

orizzonti

Volume pubblicato con il contributo dell'Università degli Studi di Torino,  
Dipartimento di Studi Umanistici

Hanno collaborato a editing e redazione Mariella Lazzarin e Matteo  
Pollone

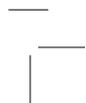
© edizioni kaplan 2014  
Via Saluzzo, 42 bis - 10125 Torino  
Tel. e fax 011-7495609  
[info@edizionikaplan.com](mailto:info@edizionikaplan.com)  
[www.edizionikaplan.com](http://www.edizionikaplan.com)

ISBN 978-88-89908-86-0

a cura di  
Giulia Carluccio

America oggi.  
Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo

— k a p l a n —



# Indice

## INTRODUZIONE

Giulia Carluccio, *Anni Zero e oltre. Percorsi di lettura* 7

## AMERICA. CINEMA, STORIA, POLITICA E SOCIETÀ

Andrea Chimento, *Radiografia dell'11 settembre: La 25<sup>a</sup> ora di Spike Lee* 15

Giulia Carluccio, *Ground Zero. L'America di Scorsese in The Departed* 30

Lorenzo Donghi, *Torri che crollano, guerra al terrore e immagini redacted.* 43

*Riflessioni sull'immaginario bellico dopo l'11 settembre*

Luca Malavasi, *Fare la differenza: Zero Dark Thirty* 66

Andrea Mattacheo, *La voce di un'era al termine. Cinema, storia e politica.* 78

*Good Night and Good Luck*

Pier Maria Bocchi, «What Lies Beneath». I segreti di *Brokeback* 92

*Mountain*, l'uomo, il mito

Matteo Pollone, Lincoln, *Griffith e noi* 100

## SCRITTURE INDIPENDENTI, NEOAUTORIALI, INDIE

Roy Menarini, Django Unchained: *Tarantino come American director* 121

Giaime Alonge, «*You told me to change, but I can't*». *Sulla sceneggiatura di* 131

*Fantastic Mr. Fox*

Hamilton Santià, *American Indie: il caso di Jason Reitman. Intorno a Juno* 146

*e Up in the Air*

## VOLTI

Mariapaola Pierini, *Il talento e la vulnerabilità: Philip Seymour Hoffman* 173

## GENERI, NEO GENERI, REMAKE

Giacomo Manzoli, <i>I Farrelly e altri stooges: la demenza come fattore di decostruzione della vita sociale</i>	191
Leonardo Gandini, <i>Collateral o le mappe urbane del delitto</i>	207
Riccardo Fassone, <i>Essi ri-vivono. Il remake nel cinema horror americano contemporaneo</i>	216

## BLOCKBUSTER, SUPEREROI, CONVERGENZE

Riccardo Fassone, <i>Film come evento mediale. La trilogia de Il signore degli anelli</i>	235
Matteo Pollone, <i>Tutto si tiene, tutto si distrugge. Il superhero movie contemporaneo e il caso di The Dark Knight</i>	254

## NARRAZIONI SERIALI

Paola Brembilla e Guglielmo Pescatore, <i>La serialità televisiva americana: produzione, consumo e tipologie di prodotto</i>	275
Attilio Palmieri, <i>Mad Men: contesto, stile, brand</i>	291

INDICE DEI NOMI E DEI FILM CITATI	315
-----------------------------------	-----

## INTRODUZIONE

Giulia Carluccio

### *Anni Zero e oltre. Percorsi di lettura*

*America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo.* La prima parte del titolo di questo volume fa immediato riferimento al contesto americano contemporaneo. Non si tratta solo di una specificazione di ambito geografico, volta a chiarire a quale produzione si rivolgono le analisi contenute in questo *reader* (dedicate a film, volti e serialità televisive), ma di una precisa indicazione di lettura. Vale a dire la proposta di rintracciare nelle scritture e nelle narrazioni prese in esame dai diciotto saggi qui raccolti i contorni di una mappa sintomatica, sia pure lacunosa e frammentaria, dell'America degli anni Zero e oltre. Un insieme di forme narrative e stilistiche, di autori e generi, di strategie produttive e convergenze mediali in grado di raccontare e mostrare alcuni aspetti (frammenti, appunto) dell'identità americana all'alba del *nuovo secolo*, per riprendere l'indicazione cronologica della seconda parte del titolo. Sì, perché la *global Hollywood* e la *global America* che fanno implicitamente da sfondo ai testi e contesti convocati in queste pagine, non solo non rimuovono la necessità di fare i conti con l'essere americani, con la Storia della Nazione, con la sua ideologia, ma anzi la rilanciano all'ennesima potenza, dopo il trauma dell'11 settembre che viene quasi subito a segnare indelebilmente gli anni Zero; un trauma che si è immediatamente posto come *major event*, sia in senso fattuale che simbolico, costituendo una soglia rispetto alla quale ogni riflessione e ricognizione sull'*americanness*, per tutto il decennio successivo, sino a oggi, si è, almeno implicitamente, misurata. Non è il caso di soffermarci qui sulla portata complessiva dell'evento e sulle sue ricadute, intorno a cui si è ormai stratificata una bibliografia vastissima (di tipo storiografico,

filosofico, politologico, sociologico ecc., e che ha coinvolto prepotentemente anche *film e media studies*, oltretutto molta narrativa). Si rimanda, piuttosto, in modo mirato, ai riferimenti richiamati dai saggi che seguono.

Tuttavia, è evidente come la prima decade del secolo (e oltre) veda il cinema e i media confrontarsi in modo peculiare con il proprio contesto. Timothy Corrigan, nell'introduzione a un volume sugli anni Duemila nota:

In 1968, Stanley Kubrick's film *2001: A Space Odyssey* eerily envisioned a new millennium obsessively driven by technology and violence...

When that year 2001 actually arrived, a different apocalyptic violence stunned the world as al-Qaeda terrorist crashed two hijacked jet airliners into the Twin Towers in New York City...

Reflecting this uneasy and uncanny merging of film history and historical catastrophe, the first decade of the 2000s became defined by revolutions of seen and unseen violence, of astonishing and threatening technologies, of cultural and political conquests and reversals, and a wavering humanity within inhumane worlds...

In this decade, American films and film genres... cyclically and centrifugally intersected with social and political worlds, giving birth to new visions, invariably stretching the terms and borders of reality, realism, and the definition of the human<sup>1</sup>.

E sono gli anni che dopo il *nineleven* hanno visto la guerra in Iraq e in Afghanistan, la fine dell'era Bush con l'elezione del primo presidente afro-americano nel novembre del 2008, la grande recessione economica del 2008-2009 ecc.

In questa situazione di accelerazione e intensità evenemenziale il ruolo dei media, nel loro complesso, è stato – ed è – centrale da ogni punto di vista: come agenti e fonti della Storia, testimoni, informatori e narratori, in una situazione di interrelazione nuova, dal punto di vista tecnologico, economico, sociale ecc., in un ritrovato e – obbligato – rapporto con la realtà, oltre il postmoderno, anzi all'epilogo di questo.

Senza entrare nel merito del dibattito sul nuovo realismo e sulla fine del

<sup>1</sup> Timothy Corrigan (ed.), *American Cinema of the 2000s. Themes and Variation*, Rutgers University Press, New Brunswick, New Jersey and London, 2012, p. 1.

postmoderno (variamente evocato da alcuni dei saggi che seguono e preso in qualche modo in carico dall'impostazione che soggiace a questa raccolta), è importante notare qui come il ruolo del cinema, nell'era della convergenza e dei nuovi media, nell'era del "cinema dopo il cinema", trovi una rinnovata ragione d'essere proprio nella possibilità di agire da testimone e narratore di una realtà che preme, che è urgente, che non è più eludibile. Il cinema, la forma-film, come sostiene Roy Menarini, "non sembra messa in discussione negli anni Duemila"<sup>2</sup> e, anzi, sembra porsi, per certi aspetti, come forma privilegiata, in grado di esprimere riflessioni e narrazioni dense e articolate, di porsi, in questo senso, come luogo critico, come *differenza*<sup>3</sup> all'interno dell'orizzonte mediatico complessivo. Così come la forma seriale televisiva appare, per contro, la più rapida e pregnante nel cogliere le dinamiche in atto. Citando ancora Corrigan:

television programs during the decade responded to this rapidly changing media landscape with metaphoric and real interactivities that engaged viewers in complex serializations of contemporary realities and reality contests that nervously and dangerously muddled private and public lives<sup>4</sup>.

Non è intenzione di questo volume riprendere e affrontare direttamente lo sfondo teorico che le questioni qui accennate, a scopo meramente introduttivo, chiamano in causa, quanto, piuttosto, attraverso una serie di letture e di percorsi di analisi, affrontare direttamente la materia narrativa di alcuni film (in misura maggioritaria) e di alcuni contesti televisivi (in due saggi in particolare), nel tentativo di riconoscere in determinate dinamiche produttive, stilistiche, di genere ecc. alcuni dei caratteri del cinema americano contemporaneo, ma anche una sorta di mappa sintomatologica, come si diceva in apertura, della temperatura sociale, politica, morale ecc. degli USA del nuovo secolo.

<sup>2</sup> Roy Menarini, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco, 2010, p. 9.

<sup>3</sup> Senza richiamare l'ampia bibliografia in proposito, ci limitiamo qui ad alcuni riferimenti immediati: Mariagrazia Fanchi, *Cinema. Grand Master. Il film nell'epoca della convergenza*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconti, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine 2012, pp. 193-204, e Luca Malavasi, *Realismo e tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo*, Kaplan, Torino, 2013.

<sup>4</sup> Timothy Corrigan (ed.), *American Cinema of the 2000s*, cit., p. 4.

Si è già detto della parzialità dell'operazione e della inevitabile frammentarietà dell'affresco che emerge. Evidentemente, si tratta di immagini tra altre possibili, nell'assoluta consapevolezza di quanti altri percorsi parimenti indicativi (e idealmente complementari) rimangono fuori. Basti pensare all'esclusione di alcuni registi che più di altri hanno raccontato gli USA dell'ultimo decennio (e prima), come i fratelli Coen o Clint Eastwood (ma molti altri se ne potrebbero citare). In alcuni casi, come quelli degli autori ricordati, la scelta è stata di rinviare implicitamente ad altre pubblicazioni recenti, che hanno peraltro coinvolto diversi degli studiosi che contribuiscono a questo volume<sup>5</sup>. La logica delle inclusioni ha teso soprattutto a delineare delle possibili "zone" sensibili attraverso il riferimento a casi piuttosto eterogenei, a livello produttivo o stilistico, tra autori, generi e *blockbuster*.

La prima sezione, *Cinema, storia, politica e società*, la più nutrita, esplicitamente incentrata sul "contesto", affronta in vario modo la questione dell'*americaness*, a partire dai film (e dalle immagini) più direttamente collegati al trauma dell'11 settembre (Chimento, Carluccio, Donghi, Malavasi), o espresamente mirati a raccontare – significativamente *oggi* – la storia americana progressiva (Mattacheo, Pollone), o ad affrontare questioni di identità sessuale e sociale (Bocchi).

La seconda, *Scritture indipendenti, neoautoriali, indie*, affronta da un lato le modalità di scrittura di personalità d'*autore*, come Wes Anderson (Alonge) o Tarantino (Menarini), evidenziando per esempio in quest'ultimo una dimensione specificamente politica e i caratteri propri di un *American director*; dall'altro le dinamiche evolutive del concetto stesso di indipendenza e di *indie* (Santià), riconoscendo in questo cinema le coordinate di uno sguardo preciso sulla nuova realtà statunitense, come è il caso del cinema di Jason Reitman.

La sezione *Volti* è dedicata al compianto Philip Seymour Hoffman (Pierini), attraverso l'analisi del suo stile di recitazione, ma anche del personaggio/dei personaggi che ha interpretato, cogliendo appieno la vulnerabilità dell'identità americana contemporanea, attraverso una serie di ritratti che toccano diversi momenti e modi di essere americani.

Una sezione ulteriore è dedicata a *Generi, neo generi, remake*, laddove il riferimento alla comicità demenziale (Manzoli) viene sviluppato in un'analisi

<sup>5</sup> Cfr. Giulia Carluccio (a cura di), *Clint Eastwood*, Marsilio, Venezia, 2008 e Giacomo Manzoli (a cura di), *Joel e Ethan Coen*, Marsilio, Venezia, 2013.

sottile della dimensione di decostruzione della vita sociale operata dalle dinamiche narrative del genere, mentre sul *neonoir* e sul *remake horror* vengono condotte riflessioni volte a cogliere le condizioni attuali del paradigma *crimine-contesto sociale/città* (Gandini) e dell'*American Nightmare* (Fassone).

*Blockbuster, supereroi, convergenze* analizza l'evento mediale della Trilogia del *Signore degli Anelli* (Fassone) e il caso di *The Dark Night* (Pollone), delineando non soltanto le strategie produttive convergenti alla base dei casi in questione, ma anche evocandone lo sfondo tematico e ideologico.

Chiude il volume la sezione dedicata alle *Narrazioni seriali*. Da un lato l'analisi si rivolge più complessivamente allo scenario contemporaneo della serialità televisiva, mostrando come i modelli economici, le strategie di mercato, le *policies* influenzino non soltanto la programmazione dei palinsesti, ma anche contenuti, forme stilistiche ecc. (Brembilla-Pescatore); dall'altro viene affrontato come *case study* il *cult Mad Men* (Palmieri), rintracciandovi, insieme alle coordinate produttive, narrative e stilistiche, tematiche legate a precise questioni sociali (come abusi sessuali, omofobia, razzismo, alcolismo), colte attraverso una lente cinica e *politically incorrect*.



America.  
Cinema, storia, politica e società



Andrea Chimento

*Radiografia dell'11 settembre:*

*La 25<sup>a</sup> ora di Spike Lee*

Blood moon risin' in a sky of black dust  
Tell me baby who do you trust?  
The fuse is burning  
Shut out the lights  
The fuse is burning  
Come on let me do you right  
Bruce Springsteen, *The Fuse*

Nel dicembre del 2002, quando *25th Hour (La 25<sup>a</sup> ora)* di Spike Lee fece le sue prime apparizioni in un numero limitato di sale statunitensi, la maggior parte delle recensioni si concentrò su una breve sequenza.

I due migliori amici di Monty, il protagonista del film, che sta vivendo la sua ultima giornata di libertà prima di essere rinchiuso in prigione per spaccio di droga, stanno discutendo sul futuro del comune amico di fronte a una finestra che si affaccia sul gigantesco *buco* di Ground Zero. Uno dei due, Frank, è quasi di spalle, simbolo dell'atteggiamento di molti abitanti di New York, e non solo, che non vogliono vedere il segno tangibile della tragedia: parlano dell'aria inquinata della zona e dell'amico pronto a entrare in carcere, senza voler affrontare l'argomento a cui entrambi stanno pensando e le cui conseguenze sono perfettamente visibili davanti ai loro occhi.

Più di un anno era passato dal crollo delle Torri Gemelle, da quell'11 settembre che aveva cambiato (per sempre?) non solo la città di New York ma l'intero mondo occidentale.

Nessuno prima di Spike Lee, in un prodotto di fiction, aveva mostrato,



esplicitamente, la più diretta conseguenza dell'attentato. In qualche modo, un tabù è stato violato: un luogo rimasto, volutamente, invisibile sul grande schermo per lungo tempo, era stato mostrato agli spettatori, mentre le ferite che rappresentava erano ancora pienamente sanguinanti.

Come scrive Marco Belpoliti:

Per un lungo periodo, oltre un anno, quel luogo è stato interdetto agli sguardi. Persino il cinema americano, così cinico e spettacolare, è parso restio a mostrarci le immagini di Ground Zero. *La 25<sup>a</sup> ora* di Spike Lee è il primo lungometraggio che ce le ha proposte. Un rampante agente di borsa e un modesto professore di letteratura sono nell'appartamento del primo. Bevono birra in piedi, davanti alla grande vetrata. Sotto s'intravede il cantiere. Spike Lee ce lo rappresenta con una rapida e allucinata sequenza, uno spazio deserto, una superficie lunare ricoperta di una polvere biancastra dove, alla luce delle fotoelettriche, le benne riempiono grandi camion<sup>1</sup>.

Nonostante, per questo e per diversi altri momenti della pellicola, venga considerato un titolo fondamentale per la rappresentazione del post 11 settembre al cinema, *La 25<sup>a</sup> ora* nasce da un romanzo omonimo, di David Benioff<sup>2</sup>, che è, paradossalmente, antecedente agli attentati.

Il testo di Benioff (che sarà chiamato a scrivere anche il copione del film) punta soprattutto sulla descrizione dei bassifondi di New York, con i suoi spacciatori e la sua microcriminalità, visti da un giovane pusher che viene arrestato a causa della sua ingenuità e scarsa esperienza nell'ambiente.

Il romanzo sembra voler, a volte in maniera persino forzata, raccontare i diversi volti di ogni quartiere o zona della Grande Mela: dagli scontri tra gang a Downtown o a Hell's Kitchen, passando per l'artificialità di Wall Street.

<sup>1</sup> Marco Belpoliti, *Crolli*, Einaudi, Torino, 2005, p. 54.

<sup>2</sup> Benioff (1970), insegnante di letteratura newyorkese di origine ucraina, dopo un paio di romanzi che non era riuscito a pubblicare, propone alle case editrici la storia delle ultime 24 ore di un ragazzo di Brooklyn cresciuto a Manhattan, destinato a passare i successivi sette anni in prigione. La casa editrice Carrol & Graf accetta di pubblicare il romanzo a patto di cambiare il titolo da *Fireman Down* (evocativo dell'aspirazione del protagonista a seguire le orme paterne) in *25th Hour*. Il passaggio da libro a film (detto che il libro ha una struttura già di per sé cinematografica e che lo stesso Benioff ha dichiarato di aver avuto come modello il cinema di Martin Scorsese) si deve a Tobey Maguire.



Come racconta nella sua autobiografia<sup>3</sup>, Spike Lee venne coinvolto soltanto in seconda battuta nella lavorazione del film: il primo a “pensarlo” per il cinema fu Tobey Maguire che ne opzionò i diritti volendone interpretare il protagonista. Rinunciò al progetto quando fu scelto per il ruolo di Peter Parker in *Spider-Man* (*id.*, 2002) di Sam Raimi.

Il regista, dopo alcune iniziali incertezze sul lavoro di Benioff<sup>4</sup>, ha l'intuizione di trasformare profondamente le basi del testo di partenza, facendo de *La 25ª ora* una vera e propria radiografia della New York post 11 settembre:

sentivamo che girare un film come questo a New York, così poco tempo dopo l'attacco, ci imponeva di doverlo realizzare anche come se fosse un commento sulla città di New York dopo l'11 settembre. Per questo abbiamo trasformato New York in un personaggio della storia, trattandola come una città ferita, popolata da persone che cercano semplicemente di vivere la propria vita. Ma qualunque cosa stiano facendo, i newyorkesi non smettono mai di pensare agli aerei che si sono schiantati contro le due Torri. Così ho cercato di tenerlo presente anch'io<sup>5</sup>.

Il regista dedica così un altro film alla sua città d'adozione (è nato ad Atlanta, in Georgia, nel 1957 ma si sposta a Brooklyn ancora giovanissimo), dopo *Do the Right Thing* (*Fa' la cosa giusta*, 1989) e *Summer of Sam* (*S.O.S. Summer of Sam – Panico a New York*, 1999), anch'essi ambientati nel corso di due eventi traumatici: il primo durante una sommossa popolare, il secondo nell'ambito del grande black-out del 1977.

Lo sguardo dello spacciatore Monty, interpretato da un eccellente Edward Norton, che ha una sola giornata per dare l'ultimo addio alla comunità, si sovrappone così a quello del regista che saluta e omaggia la sua New York sventrata, che mai tornerà a essere quella di prima.

<sup>3</sup> Spike Lee, Kareem Aftab, *Spike Lee: That's My Story and I'm Sticking to It*, W. W. Norton & Company, New York, 2005 (tr. it. *Questa è la mia storia e non ne cambio una virgola*, Kowalski, Roma, 2006).

<sup>4</sup> Cfr. Mauro Gervasini, *La 25ª ora* in Leonardo Gandini, Andrea Bellavita (a cura di), *Ventuno per undici. Fare cinema dopo l'11 settembre*, Le Mani, Recco, 2008, pag. 38.

<sup>5</sup> Spike Lee, Kareem Aftab, *Spike Lee: That's My Story and I'm Sticking to It*, cit., p. 479.

*Dal Tribute in Light a Bruce Springsteen, ricorrenze dell'11 settembre*

La 25<sup>a</sup> ora, che dà il titolo al film, è quella della resa dei conti, non solo per lo spacciatore, ma anche per i suoi clienti, per l'amico *broker* (Frank, interpretato da Barry Pepper)<sup>6</sup>, per l'amico professore (Jacob, un intenso, come sempre, Philip Seymour Hoffman), per la fidanzata e addirittura per il padre, che ha approfittato di lui per riuscire a mantenere il proprio bar e che adesso si trova a dover accompagnare in carcere il suo unico figlio. E, infine, è la resa dei conti per l'America stessa che si è in qualche modo cercata il destino che l'ha colpita.

Fin dall'inizio il legame con l'11 settembre è presente, anche se non immediato per lo spettatore: le inquadrature che accompagnano i titoli di testa riprendono dei fasci di luce, che si capirà in seguito essere i due raggi che hanno sostituito le Torri Gemelle durante le celebrazioni del primo anniversario dal crollo, il cosiddetto *Tribute in Light*.

Per sei mesi dopo la tragedia, i fasci di luce hanno attraversato il cielo di New York, dal tramonto all'alba, quasi a sostituire le Torri Gemelle in un tentativo di fingere che nulla fosse successo, ma poi si spengono, svaniscono, perché qualcosa è cambiato davvero e non si può cancellare quella data che ha modificato per sempre l'identità degli Stati Uniti.

Così Matteo Columbo descrive i titoli di testa della pellicola e li collega alla già citata sequenza *sopra* Ground Zero:

Due fasci luminosi disegnano lo spettro delle torri nello skyline di Manhattan, sulla musica solenne di Terence Blanchard. Spike Lee decide di mostrare Ground Zero, prima attraverso la sua proiezione in scultura di luce, poi ritrae il perimetro agghiacciante in cui, lavoro infinito, va avanti la rimozione materiale dei detriti. Violando il tabù del lutto – la rimozione simbolica del cinema, che ha omesso o fatto finta di nulla, aggirato o, al massimo, raccontato per metafora – il regista ha il coraggio dunque di fare la cosa giusta [...] registicamente e, dunque, moralmente: guarda il vuoto, senza illusioni, con occhio fermo ma non freddo<sup>7</sup>.

<sup>6</sup> Al quale Monty, convinto di non sopravvivere al carcere, chiede di essere violentemente percosso e sfigurato in volto così da arrivare in prigione con il viso già segnato per essere meno vulnerabile.

<sup>7</sup> Matteo Columbo, *La 25ma ora*, «Duel», X, 103, 2003, p. 17.

Spike Lee sa bene che gli spettatori “non newyorkesi” non hanno mai visto *Ground Zero* e che nessun film l’ha mai mostrato: il dialogo tra i due personaggi che discutono del loro amico si svolge con una ripresa che non permette di vedere integralmente quello a cui stanno assistendo dalla finestra, allo stesso modo di Frank che durante la conversazione non vuole guardare *Ground Zero*, l’evidenza della tragedia. Alla fine un solo, lentissimo e sofisticato, movimento della macchina da presa ci mostra quasi in dettaglio ciò che fino a quel momento nessuno aveva visto. Per qualche secondo, dopo la scena di *Ground Zero*, lo schermo resta nero: una pausa reverenziale che segna lo stacco dalla parte “fiction” del film che riprende.

Il legame tra il vuoto spaziale di *Ground Zero* e quello esistenziale dei protagonisti del film è perfettamente evidente, così come la ricerca di un capro espiatorio per tutto il marcio della società, che raggiunge il suo apice nella sequenza in cui Monty parla a se stesso davanti allo specchio insultando ogni etnia, ogni mestiere, ogni cultura, ogni rappresentante del potere presente nel tessuto sociale newyorkese.

Questo monologo<sup>8</sup> è stato oggetto di discussioni tra Benioff-Lee e la produzione, e presenta alcune varianti rispetto al testo originale, che vanno nella direzione di intensificare la matrice politica del discorso, ma anche di evitare affermazioni poco *politically correct* (quale per esempio quella che riguarda i disabili)<sup>9</sup> e, infine, di adattarsi ad alcune scelte di Spike Lee, come per esempio l’eliminazione degli insulti ai New York Knicks<sup>10</sup>, di cui il regista è tifoso accanito.

Nel corso del monologo, da rilevare la comparsa del volto e del nome di Osama Bin Laden, al posto del generico “arabi” del testo: «che gli arabi ci mettano una bomba riducendoli in macerie. Che le acque si sollevino e sommergano questa topaia pazzesca; venga il terremoto e butti giù i grattacieli; che il fuoco divampi incontrastato; che bruci, bruci, bruci»<sup>11</sup>.

Secondo Pierre Veltz la scelta narrativa del romanzo avvalorava l’ipotesi che l’11 settembre fosse prevedibile dal punto di vista del determinismo storico, come dire che le Torri Gemelle non sono cadute a causa di un complotto di un gruppo di

<sup>8</sup> Il monologo era stato tagliato dal copione perché Benioff lo considerava troppo letterario. Famosa la risposta di Lee: «Tu scrivi e basta, al resto penso io». Cfr. l’autobiografia del cineasta afro-americano: Spike Lee, Kaleem Aftab, *Spike Lee: That’s My Story and I’m Sticking to It*, cit.

<sup>9</sup> «Che si fottano gli sciancati, gli storpi, gli invalidi» è presente nel libro, ma non nel film.

<sup>10</sup> «Si fottano, non riusciranno mai a battere Jordan, non lo batteranno mai».

<sup>11</sup> David Benioff, *The 25th Hour*, Carrol&Graf, New York, 2000, pp. 117-118.



folli, ma che sarebbero dovute cadere comunque perché simbolo di una città che «ha assunto un carattere frattale», dove è il caos a dominare incontrastato<sup>12</sup>.

Un'America, quindi, già in qualche modo agonizzante come il cane che Monty, nel prologo, vede sulla strada: un cane ferito, spaventato, reso ormai aggressivo dalla violenza subita, che Monty soccorre a discapito dei morsi, porta dal veterinario e al quale cerca di trovare un alloggio prima di andare in carcere.

Nel testo il monologo si chiude con la frase: «You lost», che il protagonista rivolge a se stesso, creando un ambiguo collegamento tra l'idea di essere sconfitti e quella di perdersi. Per questa sequenza, Lee sceglie un efficace montaggio ellittico-illustrativo che fa scorrere le figure di cui si parla di volta in volta: figure che torneranno alla fine del film nella sequenza del viaggio verso Otisville.

La parabola di Monty è così un'allegoria dell'11 settembre che ha costretto il popolo americano a guardarsi allo specchio: l'intera dichiarazione appare come un invito alla nazione a riflettere su se stessa.

Alla fine il personaggio di Edward Norton realizza che la colpa è solo sua, inutile prendersela con altri: ha scelto la strada dei soldi facili raggiunti attraverso uno stile di vita immorale, incurante di sfruttare le debolezze delle persone a suo vantaggio, pensando che ogni cosa gli fosse permessa. Sul tema della colpa e della giustizia nel film si interroga Mark T. Conard:

The film was released in 2002, and Lee incorporates the events and aftermath of 9/11 into the story: the terrorist attacks and the damaged collective psyche of New York City form the background and setting in which the events unfold. In doing so, Lee invites us to compare Monty's transgressions and also with those of the Russian mobsters for whom Monty was working. Consequently, certain questions arise: in comparison with the horrors of mass murder, is Monty's drug dealing really so bad? Is drug dealing immoral? Does Monty deserve his seven-year sentence? Is this justice?<sup>13</sup>

In chiusura Lee s'inventa una vita alternativa per Monty e mostra allo

<sup>12</sup> Cfr. Pierre Veltz, *Mondialisation, villes et territoires. L'économie d'archipel*, PUF, Paris, 1996 ripreso in Antoine Picon, *L'epoca del cyborg nella città territorio*, in Fausto Carmelo Nigrelli (a cura di), *Metropoli immaginate*, Manifestolibri, Roma, 2001, pp. 92-93.

<sup>13</sup> Mark T. Conard, *Aristotle and MacIntyre on Justice in 25th Hour* in Mark T. Conard (a cura di), *The Philosophy of Spike Lee*, University Press of Kentucky, Lexington, 2011, p. 26.



spettatore, e al personaggio stesso, cosa sarebbe successo se le scelte fossero state diverse: una famiglia, una vita serena, circondato da persone amate. Ma il sogno svanisce e Monty si dirige verso il carcere:

Fuga, suicidio o espiazione. Il finale del film è un viaggio dentro questa non-scelta, in cui l'illusione americana, quella di una seconda opportunità, si scontra con la realtà. Il punto di domanda di Spike Lee assomiglia qui terribilmente a un punto fermo, un punto di non ritorno<sup>14</sup>.

Appena prima che venga mostrato Ground Zero, vi è una sequenza in cui il protagonista discute col padre, che gli fa vedere una vecchia fotografia in cui, da bambino, Monty indossava il suo cappello da pompiere. I toni di questa scena sono certamente elogiativi nei confronti dei vigili del fuoco, ma ugualmente lontani dalla retorica (quasi ricattatoria) utilizzata da Oliver Stone in *World Trade Center* (*id.*, 2006)<sup>15</sup>.

Se ci sono diversi segni evidenti che Spike Lee utilizza come richiamo alle Torri Gemelle, dalla carrellata su Ground Zero al nome di Osama Bin Laden, ce ne sono altri che soltanto i newyorkesi possono riconoscere facilmente: oltre ai fasci di luce (Tower Light Memorials) dei titoli di testa, da citare l'omaggio fatto all'interno del Brogan's Bar con il mausoleo eretto in onore del Rescue 5, l'eroico corpo dei pompieri. Anche nel proporre tanti luoghi precisi, identificabili per i newyorkesi, così come aveva fatto David Benioff nel romanzo, al quale si mantiene molto fedele<sup>16</sup>, traspare il legame affettivo del regista verso la sua città.

Da segnalare inoltre che la canzone sui titoli di coda è *The Fuse* di Bruce Springsteen: un pezzo presente nell'album *The Rising* del 2002 che, come esplicitamente dichiarato dallo stesso cantautore statunitense, è totalmente

<sup>14</sup> Violetta Bellocchio, *La 25ma ora*, «Duel», X, 103, 2003, p. 17.

<sup>15</sup> Stone nel suo *World Trade Center*, film piuttosto lento e cupo, particolarmente focalizzato sull'eroismo e poco sul contesto politico, utilizza gli aspetti classici del melodramma per farci sentire parte del dramma dei pompieri intrappolati nel tentativo di dare soccorso e passare con sentimentalismo il messaggio che l'eroismo supera le avversità.

<sup>16</sup> Interessante la corrispondenza tra il romanzo e un film precedente di Spike Lee (per il quale è autore anche della sceneggiatura), *He Got Game* (*id.*, 1998), in cui Denzel Washington veste i panni di un carcerato che ha pochi giorni di tempo per fare i conti con il proprio delitto, recuperare il rapporto con il figlio e convincerlo a fare una scelta discutibile.



incentrato attorno al trauma dell'11 settembre. Si mormora che l'ispirazione per questo lavoro sia venuta a Springsteen proprio nei giorni successivi all'attacco alle Torri Gemelle<sup>17</sup>.

### Dopo la 25<sup>a</sup> ora: *Inside Man*

L'11 settembre 2001 mi trovavo a Los Angeles e mi ero svegliato presto perché era il primo giorno di scuola di mio figlio Jackson. Telefonai a casa per augurargli buona fortuna: si allontanava per la prima volta da mamma e papà. Tonya mi disse di accendere la televisione... cercai di tornare a New York per stare con la mia famiglia, e presi un treno. Mi ci vollero tre giorni prima di riuscire a entrare in città<sup>18</sup>.

Tutti ricordiamo cosa stavamo facendo e dove ci trovavamo nel momento in cui eravamo di fronte «all'evento assoluto, alla "madre" di tutti gli eventi, all'evento puro che «racchiude in sé tutti gli eventi che non hanno mai avuto luogo»<sup>19</sup>, come l'ha definito Jean Baudrillard.

Spike Lee, anche per il suo forte senso di appartenenza newyorkese, non si è limitato a descrivere le conseguenze più dirette ed esplicite dell'"evento" con *La 25<sup>a</sup> ora*, ma ha voluto approfondirle, qualche anno dopo, con *Inside Man* (2006).

Come *La 25<sup>a</sup> ora*, *Inside Man* non è stato scritto da Spike Lee (lo sceneggiatore è Russel Gewirtz) e anche in questo caso il regista apporta diverse modifiche personali per sottolineare i messaggi sociali e politici a cui tiene maggiormente: la banca, per esempio, viene spostata dalla West 23rd Street, prevista nello script originale, al centro di Wall Street.

*Inside Man* estende la critica di Lee sull'ingiustizia sociale dopo l'11 settembre<sup>20</sup> e, come molti altri suoi film, evidenzia le ineguaglianze razziali sostenute dalle forze economiche del capitalismo, trasformandosi nella seconda allegoria del post 11 settembre presente all'interno della sua filmografia.

L'azione si svolge in una sola giornata: il film racconta la storia di una rapina

<sup>17</sup> Cfr. [http://www.americamagazine.org/content/article.cfm?article\\_id=2772](http://www.americamagazine.org/content/article.cfm?article_id=2772).

<sup>18</sup> Spike Lee, Kareem Aftab, *Spike Lee: That's My Story and I'm Sticking to It*, cit., p. 470.

<sup>19</sup> Jean Baudrillard, *L'esprit du Terrorisme*, Galilée, Paris, 2002. (tr. it. *Lo spirito del terrorismo*, Raffaello Cortina, Milano, 2002, pp. 7-8).

<sup>20</sup> Per evidenziare che siamo in una situazione post-11 settembre, appare un murale con una bandiera americana sulle cui strisce è scritto «we will never forget».



in banca, la Manhattan Trust Bank, pianificata in modo magistrale. All'interno dell'edificio troviamo ostaggi e rapinatori, comandati da Dalton Russel (Clive Owen): quest'ultimo e i suoi complici sono in contatto con diversi uomini fuori dalla banca, divisi tra il New York Police Department e due detective di colore che fungono da negoziatori e che la polizia considera incompetenti.

In questo set di potere triangolare, si scopre che la banca è stata in realtà fondata con i soldi ottenuti dalla collaborazione con i nazisti: rivelazione che trasforma i rapinatori/terroristi in persone eticamente giustificabili.

Una attenta analisi della sequenza d'apertura rivela il coinvolgimento del film con la politica culturale globale. Sebbene la colonna sonora sia composta da Terence Blanchard, il film apre con *Chaiyya Chaiyya* del compositore indiano A. R. Rahman, musica del famoso film bollywoodiano di Mani Ratman *Dil Se* (1998), a sottolineare la scelta di voler rappresentare New York come simbolo di una torre di Babele transnazionale, oltre che l'intenzione di Lee di trattare il tema dell'atteggiamento ostile verso gli asiatici (e non solo) dopo l'11 settembre.

L'inizio del film, con una canzone cantata in una "lingua sconosciuta" e un monologo da un luogo non identificabile, sconcerta lo spettatore.

Allo spettatore vengono negate le riprese standard di Manhattan, mettendo in scena la modifica dell'immaginario culturale della città operata dagli eventi dell'11 settembre e la sua sopraggiunta vulnerabilità agli attacchi esterni. Anche la Statua della Libertà non domina lo schermo, ma viene ripresa dalla prospettiva di Brooklyn. Così come l'inizio decentra la location, anche l'introduzione dei personaggi del film sfida le aspettative del pubblico. Apparendo in lunghe riprese o in primi piani parziali, le identità dei rapinatori sono oscurate: il fatto che siano vestiti tutti allo stesso modo, con una tuta da imbianchino, cappellino da baseball e occhiali da sole, rende l'identificazione praticamente impossibile. Vestendo in modo identico e chiamandosi tutti con lo stesso nome, i rapinatori recitano una satira dell'americanizzazione; in questo senso è possibile riconoscere una somiglianza con i direttori dell'11 settembre, diventati anch'essi "inside men", avendo trovato rifugio nell'anonimato e nelle istituzioni che erano il bersaglio della loro aggressione.

L'anonimato visivo, la sottrazione di quei connotati d'individualità che permettono la determinazione del singolo (lineamenti, acconciature, abbigliamento) richiama inoltre la paura del nemico occultato, sia dai panni rassicuranti della domesticità (la cittadinanza americana dei terroristi), sia da

quelli, molto più pesanti, del *burqa* e del *niqab* che possono celare oltre al volto anche un arsenale o chissà quale altro pericolo<sup>21</sup>.

Le riprese dell'esterno della banca danno l'impressione di una fortezza inespugnabile (anche se leggere la sede della banca come metafora degli attacchi al World Trade Center è troppo semplicistico), mentre quando la cinepresa ci conduce all'interno ci viene offerto uno sguardo della diversità etnica di Manhattan.

Subito dopo aver preso il controllo della banca, Russel e il suo gruppo portano clienti e impiegati nel sotterraneo e li fanno vestire con una tuta da lavoro nera e maschere bianche: anche i rapinatori indossano la stessa tuta sopra quella da imbianchino così che, a questo punto, rapinatori e ostaggi appaiono identici, con la sola differenza degli occhiali da sole indossati dai rapinatori rispetto alla maschera bianca delle vittime, che impedisce loro di vedere.

L'applicazione di un simile meccanismo di rovesciamento ambiguo può essere ritrovata anche in *The Dark Knight (Il cavaliere oscuro, Christopher Nolan, 2008)*, in una scena in cui il perfido Joker scambia i vestiti dei clown-rapinatori con quelli degli ostaggi, rendendo questi ultimi bersaglio delle forze dell'ordine.

Ciò che rende la scelta dei costumi ancora più sorprendente, tuttavia, è la somiglianza tra i cappucci neri indossati dagli ostaggi e quelli che nascondevano i visi dei prigionieri di Abu Ghraib nelle fotografie scattate dai soldati americani, come parte dell'umiliazione sistematica e sadica dei prigionieri.

I costumi di *Inside Man* vogliono rendere l'effetto di confondere ostaggi e terroristi, innocenti e colpevoli, vittime e carnefici. Questa ambiguità permette ai criminali di scappare, non attraverso il travestimento della propria colpa, ma coinvolgendo tutti come sospettati.

<sup>21</sup> La questione del *burqa*, imposto alle donne afgane dal regime dei Talebani, è stata portata all'attenzione del mondo occidentale dopo gli attentati dell'11 settembre. In numerosi paesi europei si è discusso sulla possibilità di vietare o meno questo indumento che cela completamente il volto e il corpo femminile, impedendone di fatto l'identificazione: il dibattito si è fatto molto acceso, soprattutto tra le fazioni in difesa della libertà individuale e quelle preoccupate per la sicurezza interna. In Italia i detrattori si appellano al vigente C. P. e alla Legge 152/1975 (e successiva Legge 155/ 2005) relativa alle norme di Pubblica Sicurezza il cui art. 5 recita: «È vietato l'uso di caschi protettivi, o di qualunque altro mezzo atto a rendere difficoltoso il riconoscimento della persona, in luogo pubblico o aperto al pubblico, senza giustificato motivo. È in ogni caso vietato l'uso predetto in occasione di manifestazioni che si svolgano in luogo pubblico o aperto al pubblico, tranne quelle di carattere sportivo che tale uso comportino». In questo senso si è già espresso il Consiglio di Stato ritenendo la matrice religiosa e/o culturale un giustificato motivo per poter circolare indossando il *burqa*.

Nella maggior parte dei casi, il modo in cui vengono trattati gli ostaggi da parte della polizia è peggiore di quello dei rapinatori, in particolare per quelli di colore, a significare la paranoia delle autorità che, in assenza di altri mezzi di differenziazione, prende come punto di riferimento il colore della pelle per identificare potenziali individui sospetti: chi “assomiglia” a un terrorista viene sospettato.

Sebbene *Inside Man* contenga numerosi esempi di scelte estetiche non convenzionali, fu considerato da molti come un abbassamento dell’impegno sociale-politico che Spike Lee inseriva nei suoi lavori (basti pensare anche al documentario *When the Levees Broke: A Requiem in Four Acts*, presentato alla Mostra di Venezia 2006 e incentrato sulla tragedia dell’uragano Katrina).

Secondo Lori Harrison-Kahan<sup>22</sup> Lee sembra soltanto aderire ad alcune convenzioni cinematografiche hollywoodiane, mentre, come Russel, opera dall’interno per sovvertirle. Come nel caso del personaggio interpretato da Clive Owen, la posizione di Lee all’interno di Hollywood è fuorviante, perché si nasconde fino a quando non riesce a scappare con il bottino. Russel si confessa attraverso la voce del narratore: «I’m no martyr. I did it for the money, but it’s not worth much if you can’t face yourself in the mirror. Respect is the ultimate currency». Lee può essere visto in una luce simile, i suoi film certamente servono a intrattenere e a fare soldi, ma il suo atteggiamento attivista gli permette allo stesso tempo di offrire un messaggio significativo sulla politica globale e l’ingiustizia razziale ed economica del mondo post 11 settembre.

*Inside Man* si focalizza infatti sull’impatto dell’11 settembre sulla psicologia del singolo e della collettività: film di genere ma allo stesso tempo chiara testimonianza dell’avversità di Lee verso le convenzioni hollywoodiane, che sintetizza in una situazione di caos totale gli effetti dell’attacco terroristico. Ci sentiamo, insieme al detective interpretato da Denzel Washington, parte di uno stato d’insicurezza profonda, incapaci di capire chi sia il nemico, da chi arrivi la minaccia, incapaci di districarci in un contesto completamente allo sbando.

L’11 settembre 2001, prima che la pista di Al Qaeda, la pista islamica e il nome di Osama Bin Laden emergessero, dopo che con la collisione fra il secondo aereo e la Torre Sud si era ormai capito che quello che stava avvenendo a New York non era stato un casuale incidente, una semplice domanda ha echeggiato per ore nei media di tutto il mondo: «Chi è stato?».

<sup>22</sup> Cfr. Lori Harrison-Kahan, *Inside Inside Man: Spike Lee and Post-9/11 Entertainment*, «Cinema Journal», L, 1, Fall 2010, University of Texas Press.

Un gran timore dell'ignoto, il disorientamento che nasce dall'impossibilità di capire chi sia il proprio nemico, la "paura senza volto" che rende insicuri e terrorizzati: i sentimenti umani che scaturiscono quando ci si ritrova di fronte a un male *invisibile* e che Spike Lee è riuscito a trasmettere in modo così coinvolgente.

### *Uno spettro che rimane nell'ombra*

L'11 settembre al cinema è una sorta di spettro che aleggia sopra i personaggi e i luoghi mostrati dalle pellicole a stelle e strisce: quasi sempre *invisibile* e quasi sempre latente, l'11 settembre traspare da poche scene, da un dialogo o da un fotogramma.

Non vengono, sostanzialmente, mai mostrate le immagini dell'11 settembre, ma «un vuoto, un buco, una voragine che permette l'iterazione dell'eco in assenza della voce. Cioè senza mettere in scena l'*immagine* di 9/11»<sup>23</sup>. Si parla di qualcos'altro, ma grazie a uno spunto, a una sensazione, a un riferimento indiretto ci si rende conto che quella realtà non fa altro che guardare costantemente a quell'evento: «non è vero che il cinema contemporaneo pensa sempre a 9/11, ma è vero che racconta una realtà che pensa sempre a 9/11»<sup>24</sup>.

I registi e gli sceneggiatori non possono, e in qualche modo non vogliono, parlare direttamente dell'evento, che diventa un'immagine o una parola o un concetto: in particolare nei film che rappresentano una metafora simbolica di quel giorno.

Tra i tanti esempi possibili, *Land of the Dead* (*La terra dei morti viventi*, 2005) di George A. Romero, dove il grattacielo circondato dall'acqua è abitato da ricchi che si sentono al sicuro nel loro impenetrabile palazzo: chiara metafora degli USA, che prima dell'11 settembre si percepivano come potenza inattaccabile. A descrivere efficacemente tale traslazione simbolica bastano le parole di Massimo Rota:

La città-isola che si crede salva perché circondata dall'acqua è una chiarissima metafora degli USA, sicuri di non essere attaccati, saldi nel loro isolazionismo. Fino all'11/9, quando gli zombie hanno attraversato le acque. E

<sup>23</sup> Leonardo Gandini, Andrea Bellavita (a cura di), *Ventuno per undici. Fare cinema dopo l'11 settembre*, cit., p. 19.

<sup>24</sup> *Ibidem*.

hanno rovesciato i termini della questione. Perché sono diventati loro i più umani, cuneo pronto a infilarsi fra i super ricchi e i super poveri<sup>25</sup>.

Altra metafora perfetta, fin dall'incipit, *Cloverfield* (*id.*, 2008) di Matt Reeves: in un giorno come tanti, l'esistenza dei personaggi cambierà e sarà segnata per sempre dal terrore. Un elemento inaspettato e violento genera un susseguirsi di risposte emotive, che culmina con il desiderio di fuggire: persone disorientate e impaurite che vagano nella città di New York proprio come accadde dopo il crollo delle Torri. E così come per l'attacco terroristico, dapprima non si capisce quale sia il pericolo da fronteggiare, la minaccia invisibile che ha messo sotto scacco l'intera città. Rilevante, nel film di Reeves, il fatto che sia la Statua della Libertà a essere decapitata e distrutta: un sostituto delle Torri, simbolo altrettanto significativo per New York e per gli stessi Stati Uniti. E New York si trasforma in una città-panico<sup>26</sup>.

Interessante, inoltre, il modo in cui Todd Solondz rappresenta in maniera indiretta la crisi d'identità degli Stati Uniti in *Palindromes* (*Palindromi*, 2004): fa interpretare il personaggio di Aviva da otto attori diversi (sette attrici e un attore dal fisico androgino) a destabilizzare da subito le nostre certezze, quelle certezze che l'11 settembre ha spazzato via. In maniera esplicita (ma è solo un frammento) Aviva utilizza la tragedia delle Torri Gemelle come motivo dell'assenza dei suoi genitori: una morte falsa per giustificare un'assenza e far percepire agli spettatori un legame diretto con l'11 settembre. Il regista riprende in *Life During Wartime* (*Perdona e dimentica*, 2009) il tema della crisi d'identità, riportando sullo schermo i personaggi presenti in *Happiness* (*id.*, 1998) più di dieci anni prima e mostrandoceli diversi nelle sembianze, ma uguali a se stessi nella sostanza. Anche in questo caso, solo qualche frammento esplicito, come la domanda «tu perdoneresti i terroristi dell'11 settembre?», all'interno di una narrazione che guarda (fin dal titolo originale) unicamente all'America post crollo delle Torri Gemelle.

<sup>25</sup> Massimo Rota, *Scene di lotta di classe a Zombi City*, «Duellanti», III, 19, 2005, p. 37.

<sup>26</sup> Terminologia utilizzata da Paul Virilio nel suo testo *Ville panique: Ailleurs commence ici* dove l'autore analizza New York dopo la caduta del World Trade Center, Baghdad dopo quella di Saddam Hussein, Gerusalemme con il suo "muro di sicurezza", teorizzando il fatto che la vera catastrofe della modernità è la metropoli, diventata progressivamente il luogo della guerra contemporanea: dobbiamo essere in stato di allerta permanente per un incidente sempre possibile. Cfr. Paul Virilio, *Ville panique: Ailleurs commence ici*, Galilée, Paris, 2003 (tr. it. *Città panico. L'altrove comincia qui*, Raffaello Cortina, Milano, 2004).

Ma, paradossalmente, anche i film che parlano esplicitamente dell'11 settembre spesso non mostrano le immagini o i fatti in maniera diretta.

Ripercorrendo i principali, incontriamo *Fahrenheit 9/11* (*id.*, 2004) che è, per ammissione dello stesso regista Michael Moore, un film di parte. Fortemente attaccato dai media e dai politici repubblicani, ebbe grande successo, probabilmente anche perché rispondeva al bisogno di contro-informazione: Moore leva il filtro che usualmente viene posto tra i fatti e il pubblico e utilizza immagini, dialoghi e suoni per mostrare ciò che di solito è oscurato, esprimendo così una valutazione negativa sulla politica di Bush, soprattutto quella estera, sugli intrecci tra potere politico e potere economico, sul vero obiettivo della campagna in Afghanistan, sull'accanimento verso l'Iraq, arrivando a mettere in dubbio la validità delle elezioni che l'hanno portato alla presidenza. Moore, pur occupandosi dell'attacco terroristico, sceglie di non mostrarlo direttamente nel suo compiersi, restituendo solamente i dati sonori e le immagini, non a caso, degli spettatori diretti presenti sul luogo dell'evento. Si tratta, come dice Montani, di un caso di rimediazione, di rielaborazione mediatica dell'evento che viene autenticato, ossia ricondotto alla capacità «di farsi esperire come testimonianza del fatto reale e non della sua epifania mediale»<sup>27</sup>.

Troviamo poi il collettivo *11'09''01 – September 11 (11 settembre 2001, 2002)*, dove undici registi di nazionalità diversa hanno lavorato in maniera indipendente per realizzare un corto di 11 minuti, 9 secondi e un fotogramma per ricordare a un anno di distanza la tragedia di Manhattan. Solo un episodio, quello del messicano Alejandro González Iñárritu, propone le immagini delle Torri Gemelle (senza la mediazione di uno schermo televisivo): su uno schermo completamente nero, appaiono brevi squarci di immagini di repertorio delle persone che si lanciano nel vuoto con il rumore di fondo delle sirene della polizia, le grida della popolazione, i notiziari, le preghiere e una didascalia finale con una luce accecante, in caratteri arabi: «La luce di Dio ci illumina o ci acceca?». Anche in questo caso, una riflessione sulla legittimità della scelta di (ri)mostrare o meno quei tragici momenti.

Oliver Stone nel suo *World Trade Center* punta a valorizzare gli eroismi di quel giorno piuttosto che affrontare il contesto politico o approfondire la tematica razziale. E nel raccontare la storia del dramma privilegia un punto di

<sup>27</sup> Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifygurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Bari, 2010, p. 7.

osservazione “interno”: i due pompieri rimasti intrappolati sotto le macerie, che non vedono quello che sta succedendo all'esterno e che saranno il numero diciotto e diciannove delle venti persone estratte vive dalle macerie.

Infine in *Reign Over Me* (*id.*, 2007) di Mike Binder la tragedia dell'11 settembre è presentata da un punto di vista diverso, quello della realtà quotidiana di chi è sopravvissuto a una grave perdita: le conseguenze del dramma delle Torri vengono esplicitate e il protagonista si comporta come se visse fuori dalla realtà, negando di aver mai avuto una famiglia (moglie e figli sono morti durante gli attentati). Negando che l'11 settembre ci sia mai stato.

Allo stesso modo, i due film di Spike Lee. In *La 25<sup>a</sup> ora*, il vuoto esistenziale degli Stati Uniti è simboleggiato da *Ground Zero*: fin dai primi fotogrammi lo spettro dell'11 settembre aleggia sul film, anche se non in maniera esplicita.

Così in *Inside Man*, dove il regista decentra la localizzazione degli ambienti a noi noti, rendendo impossibile l'identificazione dei personaggi, creando un'ambiguità tra innocenti e colpevoli e trasmettendo quel senso di terrore nei confronti di un nemico senza volto.

Più di dieci anni sono passati, ma l'immagine che ha cambiato la Storia, quella del secondo aereo che avanza irrimediabilmente verso la Torre 2 del World Trade Center, confermando il timore che quel primo schianto non fosse stato un incidente, è ancora impressa nei nostri occhi.

In tutto il mondo, nello stesso momento, assistemmo all'11 settembre e ancora oggi ricordiamo cosa stavamo facendo e dove ci trovavamo quando il secondo aereo aveva già cambiato il corso della Storia.

In qualche modo l'ineffabilità dell'11 settembre al cinema ha a che fare profondamente con le difficoltà di accettare un simile avvenimento e di chiudere i conti con quell'episodio.

Così i due amici di Monty, in quella breve e fondamentale sequenza da cui siamo partiti, non sono altro che una rappresentazione di tutti noi, con le nostre paure e la nostra incapacità di parlare di un evento che ci ha cambiato per sempre: Frank e Jacob, e gli spettatori con loro, guardano le ruspe ma nessuno ne parla poiché non vogliono e, forse, non possono discuterne compiutamente. Proprio come ha fatto tutto il cinema americano degli ultimi dodici anni, si limitano a lanciare una rapida occhiata prima di volgere altrove lo sguardo, alla ricerca di un nuovo sogno a cui potersi aggrappare.

Giulia Carluccio

*Ground Zero.*

*L'America di Scorsese in The Departed*

In un recente saggio sulla cultura statunitense contemporanea, Daniele Fiorentino sottolinea come l'11 settembre abbia condotto gli americani a riconsiderare la loro storia, avviando un processo che è proseguito anche oltre l'immediato impatto dell'evento:

L'11 settembre ha imposto agli americani di fare i conti con il loro passato e con il loro presente, e soprattutto di riconsiderare il futuro. In qualche modo, quello che è avvenuto negli anni seguenti alla tragedia è stata una riflessione collettiva su cosa significhi essere americani e su come quell'evento abbia contribuito a ridefinire il senso stesso dell'identità americana. Oggi, a dieci anni di distanza, quando gli Stati Uniti sembrano essersi allontanati dal clima di solidarietà e autoanalisi collettiva seguita al 9/11, sono molti i segnali che indicano come quella riflessione sia ancora in pieno svolgimento<sup>1</sup>.

Nel contesto di questa riflessione, i media narrativi, dalla letteratura, al fumetto, alle serie TV ecc., hanno rivestito un ruolo centrale proprio nell'affiancare a una elaborazione dell'evento e del trauma una profonda analisi di cosa significhi essere americani, sullo sfondo della storia della nazione, non solo quella recente, ma spesso e volentieri quella antecedente *nineleven*, dalla guerra fredda in poi, o addirittura quella prossima ventura. Per quanto riguarda il cinema, la variegata mappa dei generi e dei percorsi autoriali che articolano questa analisi, tra sguardi

<sup>1</sup> Daniele Fiorentino, *Non è un paese per vecchi: identità, paura e futuro*, in Raffaella Baritono, Elisabetta Vezzosi (a cura di), *Oltre il secolo americano? Gli Stati Uniti prima e dopo l'11 settembre*, Carocci, Roma, 2011, p. 269.

sul presente – da *25th Hour* (*La 25ª ora*, Spike Lee, 2002) a *Gran Torino* (*id.*, Clint Eastwood, 2008) – e *flashback* o *falsforward* – da *Good Night and Good Luck* (*id.*, George Clooney, 2005) o *Shutter Island* (*id.*, Martin Scorsese, 2010) –, sino a *Inception* (*id.*, Christopher Nolan, 2010), ma se ne potrebbero citare molti altri –, si configura come una sorta di insieme in cui frammenti diversi restituiscono altrettante schegge dell'identità storica, ideologica, morale, psicologica degli Stati Uniti e degli americani. Analogo discorso si potrebbe fare per l'universo narrativo delle serie televisive, dove un simile va e vieni tra passato, presente e futuro caratterizza buona parte della produzione degli anni Duemila. Per limitarci ad alcuni esempi tra i più interessanti, basti pensare a come l'emersione di temi legati alla minaccia terroristica o all'incidente porti da un lato a ridefinire totalmente l'etica dell'eroe, i confini tra bene e male, la frontiera tra *noi* e *gli altri*, ma anche a sconvolgere o forzare i canoni temporali del racconto stesso, tra l'esplorazione limite del presente, ora per ora (*24*, 2001-2010), e la sovrapposizione del *prima*, dell'*adesso*, del *poi* di un disastro (*Lost*, 2004-2010); dall'altro, alla necessità di ritornare a momenti chiave della storia americana, come per gli anni Sessanta di *Mad Men* (2007-in produzione), da Kennedy in poi.

In questo ampio paesaggio narrativo, al di là dei temi sopra ricordati, che riguardano più in generale la messa in discussione degli archetipi su cui si fonda(va) il mito americano, emergono alcune questioni e motivi più specifici, tra cui, in primis, quello della giustizia. Leonardo Gandini, per esempio, nel contesto di una recente analisi, ha sottolineato con chiarezza come la produzione *mainstream* post 11 settembre si sia concentrata ossessivamente sulla relatività della nozione di giustizia, attraverso parabole narrative che mettono in scena uomini che ricercano e perseguono ostinatamente, a ogni costo, una giustizia inevitabilmente "imperfetta"<sup>2</sup>. In questo senso, secondo Gandini, il cinema hollywoodiano degli anni successivi al crollo delle Twin Towers evidenzia come

Le cicatrici più profonde inferte alla società americana dal crollo delle torri non riguardano il trauma dell'aggressione, quanto piuttosto la consapevolezza, improvvisa, dolorosa e diffusa della relatività della nozione di giustizia<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> Leonardo Gandini, *Giustizia imperfetta. Il panorama etico della nazione dopo il grande attentato*, «Segnocinema», 146 (Segnospeciale: *Filming (in) America. Raccontare gli Stati Uniti dopo il 9/11*, a cura di Andrea Bellavita), luglio-agosto 2007, pp. 18-20.

<sup>3</sup> Ivi, p. 18.

Da questo punto di vista, film come *Minority Report* (*id.*, Steven Spielberg, 2002), *The Three Burials of Melquiades Estrada* (*Le tre sepolture*, Tommy Lee Jones, 2005) e *Inside Man* (*id.*, Spike Lee, 2006), così come molti altri, sono senz'altro esemplari e bene testimoniano quel mutamento dello scenario etico che il grande attentato ha determinato in modo traumatico e radicale.

Tuttavia è altrettanto vero, come è lo stesso studioso a notare, che la cultura americana, e il cinema in particolare, si interrogano dai tempi dell'omicidio Kennedy, e poi del caso Watergate, sull'inconsistenza di una nozione di giustizia dissolta nelle trame occulte e nelle dinamiche imperscrutabili di centri di potere inattuabili e impunibili, al di là delle versioni ufficiali, dando luogo a un *cinema della paranoia*, che il trauma della guerra del Vietnam aveva contribuito ad alimentare e rilanciare su altro versante. Molto cinema della New Hollywood si portava dietro ed esprimeva questa paranoia, destinata a trovare una rinnovata ragione d'essere nell'ultimo trauma dell'11 settembre. Inaudito, inatteso, "nuovo", ma anche *un altro* trauma che si aggiunge, nel senso di *ancora uno*, enorme, capace di scoperciare del tutto il vaso di Pandora<sup>4</sup>.

In questo senso, tornando al cinema post 11 settembre, allargando il panorama, non è un caso che anche il New Horror contemporaneo, con i *remake* dei *redneck movie* post-Vietnam, riprenda a metaforizzare l'orrore e il trauma con il ritorno dei mostri<sup>5</sup>. Come allora. La paura, o la paranoia, assumono forme (generi, personaggi, spazi e ambienti) diversi, ma ancora una volta è il cinema americano tutto (oltreché la fiction Tv) che funziona come soggetto sensibile che racconta, si racconta, un trauma che ne richiama altri, una ferita che ne riapre di precedenti. Da questo punto di vista, come già si sottolineava in apertura, il cinema degli ultimi anni non mette in scena, in forme più o meno esplicite o implicite, dirette o indirette, l'America del periodo seguito all'11 settembre, ma piuttosto la nazione americana tout-court, nella sua Storia, nei suoi valori, nei suoi miti e fobie, alla luce, certo, della situazione morale, ideologica, psicologica derivata dal crollo delle Twin Towers. Racconta, cioè, il crollo morale, ideologico, psicologico derivato dal crollo materiale delle Torri, ritrovando tra le macerie frammenti che non sono

<sup>4</sup> Cfr. Andrea Bellavita, *Filming (in) America. Raccontare gli Stati Uniti dopo il 9/11*, «Segnocinema», 146, cit., p. 17.

<sup>5</sup> Cfr. Rocco Moccagatta, *Redneck manifesto. Gli orrori indicibili della provincia americana*, «Segnocinema», 146, cit.

unicamente quelli del presente. In questo ripensare l'America, e l'*american-ness*, emerge, consustanziale agli altri, un altro elemento topico, un altro tema ricorrente, quello della violenza; certamente "uno dei caratteri portanti della cinematografia di questo inizio secolo", oltretutto "tema portante della società americana fin dalle sue origini", ci dice, ancora, Fiorentino, chiamando direttamente in causa il film su cui si concentrerà questo saggio:

Il tutto è condito spesso di una violenza cieca e ingiustificata perpetrata però, a differenza della tradizione, anche dai buoni che rischiano di essere travolti nel vortice della brutalità perdendo così sicurezza e autodefinizione. Tutto si sfuoca nell'incertezza di chi sia il colpevole della degenerazione della violenza. *The Departed* (2006) di Martin Scorsese riassume queste incertezze in un'avvincente trama di scontro e intreccio tra affari criminali e polizia nella quale i protagonisti saltano continuamente da una parte all'altra, confondendosi e confondendo lo spettatore su chi siano davvero i buoni e i cattivi. Una spirale di violenza travolge quasi tutti i personaggi lasciandone sul selciato la quasi totalità<sup>6</sup>.

Effettivamente, non solo rispetto al tema della violenza, ma anche a quelli indicati nelle pagine precedenti, e al contesto descritto da Gandini, *The Departed* risulta esemplare<sup>7</sup>. E non è un caso che si tratti dell'opera di un regista che proprio dalla New Hollywood proviene, e che, quindi, se racconta, a modo suo, il trauma presente, lo fa in continuità con ciò che l'ha preceduto; una continuità innanzitutto interna al cinema (il *suo* cinema, le sue costanti d'autore ecc.), ma si tratta di un cinema che massimamente ha saputo trasmettere nel corso dei decenni la temperatura morale e ideologica della società americana, i suoi traumi, le sue ferite, appunto la sua paranoia.

In *The Departed – Il bene e il male* molti elementi riportano ai film precedenti di Scorsese, così come molti elementi, segnali e indizi riportano ad altri momenti della Storia americana, variamente riflessi dalle storie raccontate in altri suoi film. Tra questi, un ruolo forte e carico di significato riveste anche

<sup>6</sup> Daniele Fiorentino, *Non è un paese per vecchi: identità, paura e futuro*, cit., p. 277.

<sup>7</sup> Le pagine che seguono rielaborano in alcuni punti il testo del mio precedente saggio dedicato al film: *The Departed. "Here, in this Country": L'America di Scorsese*, in Leonardo Gandini, Andrea Bellavita (a cura di), *Ventuno per undici. Fare cinema dopo l'11 settembre*, Le Mani, Recco, 2008, pp. 149-158.

la scelta dei materiali sonori e musicali in particolare, che affollano la colonna sonora. Significativamente, per esempio, *Gimme Shelter* è la canzone che, nella colonna sonora della sequenza introduttiva di *The Departed*, si intreccia con la voce narrante, e poi dialogica, di Frank Costello, nel passaggio dalle immagini significativamente di repertorio che aprono il film (nelle sceneggiatura originale esplicitamente riferite agli anni Settanta, con un sottotitolo che data «1974»<sup>8</sup>, sostituito nel film dall'indicazione «qualche anno fa», altrettanto significativa), e l'avvio del racconto. Si tratta di una delle più famose canzoni dei Rolling Stones, apparsa la prima volta nell'album *Let it Bleed*, del 1969, una sorta di *canzone della fine del mondo*, del senso di apocalisse legato all'era del Vietnam, come ricorda a distanza di anni lo stesso Mick Jagger<sup>9</sup>. È la terza volta, dopo *Good Fellas* e *Casino*, che Scorsese utilizza la canzone dei Rolling Stones. Questa volta, tuttavia, Scorsese puntualizza il senso della scelta:

*Gimme Shelter* est un cri. Un cri, provoqué à l'époque par la guerre du Vietnam, mais qui a toujours une résonance. Aujourd'hui, j'ai envie de hurler de la même manière. Et puis, les personnages du film sont, en quelque sorte, embarqués dans une guerre. Ils n'ont aucun refuge (*shelter*)<sup>10</sup>.

La ricorrenza della canzone evidentemente salda il legame con gli altri due film in questione, così come molte altre ricorrenze, narrative, tematiche, stili-

<sup>8</sup> Ecco come apre la sceneggiatura di William Monahan:

FADE UP ON

THE SOUTH BOSTON HOUSING PROJECT. A maze of buidings against the harbor.

CLOSE ON:

YELLOW. Yellow ripples past the camera and when it clears we see through diesel smoke: A BUSING PROTEST in progress. The SCHOOLBUS, full of black kids, is hit with bricks, rocks. A brief, violent, destructive barrage.

The surging, rioting, crowd in the street is so Irish that it might as well have been photographed in Belfast. Placard of the period are displayed.

TITLE:

1974.

<sup>9</sup> «Well, it's a very rough, very violent era. The Vietnam War. Violence on the screens, pillage and burning. And Vietnam was not war as we knew it in the conventional sense... That's a kind of end-of-the-world song, really. It's apocalypse», in Jann S. Wenner, *Mick Jagger Remembers*, «Rolling Stone», 14 December 1995, p. 3 ([www.rollingstone.com](http://www.rollingstone.com)).

<sup>10</sup> Martin Scorsese, in Nicolas Shaller, Stéphanie Lacombe, *Scorsese sans filtre*, «Première», 12, 2006, p. 55.

stiche ecc., su cui qui non ci si sofferma, proseguono un discorso e una poetica d'autore di impressionante e magmatica coerenza. Ma ciò che le parole di Scorsese sembrano sottolineare per questa precisa occorrenza di *Gimme Shelter*, in *The Departed*, è il senso politico che si porta dietro e che rilancia *oggi*. Saldando il legame con il passato, con la Storia americana. Un senso politico in forma di grido, di grido dell'autore, di Scorsese («aujourd'hui, j'ai envie de hurler de la même manière»), ma anche dei personaggi e del mondo raccontato, «in qualche modo imbarcato in una guerra». In questo senso se è vero che Scorsese continua a raccontarci l'inferno in terra, ora, e forse a partire da *Gangs of New York* (*id.*, 2002), come sostiene Jean-Christophe Ferrari, la rappresentazione di questa dannazione acquista una dimensione nuova e specificamente politica:

Ce qui a changé chez Scorsese, à partir de *Gangs of New York*, tient, je crois, à une nouvelle manière de représenter l'enfer; ce séjour carcéral et incandescent auquel les hommes semblent condamnés. Le caractère subjectif de la damnation et la dimension objectivement cauchemardesque du monde trouvent aujourd'hui un équilibre qu'ils n'avaient pas dans *Taxi Driver*, *Raging Bull* ou *After Hours*. Ou, pour le dire autrement, il y a, dans l'oeuvre récente de Scorsese, un engagement politique explicite, c'est-à-dire une représentation désabusée des États-Unis et, par contamination, du réel tout entier<sup>11</sup>.

L'universo concentrazionario del film, in cui si fronteggiano forze dell'ordine e criminali, con armi, obiettivi e modalità tanto interscambiabili quanto la loro condizione etica, costituisce una rappresentazione estrema, esacerbata, *urlata*, di una nazione giunta a una sorta di *ground zero* della moralità, per usare un'espressione dello stesso regista<sup>12</sup>, che riprende direttamente la definizione dell'immagine del disastro, delle macerie e del deserto seguiti all'11 settembre 2001, dell'azzeramento delle torri gemelle all'attuale *ground zero*, simbolo di un'apocalisse e di tutti i suoi *departed*. Ed è proprio questo universo, definito da trame, percorsi e ruoli indistricabili che ritorna, rilanciandola all'ennesima potenza, a quella paranoia di cui sopra si diceva.

La Boston del film, e il milieu *Irish-american* che Scorsese mette in scena *al posto di* New York, tante volte raccontata, e raccontata anche nel film forse

<sup>11</sup> Jean Christophe Ferrari, *Martin Scorsese. Les infiltrés*, «Positif», 550, Décembre 2006, p. 36.

<sup>12</sup> In Ian Christie, *Scorsese. Faith under Pressure*, «Sight&Sound», November 2006, p. 14.

intimamente e politicamente più vicino a *The Departed*, cioè *Gangs of New York*, appaiono al contempo come una dislocazione e una ricollocazione metaforica, con quelle frontiere e quelle opposizioni etniche così ossessivamente indicate nel corso di tutto il film. Del resto, come è stato notato in diversi studi recenti<sup>13</sup>, l'ambientazione bostoniana (e south-bostoniana, in particolare), è location ricorrente nel cinema (come nella televisione e nella *popular culture*) post 11 settembre, laddove l'*Irish-americaness* dei suoi abitanti diventa elemento cruciale e metonimico per rappresentare la crisi dell'*americaness* tutta, in particolare nel *crime* o *gangster movie*, anche d'autore, come è il caso per esempio di *Mystic River* (*id.*, Clint Eastwood, 2003)<sup>14</sup>, oltreché di *The Departed*. Diane Negra, sottolineando come nel caso di Scorsese, in particolare, il film «remakes an Asian gangster film with Irish characters», nota come il dato etnico in questo contesto sia evidentemente di natura simbolica:

Despite the current high profile of a set of Irish male stars in Hollywood, these narratives are marked by the minimal involvement of Irish performers, a fact which suggests their disinterest in a sourced, indigenous Irishness in favour of a commitment to Irishness as an accessory discourse to Americanness. The fact that this material has been so transparently “Irishized” reinforces the broad consensus in the US that Irishness is available to speak a precariously classed, highly instable whiteness.<sup>15</sup>

Se l'analisi di Negra approfondisce poi la questione della crisi della mascolinità americana, su cui qui non ci soffermiamo, è interessante trattenere lo spunto relativo al dato etnico e ambientale già sottolineato. In effetti, appare evidente come Boston sia una perfetta *pars pro toto*, o metafora, per un'intera nazione, quella *nazione* cui non solo alludono le numerose bandiere americane che costellano il film (dalle prime immagini di repertorio, quindi della *Storia*, che tornano guarda caso agli anni Settanta, alle immagini finzionali, della *storia*), ma che, anche, viene evocata e invocata significativamente dal personaggio che è paradossalmente il perno morale

<sup>13</sup> Cfr. i saggi compresi in Ruth Burton (ed.), *Screening Irish-America. Representing Irish-America in Film and Television*, Irish Academic Press, Dublin-Portland, 2009.

<sup>14</sup> Per un'analisi di *Mystic River* si rinvia a Giulia Carluccio, *Mystic River*, in Giulia Carluccio (a cura di), *Clint Eastwood*, Marsilio, Venezia, 2008, pp. 91-115.

<sup>15</sup> Diane Negra, *Irishness, Anger and Masculinity in Recent Film and Televisions*, in Ruth Barton (ed.), *Screening Irish-America*, cit., p. 280.

del film, e cioè Costello. Si veda, per esempio la sequenza dello smercio dei micro-processori ai cinesi, dove Costello contrappone ai compratori, nel corso di una trattativa tra mafiosi, una serie di norme, in nome di un sistema di valori (paradossali) legati alla “nazione”: «Because here, *in this Country*. . . What we generally do *in this Country is that*. . .», laddove il montaggio sonoro della lingua cinese dei compratori e le parole scandite in inglese dal boss americano, con la ripetizione di *this Country* acquista una dimensione fortemente drammatica, ancorché il senso di quelle parole sia ironico. Di nazione si parla anche nel dialogo tra Costello e French, al volante dell'auto, quando quella americana viene definita una «nazione di topi», nel senso metaforico che il sostantivo *rats* possiede nel contesto del film, cioè spie, infiltrati, ma anche nella concretezza del senso letterale, ripresa nell'ultima inquadratura del film, quando un topo cammina sul terrazzo della lussuosa residenza del defunto Sullivan, sullo sfondo della cupola d'oro del Capitole, simbolo del governo.

Una nazione di spie, di infiltrati in cui si scopre che lo stesso boss, che è al tempo stesso vittima e mandante di *rats*, è a sua volta informatore del F.B.I. È evidente dunque che ciò che emerge è una indecidibilità e instabilità totali dei ruoli, in un clima di controllo e sorveglianza sia fisici che tecnologici, che mischiano modalità e strumenti arcaici, fisici, appunto, con dispositivi e software elettronici di ultima generazione. La violenza del film, in questa prospettiva, non è solo quella fisica, delle collutazioni, delle aggressioni materiali, ma anche quella dell'invasività di mezzi di controllo che sono già virtualmente armi. Quella che si combatte è una guerra in cui non si usano soltanto le armi tradizionali. I computer e i cellulari (di cui riparleremo), onnipresenti nel film, tanto quanto il sangue che scorre, creano e distruggono contatti e persone con semplici comandi. La distruzione di un file equivale all'annientamento di una persona, di un'identità, così come la localizzazione di un cellulare è come una sorta di presa di mira. Vediamo cellulari che suonano, che vibrano, che messaggiano come parte fondamentale delle dotazioni degli agenti dell'ordine o del crimine, armi speciali. Scorsese stesso ne indica la funzione nel film:

On a eu toutes sortes de problèmes techniques avec les téléphones mobiles et les ordinateurs. Pour moi, ce sont des armes, et je les ai filmées comme telles<sup>16</sup>.

<sup>16</sup> Michael Henry, *Entretien avec Martin Scorsese. L'orgueil précède la chute*, «Positif», 550, Décembre 2006, p. 38.

Tutto ciò costituisce anche una sorta di aggiornamento della paranoia espressa da film come *The Three Days of the Condor* (*I tre giorni del Condor*, Sidney Pollack, 1975), o *The Conversation* (*La conversazione*, Francis Ford Coppola, 1974), un aggiornamento che conduce a un livello estremo, definitivo. In questo senso, il film è davvero un ritratto dell'America contemporanea, post 11 settembre. Se è vero che Scorsese non ha fatto un film esplicitamente sull'11 settembre, è pur vero che il clima di catastrofe morale che impregna *The Departed* parte da lì, come molti critici hanno sottolineato, ma anche che *arriva lì*. Proprio in considerazione degli agganci con il passato, con la Storia americana degli ultimi decenni, della stratificazione di riferimenti, sia esplicitamente storici (ricordiamo ancora che il film prende avvio da immagini di repertorio che ci riportano indietro), che interni al cinema. Certo, arrivare lì significa arrivare a un punto di deflagrazione senza ritorno, di apocalisse. In questo, il crollo delle Torri è un punto di non ritorno. E a proposito di *crolli*, che è anche il titolo del fortunato libro di Marco Belpoliti sul mondo contemporaneo, tra i due crolli simmetrici del Muro di Berlino e delle Torri Gemelle<sup>17</sup>, crollo e caduta è anche, nel film, quello improvviso e scioccante di Queenam, dal tetto di un grattacielo, che annuncia in modo crudelmente spettacolare, come il crollo delle torri di New York, che è la fine del mondo morale. E quella caduta, nella finzione del film, indubbiamente è memore (è un'immagine memore) dell'immagine in tutti impressa delle riprese del crollo delle Torri, quando, dopo le fiamme, il boato ecc., si vede un uomo che cade; quella caduta, quel crollo, o quel «volo sublime» che già, come Andrea Bellavita ha sottolineato, era «puro cinema»<sup>18</sup>. Dal vero. Forse è per questo che, nel film, la caduta di Queenam è così tremenda e apocalittica. La finzione di Scorsese tocca nervi sensibili, scoperti. Attraverso la mediazione del cinema, del racconto, dello stile che sempre, nella sua opera, sono la forma del mondo.

*Infernal Affairs* (Wai-keung Lau, Alan Mak, 2002), come è noto, è il titolo del film di Hong Kong da cui Scorsese, insieme allo scrittore William Monahan, che firma la sceneggiatura, ha tratto ispirazione per *The Departed*. Si è già visto come sia propriamente una visione infernale quella che il film esprime, in una dimensione che si allontana dalla pellicola asiatica<sup>19</sup>, pur seguita

<sup>17</sup> Marco Belpoliti, *Crolli*, Einaudi, Torino, 2005.

<sup>18</sup> Andrea Bellavita, *Filming (in) America. Raccontare gli Stati Uniti dopo il 9/11*, cit., p. 17

<sup>19</sup> Lo nota anche il direttore della fotografia, Michael Balhaus, sottolineando che *Infernal*

piuttosto fedelmente in molti passaggi e invenzioni narrative, per ampliarsi a una tragedia della dannazione forse persino più profonda e totale di (degli) altri film di Scorsese. Una dannazione segnata dalla Storia e da un sentimento politico, come si è detto, più forte rispetto al passato.

Certo, il contesto e l'ambientazione, che Monahan, americano-irlandese bostoniano, sposta non a caso, come si è visto, proprio a Boston, nello scontro tra una polizia e una organizzazione mafiosa entrambe *irish-american*, e quindi il conflitto interno a una sola comunità, rimandano a un dato etnico e sociologico preciso. Un dato non inessenziale e per di più descritto in qualche modo dall'interno, via sceneggiatura, ma anche, nel suo senso più profondo, perfettamente utile alla poetica dell'italo-americano Scorsese. Al di là del fatto che Monahan e Scorsese prendono ispirazione, per il personaggio di Costello, dal boss mafioso James J. Bulger, detto Whitey Bulger, latitante al momento dell'uscita del film (allora, uno dei dieci latitanti più ricercati dall'FBI, significativamente il *wanted* numero 2, dopo Osama bin Laden, e il numero 1 dopo la morte di quest'ultimo!)<sup>20</sup>, e quindi da una figura reale, quel mondo è estremamente vicino all'universo scorsesiano. La comunità irlandese è infatti caratterizzata da un forte cattolicesimo, così come da un profondo senso di fatalismo, e, come da più parti è stato notato, è propriamente il cristianesimo di lingua inglese a parlare di *faithful departed* per i propri martiri. Tutti elementi che evidentemente forniscono materia pregnante al discorso scorsesiano di sempre. Tuttavia, senza che il film perda nulla della referenza sociologica che chiama in causa, lo scontro tra i tutori della Legge e la criminalità, tutto interno a questa comunità, va al di là della referenza più diretta, per trascenderla nella dimensione che si è indicata nella prima parte di questo saggio, ma anche nella dimensione di una tragedia astratta, fortemente stilizzata, ancorché emotiva, urlata ecc. In questo senso, non soltanto le parti in gioco, come si è visto, risultano del tutto interscambiabili, in un'assoluta reciprocità che esprime una visione radicalmente e definitivamente disincantata della società americana, ma pure l'universo concentrazionario in

*Affairs* «has a very different style than *The Departed*» e precisando che, con Scorsese, hanno puntato a «a more American approach to the material». Lo stesso Balhaus chiarisce come Scorsese, per definire una precisa strategia visiva, lo avesse incoraggiato a trarre ispirazione da diversi e vari film, dai classici degli anni Quaranta ai neonoir asiatici. Per le citazioni e per un approfondimento su questi riferimenti, cfr. Stephen Pizzello, *Deep Cover*, «American Cinematographer», LXXXVII, 10, October 2006, pp. 37-38.

<sup>20</sup> Bulger è stato catturato il 22 giugno del 2011.

cui si consuma la tragedia della lotta tra forze che è impossibile ricondurre al Bene e al Male evocati dal sottotitolo italiano del film, assume una dimensione mentale (ed estetica) ulteriore. L'impossibilità di distinguere, appunto, tra il Bene e il Male, tra le forze dell'ordine e quelle del disordine, tra eroe positivo e eroe negativo, l'attrazione e il risucchio fatale di un universo nell'altro, giungono ad annientare ogni *possibile* orizzonte morale. Ciascun personaggio risulta parimenti dannato, fin dall'inizio. Il parallelismo evidente dei due personaggi dei poliziotti rivali, Sullivan e Costigan, li rende l'uno il doppio dell'altro<sup>21</sup> (a cominciare dalla somiglianza fisica, per proseguire con la condivisione della stessa donna, fino al rincorrersi e raggiungersi, con il ricongiungimento finale nella morte), facendo esplicitamente riferimento alla scissione di un unico soggetto morale dato come perduto, dannato. Ciò che Scorsese racconta, o *canta*, è un inferno morale, in cui non solo vi sono figure precisamente infernali, come Costello, ma in cui tutto (il male possibile) rimanda a tutto (il male possibile), senza possibilità di fuga o di redenzione. Redenzione che invece, nel film di Hong Kong, era possibile per il personaggio da cui deriva Sullivan. Lo stile di questo canto, o urlo, se si preferisce, è assolutamente lirico, soggettivo. E la stilizzazione si avverte anche nei riferimenti e citazioni alla tradizione del *gangster movie* (tra tutti *Scarface*, di cui si riprende ossessivamente il motivo iconografico della croce e il sestetto della *Lucia di Lammermoor*), o di *The Third Man*, nella sequenza del funerale di Costigan, ecc. Per Scorsese, il cinema e la storia del cinema (il cinema proprio e quello altrui, le risorse, il linguaggio) sono la forma di ogni possibile riflessione sul mondo. La frantumazione del senso morale, quella stessa del soggetto perso negli inferi della sua dannazione emerge *dalla* regia scorsese, dalla sua scrittura, dal suo stile. Ogni risorsa del linguaggio classico viene utilizzata, ma ogni risorsa del linguaggio classico viene parimenti bombardata, fatta esplodere, in una moltiplicazione e instabilizzazione delle sue funzioni tradizionali, a partire da un'intensificazione parossistica del ritmo del montaggio. David Bordwell sostiene che «even more eagerly than *The Aviator*, *The Departed* embraces what I've called "intensified continuity"»<sup>22</sup>, facendo notare come la durata media delle inquadrature del film risulti vertiginosamente ridotta rispetto

<sup>21</sup> Secondo Diane Negra, peraltro, il motivo del doppio è elemento ricorrente nella rappresentazione dell'identità Irish-american nei media narrativi contemporanei. Cfr. Diane Negra, *Irishness, Anger and Masculinity in Recent Film and Televisions*, cit..

<sup>22</sup> David Bordwell, *The Departed. No Departure*, oct. 10, 2006, <http://www.davidbordwell.net/blog/2006/10/10/the-departed-no-departure/>

ai precedenti film di Scorsese, in una corrente di energia continua che turba e che destabilizza, come accadrà viepiù, secondo chi scrive, sette anni più tardi, anche in *The Wolf of Wall Street* (*id.*, 2013). Le logiche di montaggio procedono direttamente dalla materia del film. La stessa presenza dei cellulari, di cui sopra si è parlato, diviene perno di collegamento e modalità di montaggio che dà senso a questa presenza, la qualifica. Se i cellulari sono i *gadget* simbolici del mondo contemporaneo (oltreché presenza ossessiva del cinema hongkonghese del periodo), questi diventano i *gadget* su cui si costruisce il montaggio, su cui si definisce la scala dei piani di ripresa (si pensi al dettaglio del cellulare illuminato nella tasca di Sullivan, o a quello insanguinato del già *departed* Qeenam (al punto che il film può essere anche definito *a mobile-phone drama*)<sup>23</sup>. Voci narranti, voci dialogiche, sguardi e punti di vista si confondono, nella mobilità continua della macchina da presa, così come si confondono i ruoli narrativi e simbolici del racconto, e lo stesso ricorso a strutture forti della narrazione classica, come il montaggio alternato, perdono definitivamente qualsiasi funzione costruttiva rispetto allo spazio-tempo del racconto, divenendo figure dell'instabilità, della distruzione. Alla fine dell'alternanza non c'è il salvataggio alla Griffith. C'è la dannazione definitiva, nel momento stesso in cui si vince che lo spazio-tempo raccontati sono puramente astratti. L'uso del mascherino e dell'iride, poi, marcano di irrealità il mondo raccontato, o meglio stabiliscono delle coordinate di una realtà diversa, quella del cinema, che sola può, per Scorsese, raccontare *il senso* della realtà del mondo. Il titolo stesso del film è definitivo, in questo senso. E ancora richiama ai morti, ai caduti in guerre diverse, sino alle Torri gemelle, in cui non si sa mai bene da che parte stia la giustizia e il Bene. E i caduti sono anche i due personaggi protagonisti. Entrambi, come si diceva, proprio a rimarcare anche nella morte che se l'eroe positivo appare Costigan (che sa ancora come si scrive il sostantivo "citizen", come viene non casualmente sottolineato nel film), Sullivan gli è speculare nella fine parimenti repentina e definitiva. Del resto entrambi provengono dallo stesso milieu, ed entrambi sono versioni speculari e mancate del mito non più possibile del *self made man* (un mito che nel già citato *Wolf of Wall Street* ritornerà, in altro contesto, nel personaggio interpretato da Di Caprio, in versione abnorme, attraverso la lente deformante e parossistica del film). Nessuna forma di *citizenship* è più possibile. È tuttavia vero che, tra i fram-

<sup>23</sup> Cfr. William Marling, *Mobile Phones as Narrative Tropes*, «Journal of Popular Film and Television», 1, 2008, pp. 38-44.

menti del racconto, già dato fin dall'inizio, resta infine una donna incinta. Come per il feto astrale di *2001: Odissea nello spazio*, il film ci lascia con un accenno di futuro. Ma se in tale ambiguità, come accadde pure per il film di Kubrick, è possibile cogliere un segnale di speranza, è altrettanto possibile ribaltare il discorso e pensare che, se un significato esiste, questo è che si nasce già dannati. E i flashback o gli inserti che ci hanno mostrato il passato di Sullivan e Costigan lo hanno bene mostrato.

Lorenzo Donghi

*Torri che crollano, guerra al terrore e immagini redacted.*

*Riflessioni sull'immaginario bellico dopo l'11 settembre*

*Ground Zero. L'evento e il suo sfondo mediale*

Il mattino dell'11 settembre 2001, a seguito di una serie di dirottamenti pianificati dall'organizzazione terroristica Al Qaeda, due aerei di linea impattano contro le Twin Towers a New York, uno si schianta sul Pentagono, sede del Dipartimento della Difesa statunitense, un quarto, dopo la ribellione dei passeggeri, precipita nei campi della Pennsylvania, senza raggiungere il suo obiettivo (presumibilmente Washington). È un attacco compiuto direttamente sul suolo degli Stati Uniti, che ne colpisce cuore finanziario e difensivo, sebbene appaia come un monito rivolto a tutto l'Occidente, come confermano, pochi anni dopo, gli attentati a Madrid e Londra.

A poco più di un decennio di distanza, l'11 settembre si è ritagliato, nella memoria collettiva così come nei discorsi istituzionali, lo spazio di una *formula*. Come il 4 luglio è divenuto una ricorrenza, una data senza necessità di ulteriore specificità, mentre un caso beffardo ha voluto che, secondo il sistema di datazione americano, le cifre che la compongono (9/11) risuonino come un rimando spontaneo al numero dell'emergenza (911). Del resto, da subito, è stata chiarissima la tendenza a stabilire, rispetto a ciò che accadde qual giorno, un prima e un dopo, così come palese si è rilevata la volontà di attribuire a esso il ruolo di una diga spartiacque, sancendo una cesura, secca e nitida, tra ciò che è stato e ciò che è, «sospingendo il ventesimo secolo, con le sue guerre calde e fredde, con i suoi missili nucleari e le sue discussioni, verso un passato lontano coperto da brume»<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Serge Schmemmann, citato in Peter Carravetta, *Del postmoderno*, Bompiani, Milano, 2009, p. 30.

Quasi come se, in quella mattina di inizio di millennio, l'immagine delle Torri colpite, collassate e precipitate su se stesse, avesse costituito davvero un *Ground Zero*, un punto zero, l'epicentro di un nuovo immaginario.

L'11 settembre 2001 è anche il più celebre *casus belli* annoverato nelle recenti cronache internazionali. Meno di un mese dopo, infatti, scoppia e si combatte un inedito tipo di guerra, mai prima concepito: una *War on Terror*, un'azione bellica, al contempo di risposta e preventiva, contro il terrore, che ha luogo in due scenari ben definiti, Afghanistan (2001-in corso) e Iraq (2003-2011), così come in altri, dai contorni più sfumati<sup>2</sup>, in accordo con uno sforzo rivolto verso una frontiera globale. Una campagna politica internazionale che ricorre allo strumento della guerra per scagliarsi contro uno *stato d'animo*, convocando nella sfera del nemico (il terrorismo) istanze difficilmente identificabili con tradizionali perimetri di carattere geo-politico, men che meno istituzionale, chiamate a raccolta intorno al volto barbuto e appuntito dello sciecchio saudita Osama bin Laden.

Una guerra che si combatte nelle strade di Baghdad, o tra le impervie montagne al confine tra Afghanistan e Pakistan, ma, per la prima volta, anche progressivamente in rete<sup>3</sup>, cercando di volgere a proprio favore l'impatto, potente e imprevedibile, delle più recenti tecnologie della comunicazione mediata impiegate nel *warfare*, tali da promuovere la scena *on-line* a vetrina prioritaria del conflitto, rilanciando la spartizione atavica del campo di battaglia in un orizzonte fatto di scambi di dati, immagini e immaginari<sup>4</sup>.

Un punto di svolta insomma, l'11 settembre, che irrompe nel pieno della *condizione postmoderna* e finisce per sabotarne i piani. Curiosamente infatti, proprio quando la realtà sorpassa la finzione «in una sorta di duello tra loro

<sup>2</sup> Scenari aperti o ridefiniti dalla Guerra al Terrore si trovano infatti anche in Medio-Oriente (Libano e Striscia di Gaza), nel Caucaso settentrionale (Cecenia), in Asia meridionale (India, Nord-Ovest del Pakistan), nel Sud-Est asiatico (Indonesia, Filippine), in Africa (nel Corno e nei territori del Sahara) e in Sud-America (Colombia).

<sup>3</sup> Va specificato che il primo contesto bellico in cui è presente internet è la Guerra del Kosovo (1996-1999), tuttavia la sua importanza è ancora relativa, non paragonabile a quella che la rete acquisirà a distanza di soli cinque anni.

<sup>4</sup> Nicholas Mirzoeff, *Watching Babylon: The War in Iraq and Global Visual Culture*, Routledge, London, 2004 (tr. it. *Guardare la guerra. Immagini del potere globale*, Meltemi, Roma, 2005); W.J.T. Mitchell, *Cloning Terror. The War of Images, 9/11 to the Present*, University of Chicago Press, Chicago, 2011 (tr. it. *Cloning Terror. La guerra delle immagini dall'11 settembre a oggi*, VoLo publisher, Firenze-Lucca, 2012); Nathan Roger, *Image Warfare in the War on Terror*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2012.

a chi sarà il più inimmaginabile»<sup>5</sup>, gli attacchi di Al Qaeda annunciano la conclusione di quello *sciopero degli eventi* proclamato negli anni Novanta, scongiurando pertanto ogni coevo pericolo di *fine della storia*. Non stupisce quindi, come dimostrato da Philip Hammond, che tra le innumerevoli reazioni agli attacchi del 2001 «una delle più straordinarie e inaspettate sia stata il dibattito sul postmodernismo che ne è scaturito»<sup>6</sup>, riassumibile in una domanda, tanto semplice quanto radicale: *dentro o fuori* il postmoderno? È ancora possibile, dopo l'11 settembre, parlare di relativismo, fine delle grandi narrazioni, distanza ironica, o del fatto che *nulla è reale*?

Le risposte, come ovvio divergenti e riconducibili a posizioni antitetiche, non sono materia d'analisi delle pagine che seguono<sup>7</sup>. In questa sede, ciò che risulta importante prendere in considerazione dall'incrocio tra 11 settembre e postmoderno è che la *querelle* derivatane, da ambo le parti, ha riconsegnato alla sfera sociale la nozione di *evento*, che fatica non poco a trovare una fisionomia semantica, oggetto, com'è, di usi e abusi – almeno nell'ambito del linguaggio comune, per cui pare che a qualsivoglia avvenimento spetti oggi un'*attribuzione evenemenziale* (dal fatto storico alla *reunion* di un gruppo rock, dall'incontro di calcio in mondovisione alla *premiere* di una serie televisiva di successo).

Chiarite le argomentazioni circa la liceità di conferire la qualifica filosofica di *evento*, se non di *major event*, ai fatti dell'11 settembre 2001<sup>8</sup>, è importante rimarcare come l'accaduto (e per quanto concerne la sua portata quantitativa e simbolica, in particolare lo scenario di New York) si sia primariamente imposto come un *media event*, un evento mediatico, secondo la definizione “cerimoniale” di Daniel Dayan and Elihu Katz<sup>9</sup>, quanto meno poiché così è

<sup>5</sup> Jean Baudrillard, *L'esprit du terrorisme*, «Le Monde», 2 Novembre 2001 (tr. it. *Lo spirito del terrorismo*, Cortina, Milano, 2002, p. 37). Sul tema si veda anche Slavoj Žižek, *Welcome to the Desert of the Real*, Verso Books, London-New York, 2002 (tr. it. *Benvenuti nel deserto del reale. Cinque saggi sull'11 settembre e date simili*, Meltemi, Roma, 2002).

<sup>6</sup> Philip Hammond, *Media, War & Postmodernity*, Routledge, London, 2007 (tr. it. *Media e Guerra. Visioni Postmoderne*, Odoya, Bologna, 2007, p. 15).

<sup>7</sup> Oltre a Philip Hammond, si rimanda a Peter Carravetta, *Del postmoderno*, cit.

<sup>8</sup> Sul concetto di “evento” applicato ai fatti dell'11 settembre si rimanda a Giovanna Borradori, *Philosophy in a Time of Terror: Dialogues with Jürgen Habermas and Jacques Derrida*, University of Chicago Press, Chicago, 2003 (tr. it. *Filosofia del terrore. Dialoghi con Jürgen Habermas e Jacques Derrida*, Laterza, Roma-Bari, 2003) e a Mauro Carbone, *Essere morti insieme. L'evento dell'11 settembre*, Bollati Boringhieri, Torino, 2007.

<sup>9</sup> Daniel Dayan, Elihu Katz, *Media Events: The Live Broadcasting of History*, Harvard University Press, Cambridge, 1992 (tr. it. *Le grandi cerimonie dei media. La storia in*

stato concepito dagli stessi organizzatori, come dimostra lo schema con cui gli attacchi sono stati eseguiti. L'esempio più noto al riguardo chiama in causa la gemellarità delle Torri, che diventa un fattore decisivo nel momento in cui colpire la Torre Nord significa, com'è successo, concentrare tutti gli occhi dei media sullo schianto successivo, avvenuto, sedici minuti dopo, contro la Torre Sud, un impatto che ha costituito il profilmico di un'attrazione trasmessa in diretta mondiale.

Tuttavia, si tratta di capire come si è evoluto il sistema dei media cui ci si riferisce dieci anni dopo un indiscusso predominio televisivo (e occidentale) con cui si confrontano i due studiosi israeliani, riflettendo sulla forma spettacolare con cui l'attentato è stato percepito, elaborato, vissuto attraverso la sua fitta trama di incisioni mediali. Le immagini delle Torri che si sgretolano, come la conseguente amputazione operata allo *skyline* newyorkese, costituiscono infatti un trauma visivo devastante ed enigmatico, così «oggettivamente intriso di esteticità»<sup>10</sup> da essere stato persino definito, non senza polemiche, «la più grande opera d'arte possibile nell'intero cosmo»<sup>11</sup>; ma, tali immagini, di cui tutti serbiamo il ricordo, viste prima in televisione, poi migrate nella stampa e in rete e viceversa<sup>12</sup>, non sono immuni dalle modalità comunicative che ne hanno con-

*diretta*, Baskerville, Bologna, 1995). Si ricorda che, secondo la teoria proposta dai due studiosi, poiché si possa parlare di *evento mediatico* (evento rispetto cui la televisione possa dispiegare il suo potere di dichiarare una *festività*, un'occasione cerimoniale dal carattere marcatamente rituale) si devono rispettare alcuni parametri: sintatticamente, si deve interrompere la normale programmazione televisiva; semanticamente, l'evento deve avere una grandezza tale da imporgli una portata storica; pragmaticamente, deve avvenire un "arresto" nello scorrere della vita quotidiana, in modo che il pubblico possa dedicarsi, quasi con devozione, alla fruizione del programma.

<sup>10</sup> Pietro Montani, *La funzione testimoniale dell'immagine*, in Tullio Gregory (a cura di), *XXI secolo. Comunicare e rappresentare*, Edizioni dell'Enciclopedia Italiana, Roma, 2009, pp. 477-489.

<sup>11</sup> Karlheinz Stockhausen, citato in Mario Carbone, *Essere morti insieme*, cit., p. 76. La dichiarazione di Stockhausen, cui è seguita una rettifica da parte dello stesso musicista in data 19 settembre 2001 (si veda il sito [www.stockhausen.org](http://www.stockhausen.org)), ha prestato il fianco, come inevitabile, a molte critiche. Tra esse si segnala quella dell'architetto Richard Serra, che accusa Stockhausen di aver smarrito la distinzione tra arte e realtà, cadendo pertanto nella trappola di estetizzare il terrore. Richard Serra, *Aestheticizing Terror*, «The New York Times», 21 October 2001, p. 2.

<sup>12</sup> I motivi per cui l'11 settembre la rete si impone per la sua importanza sono almeno tre. Il primo è di natura infrastrutturale: internet rappresenta infatti una nuova possibilità logistico-comunicativa con cui gestire l'emergenza (nonostante si sia parlato di *blocco*

dizionato la metabolizzazione pubblica. Una questione di visualità dell'evento, intesa nell'ottica della sua *performatività* attraverso i media: negli ultimi anni, anche contributi non provenienti dall'area disciplinare dei *media studies* hanno fatto riferimento a questa dimensione mediatizzata dell'11 settembre.

Il filosofo Mauro Carbone<sup>13</sup>, per esempio, rilegge il crollo delle Torri alla luce di una metafora – quella del *naufragio con spettatore* – collocata in una linea di continuità tesa tra l'invenzione del poeta latino Lucrezio e la *Critica del giudizio* di Immanuel Kant, una parabola scandita dalle molteplici rielaborazioni di cui la metafora è stata oggetto, nel corso di due millenni, da parte del pensiero occidentale<sup>14</sup>. Per Carbone, ciò che conferma l'11 settembre è che *il naufrago non si distingue più dallo spettatore*, che la sicurezza contemplativa di chi guarda è stata abbandonata poiché, a partire dalla rivoluzione copernicana, l'uomo ha perso la sua posizione privilegiata nell'universo, e, senza scogli cui aggrapparsi, è costretto a percepirsi come soggetto totalmente implicato nella Storia, dunque, come irrimediabilmente esposto al pericolo del naufrago. Un'indistinguibilità dello spettatore dal naufrago che si concretizza nell'11 settembre in quanto spettacolo *più visto* dalla storia umana: naufrago, appunto, di cui siamo stati tutti spettatori.

Anche lo studioso di cinema Marco Dinoi<sup>15</sup> si interroga sul significato di tutto quel bulimico guardare. Dinoi fa notare come, nel rendere visibile l'11 settembre, «il sistema dei media è [...] ricorso a un flusso ininterrotto di immagini creando una sorta di vuoto pneumatico, che impediva loro connessioni con altri luoghi, i raccordi di montaggio ad altre immagini» proprio mentre la ripetizione ossessiva si frapponesse paradossalmente tra visione e comprensione, impedendo di capire, di interpretare l'evento, «perché questo

*per congestione* o di *caduta* nelle ore immediatamente successive lo schianto); il secondo è relativo alle nuove modalità di confronto che la rete garantisce (per esempio: siti per la ricerca di familiari scomparsi, siti di commiato per le vittime, siti che urlano alla cospirazione, siti legati al cyber-terrorismo jihadista); il terzo è collegato alla dimensione archivistica assegnata alla rete dopo l'11 settembre, intesa come inesauribile deposito di memoria collettiva.

<sup>13</sup> Mauro Carbone, *Essere morti insieme*, cit.

<sup>14</sup> Hans Blumemberg, *Schiffbruch mit Zuschauer. Paradigma einer Daseinsmetapher*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main, 1979 (tr. it. *Naufragio con spettatore. Paradigma di una metafora dell'esistenza*, Il Mulino, Bologna, 1985).

<sup>15</sup> Marco Dinoi, *Lo sguardo e l'evento. I media, la memoria, il cinema*, Le Lettere, Firenze, 2008.

vuol dire anche temporizzarlo, vederlo appunto come un evento “accaduto”, mentre la coazione a ripetere a cui ci siamo trovati di fronte tendeva a collocarlo in una sorta di presente continuo, di fatto fuori dal tempo»<sup>16</sup>.

Il “giorno delle Torri”, il sistema dei media rimastica quindi immagini sempre uguali, trasmesse *in loop* e rese atemporalmente nella loro ostinata ripetizione dell'identico – cui si fa incontro il nostro sguardo, affetto, come diagnostica Clément Chéroux<sup>17</sup>, da *sindrome diplopica*, disturbo oculare che causa una visione raddoppiata, promuovendo la percezione della distruzione del World Trade Center grazie a immagini cariche di ripetizione e *déjà-vu*, tanto sembrano sdoppiarsi e moltiplicarsi nei media (del resto, come si è visto, è la stessa gemellarità delle Torri a implicare una prima, fondamentale forma di ripetizione).

Poco dopo gli attacchi anche l'antropologo Marc Augé<sup>18</sup> ha proposto la sua analisi dell'accaduto. Augé, schierato dalla parte dei favorevoli nel dibattito sulla qualifica evenemenziale concessa all'11 settembre, giustifica il suo punto di vista spiegando come la distruzione del World Trade Center faccia registrare *un'eccedenza degli effetti rispetto alle cause*, ossia resista a quell'esigenza di spiegazione che, a sua volta, risponde a un «desiderio d'ordine, a una volontà di negare la radicalità dell'avvenimento»<sup>19</sup> tipici di tutte le società umane (secondo Augé, particolarmente acuti nella nostra, in cui sarebbe sempre più difficile sopportare l'idea di accidentalità).

Ciò che è avvenuto va sottoposto allora a uno slittamento di funzione. Quando l'avvenimento assume dimensioni smisurate e impressionanti, la spiegazione, in termini di cause, non basta più a *ridurlo*, a estirparne il senso: è necessario non scorgere in esso un esito, bensì un inizio. L'avvenimento allora cambia natura e l'effetto diventa causa, da oggetto di spiegazione si fa, esso stesso, fonte di senso: negato nella sua brutale contingenza, può dare così risposta ai bisogni di intelligibilità soddisfatti, in accordo con il pensiero di Paul Ricoeur, dalle forme del *racconto*. Ecco quindi che si alternano le

<sup>16</sup> Ivi, p. 81.

<sup>17</sup> Clément Chéroux, *Diplopie, l'image photographique à l'ère des médias globalisés: essai sur le 11 Septembre 2001*, Le Point du Jour, Cherbourg-Octeville, 2009 (tr. it. *Diplopia. L'immagine fotografica nell'era dei mezzi globalizzati: saggio sull'11 settembre*, Einaudi, Torino, 2010).

<sup>18</sup> Marc Augé, *Journal de guerre*, Galilée, Paris, 2002 (tr. it. *Diario di guerra*, Bollati Boringhieri, Torino, 2002).

<sup>19</sup> Ivi, p. 12.

ricostruzioni, in televisione e in rete (senza dimenticare la letteratura) che raccontano l'11 settembre cercando di *narrativizzarlo*; o se si vuole, ecco lo spunto per la realizzazione del film a segmenti *11'09"01 – September 11 (11 settembre 2001*, Alain Brigand, 2002), distribuito in sala proprio nella data del primo anniversario degli *attacchi*.

Il naufragio dell'11 settembre, l'evento più visto di tutti i tempi, è stato quindi messo in scena da un complesso sistema di tecnologie e media al lavoro quel martedì a New York, rendendoci tutti spettatori del disastro e imponendosi come un crocevia irrinunciabile per gli studi che si focalizzano sulle condizioni comunicative in cui il crollo delle Torri è stato prodotto e concepito, a partire dalle numerose domande oggi legate alla percezione delle immagini mediali, che, in maniera sempre crescente, rimescolano tra loro aspetti sensazionali della comunicazione, valore documentale e finzione rielaborativa. *Redacted* (*id.*, Brian De Palma, 2006), lo vedremo, è da considerarsi a questo proposito un film di primaria importanza.

L'11 settembre è, insomma, il primo *media event* ad accadere in un paesaggio mediale rinnovato, dove sono in vigore norme della comunicazione introdotte dalla diffusione delle reti globali e dalla definitiva espansione della codifica digitale negli ambiti dell'elettronica e dell'informatica: le norme, cioè, della rimediazione, dell'interattività, dell'accessibilità e della partecipazione – senza contare che, dalla metà del decennio, si inizia a parlare di *convergenza* per qualificare l'intera cultura mediale degli anni Duemila. Il pieno compimento di ciò che l'11 settembre pare solo introdurre non è però da ricercare nella ravvicinata operazione *Enduring Freedom*, che apre le ostilità in Afghanistan il 7 ottobre 2001: il conflitto più lungo combattuto dagli Stati Uniti nella loro storia si rivela presto, in termini di trattazione mediatica, una *forgotten war*<sup>20</sup>, una guerra “dimenticata” perché difficile da mostrare, in cui i media, spiazzati dopo l'11 settembre, si stringono intorno alle scelte dell'amministrazione politica statunitense, pur venendo sottomessi a una pesante pressione governativa e a una forzata distanza dai fatti. Una situazione simile, per certi versi, a quella della Guerra del Golfo<sup>21</sup>.

È quindi la Guerra d'Iraq, all'opposto mediaticamente sovraesposta, a fare

<sup>20</sup> Sherry Ricchiardi, *The Forgotten War*, «American Journalism Review», 52 (August-September) 2006, <http://www.ajr.org/article.asp?id=4162>

<sup>21</sup> Si rimanda a Susan L. Carruthers, *The Media at War*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2011 (seconda edizione), pp. 214-224.

esplosione le premesse dell'11 settembre, aggiornando la copertura mediatica del conflitto all'avvento di Facebook, Twitter, YouTube e suggerendo di riferirsi ai conflitti post-11 settembre nei termini di eventi mediatici *diffusi*, come li hanno definiti Andrew Hoskins e Ben O'Loughlin<sup>22</sup>, ovvero immersi e prodotti in una *nuova ecologia mediale*. In attesa di verificare come le relazioni tra guerra e sistema dei media a partire dall'intervento statunitense in Iraq dialoghino con il ruolo e l'apporto che le immagini mediatiche si sono ritagliate negli scenari bellici contemporanei – come quelli presenti in Medio-Oriente e nel Nord-Africa – è intanto anzitutto possibile evidenziare la decisiva discontinuità che esse segnano rispetto all'azione esercitata dai media sul conflitto nel decennio precedente.

Ricercatori accademici anglosassoni<sup>23</sup> e nord-europei<sup>24</sup> utilizzano il termine *mediatizzazione* per indicare appunto le evoluzioni occorse alla guerra nell'arco degli ultimi tre decenni, un lasso di tempo in cui, in modo sempre maggiore, pratiche sociali e modi di interazione si sono sviluppati dipendentemente dalla crescita dell'influenza dei media. Quest'ultimi infatti, grazie a una penetrazione nel tessuto sociale sempre più invasiva, non si sono occupati soltanto, quasi tautologicamente, di *mediare* la realtà dei conflitti e delle crisi internazionali, attività intesa come un atto concreto di comunicazione che dà significato a un medium nello specifico del contesto emergenziale, ma hanno provveduto a *mediatizzarla*, divenendo essi stessi agenti di mutamento locale e globale. I media non si sono limitati, dunque, a rendere disponibili gli accadimenti per l'*audience*, bensì, si sono fatti partecipi alla produzione di eventi.

Così intesa, la mediatizzazione si configura come un processo graduale, che tuttavia, in accordo con Hoskins e O'Loughlin, può essere scandito in due macro-fasi temporali. La prima è identificabile con gli anni Ottanta del secolo scorso, a seguito della liberalizzazione dei mercati finanziari e dello snellimento delle norme originariamente intese a regolare i settori dell'attività economica (le cosiddette politiche di *deregulation*) in concomitanza con un

<sup>22</sup> Andrew Hoskins, Ben O'Loughlin, *War and Media. The Emergence of Diffused War*, Polity Press, Cambridge-Malden, 2010.

<sup>23</sup> Per esempio: Simon Cottle, *Mediatized Conflict: Developments in Media and Conflict Studies*, Open University Press, Maidenhead, 2006; Denis McQuail, *On the Mediatization of War: A Review Article*, «International Communication Gazette», 68, 2006, <http://www.sagepub.com/mcquail6/Online%20readings/19c%20McQuail.pdf>

<sup>24</sup> Per esempio: Knut Lundby, *Mediatization: Concept, Changes, Consequences*, Peter Lang, Berna, 2009.

panorama delle telecomunicazioni che inizia a essere dominato dalla presenza di conglomerati editoriali, *network* e *corporation*, che concentrano in poche mani vari strumenti della comunicazione e dell'informazione. In questi stessi anni viene inoltre messo a punto il *direct broadcasting* via satellite, che permette, da un lato, di inviare e ricevere immagini da qualsiasi parte del mondo, versante ameno di quella globalizzazione che, con il suo incedere, sta permeando il dibattito pubblico; dall'altro, di dare avvio alla trasmissione di informazioni in tempo reale, secondo la logica narrativo-mostrativa del flusso continuo di notizie.

La Guerra del Golfo (1990-1991) con la sua peculiare trattazione mediatica, fondata sui saldi principi dell'onnipresenza e dell'onnipotenza della televisione, viene appunto indicata come la prima effettiva *Tv War* della Storia<sup>25</sup> ed elevata a *ur-produzione* dei conglomerati neomediali<sup>26</sup>, punto apicale della prima fase della mediatizzazione bellica: «abboccamento tra medium freddo ed evento incandescente»<sup>27</sup>, il conflitto nel Golfo è il battesimo del rapporto costitutivo tra il regime della rappresentazione mediatica del conflitto e la sua realtà materiale, un'esibizione televisiva che, della guerra, non si dà come semplice riflesso, bensì, come parte integrante della strategia militare adottata dalle istituzioni politiche<sup>28</sup>.

La seconda fase della mediatizzazione è invece identificabile con la fine degli anni Novanta, nel quadro del consolidamento e dell'affermazione di un sistema delle comunicazioni che, nel frattempo, ha subito celeri evoluzioni: integrato e multimediale (in cui, cioè, la televisione non gioca più un ruolo totalizzante, seppur mantenendone uno preminente)<sup>29</sup> esso è divenuto, con l'introduzione della digitalizzazione e del world wide web, profondamente in-

<sup>25</sup> Bruce Cumings, *War and Television*, Verso, London, 1992 (tr. it. *Guerra e televisione. Il ruolo dell'importanza dell'informazione televisiva nelle nuove strategie di guerra*, Baskerville, Bologna, 1993).

<sup>26</sup> Tom Engelhardt, *The Gulf War as Total Television*, in Susan Jeffords, Lauren Rabinovitz (eds.), *Seeing through the Media. The Persian Gulf War*, Rutgers, New Brunswick, 1994, pp. 81-96.

<sup>27</sup> Rossella Rega, *Mediaguerra. Raccontare i conflitti contemporanei*, Manni, Lecce, 2004, p. 18.

<sup>28</sup> Antonio Scurati, *Televisioni di guerra. Il conflitto del Golfo come evento mediatico e il paradosso dello spettatore totale*, Ombre Corte, Verona, 2003.

<sup>29</sup> Andrew Hoskins, *Televising War. From Vietnam to Iraq*, Continuum, London, 2004; Andrew Hoskins, Ben O'Loughlin, *Television and Terror: Conflicting Times and the Crisis of News Discourse*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2007.

terconnesso, e al suo interno ha iniziato a ospitare nuovi protagonisti della comunicazione, che animati da moventi e obiettivi assai differenti, affastellano nei circuiti mediali molteplici prodotti, riconducibili a molteplici versioni.

Alla Guerra d'Iraq, la guerra in quest'ottica maggiormente significativa, è stata riservata non a caso l'emblematica etichetta di *YouTube War*<sup>30</sup>, che, seppur tramite una formula semplificatoria, tende a rimarcare come i flussi comunicativi che la caratterizzano non siano più identificabili con vettori che trasportano materiali prodotti in modo esclusivo dalle fonti televisive, poiché implementati da una vasta gamma di differenti affluenti mediali, di cui la piattaforma di *file-sharing* è certo uno di quelli dalla portata più energica.

A partire dalla Guerra al Terrore proclamata dagli Stati Uniti sul finire del 2001, il conflitto allora non pertiene più a quella «versione tecnica dell'occhio di Dio»<sup>31</sup> che vigilava sul Golfo negli anni Novanta del secolo scorso, ma viene intercettato da sguardi che non si esauriscono in quello della televisione e che appartengono a foto/videocamere digitali, tablet, smartphone, *device* sempre connessi e allacciati alle reti sociali. La fase per così dire *avanzata* della mediatizzazione opera dunque in accordo con un sistema dei media più composito e articolato, la cui sfera d'influenza riesce a penetrare in ogni faglia del vissuto bellico, mediatizzandone tanto la dimensione collettiva quanto quella individuale, quella delle istituzioni così come quella dell'esperienza personale. Pertanto, in questa seconda fase, la guerra non rinnega ma accantona la metafora visuale del *videogame*, così evidente durante l'intervento nel Golfo, per prediligere un'altra, quella del *reality show*<sup>32</sup> – che, vista la prossimità vigente oggi nel conflitto tra soggetti e tecnologie di ripresa e riproduzione, dà come risultato, tra gli altri, un sintomatico incremento di tentativi di sottoscrizione identitaria avanzati attraverso i media, che sporgono sul versante dell'autoriflessione patrocinando pratiche di epifania di sé o altri gesti di autoconfigurazione<sup>33</sup>.

<sup>30</sup> Ana Marie Cox, *The YouTube War*, «Time», 19 July 2006 e Cori E. Dauber, *YouTube War: Fighting in a World of Cameras in Every Cell Phone and Photoshop on Every Computer*, Strategic Institute Army, Novembre 2009, [http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/ssi/youtubewar\\_dauber.pdf](http://www.au.af.mil/au/awc/awcgate/ssi/youtubewar_dauber.pdf)

<sup>31</sup> Paul Virilio, *Guerre et cinéma I. Logistique de la perception*, Cahiers du Cinéma-Éditions de l'Étoile, Paris, 1984 (tr. it. *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Torino, 1989, p. 13).

<sup>32</sup> Philip Hammond, *Media e guerra. Visioni postmoderne*, cit., p. 94.

<sup>33</sup> Sulla questione, chi scrive ha discusso nel marzo del 2014 la tesi di dottorato presso l'Università di Torino, Dottorato di Ricerca in Spettacolo e Musica.

### Redacted: *lo squarcio nell'involucro*

*Redacted*, di quanto detto finora, è un esempio che costituisce *formalmente* un manifesto programmatico, nel senso che è la stessa forma estetica del film a rivendicarne ostentatamente il significato di riflessione visuale sulla Guerra al Terrore *tout court*, sulla Guerra d'Iraq nello specifico e, per certi versi, sul cinema contemporaneo, quanto meno nella sua declinazione *intermediale*<sup>34</sup>.

Non si vuole tuttavia insistere sull'impianto radicalmente "meta-" del film, al contempo inclassificabile opera filmica in quanto complessa operazione di collazione linguistica, rimarcando ulteriormente come De Palma realizzi, facendosi spazio nell'attuale baracorda immaginifica, un esperimento «di grande riciclaggio in cui il cinema si carica il peso di una rappresentazione e riafferma una sua rinnovata e ripensata centralità»<sup>35</sup>. Bensì, fornirsi di *Redacted* come di un *passerpartout* con cui accedere, tramite vari ingressi, al sistema dei media a partire dal quale si profila oggi la rappresentazione del conflitto, uno sfondo, quello mediale, in cui vengono stabilite le condizioni per l'azione degli *operatori di visibilità* contemporanei e in cui si aprono alcune questioni centrali che animano le attuali dispute sorte intorno all'immagine, volte a regolarne le politiche comunicative e a verificare la salute del suo statuto testimoniale.

In alcuni puntuali contributi che si sono occupati di *Redacted*, del resto, è già stato dato rilievo alla necessità di dover fare i conti con una forma quasi liminare della rappresentazione cinematografica, un film che, al di là dello spregiudicato lavoro sul mezzo che conduce, cova la chiara ambizione di darsi come sintesi di un più generale campo discorsivo che elegge la realtà del conflitto a banco di prova dove testare la *prestazione referenziale* delle odierne immagini mediali, un campo solcato da alcune questioni che, come traiettorie oblique, trovano nell'opera di De Palma un caldissimo punto di incidenza<sup>36</sup>.

<sup>34</sup> Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Roma-Bari, 2010.

<sup>35</sup> Franco Marinese, *La fragile soglia: la responsabilità dello sguardo tra realtà e finzione in Redacted e Standard Operating Procedure*, in Manolo Farci, Simona Pezzano (a cura di), *Blue Lit Stage. Realtà e rappresentazione mediatica della tortura*, Mimesis, Milano-Udine, 2009, p. 152.

<sup>36</sup> Tra gli altri, Christian Uva, *Schermi di guerra: l'Iraq e le immagini del terrore*, in *Il terrore corre sul video*, Rubettino, Soveria Mannelli, 2008; Franco Marinese, *La fragile soglia*, cit.; Pietro Montani, *La funzione testimoniale dell'immagine e L'immaginazione intermediale*, cit.

È questo il terreno che si vuole esplorare, facendo del film un osservatorio privilegiato da cui partire, più che un oggetto in cui entrare con sguardo analitico, convocando all'occorrenza una serie di altri prodotti audiovisivi (di finzione e non) che, di alcuni spunti offerti da *Redacted*, costituiscano dei rimandi consonanti e chiarificatori.

Scritto e diretto da Brian De Palma, più volte citato come remake di un film precedente del regista, *Casualties of War* (*Vittime di guerra*, 1989), il film viene presentato alla 64<sup>a</sup> Mostra del Cinema di Venezia, dove è premiato con il Leone d'Argento per la migliore regia. Costato cinque milioni di dollari e distribuito in sole quarantanove sale negli Stati Uniti, ne incassa solo sessantacinquemila: risultato deludente, tuttavia non dissimile dalla quasi totalità di film statunitensi girati sulla Guerra d'Iraq durante il suo corso, che, con l'eccezione – a dire il vero relativa – di *The Hurt Locker* (*id.*, Kathryn Bigelow, 2008), sono risultati un vero e proprio *box office poison*<sup>37</sup>.

La vicenda su cui il film si concentra è relativa a un fatto di cronaca realmente accaduto nel 2006 e orbita attorno ad alcuni militari statunitensi, di stanza presso un *checkpoint* a Samarra, in Iraq, che violentano a turno una quindicenne e, dopo aver ucciso lei e i componenti della sua famiglia, ne bruciano il corpo. Com'è noto, ciò che rende il film un inesauribile spunto di riflessione e, al contempo, ciò che ha probabilmente contribuito a renderlo piuttosto inadatto alla circolazione in sala, sono principalmente le sue modalità di rappresentazione: *Redacted* è un film di finzione, pensato però come un «*potpourri* iconico»<sup>38</sup>, un «involucro mediale»<sup>39</sup> costituito dal montaggio di immagini eterogenee, cioè prodotte tramite differenti dispositivi tecnici e riconducibili a molteplici fonti audiovisive (che De Palma è stato costretto a riprodurre digitalmente dopo essere stato dissuaso dall'idea di impiegare materiali originali); un mosaico che

<sup>37</sup> Così in Martin Barker, *A Toxic Genre. The Iraq War Films*, Pluto Press, London, 2011, p. 1, citando Bill Everhart, *Summer Comes Earlier to Movie Season*, «The Berkshire Eagle», 1 May 2009. Il libro di Barker è il risultato di uno studio condotto su un campione composto da una ventina di film, prodotti e distribuiti negli Stati Uniti durante la Guerra d'Iraq. Nella fattispecie, lo studio rivela che l'andamento generale degli incassi è piuttosto basso, in alcuni casi desolante, praticamente sempre inferiore ai costi di produzione. Come detto, fa *parziale* eccezione *The Hurt Locker* costato undici milioni di dollari, ne ha incassati dodici e mezzo.

<sup>38</sup> Christian Uva, *Schermi di guerra*, cit., p. 117.

<sup>39</sup> Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale*, cit., p. 64.

allude, fagocitandole al suo interno, alle disparate vesti di cui si adorna oggi l'immagine nell'arena del conflitto.

*Barrage*, documentario girato da una troupe francese, costituisce così il livello della rappresentazione cinematografica che ci si aspetterebbe più referenziale, pudico, asciutto, *documentaristico* appunto, quando invece finisce per connotare ciò che inquadra (la monotonia esasperante di un posto di blocco) con una pleora di eccessi e banalità estetizzanti, tra cui la fotografia patinata, ingombranti commenti musicali extra-diegetici (Haendel), una didascalica voce fuori campo. Le riprese delle emittenti televisive, due locali e una internazionale, costituiscono i resoconti dell'informazione ufficiale, realizzati *in loco* ma sottostando alle regole dell'*infotainment*, la mescolanza di informazione e intrattenimento di cui si nutre l'autopromozione televisiva; all'opposto, i filmati registrati dal soldato Salazar con la sua videocamera – apparecchio che egli punta sovente contro se stesso, fino a registrare, sebbene involontariamente, il proprio rapimento – rimandano al punto di vista dei soldati, produttori inesauribili di immagini situate in una prospettiva interna al conflitto, che contribuiscono alla sua messa in forma a partire da spazi d'azione collocati fuori dai canali ufficiali, riservati a coloro che, del conflitto, possono vantare un'esperienza diretta e quotidiana.

Inoltre, le immagini elaborate dagli strumenti ottici montati sugli elmetti dei militari (si pensi alla scena dello stupro) riproducono l'effetto, spettrale e fantascientifico, delle videocamere ad alta densità, eredità degli spettacolari bombardamenti notturni che illuminano i cieli Baghdad la notte del 17 gennaio 1991: espediente *hi-tech*, rispolverato nel salvataggio del soldato Jessica Lynch, rapita in Iraq durante un'imboscata e liberata con un'azione notturna condotta a favor di telecamere (1 aprile 2003), scelto anche dalla regista Kathryn Bigelow in *Zero Dark Thirty* (*id.*, 2013) per costruire la sua personale visualizzazione del "fantasma" Osama bin Laden, abbattuto durante l'attacco al *compound* di Abbottabad, in Pakistan, la notte del 2 maggio 2011.

E ancora, le immagini delle videocamere di sorveglianza che disincarnano lo sguardo, portando la visione a ridosso della neutralità tecnica, dove si fa asettica e orfana di ogni dubbio, limitata a registrare ciò che incontra per trasformarlo in accertamento, in un dato probatorio; infine, quelle dei colloqui via webcam tra familiari e soldati, ma soprattutto, i video postati in rete dal terrorismo jihadista, ingombrante inquilino dell'immaginario post-11 settembre, che tra rivendicazioni, testamenti, decapitazioni, ha contribuito

a elaborare e diffondere quello che Adriana Cavarero ha opportunamente definito *orrorismo*: un termine che rimanda non solo «all'ovvia assonanza con il termine terrorismo ma, prima ancora, al bisogno di sottolineare quel tratto di ripugnanza che, accomunando molte scene della violenza contemporanea, le ingloba nella sfera dell'orrore piuttosto che in quella del terrore»<sup>40</sup>.

Non c'è un'unica traiettoria che filtra e gerarchizza i vari materiali – a differenza di *Vittime di guerra*, che, con una struttura narrativa decisamente più convenzionale, ripercorre una trama non dissimile ma seguendo il punto di vista di un unico protagonista, soldato in Vietnam: *Redacted* è un film a vocazione impersonale, che rinuncia al racconto diretto dei fatti e privilegia il raffronto tra i rispettivi residui mediali, rendendo impossibile quindi ogni identificazione spettatoriale. L'unico squarcio che si apre nell'involucro è composto dalle immagini conclusive del film – fotografie, vere, di cadaveri sfigurati, corpi di bambini dal volto annerito con un pennarello – che, accompagnate dalla celebre aria pucciniana *E lucevan le stelle*, spingono il confronto intermediale promosso dalla finzione filmica a «ritrovare, se possibile, il mondo reale»<sup>41</sup>. Ma solo dopo aver preso di petto alcuni temi cruciali che, dell'immaginario bellico edificato dopo l'11 settembre, costituiscono la testata d'angolo. Tra questi ne sono stati isolati tre, scelti in forza del loro valore preminente.

Il primo tema è costituito *dal rapporto che intercorre tra la proliferazione degli operatori di visibilità del conflitto e la formulazione di principi di intelligibilità delle sue rappresentazioni*. È la costante visuale del *punto di vista*, del “chi vede”, che il film di De Palma esaspera fino al parossismo. Un “chi vede” che, chiarissimo subito, è duplice: da una parte indica un *chi vede la guerra e la riproduce in immagine*, dall'altra evoca un *chi vede ciò che della guerra è stato riprodotto*.

Se infatti torniamo al paradigma della mediatizzazione bellica e ci poniamo in un'ottica di lettura comparativa tra le due guerre combattute dagli Stati Uniti in due decenni diverse ma nello stesso territorio (e contro lo stesso nemico) emerge chiaramente come negli anni Novanta, all'avvento delle televisioni e dell'informazione in tempo reale, inizialmente salutato come il primo passo verso la formazione di un'inedita consapevolezza globale e di un'opinione pubblica internazionale, sia in realtà corrisposta l'esclusiva presenza nel

<sup>40</sup> Adriana Cavarero, *Orrorismo, ovvero della violenza sull'inerme*, Feltrinelli, Milano, 2007, p. 41.

<sup>41</sup> Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale*, cit., p. 66.

conflitto di fonti televisive occidentali, vettori di una mediatizzazione pressoché unilaterale degli eventi, esercitata attraverso la relativa rappresentazione per immagini. La CNN, per esempio, emittente televisiva fondata ad Atlanta nel 1980, tramite il volto e le parole del suo inviato sul luogo, Peter Arnett, si impone immediatamente come detentore quasi esclusivo delle comunicazioni dal Golfo, tanto che nella sua scia si delinea quell'*effetto CNN*<sup>42</sup> che accende il dibattito circa il ruolo dei media occidentali nei teatri di conflitto per tutti gli anni Novanta.

D'altro canto la pluralizzazione e l'eterogeneità dei punti di vista cui lo scenario mediale apre nella seconda fase della mediatizzazione solleva invece una multiforme massa di interventi. Non è più soltanto la CNN, dieci anni dopo, a definire la prospettiva della rappresentazione bellica, poiché concorre alla copertura informativa una grande compagine di reti satellitari *all news* occidentali, così come di emittenti che operano sulla base di riferimenti culturali e di interessi, politici ed economici, non più occidentocentrici, rendendo così irreversibile la relativizzazione della gestione oligopolistica e unilaterale dell'informazione. Ma, a ben vedere, è più in generale la televisione stessa a dover ripensare il suo ruolo in un *mediascape* sempre più affollato, in cui, a seguito della diffusione esponenziale di dispositivi adibiti alla cattura e alla riproduzione di immagini, agiscono differenti media, istituzionali e non, e si mobilitano *audience* di ogni tipologia ed estrazione, che vengono a definire differenti prospettive di lettura del conflitto.

Come dunque mostra emblematicamente *Redacted*, in gioco non c'è solo la pluralità dei punti di vista, naturalmente legata alla moltiplicazione dei soggetti dediti alla rappresentazione del conflitto, ma anche la tipologia stessa di tali soggetti, a causa di una forte eterogeneità di operatori che promuovono attivamente la diffusione di contenuti visuali del conflitto, sebbene possano

<sup>42</sup> Steven Livingston, *Clarifying the CNN Effect: An examination of Media Effects According to Type of Military Intervention*, Joan Shorenstein Center on Press, Politics and Public Policy, Harvard University, Cambridge, 1997, <http://www.genocide-watch.org/images/1997ClarifyingtheCNNEffect-Livingston.pdf>. La definizione dell'effetto, così come le sue modalità operative e i contesti in cui prende forma, sono stati oggetto di dibattito per tutti gli anni Novanta. In questa sede basti ricordare come l'effetto consista nell'opinione secondo cui le crisi messe in evidenza dai telegiornali globali in tempo reale siano in grado di dominare l'agenda della politica estera degli Stati occidentali. Gli interventi in Somalia, Bosnia-Erzegovina e Rwanda non hanno però confermato l'efficacia dell'effetto teorizzato da Livingston. Philip Hammond, *Media e guerra. Visioni postmoderne*, cit., pp. 63-90.

vantare un controllo del tutto relativo sui materiali prodotti una volta che questi vengono immessi nella rete.

Ed è proprio a questo livello che si apre la questione della duplicità del *chi vede*, dell'emersione dell'altro sguardo, quello dello spettatore della guerra, che determina le sue considerazioni a partire dalle immagini che gli pervengono. Il risultato, in questa prospettiva di eterogenea e affollata produzione di materiali visivi, è che si scoprono messi in crisi i principi stessi di intelligibilità delle immagini come strumenti utili alla comprensione del conflitto. Ne consegue uno stato legittimamente confusionale: si può guardare la guerra senza sentire le voci che la raccontano, dimenticandosi di cos'è immagine l'immagine che si sta guardando, senza riflettere più sul nesso che intercorre tra fatto e rappresentazione, ma lasciandosi pervadere, rimanendo *abbacinati* più che *sgomenti*, dall'immagine bellica in quanto tale, come pura esperienza visiva.

Da questo stadio di insaziabilità di immagini dovuta a un'esposizione mediale intensa, fragorosa, spesso privata di una critica educazione allo sguardo, che può incorrere anche in visioni contraddittorie (le Torri Gemelle crollano in modo diverso nel telegiornale *prime-time* o in un video di rivendicazione di Al Qaeda) deriva, quale *pendant* percettivo, la possibilità di approdare a uno stato di paradossale *acceccamento*, inteso come difficoltà di comprendere, di fare ordine, come sostanziale incapacità di ri-accordarsi con il reale poiché assuefatti dai suoi riverberi, una noncuranza relativa al senso di ciò che si guarda, diluito nella sovrabbondanza delle sue rappresentazioni.

L'11 settembre è un caso emblematico nel definire il passaggio dallo stadio *onnivoro* alla stato di *acceccamento* da immagini: la molteplicità, in termini quantitativi e qualitativi, di operatori di visibilità attivi nella copertura dell'evento sollecita il rischio di questa peculiare forma di cecità da eccesso, caratterizzata da un'esperienza spettatoriale apneica, dopata con un esorbitante sovraccarico delle stesse immagini esibite sugli schermi come *mantra* ipnotici. Tanto che il cinema, in particolare due film ispirati all'evento e realizzati a poca distanza da esso, ha preso le mosse proprio da un metaforico *black-out*: come a seguito di un corto-circuito, ha deciso di *non mostrare più* le immagini delle Torri, di rimandare al fatto ma di non farlo vedere, cercando modalità possibili della rappresentazione audiovisiva capaci di ritrovare la realtà a partire da questo esonero.

Così *Fahrenheit 9/11* (*id.*, Michael Moore, 2004), Palma d'oro al 57° Festival di Cannes, documentario di montaggio nel tipico stile del regista, come pure il segmento a firma di Alejandro González Iñárritu, del sopraccitato film

corale *11 settembre 2001*, optano per una negazione: entrambi si rivolgono in modo esplicito alle immagini del crollo, entrambi scelgono però di ricusarle, oscurando lo schermo, eliminando ogni ascendenza spettacolarizzante dell'accaduto, alternando al nero alcuni dettagli, come i volti sgomenti e i corpi feriti di chi osserva (nel film di Moore) o improvvisi lampi di luce in cui riconoscono le *silhouette* dei *jumpers* librarsi nell'aria (nel film di Iñárritu).

Il tentativo è promuovere uno sforzo di rielaborazione che disinnesci gli effetti anestetizzanti che le immagini delle Torri crollanti possono innescare, facendo appello a una dimensione patemica non ancora elaborata in forma di senso. Ma il tentativo è anche partire, anzi *ri-partire*, da una rimozione, da qualcosa di invisibile perché interdetto. Così come imposto dagli Stati Uniti dopo l'uccisione di Osama bin Laden, l'uomo che, per dieci anni, è stato un oggetto globale così attraente da averne reso necessario l'occultamento postumo, divenuto, appunto, un corpo negato, rimosso allo sguardo, che pare giacere sul fondo dell'oceano per le conseguenze che avrebbe causato la sua esposizione mediatica, o l'istituzione, per esso, di un luogo di pellegrinaggio. Corpo di cui a mancare è stata la *salma*, sua ultima immagine, quasi un contrappasso rispetto alla memorabile parabola iconica che l'ha visto protagonista per un intero decennio<sup>43</sup>.

Il secondo tema consiste invece *in un'impennata produttiva di contributi amatoriali e nella loro integrazione nei circuiti mainstream dell'intrattenimento e dell'informazione*. Nell'inventario mediale di *Redacted*, lo si è notato in precedenza, sono presenti molti contributi che afferiscono a un livello amatoriale della produzione di immagini: novità a suo modo epocale, tratto distintivo della Guerra d'Iraq rispetto ai conflitti che hanno avuto luogo prima dell'11 settembre. Va tuttavia specificato che da sempre le possibilità offerte dalla riproducibilità tecnica hanno giocato un ruolo fondamentale nel contesto bellico, proprio incentivando una consistente produzione di immagini *amatoriali* (come fattura) o *private* (come possesso/fruizione) divenute presto una presenza costante nella riproduzione fotografica della guerra<sup>44</sup>.

Tuttavia, nell'attuale sistema dei media, si manifesta uno scarto decisivo

<sup>43</sup> Si rimanda ad Alessandro Amadori, *Bin Laden. Chi è, cosa vuole, come comunica il profeta del terrore*, Scheiwiller, Milano, 2002; Christian Uva, *Le puntate del serial*, in *Il terrore corre sul video.*, cit., pp. 81-98; Federica Villa, Lorenzo Donghi, *Autoritrattistica Osama bin Laden*, «Comunicazioni sociali», 3, 2012, pp. 459-468.

<sup>44</sup> Janina Struk, *Private Pictures. Soldiers' Inside View of War*, I. B. Tauris, Londra-New York, 2011.

rispetto al passato. Se da una parte infatti viene messa in discussione la logica binaria che, collocandoli su sponde opposte, distingue convenzionalmente l'amatore dal professionista – figure oggi piuttosto rintracciabili lungo un *continuum* sfumato<sup>45</sup> – dall'altra emerge un totale ripensamento dell'universo del privato, quindi dei suoi contorni, ridefinizione che si esprime con la trasformazione della memorialistica letteraria e della compilazione di album fotografici, attività tipiche nelle guerre otto-novecentesche, in pratiche mediali volte all'ostensione di sé, divenuto materiale d'allestimento per le vetrine di una dimensione *social* che, anche nel conflitto, diviene sempre più globale, interconnessa e visuale, arrivando così a conferire, all'immagine amatoriale e a quella privata nel suo farsi pubblica, il ruolo di potenti e inediti agenti che influiscono sull'immaginario di una guerra *nel suo corso*.

Torniamo allora agli anni Novanta, quando la fitta cooperazione tra i fautori della guerra e gli incaricati della sua rappresentazione mediatica fa in modo che persino i piani di battaglia siano formulati in modo da tenere conto delle necessità produttive della televisione: viene così a stabilirsi una simbiotica convergenza tra gli interessi dei *network* delle comunicazioni, motivati ad aumentare l'*appeal* dei propri palinsesti, e quelli dei promotori del conflitto, che riconoscono nell'immagine un alleato insostituibile quando possono piegarla a una copertura controllata degli accadimenti. È pertanto evidente come, operando su queste basi, la grande maggioranza di materiali che giungono dal Golfo sia di matrice ufficiale, istituzionale, vagliata da giornalisti e garantita da fonti accreditate. In estrema sintesi, si può quindi dire che, in questa prima fase, la direzione assunta dai prodotti mediali al loro ingresso nel sistema dei media coincide con quella che Henry Jenkins ha definito *top-down*, cioè un movimento che, dall'alto, fa ricadere sull'immaginario collettivo le informazioni selezionate da un numero limitato di decisori<sup>46</sup>.

Dopo l'11 settembre, i sensi di marcia che caratterizzano la viabilità mediale dei contenuti diventano almeno due, a flussi di immagini provenienti dall'alto, certo ancora largamente protagonisti, si mischiano quelli che procedono in

<sup>45</sup> Stuart Allan, *Amateur Photography in Wartime: Early Histories*, in Kari Andén-Papadopoulos, Mervi Pantti (eds.), *Amateur Images and Global News*, Intellect, Bristol-Chicago, 2011, pp. 41-60.

<sup>46</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006 (tr. it. *Cultura convergente. Dove collidono i vecchi e i nuovi media*, Apogeo, Milano, 2007).

direzione contraria, prodotti dalla base (*bottom-up* per Jenkins). La crescente accessibilità raggiunta nel conflitto dalle ultime generazioni di dispositivi tecnologici, così come le basse soglie d'apprendimento che questi stessi dispositivi richiedono, finisce così per incrementare sensibilmente la produzione di contenuti di natura amatoriale, non commissionati direttamente da istituzioni politiche o governative (ma non raramente a esse connessi) che agiscono, di conseguenza, in accordo o in contrasto con la sfera d'influenza di queste ultime, incentivando la consegna ai circuiti mediali, via modi più o meno volontari e lineari, di materiali audiovisivi provenienti "dal basso".

*Ghosts of Abu Ghraib* (*I fantasmi di Abu Ghraib*, Rory Kennedy, 2007) e *Standard Operating Procedure* (*id.*, Errol Morris, 2008), documentari che ricostruiscono i fatti per cui è divenuto drammaticamente noto, dalla primavera del 2004, l'omonimo carcere iracheno, riflettono per esempio su un esplosivo scandalo di torture belliche, la cui risonanza si è fatta catastrofica proprio a partire dalle immagini che l'hanno innescato, probabilmente, i più clamorosi contenuti amatoriali prodotti durante la Guerra d'Iraq: *private pictures* – scattate dai soldati – in cui prigionieri iracheni nudi e incappucciati, costretti in posizioni sottomesse e dalle connotazioni omoerotiche, sono vittime di brutali soprusi da parte di un manipolo di militari occidentali che, all'opposto, ostenta atteggiamenti spavaldi e camerateschi. Immagini inizialmente concepite per un utilizzo limitato ed esclusivo, come hanno dimostrato gli interrogatori agli imputati<sup>47</sup>, ma che, una volta raggiunti i circuiti mediali, si sono caricate di un tale "effetto boomerang" da ritorcersi contro i loro stessi autori (e contro l'amministrazione Bush).

Nella Guerra al Terrore il ruolo quindi giocato, più in generale, da siti quali YouTube e Googlevideo, dai social network, o dalla diffusione dei cosiddetti *warblog* e *milblog* (military-blog), dà conto di questo rinnovato assetto delle comunicazioni belliche, ricordando come militari, civili, giornalisti *citizen*, operatori ONG (e terroristi), insomma ogni individuo coinvolto nel conflitto, abbia oggi facoltà di pubblicare – cioè, letteralmente, *rendere pubblico* – il proprio sguardo sulla guerra, postando commenti e immagini su spazi aperti in rete. In quest'ottica ragiona *Generation Kill* (*id.*, HBO, 2008), mini-serie televisiva che, negli episodi che la compongono, dopo aver mostrato insistentemente, seppur

<sup>47</sup> Philip Gourevitch, Errol Morris, *The Ballad of Abu Ghriab*, Penguin, London, 2009 (tr. it. *La ballata di Abu Ghraib*, Einaudi, Torino, 2009).

senza mai svelarne le riprese, una videocamera che transita di mano in mano tra i commilitoni, mette in scena, nel finale, alcuni soldati radunati intorno a un computer, impegnati nella realizzazione di un *footage* proprio con le immagini registrate dall'apparecchio. Un contributo, dalla forti tinte autoritratistiche, che dà forma alla guerra in un modo del tutto differente da quello che potrebbe consegnare alla visibilità pubblica l'attore che interpreta Evan Wright, giornalista del «Rolling Stone» realmente *embedded* nella compagnia Bravo durante la primavera del 2003. Lui, reporter, divenuto oggetto dello sguardo altrui.

Va inoltre aggiunto che i contenuti realizzati con strumenti comunicativi estranei ai circuiti informativi istituzionali sono materiali che possono essere facilmente integrati nei processi di restituzione ufficiale del conflitto: tendenza comune dell'attuale sistema dei media risulta infatti essere la promozione di immagini amatoriali a costrutti sociali tramite il loro assorbimento in discorsi e canali *mainstream*. L'attrazione della comunicazione, anzitutto televisiva, per resoconti amatoriali, evoca infatti almeno due punti di forza riconducibili a una fattura tipicamente *raw*, cioè grezza, cruda, immediata.

Uno di matrice pragmatica: alla dimensione dell'amatoriale afferisce infatti anche colui che, di fronte a ciò che vede, non svolge alcuna professione nel riprodurre l'immagine, comportandosi piuttosto come un comune operatore visuale che, per l'immediatezza della ripresa e per la relativa simultaneità all'accadere della *cosa*, brucia i tempi della comunicazione ufficiale, fatta di troupe costrette ad accorrere sul posto, a loro rischio e pericolo, in guerre che si fanno sempre più pericolose (quando non letali) per i giornalisti. L'altro, invece, di matrice estetica: l'amatoriale è integrato nell'ufficiale in virtù della forte espressività con cui si manifesta la sua stessa iconicità, che conferisce la tipica impressione di una realtà più diretta, più vicina, più autentica, verrebbe da dire *più vera* (una volta sottoposta a verifica e accertata la sua *non falsità*).

Il terzo tema, in conclusione, concerne invece *la produzione di immagini come attività a partire dalla quale ripensare la testimonianza in quanto azione condotta attraverso i media*. Se *Redacted* è un film che esplora le possibilità risemantizzanti del montaggio intermediale, cioè una messa a confronto di differenti forme discorsive e formati tecnici delle immagini che invita lo spettatore a riflettere su tale comparazione, lo è infatti con lo scopo di rfigurare il mondo visibile in chiave *testimoniale*. Si pensi alla parte conclusiva del film: alle immagini dei massacri, sui cui *Redacted* si chiude, viene assicurato un preciso significato testimoniale sulla scorta della loro anomalia rispetto alle altre, il

che le rende non solo un esito cronologico (sono le ultime) o le portatrici di una difformità ontologica (sono le uniche *vere*), ma elementi cui è finalizzato un confronto che, per rendere giustizia di tutta la loro pregnanza, compie un lavoro additivo sull'espressione mediale con cui esse si rendono visibili.

*Redacted*, in questo senso, è solo il sintomo di una tendenza, in quanto il cinema ha recentemente offerto fulgidi esempi che procedono nella medesima direzione. *In the Valley of Elah* (*Nella valle di Elah*, Paul Haggis, 2007) è uno di questi: nel film infatti un video girato dal figlio, Mike, soldato in Iraq, dove avviene un incidente che lo coinvolge (la morte di un bambino, travolto da un blindato guidato proprio dal giovane, che lo fa precipitare in un abisso di dolore e abiezione) diventa per il padre, Hank, cui è rivolto, un documento audiovisivo interpretato come un *debito di testimonianza*: una delega, oltre che un appello, mirante, attraverso il decisivo intervento paterno, a «restituire a un'immagine [...] illeggibile tutta la sua dignità testimoniale»<sup>48</sup>.

Così come accade in *Waltz with Bashir* (*Valzer con Bashir*, Ari Folman, 2008), film d'animazione israeliano che, a differenza di *Redacted*, percorre una traiettoria molto personale, dichiaratamente autobiografica. Sul finire del film, la finzione si interrompe con l'innesto di alcune immagini, frammenti di un video a bassa definizione, registrate all'apertura dei campi di rifugio palestinesi di Sabra e Chatila (18 settembre 1982) dopo i massacri compiuti dai falangisti cristiani nell'ambito della Guerra civile libanese (1975-1990). Immagini che fungono da controcampo rispetto a un primo piano dello stesso Folman, protagonista del film e, al tempo, soldato israeliano presente in Libano; immagini che costituiscono dunque una soggettiva, uno sguardo testimoniale, che può concludere, grazie appunto a un *intervento intermediale*, il tortuoso viaggio a ritroso nella sua memoria traumatizzata e reticente.

È però ancora l'11 settembre a fissare una perentoria linea di demarcazione in materia di testimonianza, *major topic* che la riflessione del Novecento – il *secolo del testimone*<sup>49</sup>, in cui il testimoniare si è definito via via come un modo di fare esperienza *dei e con i media* – ha lasciato in dote all'attuale sistema mediale. I riferimenti pre-11 settembre, tuttavia, non sono tanto da cercare all'interno dello scenario dei conflitti combattuti negli anni Novanta, ma, più specificatamente e, forse, come ovvio, in quello della Shoah, episodio

<sup>48</sup> Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale*, cit., p. 5.

<sup>49</sup> John Ellis, *Seeing Things: Television in the Age of Uncertainty*, I. B. Tauris, London, 2000.



che ha dato vita, per tutta la seconda metà del secolo scorso, a forme dell'immaginario e della testimonianza che hanno dettato l'orizzonte di senso in cui venire a patti con l'esperienza e la memoria di ciò che si è voluto chiamare il *male assoluto*<sup>50</sup>. Non certo perché la Shoah e l'11 settembre presentino in alcun modo circostanze assimilabili; bensì, come suggerisce Carbone, poiché è plausibile interrogarsi sui fatti di New York e la loro *irriducibilità* cercando quest'ultima, per differenza, a partire dalla Shoah. Differenza che mette in relazione «un evento a lungo *invisibile* e l'evento subito *più visto*, che tuttavia, nelle loro anche rispettive irriducibilità, risultano entrambi *eccedenti* le dinamiche storico-politiche che li hanno prodotti [...], lasciando così al nostro pensiero quella sfida che finisce per farli collegare fra loro»<sup>51</sup>.

La questione del *media witnessing*<sup>52</sup>, cioè della testimonianza condotta attraverso i media, diventa allora una potente lente di ingrandimento applicata sul post-11 settembre, facendosi prioritaria nel ridefinire il passaggio tra due secoli, così come il transito tra i rispettivi sistemi mediali, segnando una netta differenza rispetto alle condizioni contestuali in cui avviene la testimonianza per immagini nel Novecento.

Si pensi al gesto di Alex, ebreo greco detenuto ad Auschwitz, che, nell'agosto del 1944, sfuggendo alla sorveglianza dei *Sonderkommando*, ritraendosi nel buio di una camera a gas, svuotata dei cadaveri che vengono bruciati nelle fosse comuni, di lì a pochi passi, scatta quattro fotografie che rendono visibile l'inimmaginabile e lo consegnano alla Resistenza polacca, che chiede prove per certificare le attività del campo. «Quattro pezzi di pellicola strappati all'inferno», scrive Georges Didi-Huberman<sup>53</sup> nel salutarle come un miracolo iconico; quattro immagini sopravvissute ad Auschwitz, arrotolate e nascoste in un tubo di pasta dentifricia, frutto di un gesto di ritrazione, di calma apparente: vedere senza farsi vedere, finalizzando concretamente un eroico atto di sguardo.

Oggi invece, vista la massiccia presenza di dispositivi adibiti alla cattura di immagini circolanti nel conflitto, tutti sono resi potenziali operatori di visibilità degli

<sup>50</sup> Sul tema Andrea Minuz, *La shoah e la cultura visuale. Cinema, memoria, spazio pubblico*, Bulzoni, Roma, 2010.

<sup>51</sup> Mauro Carbone, *Essere morti insieme*, cit., p. 17.

<sup>52</sup> Paul Frosh, Amit Pinchevski, *Media Witnessing: Testimony in the Age of Mass Communication*, Palgrave Macmillan, Houndmills, 2009.

<sup>53</sup> Georges Didi-Huberman, *Images malgré tout*, Les Éditions de Minuit, Paris, 2003 (tr. it. *Immagini malgrado tutto*, Cortina, Milano, 2005, p. 15).



avvenimenti, e ciò ha reso la testimonianza una parola chiave delle odierne relazioni tra soggetti e media, oltre che un'attività estremamente connessa a quella della produzione di immagini, facendo del *testimone oculare produttore di immagini* una figura ormai abitudinaria dell'attuale *mediascape*, ma non immune da implicazioni che problematizzano, in un'epoca di trasformazione digitale, la centralità occupata dalla testimonianza iconica in quanto categoria di operatività mediale<sup>54</sup>.

*Redacted* insomma, slittando «continuamente dalla dimensione della *documentalità* a quella della *testimonialità*»<sup>55</sup>, lavora nella direzione di mettere a confronto immagini non tanto *autentiche* quanto *autenticate*, cioè non solo vere, certificate, ma «ricondotte alla capacità, evidentemente compromessa, di farsi esperire come una testimonianza del fatto reale e non della sua epifania mediale»<sup>56</sup>. In uno scenario però in cui, nel conflitto, la presenza dei testimoni stessi diventa numerosa, mentre la loro composizione si fa lasca e diversificata.

La serie televisiva *Homeland* (*id.*, Showtime, 2011-in corso) ricorre in proposito a un esempio emblematico e paradossale. Consiste nella registrazione di un videotestamento da parte del sergente Brody (ambiguo marine reduce dall'Iraq dopo una prigionia di otto anni, sospettato dalla CIA di essere passato al soldo del terrorismo islamico prima della sua liberazione) che registra la sua rivendicazione prima di attentare ad alcune alte cariche dello Stato durante una *convention*. Chi è infatti l'uomo-bomba, lo *shahid* islamico – cui Brody chiaramente allude, figura che ha monopolizzato l'immaginario bellico post-11 settembre seppur spesso identificato, impropriamente, col *kamikaze* – se non un *martire* che affida alle immagini mediiali l'ultima, estrema testimonianza della propria fede<sup>57</sup>?

<sup>54</sup> Mette Mortensen, *The Eyewitness in the Age of Digital Transformation*, in Kari Andén-Papadopoulos, Mervi Pantti (eds.), *Amateur Images and Global News*, cit., pp. 61-76.

<sup>55</sup> Christian Uva, *Il terrore corre sul video*, cit., p. 118. Continua Uva «laddove, nel comune contesto di una sostanziale attestazione di realtà, si vuole nuovamente distinguere tra una certificazione attuata dall'esterno e una medesima pratica espletata dall'interno».

<sup>56</sup> Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale*, cit., p. 8.

<sup>57</sup> Il termine *kamikaze* si rifà a tutt'altro orizzonte del suicidio bellico, quello del pilota giapponese che, dall'autunno 1944, si schianta con il suo aereo carico di esplosivo sulle navi statunitensi presenti nel Pacifico. Con il termine *shahid* si indica invece il *martire* – proveniente dal greco *mártys*, che significa, appunto, *testimone* – e si intende definire l'uomo-bomba islamico che, a partire dagli anni Ottanta del secolo scorso, e con una risonanza che si fa roboante dopo l'11 settembre, prima di farsi saltare in aria è solito registrare un video, in cui si prodiga nell'adempiere a quei rituali caratterizzano l'*istishhad*, la "morte eroica". Per approfondimenti, Leonardo Sacco, *Kamikaze e Shahid. Linee guida per una comparazione storico-religiosa*, Bulzoni, Roma, 2005.

Luca Malavasi

## *Fare la differenza: Zero Dark Thirty*

*Nel flusso, indifferentemente*

L'attentato alle Torri Gemelle del World Trade Center del 9 settembre 2001 è stato, tra le altre cose, una rappresentazione perfetta del paradigma del “mondo piatto” di Thomas Friedman<sup>1</sup>. L'idea di un mondo ormai *flat*, fondato su una triplice convergenza (collaborazione, orizzontalizzazione, competizione), dentro una cittadinanza ormai completamente digitale<sup>2</sup> (pochi “corpi”, molti steroidi digitali), si è manifestata – tra l'altro – nella copertura visiva e in tempo reale con cui l'evento è stato testimoniato, dall'interno e da una pluralità di punti di vista “occasional”, tradotto in immagine, articolato subito dopo in racconto e immediatamente diffuso, anzi socializzato su scala globale attraverso un passaggio insensibile da una piattaforma a un'altra, da un *medium* all'altro, da un ambiente a un altro<sup>3</sup>. Di questa copertura, è esempio emblematico il *media collage* realizzato da History Channel nel 2008, *102 Minutes That Changed America: 102 minuti*, appunto, in cui «tutto quello che stai per vedere è stato registrato la mattina dell'11 settembre a New York. Il girato è stato raccolto da più di cento testimoni oculari (*eyewitnesses*) che hanno impugnato le loro videocamere per registrare un evento che è diventato storia».

Nel suo volume, animato da un certo entusiasmo per il progresso tecno-

<sup>1</sup> Thomas L. Friedman, *The World Is Flat: A Brief History of the Twenty-first Century*, Farrar, Straus and Giroux, New York, 2005 (tr. it. *Il mondo è piatto. Breve storia del ventunesimo secolo*, Mondadori, Milano, 2006).

<sup>2</sup> Sull'idea di cittadinanza digitale, si veda, tra gli altri, Giuseppe Granieri, *La società digitale*, Laterza, Roma-Bari, 2006.

<sup>3</sup> Nel senso in cui usa questo termine (modellato su quello di *agency* coniato da Bruno Latour) Mariagrazia Fanchi in *Cinema-Grand Master. Il film nell'epoca della convergenza*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano-Udine, 2012.

logico e interessato soprattutto alla dimensione politica e economica, Friedman sfiora soltanto il problema dell'immagine; semmai, gli interessa di più capire come l'*immaginazione* contemporanea – nella fattispecie, quella di Bin Laden – è oggi armata di nuovi strumenti di realizzazione, particolarmente potenti e rapidi, proprio grazie alle logiche di appiattimento globale del mondo. Ma mentre si imponeva come un evento tipicamente “piatto”, l'attentato alle Torri Gemelle svelava anche altre dimensioni meno immediate di questa idea di appiattimento; sul fronte dell'immagine, in particolare, indicava non tanto una dimensione “orizzontale” dell'appiattimento, quanto una sua componente “verticale”, di profondità. Perché l'evento reale non è stato semplicemente “coperto”, ma letteralmente *ricoperto*, in diretta, punto per punto, da una mappa visiva in scala 1:1 che lo ha immediatamente proiettato in una dimensione “altra”, lontana dalla semplice testimonianza, sigillando il farsi storia di un evento in un racconto per immagini ispirato ai codici del modo cinematografico e avviando subito una lacerazione e una sostituzione di questa “eccedenza” (dell'evento e della sua *visibilità*)<sup>4</sup>. L'inesausta riproposizione della sequenza dell'attentato ha prodotto poi qualcosa di simile a una “distrazione ipnotica”, alimentata più o meno consapevolmente anche dal desiderio di derealizzare quell'esperienza mediale, dentro un processo “terapeutico” di premediazione<sup>5</sup>.

Pur nella sua eccezionalità, l'attentato alle Torri Gemelle solleva un problema che l'estetica e la teoria del cinema conoscono bene, almeno da quando ci si è posti il problema delle trasformazioni “ontologiche” introdotte nel territorio dell'immagine dall'avvento del digitale: è il problema della referenzialità del visivo, di quel legame insieme logico, materico e sensibile che l'immagine *realizza* (più che incorporare o testimoniare) nel suo rapporto con la realtà. La visualità contemporanea del *networking* sembra sospenderla o renderla indifferente<sup>6</sup>, annichilendo in particolare lo *scarto* che la rappresentazione per immagini della realtà sempre realizza, fino a produrre una con-

<sup>4</sup> Su questi aspetti, e per una sintesi anche bibliografica, si rimanda ad Alessandro Alfieri, *Cinema, mass media e la scomparsa della realtà. Immagini e simulacri dell'11 settembre*, Albo Versorio, Milano, 2013.

<sup>5</sup> Cfr. Richard Grusin, *Premediation. Affect and Mediality after 9/11*, Plagrove MacMillan, Basingstoke-New York, 2010.

<sup>6</sup> Di *indifferenza referenziale* parla, tra gli altri, Pietro Montani in *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Roma-Bari, 2010.

dizione per cui «il giudizio sull'immagine tende a disattivare la modalità del reale in quanto criterio di discriminazione, a vantaggio dei *valori performativi dell'immagine stessa*»<sup>7</sup>. L'idea su cui W.J.T. Mitchell ha spesso insistito – quella delle immagini come «collettività sociale che possiede un'esistenza parallela alla vita sociale dei loro ospiti umani»<sup>8</sup>, riconoscibilmente “altra” (e in grado di testimoniare l'alterità del reale) – sembra oggi invalidata da una dinamica in cui le immagini non costituiscono più una “seconda natura” chiaramente riconoscibile: la prossemica tra queste forme di vita e i loro organismi ospite è segnata piuttosto da un processo di invasione o di incapsulamento organico. A questa relazione “rumorosa” («Eravamo *davanti* all'immagine, siamo *nel* visivo. La forma-flusso non è più una forma da contemplare, ma in fondo è un parassita: il rumore degli occhi») <sup>9</sup> conseguono in particolare un processo di derealizzazione mediatica del reale e – con riferimento all'immagine – una perdita del valore e del senso dell'idea di rappresentazione, nonché una chiara distinzione tra spettacolo e documento; l'indifferenza referenziale, del resto, parifica le prestazioni rappresentazionali dei diversi modi dell'immagine, appiattendolo “democraticamente” il mondo sul visivo.

Da un lato, una simile condizione alimenta ulteriormente quel processo di *oni-rizzazione* della realtà caratteristico della “società dello spettacolo”; un processo che, mentre esautora ogni strategia di autenticazione dell'immagine, incoraggia un' *attitudine dispositiva* nei confronti della realtà, come se si trattasse di un ambiente di relazioni interamente determinato dal nostro desiderio: «Se tra realtà e rappresentazione non c'è differenza, allora lo stato d'animo predominante diviene la malinconia, o meglio quella che potremmo definire come una sindrome bipolare che oscilla tra il senso di onnipotenza e il sentimento della vanità di tutto»<sup>10</sup>. In secondo luogo, e sempre sull'asse del “passionale”, questo scenario di insensibile allontanamento della realtà all'interno di una sua rappresentazione immediata, fluttuante, onnipresente e priva di articolazione e ritmo, garantita dalle tecnologie digitali e dalla società informatica, prospetta per il soggetto una condizione di vera e propria anedonia, vale a dire di incapacità di provare piacere:

<sup>7</sup> Ivi, p. 23, corsivo mio.

<sup>8</sup> W.J.T. Mitchell, *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, Duepunti, Palermo, 2008, p. 117.

<sup>9</sup> Régis Debray, *Vie et mort de l'image: Une histoire du regard en Occident*, Gallimard (Folio), Paris, 1995 (tr. it. *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano, 1999, p. 229).

<sup>10</sup> Maurizio Ferraris, *Manifesto del nuovo realismo*, Laterza, Roma-Bari, 2012, p. 25.

Non sono più io che sento qualcosa, ma è l'estensione tecnologica delle mie facoltà che sente al mio posto. La tecnologia quindi si oppone a me che non la riconosco come una mia estensione, come qualcosa che mi appartiene: essa è l'idolo che ha preso il mio posto. Seguendo questa teoria si può dire che con l'avvento di Internet, noi abbiamo posto fuori di noi il nostro sistema nervoso centrale. L'anedonia sarebbe appunto la conseguenza di tale intorpidimento e anestesia<sup>11</sup>.

Il problema, in breve, è un rischio insieme sociale e culturale: l'idea di rappresentazione finisce per essere implicitamente squalificata a causa della sua natura di *processo costruttivo*, di ordine linguistico, almeno nella sua capacità di dire la realtà, e di contemplarne la verità in modo obliquo – perché non la ricopre, né la cattura, né la registra ecc. Il paradigma visivo della società digitale del *networking*, dell'appiattimento, della socialità mediatica, dell'amatoriale e della frantumazione dello spazio e del tempo (compreso quello della contemplazione: siamo, appunto, *nel flusso*) sembra definire una figura di spettatore poco incline – verrebbe da dire antropologicamente – a riconoscere nella rappresentazione cinematografica un luogo di possibilità rispetto al racconto del reale: è come se nel corso degli ultimi quindici anni, dopo la stagione postmoderna, la digitalizzazione avesse definitivamente bruciato (dentro il mito di un realismo ingenuo) un certo paradigma rappresentazionale, e si fosse imposto una specie di platonismo selettivo, ponendo fine a quel rapporto di “fiducia” (e, sull'asse dello spettatore, di credenza) che, lungo il Novecento, ha garantito certe possibilità “realiste” nel rapporto tra cinema, spettatore e società. Al tempo stesso, tuttavia, è proprio questo sfondo visuale, spesso entusiasticamente celebrato nella sua natura crossmediale, cortocircuitata, magmatica, frammentaria, fluida, convergente e “sociale”, a creare le condizioni differenziali perché il dispositivo cinematografico si (ri)afferma come alterità, e a segnare la possibilità di un recupero di certe sue facoltà: non conforme o organico a questo scenario, di cui ha saputo incorporare e metabolizzare dimensioni e contenuti senza lasciarsene stravolgere (il digitale in quanto tecnologia e il digitale in quanto “pensiero”), il cinema può oggi riaffermare non soltanto una sua specificità, ma può anche testimoniare di un modo dell'immagine “altro”, il cui bisogno è solo assopito, o troppo rumorosamente disturbato dalla proliferazione contemporanea del visi-

<sup>11</sup> Mario Perniola, *Miracoli e traumi della comunicazione*, Einaudi, Torino, 2009, p. 129.

vo. Lo fa, o può farlo, da una posizione forse decentrata, o non più egemone, almeno per quanto riguarda la sua capacità di sedimentare immaginari e agire in termini pragmatici. È però del cinema, oggi, funzionare come reagente rispetto al territorio appiattito e digitalizzato del flusso mediale contemporaneo; è del cinema, anche, riabilitare un rapporto denso, anche sotto il profilo sociale, tra quegli attori ormai confusi o reciprocamente cannibalizzati che sono la realtà, l'immagine e lo spettatore.

### *Due fotografie*

La “storia” dell'11 settembre, cominciata *nell'*immagine con l'attentato alle Torri Gemelle, ha avuto una conclusione visiva sicuramente insoddisfacente, per nulla adeguata non soltanto al suo prologo, ma anche, più in generale, allo scenario che abbiamo sinteticamente descritto. La cattura e l'uccisione di Bin Laden, avvenute il 2 maggio 2011 ad Abbottabad, in Pakistan, sono infatti testimoniate soltanto da due fotografie. La prima rappresenta il volto del terrorista ricoperto di sangue, gli occhi quasi cancellati dalle ferite e la bocca socchiusa dalla sorpresa e dal dolore; da un certo punto di vista – anche cartattico – è forse la più utile; ma è anche la meno importante, perché è priva di storia, è letterale e militare, non contiene alcun dramma, alcun “movimento”, e sicuramente non possiede la forza narrativa o simbolica di ripagare, esorcizzare e chiudere le centinaia di riprese audiovisive e di fotografie che hanno testimoniato, quel giorno di settembre del 2001, la traduzione dell'*immaginazione* omicida di Bin Laden. È insomma priva di reciprocità rispetto alla *sofferenza* che marca in modo inequivocabile tutto il prologo della vicenda – il volo disperato degli uomini e delle donne rimasti intrappolati nelle torri, le telefonate al 911, gli occhi pieni di lacrime, rivolti al cielo, di amici e parenti o semplici passanti, i muri del pianto affollati di fotografie... – e che l'amministrazione Bush avrebbe voluto infliggere, in dosi almeno equivalenti (anche dal punto di vista mediale), all'organizzazione responsabile dell'attentato. In quel primo piano, invece, è già tutto finito, e Bin Laden non rimanda per niente al «the world's most dangerous man».

La seconda fotografia è del tutto diversa, e diversamente insoddisfacente. È lo scatto che ritrae il Presidente degli Stati Uniti Barack Obama, il suo vice Joe Biden, il suo Segretario di Stato Hillary Clinton e un'altra manciata di persone (politici e militari e colletti bianchi di Washington) seduti o in piedi all'interno

della Situation Room della Casa Bianca – tavoli, sedie, computer, monitor e collegamenti satellitari. Lo scatto, dall’alto, è più amatoriale che ufficiale, come sembra suggerire la porzione di nuca in basso a sinistra e il corpo quasi del tutto tagliato dell’uomo in giacca scura sulla destra. Il punto di vista è interno, ovviamente “legittimo” (niente di rubato), ma sembra implicare l’assenza di una procedura, anche minima, di “messa in scena”, come se l’obiettivo non fosse quello di realizzare un’immagine ufficiale ma di documentare più semplicemente un momento tra gli altri della partecipazione comune di quel gruppo di persone a un evento collocato fuori campo. Un’impressione che ne sostiene con forza un’altra, quella della verità dello scatto – nessuno, appunto, messo in posa, niente di orchestrato, la forte divaricazione tra lo sguardo del fotografo e quello dei soggetti fotografati, del tutto insensibili a quella traiettoria d’osservazione. La forza dell’asse visivo che lega le persone nella stanza all’oggetto del loro sguardo è infatti tale da rendere il punto di vista del fotografo quasi del tutto invisibile; e l’invisibilità si raddoppia con riferimento al vero centro della scena, posto fuori dai bordi dell’immagine, al termine (negato) di quegli sguardi.

Il “contenuto” della fotografia, in effetti, non sono né Obama, né Hillary Clinton, né nessun altro, ma questo guardare rapito, teso, totalizzante verso qualcosa che accade fuori campo, a sinistra, probabilmente proiettato su uno o più schermi; l’azione è tutta in questo tendere lo sguardo e il corpo (il corpo per assecondare lo sguardo, e il corpo quasi raccolto nello sguardo), rafforzata dalla varietà con cui si realizza – anche grazie alle figure di contorno, come la ragazza che si ritaglia uno spazio d’osservazione stando fuori dalla stanza troppo affollata, o come l’uomo davanti a lei, costretto a inclinarsi verso sinistra per superare l’ostacolo di chi gli sta davanti; sembrano due intrusi, non invitati, due passanti trattenuti dall’importanza dell’evento. Al tempo stesso, la scena ha il potere di commentare, di riflesso (come in un *reaction shot*), attraverso i modi con cui si realizza questo guardare rapito, per mezzo delle reazioni e delle posizioni in parte inconsapevoli che lo accompagnano (posture, gesti, espressioni facciali ecc.), l’oggetto di quello sguardo, ciò che è precluso allo spettatore della fotografia: sappiamo, dalla “didascalia” ufficiale che accompagna l’immagine, che si tratta dell’azione, trasmessa in diretta, della cattura e dell’uccisione di Bin Laden; questo il “fatto”; quanto alla *forma* – come si sta svolgendo l’azione? –, la possiamo intuire, appunto, solo dalla piega emotiva di quel guardare, dallo stupore preoccupato della Clinton, per esempio, o dalla virile tensione del Presidente, o da quell’attrazione scomposta dei due personaggi sullo sfondo ecc.

In assenza di un controcampo che allarghi i bordi della fotografia per includere ciò a cui mirano quegli sguardi (sappiamo *che cos'è*, ma non possiamo vederlo), questo pubblico e le sue reazioni rappresentano a ben vedere – a dieci anni dall'attentato alle Torri gemelle – la versione “ufficiale” (o la più vicina a qualcosa di ufficiale) della cattura e dell'uccisione di Osama Bin Laden; ne raccontano la storia e, insieme, la sua drammatizzazione in forma di risposta emotiva; più ancora, dovrebbero certificare che quella cosa è davvero accaduta, e che qualcuno – letteralmente – può testimoniarlo per il fatto di averla vista accadere. Epilogo insoddisfacente, anzi, doppiamente insoddisfacente: da un lato, perché uno degli episodi più importanti della storia contemporanea (e l'epilogo dell'evento che ha segnato in modo indelebile l'inizio del terzo millennio) è tutto e soltanto negli occhi e nelle reazioni di un piccolo gruppo di persone, concentrate a osservare un fuori campo inaccessibile al resto del mondo; dall'altro lato, perché questa fotografia impone di accogliere, per essere creduta vera, una richiesta che, sullo sfondo di quel paradigma che abbiamo descritto più sopra, sembra non solo impossibile, ma quasi illegittima: chiede di *fidarsi* di quegli sguardi, di credere alla verità testimoniale di quell'emozione che traduce e sintetizza il momento in cui la cattura di Bin Laden è stata *vista e vissuta*, e dunque ha cominciato a esistere; chiede di credere allo sguardo altrui, mentre essa si trasforma, attraverso quel fuori campo mai colmato e al tempo stesso (e proprio per questo) trasformato in un “oggetto” del desiderio, nell'emblema di una censura e di una sottrazione del visivo del tutto impensabile nella società contemporanea, attraversata da un'onnipotenza dello sguardo. Tanto che, in filigrana, quella fotografia, col suo pubblico speciale che partecipa emotivamente a un fuori campo negato al resto del mondo, vale anche come efficace rappresentazione dell'idea contemporanea di potere – vedere ciò che ad altri è negato vedere – e incarna uno spostamento pragmatico e valoriale esemplare: dal potere dell'immagine, vissuto e elaborato collettivamente, al potere che deriva dal possedere in modo esclusivo la facoltà di contemplare un'immagine.

### *Ricominciare a guardare*

Da qui, da questa immagine e dal suo fuori campo, prende idealmente corpo *Zero Dark Thirty* (*id.*, 2012) di Kathryn Bigelow, caratterizzato da una tensione costante tra documento e rappresentazione, tra la consapevolezza dell'alterità irriducibile del mondo reale e la volontà di dare testimonianza dei

fatti, mediatici e non, che vi accadono. In particolare, *Zero Dark Thirty* offre l'occasione per una riflessione in merito al «tratto elaborativo dell'immagine, ciò che ne riqualifica la prestazione referenziale», vale a dire la capacità di «intercettare il mondo, di esplorarlo e di ridescriverlo»<sup>12</sup> sulla base di un principio della *differenza* tra modelli, regimi, stili e tecnologie della rappresentazione. Sullo sfondo dello scenario mediale contemporaneo, alimentato da convergenze e indifferenze, il cinema può farsi *valere* come un'alternativa preziosa, anche se al costo di riaffermare ogni volta il proprio modo specifico di pensare la realtà attraverso l'immagine, di autenticarla e presentificarla; su questo sfondo, in breve, esso si impone – può imporsi, deve imporsi – per *differenza*. Una differenza che, mentre testimonia implicitamente quella *sfasatura* storica, mediale e antropologica per cui il cinema è ormai «cosa del passato» (Debray), non organica alla visualità contemporanea, riafferma però, del cinema, alcune facoltà specifiche, rideclinandole opportunamente (e, in parallelo, alcuni bisogni che solo esso può soddisfare, dopo averli creati)<sup>13</sup>: quella di ordinare l'esperienza, anche sensibile, della realtà, contro il regime della fluttuazione e della frammentazione, «affettivamente» – non solo referenzialmente – indifferente; quella di intercettare la realtà, e di intrecciarsi alla storia, attraverso strategie stilistiche e narrative che non giocano a illudere o a sostituirsi alla realtà, tra feticcio e simulacro, ma definiscono un luogo – reale e simbolico – di elaborazione del reale; quella di consegnare allo spettatore un pensiero della realtà *attraverso l'immagine*, evitando di appiattare la realtà sull'immagine, o di scioglierla in essa; quella, infine, di riportare (auto)riflessivamente a un problema che il cinema, più consapevolmente ed efficacemente di altri media, non può quasi mai aggirare o dare per scontato, soprattutto oggi: il problema dello sguardo e del possesso visivo della realtà.

Non è un caso, allora, che, come già aveva fatto Michael Moore in *Fahrenheit 9/11* (*id.*, 2004), Kathryn Bigelow scelga di cominciare *Zero Dark Thirty* oscurando ciò che considera l'inizio della storia, vale a dire l'attentato alle Torri Gemelle. Impone a quella tragedia tutta visiva e amatoriale, da *eyewitness*, uno schermo nero, luttuoso e ormai cieco, lasciando allo spettatore soltanto la traccia

<sup>12</sup> Pietro Montani, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, cit., p. XIII-XIV.

<sup>13</sup> Cfr. Jean-Michel Frodon, *Horizon cinéma. L'art du cinéma dans le monde contemporain à l'âge du numérique et de la mondialisation*, Cahiers du Cinéma, Paris, 2006.

sonora di chi l'ha vissuta, da dentro e in diretta. Nel caso del film di Moore<sup>14</sup>, l'oscuramento assumeva il senso di una vera e propria (auto)censura, tanto più sensibile all'interno di un lungometraggio documentario d'inchiesta; restavano solo le immagini di chi c'era, guardava, partecipava, respirava il fumo denso diffuso dal crollo, pregava, piangeva: in breve, le reazioni al crollo, a ciò che era stato appena visto. Nel caso di *Zero Dark Thirty*, quell'oscuramento iniziale non serve soltanto a evitare per l'ennesima volta quella specie di distrazione ipnotica che ha ormai svuotato di senso e "densità" le immagini del crollo; certo, come per Moore, quelle riprese segnatamente amatoriali vengono sottratte allo spettatore perché ormai avvertite come immagini che rimandano soltanto a se stesse, nonché come il simbolo di un'usura dello sguardo che ha annichilito la capacità di *reagire* all'immagine, svuotandone la richiesta e il potere. Nel caso del film di Bigelow – la quale, subito dopo, comincia il suo "lungometraggio di finzione narrativa" con una feroce sequenza di interrogatorio in "tempo reale" – si tratta anche di segnare, fin da subito, una *differenza* tra due modi dell'immagine, e tra due modi di raccontare per immagini la realtà e la storia. Come a dire: quella è la partenza, il *modo* in cui è stata contemporaneamente vissuta e guardata l'origine della storia, ma profondamente diverso sarà lo svolgimento di ciò che ne è conseguito, perché a un altro modo dell'immagine farà ricorso il film, nella fattispecie al potere e al valore della rappresentazione cinematografica; e, anche, che *Zero Dark Thirty* non sarà l'ennesimo film attorno a ciò che è stato visto, e visto in *quel modo*, ma esattamente il contrario: un dietro le quinte, un film su ciò che non è stato (ancora) visto, o su ciò che non si può vedere; e, insieme, da qui, un film sulla *costruzione di uno sguardo* – per tornare a Debray: sullo stare *davanti* alle immagini, anziché nel flusso. Una rappresentazione, appunto, che subito s'opponesse alla nuda cronaca dei fatti, opportunamente oscurata (perché lì, in quell'eccesso di immagini, sta il principio della cecità contemporanea), e che introduce lo spettatore in un regime visivo e in un rapporto con l'immagine

<sup>14</sup> Prima ancora dei film di Moore e Bigelow, l'oscuramento delle immagini dell'attentato alla Torre Gemelle è al centro del cortometraggio diretto da Alejandro González Iñárritu, *Mexico (Messico)*, contenuto nel film collettivo *11'09"01 – September 11 (11 settembre 2001, 2002)*; anche in questo caso, la censura del visivo (con l'eccezione di pochi fotogrammi in cui si mostra il lancio nel vuoto delle persone rimaste intrappolate nelle torri del World Trade Center) è destinata a attirare l'attenzione sul sonoro, in cui si mescolano "racconto" americano e preghiera musulmana. Il corto ruota essenzialmente attorno all'opposizione simbolica tra le religiosità islamica dei terroristi, che fanno coincidere il loro sacrificio con l'ascesa verso il Paradiso, e la caduta dei corpi disperati degli "infedeli".



(e, per suo tramite, con la storia) che riafferma subito, implicitamente, il ruolo *costruttivo e dispositivo* del cinema nei confronti della realtà e dell'esperienza del mondo, da opporre al trauma disordinato e intermittente che l'emorragia contemporanea di registrazioni digitali, senza più luogo, spazio, tempo e sguardo, alimenta incessantemente ma, anche, *indifferentemente*.

Da un lato, del resto, c'è quel *vuoto* finale della storia – la fotografia della Situation Room – che può essere raccolto degnamente solo da una facoltà immaginativa come quella del cinema: oscurare le immagini dell'attentato equivale anche a indicare una differenza sostanziale tra un modo *denso* di convocare la realtà e la fragilità di un'eccedenza visiva che finisce per chiudersi in se stessa. Perché tra questi due punti estremi, tra l'inizio e la fine della storia, ciò che manca non sono altre immagini, ma un *racconto*: quel vuoto finale sembra indicare la necessità di qualcosa che chiuda, e non soltanto di una nuova ondata di riprese e di testimonianze oculari che vadano più o meno disordinatamente a riempire, fino a soffocare, un malinteso desiderio di (provvisoria) partecipazione visiva; per chiudere la storia c'è bisogno sì di altre immagini, ma *altre* nel senso di diverse (per qualità, intenzione, disposizione) da quelle che hanno acceso il dramma storico e, contemporaneamente, la sua archiviazione visiva.

Altre immagini disposte in un racconto; e ciò significa, prima di tutto, l'ordine di una narrazione: così, anche per rafforzare una retorica realista e inaugurare subito uno spazio discorsivo in cui la realtà è indicata, rinviata, evocata e non semplicemente *ripresa*, Bigelow segna puntigliosamente luoghi e date (dà tempo e spazio), da quell'11 settembre 2001 fino al 1° maggio del 2011, quando i “canarini” (così viene chiamata la squadra speciale incaricata della missione finale) entrano nel rifugio di Bin Laden, passando per gli attentati di Londra del 7 luglio 2005, del Marriott di Islamabad del 20 settembre 2008, di New York (Times Square) del 1° maggio 2010 (e il passare dei giorni tra l'individuazione del *compound* in cui potrebbe risiedere Bin Laden e l'azione militare viene scritto dalla protagonista, in forma di protesta, sul vetro dell'ufficio del suo capo); così, per dare avvio a una relazione costruttiva – e sempre nei termini di una retorica degli “effetti di realtà” – con quanto indicato dalla frase su cui si apre il film («The following motion picture is based on first hand accounts of actual events»), il racconto intreccia costantemente cronaca pubblica – i televisori accessi negli uffici e sintonizzati sui notiziari dei *network* televisivi e sulle dichiarazioni dei politici – e racconto finzionale da dentro e dietro le quinte, fino a un punto di massimo avvicina-



mento raggiunto nella scena in cui Maya (Jessica Chastain) siede *all'interno* del ristorante del Marriott attaccato nel 2008.

La ricerca di un *ordine del discorso* – dove a contare è soprattutto il secondo termine, vale a dire un'azione di riconfigurazione del tempo storico – trova però il suo luogo esemplare nella (ri)mediazione degli eventi da parte di un solo punto di vista – visivo, conoscitivo, emotivo –, quello di Maya, secondo una logica iperclassica che il film denuncia anche in termini di progressione drammaturgica, rispetto della consecutività temporale, impianto enunciativo ecc. Soprattutto – non poteva essere altrimenti – visivo, perché, come anticipato, *Zero Dark Thirty* è anche, e necessariamente, un film imperniato sulla progressiva costruzione di uno sguardo o, meglio ancora, su un processo di avvicinamento dello sguardo alla realtà: se nella prima scena del film – quella della tortura di un prigioniero da parte di Dan (Jason Clarke) – Maya, appena giunta in Pakistan da Washington, ha abbassato più volte lo sguardo, fino a sentirsi domandare, una volta fuori, se preferisce seguire gli interrogatori successivi da un *monitor*, nel finale, prima di potersi sciogliere in un pianto liberatorio, Maya apre pudicamente il sacco in cui è stato chiuso il corpo morto di Bin Laden riportato dai “canarini”, e lo guarda; anzi, lo *ricosce*, confermando così, attraverso quel contatto visivo, che l'azione si è conclusa. E da qui, solo adesso, può davvero cominciare un'altra storia, quella – caricata ovviamente anche di valori politici, sociali, morali ecc. – di un *pensiero della realtà* mediato da una rappresentazione.

Poco prima, nella Situation Room da cui è stata sorvegliata, in diretta, l'azione dei “canarini” inviati a catturare Bin Laden, c'era ovviamente anche Maya, che ha seguito in silenzio ciò che veniva trasmesso dalle telecamere a infrarossi montate sui caschi dei militari; e solo in quel momento, mentre la sua “storia” si chiudeva e, con essa, il racconto ordinato di eventi, parole e azioni di *Zero Dark Thirty*, solo in quel momento il film ha cominciato davvero a *funzionare*, trovando il suo senso e la sua necessità, e inaugurando un altro racconto o, meglio, un altro percorso, a ritroso, dentro dieci anni di storia e immagini (storia per immagini e immagini della storia); un percorso dell'immaginazione in cui il cinema *fa la differenza*, riportando idealmente, dall'epilogo del film, a quelle prime immagini censurate, per ricondurle a loro volta non soltanto a una storia resa finalmente leggibile a partire da un punto di vista, ma a una comprensione emotiva che scioglie finalmente quel trauma iniziale in un percorso passionale, fuori da ogni

ipnosi o anedonia contemporanea – solo adesso, insomma, si può piangere *davvero*: come Maya, assieme a Maya, per Maya.

*Zero Dark Thirty* nasce per colmare idealmente il fuori campo della fotografia che abbiamo analizzato, ma senza limitarsi a aggiungere un ennesimo scampolo di storia o un nuovo frammento di realtà all’“epica” dell’11 settembre; al contrario, approfitta di quella negazione per situare, lì dove non c’è niente da vedere (ma molto da immaginare), l’azione del cinema, partendo dalla fine per risalire il corso degli eventi, lasciando fuori, nel nero o nel non detto, tutto ciò che è già stato visto e consumato (e, insieme, un certo modo di vedere e consumare la realtà attraverso l’immagine), per consegnare infine allo spettatore un racconto – un percorso, un processo, un movimento orientato. L’importanza (e, insieme, la bellezza) del film di Kathryn Bigelow sta tutta in questa riaffermazione dell’azione – unica, specifica, storicamente sedimentata, culturalmente necessaria – del cinema all’interno della cornice mobile e evanescente della visualità contemporanea. In cui quella specie di “proibizione” testimoniata dall’immagine da cui siamo partiti può essere superata e colmata solo dall’azione del *linguaggio*, e da un modo dell’immagine non sottomesso a un’ingenuità referenziale che scade immediatamente in indifferenza: perché in quel fuori campo non c’è semplicemente qualcosa di invisibile; piuttosto, c’è qualcosa che può e deve essere detto in un *certo modo*, qualcosa che attende di incontrare il suo linguaggio e la sua traduzione; a ben vedere, si tratta di un’occasione e di una richiesta, non di un divieto. In quel fuori campo c’è, tra le altre cose, la necessità di chiudere una storia e partorire un racconto; c’è il bisogno, dopo dieci anni di immagini, cronache, documentari e film “sull’11 settembre”, di dare un senso e un ordine alla Storia. Compito difficile e necessario, che solo il cinema – ancora oggi, soprattutto oggi – può portare a termine.

Andrea Mattacheo

*La voce di un'era al termine.*

*Cinema, storia e politica.*

Good Night and Good Luck

*Premessa*

È difficile scrivere intorno a *Good Night and Good Luck* (id., George Clooney, 2005) senza mettere da parte la pretesa di volerne ricavare un qualche aspetto paradigmatico, se non per contrasto, della produzione americana contemporanea. Il film di George Clooney presenta infatti a nostro avviso singolarità tali da renderlo uno studio di caso “eccezionale” nel contesto del cinema USA degli ultimi quindici anni. Un oggetto “altro”, non incasellabile nelle pur deboli griglie produttive di ciò che resta del sistema hollywoodiano e allo stesso modo alieno rispetto a un eventuale percorso del Clooney “autore”. L'intento del seguente saggio sarà quindi di indagare e analizzare le ragioni di una “eccezionalità” che risiedono tanto sul piano tematico e contenutistico, quanto su quello formale e stilistico. Ragioni che, sebbene non fondino un paradigma, crediamo possano mostrare quali sono oggi le possibilità di riflessione e raffinatezza all'interno del *mainstream* americano; che, come ha scritto Portelli, è un flusso complesso, attraversato in profondità da correnti contrarie e forti al punto da permettere la celebrazione e insieme la più dura negazione del suo stesso mito<sup>1</sup>.

*Introduzione. Brevi note sul cinema politico e l'“era Bush”*

Cosa sia politico nel cinema americano *mainstream* e cosa non lo sia è argo-

<sup>1</sup> Alessandro Portelli, *Taccuini americani*, Manifestolibri, Roma, 1991, pp. 43-71.

mento di discussione almeno da quando si è iniziato a parlare dei rapporti tra cinema, politica e ideologia, quindi circa tra la fine degli anni Sessanta e l'inizio dei Settanta. La bibliografia a proposito è piuttosto ampia e composita, e non è nostra intenzione ripercorrerla in maniera dettagliata. Ci sono però due poli opposti attorno ai quali si è concentrato e si concentra in gran parte il dibattito che è doveroso riportare in apertura, almeno sinteticamente. Da una parte chi ha cercato di definire la conformazione del film politico in maniera chiara, come Michael A. Genovese, il cui *Politics and the Cinema: An Introduction to Political Film* è tra i primi, e ancora oggi più sistematici, contributi sull'argomento. Genovese – con occhio da politologo – circoscrive le tipologie del cinema politico intorno a tre modi d'essere: veicolo di propaganda, di cambiamento o immagine ideologica dello status quo<sup>2</sup>. Dall'altra parte c'è invece chi vede nel cinema prodotto dalla macchina industriale americana sempre l'espressione di ideologie più o meno egemoniche<sup>3</sup>. Detto in maniera ancor più sintetica: solo i film che possiedono determinate caratteristiche sono politici, oppure, tutti i film in quanto prodotti da uno sguardo e organizzati secondo una narrazione sono intrinsecamente politici, nella misura in cui danno forma a un modo di vedere impegnato e, trattandosi di un'industria, in massima parte reazionario<sup>4</sup>.

Dovendo situare *Good Night and Good Luck* nell'orizzonte del cinema americano contemporaneo, una soluzione di compromesso tra le due proposte pare quella più adeguata a contestualizzarlo. All'interno di un panorama produttivo ormai frammentario – in cui il confine tra le pratiche *mainstream* e quelle indipendenti è assottigliato quando non assente – non sembra possibile riferirsi a un diffuso sguardo egemonico del cinema di sistema. Allo stesso modo è riduttivo pensare l'elemento "politico" del cinema americano (attuale e non) solo in relazione a categorie rigide e legate alla definizione di opposizioni nette<sup>5</sup>. Gary Crowds in *A Political Companion to American Film* chiarisce sin dall'introduzione quanto sia ovvio affermare che ogni film è politico, dal momento che lo

<sup>2</sup> Michael A. Genovese, *Politics and the Cinema: An Introduction to Political Films*, Ginn Press, New York, 1986.

<sup>3</sup> Ci limitiamo a citare un testo esemplare per metodo: Michael Ryan, Douglas Kellner, *Camera Politica: The Politics and Ideology of Contemporary Hollywood Film*, Indiana University Press, Bloomington, 1988.

<sup>4</sup> Mark Sachleben, Kevan M. Yenerall, *Seeing the Bigger Picture: Understanding Politics Through Film and Television*, Peter Lang, New York, 2004, p. 9. La traduzione delle citazioni in lingua, quando non disponibile, qui come altrove, è da considerarsi nostra.

<sup>5</sup> Si veda Carl Schmitt, *Le categorie del "politico"*, Il Mulino, Bologna, 1998, pp. 100-118.



sono la gran parte degli atti e degli artefatti culturali. In ugual misura è altrettanto ovvio convenire con Ernest Giglio, quando, nel più recente e completo studio sui rapporti tra Hollywood e la politica, fa notare quanto la politicità di un film più che in un decalogo di caratteristiche fisse, o nella vaghezza di un sistema opprimente, vada ricercata nelle intenzioni, che sono a seconda dei casi più o meno evidenti<sup>6</sup>. Sintetizzando di nuovo: ci sono film che intendono sortire direttamente un “effetto politico” mentre altri lo intendono meno o per niente (anche se a posteriori farne una lettura in tal senso è di fatto possibile).

Gettando uno sguardo alla produzione hollywoodiana degli ultimi quindici anni, attraverso la lente dell'intenzionalità politica, appare chiaro quanto il numero dei film che vogliono essere manifestamente politici sia aumentato rispetto ai due decenni precedenti. Sottolinea Douglas Kellner che l'“era Bush-Cheney” ha acuitizzato il conflitto, negli ultimi trent'anni sempre più blando, tra progressisti e conservatori a Hollywood, come in tutti i campi dei media statunitensi<sup>7</sup>. Una radicalizzazione che è conseguenza diretta dell'importanza riservata all'uso dei media da parte della corrente politica neoconservatrice<sup>8</sup> – nata tra la fine degli anni Ottanta e l'inizio dei Novanta – di cui la presidenza Bush-Cheney è stata la massima espressione istituzionale. Un conservatorismo inedito, quello *neo-con*, populista in maniera nuova, interessato per la prima volta a porre programmaticamente le proprie radici nel cuore mediatico della nazione<sup>9</sup> e alla continua ricerca di un violento conflitto nei campi della produzione di immaginario<sup>10</sup>. Questo rinnovato clima di scontro pubblico ha portato a una produzione massiccia

<sup>6</sup> Ernest Giglio, *Here's Looking at You. Hollywood, Film and Politics*, Peter Lang, New York, 2007, pp. 35-36.

<sup>7</sup> Douglas Kellner, *Cinema Wars: Hollywood Film and Politics in the Bush-Cheney Era*, Wiley – Blackwell, New Jersey, 2009, pp. 8-15.

<sup>8</sup> Si vedano oltre alla profetica analisi del politologo conservatore Mark Gerson, *The Neo-Conservative Vision: From the Cold War to Culture Wars*, Madison, London, 1996, anche la “bibbia” *neo-con* scritta dal suo principale ideologo, Irving Kristol, *Neoconservatism: The Autobiography of an Idea*, Free Press, New York, 1995, e il reportage di Bob Moser su Dennis James Kennedy, uno dei leader più autorevoli della nuova destra americana, *The Crusaders: Christian Evangelicals are Plotting to Remake America in Their Own Image* in «Rolling Stone», 7 April 2005.

<sup>9</sup> Mark Gerson, *The Neo-Conservative Vision*, cit., p. 11.

<sup>10</sup> Il compendio più interessante sull'aggressività pervasiva dei programmi degli ideologi neoconservatori è Chris Hedges, *American Fascists: The Christian Right and the War on America*, Free Press, New York, 2008 (tr. it. *Fascisti Americani*, Vertigo, Roma, 2009).



di film che prendono posizione – in maniera diretta o meno ma comunque esplicita – rispetto alle scelte dell'amministrazione Bush, soprattutto in campo di politica estera, sicurezza interna e religione<sup>11</sup>. Correndo il rischio di semplificare, per avere una visione d'insieme, si può riassumere dicendo che da un lato si è intensificato il numero di *disaster* e *super-hero movies*, spesso espressione, a gradiente più o meno alto di conservatorismo, di ansie etichettate come “post 11 settembre”. Dall'altro un grande numero di attori e registi ha deciso di schierarsi, in particolare dopo l'attacco all'Iraq del 2003, contro le politiche di George W. Bush e di contestarle anche attraverso il cinema. In entrambi i casi, come notato da Kellner, allegoria è il termine grazie al quale buona parte di questa diversificata produzione può essere contenuta nello stesso insieme<sup>12</sup>. È infatti un cinema che spesso ricostruisce mondi passati o ne fabbrica di immaginari, per riflettere sul presente creando forti corrispondenze simboliche.

*Good Night and Good Luck* si inserisce in modo abbastanza “comodo” nel panorama sopra delineato. Un'operazione sul quel confine sempre più sottile tra indipendente e *mainstream*, che a un assetto produttivo economicamente leggero (sette milioni di dollari il *budget* dichiarato) mette insieme *star* e dunque possibilità di promozione e ricezione *high-budget*. Si tratta poi di un film scritto, prodotto, diretto e interpretato da una serie di personalità *liberal* impegnate in iniziative contro l'amministrazione Bush. Detto ciò il film di Clooney è, a nostro avviso, riprendendo quanto affermato nell'introduzione, estremamente distante dal contesto in cui si situa pur con una certa precisione.

### *Un saggio storico complesso*

*Good Night and Good Luck* sembra dunque conforme alla tipologia del film politico dell'“era Bush”, in particolare riprendendo le parole di Kellner, a causa della sua componente allegorica apparentemente spiccata. Clooney racconta di un passato (gli anni Cinquanta del maccartismo) nel quale – grazie all'impegno di un gruppo di persone del mondo dei media – crolla un sistema in cui un solo uomo, al comando di un organo estremamente potente, si arrogava il diritto di stabilire chi fosse amico o nemico dell'America. La

<sup>11</sup> La filmografia è decisamente vasta e non è questa la sede per riassumerla, si rimanda al già citato *Cinema Wars* di Douglas Kellner, il contributo più completo sull'argomento.

<sup>12</sup> Douglas Kellner, *Cinema Wars*, cit., pp. 51-97.

corrispondenza con il contemporaneo è tanto limpida quanto facile. Tuttavia questa è appunto solo la superficie di un film che può definirsi allegorico solo nell'accezione data al termine da Walter Benjamin – lontana dall'uso fatto da Kellner – per cui allegoria non è il chiudersi didascalico nel simbolo universale, ma una frammentaria apertura al mondo e alla Storia nella loro complessità. Perché quello di Clooney oltre che politico è anzitutto un film storico, che non ricostruisce però un passato remoto o leggendario, facilmente connotabile in maniera a-storica (quando non anti-storica), retorica e metaforica: l'antica Roma, la Grecia dell'*Iliade*, il tempo delle Crociate, oppure gli anni della guerra d'indipendenza o civile. E non mette in scena nemmeno un momento del Novecento ben definito nell'immaginario americano (cinematografico e non) come, per esempio, il ventennio Sessanta-Settanta, con le lotte per i diritti civili, l'uomo sulla Luna, Martin Luther King, Kennedy e la guerra del Vietnam. Gli anni Cinquanta, in cui è ambientato *Good Night and Good Luck*, rappresentano una sorta di buco nero, ricordati dalle narrazioni cinematografiche attuali soprattutto per le loro piccole e grandi oppressioni domestiche<sup>13</sup>. Anni oscuri e dimenticati, come la persecuzione maccartista che li ha aperti e segnati nel profondo. Basti pensare che a una proiezione di prova di *Good Night and Good Luck*, con pubblico quindi selezionato per essere rappresentativo, il 70% degli spettatori ha dichiarato di ignorare chi fosse Joseph McCarthy<sup>14</sup>. E anche a Hollywood – tra le “istituzioni” più colpite dalle indagini dell'HUAC – malgrado il ricordo sia vivo e bruci<sup>15</sup> di film che rievocano direttamente il periodo maccartista se ne contano pochi<sup>16</sup>.

<sup>13</sup> Due degli esempi più chiari di questa tendenza sono i pur molto diversi *Pleasantville* (*id.*, Gary Ross, 1998) e *Far from Heaven* (*Lontano dal paradiso*, Todd Haynes, 2002).

<sup>14</sup> Geoffrey Mcnab, *Good Nigh and Good Luck*, «Sight and Sound», XV, 11, November 2005, p. 26.

<sup>15</sup> Il sentimento che ancora anima la comunità hollywoodiana, riguardo alla questione della lista nera, è testimoniato dalle tante braccia incrociate durante la consegna del premio Oscar alla carriera a Elia Kazan (21 Marzo 1999), tra cui quelle di Clooney, Ed Harris e Nick Nolte (persino quelle di Steven Spielberg stentavano ad applaudire). Si pensi però anche alla voglia di ritornare su quel periodo di Kirk Douglas, ormai novantenne, che nel suo *I Am Spartacus! Making a Film, Breaking the Blacklist*, Open Road, New York, 2012 (tr. it. *Io sono Spartaco. Come girammo un film e cancellammo la lista nera*, Il saggia-tore, Milano, 2013) dedica al maccartismo e alle sue vittime parole dure, lucide e toccanti.

<sup>16</sup> Tralasciando i film che evocano il maccartismo in maniera indiretta e metaforica possiamo citare: *The Front* (*Il prestanome*, Martin Ritt, 1976), *Guilty by Suspicion* (*Indiziato di reato*, Irwin Winkler, 1991), *The Majestic* (*id.*, Frank Darabont, 2001).

Clooney ha deciso dunque di raccontare un passato difficile, non condito e rimosso, e ha scelto di farlo, come scritto da Laurent Akin nella più acuta analisi sul film, «in maniera sovversiva negando tutti i recenti canoni hollywoodiani della ricostruzione storica»<sup>17</sup>. *Good Night and Good Luck* evita infatti di essere didattico o didascalico. Se per valutare questi due aspetti occorre chiedersi a quale grado di contestualizzazione il film provveda<sup>18</sup> è interessante notare come da subito Clooney deleghi le informazioni sul maccartismo che ritiene indispensabili a pochi cartelli iniziali, e soprattutto la volontà di chiudere claustrofobicamente il film sia a livello di struttura narrativa che di regia. L'intera vicenda ha luogo in interni, perlopiù i locali della CBS con i loro spazi angusti (studi di registrazione, sale riunioni, uffici e ascensori) resi ancor più stretti dall'oscurità in cui sono immersi, grazie all'uso di un bianco e nero «stiloso ma onesto»<sup>19</sup>, proprio perché non ha paura del buio e delle sue conseguenze. C'è poi un uso insistito e quasi ossessivo del primo piano, per costringere ancora di più il racconto non solo nei luoghi ma sui volti dei suoi protagonisti. Sono le loro storie a dare forma al sentimento<sup>20</sup> del periodo, evitando ricostruzioni pedagogiche, stereotipi e lezioni facili. Clooney gestisce cinematograficamente la Storia senza rifuggire dal confronto con le difficoltà della sua scrittura<sup>21</sup>, ma anzi restituendone formalmente e narrativamente tutta la complessità dialettica<sup>22</sup>.

Ancora più radicale è il non assecondare quella che secondo Scott è la tendenza più forte del film politico *liberal* e *mainstream*: «la creazione di eroi

<sup>17</sup> Laurent Akin, *À propos de Good night and good luck* (sic). *La télévision est une affaire de morale*, «Avant-scène Cinéma» 507, Décembre 2005, pp. 95-97.

<sup>18</sup> Trevor McCrisken, Andrew Pepper, *American History and Contemporary Hollywood Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2005, p. 7.

<sup>19</sup> Mark Sachleben, Kevan M. Yenneral, *Seeing the Bigger Picture*, cit., p. 9.

<sup>20</sup> A questo proposito si considerino i contributi fondamentali di Robert A. Rosenstone: *Revisioning History. Film and the Construction of a New Past*, Princeton University Press, Princeton, 1994 e *Visions of the Past. The Challenge of Film to Our Idea of History*, Harvard University Press, Cambridge, 1998.

<sup>21</sup> Si veda Hayden White, *Metahistory. The Historical Imagination in 19th-century Europe*, John Hopkins University Press, Baltimore, 1973 (tr. it. *Retorica e Storia*, Guida, Napoli, 1978) e Hayden White, *Forme di storia. Dalla realtà alla narrazione*, Carocci, Bologna, 2006 (si tratta di una collazione di scritti vari raccolti in un'edizione solo italiana).

<sup>22</sup> Si veda a questo proposito Jacques Rancière, *Les mots de l'Histoire. Essai de poétique du savoir*, Seuil, Paris, 1992 (tr. it. *Le parole della storia*, Il saggiaatore, Milano, 1994, p. 67).

e miti, e la riduzione del conflitto a un'opposizione di morali personali<sup>23</sup>. In *Good Night and Good Luck*, fa notare sempre Akin, volutamente il protagonista non ha nessun fascino carismatico e nessuna caratteristica tale da renderlo simpatico<sup>24</sup>. La sua convinzione e la sua morale sono solide e incrollabili e certo attraggono, ma non vengono mai drammatizzate e sfruttate per creare empatia; non c'è nessuna esemplarità tragica nella sua biografia di finzione. Murrow è un antipersonaggio impassibile e monolitico, non ha un privato o un'evoluzione drammaturgica, così come il suo scontro con McCarthy viene narrato senza enfasi e senza alcun intento persuasivo. Volendo allargare il quadro si può dire che si tratta di un testo a focalizzazione multipla, ma sarebbe meglio dire neutra, in cui lo spettatore non è omologo alla visione di Murrow o di altri personaggi<sup>25</sup>. Un testo nel quale tutti sono ugualmente distanti, perché alla giusta distanza deve essere tenuto chi guarda, sospeso di fronte a un mondo e a uno stato di cose che vengono mostrati e non dimostrati. *Good Night and Good Luck* non richiede immedesimazione con suoi protagonisti, o un'adesione emotiva al loro privato che, salvo qualche raro momento, non è mai raccontato. Nega qualsiasi facile soggettività in favore di uno sguardo documentario, realista e storico, che osserva dall'alto e punta a creare un senso di solidarietà non con un singolo ma con il sentire dell'epoca messo in scena.

Si tratta dunque di un film politico e storico che non vuole veicolare un messaggio attraverso le azioni e le emozioni dei suoi personaggi ma lasciar emergere in modo rigoroso lo spirito di un tempo, mediando tra il dato e la sua riproposizione finzionale. E lo fa programmaticamente sin dalla sequenza iniziale, che si rivela di estrema importanza per comprenderne l'intera architettura. *Good Night and Good Luck* si apre con le immagini della cena di gala dell'RTNDA (Radio and Television News Directors Association and

<sup>23</sup> Ian Scott, *American Politics in Hollywood Film*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2011, p. 34.

<sup>24</sup> Laurent Akin, *À propos de Good night and good luck*, cit., p. 96. Akin sottolinea anche che nell'età del moralismo anti-tabagista americano il fatto che tutti fumino con gusto è un altro motivo di antipatia.

<sup>25</sup> Tra le scelte che concorrono a definire la focalizzazione neutra dello sguardo e la definizione di un universo di comprimari c'è anche quella fatta da Clooney di "mettersi da parte" come attore (così come sono "defilate" le altre due star, Robert Downey Jr. e Patricia Clarkson).

Fondation) del 15 ottobre 1958<sup>26</sup>, durante la quale viene omaggiato Edward R. Murrow. La messa in scena della serata rende chiara la cifra stilistica che sarà poi di tutto il film. L'inizio è in *medias res*. Clooney da subito procede per frammenti, dettagli, primi piani, sospende e lascia nell'indeterminatezza lo spettatore introducendolo in un qualsiasi *cocktail party* laccato anni Cinquanta; presenta così gli attori principali della vicenda come volti nella folla, mescolati ad altri invitati i quali non avranno invece alcun ruolo nel procedere della narrazione<sup>27</sup>. Dopodiché avviene l'entrata in scena di Murrow, introdotto da un conduttore<sup>28</sup>; non è però l'ingresso trionfale dell'eroe che ha sconfitto il drago McCarthy, come in un disegno a carboncino del fotografo e pittore Ben Shahn<sup>29</sup> e non è quello del protagonista atto a muovere il racconto e a trascinarci con sé. Murrow è ripreso di tre quarti: un profilo scuro che fuma una sigaretta mentre nervoso rilegge i fogli del suo discorso. Inizia poi a parlare e dopo qualche minuto le parole lasciano spazio al flashback che racconta del programma *See It Now* e in particolare delle puntate dedicate al senatore Joseph McCarthy. Murrow non è tuttavia neanche il narratore in prima persona di questa storia, il suo discorso (sono alcune delle frasi realmente usate dal giornalista) infatti non rievoca con entusiasmo quei giorni ma è invece una denuncia lucida e disperata del triste destino occorso alla televisione e all'America.

Il suo ruolo allora, all'interno del sistema di enunciazione del film, è simile a quello del saggista, che prepara attraverso una premessa le basi dell'argomentazione. Prepara cioè chi guarda a ciò cui dovrà prestare davvero attenzione; non a caso il film si conclude ritornando alle parole di Murrow che riprendono quelle dell'inizio (anche qui un passaggio della chiosa realmente pronunciata). Quanto "esposto" tra i due momenti non sembra dunque la messa in scena della vittoria di Murrow su McCarthy, ma quella del discorso pronunciato alla convention dell'RTNDA. Come scrive Thomas Doherty

<sup>26</sup> Nel film viene forse per una svista datata 25 Ottobre 1958.

<sup>27</sup> È significativo in questo senso che, quando "sfuma" il discorso di Murrow e inizia il flashback, a condurre gli spettatori dentro il palazzo della CBS e al centro della vicenda siano due segretarie di redazione "qualunque", seguite dalla macchina da presa nel loro percorso dall'interno dell'ascensore fino agli studi.

<sup>28</sup> A proposito di contestualizzazione, queste poche e veloci parole sono gli unici cenni biografici pubblici e privati riguardo a Murrow, che non viene mai presentato didatticamente, malgrado sia un personaggio per lo più sconosciuto negli Stati Uniti di oggi.

<sup>29</sup> Ed Murrow, *Slaying the Dragon of McCarthy*, 1955, collezione privata.

«il duello McCarthy vs Murrow è un'elegia e non certo la celebrazione auto indulgente della buona coscienza *liberal*, tipica di tanti film politici nella Hollywood contemporanea»<sup>30</sup>. Un'elegia nella forma dialogica del saggio, dove il mondo viene mostrato attraverso una serie di relazioni tra materiali eterogenei che si compenetrano, rivelando così un pensiero in atto<sup>31</sup>. E ciò che rivelano è una profonda riflessione sugli anni Cinquanta americani – la stessa fatta da Murrow il 15 ottobre 1958 davanti a un'elegante platea – che va appunto ben oltre una rievocazione confortante, metafora scontata e apologo sulla libertà di stampa in tempi di *Patriot-Act*.

### *Murrow, il maccartismo e la fine del New Deal*

Il vero trionfo del maccartismo fu, di fatto, l'aver estirpato un movimento di impegno sociale generalizzato, che era iniziato prima della guerra [...] Quello che sto cercando di dire è che non si trattò di un evento circoscritto, ma di un disegno nazionale, di cui Hollywood era solo una parte.

Abraham Polonsky<sup>32</sup>

In *Good Night and Good Luck* Murrow esce vincitore dalla battaglia con McCarthy solo nell'apparenza di un concatenamento drammatico di relativa importanza, rispetto a ciò che si può invece vedere “guardando attraverso” gli eventi. In primo luogo Clooney – come chiarito nel paragrafo precedente – lavora in opposizione rispetto alla norma hollywoodiana, spersonalizza il conflitto e non lo riduce alla banalità di un confronto tra morali individuali. Inoltre il senatore del Wisconsin parte già sconfitto, la sua immagine è infatti quella di un uomo provato e giunto al termine. La scelta di utilizzare solo materiale d'archivio va proprio in questa direzione: «abbiamo capito che nessuno, per quanto bravo, sarebbe stato credibile nel ruolo di McCarthy. Avrebbero tutti pensato

<sup>30</sup> Thomas Doherty, *Good Night and Good Luck*, «Cineaste», 31, Winter 2005, p. 56.

<sup>31</sup> A proposito della definizione di film saggio cui ci rifacciamo si veda José Moure, *Essai de définition de l'essai au cinéma* in Suzanne Liandrat-Guigues, Murielle Gagnebin (dir.), *L'essai et le cinéma*, Champ Vallon, Seyssel, 2004, pp. 37-38.

<sup>32</sup> Abraham Polonsky, *How the Blacklist Worked in Hollywood*, «Film Culture», 50-51, Fall 1970, p. 44.

stesse recitando sopra le righe, e così abbiamo optato per il *real footage*<sup>33</sup>. Un attore avrebbe reso il ruolo di McCarthy surreale, eccessivo e falso, mentre il documento porta alla luce con tutta la sua forza l'evidenza fisica del fatto storico<sup>34</sup>. Il McCarthy della fine del 1953, cui danno corpo le varie sequenze d'archivio, è oltremodo sopra le righe, confusionario, poco lucido, prigioniero di formule vuote; la caricatura di se stesso in cui ogni lato grottesco è portato all'estremo. Un uomo anche fisicamente giunto al collasso<sup>35</sup>; sacrificabile dopo essere andato molto oltre la sua "missione" di liberatore dell'America dallo spettro comunista. Murrow combatte dunque contro un nemico già reso inerte da chi, ben più in alto, aveva deciso di sbarazzarsi di uno strumento che provocava ormai solo imbarazzo. Anche le discrepanze con la realtà dei fatti, che riguardano proprio questo aspetto e, fa notare Doherty, sembrano andare a favore di una drammatizzazione antistorica del rapporto tra il giornalista e il senatore<sup>36</sup>, sono in realtà funzionali a ribadire il sentire – e non la verità fattuale – della sua sconfitta. Murrow deve apparire all'interno dell'universo della *fiction* come l'artefice di una caduta inutile; deve essere chiara la sua impotenza, la stessa di un'intera generazione che ha visto dissolvere i propri ideali nel vortice della società affluente. A essere sconfitto – non da McCarthy direttamente, ma dall'avvento di un nuovo ordine culturale riplasmato anche per mezzo delle interrogazioni dell' HUAC<sup>37</sup> – è di fatto Murrow. E con lui un'idea di giornalismo che è stata parte integrante del vocabolario sentimentale definitosi durante la Grande Depressione e il *New Deal*, diventato oggetto, tra la fine degli anni Quaranta e l'inizio dei Cinquanta, di un violento e fatale attacco.

Murrow era un "uomo della Depressione", lo era nella sua costante disillusione, nell'insicurezza della voce e dei gesti, e allo stesso modo nella pratica di un giornalismo intimamente legato alla dimensione umana. Non aveva uno

<sup>33</sup> Grant Heslow citato in Phillip Cenere, *Good Night and Good Luck. All the Senator's Men*, «Metro Magazine», 148, 2005, p. 82.

<sup>34</sup> Bill Nichols, *Representing Reality*, cit., p. 117.

<sup>35</sup> I materiali d'archivio scelti da Clooney contribuiscono a ritrarre un McCarthy imbolito, madido e in affanno. Il senatore era già nel 1953 sulla strada dell'alcolismo che lo porterà alla malattia e poi alla morte, avvenuta nel 1957.

<sup>36</sup> Non sono infatti tanto le trasmissioni di Murrow ad attirare l'attenzione su McCarthy quanto l'aver, nella sua foga incontrollabile, messo sotto accusa alcuni esponenti dell'esercito vicini a Eisenhower. Thomas Doherty, *Good Night and Good Luck*, cit., p. 55.

<sup>37</sup> Lary May (ed.), *Recasting America: Culture and Politics in the Age of Cold War*, Chicago University Press, Chicago, 1988, p. 11.

stile da reporter, non riportava i fatti «ma disegnava persone in una scena, permettendo ad altri distanti migliaia di chilometri di essere lì, di fianco»<sup>38</sup>. Un narratore dunque figlio della rivoluzione simbolica “rooseveltiana”, che «puntava a raggiungere e restituire il cuore delle storie»<sup>39</sup>, capace di rendere sempre esperibili empaticamente i propri discorsi. Clooney e Heslow lo hanno in mente esattamente così quando scelgono David Strathairn per interpretarlo: «avevamo bisogno di un attore che sembrasse avere sulle spalle il peso del mondo intero. Era ciò che si sentiva sempre in Murrow»<sup>40</sup>. Si tratta del peso della paura e dell’insicurezza con cui gli americani avevano imparato a convivere negli anni Trenta che Strathairn si porta dietro in ogni inquadratura, dai movimenti minimi del volto, allo sguardo, alla maniera in cui accende e fuma una sigaretta. La distruzione dell’universo di valori in cui Murrow crede e su cui poggia il suo fare giornalismo – profondamente legato a quel peso che si porta sulle spalle – affiora per frammenti in apparenza secondari (le vacue interviste alle celebrità, i contrasti con la rete e gli sponsor). La sua resa emerge poi nel climax dello scontro con McCarthy, quando arriva la notizia dell’indagine governativa sul senatore, anche a seguito delle puntate di *See It Now*; quel momento coincide proprio con la telefonata che informa Fred Friendly del suicidio di Don Hollenbeck. Se McCarthy può essere lasciato cadere è solo in virtù del fatto che in America non c’è più spazio per gli Hollenbeck. Il conduttore, amico e collega di Murrow è ritratto come un uomo debole, insicuro e spaventato<sup>41</sup> cui nessuno ha più voglia di prestare

<sup>38</sup> Alex Lubertozzi, Mark Bernstein, *World War II on the Air with CD: Edward R. Murrow and the War That Defined a Generation*, Sourcebooks MediaFusion, Naperville, 2005, pp. 3-9.

<sup>39</sup> Ivi, p. 230. A proposito del Murrow uomo e giornalista si vedano anche Joseph E. Persico, *Edward R. Murrow: An American Original*, McGraw-Hill, New York, 1988; Ann Sperber, *Murrow: His Life and Times*, Fordham University Press, New York, 1999; Bob Edwards, *Edward R. Murrow and the Birth of Broadcast Journalism*, Wiley-Blackwell, New Jersey, 2004. E anche Philip Seib, *Broadcasts from the Blitz: How Edward R. Murrow Helped Lead America into War*, Potomac Books Inc, Sterling, 2006, interessante per comprendere quanto le narrazioni fortemente emotive di Murrow – inviato da Londra tra il 1939 e il 1941 – abbiano modificato l’opinione pubblica riguardo la necessità di un intervento americano nel secondo conflitto mondiale.

<sup>40</sup> George Clooney citato in Geoffrey McNab, *Good Night and Good Luck*, cit., p. 26.

<sup>41</sup> Il personaggio di Hollenbeck ricalca in maniera abbastanza fedele la figura del giornalista, affetto da crisi depressive, e tormentato dalle pesanti critiche mosse contro di lui da Jack O’Brian, critico televisivo del «New York Journal American».

attenzione (nemmeno Murrow)<sup>42</sup>; un personaggio che negli Stati Uniti degli anni Cinquanta non ha più diritto di cittadinanza. A Clooney quindi non interessa mostrare la fine di McCarthy ma la sua eredità, una società nata per volere di un disegno ideologico preciso e rivoluzionario. Una società dove il dubbio, l'incertezza, l'apprensione per se stessi che si tramutavano in cura per gli altri, ovvero le eredità più preziose degli anni della Depressione e della presidenza Roosevelt, erano state rimosse<sup>43</sup>; nella quale riconoscersi fragili e fallibili non era più possibile, e quindi nemmeno curarsi dei deboli e dei falliti. Un'America cui il cinema e i media avrebbero in seguito definitivamente insegnato a non preoccuparsi di nulla e di nessuno al di fuori della propria casa, dell'auto e delle partite di golf la domenica pomeriggio<sup>44</sup>. Il paese grasso, compiaciuto e disinteressato davanti agli occhi di Murrow il 15 ottobre del 1958 e a quelli di Clooney 50 anni più tardi.

### *Accade a Hollywood. Conclusioni*

Thomas Doherty dice di *Good Night and Good Luck* che in termini commerciali non solo è stato un azzardo, ma proprio ciò che nel gergo degli scommettitori si definisce “a sucker's bet”, una giocata cioè con la quale si incasserebbero meno di quanto puntato<sup>45</sup>. Al di là di un certo pessimismo, cui il tempo darà torto<sup>46</sup>, Doherty centra il punto; *Good Night and Good Luck* è un oggetto lontano, insolito, quasi “scandaloso”, rispetto alla media del cinema americano

<sup>42</sup> In linea con l'estrema complessità del film Murrow è un personaggio che, nella pur solida morale, possiede lati oscuri, anche la sua umanità è infatti rimasta scalfita da quel clima di paura. Oltre all'indifferenza per Hollenbeck, in un'altra scena Paley, *executive chief* della CBS, gli fa notare che non si è sforzato per difendere l'avvocato Alger Hiss, innocente ma davvero comunista.

<sup>43</sup> Warren Susman, *Did Success Spoil the United State* in Lary May (ed.), *Recasting America*, cit., pp. 22-23. Ma si consideri anche Anthony Woodiwiss, *Postmodernity USA. The Crisis of Social Modernism In Postwar-America*, Sage Publication, London, 1993.

<sup>44</sup> Si veda Peter Biskind, *Seeing Is Believing: How Hollywood Taught Us to Stop Worrying and Love the Fifties*, Owl Books, New York, 2000 e Lizabeth Cohen, *A Consumers Republic: The Politics of Mass Consumption in Postwar America*, Alfred A. Knopf, New York, 2003.

<sup>45</sup> Thomas Doherty, *Good Night and Good Luck*, cit., p. 55.

<sup>46</sup> Il film infatti a fronte di un investimento iniziale di 7 milioni di dollari ne ha incassati poi in tutto il mondo 54,6. In proporzione la sua percentuale di profitto è stata di circa 1 a 8, ovvero la stessa del campione d'incassi della stagione *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (*Star Wars: Episodio III – La vendetta dei Sith*, George Lucas, 2005).

*mainstream*. Un film severo, che concede poco o nulla al pubblico – anche a quello cui sarebbe potuto andare incontro – evitando di diventare una favola piena di bei sentimenti *liberal* sull'indipendenza dell'informazione che rende ancor più semplice avere in antipatia *Fox News*. Come precisato da Clooney non si tratta di una denuncia contro nessuna amministrazione, ma di «un documento che mira ad avere un valore storico e guarda al modello di cinema diretto proposto da *Primary* (*Le elezioni primarie del 1960*, Robert Drew, 1960) e *Crisis: Behind a Presidential Commitment* (*id.*, R. Drew, 1963)»<sup>47</sup>. Un'operazione culturale complessa che vuole riflettere su un decennio capace di influenzare la Storia degli Stati Uniti, e non solo, fino alla contemporaneità. Clooney, con grande consapevolezza storica, ha rievocato il fantasma di McCarthy non per esorcizzare quelli dell'oggi, ma per mostrare sottilmente quanto la paura sia stata negli anni Cinquanta lo strumento con il quale eliminare forme di solidarietà e responsabilità che avevano dato vita a una società più giusta e umana<sup>48</sup>.

Ci sembra necessario ribadirlo ancora, per concludere sottolineando quanto quello che è un prodotto “eccezionale”, per stratificazione, raffinatezza e rigore, abbia potuto esistere e prendere forma all'interno di dinamiche produttive “standard”. *Good Night and Good Luck* è infatti una produzione Warner, appoggiata dalle società di Mark Cuban<sup>49</sup>, Steven Soderbergh e dallo stesso Heslow; alla quale ha preso poi parte una serie di star, pur accettando compensi decisamente inferiori rispetto a quelli usuali<sup>50</sup>. Nel suo essere un'ordinaria eccezione è quindi certamente un film manifesto delle potenzialità che ancora possono essere espresse all'interno dei canoni produttivi holly-

<sup>47</sup> George Clooney citato in Geoffrey McNab, *Good Night and Good Luck*, cit., p. 26.

<sup>48</sup> Jackson Lears, *A Matter of Taste: Corporate Cultural Hegemony in a Mass Consumption Society* in Lary May (ed.), *Recasting America*, cit., p. 54. Per quanto riguarda nello specifico le questioni relative alle politiche della paura si vedano Barry Glassner, *The Culture of Fear: Why Americans Are Afraid of the Wrong Things*, Basic Books, New York, 1999; Daniel Gardner, *The Science of Fear: How the Culture of Fear Manipulates Your Brain*, Plume Books, New York, 2009 e Jonathan Simon, *Governing Through Crime: How the War on Crime Transformed American Democracy and Created a Culture of Fear*, Oxford University Press, Oxford, 2009 (tr. it. *Il governo della paura. Guerra alla criminalità e democrazia in America*, Raffaello Cortina, Milano, 2009).

<sup>49</sup> Eccentrico magnate statunitense coinvolto anche nella produzione di *Redacted* (*id.*, Brian De Palma, 2007).

<sup>50</sup> Clooney per il film è stato pagato tre dollari: uno per la sceneggiatura, uno per la regia e l'ultimo per il suo ruolo come attore.

woodiani; come sintetizza bene Laurent Akin si tratta di «cinema americano al meglio di se stesso»<sup>51</sup>. *Good Night and Good Luck* mettendo in scena il discorso di Murrow alla convention del RTDNA lo ha anche “messo in pratica”; parafrasandone la conclusione potremmo dire che Clooney ha evitato di dare per scontata l'indifferenza del pubblico, consapevole del fatto che i media smettono di essere scatole vuote solo grazie alla volontà di chi è nella condizione per usarli, e si possono riempire di contenuti senza sottomettere lo spettatore alle logiche più basse dell'intrattenimento<sup>52</sup>.

<sup>51</sup> Laurent Akin, *À propos de Good night and good luck*, cit., p. 97.

<sup>52</sup> Si tratta di una parafrasi della conclusione del discorso di Murrow.

Pier Maria Bocchi

«*What Lies Beneath*».

I segreti di Brokeback Mountain, *l'uomo, il mito*

«He's all man – we made sure of that». È ciò che risponde durante la sua prima campagna presidenziale Ronald Reagan, alla domanda di un giornalista evidentemente impertinente sul figlio ballerino Ron, con altrettanta evidenza non proprio in odore di santità o di mascolinità. I coniugi Ronald e Nancy si premurano di accertarsi che il figlio in calzamaglia sia tutto d'un pezzo, uomo da cima a fondo; la loro premura è tale che il povero Ron lascia la danza, terreno minato di effeminatezza e omosessualità impervie, si sposa e entra nel mondo della televisione, un campo ben più virile del palcoscenico e del tutù.

L'aneddoto<sup>1</sup> è pettegolo ma non sciocco, e conferma l'ideale virile a cui guardano la società e la cultura dominanti, e del quale Hollywood è madre: l'uomo (ancor più se di potere) deve rispondere a determinati canoni di natura, ben prima che di comportamento o morali; i suoi familiari non possono essere da meno. Il cinema di uomini è prima di tutto un cinema di uomini maschi, e dunque virili. L'uomo è il *breadwinner*, la donna bada alla casa e il figlio rincorre con più o meno estasi il modello paterno. La famiglia mononucleare – in aggiunta all'amore eterosessista – è l'unico rifugio cui aspira il cinema hollywoodiano, con alcuni generi in particolare (il musical su tutti) a farne da veri e propri portabandiera. Talvolta sopraggiunge un elemento scardinante, tanto che le prospettive vengono disarcionate e confuse (*Shane* [Il cavaliere della Valle Solitaria, George Stevens, 1953], per esempio, è un western dove conformismo e malizia *queer* vanno a braccetto); ma a regnare,

<sup>1</sup> John M. Clum, "He's All Man" – *Learning Masculinity, Gayness, and Love from American Movies*, Palgrave Macmillan, New York, 2002, p. XIII.

nell'immaginario americano classico e *mainstream*, è il tradizionalismo dei ruoli.

It is my belief that a conventional cinema, such as classical narrative, is unable to address the experiences or issues of lesbian and gay perceptions, concerns, and concepts. When an audience awaits the image on the screen it expects a heterosexual narrative to unfold, and the audience is not disappointed<sup>2</sup>.

Sulla necessità dell'astrazione nei *media*, ovvero di una forma in cui *anything goes* e che permetta al fruitore di inserirsi attivamente, alla larga da qualunque ricezione passiva, Barbara Hammer osserva che non può esserci *novità* laddove ci sono cinema e narrazione classici. «Even if the characters are lesbian, the script projects lesbian characters within a heterosexual world of role-playing, lovemaking, and domestic and professional life»<sup>3</sup>. Se è vero che a Hollywood la differenza ha assunto nel corso dei decenni fisionomie *mostruose* (come insegnano in particolare horror e fantascienza) o secondarie e trascurabili, a maggior ragione la *queerness* non ha smesso di venire depotenziata e annullata, trasformata in sponda *funny* e *witty* o alternativamente in *sissy* inerme, in un mondo di parti e di attese egemoniche. Gli alieni *from outer space* e le *dark lady* e l'illegalità del noir sono i segnali di un pericolo invasivo *diverso* dall'uniformità (serena e accreditata) della società; d'altra parte, i ruoli di spalla interpretati da Edward Everett Horton in numerosi musical con Fred Astaire e Ginger Rogers, per esempio, non fanno che confermare la bontà della coppia dei protagonisti, alla quale l'affettata spiritosaggine del caratterista non può che donare carattere di unicità rappresentativa e idealistica. Nel cinema hollywoodiano la *diversità* funziona generalmente come metro di paragone o come valvola di sfogo per pensieri e sentimenti egemoni; quando va bene (cioè, va male), essa è conciliante e rassicurante di un rapporto sociale dominante (*In & Out* [*id.*, Frank Oz, 1997], *As Good as It Gets* [*Qualcosa è cambiato*, James L. Brooks, 1997]); quando va meno bene (cioè, va malissimo), è un *cliché queer* totalmente inadeguato alla realtà di cui sogna peraltro di far parte (*Flawless* [*Flawless – Senza difetti*, Joel Schumacher,

<sup>2</sup> Barbara Hammer, *The Politics of Abstraction*, in *Queer Looks – Perspectives on Lesbian and Gay Film and Video*, Routledge, London, 1993, p. 70.

<sup>3</sup> *Ibidem*.

1999), *To Wong Foo, Thanks for Everything! Julie Newmar* [*A Wong Foo, grazie di tutto! Julie Newmar*, Beeban Kidron, 1995]), proprio come la Dorothy di *The Wizard of Oz* (*Il mago di Oz*, Victor Fleming, 1939) che *over the rainbow* cerca comunque casa. Eppure l'*heterosexual world of role-playing, lovemaking, and domestic and professional life* di cui parla Hammer è il contesto *sine qua non* di *Brokeback Mountain* (*I segreti di Brokeback Mountain*, Ang Lee, 2005) nel quale i due protagonisti cowboy trovano ragione e sostanza. È proprio dentro quest'immaginario, di ruoli, amori e vite domestiche e professionali assolutamente e inevitabilmente eterosessuali, che il western *mélo* di Ang Lee configura la sua anima divisa in due: da una parte, la pulsione alla messa in crisi di una mitologia eroica conservatrice; dall'altra, il confinamento insuperabile della disparità nella solitudine e nel rimpianto.

È subito dall'incipit che il film (tratto da un racconto di Annie Proulx) cerca un'altra dimensione, immediatamente identificabile in segni e gesti *queer*. Nell'attesa dell'arrivo del datore di lavoro (Randy Quaid), Jack (Jake Gyllenhaal) e Ennis (Heath Ledger) si ritrovano nello spiazzo antistante l'ufficio, uno di fronte all'altro, in artifici tipicamente *cruising* (Jack, in particolare, è appoggiato al furgoncino fra offerta e vanità, come in uno scatto di *Physique Pictorial* o in posa per una copertina di un video Falcon). Il progetto è già chiaro: rovesciare un'immagine *mainstream* dal di dentro, ipotecando immediatamente intenzioni e *target* (il pubblico *specialistico* è messo sul chi va là). Da qui, da questa sensibilizzazione di *gender* che nasce all'interno di un quadro mitologico ben definito, da questa petizione di principio comunque non scontata nei parametri del cinema hollywoodiano, *I segreti di Brokeback Mountain* si sviluppa seguendo due ideologie, che i *queer studies* vedrebbero tutt'altro che complementari: Jack e Ennis formano (loro malgrado?) una coppia di fatto che il film mostra, sebbene per piccoli dettagli, attraverso dinamiche e reazioni da coppia classica eterosessista appartenente al cinema tradizionalista e all'immaginario dominante; d'altra parte, la progressione e l'ambito degli eventi sono tali che la rappresentazione dei due personaggi principali non può che rientrare nell'immagine stereotipica dell'«homosexual as a sad young man», per dirla con Richard Dyer. Progressismo e allineamento si scontrano: il risultato è un prodotto di Hollywood che ipotizza la liberazione ma che ne azzera gli effetti con il suo stesso assunto. Ciò non significa che la forza di *I segreti di Brokeback Mountain* sia ridimensionata a tal punto da risultare spuntata: l'incrinatura del mito della virilità egemonica funziona

come contemporanea mitizzazione di identità altrettanto virili e rivoluzionarie non tanto per il mondo quanto per l'idea che il mondo ha di loro. «What the sad young man stereotype delivers is the reassurance that there will be resolution and certainty. The world before the sad young man offers four resolutions: death, normality, becoming a dreadful old queen or [...] finding 'someone like oneself' with whom one can settle down»<sup>4</sup>; mentre morte e normalità trovano entrambe prevedibile svolgimento, e incontrare qualcuno uguale a sé con cui sistemarsi è soltanto illusione («Two guys living together?» chiede retoricamente Ennis a Jack; «No way», si risponde da solo), *I segreti di Brokeback Mountain* riesce a innalzare a leggenda due vite e due modi di essere con la medesima efficacia filmica del *freeze frame* finale di *Thelma & Louise* (*id.*, Ridley Scott, 1991), che consegnava le due donne in fuga al ricordo futuro. Mitologia e contro-mitologia: come nel *road movie* di Ridley Scott, anche nel western di Ang Lee il mito si forma con la (sua) morte; e se per l'ideologia *queer* «the situation in which options are open, in which sexual identity is not fixed, will not last»<sup>5</sup>, la camicia di Jack che Ennis nel finale tiene appesa all'anta dell'armadio ha lo stesso valore di un voto, immagine sacra destinata a imperitura memoria così come la sospensione infinita della Thunderbird sul vuoto del *canyon* di *Thelma & Louise*.

Dopo aver lottato con un orso, Ennis torna al bivacco dove l'attende Jack, che gli si rivolge con il tono geloso della moglie che ha aspettato fino a tardi il rientro del marito. All'indomani del loro primo rapporto sessuale, Jack saluta la partenza giornaliera di Ennis, «See you for supper»; verso la fine del film, in un *flashback*, Jack ricorda quando Ennis, una mattina, lasciando il campo gli disse «See you in the morning». La relazione che s'instaura fra i due uomini inizia dunque con un confronto apertamente *cruising* ed è ratificata da una sodomizzazione senza preliminari né baci. Questa specifica *queer* viene però subito trasformata in un quadro di meccanismi domestici che i panorami selvaggi sembrano contestare. La sensazione è che il film intenda “spaesare” i personaggi, renderli unici e *invisibili* al mondo, tanto che quando il loro datore di lavoro li sorprende da lontano col cannocchiale seminudi e in atteggiamenti compromettenti, non ha conseguenze rilevanti sullo sviluppo della vicenda (tranne che per un paio di battute). Jack e Ennis

<sup>4</sup> Richard Dyer, *The Culture of Queers*, Routledge, London, 2002, p. 132.

<sup>5</sup> *Ibidem*.

sono due cowboy innamorati che vivono il loro amore alla larga da qualunque sguardo indiscreto, nel profondo di una natura incontaminata. I *queer studies* “d’antan” avrebbero da ridire. Il finale di un film intitolato *A Very Natural Thing* (Christopher Larkin, 1974) (inedito in Italia), noto per essere una delle prime pellicole distribuite nel circuito *mainstream* a raccontare la “normalità” quotidiana di una relazione fra due uomini (e non dunque il cinismo masochistico di drammi alla *The Boys in the Band* [Festa per il compleanno del caro amico Harold, William Friedkin, 1970]), mostra i protagonisti che, al ralenti e accompagnati da una musica trionfalmente romantica, corrono nudi beati e felici su una spiaggia deserta. Mentre ne rimarca l’importanza, specialmente perché «it was a sequence that sent its original audiences out into the dark homophobic world with a euphoric, utopian energy»<sup>6</sup>, non potendo sottovalutarne la forza che riflette «the mood of a whole generation of gay men who had discovered the freedom and beauty of their own bodies, each other, and the world outside the closet door»<sup>7</sup>, Thomas Waugh evidenzia che si tratta di un *happy ending* dal sapore amaro e forse non così innovatore come appare in superficie: i due uomini gioiscono, si tengono per mano e celebrano la loro specificità in un panorama di desolazione pressoché “post-atomica”, senza nessun’altra persona all’orizzonte. Soli nell’universo: *una cosa molto naturale*, d’accordo, ma purché nessuno veda. In *I segreti di Brokeback Mountain*, la dimensione della passione fra Jack e Ennis pare avere lo stesso valore. La scoperta del piacere dei propri corpi, elaborato fuori dalle lenzuola di un focolare domestico obbligato ma non voluto, si sviluppa fra i monti, le pecore, il gelo e lande sterminate, in assenza di sguardi ficcanaso. Il Wyoming diventa così un *refugium peccatorum*, piuttosto che la cornice ideale per l’emancipazione dei sensi e dei sessi. Fuori dal mondo, l’amore di Jack e Ennis perde istantaneamente portata politica (e quindi sociale): «This sense of social identity, of belonging to a group, is a prerequisite for any political activity proper, even when that identity is not recognised as political»<sup>8</sup>. Jack e Ennis non appartengono a nessun gruppo, non sono i rappresentanti di nessuna società, rappresentano esclusivamente se stessi, e per di più lontano dalla cosiddetta civiltà, come se il loro amore dovesse tornare a uno stato brado ideale per realizzarsi.

<sup>6</sup> Thomas Waugh, *The Fruit Machine – Twenty Years of Writings on Queer Cinema*, Duke University Press, Durham, 2000, p. 20.

<sup>7</sup> Ivi, p. 21.

<sup>8</sup> Richard Dyer, *The Culture of Queers* cit., p. 15.

«In homophobic society, the necessary fiction of a cohesive identity must be spoken in order for political communities to maintain any sort of presence»<sup>9</sup>: l'identità taciuta, e per di più rimossa dalla società (quantunque omofobica), è un'identità a metà, è un'identità castrata che rinuncia alla propria presenza nel reale. In questo mondo non-mondo, dove perfino le articolazioni delle due spazialità cardine – la tenda *in esterni* e la casa *in interni* – assumono una pura connotazione simbolica, il *mélo* veste gli abiti un po' "vergognosi" della *fairytale*, mentre il West «is a nostalgic, mythical place. How could its view of pure masculinity do anything but sow seeds of frustration [...]»<sup>10</sup>.

Eppure la virilità di Jack e Ennis non è mai messa in discussione. Nella prima parte del film, è Jack a indossare il ruolo sessuale "subordinato", e non per la sua passività nell'amplesso sotto la tenda. È lui a rimproverare Ennis del ritardo e dell'averlo lasciato solo ad aspettare, ed è lui il bersaglio del sarcasmo di Ennis quando quest'ultimo spara al cervo, dopo che Jack ha dato prova più volte di avere una mira inefficace. «If adult masculinity was indistinguishable from the breadwinner role, then it followed that the man who failed to achieve this role was either not fully adult or not fully masculine»<sup>11</sup>. Ma se da subito è Jack ad avere comportamenti da *fool*, e a mancare di buon occhio per tirare col fucile (fallendo dunque come *breadwinner*), la sua mascolinità rimane integra anche accanto all'ombrosità taciturna del più virile Ennis. Però è proprio quest'ultimo che, nella seconda parte, muta nel più debole dei due, mentre Jack appare il più responsabile e risoluto. Ennis divorzia dalla moglie Alma (Michelle Williams) e progressivamente si isola da tutto e tutti (anche dalle figlie), non riuscendo a fare i conti con un'insoddisfazione che è prima di ogni altra cosa intima. «I'm stuck with what I got here», dice Ennis a Jack sul letto del motel. Ennis è intrappolato in un'esistenza sociale cercata per obbligo ma inadatta ad appagarlo. «It is precisely when the penis-phallus is hidden from view in patriarchy that it is most centered»<sup>12</sup>: nel West patriarcale, l'uomo è chiamato alle Armi domestiche, prima ancora che a quelle dell'eser-

<sup>9</sup> Caroline Evans, Lorraine Gamman, *Reviewing Queer Viewing*, in Harry Benshoff, Sean Griffin (eds.), *Queer Cinema – The Film Reader*, Routledge, London, 2004, p. 215.

<sup>10</sup> John M. Clum, «*He's All Man*», cit., p. 82.

<sup>11</sup> Barbara Ehrenreich, *The Hearts of Men – American Dreams and the Flight from Commitment*, Anchor Press, Norwell, 1983, p. 20.

<sup>12</sup> Peter Lehman, *Running Scared – Masculinity and the Representation of the Male Body*, Temple University Press, Philadelphia, 1993, p. 5.

cito; il fallocentrismo della società maschilista è una questione di educazione e di crescita («Boy should watch football» borbotta il suocero di Jack durante un pranzo in famiglia, riferendosi ai doveri televisivi adolescenziali del nipote, con prevedibile irritazione del genero), che impone di saper mirare e sparare e provvedere a moglie e figli. Jack non ha una buona mira, Ennis riesce a stento a garantire l'assegno di mantenimento. Però la virilità dei due protagonisti è intatta, se diamo retta a John M. Clum: «The test of manhood is not in the professional world or on the playing field. It is in the bedroom»<sup>13</sup>. Jack e Ennis danno prova della loro mascolinità sia sotto le lenzuola coniugali (generando eredi: prova suprema), sia nei giacigli improvvisati che li vedono stringersi fra loro. Mentre il film dissacra il cowboy come figura mitica che non deve chiedere mai, al contempo ne sviluppa le possibilità amatorie, moltiplicandole. «In John Wayne films, soft, handsome young men had to be hardened by the dominant image of asexual phallic masculinity»<sup>14</sup>, però la mascolinità di Jack e Ennis non ha bisogno di essere perfezionata. Il cowboy di *Brokeback Mountain*, insomma, non fa cilecca, ma anzi è rafforzativo di un'idea di uomo *all man*, tutto d'un pezzo anche quando fra le braccia di un altro cowboy. Ci sarebbe stato di che riempire di brutti sogni le notti del presidente Reagan. La mitologia western è salva; è il ritratto dell'eroe che al contrario subisce una smitizzazione, o almeno una metamorfosi definitiva.

Nel West maschilista e misogino di *Brokeback Mountain*, i «buoni» sono due cowboy omosessuali che reprimono il proprio piacere e se stessi abbandonandosi alle norme imperanti e trovando infine il fallimento. L'immagine del gay come *sad young man* è mantenuta ma controbilanciata da una mitologia eroica che prevede l'omosessuale non più soltanto come martire, ma anche e soprattutto come uomo virile, maschio e capace di sopravvivere finanche a una natura rigidissima. «[...] the hero is up against foreignness, its treacherous terrain and inhabitants, animal and human. The latter are quite often his adversaries»<sup>15</sup>: non la sconfiggeranno, la società, però contro di essa Jack ed Ennis si battono virilmente, seppure di nascosto. L'eroe (bianco), quello col cinturone e gli stivali, è dunque contemporaneamente sminuito – nella sua sacralità classica e dominante – e valorizzato. Jack ed Ennis appartengono al West ma non vi appartengono, ne vestono i panni però ne negano altresì le ri-

<sup>13</sup> Ivi, p. 75.

<sup>14</sup> Ivi, p. 52.

<sup>15</sup> Richard Dyer, *White*, Routledge, London, 1997, p. 156.

chieste e le aspettative. «Muscle heroes are not indigenous»<sup>16</sup>, sostiene Dyer in una nota analisi della *whiteness* e, nello specifico, del corpo tornito e muscoloso come rappresentazione ideale («The built body presents itself not as typical but as ideal»<sup>17</sup>) della superiorità bianca. Gli eroi di *Brokeback Mountain* non sono muscolosi, e all'anagrafe risultano nati in queste *treacherous* terre, però sono stranieri in quanto non ne condividono le regole, sebbene ne siano comunque vittime. *Sad young men*, allora, e destinati alla morte (Jack) e al rimpianto (Ennis), eppure così uomini, così eroi, così cowboy. Come se il film di Ang Lee fosse la riproposizione hollywoodiana di un porno di John Travis: non sorprende che la *community queer* ne sia rimasta generalmente entusiasta. Lo stato delle cose ha la meglio sull'amore fra i due protagonisti, ma la loro virilità (oltre che la loro prestanza) non è vinta. Niente più *sissties* all'orizzonte, nessuna spalla comica col compito di alleggerire il dramma o far sorridere lo spettatore (rassicurandolo sulle sue certezze egemoni, riflesso condizionato della realtà). Il mondo sta a guardare, rifiuta, usa ancora violenza ma è costretto suo malgrado ad alzare le braccia, proprio come il padre che, in chiusura di *Hsi yen (Il banchetto di nozze, Ang Lee, 1993)* alza le braccia per la perquisizione aeroportuale, segno simbolico di una resa e dell'accettazione travagliata di un pensiero *altro*, l'identità del figlio gay con la paura di fare con lui *coming out*. È il tradizionalismo ad alzare le braccia, il West egemone di John Wayne come modello autoritario di Montgomery Clift, il mito western come terra di uomini *breadwinner* e rigorosamente eterosessuali. Come nella sua commedia del 1993, Ang Lee propone alla storia un'alternativa; il Wyoming, da par suo, pensa a fare il resto, ovvero a rielaborare una mitologia secolare e finora inamovibile (se non nel genere *underground* per eccellenza, il porno, il genere fuori vista e fuori portata, il genere bastardo che il circuito *mainstream* rinnega, tranne qualche caso ancora oggi rarissimo). In questo caso, è *anche* il paesaggio a fare la differenza.

<sup>16</sup> *Ibidem*.

<sup>17</sup> Ivi, p. 151.

Matteo Pollone

Lincoln, *Griffith e noi, ovvero:*  
*Rinascita di una nazione?*

L'effetto di un'idea politica in un'opera letteraria è come  
un colpo di pistola nel bel mezzo di un concerto.

Stendhal, *Racine e Shakespeare*, 1825

*Noi, ovvero: qui e allora*

In un articolo per il «New York Times» intitolato *Movies in the Age of Obama*<sup>1</sup>, Anthony Oliver Scott tenta una mappatura sintetica del cinema nato sulla spinta dell'elezione del quarantaquattresimo presidente degli Stati Uniti. La riflessione di Scott, non priva di ovvie semplificazioni ma affascinante, parte dall'idea che l'elezione di Obama sia stata resa possibile non solo dai suggestivi discorsi del candidato o da un'innovativa campagna elettorale, ma anche da un immaginario sedimentato attraverso il cinema:

From the class striving of Sidney Poitier's everyman in the classic film *A Raisin in the Sun* to Will Smith's messianic loners in recent titles like *I Am Legend*, the movies have ennobled, consecrated, glorified, immortalized and, most important, normalized the figure of the black man<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Anthony Oliver Scott, *Movies in the Age of Obama*, «New York Times», 16 January 2013. Leggibile online all'indirizzo <http://www.nytimes.com/2013/01/20/movies/lincoln-django-unchained-and-an-obama-inflected-cinema.html>

<sup>2</sup> *Ibidem*.

Per Scott, quindi, senza l'impatto della cultura audiovisiva<sup>3</sup> nella composizione di un "Black Everyman"<sup>4</sup>, non si sarebbe mai arrivati al risultato elettorale del 4 novembre 2008. Prese per buone queste premesse, è evidente come, a partire dalla comparsa di Obama sulla scena politica nazionale e internazionale, non si possa non osservare anche un'influenza in senso opposto, che al cinema restituisce ciò che la politica avrebbe attinto da quell'immaginario nella costruzione di un suo *leader*.

Se si guarda agli otto anni precedenti, quelli della presidenza di George W. Bush, non si potrà non notare come il cinema americano ne sia uscito fortemente condizionato, e non solo per il peso della dottrina *neocon* e *theocon* su opere come *The Passion of the Christ* (*La passione di Cristo*, Mel Gibson, 2004), il remake di *The Day the Earth Stood Still* (*Ultimatum alla Terra*, Robert Wise, 1951) adattato da Scott Derrickson (*The Day the Earth Stood Still* [*Ultimatum alla Terra*, 2008]), *The Book of Eli* (*Codice Genesi*, Albert e Allen Hughes, uscito nel 2010 ma ideato nel 2007) o horror come *The Exorcism of Emily Rose* (*id.*, Scott Derrickson, 2005)<sup>5</sup>. A rendere il cinema hollywoodiano degli anni Zero innegabilmente legato a George W. Bush è però la coincidenza del mandato con l'attentato terroristico dell'11 settembre 2001 e le sue conseguenze sulla politica interna ed estera del paese. Ciò rende impossibile discriminare il cinema che etichetteremmo come dell'"era Bush" da quello comunemente definito "post-11 settembre".

Molti film americani di questi ultimi anni, invece, si vorrebbero strettamente influenzati dalla figura di Obama nonostante anche questa presidenza coincida a grandi linee con una circostanza ben precisa che il cinema ha incominciato a trattare in maniera sempre più dettagliata<sup>6</sup>, ovvero la Great Recession cominciata nel 2008. Le produzioni hollywoodiane sembrano però diversamente orientate nel

<sup>3</sup> Il discorso di Scott non si limita al cinema, ma esce anzi rafforzato dagli esempi che l'autore fa guardando agli show e alle serie televisive, prima tra tutte *I Robinson* (*The Cosby Show*, NBC, 1984-1992).

<sup>4</sup> Anthony Oliver Scott, *How the Movies Made a President*, «New York Times», 16 January 2009. Leggibile online all'indirizzo <http://www.nytimes.com/2009/01/18/movies/18darg.html>.

<sup>5</sup> A questo breve elenco andrebbe aggiunto senz'altro *I Am Legend* (*Io sono leggenda*, Francis Lawrence, 2007), titolo che Scott riconduce invece a quella schiera di pellicole che, grazie alla funzione "messianica" del personaggio di Will Smith, pavimentano la strada all'elezione di Barack Obama.

<sup>6</sup> Tra i molti titoli vale la pena citare almeno *Inside Job* (*id.*, Charles Ferguson, 2010); *The Company Men* (*id.*, John Wells, 2010); *Too Big to Fail* (*Too Big to Fail – Il crollo dei giganti*, Curtis Hanson, 2011); *Margin Call* (J. C. Chandor, 2011).

realizzare film che si riferiscono direttamente alla crisi rispetto a quelli che ci appaiono esplicitamente ispirati all'immaginario che si è andato addensando intorno al Presidente. Le tendenze più evidenti del cinema americano di questi ultimi anni sembrano quindi guardare alla presidenza Obama e alla Grande Recessione come a due universi indipendenti, specie per quanto concerne la volontà di voler indagare le cause remote della crisi finanziaria, uscendo quindi fuori dal ristretto orizzonte degli anni in cui essa si sta consumando. Ciò viene fatto rivolgendo lo sguardo a opere del passato che gli avvenimenti recenti rendono nuovamente attuali (dunque Oliver Stone può dare un seguito al suo *Wall Street* [id., 1987] con *Wall Street: Money Never Sleeps* [*Wall Street – Il denaro non dorme mai*, 2010]) oppure raccontando direttamente storie di ieri con indubbie capacità penetrative sull'oggi (è il caso ovviamente di *The Wolf of Wall Street* [id., Martin Scorsese, 2013]). In generale, l'idea è quella che la crisi venga da lontano, così come l'attentato alle Twin Towers: il cinema che racconta la recessione partendo direttamente dalle stanze in cui questo problema si è generato appare in qualche modo in continuità con quello che si interrogava, pochi anni prima, sulla politica americana in rapporto al Medio Oriente, da *Fahrenheit 9/11* (id., Michael Moore, 2004) a *Syriana* (id., Stephen Gaghan, 2005) e *Charlie Wilson's War* (*La guerra di Charlie Wilson*, Mike Nichols, 2007). Il cinema apertamente politico, quindi, nell'era Obama sembra vivere ancora di quella spinta d'indignazione nata soprattutto come reazione alla seconda guerra del Golfo, cambiando semplicemente obiettivi<sup>7</sup>.

Negli anni della presidenza Bush questo tipo di produzioni è caratterizzato da un evidente antagonismo rispetto alle scelte del governo americano, al sistema dei media che lo sostiene e all'inquietante miscuglio di conservatorismo politico e fanatismo religioso che si diffonde soprattutto nel cuore del Paese. È persino ovvio dirlo, ma fatta la tara di alcuni horror e alcuni *blockbuster* (su tutti *300*, Zack Snyder, 2007) che sembrano scaturire direttamente dalla visione mistico-patriottarda di Bush Jr. e del suo *entourage*, il cinema dell'era Bush è nel complesso un corpus che come minimo tematizza in maniera critica alcuni temi tornati prepotentemente in auge dopo l'11 settembre e la guerra in Iraq, primo tra tutti quello della vendetta. Questa interrogazione dolente e spesso non risolutoria che troviamo in opere anche molto diverse tra loro come *Munich* (id., Steven Spielberg, 2005) o *The Brave One* (*Il buio nell'ani-*

<sup>7</sup> Si veda in particolare Douglas Kellner, *Cinema Wars: Hollywood Film and Politics in the Bush-Cheney Era*, Wiley-Blackwell, Malden, 2010.

ma, Neil Jordan, 2007), mette spesso ed esplicitamente in relazione l'America dei primi anni Duemila con contesti apparentemente lontani e più cupi, siano essi gli intrecci terroristici degli anni Settanta nel primo o la New York da incubo di *Taxi Driver* (*id.*, Martin Scorsese, 1976) nel secondo. Il richiamo e la rievocazione di fatti storici ben precisi si mescola con la rielaborazione di fonti cinematografiche e culturali più ampie, private però di quella volontà di riscrittura strumentale tipica del postmoderno: un nuovo cinema d'impegno che non voglia essere antagonista in modo manicheo e didascalico è costretto a storicizzare, ripartendo talvolta dalla lezione postmoderna ma nella prospettiva di ristabilire gerarchie, di guardare alle fonti, siano esse storiche o culturali, con un discernimento assente nella mescolanza ottimista da fine della Storia e delle ideologie che caratterizzava ancora alcuni dei capolavori degli anni Novanta, primo tra tutti *Forrest Gump* (*id.*, Robert Zemeckis, 1994), opera che, come ricorda Riccardo Caccia, nel suo svelare un parallelismo tra storia personale e collettiva le scopre entrambe contrassegnate dalla ciclicità<sup>8</sup>.

L'11 settembre, com'è noto, è considerato un momento spartiacque anche perché sembra *rimettere in moto la Storia*: l'attentato alle Twin Towers segna «the end of the end of history»<sup>9</sup> e, per quanto riguarda un certo cinema americano, la presa di coscienza dell'irreversibilità della crisi del postmodernismo che ne aveva caratterizzato la produzione di punta da almeno vent'anni. È una questione che in questa sede solo marginalmente tocca le possibilità che il cinema acquisisce nell'era del digitale e la «debolezza sempre più marcata, al limite dell'indifferenza, [che] si manifesta oggi sul piano della relazione tra immagine e realtà, mentre quest'ultima si appiattisce nelle sue rappresentazioni o, viceversa, promuove queste ultime a unico orizzonte "materico" e conoscitivo»<sup>10</sup>. Questo perché il pubblico degli anni Duemila è apparentemente più smaliziato: da un lato la necessità di una verosimiglianza innerva anche i *blockbuster* più spudoratamente immaginativi<sup>11</sup>, dall'altro

<sup>8</sup> Cfr. Riccardo Caccia, *Forrest Gump*, in Gianni Canova (a cura di), *Robert Zemeckis*, Marsilio, Venezia, 2008, pp. 65-66.

<sup>9</sup> Fareed Zakaria, *The End of the End of History*, «Newsweek», 24 September 2001, sorta di risposta al celebre saggio di Francis Fukuyama, *The End of History and the Last Man*, Free Press, New York, 1992 (tr. it. *La fine della storia e l'ultimo uomo*, Rizzoli, Milano, 1992). Si veda, tra agli altri, anche Slavoj Žižek, *Censorship Today: Violence, or Ecology as a New Opium for the Masses*, <http://www.lacan.com/zizecology1.htm>.

<sup>10</sup> Luca Malavasi, *Realismo e tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo*, Kaplan, Torino, 2013, p. 46.

<sup>11</sup> Si veda a questo proposito il dialogo tra Jeff Megall (Rob Lowe) e Nick Naylor (Aaron



*America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*

il concetto di “verità” sembra oggi a portata di tutti: basta consultare una qualsiasi pagina di wikipedia per riscontrare le differenze, le invenzioni o le omissioni tra un film storico o biografico e lo svolgersi effettivo dei fatti. Il film politico, dunque, se intende reinserirsi nel flusso precedentemente sospeso della Storia all’interno di un ritrovato andamento diacronico, si muoverà su un terreno accidentato, oltre che vestirsi di nuovo senza cadere nella trappola nostalgica ideologico-formale dell’*impegno* ormai invecchiato di opere come *Lions for Lambs* (*Leoni per agnelli*, 2007) e *The Company You Keep* (*La regola del silenzio*, 2012) di Robert Redford, che significativamente si limita a ignorare il tempo trascorso dalla stagione neohollywoodiana di Pakula e Pollack realizzando due opere scritte, dirette (e persino interpretate) come fossero uscite direttamente dagli anni Settanta.

Se i grossolani *exploit* di Redford rimangono per molti versi casi isolati, è altrettanto vero che in pochi sembrano interrogarsi sulla necessità di ripensare il film politico in vista di una stagione culturale che sta superando definitivamente il postmoderno. Sicuramente tra questi c’è Steven Spielberg, ma non è solo.

### *Griffith, ovvero: rimettere ordine*

Se c’è un elemento che caratterizza il cinema dell’era Obama, dicevamo all’inizio, non è il racconto della crisi economica. Evidentemente, l’impatto maggiore che l’investitura del primo afroamericano alla guida degli Stati Uniti ha avuto su Hollywood come sul mondo è stato rispetto alle questioni etniche. Così, qualcuno potrebbe semplicisticamente identificare il cinema dell’era Obama come quell’insieme di produzioni che trattano questioni legate al razzismo o in generale vicende che intrecciano la storia del paese a quella di alcune minoranze discriminate. Non a caso Scott riprende da un articolo di James Hoberman<sup>12</sup>

Eckhart) in *Thank You for Smoking* (*id.*, Jason Reitman, 2005): Jeff Megall: «Sony has a futuristic sci-fi movie they’re looking to make»; Nick Naylor: «Cigarettes in space?»; Jeff Megall: «It’s the final frontier, Nick»; Nick Naylor: «But wouldn’t they blow up in an all oxygen environment?»; Jeff Megall: «Probably. But it’s an easy fix. One line of dialogue. “Thank God we invented the... you know, whatever device”». La necessità di ricorrere agli accorgimenti di cui il film di Reitman si prende gioco è ovviamente figlia di una maggiore diffidenza da parte del pubblico e di una soglia più alta per la sospensione d’incredulità.

<sup>12</sup> James Hoberman, *A New Obama Cinema?*, «The New York Review of Books», 11 February 2012, leggibile online all’indirizzo <http://www.nybooks.com/blogs/nyrblog/2012/feb/11/new-obama-cinema-clint-eastwood-halftime/>



l'idea che un film come *Milk* (*id.*, Gus Van Sant, 2008), per quanto caratterizzato da un finale tragico, rappresenti una di quelle opere che anticipano l'elezione di Obama attraverso «a political symbol of hope»<sup>13</sup>.

Da un lato si hanno quindi pellicole come *The Help* (*id.*, Tate Taylor, 2011), *12 Years a Slave* (*12 anni schiavo*, Steve McQueen, 2013) e soprattutto *The Butler* (*The Butler – Un maggiordomo alla Casa Bianca*, 2013) il film di Lee Daniels che nasce sulla scia del successo di *Precious* (*id.*, 2009) e che si pone, in questo senso, come manifesto di una rinnovata tendenza del cinema hollywoodiano resa possibile grazie al peso simbolico della figura di Obama, nel film interpretato da Orlando Eric Street dopo alcuni tentativi da parte di Daniels di avere il presidente in persona nel ruolo di se stesso. Accanto a questo filone che con La Polla potremmo chiamare quello delle «innumerevoli pellicole americane che nei decenni hanno titillato i nostri buoni sentimenti senza muovere un dito non dico per cambiare le cose (compito che non è del cinema, e meno che mai di quello hollywoodiano), ma nemmeno far comprendere al pubblico i veri termini del problema agitato»<sup>14</sup>, il tema della storia degli schiavi e dei loro discendenti negli Stati Uniti è al centro di altre opere, prima tra tutte, ovviamente, *Django Unchained* (*id.*, 2012) di Quentin Tarantino. Se i film di Taylor, McQueen e Daniels sembrano adagiarsi su un modello di racconto consolidato<sup>15</sup>, trasparente e patinato, l'operazione di Tarantino appare interessante anche solo per il modo in cui tiene conto dell'irruzione della Storia all'interno del sistema retorico e stilistico del suo cinema, che ancora nel film precedente, *Inglourious Basterds* (*Bastardi senza gloria*, 2009) era in grado di piegare il fatto assodato al potere immaginifico dell'autore cinematografico.

Per quanto operi secondo canoni ancora manifestamente postmoderni, proprio da *Bastardi senza gloria*, immettendo il dato storico all'interno di un sistema puramente autoreferenziale come era stato il suo cinema fino a quel momento, Tarantino denuncia in qualche modo la limitatezza del postmoderno come categoria storica prima che stilistica. L'Adolf Hitler di *Indiana Jones and the Last Crusade* (*Indiana Jones e l'ultima crociata*, Steven Spielberg, 1989), che compare di fronte a

<sup>13</sup> A. O. Scott, *Movies in the Age of Obama*, cit. Il film, com'è noto, racconta parte della vita di Harvey Milk, primo omosessuale dichiarato eletto negli Stati Uniti e successivamente assassinato.

<sup>14</sup> Franco La Polla, *L'età dell'occhio. Il cinema e la cultura americana*, Lindau, Torino, 1999. Nel saggio, La Polla parla nello specifico di *Amistad* (*id.*, Steven Spielberg, 1997).

<sup>15</sup> Nel caso di McQueen, poi, sorprendentemente, dal momento che l'autore viene dalla videoarte e da due lungometraggi controversi animati da una volontà di ricerca non indifferente: *Hunger* (*id.*, 2008) e *Shame* (*id.*, 2011).

Harrison Ford per donargli un autografo come una sorta di inquietante rockstar, è evidentemente un'interpretazione del Führer, un Hitler reinventato in favore di camera che, per quanto stravagante, non è però controfattuale, non confligge direttamente con l'evento storico ma è anzi messo sullo stesso piano, lui e tutta la ricostruzione del mondo nel 1938, di una vicenda immaginifica che prende le mosse da una delle narrazioni che si pongono all'origine della letteratura occidentale come i miti arturiani, le cui tracce non a caso si trovano anche in cronache come l'*Historia Brittonum*, gli *Annales Cambriae* o l'*Historia Regum Britanniae*. La confluenza e sostanziale permeabilità di miti fantastici e fatti storici è il fulcro del progetto culturale dello Spielberg di quegli anni, alfiere del postmoderno cinematografico che poco dopo *Indiana Jones e l'ultima crociata*, con *Schindler's List* (*id.*, 1993), sembrerà intraprendere una nuova strada, lontana dalla «meraviglia della fantasia, che aveva sostanziato pressoché ogni sua pellicola (persino, in taluni momenti, [...] opere di sofferenza come *Il colore viola* e *L'impero del Sole*)»<sup>16</sup>. In questa breve scena sta tutta la leggerezza e al contempo la densità del postmoderno spielberghiano, lontane dal più radicale *mashup* di Quentin Tarantino, che da *Reservoir Dogs* (*Le iene*, 1992) a *Death Proof* (*Grindhouse – A prova di morte*, 2007) rimaneggia esclusivamente materiale direttamente finzionale, e anzi quasi esclusivamente cinematografico.

Concludendo *Bastardi senza gloria* con l'omicidio di Hitler da parte di un commando fantasma americano, Tarantino crea invece un discrimine troppo ampio tra il racconto finzionale e il reale svolgersi degli eventi, al punto che lo spettatore non solo non potrà sostituire, a livello di immaginario, come spesso accade, la versione cinematografica (o in generale narrativa) di un fatto con la ricostruzione documentata del fatto stesso (si pensi, tra i molti esempi che si possono fare, proprio ai citati film storici di Spielberg degli anni Novanta), ma sarà costretto a prendere atto della differenza tra l'opera filmica e ciò che egli conosce della fine di Hitler e della Seconda guerra mondiale, in nessun caso compatibile con ciò che Tarantino propone. Siamo, in questo caso, ben oltre l'ammiccamento postmoderno, e anzi siamo lontani da un'idea di postmoderno ortodossa: l'invenzione pura diviene strumento anti-postmoderno. Ribadendo che anche questo suo film è invenzione pura e allontanandosi così tanto da ciò che qualsiasi spettatore *sa essere accaduto*, Tarantino lo riafferma,

<sup>16</sup> Franco La Polla, *Steven Spielberg*, Il Castoro, Milano, 1995, p. 125; *The Colour Purple* (*Il colore viola*, 1985); *Empire of the Sun* (*L'impero del sole*, 1987).

ne esplicita l'esistenza al di fuori del suo orizzonte di racconto e rappresentazione. È quello che Umberto Eco chiamerebbe un *realista negativo*, in opposizione a quel «primato ermeneutico dell'interpretazione»<sup>17</sup> che caratterizza il postmodernismo filosofico e che ha, evidentemente, anche delle ricadute sul modo in cui il cinema postmoderno ha rappresentato fatti, personaggi, scenari del passato e del presente soprattutto negli anni Ottanta e Novanta, da *Raiders of the Lost Ark (I predatori dell'arca perduta*, Steven Spielberg, 1981) a *Titanic (id., James Cameron, 1997)*. Se l'11 settembre 2001 ha, come si è detto, influenzato il modo in cui il cinema americano è venuto a patti con il postmoderno prima di tutto come modo di guardare la Storia, l'elezione di Obama, specialmente riguardo alle delicate tematiche razziali, funziona anch'essa come punto di svolta. È evidente, infatti, come l'apparizione del presidente alla fine di *The Butler* si ponga in opposizione a quella già citata concezione ciclica che caratterizza un'opera alla quale Daniels evidentemente s'ispira, ovvero *Forrest Gump*. Obama sembra dare un senso, una direzione, un fine all'esistenza del protagonista così come di tanti altri afroamericani.

Nel caso di *Django Unchained*, ambientato pochi anni prima lo scoppio della Guerra di Secessione, le ambizioni di Tarantino sono ancora maggiori: se apparentemente il film è edificato ancora su quel polimorfismo frammentato tipicamente postmoderno, contiene in sé momenti che vanno oltre la rivisitazione ironica e non innocente del passato e si propongono come gesti radicali, che il passato lo sfigurano apertamente<sup>18</sup>. Nella scena in cui i cavalieri del Klan circondano il carro del dottor Schultz, per esempio, la citazione da *The Birth of a Nation (Nascita di una nazione, 1915)* è palese. Se nello Spielberg di Indiana Jones vengono meno le gerarchie tra Chrétien de Troyes e Howard Hawks, qui il referente viene esplicitato e alterato: la cavalcata dei cavalieri è interrotta, del tutto gratuitamente e piuttosto bruscamente, da una scena apertamente parodica, à la Mel Brooks, in cui i cavalieri discutono dei buchi nei loro cappucci e si dimostrano, sostanzialmente, degli idioti. Questa breve scena, inserita nel bel mezzo di un'azione spezzandone il *climax*, funziona come un inceppamento, una scelta che va manifestamente contro le immagini di *Nascita di una Nazione* e al loro valore fondativo, contro quel montaggio alternato che simbolicamente sta alla base dell'impianto retorico del

<sup>17</sup> Umberto Eco, *Cari filosofi è l'ora del Realismo Negativo*, «La Repubblica», 11 marzo 2012. Leggibile online all'indirizzo <http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2012/03/11/umberto-eco-cari-filosofi-ora-del-realismo.html>

<sup>18</sup> Si veda ancora Eco, *ibidem*.

cinema americano. Invece che due azioni contemporanee che finiscono per confluire, Tarantino accosta due momenti lontani nel tempo, l'uno, il flashback straniante, inserito per disinnescare la forza spettacolare dell'altro, l'aggressione degli uomini a cavallo. Per Tarantino, dunque, ciò che in *Bastardi senza gloria* finiva per essere disgiunto con violenza (la Storia e la finzione cinematografica), qui risulta congiunto al punto che, per affrontare il tema del razzismo, della discriminazione, dello schiavismo, Tarantino sembra volere ridiscutere il modello di racconto che a lui appare inscindibile da un'ideologia razzista e colonialista che da Griffith passerebbe attraverso Ford per arrivare fino a oggi<sup>19</sup>. Siamo su posizioni opposte rispetto all'idea di Scott per cui la forza mitopoietica del cinema avrebbe avuto un ruolo centrale nell'elezione di Obama. Al contrario, l'elezione di Obama sembrerebbe offrire la possibilità di una riscrittura del cinema americano a partire addirittura dalle sue fondamenta, regolando i conti con un passato in maniera così radicale e critica da andare molto oltre quello che si definisce postmoderno in rapporto al cinema americano degli anni Ottanta e Novanta e insieme facendo piazza pulita del politicamente corretto e delle buone intenzioni non realizzate che caratterizzano i tre film citati sopra<sup>20</sup>.

Un discorso esplicitamente politico che si intreccia a una riflessione profonda sul dispositivo e sul linguaggio è anche quello di Clint Eastwood, che a partire dagli anni del secondo mandato di Bush realizza alcuni film che guardano apertamente a immaginari consolidati, a simboli, icone del Novecento. Capita con *Flags of Our Fathers* (*id.*, 2006) e *Letters from Iwo Jima* (*Lettere da Iwo Jima*, 2006), dedicati alla Seconda guerra mondiale, per arrivare alle figure di Nelson Mandela in *Invictus* (*Invictus – L'invincibile*, 2009) e di J. Edgar Hoover in *J. Edgar* (*id.*, 2011). Non solo: a manifestare «l'intenzione di Eastwood di fare i conti con la storia recente»<sup>21</sup> sono anche le immagini dello tsunami che aprono *Hereafter* (*id.*, 2010) e l'accenno agli attentati terroristi a Londra del luglio 2005 nello stesso film. L'aldilà che nel film riusciamo a intravedere è, per i personag-

<sup>19</sup> A proposito dell'idea, chiara nel film, per cui le colpe ideologiche di quel cinema non possono essere separate dall'apparato retorico che le sostiene, si veda la lunga intervista del regista al sito *The Roots*: Henry Louis Gates Jr., *Tarantino 'Unchained,' Part 1: 'Django' Trilogy?*, «The Root», 23 December 2012, [http://www.theroot.com/articles/history/2012/12/django\\_unchained\\_trilogy\\_and\\_more\\_tarantino\\_talks\\_to\\_gates.html](http://www.theroot.com/articles/history/2012/12/django_unchained_trilogy_and_more_tarantino_talks_to_gates.html)

<sup>20</sup> Va detto che la messa in discussione delle premesse ideologiche su cui si fonda il cinema americano non coincide, nel film, a una piena rimozione dell'immaginario western classico da cui invece Tarantino si sente libero di attingere a piene mani.

<sup>21</sup> Alberto Pezzotta, *Andare oltre*, «Cineforum», LI, 501, gennaio-febbraio 2011, p. 4.

gi, una possibilità di tornare indietro, a cercare volti e fatti che appartengono al passato. È qui che si stabilisce, complice Dickens (che tramite Griffith è figura fondamentale per la definizione estetico-narrativa del cinema hollywoodiano, per Eĵenštejn)<sup>22</sup>, una metafora lampante del cinema dello stesso Eastwood e più in generale del cinema americano contemporaneo. Il regista, con i suoi personaggi, è lacerato tra la propria natura, quella di poter frequentare un “oltre” che è poi lo spettro del cinema americano passato, e la necessità di andare avanti, di vivere qui e ora, in un mondo in cui i traumi dello tsunami e quello dell’attentato londinese rimandano ovviamente a quella soglia che è stato l’11 settembre 2001. Il tema per eccellenza del cinema eastwoodiano, quello del *revenant*, declinato in più e più modi lungo quarant’anni di carriera, è qui esposto in maniera diversa rispetto al solito: non metaforizzato, reso esplicito, ma al contempo lontano, appartenente a un altrove irraggiungibile, contritamento ai travasi tra mondo dei vivi e mondo dei morti suggeriti da molti film precedenti dell’autore. Questo perché in un orizzonte mitico il ricongiungimento con il passato è possibile (si pensi per esempio al finale di *Unforgiven* [*Gli spietati*, 1992], quando Munny sembra ritrovare la ferocia e la mira di una volta, «come se [...] arrivasse da un tempo primitivo e arcaico che precede la storia e le convenzioni di genere»)<sup>23</sup>, mentre in *Hereafter*, che nonostante l’apertura al trascendente (o proprio in virtù di essa) esprime una filosofia radicalmente materialista, di fronte alla cieca crudeltà della natura o all’imprevedibilità folle dell’uomo, il racconto cede il passo all’evidenza del fatto. È importante notare, come fa Pezzotta, che nel film sono trattati molto diversamente la sciagura naturale («Eastwood sceglie di rappresentare lo tsunami iniziale con tutto il realismo allucinante permesso oggi dagli effetti digitali»)<sup>24</sup> e l’attentato terroristico che richiama l’“irrapresentabile” 11 settembre:

La rappresentazione dell’attentato terrorista è ridotto a un botto e a una fiammata che esce da una galleria. L’orrore della natura appartiene pur sempre alla sfera del sublime che, kantianamente, ribadisce la nostra finitezza. Mentre la morte inflitta dall’uomo all’uomo va oltre ogni logica ed è molto

<sup>22</sup> Sergej M. Eĵenštejn, *Dickens, Grifit i my*, in *Grifit*, Moskva, Goskinoizdat, 1944 (tr. it *Dickens, Griffith e noi*, in Sergej M. Eĵenštejn, *La forma cinematografica*, Einaudi, Torino, 1999, pp. 204-266).

<sup>23</sup> Guglielmo Pescatore, *Gli spietati*, in Giulia Carluccio (a cura di), *Clint Eastwood*, Marsilio, Venezia, 2009, p. 62.

<sup>24</sup> Alberto Pezzotta, *Andare oltre*, cit., p. 6.

meno rappresentabile. Per questo la sequenza in cui il piccolo Marcus rincorre il suo berretto tra le gambe della folla è un momento di grande etica della visione: solo alla fine capiamo che in questo modo evita di morire, solo alla fine ci ricordiamo che è il 7 luglio 2005 [...]. Per rappresentare una tragedia, bisogna attaccarsi a qualcosa di molto piccolo e marginale, come un bambino che si preoccupa solo di cercare il suo cappello<sup>25</sup>.

Il confronto con una verità porta alla necessità di un discrimine non solo nella vita dei personaggi del film, ma anche nell'opera di un autore cinematografico che si trova a interrogare il proprio cinema in un rapporto fertile con il passato (questo ci sembra essere il "classicismo" di Eastwood) rimanendo più che mai ancorato al presente. La necessità di stabilire e al contempo raccontare dei *fatti* fa del cinema di Eastwood una macchina demistificante che riesce a mantenersi perfettamente in bilico tra la metafora, l'astrazione e al contempo parlarci «dell'incontro, smisurato, estremo e drammatico, con una *verità*»<sup>26</sup>. *Flags of Our Fathers*, *Invictus* e in misura minore *J. Edgar* sono appunto opere che partono dal simbolo per rivelare la verità dietro esso celata: quella della sua creazione. Così, conscio di essere molto più che un leader politico, il Nelson Mandela di Morgan Freeman lavora sulla costruzione di se stesso e di un'idea di nazione che passi attraverso una serie di eventi emblematici, in maniera certamente meno spudorata e mistificante (ma non meno manipolatoria) dell'esercito degli Stati Uniti di *Flags of Our Fathers*, che scollega definitivamente il fatto dall'interpretazione e dalla rappresentazione che viene fornita al paese attraverso i media<sup>27</sup>. «Il reale per Eastwood è come lo specchio – scrivono Edoardo Bruno e Grazia Paganelli a proposito di *J. Edgar* – l'immagine "opposta", il *viceversa* di quello che appare, il segno rovesciato che mostra, crudele, il senso svincolato dal referente, dunque il vero più vero del vero, di una società soffocata e impaurita»<sup>28</sup>. Eastwood distingue certamente una mistificazione legittima,

<sup>25</sup> *Ibidem*.

<sup>26</sup> Pietro Bianchi, *Una verità estranea a questo mondo*, «Cineforum», LI, 501, gennaio-febbraio 2011, p. 11.

<sup>27</sup> Molto simile è anche il destino della giovane madre di *Changeling* (*id.*, 2008), triturrata appunto da meccanismi che rimuovono la verità tentando di sostituirla con simulacri. La verità è però qualcosa che la donna sente, percepisce, al di là della possibilità di una verifica.

<sup>28</sup> Edoardo Bruno, Grazia Paganelli, *Come lo specchio*, «Filmcritica», LXII, 621-622, gennaio-febbraio 2012, p. 23.

quella di Mandela, da una oscura, vista «come una possibilità tradita, con il sogno americano che preme per non doversi mai scontrare con la realtà, salvo poi, allo spettatore di oggi, essere scoperto e svelato nella sua menzogna»<sup>29</sup>. Il parallelo tra un Mandela/Obama e un Hoover/Bush, Jr. è fin troppo semplice e per certi versi semplicistico: così però i film sono stati letti, l'uno aperto alla speranza di una nuova leadership, l'altro come lapide immaginifica posta sugli anni delle menzogne di Bush, Cheney e Rumsfeld. Al di là di ciò, a Eastwood interessa comunque indagare la contraffazione e l'(auto)creazione indipendentemente dagli obiettivi che chi la mette in moto si prefigge. Un cinema del discernimento come esigenza primaria del contemporaneo.

L'esigenza di distinguere il vero dal falso, l'opinione dalla realtà, di uscire dall'orizzontalità postmoderna dove tutto è sullo stesso livello e ricominciare a dare un ordine e una gerarchia alle cose emerge così da figure apparentemente antitetiche come Tarantino e Eastwood, che nelle loro opere più recenti ripartono in modi diversi da Griffith e passando per altri punti fermi della storia del cinema americano<sup>30</sup> mettono in crisi quel "materialismo democratico" che è espressione filosofica per eccellenza del postmoderno, dicendoci, con Badiou, che «Il n'y a que des corps et des langages, sinon qu'il y a des vérités»<sup>31</sup>.

### *Lincoln, ovvero: "Now he belongs to the ages"*

Nell'articolo citato all'inizio, Scott nota come negli anni della presidenza Obama la figura di Lincoln sia divenuta ricorrente:

Our current bout of LINCOLNMANIA may have begun that frigid day in 2007 when Mr. Obama announced in front of the Old State Capitol in Springfield, Ill., that he was running for president. Since then Lincoln books have continued to pour in; the Ford Motor Company has taken Honest Abe out of cold storage for its rebranded Lincoln; and he has become an unexpected box-office draw with Steven Spielberg's political pro-

<sup>29</sup> *Ibidem*.

<sup>30</sup> Da Ford a *Citizen Kane* (*Quarto potere*, Orson Welles, 1941), richiamato esplicitamente da *J. Edgar*, film ossessivo, ambiguo, costruito su opposizioni non risolte e sul filtro memoriale come unico possibile strumento di avvicinamento alla verità.

<sup>31</sup> Alain Badiou, *Logiques des mondes: l'être et l'événement*, 2, Éditions du Seuil, Paris, 2006, p. 12; cfr. anche Pietro Bianchi, *Una verità estranea a questo mondo*, cit.



cedural, *Lincoln*. That Daniel Day-Lewis's grave and wily interpretation of the mature president outperformed a younger, ax-wielding Abe in the gonzo *Abraham Lincoln: Vampire Hunter* wasn't just a surprise, including at the box office, it was also one of the biggest film stories of 2012<sup>32</sup>.

È ovvio che di questo neonato interesse per la figura del sedicesimo presidente degli Stati Uniti *Lincoln* rappresenti il testo più significativo, oltre a essere *magnum opus* dell'era Obama, nel suo equilibrio tra trattato storico, recupero in chiave simbolica e metafora del presente. Un film importante, in quanto parlare di Abraham Lincoln vuol dire inevitabilmente confrontarsi con l'intera storia del cinema americano fin dalla sua nascita. Spielberg non rimuove il peso delle precedenti incarnazioni cinematografiche del presidente, bensì le tiene ben presenti, senza però citarle direttamente. Attraverso il Lincoln di Daniel Day-Lewis passano il Francis Ford dei molti film realizzati tra il 1912 e il 1915, frammenti di una biografia cinematografica primitiva che confluirà poi nel Joseph Henabery di *Nascita di una nazione*; Benjamin Chapin (quattordici volte Lincoln tra il 1916 e il 1918); Walter Huston (*Two Americans* [Joseph Santley, 1929] e soprattutto *Abraham Lincoln [Il cavaliere della libertà]*, D. W. Griffith, 1930); il Frank McGlynn Sr. della lunga serie di pellicole biografiche degli anni Trenta, Henry Fonda (*Young Mr. Lincoln [Alba di gloria]*, John Ford, 1939) ecc. Ma significativa è anche la scelta di Spielberg di affidare alcuni ruoli di rilievo nel film ad attori che hanno interpretato Lincoln in passato, come Hal Holbrook, che nel corso della sua carriera ha prestato il volto

<sup>32</sup> Anthony Oliver O. Scott, *Movies in the Age of Obama*, cit. Agli esempi citati da Scott se ne potrebbero aggiungere molti altri: vanno citati almeno *The Conspirator* (id., Robert Redford, 2010), *Saving Lincoln* (id., Salvador Litvak, 2013) e il film televisivo *Killing Lincoln* (id., Bill O'Reilly, 2013). Va però detto che un certo interesse per la figura di Lincoln è rinato a partire dalla metà del decennio, grazie allo scalpore che hanno suscitato due biografie pubblicate nel 2005: C. A. Tripp, *The Intimate World of Abraham Lincoln*, Free Press, New York, 2005; Doris Kearns Goodwin, *Team of Rivals: The Political Genius of Abraham Lincoln*, Simon & Schuster, New York, 2005. Due altre apparizioni in chiave parodica del presidente sono quelle di figuranti vestiti da Lincoln in *Bad Teacher* (*Bad Teacher – Una cattiva maestra*, Jake Kasdan, 2011) e *The Weather Man* (id., Gore Verbinski), che esce nel 2005 e in cui a travestirsi, in occasione di una celebrazione, è lo stesso protagonista Nicolas Cage. Il trucco di Cage sarà poi parodiato da Simon Helberg al *Conan O'Brien Show* attraverso un finto provino per il ruolo principale del film di Spielberg: <http://teamcoco.com/video/nic-cage-lincoln-lost-audition-reel>). Va inoltre ricordato che nel 2009 è caduto il duecentesimo anniversario della nascita del presidente.



a Lincoln a teatro e in televisione<sup>33</sup> e David Strathairn, che nel 2008 è protagonista di *The Rivalry* di Norman Corwin per l'L.A. Theatre Works.

In virtù di queste premesse, *Lincoln* è un film biografico paradossale. Da un lato, infatti, Lincoln è figura quasi astratta, scopertamente simbolica: è quella *silhouette* che va incontro al tribunale della Storia in *Alba di gloria* di Ford che però abita il film per tutti i suoi centocinquanta minuti. Al contempo, lo sforzo mimetico richiesto da Spielberg agli attori assomiglia a quello di un genere che negli anni Duemila ha riscontrato molta fortuna, quello del *biopic*, da *A Beautiful Mind* (*id.*, 2001) e *Cinderella Man* (*id.*, 2005), entrambi di Ron Howard, fino a *Walk the Line* (*Quando l'amore brucia l'anima*, James Mangold, 2005), *Capote* (*Truman Capote – A sangue freddo*, Bennett Miller, 2005) o *Infamous* (*id.*, Douglas McGrath, 2006). L'assurdità di questo mimetismo, che pure si riscontra senza difficoltà nel lavoro meticoloso degli interpreti, si scontra con un problema ovvio: quello di non avere la possibilità di studiare i personaggi se non attraverso qualche fotografia e testimonianze d'epoca. Eppure, il lavoro di Spielberg su Day-Lewis in particolare, lo preserva dal pericolo che, in *Amistad*, trasformava, per La Polla, «tutti i personaggi [in] macchiette, talune divertenti e risibili, altre serie e detestabili»<sup>34</sup>.

Va inoltre sottolineato come il progetto di un film su Abraham Lincoln risalga a molti anni prima (Spielberg lo accarezza fin dal 1999, acquisendo poi i diritti del saggio Doris Kearns Goodwin prima ancora della pubblicazione), e come lo stesso Kushner inizi a lavorarvi poco dopo l'incontro con Spielberg per *Munich*. È solo a causa della lunga indagine di Kushner intorno alla figura di Lincoln (che va molto oltre il saggio della Goodwin a cui il film risulta, stando ai titoli, ispirato) che la lavorazione comincia nel 2009, in corrispondenza con l'avvio del primo mandato di Obama.

Se quindi è limitativo ricondurre un'opera che fin dalle premesse appare estremamente complessa a un semplice prodotto dell'era Obama<sup>35</sup>, è però

<sup>33</sup> Nelle serie TV *Lincoln* (NBC, 1974) e *North and South* (ABC, 1985-1986).

<sup>34</sup> Franco La Polla, *L'età dell'occhio. Il cinema e la cultura americana*, cit., p. 152.

<sup>35</sup> A mettere direttamente in relazione Lincoln con l'attuale presidente degli Stati Uniti è anche un filmato realizzato da Spielberg in occasione della cena annuale della White House Correspondents' Association (WHCA), in cui il regista parla di un film dedicato a Obama, interpretato da Daniel Day-Lewis. È però Obama stesso a presentarsi come un Day-Lewis che mostra al pubblico lo straordinario risultato nell'aderire perfettamente al ruolo che è chiamato a interpretare. La clip è stata poi caricata su YouTube attraverso il canale ufficiale della Casa Bianca: <http://www.youtube.com/watch?v=ZyU213nhrh0>.

legittimo riscontrare come la scissione tra *Invictus* e *J. Edgar* precedentemente accennata funzioni in questo caso tra *Munich* e *Lincoln*, l'uno film-chiave dell'era Bush, l'altro opera sintomatica di quella Obama. Ciò appare evidente da più punti di vista, a partire da un'interpretazione tematica generale: uno stato vendicatore che agisce sotterraneamente nel film del 2005, l'edificazione di una Nazione attraverso l'approvazione del tredicesimo emendamento da parte della Camera dei rappresentanti in quello del 2012. In *Munich*

la monotonia della serie di esecuzioni (le cui modalità non possono essere variate più di tanto) che si succedono nel film, è perfettamente funzionale: il loro stesso protrarsi nella realtà lungo un tempo misurabile in anni, il monopolio che esercitano di conseguenza sulla struttura narrativa, ne evidenziano l'insostenibilità. [...] Avner impazzisce – o impazzirebbe, se non arrivasse [...] a una qualche forma di dubbio, se non di ribellione<sup>36</sup>.

Ciò che accade ai personaggi di questo film, come a quelli di molte altre opere dominate dal fantasma dell'11 settembre – da *25th Hour* (*La 25ª ora*, Spike Lee, 2002) alla serie televisiva *24* (*id.*, Fox, 2001-2010) – è la constatazione diretta del crollo di molte certezze. In questo senso, la reiterazione eterodiretta degli omicidi della squadra di Avner è metafora lampante di una nazione che procede alla cieca, salvata solo dal dubbio, così come il protagonista ripensa se stesso e il senso della propria missione fino al capovolgimento delle proprie posizioni e alla decisione di non proseguire. *Munich* è evidentemente un film sull'America frastornata dei primi anni Duemila, ma è anche un film su un cinema che deve guardare alle proprie consuetudini per scoprirle se non ambigue, per lo meno inadatte a raccontare il presente. Il parallelo Avner/Spielberg è ulteriormente rafforzato dalla dimensione soggettiva del personaggio nell'immaginare la sequenza che sta al centro teorico dell'opera, ovvero l'azione terrorista di Settembre Nero nel corso delle Olimpiadi di Monaco. La scelta è stata rimproverata a Spielberg da molti critici, soprattutto in quanto le fasi più drammatiche del massacro vengono "immaginate" dal protagonista mentre è a letto con la moglie. Da questo esempio di un «dispositivo retorico all'insegna della ridondanza e della saturazione»<sup>37</sup>, Alberto Pezzotta – tra i

<sup>36</sup> Alessandro Cappabianca, *La morte interminabile*, «Filmcritica», LVI, 563, marzo 2006, p. 135.

<sup>37</sup> Alberto Pezzotta, *Munich (Perché No)*, «Segnocinema», XXV, 138, marzo-aprile 2006, p. 58.

più severi, in Italia, nel suo giudizio sul film – denuncia una «spettacolarizzazione quasi sempre indebita o non richiesta»<sup>38</sup> (al contrario, quindi, di ciò che succede in *Hereafter*), concludendo che «forse l’inadeguatezza non è tanto di Spielberg, quanto di un intero sistema di rappresentazione, quello del cinema americano, che davvero pochissimi [...] riescono a forzare o ignorare»<sup>39</sup>. Nonostante lo scetticismo di Pezzotta nei confronti del film, le sue osservazioni non sembrano fuori luogo: *Munich* denuncia un’*impasse* prima di tutto del proprio sistema di rappresentazione. Il film, aderendo allo stordimento e all’incompletezza delle informazioni di Avner, non può che affidarsi alla sola logica spettacolare, costruita su pretesti che solo strumentalmente rimandano a una tragedia che nel film è mostrata (dunque esiste), in larga parte attraverso l’immaginazione del protagonista. Il tanto celebrato (soprattutto a partire da *Saving Private Ryan* [*Salvate il soldato Ryan*, 1998] e dalla celebre macrosequenza iniziale) realismo spielberghiano qui si arresta di fronte alla parzialità degli strumenti d’informazione e poi dei servizi segreti. L’evidenza delle scene di guerra di *Salvate il soldato Ryan* o delle immagini dedicate alle condizioni dei prigionieri del campo di sterminio di *Schindler’s List* sono un lontano ricordo: la giustapposizione delle sequenze degli omicidi della squadra di Avner funziona come una lunga serie, priva di progressione perché priva di un fine, di momenti di *suspense* talvolta (come nel caso dell’attentato parigino) dilatati e virtuosistici. Più che ai film “d’impegno” dello Spielberg anni Novanta, con *Munich* sembra di essere vicini a un modernismo di stampo hitchcockiano (Hitchcock è un punto di riferimento, secondo Menarini, anche dell’ultimo Tarantino)<sup>40</sup>, a un racconto che «nega al protagonista l’accesso alla verità»<sup>41</sup>, un film costruito come una spirale potenzialmente infinita, in cui «la parte d’ombra continua ad aumentare, seguendo il gioco regolato-sregolato che guida il film dall’inizio alla sua conclusione»<sup>42</sup>, fino a quando Avner non sceglie di sottrarsi alla reiterazione con la sola forza del proprio dubitare. Ecco dunque il parallelo esplicito con il cineasta hollywoodiano<sup>43</sup>, sia

<sup>38</sup> *Ibidem*.

<sup>39</sup> *Ibidem*.

<sup>40</sup> Roy Menarini, *Bastardi senza gloria. Historia magistra cinemae*, in Luca Malavasi (a cura di), *Dieci film. Esercizi di lettura*, Le Mani, Recco, 2010, pp. 77-83.

<sup>41</sup> Raymond Bellour, *Psychose, névrose, perversion*, in *L’analyse du film*, Calmann-Lévy, Paris, 1995 (tr. it. *Psicosi, nevrosi, perversione*, in *L’analisi del film*, Kaplan, Torino, 2005, p. 245).

<sup>42</sup> *Ivi*, p. 244.

<sup>43</sup> «Spielberg, sempre controcorrente anche quando pochi se ne accorgono (*Terminal*) da trenta anni inchioda gli occhi e i cuori del mondo con film sperimentali, avvincenti, d’ar-

esso Spielberg, Tarantino o Eastwood (o Clooney; o Spike Lee; o Scorsese; o addirittura Oliver Stone): sottrarsi al vortice e all'ombra, al *maelström* delle menzogne di stato e alle opacità dell'era Bush, quell'oscurità che prevale anche nella fotografia di Tom Stern per *J. Edgar*. Ciò che accomuna questi cineasti è appunto l'aver rimesso in discussione, più o meno felicemente, il proprio modo di fare cinema. E di averlo fatto, spesso, guardando ai grandi punti fermi del passato, alle certezze che per un regista sono le figure di autori come Griffith, Ford, Welles, Hitchcock...

Nel finale di *Lincoln*, altro film profondamente oscuro (la fotografia è di Janusz Kaminski), il presidente, ormai ucciso, viene riportato in vita da un flashback che si sovrappone all'immagine di una fiammella attraverso una dissolvenza incrociata. Il presidente porta trasparenza, illumina. Restituisce luminosità non solo al film stesso, ma anche a tutto il cinema di Spielberg degli anni Duemila, segnato da una «condivisibile e pessimista visione politica del mondo [...] dopo l'11 settembre»<sup>44</sup>. In virtù di ciò, anche il film deve essere costruito secondo principi di linearità e trasparenza, lontano dall'ispirazione hitchcockiana<sup>45</sup> di *Munich*, al cui movimento a spirale si sostituisce qui – come in *Django Unchained* – una riflessione sul montaggio alternato attraverso la quale Spielberg sembra guardare direttamente a Griffith. *Lincoln* è infatti congegnato come una violazione macroscopica del montaggio alternato griffithiano: le due azioni simultanee che il presidente ha generato (la discussione sull'abolizione ufficiale della schiavitù e la trattativa di pace affidata a Francis Preston Blair) e che sta tentando di controllare sembrano infatti andare naturalmente a confluire come l'epilogo di una sequenza di *last minute rescue*. Con la differenza, però, che l'incontro (o anche solo l'approssimarsi) delle due vicende comprometterebbe l'approvazione del Tredicesimo emendamento e quindi vanificherebbe gran parte della politica di Lincoln. Fin da questo elemento, il più macroscopico e significativo perché riguarda la struttura stessa del film, si può notare come *Lincoln* sia un'opera caratterizzata da più serie di opposizioni, tutte molto marcate dalla sceneggiatura (meno

te, costosi e popolari, che collegano lo «spettacolo della ricerca» (della bellezza, della verità, della giustizia) alla teoria critica della civiltà imperante», Roberto Silvestri, *Munich*, «Il Manifesto», 27 gennaio 2006.

<sup>44</sup> Vincenzo Buccheri, *Il mondo sperduto: Spielberg dopo l'11 settembre*, «La valle dell'Eden», IX, 18, gennaio-giugno 2007, p. 83.

<sup>45</sup> Ciò non vuol dire che nel film manchi la suspense: tutto il film è, in fondo, un enorme congegno che genera apprensione e attesa, che scaturisce poi con forza nella votazione del 31 gennaio 1864.

apertamente simbolica di *Munich* ma non meno allusiva) come dalla regia: vi è il conflitto tra Stati Uniti e Stati Confederati d'America; tra Repubblicani e Democratici; tra i Radical Republicans capeggiati da Thaddeus Stevens e le altre frange moderate e conservatrici del Partito Repubblicano; tra caucasici e afroamericani; tra la dimensione pubblica e quella privata; tra interni ed esterni; dovere e morale; verità e finzione; vita e morte, infine. Tutti questi dissensi sono orchestrati da Spielberg in modo da mescolarsi continuamente, relativizzarsi: il mondo separato in *good guys* e *bad guys* non solo appartiene a un cinema che frequenta sempre più raramente (l'ultima volta con *Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull* [*Indiana Jones e il regno del teschio di cristallo*, 2008]), ma anche al mondo in cui l'Avner di *Munich* crede di muoversi all'inizio del film.

Da un punto di vista strettamente narratologico e formale, un'altra sequenza significativa è quella che rimuove completamente l'uccisione del presidente, innestando false attese nello spettatore che, testimone di uno spettacolo teatrale a cui assiste il figlio del presidente, si aspetta che la macchina da presa raggiunga, magari in un altro palco, la figura di Daniel Day-Lewis. Inaspettatamente, l'attentato viene annunciato e comprendiamo allora che è successo *altrove*. Spielberg non depista fino in fondo lo spettatore come l'Eastwood che segue il bambino impegnato a recuperare il berretto in *Hereafter*, ma siamo comunque lontani da ciò che Pezzotta rimproverava a *Munich*: se quel film funzionava come puro accumulo, incedere cieco sotto la guida di un'interpretazione fallace, Lincoln, pur con la sua lunga serie di dissonanze che rendono meno fluido l'avanzare degli eventi e tentano (riuscendoci) di restituire la complessità di quei giorni, è un'opera che procede sulla spinta di una *visione*: come il Mandela di *Invictus* che guarda il proprio volto allo specchio con la schiuma da barba che ne divide una parte bianca e una nera, e sulla base di quel volto costruisce il suo paese, così dai propri sogni Lincoln porta a termine il compito che ritiene di dover assolvere e costruisce una Nazione a sua immagine e somiglianza. Fondata però su un principio che è una "self evident truth", un assioma (il presidente cita appunto Euclide: «Cose che sono uguali a una stessa cosa sono anche uguali fra loro»). Certamente, la Golda Meir che vediamo all'inizio di *Munich*, che sentiamo dire "Every civilization finds it necessary to negotiate compromises with its own values", non è molto lontana (né vuole esserlo) dal Lincoln che utilizza ogni tipo di sotterfugio per raggiungere i propri scopi. La differenza sostanziale sta nel fatto che la Meir

agisce sulla base del già avvenuto, Lincoln, invece, sogna il proprio paese e poi lo costruisce<sup>46</sup>. C'è quindi, in questo film, inaspettatamente, un parallelo ancora più stretto tra personaggio e autore, il demiurgo del fantastico che è stato<sup>47</sup> Steven Spielberg, il quale vede in Lincoln un omologo di se stesso prima che di Obama: un uomo capace di dare forma ai propri sogni.

In conclusione, come *Lincoln* guarda in maniera non scontata e contraddittoria a un grande padre della Nazione, così molto cinema americano d'autore, più o meno esplicitamente politico, oggi sembra guardare ai propri padri (Griffith, Ford, Welles, Hitchcock), li interroga, li rilegge in maniera critica e lontana dal manierismo strumentale e dall'ammiccamento cinefilo del postmoderno.

Non si tratta di calligrafia classica: è cinema al calor bianco, inteso come condivisione di una tradizione formale e di un linguaggio da utilizzare al presente [...] nella radicalità politica attraverso la quale il regista assume l'intero apparato poetico e linguistico del cinema da lui amato non come esperimento linguistico, ma come snodo attraverso il quale continuare a stare nel mondo<sup>48</sup>.

Se Obama rappresenta, anche al di là delle sue stesse intenzioni, il simbolo di un paese in procinto di emanciparsi da lunghi anni di menzogne e vendette e di rimettersi in piedi dopo il colpo frastornante della Crisi, così una parte minoritaria ma autorevole degli autori di Hollywood sembra interrogarsi in profondità sui nodi fondanti del cinema americano per rinnovarli, senza tradirli, ancora una volta.

<sup>46</sup> Nell'asprezza complessiva del film c'è ovviamente anche la consapevolezza che Lincoln sia stato «uno dei presidenti più odiati e controversi d'America, non a caso vittima di un attentato» (Franco La Polla, *Letà dell'occhio. Il cinema e la cultura americana*, cit., p. 152).

<sup>47</sup> Ed è ancora, quando realizza opere come *The Adventures of Tintin: The Secret of the Unicorn* (*Le avventure di Tintin – Il segreto dell'Unicorno*, 2011), in cui il protagonista si muove in un mondo che è quello di Indiana Jones, ovvero che «rievoca il cinema degli anni Quaranta come un'immersione paramnestica in un mondo che non è mai esistito – ossia ripensare *Gunga Din* esclusivamente sulla base dei propri ricordi, come se l'esperienza dei primi film fosse una sorta di edenica sinestesia». Giona A. Nazzaro, *War Horse*, «filmidee», 3, marzo 2012, <http://www.filmidee.it/article/271/article.aspx>.

<sup>48</sup> Giona A. Nazzaro, *War Horse*, cit.

Scritture indipendenti,  
neoautoriali, indie



## Roy Menarini

### Django Unchained: *Tarantino come American director*

È curioso che Quentin Tarantino, nel corso degli anni, sia stato studiato *ad nauseam* in tutti i suoi elementi, e quasi mai valutato come regista squisitamente americano. Sarà per l'esperanto internazionale della sua cinefilia e del postmoderno che ha incarnato, sarà per le citazioni dal cinema italiano e orientale, sarà per la scarsa adesione ai moduli della produzione hollywoodiana contemporanea (con cui ha ben poco a che spartire), di fatto Tarantino è sempre stato, per detrattori o sostenitori, il cineasta inclusivo per eccellenza. A poco è valso il rapporto con il noir e il gangster movie dei primi film – ovviamente *Reservoir Dogs* (*Le iene*, 1992) e *Pulp Fiction* (*id.*, 1994) – perché poi è stato intorno al *métissage* delle forme visive e al brodo di influenze che la valutazione, saccheggio o omaggio che si voglia considerare, ha finito col ruotare.

L'ultimo film, *Django Unchained* (*id.*, 2012), aiuta forse a ricollocarlo dove serve, nel novero dei grandi *American director* della storia del cinema, ruolo quant'altri mai perduto e tenuto in vita semmai dentro contesti molto lontani da questo – si allude naturalmente a James Cameron, novello Cecil B. DeMille del *blockbuster* e dell'*high concept movie*, o a Kathryn Bigelow, che in verità opera quasi a livello di indipendenza produttiva.

Il western appare come il genere eletto con cui ci si deve confrontare per una sorta di definizione del proprio statuto autoriale e come sorta di dialogo con gli antichi. Per esempio, rispettando la loro figura di registi/studiosi, i fratelli Coen sono riusciti nell'intento di sortire il loro più grande successo commerciale di sempre, *True Grit* (*Il Grinta*, 2010), e al contempo fare uno studio molecolare delle tradizioni *westerner* alla luce dell'ebraismo e della dimensione orale della trasmissione mitica e poetica. Tarantino, con *Django Unchained*, opera in tutt'altra direzione e riscatta ciò che ai Coen viene da sempre contestato, l'assenza del politico. Se già *Inglourious Basterds* (*Bastardi*

senza gloria, 2009) cercava di dimostrare che la narrazione spettacolare può applicarsi alla più sfrenata fantasia storica (cacciatori di taglie ebrei che uccidono Hitler dentro una sala cinematografica), purché il piacere della vendetta sia commisurato al peso dell'oscenità procurata, *Django Unchained* ricolloca in territori americani ciò che là appariva squisitamente europeo – il che non era, o non del tutto, visto il rapporto intricato ma diretto con *To Be or Not To Be* (*Vogliamo vivere!*, 1941) di Lubitsch, il film di un europeo emigrato a Hollywood che ricostruisce la Polonia a Los Angeles.

Il politico rientra nel western di Tarantino, e si esalta nel confronto con altre pellicole uscite nello stesso periodo, che sanciscono probabilmente ciò che gli storici in futuro osserveranno come la produzione pessimista e contrastata del secondo periodo Obama – pensiamo a *Lincoln* (*id.*, 2012) di Spielberg e a *Zero Dark Thirty* (*id.*, 2012) della già citata Bigelow. Che il film non solo possieda chiari intenti polemici dal punto di vista ideologico e storiografico, ma possa per di più essere interpretato da questo punto di vista, lo segnalano alcune letture interessanti, magari lontane dalla ricezione ortodossa e specialistica. Sul sito *Uninomade*, uno dei *think thank* della sinistra alternativa e accademica più seguiti in Italia, è per esempio uscita un'analisi a firma di Miguel Mellino, dal titolo *Django o l'arte post-coloniale di Tarantino*, che comincia così – ci si permettano citazioni ampie:

Ni olvido ni perdón. Né oblio né perdono. Era questo uno degli slogan politici dell'Argentina degli anni Settanta contro i militari responsabili del golpe del 1955 contro il governo democratico di J. D. Perón. Lo slogan potrebbe tornare utile a racchiudere il senso disseminato da *Django Unchained* rispetto alla schiavitù e al suo ruolo nella storia degli Stati Uniti: impossibile dimenticare, impossibile perdonare. È questo forse il senso veicolato dalla scena finale del film: in cui Django, uno schiavo libero dalle sue catene, consuma il suo odio-vendetta nei confronti non solo dei padroni bianchi, ma di tutto il sistema della piantagione. Candyland deve saltare in aria nella sua totalità: non c'è nulla da salvare; non basta fuggire o salvare la donna amata. Si tratta dunque di un film ferocemente anti *politically correct*, qualcosa che non può sorprendere affatto chi conosce lo stile pop e corrosivo di Tarantino<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> <http://www.uninomade.org/django-o-arte-postcoloniale-di-tarantino/>.

Mellino, non a torto, sostiene insomma che tutto *Django Unchained* ruota intorno a una fantasia di vendetta che trascende di molto la passione cinefila per il *revenge-movie* cui peraltro questo film appartiene solo nella parte finale, e per sostenere la propria teoria rispolvera persino Frantz Fanon, ideologo della decolonizzazione nel dopoguerra e scrittore dominicano di grande potenza discorsiva, assai amato dalle Pantere Nere.

Spiega Mellino:

nel film, Django e Broomhilda, armati da un odio di tipo fanoniano, ovvero non affatto mosso da “grandi ideali” o da “retoriche progressiste”, come altri celebri schiavi della storia del cinema, sono agiti dalla rabbia allo stato puro dei dannati e quindi da una volontà tutt’altro che conciliatrice e misericordiosa. Così essi vengono a configurarsi come l’esatto rovescio della coppia Obama-Michelle. Non possono quindi stupire le critiche al film negli Stati Uniti; niente di più lontano dal clima di *politically correct* post-razziale dei tempi di Obama che l’anima rancorosa, vendicativa e punitiva di Django. Emblematica ancora di questa particolare struttura del sentire è la scena finale: dove Django procede al suo personale atto riparatorio vestito con gli abiti del padrone<sup>2</sup>.

Gli attacchi, anche scomposti, che Spike Lee ha portato a Tarantino per l’uso ossessivo del termine *nigger* nei dialoghi, oltre che paradossali (all’epoca si parlava così), sembrano mancare totalmente il bersaglio, o forse al contrario chiarire l’irritazione di Lee nei confronti di appropriazioni così spregiudicate del campo d’azione *black*. Un’ultima citazione da Mellino aiuta a comprendere:

Sta qui una parte importante della politica della rappresentazione promossa dal film: occorre nominare la razza – anche attraverso il controverso e significativo *nigger* – affinché emergano i suoi effetti nella costituzione materiale del presente. Django dunque non fa che demolire in modo sporco, ironico e violento la struttura montata dall’igiene linguistica del *politically correct* post-razziale; ovvero, di una catena di significazione che non fa che presentarci la razza come un elemento meramente residuale, come una parentesi (primitiva, irrazionale) della storia (americana, moderna). Si tratta

<sup>2</sup> *Ibidem.*

di un film profondamente disturbante del senso comune sul razzismo. Django sporca con le cattive maniere le acque di questa igiene razziale linguistica, così come la lotta cruenta tra i Mandingo cosparge di sangue nero il glamour dell'etereo salotto dello schiavista Calvin Candie; un contrasto pungente – amplificato dal rumore delle ossa rotte dei Mandingo – attraverso cui Tarantino riesce a decostruire in termini puramente visuali il feticismo dei prodotti della società della piantagione, ovvero a porre in evidenza la violenza fisica su cui si fondava il modo di produzione schiavistico<sup>3</sup>.

Se abbiamo lasciato tanto spazio a questo saggio, nel contesto di una fortuna critica a dir poco torrenziale, è perché appare il più centrato nel torcere con forza l'interpretazione di *Django Unchained* dal piano puramente cinematografico (o cinefilo) a quello politico. In effetti, gran parte dei critici si sono limitati a valutare gli aspetti tecnici ed espressivi – e ancora oggi stupisce di trovare formule puramente impressionistiche e diaristiche, anche su testate importanti, quali «il film a un certo punto si sgonfia» o «la prima parte funziona, la seconda no». Un'altra parte di critici si è occupata del senso profondamente cinematografico dell'operazione, dividendosi tra chi ha valutato il lavoro di Tarantino come ennesima riproposizione del canovaccio postmoderno e citazionista, e chi vi ha intravisto invece un evidente allontanamento da questo orizzonte, in nome appunto di obiettivi più alti e di una prova di forza con l'industria.

Qui, invece, vorremmo fare il percorso contrario. Ovvero affermare, come abbiamo fatto, l'assoluta politicità di *Django Unchained* per poi muovere in senso contrario, e dunque *tornare* al cinema americano. Al contrario di quanto si pensa, infatti, il cinema hollywoodiano contemporaneo sembra fortemente politico e anzi la sua politicità sta diventando una sorta di marchio distintivo dell'americanità. Vi sono due dimensioni di ideologia presenti nei film di oggi: una è quella che per esempio il filosofo Slavoj Žižek si diverte a reperire nei prodotti della grande distribuzione, come quando analizza *Kung Fu Panda* (*id.*, John Wayne Stevenson e Mark Osborne, 2008) o *Avatar*<sup>4</sup> (*id.*, James Cameron, 2009), i quali riguardano segni più o meno consapevoli di

<sup>3</sup> *Ibidem*.

<sup>4</sup> Vedi, tra i tanti testi editi, almeno Slavoj Žižek, *Vivere alla fine dei tempi*, tr. it. Ponte alle Grazie, Milano, 2011.

teoria contraddittoria del capitalismo, presenti in larga parte nella produzione contemporanea, elaborati allo scopo di reagire alla crisi del capitalismo stesso – prospettiva molto verosimile, se si sono attentamente osservati i film supereroistici degli ultimi anni.

L'altra è quella più marcatamente autoriale, dove il termine non appartiene solo alla funzione tradizionale del film percepito – e recepito – come prodotto culturale di un artista riconosciuto, bensì anche a molteplici operazioni ideologizzanti, più o meno disinvolute e rozze, di registi dal marchio commerciale forte (ogni riferimento al conservatorismo smaccato di Christopher Nolan e Zack Snyder non è casuale). In questa seconda squadra, ecco ricomparire i nomi più granitici tra gli *American film director* che citavamo prima, tra cui Cameron con il suo liberalismo democratico, Spielberg con la sua *real-politik* obamiana, la Bigelow con l'originale femminismo di destra che la contraddistingue da anni, Zemeckis che incarna la dimensione clintoniana e obamiana meno nota a noi europei – ovvero il cristianesimo democratico –, Eastwood col suo repubblicanesimo progressista, e infine Tarantino, che funge da *left wing* anarcoide e scorretta.

La questione razziale – presente, ma in maniera del tutto marginale, anche in *Jackie Brown* (*id.*, 1997), l'altro film *black* di Tarantino – non esibisce solamente i connotati del gioco meta-cinematografico. Quello che il regista americano riattiva è un uso politico del cinema *di* genere dopo le riletture accademiche e cinefile *del* genere come contenitore ideologico. Come a dire, tra la sorgente e il riuso postmoderno di questo cineasta c'è di mezzo il gesto delle sub-culture americane degli anni Settanta (la *blaxploitation*, ma anche la letteratura afroamericana) e degli anni Ottanta/Novanta (l'hip hop e la sua capacità di rielaborare politicamente le configurazioni pop orientali, Wu Tang Clan in testa). La cultura della riappropriazione, lungi dall'essere una mera strategia ludica e commerciale, ha costituito un elemento energico di rinnovamento, spesso radicale, nei suoni e nelle parole della strada, persino nelle versioni da multinazionale del ghetto, nel rap. Si tratta di atteggiamenti, quelli della riappropriazione nera, popolari e sfacciati, insubordinati alla istituzionalizzazione della "differenza" *black*. Non è nemmeno un caso che il western di Corbucci, cui Tarantino si ispira, fosse una riappropriazione, che forniva a sua volta ad altre sub-culture etniche o urbane (com'è noto, anche quella jamaicana) archetipi culturali come Django, tutt'altro che derivativi o marginali.

Man mano che Tarantino procede a ritroso nella storia americana, nei

conflitti civili o internazionali invece che veder sfarinare il suo cinema di fronte a obiettivi troppo ambiziosi (e dunque veder crollare l'impianto del gioco di fronte alla serietà dei temi trattati), dimostra che la tattica di spiazzamento operata dall'autore è molto più raffinata del previsto.

Detto questo, tuttavia, è altrettanto necessario sottolineare i mezzi stilistici e di iconografia cinematografica predisposti da Tarantino. A un certo punto della sua carriera, dopo l'ubriacante saga di *Kill Bill* (*Kill Bill Volume I*, *Kill Bill Volume II*, 2003, 2004), il regista si è trovato a un bivio. Chi aveva già intuito l'aspetto più astrattivo del dittico, specie nel primo episodio, ne trovava poi conferma in *Grindhouse* (*Grindhouse – A prova di morte*, 2007) nel quale la contraddizione tra omaggio kitsch (pellicola rovinata, materiali *vintage*, *double bill* ecc.) e operazione quasi avanguardista sul cinema anni Settanta, lo portava a una strana sospensione, come se si trovasse sul crinale che lo avrebbe portato – da un lato – a ripercorrere le puerili gesta del collega Robert Rodriguez, e dall'altro invece a trasformarsi in un Jack Hill o Russ Meyer per galleristi, un talentuoso Gregory Crewdson dell'*exploitation* più bieca, un artista che fa arte *collage* delle sue manie, sia pure con sontuoso stile da video installatore. Nella più lucida analisi di *Grindhouse* uscita all'epoca, Bruno Fornara scriveva:

È un film di Tarantino, tutto superficie, niente profondità. Proprio questa sfacciataggine dovrebbe metterci sull'avviso, come già succedeva in *Kill Bill*. Sono due i temi ricorrenti nei film d'autore, almeno dagli anni Ottanta in qua: il "nulla" e il "male". I registi che ragionano sul cinema e sul mondo sbattono la testa contro i nodi gordiani del male e del nulla. Il male è ineliminabile in un mondo vuoto, dominato dal nulla. Il piano sequenza e le inquadrature fisse e lunghe sono i modi per mostrare il vuoto, il male, il disagio, la fine. Ebbene Tarantino, fra tutti gli autori, si distingue perché ragiona sul vuoto e sul male andando in direzione contraria a quella dominante: lui, per dire l'assenza e il male, invece di svuotarli, i suoi film li riempie. Li intasa di catastrofi, di immondizia cinematografica, di dialoghi vuoti di senso: riesce a dire il vuoto in cui stiamo con un tutto pieno di azioni, personaggi, ambienti e discorsi che più vuoti non si può<sup>5</sup>.

<sup>5</sup> Bruno Fornara, *Ma tutta questa roba chi l'ha ordinata? Tarantino alla prova*, «Cineforum», XLVI, 466, 2007, pp. 2-4.

Da *Bastardi senza gloria*, l'orizzonte è completamente cambiato. Tarantino si reinventa *American director* e interroga per primi due generi estremamente sensibili per Hollywood, la guerra e il western. Nel primo caso, si tratta di fare i conti con la tradizione europea, nel secondo con la tradizione quintessenziale americana. È vero anche il contrario. Abbiamo già indicato l'aspetto di forte iniezione hollywoodiana (in particolare il *war film* americano ambientato in Europa) di *Bastardi senza gloria*, si potrebbe fare altrettanto con la dimensione – apertamente citata – del viaggio wagneriano di Django, con il *bounty killer* tedesco a ricordare le origini continentali della civiltà statunitense. Ma non è qui che si nasconde l'ambizione, oseremmo dire classica, di Tarantino.

Sono lo spazio e il tempo, invece, a fungere da elemento epicizzante, e dunque con funzione di *grandeur*, in Tarantino e in *Django Unchained*. Ciò avviene attraverso varie strategie. La prima riguarda i principi formali. L'amore di Tarantino per i grandi formati, per esempio, suggerisce un'organizzazione spaziale ariosa e strutturata gerarchicamente. Se osserviamo i *blockbusters* contemporanei, invece, come hanno notato anche Bordwell e Thompson<sup>6</sup>, lo spazio subisce il rovesciamento di gerarchie portato dagli effetti speciali digitali, e al disancoramento dei punti di ripresa classici si sostituisce una parcellizzazione dello sguardo destinata alla frenesia e all'allusione piuttosto che alla chiarezza espositiva – si tratta di una strategia psicologica e cognitiva che ha a che fare anche con le modalità di fruizione intermittente dello spettatore di oggi, oltre che di una più superficiale tattica di occultamento dell'effetto speciale (che in apparenza fungerebbe da attrattore), allo scopo di mascherarne le imperfezioni e le faticose integrazioni con le porzioni *live action* dell'inquadratura. In *Django Unchained*, fatta la tara a scelte di ripresa ormai canonizzate anche se anti-realiste e ai *ralenti* di sparatorie e momenti di azione, il linguaggio utilizzato è tutto sommato classico. Inoltre, quella che potrebbe apparire come una scelta iconografica e linguistica *apriori*, viene poi potenziata dalla tensione cronologica.

E qui emerge l'aspetto meno studiato di Tarantino, ovvero l'intima solidarietà tra scrittura e messa in scena. Il principio è hitchcockiano. Chi scrive ha già insistito in passato<sup>7</sup> sul vero maestro di Tarantino, così raramente cita-

<sup>6</sup> David Bordwell, Kristin Thompson, *Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies*, uscito solamente sul sito [www.davidbordwell.net](http://www.davidbordwell.net).

<sup>7</sup> Roy Menarini, *Bastardi senza gloria. Historia magistra cinemae*, in Luca Malavasi (a cura di), *Dieci film. Esercizi di lettura*, Le Mani, Recco, 2010, pp. 77-83.

to dai critici a caccia di indizi: in mezzo a lacerti, prestiti, reperimenti e calligrafie, Sir Alfred sovrintende a molti meccanismi tarantiniani dal profondo. La suspense ne è architrave. In *Bastardi senza gloria* si trovavano almeno tre grandi sequenze di suspense, tra cui l'ultima, spettacolare, dei soldati americani travestiti da ospiti italiani alla serata cinematografica di gala dove si attua il piano per assassinare Hitler. Nella prima, invece, si narra l'interrogatorio dell'odioso ma mellifluo Hans Landa mentre, con fare amichevole, interpella il contadino sospettato di nascondere ebrei, lo accerchia lentamente con frasi retoriche sempre più circostanziate e infine lo costringe alla resa. Durante tutta la lunga sequenza, la posizione dello spettatore non rimane la stessa. Dalla tensione dell'interrogato, comprendiamo da subito che c'è qualcosa da nascondere, ma fino a che Tarantino, dopo svariati minuti di *crescendo*, non mostra i volti terrorizzati degli ebrei nascosti sotto le assi di legno, rimaniamo in dubbio. Giungiamo tardi alla consapevolezza di ciò che Landa sospetta, e siamo in svantaggio sia rispetto all'SS sia al contadino, ma poi torniamo in vantaggio quando conosciamo ciò che l'interrogato deve occultare. Il tutto accresce la crudeltà della tragica conclusione della scena.

La seconda sequenza, quella della taverna, si basa invece sulla claustrofobia. Una taverna interrata, con i Bastardi travestiti da nazisti. In questo caso, la suspense va individuata nella missione di infiltrato di uno di loro, inglese, capace di parlare tedesco, ma costretto a destare sospetto a causa di un accento inconsueto. Qui lo spettatore, in perfetta posizione hitchcockiana, conosce esattamente qual è la "bomba sotto al tavolo", con effetto di sospensione magistrale. L'eroe riesce a superare quasi tutte le prove legate alla sua identità, ma si tradisce infine con un gesto, quando ordina tre bicchieri di whisky con le tre dita centrali della mano, mentre tedeschi (e italiani) usano pollice, indice e medio.

In *Django Unchained* ci troviamo di fronte a una nuova, lunghissima sequenza conviviale, la cena a casa coloniale di Calvin Candie. La strana coppia formata da Shultz e Django si è dissimulata nei ruoli rispettivi di commerciante di schiavi e assistente del padrone. Attirano il proprietario spacciandosi per amanti dei combattimenti fra schiavi e gli propongono l'acquisto di uno dei suoi lottatori più violenti per una cifra cospicua, aggiungendo alla somma, per poche centinaia di dollari, anche la moglie di Django, Broomhilda, segregata nella villa. Durante la cena si consuma l'affare fra Shultz e Candie ma Steven, un uomo di colore che dirige il personale della casa (e assume un po' il ruolo di Kapò), intuisce i rapporti tra Django e Broomhilda e avverte

Candie della truffa ai suoi danni, con tutte le conseguenze che conosciamo. Durante il pasto, la posizione dello spettatore cambia. Dapprima, siamo a conoscenza dei piani di Shultz e Django, e come loro in vantaggio su Candie. Poi, quando Tarantino mostra che cosa avviene nelle stanze limitrofe e ci avverte che Candie ha mangiato la foglia, ecco che i nostri eroi sono in svantaggio – non sanno che Candie li ha scoperti – mentre noi spettatori a questo punto ci troviamo a condividere la superiorità informativa di Candie e del suo maggiordomo.

In buona sostanza, la suspense in Tarantino, sollevata e dondolante tra scrittura e regia, sembra essere il reagente attraverso cui le dimensioni del tempo e dello spazio trovano equilibrio e sostanza. A ben vedere, la nozione di suspense sembra sconosciuta a buona parte del cinema americano contemporaneo, e sarebbe difficile persino citare una decina di titoli che abbiano enfatizzato negli ultimi anni questa figura retorica. Lo spazio viene dunque intensificato dal tempo – o meglio dalla durata – e la lenta crescita della tensione, che somiglia non poco allo *slowburn* della comicità più articolata, garantisce a sua volta forme di narrazione e identificazione particolarmente cariche. Con tutto ciò non si desidera certo collocare Tarantino tra i classici, anche se – a dire la verità – comincia a diventare interessante la possibilità di curvare la storia del cinema contemporaneo ed evidenziare come il procedimento postmoderno e accumulatorio degli anni Novanta risulti oggi un modello tutto sommato integrato, solido e ben recepito di stile filmico.

Se allora la passione di Tarantino per il cinema-cinema ne fa un candidato ideale per la riscossa di un mito hollywoodiano ormai atomizzato tra i prepotenti *blockbusters* nell'era dei *multiplex* e delle multinazionali, i suoi film aprono orizzonti particolarmente suggestivi. Non ci troviamo di fronte, per fare un esempio, al cinema di Terrence Malick, struggente e talvolta inarrivabile, ma comunque unico, celibe, privo di progettualità trasmissibili, capace di rifondare – ma da solo – un'idea trascendente del cinema statunitense. Negli ultimi lavori di Tarantino, e in *Django Unchained*, si scorge un'idea di cinema americano che aspira davvero alla palingenesi, e crediamo di non sbagliare se intuiamo la soddisfazione del regista nell'aver ottenuto i suoi più grandi successi al botteghino proprio con i due film più recenti. Significa aver conquistato il pubblico dei *multiplex*, aver dimostrato che western e *war movie* possono incassare più di 100 milioni di dollari su suolo americano e

cinque volte tanto su suolo internazionale, aver superato d'un balzo la nicchia del tarantinismo e della cultualità, per imboccare invece la strada del cinema spettacolare hollywoodiano contemporaneo. Quattro parole che non sempre coabitano, e che necessitano, per trovare cittadinanza presso l'industria di oggi, di un particolare talento artistico per essere tenute insieme.

Qualche riflessione riassuntiva, per sintetizzare le tante suggestioni accumulate fin qui. Per prima cosa ci sembra largamente dimostrato che Quentin Tarantino occupa un posto importante alla tavola del cinema Usa di oggi, grazie al legame tra successo commerciale e qualità del prodotto. Per comprendere i suoi film, specie i più attuali, serve modificare l'ottica attraverso la quale siamo abituati a interpretare il suo cinema, quella del postmoderno a oltranza e del gioco autoreferenziale. Uno spunto potrebbe dunque provenire, in seconda battuta, dalla forte politicità di *Django Unchained* (e *Bastardi senza gloria*), lungi dall'essere un'eccezione nel cinema americano recente, anzi un credibile fattore di riconoscimento per autori e film che marchiano l'immaginario contemporaneo. Detto ciò, il tema d'approdo è l'appartenenza alla tradizione del cinema americano e dei grandi *film director*, quelli del primato della messa in scena, che in Tarantino muove paradossalmente dal peso decisivo che assume la sceneggiatura, in grado poi di guidare e trasformare le scelte di regia. Le nozioni di spazio e tempo cinematografico ci sono servite infine, attraverso alcune brevi analisi, per riscontrare un elemento di intensificazione dello spazio e della messa in scena attraverso le formule della suspense hitchcockiana, che investono l'idea di durata e tempo della sequenza. Il combinato, in Tarantino, sortisce una prospettiva potente e singolare di cinema nazionale, che guarda da un lato a una classicità monumentale (Ford, Wyler, Mann, per citare i nomi principali) mai davvero estranea alla carriera del regista ma ora emersa con evidenza, e dall'altro al riposizionamento del postmoderno e del manierismo in senso strategico, opposto al meccanismo dei *blockbusters* e al tempo stesso efficace nell'ottenere risultati eclatanti e nel dialogare con un pubblico trasversale.

Si tratta, com'è ovvio, di condizioni da verificare nei prossimi anni, e destinate a mutare ancora, tuttavia sufficienti per fare di Quentin Tarantino uno dei casi più stimolanti per lo studio del cinema americano contemporaneo.

## Giaime Alonge

«*You told me to change, but I can't*».

### *Sulla sceneggiatura di Fantastic Mr. Fox*

Ian Hamilton, nelle prime pagine della sua storia della comunità degli sceneggiatori dell'epoca classica, *Writers in Hollywood. 1915-1951*, mette in luce la differenza tra quegli sceneggiatori e quelli del periodo successivo:

Nowadays the Hollywood writers we know about are usually powerful, deal-fixing “hyphenates” (writer-producers, writer-directors). Figures like William Goldman, Paul Schrader, and Robert Towne are known to have real clout; they are bankable, like stars. And yet in no sense are these men fugitives from some more elevated literary zone. They are genuine “film people” in a way that very few of the old contract writers would have wished to be<sup>1</sup>.

Molti degli sceneggiatori dello *studio system* arrivarono alla scrittura per il cinema in modo fortuito, e praticarono quell'attività – anche per lungo tempo, anche con grande successo – sempre con la mano sinistra, quasi vergognandosi di lavorare per le *major*<sup>2</sup>. Con l'avvento della New Hollywood, le cose sono cambiate in modo significativo. Come sottolinea Hamilton, gli sceneggiatori della New Hollywood, almeno alcuni, hanno avuto un peso e una visibilità che i loro colleghi dei decenni precedenti difficilmente hanno raggiunto. Anche perché la New Hollywood, se da un lato ha importato dall'Europa l'idea dell'*auteur*, dall'altro non ha sviluppato la diffidenza che

<sup>1</sup> Ian Hamilton, *Writers in Hollywood. 1915-1951*, Carrol & Graf, New York, 1991, pp. VIII-IX.

<sup>2</sup> Su questo tema, rimando al mio *Scrivere per Hollywood. Ben Hecht e la sceneggiatura nel cinema americano classico*, Marsilio, Venezia, 2012.

il cinema d'autore del Vecchio Continente ha sovente nutrito verso il ruolo dello sceneggiatore professionista (si vedano le furiose polemiche dei Giovani Turchi dei «Cahiers» contro Aurenche e Bost, o lo scontro tra Fellini e Flaiano). Penso che non sia un caso se in inglese non esiste un'espressione analoga al nostro "sceneggiatura di ferro". In inglese, si tradurrebbe come "very detailed script", che però è una formula molto più neutra. Nell'espressione "sceneggiatura di ferro", in qualche modo è implicito un giudizio di valore, il sospetto che un copione troppo dettagliato, *ferreo*, soffochi la libertà del regista (per quanto, nella Hollywood classica, le – poche – autentiche sceneggiature di ferro sono tutte frutto di una strettissima collaborazione tra scrittore e *metteur en scène*, e dunque non sono mai una violenza operata sul regista, ma semmai una sua libera scelta). La New Hollywood, per quanto possa aver amato il neorealismo, non si è lasciata ammaliare dal mito rosselliniano del film fatto improvvisando, sulla base di pochi appunti. Al contrario, la nuova Hollywood ha condiviso la propensione di quella vecchia per uno script solido, prodotto con duro lavoro artigiano. Non per niente, diversi dei registi della New Hollywood, così come della stagione successiva, da Francis Ford Coppola a Oliver Stone, da John Milius a Lawrence Kasdan, arrivano alla regia dopo essersi fatti le ossa come sceneggiatori, un percorso peraltro già compiuto da alcuni dei grandi nomi della Hollywood classica (due casi per tutti: John Huston e Billy Wilder).

Il libro di Hamilton è del 1990. In questi ultimi vent'anni, la tendenza da lui descritta si è ulteriormente radicalizzata, anche grazie alla stagione fortunatissima che sta vivendo la serialità televisiva, i cui successi si devono largamente al lavoro degli scrittori (niente divi né effetti speciali, quello che attira il pubblico è solo la forza della storia). Lo sciopero di quattordici settimane, tra il novembre del 2007 e il febbraio del 2008, promosso dalle organizzazioni sindacali degli sceneggiatori americani, che riuscì a bloccare l'industria della fiction statunitense, ne è la prova più evidente. Non solo gli sceneggiatori di oggi sono rispettati e ben pagati, ma la loro attività è ormai divenuta oggetto di una florida industria parallela, fatta di una miriade di corsi e manuali di scrittura creativa. Il caso più eclatante è ovviamente quello di Robert McKee, uno dei più famosi guru dello *scriptwriting* americano, che gira il mondo con un fitto programma di conferenze e seminari, seguito e osannato come un santone di una chiesa New Age.

Al di là della dimensione più folcloristica, il cinema americano contempo-

raneo ha visto emergere figure di sceneggiatori dagli spiccati tratti autoriali. Innanzi tutto, penso a Charlie Kaufman, che ha scritto per registi diversi (Spike Jonze, Michel Gondry, George Clooney) film in cui il suo apporto, rappresentato dall'ideazione di macchine affabulatorie molto originali, è del tutto evidente, e per molti versi preponderante rispetto alla dimensione della messa in scena. Ma si possono citare anche figure come Paul Haggis o Noah Baumbach. Sono tutti sceneggiatori "con il trattino", per ritornare al brano citato in apertura, sceneggiatori che fanno frequenti incursioni nella regia e/o nella produzione. In questo quadro, una figura centrale è senza dubbio quella di Wes Anderson, innanzitutto regista, ma regista-sceneggiatore, che dimostra sempre un notevole interesse verso i problemi della costruzione del racconto. Ed è proprio su un film scritto e diretto da Anderson che intendo concentrarmi ora.

In una recensione dell'ultimo lavoro di Wes Anderson, *Moonrise Kingdom* (*id.*, 2012), apparsa su «Sight & Sound», si sostiene che questo regista lavorerebbe con personaggi "in miniatura":

He is so chronically aware that his own imaginative world isn't real, and uses it like a model train set: scaled-down, delimited, inhabited by figurines. *Moonrise Kingdom* is Anderson's most explicit acknowledgment of his world as miniature. Set on an island, it opens on what could be a doll's house, whirling the viewer around a Bishop home in a series of ingenious cuts and pans. Then there are the Scouts and their camp: all playing at toy soldiers.

Anderson deals, obsessively, with surface depth. He doesn't do characterisation so much as character design. In keeping with his immaculately curated sets, his characters are like extensions of the wardrobe and props departments, defined by objects<sup>3</sup>.

Nell'ipotesi che il mondo di Anderson non sia "reale", e che i suoi personaggi siano entità prive di vita, piatte come soldatini di carta, si può scorgere un implicito giudizio di valore. Per il gusto contemporaneo (nel senso "storilografico" del termine: dalla Rivoluzione Francese in avanti), il protagonista di una storia deve essere "profondo" e deve "evolvere". Si potrebbe ribattere che ci sono modi diversi di costruire un personaggio, e che la volumetria

<sup>3</sup> Sam Davies, *Moonrise Kingdom*, «Sight & Sound», XXII, 7, 2012, p. 68.



psicologica dell'eroe è un tratto che può mancare, in ambito sia letterario sia cinematografico, senza inficiare le qualità estetiche dell'opera. Si pensi, per esempio, al racconto epico. Scrivono Robert Scholes e Robert Kellogg, nel loro libro *La natura della narrativa*:

Omero e molti altri compositori di narrative eroiche primitive non aspirano a certe complessità di caratterizzazione che appariranno in seguito e che noi tendiamo a considerare come elementi essenziali per una caratterizzazione interessante. I personaggi sono, nelle storie primitive, invariabilmente "piatti", "statici" e assolutamente "opachi"<sup>4</sup>.

Sulla questione della trasformazione del personaggio tornerò più avanti. Ciò che ora mi interessa è piuttosto l'idea dell'importanza che, nel cinema di Wes Anderson, riveste la riproduzione in scala, a fine ludico, del mondo reale. È un'idea che mi pare produttiva. Nei primi minuti del primo lungometraggio di Anderson, *Bottle Rocket* (*Un colpo da dilettanti*, 1996), c'è una scena assai significativa a questo proposito. Uno dei due protagonisti, Anthony (Luke Wilson), sta svaligiando un alloggio, che poi si scoprirà essere il suo, insieme all'amico Dignan (Owen Wilson)<sup>5</sup>. Anthony si muove rapido e sicuro per le stanze, pescando qua e là degli oggetti che infila in uno zainetto. A un certo punto si ferma a osservare un gruppo di soldatini schierati su una mensola. Non sono soldatini qualunque. Sono splendidi figurini di marca Britains degli anni Settanta, colorati a mano, *made in England*. C'è la banda del corpo dei *marines* degli Stati Uniti, insieme a due *royal marines* britannici in alta uniforme, della serie *Eyes-Right*. E ci sono guardie della regina e fanti tedeschi della Seconda guerra mondiale della leggendaria serie *Deetail*, con la base di metallo rettangolare (niente a che vedere con i *Super Deetail* di oggi, prodotti in Cina, con le basi ovali). Anthony li fissa con aria pensosa per qualche istante, mette a posto un tamburino fuori asse rispetto alla direzione di marcia dei commilitoni, e riprende la sua attività di ladro di appartamento. È un passaggio che contiene, *in nuce*, molto del futuro cinema di

<sup>4</sup> Robert Scholes, Robert Kellogg, *The Nature of Narrative*, Oxford University Press, New York, 1966 (tr. it. *La natura della narrativa*, Il Mulino, Bologna, 1970, p. 206).

<sup>5</sup> *Bottle Rocket* nasce da un cortometraggio del 1994 dallo stesso titolo, interpretato anch'esso dai fratelli Wilson, presenze ricorrenti nel cinema di Anderson. In particolare Owen ha avuto un ruolo importante negli inizi della carriera del regista (i due si sono conosciuti da studenti, alla University of Texas at Austin), come attore e co-sceneggiatore dei suoi primi film.



Wes Anderson. L'ironia spiazzante. L'impossibilità di tracciare un confine netto tra infanzia ed età adulta. I personaggi caratterizzati da tic ossessivo-compulsivi e/o manie *nerd*. L'autobiografismo e la passione per il *vintage* anni Settanta, il decennio in cui Anderson è cresciuto (non posso dimostrarlo, ma sono pronto a scommettere che quei soldatini sono proprio quelli con cui Anderson giocava da bambino; lo dico perché anch'io ho conservato i miei *Deetail*). E c'è, appunto, il fascino della miniaturizzazione del mondo. I modellini ritornano in diversi dei film successivi del regista. Il plastico del maremoto costruito da Max e l'aeroplano radiocomandato della sua compagna di scuola in *Rushmore* (1998). Il modellino per le scenografie della *pièce* della piccola Margot in *The Royal Tenenbaums* (*I Tenenbaum*, 2001). La nave di *The Life Aquatic with Steve Zissou* (*Le avventure acquatiche di Steve Zissou*, 2004), presentata come un modello in sezione.

Ciò che sto cercando di dire è che l'approdo di Anderson all'animazione, con *Fantastic Mr. Fox* (*id.*, 2009), e specificamente alla *stop-motion animation*, ossia l'animazione di pupazzi tridimensionali disposti all'interno di un diorama, è stato un passaggio naturale, preparato dalle "miniature" dei film precedenti. Non per niente, in *Fantastic Mr. Fox*, nella stanza di Ash, il figlio di Mr. Fox, c'è un plastico per il trenino elettrico, che la giovane volpe e suo cugino Kristofferson guardano girare. Successivamente, per ben quattro volte nel corso del film, un treno passa sullo sfondo, a sottolineare in maniera esplicita il fatto che il profilmico è fatto di modellini e diorami. E ancora più naturale appare l'incursione di Anderson nel territorio dell'animazione se osserviamo che, tra tutti i suoi film in *live action*, quello più in sintonia con il mondo dei cartoon è il film immediatamente precedente *Fantastic Mr. Fox*, ovvero *Le avventure acquatiche di Steve Zissou*, dove troviamo alcuni momenti in animazione (le varie creature marine) e un riferimento esplicito a quella tradizione (il mini-sommergibile del capitano Zissou è giallo, come lo *yellow submarine* del film dei Beatles a cartoni animati). Ed è per questo che, nel momento in cui abbraccia una modalità realizzativa completamente nuova, Anderson riesce a portarsi dietro tutto il suo bagaglio tematico e stilistico, nonché molti dei suoi collaboratori abituali, come gli attori-feticcio Bill Murray e Owen Wilson (che prestano la voce, rispettivamente, all'avvocato di Mr. Fox e all'allenatore della scuola), oppure lo sceneggiatore (e regista) Noah Baumbach, con il quale, prima di lavorare insieme allo script di *Fantastic Mr. Fox*, aveva già firmato il copione di *Le avventure acquatiche di Steve Zissou*<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> Non a caso, dopo *Fantastic Mr. Fox*, Noah Baumbach ha lavorato alla sceneggiatura

In *Fantastic Mr. Fox* troviamo gli stessi dialoghi elaborati, sempre sull'orlo del surreale, dei lungometraggi in *live action* di Anderson, spesso incentrati sui medesimi argomenti. Si pensi, per esempio, al piccolo Ash, totalmente negato per lo sport, che parla con estrema serietà di essere un atleta, proprio come i due adulti-bambini al centro di *Bottle Rocket*. Oppure, si vedano i vezzi eurofilo di Mr. Fox, il quale, quando la moglie gli dice che sono «poveri ma felici», mentre gli serve il caffè da un'italianissima moca, risponde: «Comme-ci, comme-ça»; così come, nei *Tenenbaum*, i tre ragazzi prendono lezioni di italiano e in casa si beve acqua San Pellegrino (ne vediamo una confezione in cucina, nella scena del litigio tra Gene Hackman e Danny Glover). Nel film di animazione di Anderson c'è un eroe che pianifica in dettaglio le sue azioni, con l'ausilio di schemi e diagrammi, come in *Un colpo da dilettanti* e *Rushmore*. C'è il nodo del rapporto genitori/figli, come in *Rushmore*, *I Tenenbaum* e *The Darjeeling Limited* (*Il treno per il Darjeeling*, 2007). C'è un adolescente inquieto, di cui seguiamo l'incerta carriera scolastica e sportiva, come in *Rushmore*. Ash viene spedito in panchina, durante la partita di *whack-bat* (una disciplina immaginaria, una specie di cricket, le cui regole vengono illustrate per mezzo di un elaborato diagramma), in quanto gode di scarsa stima da parte del suo allenatore, proprio come Max, che entra nell'incontro di lotta solo all'ultimo momento, come sostituto. *Fantastic Mr. Fox* inizia con l'immagine della copertina del libro da cui è tratta la sceneggiatura, l'omonimo romanzo di Roald Dahl del 1970, ricorrendo così a un vero e proprio *topos* del lungometraggio animato, che sin da *Snow White and the Seven Dwarfs* (*Biancaneve e i sette nani*, Walt Disney, 1937) spesso comincia con l'esibizione della fonte letteraria, per lo più un racconto per l'infanzia. È una figura che sarà ribaltata in chiave ironica da *Shrek* (*id.*, Andrew Adamson, Vicky Jenson, 2001), dove l'orco usa come carta igienica una pagina del codice miniato su cui si apre il film. Ma nell'incipit di *Fantastic Mr. Fox* c'è un dettaglio interessante: il volume in questione appartiene a una biblioteca, come rivela l'etichetta sul dorso, e questo rimanda ai *Tenenbaum*, che inizia con l'immagine di un libro, che porta lo stesso titolo del film, che viene preso in prestito in una biblioteca. In *Rushmore* è proprio un libro della biblioteca della scuola che fa incontrare Max e Miss Cross, dando il via alla vicenda.

di un altro film di animazione: *Madagascar 3: Europe's Most Wanted* (*Madagascar 3 – Ricercati in Europa*, Conrad Vernon, Eric Darnell e Tom McGrath, 2012).

E il solo screezio che offusca l'amore tra i due protagonisti di *Moonrise Kingdom* è dovuto all'abitudine della ragazzina di rubare i volumi della biblioteca. Da ultimo, la presentazione dei tre terribili fattori di *Fantastic Mr. Fox*, con il personaggio al centro del quadro che guarda in macchina, e la voce *over* che ne illustra abitudini e caratteristiche psicologiche, assomiglia molto alla presentazione dei membri della famiglia Tenenbaum. In particolare, il più terribile dei tre, Frank Bean («possibly the scariest man currently living», lo definisce l'avvocato di Fox), con una sigaretta perennemente tra le labbra e un soprabito dagli ampi *revers* in stile anni Settanta, ricorda il Royal Tenenbaum interpretato da Gene Hackman.

Dunque, *Fantastic Mr. Fox*, per quanto sia un film di animazione, e pertanto "altro" rispetto al resto della produzione di Wes Anderson, è profondamente organico alla poetica e allo stile dell'autore. Passiamo ora a vedere com'è costruito il racconto. La sceneggiatura – lo abbiamo già ricordato – è tratta da un libro di Roald Dahl. Ma Anderson fa propria la storia di partenza, stravolgendola e trasformandola *pro domo sua*. La differenza tra il romanzo e il film è evidente sin dalla scena di apertura. In apparenza, i due testi iniziano più o meno nello stesso modo. Il libro comincia con la descrizione dei tre fattori, molto simile a quella del film, dopo di che si passa a Mr. Fox in cima alla collina, come nella pellicola, ma qui Anderson aggiunge un elemento molto importante nell'economia del lungometraggio, il prologo, al termine del quale il protagonista promette alla moglie incinta di non rubare più il pollame. Nel libro, Mrs. Fox è assolutamente favorevole ai furti e quando la famiglia si trova a scavare per sfuggire ai fattori, lei loda le capacità di scavatore e di guida del marito in un momento difficile:

They all sat down, panting for breath. And Mrs. Fox said to her children, "I should like you to know that if it wasn't for your father we should all be dead by now. Your father is a fantastic fox."

Mr. Fox looked at his wife and she smiled. He loved her more than ever when she said things like that<sup>7</sup>.

Nel film, invece, Mrs. Fox investe violentemente il consorte, accusandolo di averli messi tutti in pericolo (non solo perché ruba ai fattori, ma anche perché

<sup>7</sup> Roald Dahl, *Fantastic Mr. Fox*, Puffin Books, New York, 2007, p. 19.

li ha costretti a cambiare casa, andando a vivere accanto ai temibili umani, là dove nel libro la tana delle volpi sin dall'inizio è limitrofa alle proprietà dei tre fattori), e di essere venuto meno alla promessa che le aveva fatto all'inizio, nel summenzionato prologo assente nel libro, dove le due volpi fanno un'incursione in una fattoria, finiscono in una trappola e, con i minacciosi rumori fuori campo dei contadini che stanno arrivando per ucciderli, lei dice di essere incinta, facendo giurare al marito di smetterla con quella vita e trovarsi un lavoro rispettabile. Il nodo attorno a cui gravita tutto il film è proprio il dilemma tra essere un buon genitore che conduce un'esistenza pacata (al termine del prologo, Mr. Fox accetta di rinunciare alla sua carriera di predatore e diventa un giornalista), oppure essere una fiera. Nella scena del caffè citata poc'anzi, dopo la battuta «Comme-ci, comme-ça», Mr. Fox divora selvaggiamente il *pancake* che ha nel piatto: per quanto parli francese e indossi una cravatta, è pur sempre una bestia. Sul dilemma tra essere un predatore o essere un genitore torneremo più avanti, qui però dobbiamo osservare che su questa dicotomia Wes Anderson ne proietta un'altra, quella tra Vecchio e Nuovo Mondo. Mr. Fox, abbiamo detto, è un eurofilo, come molti personaggi del cinema di Anderson, ma è anche profondamente americano. Nella scena di apertura, quando lo vediamo per la prima volta, in cima alla collina, sta ascoltando da una radiolina portatile *The Ballad of Davy Crockett*, la sigla di un telefilm Disney degli anni Cinquanta, in cui si esaltano le capacità di muoversi nella natura selvaggia dell'eroe eponimo, «king of the wild frontier». Se Mr. Fox è stretto nella scelta tra essere selvaggio ed essere civile, non è solo perché è una volpe che porta la cravatta e firma una rubrica sul quotidiano del bosco, ma anche perché è americano. La contrapposizione tra il territorio *tame* ("addomesticato", "civilizzato") e quello *wild* ("selvaggio"), tra la società dei bianchi e il mondo primigenio al di là della Frontiera, infatti, rappresenta uno degli architrave della cultura americana. La cosa interessante è che Anderson fa collidere questo immaginario con l'universo *British* di Roald Dahl, per cui i tre fattori sono spiccatamente inglesi, nel modo di vestire e nell'accento. Quando uno di loro si mette al volante di un'automobile, la guida è a destra. E sono inglesi il pub e la buca delle lettere della città in cui si svolge la battaglia finale. E allora, forse il cinema di Anderson non è così "poco profondo" come potrebbe sembrare a prima vista. In realtà, è un cinema che, nelle sue forme lievi e stralunate, riflette sull'anima americana. Non è un caso che il nome della scuola di *élite* che dà il titolo a *Rushmore* sia anche quello della montagna su cui sono scolpiti i volti di quattro presidenti degli Stati Uniti.



Giaime Alonge, «*You told me to change, but I can't*»

Peraltro, così come fonde, in un unico universo, America ed Europa, Anderson fa anche coabitare epoche differenti. Infatti, alcuni dettagli dei costumi e degli oggetti di scena rimandano agli anni Settanta, dalla macchina da scrivere della segretaria dell'avvocato al soprabito di Bean, mentre altri elementi sembrano alludere a un'epoca più recente, come il Mac OS X nell'ufficio del legale di Mr. Fox. E le allusioni – nella prima conversazione tra il topo e Mr. Fox – alla giovinezza “libera” di Mrs. Fox, in un tempo “diverso”, unitamente all'abbigliamento di gusto hippy che la moglie di Mr. Fox sfoggia nel prologo, dovrebbero collocare la vicenda dopo gli anni Settanta. Così Mr. Fox spiega la “spigliatezza” della moglie da giovane: «She lived. We all did. It was a different time. Let's not use a double-standard. She marched against the...». Il protagonista viene interrotto dalla battuta di un altro personaggio, ma è chiaro che Mrs. Fox ha marciato contro la guerra in Vietnam o nelle manifestazioni femministe. A complicare le cose, però, interviene la differenza tra il tempo degli umani e quello delle volpi, come sottolinea ironicamente il cartello che segue il prologo: «Two years later (12 fox-years)».

Nel libro di Dahl la coppia di volpi ha quattro cuccioli, e manca il cugino Kristofferson. La figura di Kristofferson e le scene ambientate nella scuola, anch'esse assenti nel libro, servono ad Anderson per far emergere dei temi a lui cari, già menzionati, quali il conflitto genitori/figli e le inquietudini dell'adolescenza. Mentre l'eliminazione di tre dei quattro cuccioli dipende soprattutto da una necessità strutturale. Quattro piccoli, privi di caratterizzazione psicologica che ci permetta di distinguere uno dall'altro (nel libro non hanno neppure un nome), in un lungometraggio narrativo non funzionano. Possono andare bene in un cortometraggio, oppure in una fiaba, ma non in un film a soggetto di un'ora e mezzo. È una scelta che ci rimanda alla critica mossa da Bruno Bettelheim a Walt Disney, colpevole, in *Biancaneve e i sette nani*, di aver dato una personalità a ciascuno dei nani, i quali, nel racconto dei Grimm, sono figure prive di psicologia e, come i fratellini di Dahl, di un nome. Scrive Bettelheim:

L'attribuzione a ciascuno dei nani di un nome e di una personalità distinti – mentre nella fiaba sono tutti identici – come nel film di Walt Disney, interferisce gravemente con l'idea inconscia che essi simboleggiano una forma immatura e pre-individuale di esistenza che Biancaneve deve superare<sup>8</sup>.

<sup>8</sup> Bruno Bettelheim, *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*,



Bettelheim avrà pure ragione sul piano dell'analisi della fiaba, ma rimane il fatto che lo psicologo viennese non coglie il senso delle dinamiche che muovono un adattamento cinematografico, che implica – anzi, forse necessita – uno stravolgimento del testo di partenza. Disney non era interessato a una lettura filologicamente corretta della fiaba, e meno che mai alla sua interpretazione psicoanalitica. Prende il testo dei fratelli Grimm per farne una storia di stampo classico, e quindi *deve* dare una psicologia a ciascuno dei sette nani. E così anche Anderson, il quale non sa che farsene di quattro volpini anonimi, e li fonde in uno solo, che diventa una specie di versione animata del Max Fischer di *Rushmore*.

Ma torniamo alla questione della contrapposizione tra *tame* e *wild*. Da questo punto di vista, la scena chiave è certo il litigio tra marito e moglie durante la fuga, cui già ho fatto riferimento. «Why did you lie to me?», domanda Mrs. Fox. «Because I'm a wild animal», risponde il protagonista. All'inizio della vicenda, Mr. Fox promette di “mettere la testa a posto”, ma alla fine non ci riesce. Il film, dunque, è incentrato su un eroe costruito secondo i dettami dei manuali di sceneggiatura, un eroe che deve cambiare, che ha di fronte a sé una scelta difficile: essere un animale selvaggio oppure un buon padre di famiglia. Se osserviamo l'organizzazione del racconto, notiamo che si presenta quale esempio cristallino di quella che Robert McKee chiama l'architrama (in sostanza, il racconto classico)<sup>9</sup>, con un'armonica orchestrazione di punti di svolta, atti, e incontri tra trama principale e *subplot*, come si può ricavare dallo schema qui di seguito.

- «I'm pregnant» dice Mrs. Fox al marito, verso la fine della scena di apertura, mentre sono nella gabbia [4']. È il primo colpo di scena, che fa procedere la storia e chiude il prologo, che si svolge in un'epoca precedente il blocco temporale principale del film. Peraltro, il colpo di scena era stato “seminato” all'inizio, quando, Mr. Fox aveva chiesto alla moglie: «What the doctor said?». Sul momento Mrs. Fox risponde che non si tratta di nulla di grave, ma alla fine del prologo rivela la verità su “quello che ha detto il dottore”.
- Nella scena successiva (la famiglia Fox attorno al tavolo della cola-

Knopf, New York, 1976 (tr. it. *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Feltrinelli, Milano, 2003, p. 202 nota).

<sup>9</sup> Robert McKee, *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, Regan, New York, 1997.

zione), compare il personaggio di Ash e si annuncia l'arrivo del cugino Kristofferson. La scena è importante anche perché si viene a sapere qual è "il problema" del protagonista (non vuole vivere in un buco sotterraneo), o meglio quale *sembra* essere il suo problema, perché in realtà quello vero è un altro ("chi sono: un padre o un animale selvaggio?"). In ogni caso, è questo problema che genera tutta la vicenda: Mr. Fox compra una casa nuova, vicino ai tre terribili fattori, e così inizia la sfida.

- Entrano in gioco altri due personaggi importanti per il prosieguo della vicenda – Kylie e l'avvocato – e poi arriva Kristofferson [10']. Con l'arrivo del cugino termina il primo atto. Infatti, subito dopo parte il primo raid notturno di Mr. Fox in una delle fattorie. Dunque, il film ha un *setup* piuttosto breve, che si esaurisce in poco più di dieci minuti (contrariamente a quanto sostiene Syd Field, ideatore della formula I atto-30'/II atto-60'/III atto-30', gli atti non sono sempre tra loro equilibrati sul piano quantitativo)<sup>10</sup>.

- «Who am I?», si domanda Mr. Fox [12']. Questa è la questione centrale ed è da qui che si genera il secondo atto, che ruota attorno al confronto con i tre fattori. Il protagonista non sa se accettare il proprio lato selvaggio, e comportarsi di conseguenza, oppure sopprimerlo, perché ormai è diventato padre. In fondo, *Fantastic Mr. Fox* è un film sulla difficoltà di diventare adulti, come *Un colpo da dilettanti*, *Rushmore* e *I Tennenbaum*.

- Confronto tra la moglie e il marito: «I'm a wild animal» – «You're also a husband, and a father» [33'].

- Lo scontro tra uomini e animali ha un primo approdo: nonostante i potenti mezzi tecnologici degli uomini, gli animali si sottraggono alla cattura e rubano tutto il cibo dei tre fattori. Si tratta però di una vittoria momentanea. Dopo la cena sotterranea con le derrate rubate e la riconciliazione tra Mr. Fox e gli altri animali, che erano arrabbiati con lui per aver provocato gli umani, la lotta riprende [48'].

- Parallelamente all'offensiva dei tre fattori, che inondano le gallerie sotterranee dove si sono nascosti gli animali, c'è la missione di Ash e Kristofferson, i quali tentano di recuperare la coda di Mr. Fox, presa

<sup>10</sup> Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Dell, New York, 1979.

in precedenza da Bean. Ecco dunque che il *subplot* (la vicenda dei due adolescenti), che correva in parallelo con la vicenda di Mr. Fox, va a incastrarsi nel plot principale.

- E qui, tra 50' e 53', si passa dal secondo al terzo atto: Kristofferson viene catturato; Mr. Fox ammette la problematicità di essere al contempo un animale selvaggio e un padre; Mrs. Fox dice che lo ama, ma che avrebbe fatto meglio a non sposarlo. Mr. Fox sembra voler arrendersi, ma il ritorno del ratto – un bel colpo di scena, in quanto il personaggio non pareva destinato a comparire di nuovo – gli fa cambiare idea.
- Il terzo atto occupa l'ultima mezz'ora del film e vede la risoluzione del conflitto a favore di Mr. Fox, per quanto non si tratti di una vittoria totale (torniamo più avanti sulla questione).
- E poi c'è il finalissimo, la battuta di Mrs. Fox: «I'm pregnant», che chiude il cerchio apertosi nel prologo con una frase identica.

Insomma, quella di *Fantastic Mr. Fox* è una struttura narrativa in linea con le “norme” del cinema (neo)classico. Probabilmente, si tratta di uno dei film dall'impianto più rigoroso di tutto il corpus andersoniano, per esempio più di *Moonrise Kingdom*, dove l'arco drammatico dei protagonisti presenta uno sviluppo solo apparente, in quanto alla fine essi rimangono gli *outcasts* che erano all'inizio. Però ci sono anche degli scarti rispetto al *mainstream* hollywoodiano. Innanzi tutto, il film in più occasioni evidenzia ironicamente la propria natura finzionale, con riferimenti metanarrativi, alcuni dei quali proprio alle “regole” della sceneggiatura hollywoodiana. Quando il ratto, in punto di morte, rivela dove è imprigionato Kristofferson, aiutando così la causa degli animali, benché lui fosse al servizio degli umani, Mr. Fox tiene una piccola orazione funebre, che è un florilegio di luoghi comuni da *tough guy* di un film di genere («In the end, he's just another dead rat in a garbage pail behind a Chinese restaurant»), e soprattutto Ash usa una parola chiave per i personaggi hollywoodiani, “redenzione” («He redeemed himself»). Oppure, «This story is too predictable», si lamenta Mrs. Fox. Ancora, in un dialogo con Ash, il quale continua ad anticipare le parole del padre, Mr. Fox impiega una frase che userebbe un attore che si lamenta della scarsa correttezza di un collega: «You're stepping on my lines».

Inoltre, per quanto rispetti le regole di sceneggiatura del *mainstream* hol-

lywoodiano, *Fantastic Mr. Fox* offre una soluzione al “problema” del personaggio più elegante e complessa di quanto non faccia di solito quel tipo di cinema. L'alternativa, abbiamo detto, è tra essere un animale selvaggio oppure un padre e un marito. Mr. Fox però non sa scegliere. Nella stesura della sceneggiatura del 4 marzo 2007, disponibile su internet, c'è una battuta, assente nel film, che è assolutamente esplicita: «*You told me to change, but I can't*», dice Mr. Fox alla moglie<sup>11</sup>. Però, alla fine Mr. Fox trova una soluzione ibrida, che coniuga l'essere una fiera con l'essere un genitore, nel momento in cui anche il figlio Ash (e qui ritorna l'importanza del *subplot*, che solo in apparenza sembra secondario, proprio come insegnano i manuali di sceneggiatura) si rivela anche lui una fiera. Ash, infatti, nella scena dello *show down* con i fattori, dimostra di essere agile, coraggioso e avventato tanto quanto suo padre (corre sotto una tempesta di proiettili, senza farsi colpire, e riesce a liberare il cane rabbioso che mette in rotta gli umani). Tant'è che Mr. Fox fissa il figlio pieno di orgoglio e gli dice: «*Ash, that was pure, wild animal craziness. You're an athlete*». Se anche tuo figlio è un animale selvaggio, allora è possibile essere padre e fiera allo stesso tempo.

Dunque, Mr. Fox è una creatura selvaggia, e così il resto della sua famiglia, e più in generale tutti gli animali della loro comunità. Si veda la scena dove Mr. Fox parla con l'avvocato dell'acquisto della casa, all'inizio del film. Il legale cerca di dissuaderlo, perché l'immobile sorge in un quartiere pericoloso, troppo vicino ai tre odiosi fattori, ma Mr. Fox non vuole sentire ragioni. A un certo punto la discussione trascende, e i due, che fino a quel momento avevano parlato in modo urbano, seduti attorno a una scrivania, entrambi con camicia e cravatta, si mettono a ringhiare e a mostrare gli artigli, come bestie feroci. Solo il campanello della macchina da scrivere della segretaria, che li fissa con aria di rimprovero attraverso la porta a vetri, li riconduce alla ragione. Ma per quanto *wild*, Mr. Fox, e così gli altri animali che vivono nel bosco, possiede comunque molti tratti *tame*: cammina su due zampe, indossa vestiti, tiene una rubrica sul giornale, guida una motocicletta ecc. In questo senso, una scena chiave, che fa emergere la natura non più – o non totalmente – selvaggia di Fox e dei suoi compagni, è quella dell'incontro con il lupo, un incontro annunciato (anche qui, come postulano i manuali di sceneggiatura),

<sup>11</sup> La battuta è a p. 58 del copione, scaricabile dal sito [www.simplyscripts.com](http://www.simplyscripts.com). Sulla Rete si trova anche una versione successiva della sceneggiatura, del 1° giugno 2009 (<http://rushmoreacademy.com/wp-content/uploads/2007/06/fmf.pdf>).

visto che in precedenza il protagonista aveva dichiarato di avere una fobia per i lupi. Mr. Fox, Ash, Kristofferson e Kylie sono appena sfuggiti alla furia degli umani, e percorrono una strada di campagna a bordo di un sidecar, guidato dall'eroe. Tutti e quattro indossano occhialoni da motociclista. All'improvviso, sul bordo della strada appare un lupo. Mr. Fox arresta la motocicletta. Il lupo, al contrario di Fox, è un'autentica creatura selvaggia: cammina a quattro zampe e non ha vestiti. È un "vero" animale (come anche i cani da guardia e il pollame delle fattorie), non un animale antropomorfo. Il lupo è in cima a una spuntone di roccia, alle sue spalle c'è una catena montuosa innevata. È un paesaggio di pura *wilderness*, che non ha nulla a che vedere con la campagna *tame* in cui corre la motocicletta (a fianco della strada asfaltata c'è anche una ferrovia). Il campo/controcampo tra il lupo e Mr. Fox mette in relazione due spazi che, benché contigui, appartengono a mondi lontanissimi. A sottolineare la natura misteriosa, "magica" di questa apparizione, contribuisce anche il commento musicale vagamente New Age che accompagna la scena. Mr. Fox si rivolge al lupo prima in inglese (gli chiede da dove viene e che cosa fa lì), poi in latino (fa delle presentazioni con i nomi scientifici delle due razze: «*Canis lupus, Vulpes vulpes*»)<sup>12</sup>, ma il lupo non risponde. Allora Fox ricorre al francese e gli chiede se pensa che l'inverno sarà duro. Anche questa volta il lupo non replica. Le due fiere si fissano negli occhi, quella nera, irsuta e solitaria, da un lato, e quella vestita con un completo di velluto, a cavallo di una motocicletta, dall'altro. Nonostante tutte le differenze che li separano, c'è un antico retaggio che li unisce. A Mr. Fox sfugge una lacrima, come un uomo che si commuove davanti alla natura («*What a beautiful creature*», commenta, proprio come farebbe un umano), e alza un pugno al cielo, a sottolineare la comune volontà di resistenza. A questo punto, finalmente, il lupo risponde e solleva anche lui una zampa in aria. Gli animali sul sidecar augurano buona fortuna al "cugino selvaggio", il quale scende dalla roccia e scompare tra gli alberi carichi di neve.

Mr. Fox non può cambiare, non può rinunciare del tutto alla sua natura animalesca, ma allo stesso tempo non è neppure un animale fino in fondo, non solo perché è anche un marito e un padre (se pure i tuoi familiari sono

<sup>12</sup> La passione per i nomi latini degli animali c'era già in *Le avventure acquatiche di Steve Zissou*, ma forse questo è anche un omaggio ai cartoon della serie *Wile E. Coyote and The Road Runner*, che spesso si aprono con nomi "scientifici" in un latino maccheronico, come *Acceleratii Incredibus* (lo struzzo) e *Carnivorous Vulgaris* (il coyote).

selvaggi – lo abbiamo detto – le due cose non sono in contraddizione), ma perché ormai la natura non esiste più, se non come apparizione misteriosa e fuggevole (il lupo delle montagne). La civiltà degli uomini è penetrata ovunque e gli animali devono adattarsi a queste nuove condizioni. In tal senso, il finale del film, ben più amaro e ambiguo rispetto a quello del libro, è indicativo. Nel romanzo, dato che non c'è il personaggio di Kristofferson, non c'è tutta l'operazione di salvataggio del cugino. Se si vuole, la chiusura di Dahl è più pulita in termini strutturali: la vicenda termina con il banchetto con il cibo e il sidro rubati nelle fattorie. Nel film, invece, lo schema viene ripetuto due volte: per resistere all'assedio, gli animali rubano da mangiare nelle fattorie, ma gli umani inondano le gallerie sotterranee dove si sono rifugiati gli animali e rapiscono Kristofferson, portando a un nuovo scontro, e a un nuovo furto, questa volta in un supermercato, grazie al quale Fox e gli altri possono continuare a far fronte all'accerchiamento dei tre fattori. Ma c'è una differenza tra il primo e il secondo pasto, e così tra il primo e il secondo discorso che Mr. Fox tiene mentre mangiano. Nel primo caso, banchettano con le leccornie sottratte agli allevatori, nel secondo, invece, si cibano di prodotti industriali, esplicitamente sintetici. Mr. Fox lo sottolinea, così come evidenzia lo squallore della luce artificiale del supermercato. E il brindisi finale, che propone alzando una confezione di tetrapak con cannuccia di succo di mela, là dove nell'altro brindisi stringeva una *flûte* di cristallo colma di champagne, è alla loro *sopravvivenza* (un'idea assente nel romanzo, che invece – lo ribadisco – ha un vero *happy ending*). Quella di Mr. Fox è una battaglia dall'esito incerto. Gli animali – la volpe antropomorfa o il lupo pienamente selvaggio – lungi dal riportare una vittoria definitiva sugli umani, possono solo sperare di tirare avanti con qualche escamotage, fino alla prossima offensiva dell'*Homo sapiens*.

## Hamilton Santità

### *American Indie: il caso di Jason Reitman.*

#### *Intorno a Juno e Up in the Air*

##### *Di cosa parliamo quando parliamo di cinema indie?*

Il termine *indie* ha subito trasformazioni rilevanti che nel corso di alcuni anni ne hanno mutato via via il significato. Da pura contrazione di “independent” (e quindi indicatore di una qualsiasi espressione testuale, sia essa cinematografica, musicale o letteraria che agisce fuori da un sistema produttivo commerciale) a parola in grado di indicare, a seconda di chi la usa, un genere, uno stile o un più generale contesto che non si oppone più al *mainstream*, ma ne fa parte a vari livelli<sup>1</sup>.

Per quanto riguarda il cinema, sulla scia di Yannis Tzioumakis, uno dei principali studiosi del fenomeno, possiamo riferirci a tre grandi fasi<sup>2</sup>. La prima, che coincide principalmente con gli anni Ottanta, interessa il cinema indipendente come oggetto “di qualità” che agisce effettivamente fuori dai contesti produttivi e distributivi tradizionali e che comprende nei suoi esponenti di punta personaggi come Jim Jarmusch. Stile minimale e in chiaro dialogo con il cinema d'autore europeo e asiatico, narrazione ellittica ed episodica,

<sup>1</sup> Sulla storia dell'*indie* al cinema, cfr. Geoff King, *American Independent Cinema*, I.B. Tauris, London, 2005 (tr. it. *Il cinema indipendente americano*, Einaudi, Torino, 2006); Yannis Tzioumakis, *American Independent Cinema: an Introduction*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2006; Justin Wyatt, *Independents, Packaging, and Inflationary Pressure in 1980s Hollywood*, in Stephen Prince (ed.), *History of American Cinema. A New Pot of Gold. Hollywood Under the Electronic Rainbow, 1980-1989*, University of California Press, Berkeley, 2000, pp. 142-160; Emanuel Levy, *Cinema of Outsiders. The Rise of American Independent Film*, New York University Press, New York, 1999.

<sup>2</sup> Cfr. Yannis Tzioumakis, *Hollywood's Indies. Classics Divisions, Speciality Labels and the American Film Market*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2012.



lontana dalla ricerca della trasparenza, e interesse a documentare realtà e contesti non raccontati dal cinema *mainstream* nonostante siano già presenti casi in cui i confini non sono così tracciabili, come nel cinema dei fratelli Coen<sup>3</sup>. La seconda, quella in cui il concetto di indipendenza si complica, comincia simbolicamente alla fine degli anni Ottanta, con il grande successo di pubblico e critica – la vittoria della Palma d’Oro al festival del cinema di Cannes – di *Sex, Lies, and Videotape* (*Sesso, bugie e videotape*, Steven Soderbergh, 1989). Il Sundance Festival, che si tiene ogni anno nella cittadina di Park City, nello Utah, diventa il momento per eccellenza in cui il cinema indipendente riesce a trovare una vetrina espositiva a livello mondiale; le grandi case di produzione cinematografiche cominciano a investire su nuove strutture che si occupano di finanziare e promuovere il cinema indipendente (le cosiddette *speciality division*)<sup>4</sup>. Questo nuovo contesto, in cui il cinema d’autore americano riesce a trovare asilo nel *mainstream* anche grazie al successo di altri film e altri registi (come per esempio *Clerks* [*Clerks – Commessi*, Kevin Smith, 1994] e soprattutto *Pulp Fiction* [*id.*, Quentin Tarantino, 1994]), permette l’emergere di alcune importanti figure autoriali (oltre ai già citati, ricordiamo Richard Linklater, David Fincher, David O. Russell ecc.). La terza, ancora in atto, è identificabile con l’emergere dell’*indiewood*, un termine che attraversa a varie riprese tutti gli anni Novanta<sup>5</sup> e che vuole indicare un “luogo” ormai istituzionale: una zona grigia dove le componenti stilistiche e tematiche del cinema *indie* sono assorbite dal cinema *mainstream*. Una confusione che trasforma quindi l’*indie* in una parola “contaminata”. Una parola che, per dirla con Michael Z. Newman, conferisce all’indipendenza un’aura di *fashionable cool*<sup>6</sup> e quindi una stilizzazione vendibile. Questa aura non complica solo la

<sup>3</sup> A partire dal cinema dei fratelli Coen, infatti, si comincerà a riflettere sulla difficoltà di incasellare questo tipo di cinema in un contesto completamente estraneo al *mainstream* sia attraverso uno studio delle pratiche di consumo, sia attraverso un’analisi delle componenti stilistiche. Si veda a questo proposito Robert Barton Palmer, *Blood Simpe: Defining the Commercial/Independent Text*, «Persistence of Vision», 6, 1988.

<sup>4</sup> Per quanto riguarda la nascita e l’evoluzione delle *speciality division*, cfr. Geoff King, *Il cinema indipendente americano*, cit.

<sup>5</sup> I primi usi del termine *indiewood*, infatti, risalgono al 1993 con Peter Biskind. Cfr. *Down and Dirty Pictures. Miramax, Sundance and the Rise of Independent Film*, Simon and Schuster, New York, 2004.

<sup>6</sup> Cfr. Michael Z. Newman, *Indie. An American Film Culture*, Columbia University Press, New York, 2011, p. 4.





possibilità di dare all'*indie* una definizione univoca, ma anche la possibilità di capire cosa effettivamente l'*indie* sia. Un genere? Uno stile? Una sensibilità? Un insieme combinato di queste categorie?.

Per arrivare al caso di Jason Reitman, su cui ci concentreremo analizzando nello specifico *Juno* (id., 2007) e *Up in the Air* (*Tra le nuvole*, 2009) occorre però effettuare una ricognizione su come l'*indie* si sia evoluto negli anni.

Negli anni Novanta una serie di fattori – non solo cinematografici<sup>7</sup> – contribuiscono all'espansione della nicchia di mercato della cultura indipendente. Prima di tutto, alcuni testi fondamentali capaci di ottenere un importante successo di pubblico. Oltre ai film di Steven Soderbergh e Quentin Tarantino vale la pena citare l'effetto che nel mondo della musica ebbe la pubblicazione di *Nevermind* dei Nirvana<sup>8</sup>, le cui ricadute sono state influenti su tutta la "pop culture". Poi, il successo del formato MTV come diffusore via televisione di "immaginario" indipendente: in questo caso si prendano a esempio i videoclip di molte *guitar band* in cui ricorrono elementi narrativi, tematici e stilistici (storie di adolescenti che girano a vuoto nei sobborghi americani, montaggio serrato ecc.) Inoltre, si comincia a creare quel sistema industriale che permette ai grandi studi di poter investire sul cinema indipendente: il momento simbolico è l'acquisto da parte della Disney della Miramax, la casa di produzione dei fratelli Weinstein a cui sono dedicati diversi saggi e che per anni ha rappresentato l'essenza stessa del cinema indipendente al pari quasi del Sundance<sup>9</sup>. Alisa Perren<sup>10</sup> vede nel caso Miramax addirittura un cambio di paradigma del cinema negli anni Novanta: attraverso il successo del marchio, infatti, si stabilisce un format inedito, quello dell'*indie* blockbuster. Un film costruito appositamente per essere venduto come un film *indie* (con tutto

<sup>7</sup> Sull'evoluzione della cultura indipendente, cfr. Kaya Oakes, *Slanted and Enchanted: the Evolution of Indie Culture*, Holt, New York, 2009.

<sup>8</sup> Per quanto riguarda l'impatto di *Nevermind* nel mondo della musica e della cultura pop, cfr. Michael Azerrand, *Our Band Could Be Your Life: Scenes from the American Indie Underground, 1981-1991*, Little Brown, New York, 2001 (tr. it. *America indie 1981-1991. Dieci anni di rock underground*, Arcana, Roma, 2010).

<sup>9</sup> Tra i vari studi, cfr. Justin Wyatt, *The Formation of the Major Independent. Miramax, New Line and the New Hollywood* in Steve Neale, Murray Smith (eds.), *Contemporary Hollywood Cinema*, Routledge, New York-London, 1998, pp. 74-90.

<sup>10</sup> Cfr. Alisa Perren, *Indie, Inc.: Miramax and the Transformation of Hollywood in the 1990s*, University of Texas Press, Austin, 2012.



il carico simbolico che questo si porta con sé: qualità, opposizione, distinzione) e percepito dal pubblico come un prodotto che per certi versi alza il livello medio dell'esperienza cinematografica del pubblico generalista<sup>11</sup>. I motivi per cui le case di produzione investono nell'*indie* sia attraverso l'acquisizione di compagnie significative (oltre la Miramax, la New Line acquistata dalla Time Warner nel 1996 e inglobata nella Warner Bros. nel 2008), sia attraverso l'apertura di veri e propri dipartimenti dedicati alla produzione di cinema d'autore (appunto, le *speciality division*) sono principalmente due. Il primo, di natura commerciale, riguarda la possibilità di produrre film a basso costo (il budget dei film *indie* è generalmente molto più basso rispetto a un film istituzionale, anche se per i canoni del cinema indipendente precedente gli anni Novanta si tratta di cifre impensabili) e dal grande margine di guadagno. Il secondo, più sottile, riguarda la quantità di capitale culturale che produrre film d'autore può portare: le case di produzione si dimostrano quindi attente al cinema di qualità guadagnando considerazione e reputazione. Un processo simile, inoltre, riguarderà i diversi divi (attori del calibro di Tom Cruise, Jim Carey, Julianne Moore, per esempio) che sempre più spesso accettano di recitare a compenso ridotto in piccole produzioni per accrescere la propria credibilità artistica. Per dirla assieme a Geoff King: «They sought from the 1990s to buy into some of the currency gained by the term 'independent' at a time when it had come to signify something of greater cultural worth than what was usually associated with the Hollywood mainstream»<sup>12</sup>.

La componente industriale ha favorito la creazione di un vero e proprio sistema. Dalla produzione alla distribuzione (l'affiliazione alle major garantisce l'uscita in sala, elemento non secondario) passando per la ricezione (una maggiore attenzione da parte della stampa non specializzata che permette di

<sup>11</sup> In questo caso, i confini si sfumano a loro volta tra *indie* e un cinema più generalmente definito come *quality*, o *studio-chic*. Per cui «[...] si indicano le produzioni più eleganti e colte proposte dalle case hollywoodiane, pensate non tanto per ottenere grandi incassi (cosa che talvolta avviene comunque) quanto per mietere premi Oscar e riconoscimenti ufficiali, per poi divenire *long seller* dell'home video e garantire una fama di "qualità" al marchio produttivo che gli ha garantito l'esistenza [...] grandi prove di recitazione, appartenenza generica al cosiddetto cinema drammatico, frequente ricorso alla trasposizione letteraria o teatrale [...] stile – e qui torniamo al punto – elegante, ben verniciato, con alti standard qualitativi». Cfr. Roy Menarini, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco, 2010, pp. 99-100.

<sup>12</sup> Cfr. Geoff King, *Indiewood, USA*, I.B. Tauris and co., London, 2009, p. 8.

creare più eco intorno ai singoli film) e la promozione (dal Sundance Festival alla cerimonia degli Oscar: vetrina cui i film *indie* cominciano ad ambire).

Ma ci sono anche altri aspetti che hanno garantito lo stabilirsi della categoria *indie* al cinema, legati agli elementi stilistici e tematici. I registi che hanno beneficiato di questo favorevole contesto, quelli che potremmo definire per certi versi la “prima generazione” di registi *indie*, hanno potuto sperimentare con il linguaggio cinematografico e proporre storie che prima non trovavano spazio nel mercato. Possiamo citare, per esempio, il lavoro di Quentin Tarantino, volto alla destrutturazione del racconto e all’uso della citazione; la riflessione sui vari media attuata da Steven Soderbergh (uno dei registi più interessati alla tecnologia sia come elemento del racconto – *Sesso, bugie e videotape* – sia come elemento di stile – l’uso del digitale); o alla convergenza di linguaggio cinematografico, elementi del videoclip (montaggio, tagli dell’inquadratura) e estetica pubblicitaria proposta da David Fincher.

Dal punto di vista tematico, invece, basti pensare all’interesse che registi come Richard Linklater, Kevin Smith, Ben Stiller e Cameron Crowe hanno nel raccontare in presa diretta la nuova generazione cresciuta tra gli anni Settanta e gli anni Ottanta e che diventa adulta dopo l’era politica di Ronald Reagan, che si definisce attraverso il cinismo e l’ironia, come chiavi d’interpretazione del mondo, e si muove in uno scenario pienamente postmoderno dove non esistono più le differenze di valore ma viene tutto avvicinato e reso omologabile<sup>13</sup>. Questa è quella che Douglas Coupland definirà poi, in un libro di successo<sup>14</sup>, *Generazione X*. Una generazione che, pur muovendosi in un orizzonte alternativo, fruisce le varie esperienze senza nessuna distinzione

<sup>13</sup> David Foster Wallace scrive di una vera e propria *dittatura dell’ironia* che ha portato la società americana a una paura crescente nei confronti dell’empatia, al rifiuto delle differenze e alla confusione di elementi per cui non esistono più “sistemi di oggetti” capaci di definire le varie personalità rispetto a una scala di valori definita. Ragion per cui non sembra più esserci differenza tra mangiare in un fast food o prendere un caffè in una caffetteria di Williamsburg. Così come ascoltare i Nirvana non rappresenta più un’azione politica perché inseriti in uno *shuffle* dove ci sono anche Madonna e Phil Collins. Cfr. David Foster Wallace, *E unibus pluram. Gli scrittori americani e la televisione* in id., *A Supposedly Fun Thing I’ll Never Do Again*, Little Brown, New York, 1997 (tr. it. *Tennis, tv, trigonometria, tornado (e altre cose divertenti che non farò mai più)*), minimum fax, Roma, 1999).

<sup>14</sup> Cfr. Douglas Coupland, *Generation X: Tales for an Accelerated Culture*, St. Martin’s, New York, 1991 (tr. it. *Generazione X. Note per una cultura accelerata*, Mondadori, Milano, 1996).

di sorta, per cui non è più fondamentale, per essere alternativi, rifiutare le esperienze di consumo commerciale e non c'è più differenza tra mangiare da McDonald's, andare a vedere un film di fantascienza in un centro commerciale, ascoltare band sconosciute e comprare vestiti presso i negozi dell'Esercito della Salvezza. In effetti, è anche possibile che la trasformazione dell'*indie* in una categoria di consumo derivata dall'unione tra capitali *mainstream* e espressioni artistiche indipendenti avvenga negli anni Novanta proprio per questo venir meno dell'opposizione conflittuale tra i due universi. L'opposizione della *Generazione X* verso la generazione precedente – i *Baby Boomer* che, nella ricostruzione storica di David Brooks, seguono uno stile di vita atto alla completa realizzazione di se stessi attraverso una stabilità affettiva e professionale perseguendo la «costruzione di un establishment protestante»<sup>15</sup> – si esprime più nel rifiuto dell'«American Way of Life», attraverso il reinserimento, per certi versi, nella tradizione della controcultura (si pensi a come il cinema della Nuova Hollywood esprimesse il senso di ribellione dei giovani americani degli anni Sessanta proprio nei contesti un tempo istituzionali)<sup>16</sup>. I giovani degli anni Novanta sembrano essere privi di punti di riferimento, avvertono la precarietà lavorativa (i protagonisti di questi film sono spesso disillusi e aspettano una grande occasione che non arriverà mai mentre svolgono un *mcjob*)<sup>17</sup> e affettiva. Si pensi a come la Seattle depressa e precaria in cui esplodono i Nirvana diventi lo sfondo, già a suo modo stilizzato, di *Singles* (*Singles – L'amore è un gioco*, Cameron Crowe, 1992), o a come in *Slacker* (*id.*, Richard Linklater, 1991) e *Dazed and Confused* (*id.*, Richard Linklater, 1992) si racconti proprio la sensazione di smarrimento e mancanza di prospettive attraverso una narrazione episodica, che non conduce da nessuna parte. In *Clerks – Commessi*, poi, lo smarrimento e l'ironia come chiave interpretativa del mondo raggiungono dimensioni simboliche evidenti attraverso il racconto di una giornata nella vita di Dante (Brian O'Halloran), giovane commesso

<sup>15</sup> Cfr. David Brooks, *Bobos in Paradise. The New Upper Class and How They Got There*, Simon & Schuster, New York-London, 2000, pp. 13-54.

<sup>16</sup> Sulla New Hollywood ovviamente esiste un'ampia bibliografia ma come punto di partenza, cfr. Geoff King, *New Hollywood Cinema. An Introduction*, Columbia University Press, New York, 2002 (tr. it. *La Nuova Hollywood*, Einaudi, Torino, 2004).

<sup>17</sup> Il termine *mcjob* è inserito da Douglas Coupland nel «dizionario» che accompagna la narrazione di *Generazione X*. Si tratta di un lavoro precario, pagato poco e a scarsa tutela, che i giovani americani idealmente svolgono senza nessuna reale aspirazione nell'attesa di qualcos'altro.

di un negozio in un qualunque sobborgo americano. Mentre per Ben Stiller, *Reality Bites* (*Giovani, carini e disoccupati*, 1994) è l'occasione per raccontare il conflitto tra le diverse anime della stessa generazione (il film, tra l'altro, è prodotto dalla stessa MTV), tra chi vive mantenuto dai genitori (Lelana, Wynona Rider), chi vuole essere riconosciuto come artista (Troy, Ethan Hawke), chi viene emarginato perché troppo aderente allo stile di vita dei genitori (Michael, Ben Stiller) e chi ha paura di aver contratto l'AIDS, tema molto urgente all'epoca (Vickie, Janine Garofalo).

Negli anni Duemila il modello *indiewood* è ormai consolidato come una effettiva categoria produttiva. Nonostante le normali flessioni del mercato (che hanno portato alla chiusura di alcune *speciality division* come la Vantage per la Paramount), infatti, l'*indie* ha conosciuto diversi picchi e parecchi casi fortunati. Secondo Geoff King il grado di consapevolezza è così alto che si costruiscono film proprio per mirare al pubblico di riferimento – cercando al tempo stesso di allargarlo – seguendo uno schema preciso<sup>18</sup>, si prende in considerazione la ricezione dei prodotti più di successo per capire cosa emerge, cosa venga percepito e in che modo si possa replicare il modello. Nella sua analisi del fenomeno, King, attraverso la lettura di fonti quali recensioni degli utenti su internet, riesce a tracciare una mappa di indicatori capaci di definire una enciclopedia che istantaneamente attiva nello spettatore consapevole il riferimento all'*indie*<sup>19</sup>. I riferimenti condivisi, un sistema simbolico ricorrente (tipi attoriali, uso della musica pop ecc.) e una promozione che punta molto sulla riconoscibilità come una sensibilità comune capace di agire su più livelli, definiscono un immaginario che auto-alimenta l'orizzonte *indie*. Tra i registi che in questi anni più influiscono su questo meccanismo (che vanno a formare una sorta di “seconda generazione”) possiamo annoverare Wes Anderson e Paul Thomas Anderson, Sofia Coppola, Noah Baumbach, Spike Jonze, Michel Gondry e lo stesso Jason Reitman. Il successo dei film di questi registi, e i reciproci rimandi stilisti e tematici, contribuisce alla stilizzazione del concetto di *indie*.

Ed è nel corso di questo processo che si consolida la percezione per cui l'*indie* non è più “altro dal mainstream”. Proprio perché il modello *indiewood*

<sup>18</sup> Cfr. Geoff King, *Indiewood USA*, cit.

<sup>19</sup> Oltre alla pubblicazione già citata, King ha analizzato questa ricezione come costruttrice di significato in due studi di caso dedicati a singoli film. Cfr. Geoff King, *Donnie Darko*, Wallflower Press, New York, 2007; Id., *Lost in Translation*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2010.

è ormai radicato e i modelli di film che hanno successo di pubblico vengono replicati e serializzati. Si pensi, per esempio, a come il successo di film come *The Royal Tenenbaums* (*I Tenenbaum*, Wes Anderson, 2002) e *Lost in Translation* (*Lost in Translation – L'amore tradotto*, Sofia Coppola, 2003) contribuisca a definire quella enciclopedia di situazioni che vengono poi reiterate e sfruttate. Questa onda lunga si propaga attraverso scelte narrative (personaggi alienati e catturati in un momento di stasi – siano essi in crisi di mezza età o post-laurea) o la costruzione dello spazio (che lavora su due modelli: o ambiente iper-stilizzato, o la ricerca del racconto minimale in scenari quotidiani). La creazione di modelli replicabili suggerisce il fatto che l'*indie* sia ormai rappresentabile attraverso un vero e proprio “stile collettivo” che indica la reiterazione di un *sistema* visivo, registico, tematico e culturale. L'idea di “stile collettivo” emerge a più livelli. Da un lato, sul piano di una forte riconoscibilità in grado di definire una comunità (principalmente i centri di cultura creativa di cui parla Richard Florida<sup>20</sup> – metropoli, cittadine universitarie che favoriscono la diffusione di prodotti alternativi), per cui non è tanto importante il nome del regista ma l'insieme. Uno “stile collettivo” infatti è possibile perché esiste un *indie medio*. Un prodotto, insomma, che risponde a un preciso sistema di attese: per esempio una trama agrodolce, riferimenti alla cultura indipendente (canzoni, vestiario, citazioni), una recitazione minimale. È uno stile di “sistema”, dove il regista non si caratterizza per le sue specificità (fatte salve le dovute eccezioni come gli autori citati in apertura di paragrafo), ma si modifica di film in film, cambiando genere. Si pensi a Marc Webb, regista diventato noto grazie al successo di un lavoro prettamente *indie* come *(500) Days of Summer* [(500) giorni insieme, 2009]<sup>21</sup> per poi passare alla regia di un blockbuster di puro intrattenimento come *The Amazing Spider-Man* (*id.*, 2012).

<sup>20</sup> Secondo lo studio del sociologo, infatti, i centri urbani ad alta alfabetizzazione favoriscono non solo la diffusione di professioni creative del terziario avanzato, ma anche il consumo di prodotti culturali di fascia medio-alta, non per tutti. Cfr. Richard Florida, *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*, Basic Books, New York, 2002 (tr. it. *L'ascesa della nuova classe creativa. Stile di vita, valori, professioni*, Mondadori, Milano, 2003).

<sup>21</sup> Un film considerato *indie* perché ha due attori simbolici come Zoëy Deschanel e Joseph Gordon-Levitt; perché la narrazione si spacchetta con la struttura a puzzle che rimanda alle sceneggiature di Charlie Kaufman; per i continui riferimenti alla musica degli Smiths; per il *tono* carino che mischia la storia d'amore all'emancipazione di due personaggi alienati.



Il caso di Jason Reitman è emblematico di questo rinnovamento per cui l'*indie* diventa elemento interno al sistema di produzione statunitense. Il suo cinema, infatti non è stato subito riconosciuto come il prodotto di un autore. I due film che analizzeremo in queste pagine, *Juno* e *Tra le nuvole* non sono solo diversi stilisticamente, ma rappresentano l'evoluzione dell'*indie* come prodotto di sistema e prodotto autoriale. Il primo esempio, infatti, rappresenta l'*indie* come universo e filosofia di vita impacchettabile e commercializzabile, dove lo stile funziona come collante per una serie di riferimenti culturali e cinematografici che puntano alla riconoscibilità e all'universalità. Nel secondo questi elementi sono più sfumati e, nonostante agisca all'interno delle medesime logiche produttive, il film presenta una più marcata impronta autoriale.

In quanto film che meglio si presta all'analisi del cinema *indie* come di una sensibilità identificabile, *Juno* evidenzia nuove criticità e nuovi problemi. Jason Reitman racconta la storia di questa adolescente, che si connota attraverso uno stile di vita e uno stile di consumo prettamente *indie*, attraverso una narrazione tradizionale, che non sfida lo spettatore. A questo proposito, è utile riferirci all'influente studio di Jeffrey Sconce sul cinema *smart* americano. Sconce rileva come la rinuncia a uno stile di rottura in favore di un racconto trasparente dove convergono e agiscono elementi socio-culturali che puntano alla distinzione e alla differenza (per Sconce tutto questo definisce il *tono* del film), permetta la diffusione di prodotti liminari tra sistema di produzione *mainstream* e la ricerca di una personalità autoriale<sup>22</sup>.

Sotto il profilo produttivo, *Juno* risponde a una logica di sistema. Jason Reitman viene ingaggiato dal produttore Mason Novick per dirigere la storia scritta da

<sup>22</sup> Cfr. Jeffrey Sconce, *Irony, Nihilism and the New American 'Smart' Film*, «Screen», XLIII, 4, Winter 2002, p. 350. Nell'accezione utilizzata dall'autore, *smart* può essere letto come un sinonimo di *indie*, dal momento che i film analizzati, e gli elementi evidenziati, appartengono a questo orizzonte. Sullo stesso tema dello *smart* film non si evidenziano altri contributi – per quanto il saggio sia stato molto ripreso nel dibattito sul cinema *indie* – se non un recente studio di Claire Perkins, *American Smart Film*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2012, da cui emerge come lo studio di Sconce abbia permesso di: «[...] champions the ironic tone of the smart film as evidence of a transition in political cinema. In a careful extrapolation of the 'slacker' philosophy', he argues that the blank aesthetic should be read not as a disengagement from belief and commitment, but as a retreat from the 'moral map' of the social formation that judges ironic art as an illegitimate practice. Sconce thus identifies smart film's semiotic intervention as a comment on 'the futility of pure politics or absolute morality', p. 13.



Diablo Cody e per trovare una casa di produzione disposta a realizzare il progetto. Sarà poi John Malkovich, attraverso la sua Mr. Mudd, a realizzare il film con la Mandate Picture sotto l'egida della Fox Searchlight Pictures. Probabile che questa scelta abbia influito sull'approccio del regista che, reduce dal buon successo di *Thank You for Smoking* (2005), ha optato per una narrazione *smart* e una messa in scena che rimanda perfettamente a quell'enciclopedia che attiva il riferimento all'*indie*. Il successo di *Juno*, leggendo la critica e i commenti su siti come Rotten Tomatoes<sup>23</sup> o Amazon.com<sup>24</sup>, è dovuto più a caratteristiche della trama e del racconto che non a una riconosciuta mano del regista. Mentre *Thank You for Smoking* aveva avuto un successo di nicchia, da *dark comedy* pensata per un pubblico "selezionato" e in grado di capirne i riferimenti culturali<sup>25</sup>, nel caso di *Juno* è determinante il fatto che il tema affrontato coinvolga direttamente la questione dell'aborto dalla prospettiva di un'adolescente emancipata. Il successo del film ha creato due *indie* star come Ellen Page (*Juno MacGuff*) e Michael Cera (*Paulie Bleeker*). Ha permesso a Diablo Cody di diventare un *brand*<sup>26</sup>. Soprattutto, ha reso familiare al grande pubblico un'iconografia *indie* costituita da feticci pop (come il telefono hamburger), e una più generale estetica *carina*, fatta di maglioni a righe, Converse All Star e t-shirt di gruppi rock<sup>27</sup>. Quelli che un tempo erano marchi di distinzione, diventano indici di un universo stilizzato.

*Dal sistema alla costruzione di una sensibilità nuova.  
Integrazione, autenticità, quirky*

Nell'analisi che Geoff King dedica all'*indiewood*, questa nuova "zona di confine" non nasce con l'idea di essere riserva di registi talentuosi che, controllati

<sup>23</sup> Cfr. Rotten Tomatoes, <<http://www.rottentomatoes.com/m/juno/>>

<sup>24</sup> Cfr. Amazon.com, <[http://www.amazon.com/Juno-Single-Disc-Edition-Ellen-Page/dp/B000YABYLA/ref=sr\\_1\\_2?ie=UTF8&qid=1350907076&sr=8-2&keywords=juno](http://www.amazon.com/Juno-Single-Disc-Edition-Ellen-Page/dp/B000YABYLA/ref=sr_1_2?ie=UTF8&qid=1350907076&sr=8-2&keywords=juno)>

<sup>25</sup> A fronte di un budget di dieci milioni di dollari, il film ne ha incassati poco meno di quaranta.

<sup>26</sup> Il film arriva all'apice di un processo di costruzione mitologica di se stessa intrapreso dopo il successo del suo blog in cui raccontava le sue avventure come spogliarellista e proseguito con la pubblicazione della sua biografia e alla sua serie televisiva *United States of Tara*, Showtime, 2009-2011. Cfr. Diablo Cody, *Candy Girl: A Year in the Life of an Unlikely Stripper*, Penguin, New York, 2006 (tr. it. *Candy Girl. Memorie di una ragazzaccia per bene*, Sperling & Kupfer, Milano, 2007).

<sup>27</sup> Sul consolidarsi del *carino* (in inglese, *cute*) come categoria estetica per interpretare il contemporaneo, cfr. Sianne Ngai, *Our Aesthetic Categories: Zany, Cute, Interesting*, Harvard University Press, Cambridge, 2012.

dalle major, perdono la loro autonomia per garantirsi budget e mezzi, ma per un mutuo scambio tra due universi non più opposti<sup>28</sup>. *Indiewood* nasce con l'idea di sfruttare l'espansione di una nicchia di mercato. Un investimento a costi contenuti (i film che entrano in questa fascia hanno costi ridotti rispetto al *mainstream*) che garantisce due tipi di ritorni: quello economico, grazie a opere che in alcuni casi diventano dei veri e propri campioni d'incassi, e quello reputazionale e culturale. Hollywood offre ai registi indipendenti mezzi e capitali economici in cambio di lavori in grado di offrire, oltre appunto al ritorno economico, una crescita del capitale culturale dello studio. Da questo punto di vista, è logico che grandi studios aprano divisioni dedicate al cinema d'autore (Paramount Vantage, Sony Classics, Fox Searchlight) mentre le grandi case *indie*, come la Miramax e la New Line, sfruttino budget sempre più consistenti per produrre anche film scritti appositamente per diventare macchine da Oscar<sup>29</sup>, come *The English Patient* (*Il paziente inglese*, Anthony Minghella, 1996; incassi per 230 milioni e nove premi Oscar tra cui Miglior film) e *Shakespeare in Love* (*id.*, John Madden, 1999; incassi per 290 milioni e sette premi Oscar tra cui Miglior film). Oppure, che studi di prima grandezza sfruttino il successo di un pattern *indie* per costruire film campioni d'incassi come nel caso della Dreamworks di Steven Spielberg con *American Beauty* (*id.*, Sam Mendes, 1999; incassi per 360 milioni e cinque premi Oscar<sup>30</sup> tra cui Miglior film).

Le necessità produttive, inoltre, si riflettono sulle necessità narrative. I registi *indie*, infatti, sembrano via via superare il paradigma tradizionale che vorrebbe questo cinema interessato a raccontare storie riguardanti il "sommerso" dell'America<sup>31</sup>. Diventare *vendibili* non è un passaggio indolore: si veda, per esempio, l'iter produttivo e distributivo di un film controverso come *Happiness* (*Happiness – Feli-*

<sup>28</sup> Cfr. *Introduction: Indiewood in contexts* in Geoff King, *Indiewood, USA*, cit., pp. 1-47.

<sup>29</sup> Cfr. Roy Menarini, *Il cinema dopo il cinema*, cit.

<sup>30</sup> Facciamo riferimento alla edizione 72, da non confondersi con la precedente in cui ha trionfato, appunto, *Shakespeare in Love*. *American Beauty*, pur essendo del 1999, ha partecipato alla premiazione del 2000 perché uscito negli Stati Uniti il 17 Settembre, all'inizio della stagione autunnale e quindi iscritto alla selezione per gli Academy Awards dell'anno successivo. Anche questi elementi sono interessanti per comprendere le logiche commerciali di *indiewood*.

<sup>31</sup> Sulle emergenze tematiche del cinema indipendente, cfr. Emanuel Levy, *Cinema of Outsiders. The Rise of American Independent Film*, New York University Press, New York, 1999.

cià, Todd Solondz, 1998), rifiutato dai suoi stessi distributori dopo la sua realizzazione per il modo diretto e controverso in cui affronta temi come la pedofilia<sup>32</sup>.

Per garantirsi l'accesso a budget considerevoli e la presenza di attori in grado di calamitare una maggiore attenzione del pubblico, i registi possono anche raccontare vicende complesse o controverse, ma sfumando i toni rendendoli apparentemente più leggeri. Paragonando *Juno* a *Happiness*, Michael Z. Newman<sup>33</sup>, indica nella differenza di tono, nella costruzione di un sistema di riferimenti culturali riconosciuti, nell'utilizzo di un'estetica da fumetto e nell'*happy end* del film di Reitman i segni di una "generificazione" normalizzante per cui si sarebbe persa la spinta innovativa e di rottura del cinema più apertamente alternativo in favore di una variazione sul tema della commedia per famiglie. Analizzando invece *Juno* e *Little Miss Sunshine* (*id.*, Jonathan Dayton e Valerie Fairis, 2006), Geoff King<sup>34</sup> identifica nel mix tra distacco ironico – tratto distintivo della "prima generazione *indie*" – e sincerità emotiva una caratteristica che porterebbe maggiore mercificazione e maggiore vendibilità. La stroncatura di *Juno* pubblicata da un sito importante e considerato come IndieWire.com si concentra proprio sulla sua mancata aderenza a un supposto *vero spirito indipendente* rispetto a *Ghost World* (*id.*, Terry Zwigoff, 2001), altro film con protagoniste adolescenti ciniche e disilluse:

Genuinely angry and wistful, "Ghost World" allows each of its zingers to hit with hurricane force, only to revel in the silence and self-loathing afterward. Here, Juno, always ready with a wicked retort, and a bag of slang so heavy it could crush an elephant (and so dated it spoils on utterance: "How about some tuneage?" she asks before popping in a CD), is so obviously a shoot-from-the-hip surrogate for screenwriter Cody that it's hard to connect with her: every line sounds not only clearly written but also smugly self-regarding<sup>35</sup>.

<sup>32</sup> Cfr. Geoff King, *Il cinema indipendente americano*, cit. p. 61.

<sup>33</sup> Cfr. *Indie Opposition. Happiness vs Juno*, in David Z. Newman, *American Indie*, cit., pp. 221-247.

<sup>34</sup> Cfr. *Quirky by Design? Irony vs. Sincerity in Little Miss Sunshine and Juno*, in Geoff King, *Indie 2.0: Change and Continuity in Contemporary Indie Film*, I.B. Tauris, London, 2014, pp. 23-77.

<sup>35</sup> Cfr. Michael Koresky, *Attitude Adjustment: Jason Reitman's "Juno"*, «IndieWire.com», 4 December 2007, <[http://www.indiewire.com/article/review\\_attitude\\_adjustment\\_jason\\_reitmans\\_juno](http://www.indiewire.com/article/review_attitude_adjustment_jason_reitmans_juno)>

Questa lettura è legata all'espansione dell'universo *indie* oltre la sua nicchia originaria, al suo ingresso nell'immaginario popolare e al mercato *mainstream*. Oltre a film come *Juno*, bisogna citare almeno il successo della serie televisiva *The O.C.* (FOX, 2003-2007) con i suoi continui riferimenti alla cultura *indie* sia nei comportamenti e negli abiti del protagonista Seth Cohen (Adam Brody), sia nella colonna sonora composta da canzoni di band indipendenti come Death Cab For Cutie, Modest Mouse e Phantom Planet. Il contesto, poi, è fondamentale anche per come permette la diffusione di determinate pratiche di promozione. Si pensi, per esempio, all'incremento di locandine promozionali che rimandano a un fumetto *lo-fi*, piatto, privo di sfumature di colore come se fossero le illustrazioni di Adrian Tomine per il «New Yorker»<sup>36</sup>. *Juno* non è certo il primo caso in cui si riscontra una dialettica tra immagine fumettistica e immagine realistica, a cominciare dalle locandine per arrivare a intere sequenze del film (come quella dei titoli di testa). Si vedano, oltre ai già citati *Ghost World*, *Little Miss Sunshine* e *I Tenenbaum*, *The Squid And The Whale* (*Il calamaro e la balena*, Noah Baumbach, 2005) e *Thumbsucker* (*Thumbsucker – Il succhiapopolice*, Mike Mills, 2005). Il successo internazionale del film di Reitman ha però contribuito allo sfruttamento su larga scala di questi elementi che per James MacDowell sono segni che definiscono un universo bidimensionale e *naïf* in cui i personaggi si muovono con purezza e candore (il che spiegherebbe anche le critiche mosse alla caratterizzazione del personaggio di Juno rispetto al genuino distacco *indie* delle protagonista di *Ghost World*) costruendo un set di caratteristiche identificate come *quirky*, termine che indica una sensibilità specifica ricercata a vari livelli (produzione, stile, contesto)<sup>37</sup>. Secondo lo studio di MacDowell questa parola viene sempre di più usata come slogan nelle pubblicità dei dvd, nelle tag-line per lanciare i film sul mercato (e non solo)<sup>38</sup>. Anche nelle recensioni questo aggettivo ha una diffusione crescente, riferendosi a un tipo caratteristico di film, in particolare il genere commedia agrodolce e su una famiglia disfunzionale in cui le azioni dei personaggi, *buffi*, *carini* e *sensibili*, si compiono attraverso dialoghi

<sup>36</sup> Cfr. Adrian Tomine, *New York Drawings*, Drawn and Quarterly, New York, 2012.

<sup>37</sup> Cfr. James McDowell, *Notes on Quirky*, «Movie: A Journal of Film Criticism», 1, 2010, <[http://www2.warwick.ac.uk/fac/arts/film/movie/contents/notes\\_on\\_quirky.pdf](http://www2.warwick.ac.uk/fac/arts/film/movie/contents/notes_on_quirky.pdf)>.

<sup>38</sup> Il termine *quirky* indica proprio una specifica sensibilità, un sentire comune a tutti i campi della produzione culturale. Cfr. Michael Hirschorn, *Quirked Around. The Unbearable Lightness of Ira Glass, Wes Anderson, and Other Paragons of Indie Sensibility*, «The Atlantic», September 2007, <<http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2007/09/quirked-around/306119>>



ironici e situazioni spiazzanti, camera fissa, inquadrature piatte e frontali, abbondanza di primi piani, fotografia netta con colori quasi iperrealistici.

Analizzando le evoluzioni avvenute negli anni Novanta, quindi, con la definizione di *indie* come oggetto riconoscibile, emerge una tendenza alla sistematizzazione e l'adesione a una retorica che non si oppone più alla cultura dominante. Secondo Jeffrey Sconce, la differenza non si deve più cercare a livello stilistico (dove si rileva una certa omogeneità che punta a un compromesso tra istanze autoriali e sistema di rappresentazione tradizionale che porta lo studioso a definire quello stile come *blank*) ma a livello di *tono*:

[...] 'tone' suggests a property of a work that cannot be reduced to story, style or authorial disposition in isolation and that is itself only fully realized within a narrow historical moment. Engaging this smart sensibility in recent American cinema thus requires attention both the sociocultural formation informing the circulation of these films (a 'smart' set) and a shared set of stylistic and thematic practices (a 'smart' aesthetic)<sup>39</sup>.

Questo appiattimento è dovuto, nella lettura di Sconce, alla formazione di questa generazione di registi (la già citata *Generazione X* dei Soderbergh, dei Tarantino, dei Linklater, dei Fincher), capace di passare indiscriminatamente tra diversi universi culturali con un distacco *ironico* onnicomprensivo che rappresenta una vera e propria marca di produzione culturale (per esempio, nella filmografia di Richard Linklater si trovano prodotti particolari e in linea con l'urgenza della sua generazione come *Slacker* e *Dazed and Confused* [*La vita è un sogno*, 1993], commedie romantiche intime dal tono più tradizionale come *Before Sunrise* [*Prima dell'alba*, 1996], *Before Sunset* [*Before Sunset – Prima del tramonto*, 2004] e *Before Midnight* [*id.*, 2013] e prodotti apertamente mainstream come *School of Rock* [*id.*, 2003]). Dice Sconce:

Smart cinema might thus be described as dark comedy and disturbing drama *born of ironic distance*; all that is not positive and 'dumb'. [...] American smart cinema should be seen as a *shared set of stylistic, narrative and thematic elements* deployed in differing configurations by individual films<sup>40</sup>.

<sup>39</sup> Cfr. Jeffrey Sconce, *Irony, Nihilism, and the New American "Smart" Film*, cit., p. 352.

<sup>40</sup> Ivi, p. 358 (corsivi nostri).



*Thank You for Smoking*, per esempio, sembra proprio rispondere a queste caratteristiche. Nel film, Reitman utilizza l'ironia per creare distacco. Pur trattando un tema assolutamente *realista* (il ruolo del tabacco e del lobbismo nella società contemporanea e la libertà individuale come cardine dell'ideologia americana) la posizione del protagonista Nick Naylor (Aaron Eckhart) è situata da qualche parte fuori dalla narrazione. Non solo per la presenza della voce fuori campo, ma per come questa *realtà* viene trattata, rappresentata e stilizzata. L'appiattimento ironico porta a un grande utilizzo di immagini didascaliche che interrompono il flusso narrativo (per esempio, le sequenze che accompagnano le descrizioni che Nick Naylor fa dei suoi compagni di viaggio, dal capo B.R. [J.K. Simmons] ai colleghi lobbisti di armi e alcolici). I dialoghi sono brillanti, le sequenze sono costruite con l'esatto intento di diventare momenti rappresentativi e autoconclusi<sup>41</sup> e la messa in scena sembra declinare le formule utilizzate da registi come Alexander Payne (soprattutto in *Election*, 1997) e Wes Anderson (in *I Tenenbaum*). Come, per esempio, l'utilizzo del grandangolo e le inquadrature frontali dei personaggi. Riferimenti non casuali: Payne e Anderson sono due personalità autoriali forti il cui successo – critico e di pubblico – ha garantito la diffusione e la riconoscibilità dell'*indie*.

*Thank You for Smoking* e *Juno* sono due lavori molto diversi fra di loro. Sia stilisticamente, sia per le tematiche che affrontano, i contesti in cui si muovono e i toni della narrazione (più episodico il primo, più lineare il secondo). I fili rossi che legano i due film sono relativi ad alcune soluzioni – dal tono ironico alla “morale” conclusiva; dalle inquadrature anti-realistiche ai dialoghi brillanti e sopra le righe, contrapposti a una recitazione invece *low profile* – che ricorrono in tutti i film che a vari livelli appartengono a questo orizzonte produttivo. Questi fili consentono di identificare il cinema *indie* come prodotto di uno “stile collettivo”. Per quanto riguarda *Thank You for Smoking*, inserendosi nel filone che Sconce identifica con la: «interpersonal alienation within the white middle class and alienation within contemporary consumer culture»<sup>42</sup>; in *Juno*, conformandosi al fumettismo volutamente *naïf* distintivo di una sensibilità *quirky*. Sono film che contribuiscono al processo di stilizzazione dell'*indie* sia attraverso l'utilizzo di espedienti formali in via

<sup>41</sup> Basti vedere la ricaduta del film su Internet: sono presenti tantissimi filmati su YouTube in cui le singole sequenze vengono catturate e utilizzate senza nessuna attinenza al corpo-film principale.

<sup>42</sup> Cfr. Jeffrey Sconce, *Irony, Nihilism and the New American 'Smart' Film*, cit., p. 364.

di consolidamento (l'inquadratura frontale, piatta e leggermente deformata dal grandangolo; la parziale rinuncia al campo/controcampo; il flashback riletto come interpretazione *buffa* attraverso gli occhi del protagonista); sia utilizzando elementi culturali e strategie commerciali precise (il ruolo di attori conosciuti come Rob Lowe o Jennifer Garner in situazioni spiazzanti; la disseminazione di oggetti ironici; dialoghi capaci di far emergere l'appartenenza a un universo culturale ben distinto e tratteggiato, ma non per questo incapace di uscire dalla sua nicchia; apparati paratestuali che promettono subito un tipo di intrattenimento *non* di massa).

Il cinema *indie* viene "consumato" accanto a tutta una serie di prodotti che hanno poco a che fare con la cultura alternativa. Molti, tra cui Jim Jarmusch<sup>43</sup>, si sono più volte chiesti se avesse ancora senso parlare di *indie* come identificatore di una politica alternativa e come termine capace di creare da solo differenza, distinzione e identità<sup>44</sup>. Questa normalizzazione porta alla definizione di uno "stile collettivo" che si può osservare analizzando la diffusione di pratiche di messa in scena, modi del racconto e ricorrenze tematiche che – agendo in contesti differenti (dall'universo dei professionisti del terziario avanzato di *Thank You for Smoking*, ai sobborghi di *Little Miss Sunshine*) – garantiscono la riconoscibilità di un film come appartenente all'universo specifico dell'*indie*. Un'*indie* mercificato, certo, lontano da quel senso di distinzione che voleva rappresentare un altro modo di raccontare, di fare cinema. Un *indie* che trova una dimensione di "medietà", quindi, che diventa medio anche grazie a un linguaggio e uno stile medio<sup>45</sup>. Vediamo ora come queste configurazioni agiscono in un film come *Tra le nuvole*, che diventa anche il momento di dialogo tra un sistema che ha ormai metabolizzato le spinte della sottocultura *indie* e un regista che ha dimostrato di potersi muovere in questo tipo di contesto e comincia qui a costruirsi una personalità autoriale.

<sup>43</sup> Nel 2005 dichiarava: «[...] l'aggettivo indipendente sta diventando un marchio come tanti, svuotato spesso di contenuti e di idee». Cfr. Antonio Monda, *La magnifica illusione. Un viaggio nel cinema americano*, Fazi, Roma, 2007, p. 619.

<sup>44</sup> Non a caso, molti studi sul cinema e sulla cultura indipendente, anche quelli citati in queste pagine, partono dalla lettura del concetto di *distinzione* operata da Pierre Bourdieu. Cfr. Pierre Bourdieu, *La distinction*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1979 (tr. it. *La distinzione*, Il Mulino, Bologna, 2001).

<sup>45</sup> Per quanto riguarda l'assorbimento delle istanze controculturali, cfr. Joseph Heath, Andrew Potter, *Nation of Rebels. Why Counterculture Became Consumer Culture*, Harper Collins, New York, 2004.

## Tra le nuvole

Jason Reitman, dopo aver letto il romanzo che ispirerà il film<sup>46</sup>, chiede a suo padre Ivan di acquistarne i diritti attraverso la sua compagnia, la Montecito Picture Company. Lo script conosce un lungo percorso prima di arrivare alla sua stesura definitiva. C'è un primo trattamento a opera di Sheldon Turner che, nel 2003, vende un copione tratto dal libro alla Dreamworks. Il soggetto viene poi rielaborato da Ted e Nicholas Griffin su commissione dello stesso Ivan Reitman. In parallelo, Jason Reitman scrive una sua personale sceneggiatura che in seguito integrerà con elementi della versione originale di Turner, con cui alla fine dividerà i *credit* per la sceneggiatura (a detta del regista, i due non si erano mai conosciuti prima, il trattamento dei Griffin invece non risulta essere stato utilizzato).

La crescente credibilità del nome del regista (reduce da due film di buon impatto e ottimo incasso), poi, ha garantito la presenza di una superstar come George Clooney nel ruolo del protagonista, il tagliatore di teste Ryan Bingham. Clooney non è nuovo alle incursioni nel cinema *indie* (si pensi al suo sodalizio con Steven Soderbergh e alle sue collaborazioni con lo sceneggiatore Charlie Kaufman e i fratelli Coen, oltre alla sua carriera di regista), ma ha comunque un volto e un nome che appartengono al firmamento hollywoodiano. Una di quelle star di "Serie A" capaci di muovere flussi di spettatori e, grazie al background di attore impegnato, rafforzano ulteriormente la credibilità del film. Il budget è contenuto: venticinque milioni di dollari. Una cifra ragguardevole per le logiche produttive "alternative"<sup>47</sup> (*Crazy Heart* [*id.*, Scott Cooper, 2009], film d'autore con Jeff Bridges – che vincerà su Clooney di *Tra le nuvole* l'Oscar come *Migliore attore protagonista* nell'edizione 2010 – è costato appena sette milioni), ma irrisorio in relazione alle cifre medie di un film *mainstream* (senza andare a guardare il costo dei grandi blockbuster, *Duplicity* [*id.*, Tony Gilroy, 2009], una commedia degli equivoci tra *romance* e *spy story* con Julia Roberts e Clive Owen, è costata sessanta milioni di dollari). Questi investi-

<sup>46</sup> Cfr. Walter Kirn, *Up in the Air*, Doubleday, New York, 2001 (tr. it. *Tra le nuvole*, Rizzoli, Milano, 2010).

<sup>47</sup> Per essere eleggibile di nomination per gli Independent Spirit Awards, gli Oscar del cinema indipendente, un film non deve avere un budget superiore ai venti milioni di dollari (un grande passo in avanti rispetto ai limiti originari che fissavano a cinquecentomila dollari il tetto massimo), cfr. Geoff King, *Il cinema indipendente americano*, p. 56. Il regolamento dell'edizione 2013 degli Independent Spirit Awards è disponibile sul sito internet ufficiale: <<https://s3.amazonaws.com/SpiritAwards/2013+Spirit+Awards+Rules+%26+Regs.pdf>>.

menti rispettano le logiche produttive *indiewood*: un budget importante per gli standard dell'*indie* ma abbastanza contenuto da garantire un rischio minimo per chi produce e una buona distribuzione (va ricordato che negli Stati Uniti i film non escono ovunque lo stesso giorno, ma certi prodotti seguono una diffusione prima *mirata* al pubblico ideale – città, centri universitari – poi ampliata presso un'audience generalista sfruttando le recensioni e l'effetto del passaparola). Il film non rappresenta, quindi, un rischio produttivo. Perché l'investimento è minimo e l'eventuale passivo potrà essere coperto da un blockbuster che garantisce introiti su larga scala<sup>48</sup>, e lo studio ha comunque un buon ritorno d'immagine per aver prodotto un film d'autore (come abbiamo già affermato, lo scambio tra universo *mainstream* e universo *indie* agisce anche a livello di credibilità: i capitali del primo in cambio dei capitali culturali e reputazionali del secondo).

Già dal punto di vista tematico, il film si distacca dallo stereotipo dell'immaginario *indie*. Prima di tutto, l'utilizzo di un volto noto, con cui lo spettatore solitamente crea contatto e empatia (George Clooney), nel ruolo del "cattivo". Il personaggio di Ryan Bingham è un solitario che porta avanti una filosofia di vita nomade, rifiuta i legami stabili e si sposta continuamente da un capo all'altro degli Stati Uniti per non sentirsi morire («The slower we move the faster we die. Make no mistake, moving is living. Some animals were meant to carry each other to live symbiotically over a lifetime. Star crossed lovers, monogamous swans. We are not swans. We are sharks.»): un grigio burocrate che si avvicina alla mezza età e che per pagare i conti licenzia persone per conto terzi. Poi, le sottotrame che mischiano diversi generi: il *coming-of-age* (Nathalie Keener [Anna Kendrick], giovane ambiziosa che si rende conto che il mondo non è il posto di cui aveva letto nei libri di scuola), il *romance* (la love-story possibile con Alex Goran [Vera Farmiga], personaggio che si connota come doppio femminile di Bingham che problematizza il *romance* fino ai confini del *bromance*) e la commedia all'interno di un contesto in cui i non-luoghi – che nel cinema *indie* sono diventati situazioni ideali come come metafora della condizione umana grazie a *Lost in Translation*<sup>49</sup> – rappresentano i rifugi sicuri e ovattati.

<sup>48</sup> Nello stesso anno Dreamworks, co-produttrice del film, e Paramount, distributrice, hanno realizzato *Transformers: Revenge of the Fallen* (*Transformers. La vendetta del caduto*, Michael Bay, 2009) che ha guadagnato, solo al cinema, oltre ottocento milioni di dollari.

<sup>49</sup> Uno dei successi più controversi del cinema *indie* contemporaneo. Con un budget di soli quattro milioni di dollari, il film ne guadagna centoventi in giro per il mondo e pro-

Il *tono* del film è sfumato, gentile, quasi garbato. Risponde quindi a quella sorta di *medietà* apparente cercata da un cinema liminare, in cui un certo grado di compromesso non è solo accettato ma suggerito. Questa apparente leggerezza garantisce la possibilità di trattare scenari controversi, facendo sopportare la presenza di un protagonista negativo che non ha nemmeno la consolazione di un pieno ravvedimento finale e di un *happy end*. A conferma che il realismo *indie* probabilmente non ha perso la sua forza eruttiva o la sua capacità di guardare al sociale con occhio critico ma, diversamente da quanto argomentato da Newman<sup>50</sup>, ha semmai accentuato le sfumature.

Pur essendo accostabile al cinema *indie* per alcune caratteristiche illustrate nel precedente paragrafo, *Tra le nuvole* rappresenta un momento fondamentale per la definizione della personalità del regista. Cominciano a emergere alcune ricorrenze tematiche (il personaggio principale, un esponente della *Generazione X* ormai maturo che svolge un lavoro terziario che si ritrova a fare i conti con se stesso e le scelte che l'hanno portato alla situazione di stallo in cui è inconsapevolmente ritratto [come Nick Naylor in *Thank You For Smoking* e Mark Loring (Jason Bateman) in *Juno*]) e la messa in scena appare meno stilizzata e aderente a modelli *medi* per seguire una ricetta in divenire e riconoscibile con una determinata biografia artistica. *Tra le nuvole* comincia un fondamentale lavoro dialettico, ripreso poi in *Young Adult* (*id.*, 2012), tra il personaggio frammentato (si confrontino per esempio le rappresentazioni di Ryan Bingham [George Clooney] con quelle di Mavis Gary [Charlize Theron]: non sono quasi mai ritratti a figura intera, si connotano solo in base agli oggetti e alle maschere che vestono) e i luoghi de-umanizzati di quella che Marc Augé chiama surmodernità: da un lato gli aeroporti, le sale di attesa, i centri congressi, le immense megalopoli del nulla costruite ai margini delle grandi città; dall'altro gli appartamenti impersonali per single in carriera alla periferia di Minneapolis, centri commerciali, fast food e negozi che normalizzano la rottura tra città e campagna.

Il lavoro stilistico di Reitman in *Tra le nuvole* è fondamentale per garantire l'emergere di urgenze culturali capaci di catturare lo spirito di una generazione. Prendiamo come esempio la caratterizzazione dei personaggi.

duce una grande eco. Ma è anche uno dei primi film la cui ricezione sembra concentrarsi prepotentemente sul concetto di mercificazione e di sfruttamento di un determinato immaginario. Cfr. Geoff King, *Lost in Translation*, cit.

<sup>50</sup> Cfr. *Indie Opposition: Happiness vs. Juno* in David Newman, cit., pp. 221-246.

Bingham rappresenta l'evoluzione del protagonista dei film "in presa diretta" sulla *Generazione X* (*Giovani, carini e disoccupati* e *Slacker*) che, vent'anni dopo l'entusiasmo giovanile si ritrova bloccato. Riproponendo, quindi, quello schema di rovesciamento proprio del cinema post-Nuova Hollywood che rappresentava gli ex esponenti della controcultura e della lotta giovanile degli anni Sessanta ormai imborghesiti e alle prese con una crisi di personalità davanti alle responsabilità (uno dei film più rappresentativi in tal senso è *The Big Chill* [*Il grande freddo*, Lawrence Kasdan, 1983]). Dei quarantenni non completamente cresciuti<sup>51</sup> che hanno cercato di replicare le strutture protettive dell'adolescenza attraverso il consumismo e il rifiuto delle responsabilità. Atteggiamento che porta nella sfera affettiva quel senso di precarietà che le generazioni più giovani (il personaggio di Natalie Keener [Anna Kendrick]) affronteranno sul posto di lavoro (non è un caso che *Tra le nuvole* ragioni sulle conseguenze della crisi economica sulla vita delle persone anche grazie all'interessante utilizzo di veri lavoratori americani licenziati nella parte dei personaggi vittime di Bingham) con un atteggiamento diverso, che li porta a reagire non più con rabbia o ironia alle situazioni, ma con empatia e rassegnazione (si veda il momento in cui Nathalie decide di lasciare il lavoro).

Anche in *Young Adult* si esplicita questo tipo di conflitto interno al personaggio. Mavis Gary (Charlize Theron) è ritratta in un sistema di oggetti connotati ma non meno impersonali. Il suo viaggio epifanico nella cittadina natale di Mercury – dove ritorna per riallacciare i rapporti con il suo fidanzato dei tempi di liceo, che ha appena avuto un bambino – è interrotto perché la supposta innocenza è perduta, e il panorama della sua città natale è ormai quello di un enorme *suburb* con grandi magazzini e catene di fast food. Interessante la contrapposizione tra il locale della gioventù di Mavis, un bar poco alla moda, con arredamento tradizionale e con colonna sonora a base di musica alternativa (Dinosaur Jr., Lemonheads, Replacements, Teenage Fanclub), e il luogo in cui lei e Buddy Slade (Patrick Wilson) si incontrano: un anonimo locale sulla scia della catena Hard Rock Cafè ma in chiave sportiva.

Ma restiamo su *Tra le nuvole* concentrandoci su come Reitman cerchi di allontanarsi da alcune stilizzazioni dell'*indie* per inseguire una espressività più personale.

La messa in scena del film tenta da subito di costruire l'idea di annulla-

<sup>51</sup> Cfr. David Brooks, *Bobos in Paradise*, cit.

mento del personaggio contemporaneo. La sequenza d'apertura – sulle note di una trasfigurata versione soul di *This Land Is Your Land*, canzone del 1940 di Woody Guthrie emblema della lotta contro le disparità sociali negli Stati Uniti (altro elemento simbolico la scelta di una cover di questo brano eseguita nel 2005 dalla cantante afroamericana Sharon Jones) – è composta da inquadrature in campo totale di panorami rurali americani. Questi *quadri* sorprendono per la loro omogeneità geometrica. Chilometri quadrati di terra coltivata in modo da formare quelle che dall'alto sembrano tappezzerie tutte uguali. Ogni volta che Bingham raggiunge una nuova città, questa ci viene introdotta da un'inquadratura aerea, soggettive di un ipotetico osservatore che guarda dal finestrino di un aereo che tracciano le tappe del viaggio di Bingham. Le città sono viste dall'alto, mostrando il loro disegno architettonico: il centro direzionale con i grattacieli circondato da un immenso *suburb* composto da caseggiati via via sempre più bassi. Ed è proprio in quei grattacieli che Bingham si reca per *disumanizzare* (i licenziati reagiscono dichiarando di sentirsi *nullità* senza il lavoro). È una scelta interessante perché il cinema *indie* solitamente usa pochissimi campi totali o panoramiche. Concentrata sulla dialettica tra primi, primissimi piani e dettagli, la retorica di un racconto minimalista sembra rifiutare le inquadrature d'insieme a meno che non siano degli *establishing shot*. Se il concentrarsi dei primi piani può essere interpretato come il tentativo di definire una personalità eccezionale, la scelta in controtendenza di Reitman vuole proprio suggerire il processo inverso. Bingham è un uomo perso, un uomo che cerca di portare tutto verso la disumanizzazione: l'uomo e la donna si connotano attraverso le tessere fedeltà; i legami stabili sono catene che opprimono; non è importante chi si è (la sequenza in cui i protagonisti si introducono alla festa della convention degli informatici prendendo i cartellini con nomi di altre persone). È chiaro che questo sistema è costruito apposta per crollare. In *Lost in Translation*, per esempio, la caratterizzazione dei due personaggi principali (Bob Harris [Bill Murray] e Charlotte [Scarlett Johansson]) punta proprio alla definizione di due personalità *eccezionali* che si incontrano grazie a un contesto disumanizzato da cui cercano con tutte le loro forze di evadere (e infatti il film abbonda di primissimi piani e annulla quasi totalmente il campo/controcampo se non nei dialoghi tra i due protagonisti).

La sequenza del matrimonio della sorella Julie (Melanie Lynskey) viene costruita su più livelli distinti. A livello di narrazione, sembra riproporre il



tema del ritorno a casa come momento di pausa che permette la svolta verso la redenzione finale. Non a caso, non solo Ryan porta Alex con sé, ma si trova anche nella condizione di dover convincere il promesso sposo Jim (Danny McBride), durante una crisi il giorno delle nozze, a non rinunciare a sposarsi dopo che per tutta la vita ha tenuto conferenze sull'importanza di essere da soli e liberi di muoversi come meglio si crede («life is better with company. Everbody needs a co-pilot»). Usare una convenzione narrativa istituzionale può significare uno scarto dalle norme *indie* per cui, rispettando le riflessioni sullo “smart” cinema, bisogna comunque ribaltare le situazioni a livello simbolico per creare distacco critico. Si vede Ryan inquadrato a figura intera e non più frammentato, assieme ad Alex e immerso in posti riconoscibili come il vecchio liceo. Il matrimonio, poi, è diretto con la macchina a mano. A suggerire l'idea non tanto di cinema amatoriale, quanto di empatia e vicinanza. Parole, queste, che suggeriscono una determinata scelta stilistica e il ruolo sempre più importante, per la scena culturale americana, del concetto di *new sincerity*<sup>52</sup>: un'opposizione alla dittatura dell'ironia e del distacco, del rifiuto delle grandi cause collettive e dell'impegno. Per quanto riguarda gli studi cinematografici, Geoff King si è recentemente interrogato sui modi in cui l'*indie* mischia ironia, empatia e sincerità non solo in prodotti di sistema (come per il già citato caso di *Juno* e *Little Miss Sunshine*) ma anche nelle esperienze del *mumblecore*<sup>53</sup> o del cinema di Kelly Reichardt<sup>54</sup>.

Altra discontinuità con la prima fase della carriera di Reitman è la decisione di rifiutare sia l'*happy end*, sia uno sfumato *what if* che lasci una porta aperta sul futuro senza prendere nessuna posizione apparente (altro elemento ricorrente nel cinema *indie*). La presa di coscienza segue un'epifania diversa da quella che i protagonisti si aspettano. Dopo il matrimonio della sorella, Ryan è costretto in ufficio per l'attivazione del programma di licenziamento a distanza messo a punto da Nathalie. Deluso dall'interrompersi del suo continuo movimento, prende l'ennesimo aereo per andare a Chicago da Alex, deciso a dichiararsi e rinunciare a quanto predicato lungo tutto il corso del film. Nella “vita reale”, però, Alex è sposata con figli. Il che porta il protago-

<sup>52</sup> Solo per restare agli ultimi contributi del dibattito, cfr. Jonathan D. Fitzgerald, *Sincerity, Not Irony, Is Our Age's Ethos*, «The Atlantic», 20 November 2012, <<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2012/11/sincerity-not-irony-is-our-ages-ethos/265466/>>

<sup>53</sup> Cfr. *Mumblecore* in Geoff King, *Indie 2.0*, cit., pp. 122-169.

<sup>54</sup> Cfr. Geoff King, *Indie 2.0*, cit.



nista a seppellire i suoi propositi di cambiare vita e uscire dai non-luoghi per rimettersi a volare. Proprio durante il suo viaggio a Chicago, infatti, una delle persone che vediamo venire licenziata nel corso del film si suicida, rispettando così quanto dichiarato nella sequenza in cui ci viene mostrata in precedenza («I'm pretty confident about my plans. There's this beautiful bridge by my house. I'm gonna go jump off it»), spingendo quindi Nathalie alle dimissioni e l'azienda a sospendere il programma di lavoro a distanza. Ryan può quindi ritornare a essere considerato un puntino luminoso che solca i cieli americani mentre la gente torna a casa. «Tonight most people will be welcomed home by jumping dogs and squealing kids. Their spouses will ask about their day, and tonight they'll sleep. The stars will wheel forth from their daytime hiding places; and one of those lights, slightly brighter than the rest, will be my wingtip passing over», recita Clooney in *voice over* durante le inquadrature conclusive. Il tono amaro della voce si accompagna non solo all'unico, vero primissimo piano dell'attore, ma anche a uno sguardo in macchina, seguito da uno stacco su un cielo americano solcato da un aereo. Come l'apertura, ma con una differenza sostanziale. Ryan ha riacquisito una sua individualità. È stato "morso dalla realtà" acquistando una consapevolezza prima assente.

In conclusione l'*indie* è diventato un marchio da vendere. Si sono quindi via via messe a punto delle strategie comunicative (apparati paratestuali che si richiamano l'un l'altro), delle tattiche commerciali (festival, grandi città, cittadine universitarie) per promuovere i prodotti verso il proprio pubblico ideale (lavoratori del terziario, studenti universitari, persone ad alta alfabetizzazione) e delle strategie narrative per allargare il bacino d'utenza presso l'audience generalista con alcuni "top seller". Questa sistematizzazione, poi, è passata dalla produzione al film, portando alla definizione di un set di caratteristiche condivise confluite in uno "stile collettivo" in grado di rispondere a un pubblico che nutre determinate aspettative in questo tipo di prodotti. Uno stile, quindi, capace di agire a livello sia tecnico-formale, sia contestuale, perché risponde e si fa carico di una serie di sintomi culturali. Sintomi che riguardano un determinato stile di vita e un determinato stile di consumo. Una rete culturale, quindi, in cui il film *indie* va esperito accanto a canzoni *indie*, vestiti *indie* e comportamenti *indie* cercando quindi di ricreare un senso di appartenenza comunitario anche se non più vissuto in luoghi liminari in opposizione a quelli pienamente corporativi (per esempio possono capitare esperienze quali prendere un caffè da Starbucks, un franchise con 20.891

punti vendita nel mondo con Nick Drake in filodiffusione e una clientela che rispecchia fedelmente l'immaginario *indie*).

Il caso di Jason Reitman, dunque, è interessante perché permette di leggere l'evoluzione del termine *indie* attraverso diverse prospettive. Per esempio quella industriale. Per cui un film *indie* non è necessariamente fuori dal *mainstream*, ma ne fa parte. Oppure quella contestuale. Dove un film è *indie* quando viene "percepito" come tale. I suoi quattro film possono essere analizzati per constatare un progressivo deterioramento dei confini tra indipendente e commerciale (e quindi letti come la quintessenza del cinema *indiewood* che, come abbiamo visto, per alcuni rappresenta l'ormai inevitabile compromesso che priva di quella forza di rottura i film "rigorosamente *indie*"). Nel cinema di Reitman si legano molti fili rossi. Dalla crisi dell'esponente della *Generazione X* al *coming-of-age* delle giovani generazioni, passando per l'autodeterminazione della cultura *indie* riconosciuta come oggetto mercificato, per arrivare a un dialogo tra la città e il ritorno a casa visto con gli occhi di chi non vuol credere al mito dell'epifania collettiva nei luoghi della gioventù. In questo, Jason Reitman si pone anche come interprete di diverse realtà interne alla società americana. E lo fa attraverso un cinema che, usando i termini e gli spazi dell'*indie*, racconta momenti di passaggio, transizioni e mutamenti sociali, economici e antropologici. In questo senso, l'*American Indie* – come luogo di sintesi di diverse culture, diverse configurazioni stilistiche e diversi contesti commerciali – riesce davvero a essere un orizzonte utile attraverso il quale interpretare e raccontare una temperie culturale nella sua evoluzione.



Volti



## Mariapaola Pierini

### *Il talento e la vulnerabilità: Philip Seymour Hoffman*

I don't know what talent  
is, and, frankly, I don't care.  
David Mamet

Il 2 febbraio del 2014 Philip Seymour Hoffman se n'è andato. Le agenzie scrivono che è stato trovato con un ago nel braccio. La notizia si diffonde rapidamente in rete, e anche per coloro che lo avevano visto soltanto sullo schermo, il sentimento è quello della perdita di un amico. Hoffman, con la sua presenza lontana da ogni vezzo divistico, era un attore capace di creare personaggi che si nutrivano del suo limpido talento e al tempo stesso da questo talento sembravano fuggire. Le fragilità, gli impacci, le paure e le ambiguità dei suoi personaggi erano mostrate senza compiacimento, con una precisione tecnica che suscitava ammirazione e, insieme, colpiva visceralmente lo spettatore. Per questo, credo, molti hanno percepito la sua morte come un'autentica perdita.

Il saggio che segue è stato scritto qualche mese prima della scomparsa dell'attore, quando la carriera di Hoffman era un percorso in fieri. Il testo è rimasto invariato, anche se inevitabilmente non aggiornato. Non modificarlo mi è parso il modo più appropriato per rendergli omaggio.

In molte occasioni pubbliche Philip Seymour Hoffman si presenta con i capelli arruffati, gli abiti sdruciti, una qualche bevanda in mano, scarpe da ginnastica e cappello da baseball. Come se fosse uscito di corsa perché la sveglia non è suonata. Come se fosse lì di passaggio, e avesse soltanto voglia

di tornarsene a casa. Distante da ogni tentazione glamour, Hoffman non cela il proprio corpo sovrappeso, anzi, ne pare quasi orgoglioso. A quel corpo è unita una voce grave e leggermente nasale, un volto infantile e lentigginoso, folte sopracciglia rossastre, labbra carnose. All'improvviso una tonante risata può irrompere tra il fluire delle sue parole.

Hoffman, nato nel 1967, a causa e in virtù di questo aspetto fisico marcatamente distante dai canoni dei divi palestrati, si è fatto strada sugli schermi nord-americani attraverso una lunga gavetta, iniziata negli anni Novanta. Destinato, secondo la logica inossidabile del *typecasting*, a ruoli di *supporting actor* nella prima parte della carriera, negli ultimi dieci anni e poco più si è imposto come uno degli attori che meglio asseconda gli svariati orientamenti dell'industria cinematografica statunitense, grazie a feconde collaborazioni – in particolare quella con Paul Thomas Anderson – e a una posizione trasversale che va dalle produzioni indipendenti al mainstream (e che non disdegna qualche blockbuster). In questo percorso non sono mancati premi, nomination e un Academy Award come migliore attore, in *Capote* (*Truman Capote – A sangue freddo*) di Bennett Miller nel 2006 che, come sempre accade, hanno fatto crescere le quotazioni dell'attore nonché la sua popolarità presso il grande pubblico.

Questa sintetica ricostruzione riesce a restituire solo in parte gli andamenti di una carriera che risulta difficilmente etichettabile, così come difficilmente classificabile è la stessa identità dell'attore. Hoffman rappresenta un'anomalia, da molti punti vista: per la scelta e la varietà dei personaggi interpretati, per le tecniche recitative adottate, per il forte legame che intrattiene con una parallela carriera teatrale<sup>1</sup>, per il modo in cui incarna il proprio ruolo nella sfera pubblica. Il suo indubbio e variegato talento è, di fatto, la sola carta d'identità che egli stesso non rinnegherebbe. Ma anche così si rischia di non arrivare lontano. Jerry Mosher infatti, in quello che al momento è l'unico saggio dedicato all'attore, premette alla sua analisi la difficoltà di definire l'incredibile capacità di Hoffman di «sussumere se stesso all'interno di un ruolo e restare ancora riconoscibile». Per Mosher la sua «arte appare largamente *sui generis* e difficile da definire»<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Hoffman lavora come regista e interprete teatrale ed è co-direttore artistico della LAByrnth Theater Company di New York.

<sup>2</sup> Jerry Mosher, *Philip Seymour Hoffman. Jesus of Uncool*, in Murray Pomerance (ed.), *Shining in Shadows. Movie Stars of 2000's*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2012, p. 109.



Mariapaola Pierini, *Il talento e la vulnerabilità: Philip Seymour Hoffman*

Ogni sua apparizione è in certa misura spiazzante, perché accurata in ogni più minimo dettaglio quando si tratta di un personaggio sullo schermo, e disinvolta, casuale, quando invece appare nei panni di se stesso: ciò che Hoffman sembra voler continuamente sottolineare è un modo particolare di essere attore nel panorama contemporaneo, un attore che non si fa sedurre dalle lusinghe della fama ma svolge il proprio compito con totale abnegazione:

Il lavoro di per sé non è difficile. Farlo bene è difficile. Per recitare veramente bene c'è bisogno di una concentrazione forte, molto forte. Bisogna fare delle scelte e concentrarsi in modo tale da poter vivere momento per momento... È dura, è dura<sup>3</sup>.

La recitazione non riguarda la sfera pubblica, ma è uno spazio altro: intimo, privato, in cui concentrarsi per essere presenti e rischiare, perché «quando sei di fronte a una cinepresa o di fronte al pubblico, quello è un luogo in cui sei veramente vulnerabile»<sup>4</sup>.

### *Indipendente?*

Potremmo definire Hoffman un attore e star indipendente, con tutta l'ambiguità che l'aggettivo indipendente porta con sé<sup>5</sup>. È indubbio che la sua iniziale fama sia legata ad alcuni momenti e nomi significativi di quell'ambito produttivo che Geoff King ha definito Indiewood<sup>6</sup>. Benché il primo ruolo di un qualche peso risalga al 1992, in *Scent of a Woman* (*Profumo di donna*) di Martin Brest, è nel 1997-1998 che la sua carriera prende una vera direzione, grazie a Paul Thomas Anderson che lo vuole con sé in *Sydney-Hard Eight* e poi in *Boogie Nights*, ai fratelli Coen che gli assegnano una parte in *The Big Lebowski* (*Il grande Lebowski*), e soprattutto a Todd Solondz, che in

<sup>3</sup> Philip Seymour Hoffman in James Mottram, *Philip Seymour Hoffman: 'You're Not Going to Watch The Master and Find a Lot Out about Scientology'*, «The Independent», October 28, 2012.

<sup>4</sup> Philip Seymour Hoffman in David Edelstein, *Pervert, Vampire, Lout. Perfectly Nice Guy, Though*, «The New York Times», January 15, 2006.

<sup>5</sup> Cfr. Michael Z. Newman, *Indie Culture: In Pursuit of the Authentic, Autonomous Alternative*, «Cinema Journal», 48, Spring 2009, pp. 16-34.

<sup>6</sup> Geoff King, *American Independent Cinema*, I. B. Tauris & Co., London, 2005 (tr. it. *Il cinema indipendente americano*, Einaudi, Torino, 2006).



*Happiness* gli offre il ruolo di Allen, il molestatore telefonico. Personaggi sostanzialmente secondari ma determinanti nel definire un'identità d'attore che rivisita, riaggiornandolo e problematizzandolo, proprio il ruolo di secondo piano, spostandolo oltre la semplice coloritura, la tipizzazione, per esplorare declinazioni grottesche, parossismi, nevrosi e vuoti esistenziali.

Hoffman è un indipendente anche nel senso indicato da Jerry Mosher:

Lavorando costantemente, Hoffman si distingue dai caratteristi dai tratti fisici marcati della Hollywood classica e post-classica, è una star indipendente che accetta solamente i ruoli che assecondano la sua particolare sensibilità, a prescindere dalla loro dimensione, dal compenso, o dal successo di pubblico<sup>7</sup>.

Indipendenza nel caso di Hoffman è innanzitutto sinonimo di libertà nella scelta dei ruoli. Può essere protagonista o comprimario/caratterista, poiché ciò che conta non è il numero di battute o di inquadrature, la grandezza o la posizione del suo nome nei titoli, quanto la possibilità di dare vita a personaggi simpatetici alla sua «particolare sensibilità». In una sintesi un po' brutale, nel profilo biografico dell'attore sul sito del «New York Times», si legge che Hoffman «si è fatto un nome recitando alcuni dei personaggi più disfuazionali della storia del cinema»<sup>8</sup>. Su questa falsariga, potremmo dedurre che il percorso dell'attore si è costruito attraverso una serie di personaggi variamente patologici che, in buona sostanza, sono congeniali alla sua particolare sensibilità. Una sorta di circolo vizioso, che però ci può aiutare a focalizzare alcuni tratti salienti della sua identità d'attore. Se è vero che una delle prerogative del cinema indipendente è quella di proporre visioni alternative, di uscire dagli stereotipi manichei del cinema mainstream, il caso di Hoffman ben esemplifica la questione: il suo percorso e la sua poetica possono essere interpretati come un tentativo, continuamente riaggiornato, di uscire dai sentieri battuti, di disattendere le aspettative, di spaziare nell'ampio panorama delle produzioni nord-americane per trovare ogni volta un'occasione per mettersi in una posizione di vulnerabilità, per sintonizzare la propria sensibilità su personaggi e film che, pur nelle loro marcate differenze, gli permettono di

<sup>7</sup> Jerry Mosher, *Philip Seymour Hoffman. Jesus of Uncool*, cit., p. 109.

<sup>8</sup> Philip Seymour Hoffman in <http://movies.nytimes.com/person/32716/Philip-Seymour-Hoffman/biography>.

esplorare quelle che potremmo definire “zone di confine”. E se nel contesto culturale statunitense l’aggettivo indipendente è ambiguo, ambigua è anche una star indipendente: Hoffman si muove trasversalmente all’interno dello scenario cinematografico statunitense e, al contempo, i suoi personaggi sono intrinsecamente ambigui, perché fuggono da ogni netta bipartizione morale come dalle rigide ripartizioni dei ruoli.

### *Possibili parentele*

Hoffman, in fondo, ha l’aspetto ordinario di paffuto ragazzone americano. Secondo la logica del typecasting, in cui a una certa tipologia fisica marcata non può che essere associato un personaggio fortemente caratterizzato, Hoffman avrebbe dovuto avere un destino già scritto. La galleria di uomini corpulenti con la faccia tonda della storia del cinema è molto affollata e prestigiosa, da Fatty Arbuckle a Oliver Hardy, Eugene Palette, Charles Coburn, Charles Durning, John Candy fino a John Goodman. Solo alcuni dei molti nomi possibili, che mostrano come il corpo ingombrante non possa mai essere eluso ma al tempo stesso tenda all’univocità: è appunto un impaccio, fisico innanzitutto (da qui l’effetto comico) o psicologico (da qui le svariate declinazioni di personaggi variamente disadattati). Se Hoffman per caratteristiche fisiche potrebbe figurare nell’elenco come l’ennesimo di una lunga e gloriosa schiera, la sua fitta filmografia (una cinquantina di titoli) non collima perfettamente con il ruolo, anche perché l’uso del suo corpo non è mai univoco. Sullo schermo la sua ordinarietà e il suo corpo massiccio si plasmano instancabilmente per dare vita a personaggi obliqui che, proprio in virtù del loro scarso appeal, ci costringono guardare oltre la superficie e lo stereotipo.

Pensiamo per esempio a tutte le sue apparizioni nei cinque film realizzati con Paul Thomas Anderson, al molestatore di *Happiness* di Todd Solondz, al protagonista di *Before the Devil Knows You’re Dead* (*Onora il padre e la madre*, Sidney Lumet, 2007), di *Synecdoche, New York* di Charlie Kaufman (2008), o di *Jack Goes Boating* (*id.*, 2010), di cui Hoffman è anche regista. Ruoli secondari, da caratterista, e parti da protagonista, in cui la normalità vira nella patologia, l’ordinario si rivela straordinario e viceversa, in cui le polarizzazioni, in senso positivo o negativo, esplorano le infinite sfumature che stanno nel mezzo. Non solo il suo è un corpo esposto spesso senza pudori, ma è evidente che dietro ciascuno dei suoi personaggi (siano essi protagonisti, comprimari o

camei) c'è una costruzione minuziosa, un lavoro di cesello su ogni singolo gesto delle mani, inflessione vocale, micro-movimento degli occhi e del viso. Questo gli permette di differenziarli nettamente, di uscire dalla logica della ripetizione con varianti. Hoffman, in virtù del suo aspetto fisico, ha sì un altro tasso di riconoscibilità e al tempo stesso è sufficiente un dettaglio, un'acconciatura, una montatura degli occhiali, un'inflessione della voce, un leggero dimagrimento, per creare figure dalla spiccata individualità. A questo si aggiunge, senza contraddizione, un parallelo lavoro di scavo nel personaggio che lo priva del rischio della bidimensionalità o di un personaggio eccessivamente «indicato»<sup>9</sup>.

Altra possibile vicinanza è con un altro gruppo di caratteristi cresciuti qualche anno prima, negli stessi paraggi di Hoffman: Steve Buscemi, John Turturro, William H. Macy, John C. Reilly, per citare i più significativi. I primi tre perfetti interpreti del cinema dei Coen, e l'ultimo, altro sodale di Paul Thomas Anderson. Portano sullo schermo l'inverso del mito e dei riti della società americana, e anche nel loro caso è l'aspetto ordinario e distante dai canoni della bellezza patinata ad averli portati alla ribalta, a cui si associa la capacità di lavorare sempre sul filo dell'autoironia, della declinazione parodica. Questi volti irregolari si trasformano in vere e proprie maschere, per dar corpo spesse volte a loser, a ingenui e sprovveduti vittime di meccanismi che non possono comprendere fino in fondo. Ma Hoffman, pur condividendone alcuni tratti, sembra distanziarsi da questa compagine per una maggiore propensione verso il registro drammatico. Laddove negli altri attori lo spaesamento sembra raggersi sul volto, i personaggi di Hoffman sembra che vadano più a fondo, nella vertigine, in un baratro che coinvolge l'attore in ogni fibra del suo corpo.

### *Il corpo, la pelle, e il sesso*

Un elemento contraddistingue Hoffman e contribuisce a renderlo un caratterista *sui generis* è il fatto che egli usi il proprio corpo senza pudori, e senza pudori lo mostri. Laddove il corpo ingombrante viene spesso impiegato nella sua totalità, oppure occultato per quanto possibile, Hoffman consente a farlo diventare uno degli elementi cardine della sua performance attraverso la disponibilità non solo a mostrarlo ma anche a metterlo in relazione con la sfera sessuale.

<sup>9</sup> Si veda Claudio Vicentini, *L'arte di guardare gli attori*, Marsilio, Venezia, 2007, pp. 137-138.

Pensiamo a *Boogie Nights* (1997), dove l'attore recita la parte di Scotty J., a partire dal modo in cui Paul Thomas Anderson lo colloca all'interno del quadro. Il titolo italiano diventa didascalicamente *Boogie Nights – L'altra Hollywood*, e Scotty è uno dei tanti personaggi che ruotano intorno a quel mondo a sé che è il cinema porno tra gli anni Settanta e Ottanta. Scotty è soprattutto un testimone – solo in una sequenza lo vediamo effettivamente al lavoro, a reggere una giraffa durante le riprese – un segugio, che osserva il dipanarsi delle relazioni tra gli altri personaggi, e che si innamora della star Eddie-Dirk Diggler (Mark Wahlberg). Scotty è un personaggio altro rispetto a un mondo che è già di per sé confinato, autoesiliato nella Valley, fuori dai confini di Hollywood. Il suo aspetto – canottiere colorate troppo strette, pantaloncini corti, capelli lunghi, pelle bianchissima – lo distingue dal gruppo, così come i suoi modi goffi, infantili ed effeminati al tempo stesso. La sua prima apparizione è fortemente marcata dal contrasto tra la canzone *You Sexy Thing* degli Hot Chocolate e l'aspetto tutt'altro che attraente di Scotty, che irrompe nel party in piscina dall'ingresso secondario. Sospira, si guarda timidamente intorno, e la panoramica in soggettiva sugli ospiti termina con un iris sull'oggetto del suo desiderio, Eddie, la vera *sexy thing*. Questa presentazione di Scotty è piccolo pezzo di bravura (come del resto lo sono tutte le brevi scene in cui il personaggio di Hoffman emerge nel corso del film), in cui l'attore attraverso l'impaccio del corpo, il modo infantile di incrociare le braccia, lo sguardo che si muove smarrito, l'esitazione e i cambi di volume nel dialogo, il modo di muovere i capelli, il complessivo senso di incompiutezza che trasuda dalla sua presenza, delinea in pochi istanti il personaggio. Oltre al suo orientamento sessuale, e al suo lavorare, come lui stesso afferma, «sometimes» nei film, non sappiamo nulla di lui: è una figura di contorno, ma da questo momento in poi la sua presenza sarà costante, quasi sempre sullo sfondo, appunto, mescolato agli altri ma sempre inconfondibile. Esempio da questo punto di vista è la sequenza del litigio sul bordo della piscina tra la star Dirk e il regista Jack Corner (Burt Reynolds). L'alterità al quadrato di Scotty è posta da P. T. Anderson in secondo piano ma al centro dell'inquadratura: il modo in cui segue con il diverbio, visibilmente turbato, con le braccia che lo cingono in una sorta di auto-abbraccio, rende la sua presenza patetica e struggente. La sequenza si chiude proprio con un'inquadratura del solo Hoffman, che nel film è l'unico personaggio che resta fedele a se stesso, per quanto la sua identità sia gregaria e incompiuta<sup>10</sup>. In *Boogie Nights* la sua pelle bianca e lentiginosa, il corpo

<sup>10</sup> E non è un caso che Paul Thomas Anderson riservi a Hoffman una significativa parente-

soprappeso, sono i segni più evidenti della sua impossibilità di entrare nel gioco, che è, appunto, un gioco che si dipana interamente intorno e attraverso il sesso. Eppure la presenza di Hoffman, in maniera paradossale, richiama costantemente la sfera del desiderio, nonché del suo impossibile appagamento. Quel corpo, la sua pelle, sono un elemento cruciale di dissonanza che attraversa il film, e sono in certa misura disturbanti. Il suo corpo è, e diventa, imprescindibile ogni qualvolta viene mostrato, fino a diventare dissonante proprio quando viene associato al sesso. Ma Hoffman non si tira indietro, e questa disponibilità dell'attore, esplorata con P.T. Anderson, sarà poi ripresa e declinata variamente da altri registi. Pensiamo per esempio a *Happiness* di Todd Solondz, dove il personaggio del molestatore telefonico, e la scena della masturbazione ed eiaculazione, sono tra gli elementi più disturbanti del film. Anche qui, il paffuto ragazzone dall'aria un po' ebete sembra uscire da una sorta di trance esistenziale solamente quando è sessualmente eccitato. E se, come scrive Mosher, il suo personaggio è «uno dei più memorabili perversi della storia del grande schermo»<sup>11</sup>, è anche perché la perversione è esperita da un corpo non attraente che, se pur non esplicitamente mostrato, è costantemente percepito dallo spettatore.

Non è improbabile che Spike Lee, scegliendo Hoffman per *The 25th Hour* (*La 25ª ora*, 2002), per il ruolo del professore Jacob Elinsky, abbia pensato alle sue precedenti apparizioni in *Happiness* e in *Boogie Nights*. Anche in questo caso il personaggio ha come caratteristica più evidente la propria incompiutezza in termini di relazioni sentimentali, ma soprattutto sessuali. Nella sequenza della discoteca, dove il professore incontra una sua giovane studentessa (Anna Paquin), Hoffman sembra richiamare (e necessariamente richiama) le precedenti apparizioni: è nuovamente il desiderio sessuale a renderlo goffo, e il nucleo drammatico della scena non emerge attraverso le parole bensì dal

si, una sorta di coda nella scena del party di capodanno: dopo aver mostrato la sua nuova macchina a Dirk e aver tentato di baciarlo, Scotty, seduto al posto di guida, scoppia in un pianto straziato, ripetendo ossessivamente «I'm a fucking idiot». Come afferma Anderson, talvolta, quando un attore fa «something wonderful», bisogna dimenticarsi i ritmi della narrazione, il budget, o fregarsene del fatto che il film sia troppo lungo, e catturare ciò che sta accadendo: «Di fronte a un momento così, come quando Phil Hoffman che interpreta Scotty J, sale in macchina e si dà dell'idiota del cazzo, forse è un po' lungo, ma non mi interessa, me ne fotto, questo è quello che è successo a Phil», Paul Thomas Anderson, in Gavin Smith, *Night Fever*, in Jim Hillier (ed.), *American Independent Cinema*, British Film Institute, London, [2001] 2009, p. 175.

<sup>11</sup> Jerry Mosher, *Philip Seymour Hoffman. Jesus of Uncool*, cit., p. 111.

contrasto tra il corpo disinibito della ragazza e quello impacciato del professore. Relegato nell'angolo dell'inquadratura, le braccia e l'intera postura sono costrette, le spalle si chiudono, il collo sembra sprofondare nella camicia. Il sesso (ovvero un fallimentare approccio di lui nel bagno del locale) sembra suscitare sofferenza, disagio e paura. Lee però non spinge Hoffman verso territori di rischiosa esposizione di sé come nei due casi precedenti, tenendo l'attore più marcatamente entro i confini di un ruolo da caratterista<sup>12</sup>.

È invece Sidney Lumet ad aver lavorato ulteriormente su questo terreno, eludendo almeno inizialmente ogni rischio di stereotipo. Laddove l'associazione tra il corpo di Hoffman e il sesso si era sempre mossa tra incompiutezza e perversione – con un'implicita stigmatizzazione estetico-morale di quel corpo non confacente, non desiderabile, al quale è quindi precluso un pieno appagamento – in *Onora il padre e la madre* il regista sceglie di aprire il film proprio con il corpo e la pelle di Hoffman in una scena di sesso piuttosto esplicita. Un coito con la moglie, compiuto e appagante, apre significativamente uno dei film più densi dal punto di vista interpretativo, dove l'attore incarna un personaggio sicuro di sé, arrogante, che sprofonda tragicamente in un baratro causato dalla dipendenza dall'eroina ma soprattutto dalla bramosia di denaro. Qui Hoffman, nella parte principale insieme a Ethan Hawke, si lascia alle spalle gli impacci e le goffaggini di molte della sue precedenti apparizioni, e fa del proprio corpo un luogo di tensione estrema, una tensione sempre sul punto di esplodere. Il precipitare ineluttabile della situazione (che prende le mosse da una rapina alla gioielleria dei genitori in cui la madre è rimasta uccisa) porta però il personaggio a perdere il controllo di sé: il corpo – una sorta di involucro che impedisce l'emergere della sua miseria esistenziale – non può più esercitare la propria funzione di contenimento. La relazione con la moglie si incrina, perché è proprio il sesso a non funzionare (la donna gli rivela di avere una relazione con il fratello), e la rabbia e la violenza esplodono. Nell'epilogo, quel corpo bianco che abbiamo visto all'inizio del film è ferito e inerte, e smette infine di respirare, su un letto d'ospedale, soffocato dal padre che, in un atto estremo, tenta di vendicare il sangue versato e di mondare la propria famiglia dal cancro di un figlio che non può più riconoscere come tale.

Infine, non sarà un caso che in *Jack Goes Boating*, al momento l'unico film che vede Hoffman nel doppio ruolo di attore e regista, ancora una volta egli scelga

<sup>12</sup> Ritroviamo Hoffman associato ancora una volta alla sfera di una sessualità torbida, in *The Doubt (Il dubbio)*, John Patrick Shanley, 2008) dove veste i panni di un prete sospettato di pedofilia.

di mostrare il corpo nudo, nelle ripetute sequenze dal sapore onirico ambientate nella piscina. Il personaggio vuole imparare a nuotare per poter fare una gita in barca con la donna di cui è innamorato. In costume da bagno, la bianchezza estrema della sua pelle contrasta con l'azzurro cangiante dell'acqua. Il percorso di educazione alla vita a cui il personaggio si sottopone per rendersi confacente a una relazione sentimentale passa proprio attraverso "una messa a nudo".

### *Immedesimazione e imitazione*

Come scrive Michael Z. Newman, la narrazione del cinema indipendente è spesso incentrata su personaggi che «non hanno poteri magici, né un coraggio esagerato, né un particolare fascino intellettuale o sessuale, e il mondo in cui vivono segue le stesse regole del mondo che noi conosciamo attraverso le nostre reali esperienze umane»<sup>13</sup>. Se Hoffman ha saputo dar vita a personaggi che hanno variamente veicolato forme di deviazione dalla norma – sia in una declinazione che vira verso il grottesco sia, come nel caso di Lumet, decisamente verso il drammatico – la sua versatilità e sensibilità gli hanno permesso anche di incarnare figure maschili più convenzionali e ordinarie. Uomini non belli, non eccezionali, vagamente nevrotici, al centro di vicende che raccontano la quotidianità dell'America degli anni Duemila. Un'America senza mitologie né eroi, usurata dalla routine, impelagata nella difficile tessitura di relazioni umane all'interno di una società sempre più disumanizzata. *Ordinary man* è una tipologia di personaggio che emerge in filigrana nella filmografia di Hoffman sin dai tempi di *Magnolia* (*id.*, 1999), grazie al personaggio dell'infermiere al capezzale di Jason Robards. In *State and Main* (*Hollywood, Vermont*, 2000) di David Mamet, il personaggio prende maggiore spazio, ancora una volta in un film di impianto corale. Hoffman è uno sceneggiatore, che nel turbinio di un set cinematografico, pare il solo in grado di conservare la calma quando tutti sembrano in preda a una sorta di follia. Occhiali, capelli sempre ordinati, modi affabili e leggero impaccio. La commedia di Mamet, una divertente satira sul cinema forse un po' troppo prevedibile, permette a Hoffman di abbassare il voltaggio della propria performance, di lavorare su un registro naturalistico (con qualche venatura

<sup>13</sup> Michael Z. Newman, *Indie. An American Film Culture*, Columbia University Press, New York, 2011, pp. 87-88.

brillante) per un personaggio che funge da raccordo fra la troupe e i membri della piccola cittadina che ospita le riprese.

Ma è soprattutto in *The Savages* (*La famiglia Savage*, Tamara Jenkins, 2007) e poi in *Jack Goes Boating* e in *The Late Quartet* (*Una fragile armonia*, Yaron Zilberman, 2012), che l'attore si cimenta con personaggi che paiono perfettamente sintonizzati su quanto espresso da Newman riguardo agli orientamenti di certo cinema indipendente. Piccoli film e piccole storie, ambientate sullo sfondo della New York post 11 settembre, in cui le relazioni sono fitte tessiture di dialoghi, di silenzi, di sguardi. Hoffman, in questa tipologia di film, lavora su un registro recitativo sostanzialmente improntato sull'immedesimazione, in cui estrema attenzione è posta sui dettagli della mimica facciale, sull'uso degli oggetti, sull'emergere di «un pulviscolo di impressioni» suscitate dai cosiddetti «gesti semiconsci»<sup>14</sup>. Ma, soprattutto, ciò che Hoffman chiama in causa in questo tipo di performance è la propria capacità di agire concretamente, ovvero di erodere quanto più possibile il confine tra finzione e realtà:

Nella maggior parte dei casi gli attori non *fanno, fanno finta di fare*. È più facile. Perché *fare* veramente, è ciò che ti espone e ti rende vulnerabile. È qui che il regista deve intervenire, per aiutarti a superare questa difficoltà, e a “fare” piuttosto che “recitare”. Questo è ciò che commuoverà gli altri e commoverà anche te stesso: non c'è nulla di più emozionante, a teatro come al cinema<sup>15</sup>.

È evidente che la poetica d'attore di Hoffman, quando esplicitata a parole, è orientata a sottolineare quanto l'atto di recitare comporti un'esposizione di sé, della propria interiorità e intimità messe al servizio del personaggio da rappresentare, per riempirlo di vita. L'attore non è un imitatore di qualcun'altro, bensì un essere umano che mostra se stesso di fronte a un pubblico o a una macchina da presa. La ricorrenza, nelle dichiarazioni di Hoffman, del termine vulnerabilità, la sua insistenza sulla recitazione come luogo esistenziale in cui si rischia in prima persona, mirano molto evidentemente a chiosare in questa direzione le proprie performance. In molte di queste infatti è certamente evidente, in particolare nei climax (vuoi di rabbia, vuoi di disperazione), quanto il confine tra realtà e finzione possa diventare difficilmente individuabile.

<sup>14</sup> Cfr. Claudio Vicentini, *L'arte di guardare gli attori*, cit., pp. 100-101.

<sup>15</sup> Yann Tobin, *Entretien avec Philip Seymour Hoffman*, «Positif», 604, janvier 2011, p. 21.

Ciò nonostante, ascrivere Hoffman alla variegata compagine di interpreti che perseguono percorsi di matrice immedesimativa significa perdere di vista la specificità del suo caso. Il talento di Hoffman ha molte facce, e se da un lato la sua capacità immersiva nel personaggio, la sua disponibilità a mettersi in posizione di rischio, sono evidentissime, dall'altro è proprio il talento a consentirgli di esplorare il versante opposto, quello cosiddetto dell'imitazione. E ancora, altrettanto evidente è la sua abilità di mescolare e fare convivere i due approcci all'interno di una medesima performance. Come scrive James Naremore, che di recente ha rivalutato l'importanza delle tecniche imitative rispetto a quelle immedesimative:

La maggior parte degli attori sono pragmatici piuttosto che dogmatici, disposti a usare la tecnica che meglio funziona in determinate circostanze; e sebbene la tecnica dell'imitazione e quella del sentimento personale sono spesso considerate dai teorici come opposte, in realtà non si escludono a vicenda<sup>16</sup>.

I ruoli da caratterista, quelli della prima parte della sua carriera come quelli che continua a concedersi ancora oggi, sono ottimi esempi di come l'attore non disdegni le pratiche imitative, pur arricchendole di una profondità non così frequente nei ruoli secondari, troppo spesso a rischio di stereotipo. Un esempio folgorante è quello rappresentato dalla figura della drag queen in *Flawless* (*Flawless – Senza difetti*, Joel Schumacher, 1999), dove l'attore lavora su un processo di imitazione al quadrato, riuscendo tuttavia a dar vita una personificazione densissima, tridimensionale in cui, come scrive José Arroyo, «riesce a essere stravagante attraverso l'economia dei gesti, vibrante attraverso l'immobilità, e far raggiungere alla sua voce un grado di espressività praticamente senza precedenti»<sup>17</sup>. Pensiamo ancora al personaggio di Lester Bangs in *Almost Famous* (*Quasi famosi*, Cameron Crowe, 2000), o alle sue apparizioni in *Charlie Wilson's War* (*La guerra di Charlie Wilson*, Mike Nichols, 2007) in *The Ides of March* (*Le idi di marzo*, George Clooney, 2011) o in *Moneyball* (*L'arte di vincere*, Bennett Miller, 2011). Tutti ruoli di contorno, negli ultimi anni a fianco di star di prima grandezza, dove la capacità di Hoffman di utilizzare i tratti fisici marcati, di appoggiarsi al trucco (ai baffi, all'acconciatura) e al costume (o a una semplice montatura degli occhiali), gli permette di

<sup>16</sup> James Naremore, *Film Acting and the Arts of Imitation*, «Film Quarterly», LXV, 4, 2012, p. 35.

<sup>17</sup> José Arroyo, *Impersonators*, «Sight and Sound», X, 12, November 2000, p. 17.

lavorare, per così dire, dall'esterno verso l'interno. La modalità di partenza è quella del rispecchiamento di una certa tipologia umana (o di una persona realmente esistita, come nel caso di Bangs o di Gus Avrakotos del film di Nichols), che però conduce l'attore oltre la superficie, mettendo in atto proprio quella commistione di tecniche indicata da Naremore. Ciascuno di questi personaggi infatti, per esigenze drammaturgiche ma anche e soprattutto per capacità dell'attore, riesce a uscire dei confini del ruolo di secondo piano e assurgere a coscienza critica della vicenda rappresentata. Grazie alla capacità di Hoffman di affrontare i ruoli "da fuori" e "da dentro", i suoi personaggi possono posizionarsi in maniera trasversale, essere emotivamente coinvolgenti ma intrinsecamente ambigui.

### *Small actorly transformations*

Sono grato del mio aspetto. Sono grato del fatto di avere un corpo con cui posso fare quello che devo fare e sembrare... chiunque altro<sup>18</sup>.

Ritorniamo nuovamente al corpo, elemento centrale dell'attorialità di Hoffman. Non solo il suo è un corpo ineludibile, ma è anche estremamente plasmabile. In *Capote*, l'attore, notevolmente dimagrito, incarna in maniera del tutto plausibile l'eccentrico scrittore americano. Una performance che gli è valsa il primo Oscar nel 2006: un premio ovvio, considerata la fascinazione dei giurati dell'Academy per le interpretazioni che si poggiano su tangibili sacrifici dell'attore, di cui la variazione di peso sembra quella più apprezzata. Al di là dell'ironia, come ha sottolineato Kevin Esch, la *actorly transformation* (ovvero l'alterazione reale del corpo dell'attore, in particolare quella riguardante il peso) pone un problema dal punto di vista dell'analisi della recitazione<sup>19</sup>. Se da un lato è la prova di un'evidente devozione al personaggio, dall'altra l'effetto ottenuto pone legittimamente il dubbio di quanto questa trasformazione effettivamente riguardi l'arte della recitazione. La *actorly transformation* non è certo nuova sugli schermi hollywoodiani (pioniere è stato De Niro, con la sua interpretazione di Jake LaMotta in *Raging Bull* [*Toro scatenato*, Martin Scorsese, 1980]), ma negli ultimi anni è indubbio che rappresenti, nelle prospettive dell'industria cinematografica come

<sup>18</sup> Philip Seymour Hoffman in Lynn Hischberg, *A Higher Calling*, «The New York Times Magazine», December 19, 2008.

<sup>19</sup> Kevin Esch, *"I Don't See Any Method at All": The Problem of Actorly Transformation*, «Journal of Film and Video», 58, Spring 2006, pp. 95-107.

nella percezione dello spettatore, una prova a cui gli attori possono sottoporsi per dimostrare la propria bravura. L'esigenza di aderenza mimetica conduce l'interprete a trasformare il proprio corpo radicalmente, a imitare il personaggio nel suo aspetto esteriore facendo a meno degli ausili del trucco. Il sacrificio che questo processo comporta sembra poi trasferirsi, come per osmosi, nell'intensità emotiva della performance. È evidente che il film biografico sia il luogo dove più frequentemente avvengono precorsi di trasformazione. E *Truman Capote, biopic* solo parzialmente aderente alle strutture tipiche del genere, fa sì che anche Hoffman si sia trovato alle prese con il problema di una trasformazione fisica nell'ottica dell'aderenza al personaggio. Il grande corpo di Hoffman deve diventare il piccolo corpo di Truman Capote. Ma anche in questo caso, il lavoro è trasversale, e il pregio della performance dal punto di vista della nostra analisi non sta tanto nel risultato ottenuto – che, seppur pregevole, è tuttavia marcatamente virtuosistico – quanto nel mostrare come la poetica attoriale di Hoffman non disdegni anche le tecniche di trasformazione, stemperate però dall'uso parallelo di tecniche immedesimative e imitative<sup>20</sup>. Nel caso di *Truman Capote* l'impiego di questa tecnica multipla è particolarmente evidente ma, a ben pensare, molte delle performance dell'attore possono essere ricondotte a una personale visione, ridotta, della *actorly transformation*. Una trasformazione che non è una trasfigurazione, bensì un piccolo aggiustamento che consente al suo corpo di diventare quello di «chiunque altro». Dal momento che la creazione del personaggio si fonda su una complessa intelaiatura, creare il personaggio è come progettare e costruire un edificio, partendo dalle fondamenta per giungere fino agli arredi. Per fare tutto ciò sono necessarie svariate competenze e specifiche tecniche, e Hoffman è tra i pochi attori a saperle padroneggiare.

### *La grandezza della storia*

Se *Truman Capote* è un film chiave, anche in virtù dei riconoscimenti ufficiali, la carriera di Hoffman non sembra aver svolto nella direzione consueta

<sup>20</sup> Sempre Naremore afferma che nel film l'attore «offre un'interpretazione particolarmente convincente – che non è mai una copia pedissequa del modello ed è così emotivamente persuasiva che il talento imitativo non distrae mai lo spettatore dalla caratterizzazione. Quest'ultimo risultato è tanto più impressionante considerato che Capote era una figura ostentatamente eccentrica, il tipo di personalità che potrebbe sembrare comicamente grottesca», James Naremore, *Film Acting and the Arts of Imitation*, cit., p. 41.

in questi casi, ovvero quella della sclerotizzazione. Fortunatamente, l'attore ha saputo ovviare al rischio di doversi ripetere con varianti del personaggio o, meglio, laddove questo rischio si è presentato, ha saputo superare l'ostacolo. È indubbio che Hoffman abbia nelle sue corde la categoria del *larger than life*, e Capote certamente vi appartiene. Charlie Kaufman, che sull'eccedenza, sull'assenza di misura, costruisce la tessitura del proprio *Synecdoche, New York* affida il gigantesco ruolo del regista proprio a Hoffman, che alla stregua di Orson Welles in *Citizen Kane* (*Quarto potere*, 1941) invecchia (grazie al trucco) nel corso della pellicola, nel tentativo di portare compimento un mastodontico progetto di allestimento teatrale. Ma il film di Kaufman si arena nelle secche della propria ambizione, e l'attore, nonostante l'enorme impegno profuso, non esce totalmente indenne dall'esperienza. Il personaggio del regista Caden Cotard sembra però essere servito a Hoffman per ricalibrarsi, per trovare una misura proprio nella rappresentazione dell'eccedenza e della magniloquenza. *The Master* (*id.*, 2012), quinta tappa della collaborazione tra l'attore e Paul Thomas Anderson, è un viaggio nei recessi delle relazioni umane e delle loro manipolazioni, nelle ossessioni e nei paradossi della mente. Un ennesimo affondo del regista sulle distorsioni paranoiche e sul vuoto imbellettato della società americana, in cui l'attore, qui a fianco di Joaquin Phoenix, incarna il ruolo del titolo. Un film dal respiro insieme solenne e sincopato, come i suoi protagonisti. Hoffman, sotto la direzione del fidato amico regista, riesce a mettere il suo talento al servizio di un personaggio ossimoricamente misurato e abnorme. Una performance a tratti voluttuosa e a tratti raggelante, dove si mescolano senza soluzione di continuità accuratezza mimetica e intensità emotiva. Echi wellesiani nella voce, nella postura, nella sinistra grandezza del predicatore. Anderson afferma di essersi rivisto *Mr. Arkadin* (*Rapporto confidenziale*, 1955) e *Falstaff* (*id.*, 1965), proprio per ritrovare i momenti in cui «il personaggio assume la grandezza della storia»<sup>21</sup>, e Hoffman, da attore, sembra volerci dimostrare come sia ancora possibile frequentare, senza imitarla ma rideclinandola, la grandezza wellesiana.

<sup>21</sup> Paul Thomas Anderson in Michael Henry, *Entretien avec Paul Thomas Anderson*, «Positif», 623, janvier 2013, p. 11.



Generi, neo generi, remake



Giacomo Manzoli

*I Farrelly e altri stooges: la demenza come fattore  
di decostruzione della vita sociale*

Cercano l'idiota che hanno dentro di sé. Nessun altro può farlo al posto loro. Quello che voglio dimostrare è che... se una società diventa sempre più ricca, allora perché la gente non è più felice? Nell'età della pietra tutti gli idioti morivano, giusto? Adesso non è più così. Essere un idiota è un lusso, ma è anche un passo in avanti. Gli idioti sono esseri del futuro. Questo se si riesce a trovare un idiota che sia proprio un idiota che appartiene a se stesso.

Così si esprimeva il protagonista di uno dei più controversi film di Lars Von Trier, *Idioterne (Idioti)*, del 1998. Provocatoria variazione sul tema del manifesto Dogma 95, Von Trier pretendeva di riallacciarsi a una vasta e confusa tradizione che rimanda alle avanguardie, all'antipsichiatria, a diverse modalità delle controculture novecentesche<sup>1</sup>, ma perfino a una tradizione letteraria che, dal Medioevo in poi, celebra la purezza degli umili e la forza sovversiva del rifiuto – spontaneo o voluto – di ciò che è convenzionalmente ritenuto intelligente (e perciò furbo, produttivo, normale o come lo si vuole definire).

Non è ovviamente questa la sede per dilungarsi sull'importanza e la sottigliezza del concetto di idiozia e sulle sue infinite variazioni e possibili declinazioni in una prospettiva di storia culturale ad ampio spettro<sup>2</sup>, ma assai più

<sup>1</sup> Al riguardo si vedano le molteplici dichiarazioni dello stesso regista in: Lars von Trier, *Gli Idiotti. Dogma95. La sceneggiatura. Il diario di lavorazione*, Ubulibri, Milano, 1999; e in: Lars von Trier, *Il cinema come Dogma. Conversazioni con Stig Björkman*, Mondadori, Milano, 2001.

<sup>2</sup> Sul piano, per così dire, epistemologico, una profonda influenza ha certamente avuto

modestamente provare a esplorarne l'impatto sul cinema americano contemporaneo e avanzare alcune ipotesi in merito a funzioni e significati.

Infatti, appesantito da un apparato teorico e filosofico di una certa pomposità e attardatosi a contemplare il proprio statuto autoriale, Lars von Trier arrivava con ritardo a esplorare un tema che il cinema americano sembrava, nel '98, avere già ampiamente metabolizzato a un livello per così dire mainstream.

Non ci riferiamo al caso fin troppo evidente di *Forrest Gump* (*id.*, Robert Zemeckis, 1994)<sup>3</sup>, ovvero a quella sorta di "idiot performant" che informa di sé buona parte della cultura americana (recuperato, per esempio, anche da Joel e Ethan Coen in gran parte dei loro film) e che in qualche modo rappresenta una versione idealizzata della condizione del soggetto postmoderno.

Infatti, in una delle più scatenate parodie del mondo hollywoodiano e dei suoi meccanismi interni, *Tropic Thunder* (*id.*), diretto nel 2008 da Ben Stiller, a un certo punto Robert Downey Jr. spiega a un collega l'errore di aver interpretato il personaggio di Simple Jack, vale a dire un idiota-idiota, non un idiota geniale o capace di imprese memorabili, come Rain Man o, appunto, come Forrest Gump, ma un idiota definitivo e qualsiasi, senza possibilità di redenzione.

È questo il tipo di idiozia alla quale facciamo riferimento. Teorizzata perfino da Mike Judge in un film del 2006, *Idiocracy* (*id.*), che pare fare il verso a von Trier e che invece rappresenta un testo connettivo sul quale conviene dilungarsi. Si tratta infatti di un plot che deriva da una tipica commistione di generi, tra distopia fantascientifica, parodia e satira sociale, con un mediocre al cubo interpretato da Luke Wilson (bibliotecario dell'esercito...) che viene ibernato e si risveglia alcuni secoli dopo, scoprendo che l'umanità è ormai completamente regredita a una fase di demenza diffusa a causa di due fenomeni concomitanti: il ruolo delle tecnologie che hanno reso inutile, in termini evolutivi, l'esercizio dell'intelligenza, e l'aridità dello stile di vita delle

l'opera del neurologo Oliver Sacks, diventata di larga diffusione nel corso degli anni Ottanta e talvolta frequentata anche dal cinema – si pensi a *Awakenings* (*Risvegli*, Penny Marshall, 1990). Diversamente, sul piano storico e culturale, fra le numerosissime opere di diversa ispirazione (uno per tutti, Foucault), ci limitiamo a ricordare il sempre inoppugnabile testo di Carlo Cipolla, *Le leggi fondamentali della stupidità umana*, in Carlo Cipolla, *Allegro ma non troppo*, il Mulino, Bologna, 1988.

<sup>3</sup> Sul tema si veda: Riccardo Caccia, *Forrest Gump*, in Gianni Canova (a cura di), *Robert Zemeckis*, Marsilio, Venezia, 2008 (e relativa bibliografia).

persone più intelligenti, restie a riprodursi o ad avere più di un solo figlio per non compromettere la propria realizzazione individuale, laddove i meno dotati, invece, sembrano non avere alcun problema a riprodursi massicciamente, in modo anche irresponsabile. Il film presenta diversi omaggi alla fantascienza classica e in particolare a opere di confine, come *Sleeper (Il dormiglione, Woody Allen, 1973)* o *Le cinquième élément (Il quinto elemento, Luc Besson, 1997)*.

Wilson, naturalmente, figurerà come un genio in un mondo che rischia la carestia perché la gente si ostina ad annaffiare le piantagioni con bevande addizionate con vari integratori, ma il punto non è questo.

Il punto, piuttosto, è che il regista e sceneggiatore è quello stesso Mike Judge passato alla storia della televisione americana per aver creato, nel 1993, uno dei programmi più sgradevoli e al contempo fortunati di MTV, *Beavis and Butt-Head*, serie d'animazione incentrata sulle avventure di due liceali tanto stupidi quanto volgari, violenti, politicamente scorretti, provocatori, amorali e così via, seguendo lo stigma che il programma ha incontrato nei quattro anni di programmazione e nelle sue successive ramificazioni. Eppure, questa serie, che in Italia ha sempre avuto un successo molto relativo per come è profondamente calata nel contesto di riferimento, negli USA ha registrato non solo un pubblico enorme (sia pure fortemente connotato sul piano anagrafico) ma anche una straordinaria influenza su film e serie degli anni successivi, riuscendo evidentemente a rispondere a un preciso bisogno di natura simbolica.

Nel 1997, quindi, la Fox mette in programmazione un'altra serie animata che segue in gran parte coordinate analoghe e si riferisce al medesimo target, *South Park* di Trey Parker e Matt Stone, confluita poi nel palinsesto di MTV. Qui, nel 2000, esordirà anche una ulteriore serie, questa volta non di animazione ma rientrante in sostanza nel frame della cosiddetta "reality television", *Jackass*, di Spike Jonze, Johnny Knoxville e Jeff Tremaine, dove a essere sfidati, di puntata in puntata, erano i limiti del buon gusto e di ogni buon senso, a partire dall'istinto di conservazione.

Molto meno idioti di quanto non appaiano in video<sup>4</sup>, i protagonisti della

<sup>4</sup> Come si può immaginare, la pubblicitaria in merito, nel campo della popular culture, è imponente. Si vedano, fra gli altri: Robert W. Sweeny, "This Performance Art is for the Birds": *Jackass*, 'Extreme' Sports, and the De(con)struction of Gender, «Studies in Art Education», XLIX, 2, 2008, pp. 136-146; Simon Lindgren, Maxime Lélièvre, *In the*

serie hanno assunto uno statuto divistico che li accomuna a certe icone punk, facendosi espressione di un disagio ma anche consapevoli performers al limite dell'avanguardia (e, in fondo, non avrebbe del torto chi li vedesse impegnati a integrare in un format televisivo le sperimentazioni estreme di Andy Warhol o Marina Abramovich...)<sup>5</sup>. Alla fine, quella che esprimono è, a tutti gli effetti, una sub-cultura giovanile da periferia urbana, nel senso che al termine sono soliti attribuire i cultural studies.

Solo che questa sub-cultura ruota attorno a una celebrazione dell'idiozia (in particolare dell'impresa autolesionista priva di significati apparenti, gratuita) e filtra attraverso una grande piattaforma televisiva globale, sicché ha l'ambizione (raggiunta) di elevarsi al rango di cultura a tutti gli effetti, di rappresentare cioè un emblema o una tendenza di elementi comuni alla cultura contemporanea senza ulteriori specificazioni.

Perché, se *Beavis & Butt-Head*, *South Park* o *Jackass* (ma anche *l'Ali G* creato nel 1998 da Sacha Baron Coen) si riferiscono prevalentemente a un target giovanile, essi non fanno altro che declinare in modo pertinente ai soggetti ai quali si rivolgono un tema che appare ampiamente diffuso e pervasivo anche su un piano più generale.

### *L'attore è il medium*

Per comprendere dunque la portata del fenomeno e le sue coordinate in termini sintetici, ci si può riferire all'attore che meglio di ogni altro ha saputo incarnare lo spirito comico del tempo che va dalla metà degli anni Novanta all'inizio del nuovo secolo, Jim Carrey.

La vasta bibliografia<sup>6</sup> che lo riguarda e la sua stessa filmografia hanno

*Laboratory of Masculinity: Renegotiating Gender Subjectivities in MTV's Jackass*, «Critical Studies in Media Communication», XXVI, 5, 2009, pp. 393-410.

<sup>5</sup> Non suoni un parallelo eretico. In Italia, l'artista concettuale Maurizio Cattelan ha collaborato con gli eredi locali di questo tipo di televisione, Fabrizio Biggio e Francesco Mandelli, alias *I soliti idioti*, non a caso inaugurato da MTV nel 2009 e dichiaratamente ispirato alla trasmissione inglese *Little Britain* (David Walliams, Matt Lucas, 2003-2006). Al riguardo si veda: [http://www.huffingtonpost.it/2013/10/25/maurizio-cattelan-bologna\\_n\\_4163286.html](http://www.huffingtonpost.it/2013/10/25/maurizio-cattelan-bologna_n_4163286.html)

<sup>6</sup> Si vedano al riguardo: Jérôme Larcher, *Éloge de Jim Carrey*, «Cahiers du Cinéma», 548, 2000; Giacomo Manzoli, *Jim Carrey, l'enigmatica perfidia*, «Cineforum», 402, 2001 (*si parva licet*); Vivian Sobchack, *Thinking through Jim Carey*, in Cynthia Baron,

ampiamente messo in luce quali sono le radici nelle quali affonda il suo stile e la direzione in cui si è sviluppato il suo contributo originale alla storia della performance cinematografica e della comicità. Da una parte, sotto il profilo dell'uso del corpo, è stato largamente sottolineato il debito che nutre nei confronti di Jerry Lewis. Dall'altro lato, Carrey ha iniziato negli anni Ottanta e si è inserito in quel vastissimo alveo di comicità irriverente che ha trovato i suoi momenti più celebri nel cinema di John Landis e nelle trasmissioni del *Saturday Night Live*, avendo in figure come John Belushi e Andy Kaufman i suoi punti di riferimento. Da lì vengono i vari Dan Ackroyd, Bill Murray, Steve Martin, Marty Short e attorno a quella stessa factory sono in qualche modo cresciuti i vari Jeff Daniels, Adam Sandler, Ben Stiller, Jack Black, Seth Rogen, Vince Vaughn, Steve Carrell, Owen e Luke Wilson, e tutta la schiera di attori e autori che hanno animato le serie degli *American Pie* e degli *Scary Movie*, il cui faro è invece la grande pulsione parodica del trio composto da Jim Abrahams e da David e Jerry Zucker (i quali, del resto, avevano scritto proprio con Landis quella specie di film-manifesto, ma senza la supponenza di Dogma 95, che è *Kentucky Fried Movie* [*Ridere per ridere*, John Landis, 1977]).

E si tratta di una tradizione così pervicace e profonda da aver travalicato i tradizionali confini del genere. Se, come è stato ripetutamente osservato<sup>7</sup>, l'etichetta dispregiativa di "demenziale" è sempre stata fuorviante nella definizione di questo tipo di comicità già a partire dagli anni Settanta e serve soprattutto a marcare il pregiudizio degli osservatori, è vero che il tipo di oggetti con cui ci si trova ad avere a che fare sembrano spesso predisposti per disorientare le aspettative canoniche di uno spettatore tradizionale. C'è da chiedersi allora come sia possibile, per esempio per Judd Apatow o Milos Forman, guidare rispettivamente Adam Sandler o Jim Carrey in film malinconici, vere e proprie metariflessioni sul tema della comicità, sulla funzione sociale del comico nella cultura di massa e sulla soggettività che ne deriva, come *Funny People* (*id.*, Judd Apatow, 2009) o *Man on the Moon* (*id.*, Milos Forman, 2000). Si tratta infatti di altrettanti drammi comici di lunghezza esorbitante (fra le due ore e le due ore e mezza) in cui si narra la vita di personaggi che "fanno ridere" per mestiere e che oscillano fra euforia e disforia, intrecciando il successo professionale e il fallimento esi-

Diane Carson, Frank P. Tomasulo (eds.), *More Than a Method. Trends and Traditions in Contemporary Film Performance*, Wayne State University Press, Detroit, 2004.

<sup>7</sup> Per esempio in: Emanuela Martini (a cura di), *Dementia 2000*, «Cineforum», 402, 2001.

stenziale, i piaceri dello star system con la malattia, il dolore e persino la morte, in un'alternanza di momenti strazianti o intimi da una parte e, dall'altra parte, di turpiloquio, volgarità estreme, meschinità, scorrettezze politiche – provocatoriamente ricercate o involontarie – che chiamano in causa tutte le categorie possibili: sex, gender, race, age, disability e così via. Peraltro nel caso dell'Andy Kaufman interpretato da Carrey, vediamo ritratto un artista realmente esistito e che rientra a pieno titolo nella galleria dei biopic sui lunatici di talento, sui ribelli borderline che hanno fatto la fortuna del regista ungherese.

Del resto, la figura di Jim Carrey era letteralmente esplosa fra il 1993 e il 1994, allorché – da attore semiconosciuto – si è trovato a interpretare, nello stesso anno (escono tutte nel '94) ben tre commedie che condividono fra loro ben più di un'aria di famiglia. Due di essi, *Ace Ventura: Pet Detective* (*Ace Ventura – Lacchiappanimali*, Tom Shadyac, 1994) e *The Mask* (*The Mask – Da zero a mito*, Chuck Russell, 1994) sono praticamente film gemelli, benché nati da presupposti completamente differenti.

Il secondo è un interessantissimo film di derivazione fumettistica, riprendendo una storia di grande successo nel campo dell'underground, concepita da John Arcudi nel 1989 per la casa editrice indie Dark Horse, mentre il primo nasce da una serie di performance televisive di Carrey, rielaborate da Jack Bernstein e destinate a un successo planetario che si consolida con il secondo capitolo della saga, *Ace Ventura: When Nature Calls* (*Ace Ventura – Missione Africa*, Steve Oedekerk, 1995) capace di superare i duecentodieci milioni di dollari dell'epoca solo al box office. In entrambi i casi, il personaggio di Carrey è quello di un disadattato completamente alienato, la cui comicità è prevalentemente di natura corporea e deriva dal modo formidabile con cui Carrey riesce a fornire un correlativo plastico, attraverso spasmi di ogni forma e natura, a una compressione dell'aggressività che ha chiaramente superato il limite di guardia. In *The Mask – Da zero a mito*, il tema della schizofrenia è assunto persino a livello diegetico, trattandosi del classico nerd, apparentemente rassegnato a un ruolo di subalternità e a una vita di umiliazioni, il quale può dare libero sfogo al proprio lato oscuro, tanto violento quanto irresistibile, semplicemente indossando una maschera incantata. Ma altrettanto violento e del tutto incapace di sottoporre a una qualunque disciplina i propri istinti e la propria libido è il detective per animali Ace Ventura, anch'egli esploratore del "basso corporeo" in tutte le sue manifestazioni più regressive e liberatorie; anch'egli semplicemente incapace di esercitare qualunque forma di sensibilità nei confronti degli umani

con cui si trova a interagire, in una forma esasperata di sociopatia che lo porta a una esclusiva empatia mimetica con gli amati (e ricercati) animali.

È perfettamente legittimata ogni ipotesi sul fatto che Carrey si trovi, in questi film, a dare una forma – tanto inquietante quanto catartica – al disagio individuale, specialmente maschile, di fronte a una richiesta supplementare di riguardo per tutte le sensibilità altrui, in una società multi-etnica e complessa. Il comico scaturisce, in forme estreme, dalla riduzione dello spazio di “libera espressione” per le forme tradizionali della mascolinità, ormai automaticamente ricondotte al concetto di dominio maschile e dunque fortemente stigmatizzate. Ed è altrettanto lecito ricollegare tutto questo con l’epoca in cui i film sono ambientati: la fine della guerra fredda e dei testosterone anni Ottanta, il riposizionamento di tutta una serie di soggetti all’interno della società americana, nuove forme di declinazione del gender molto più “equilibrate” (è il periodo d’oro di Demy Moore e Angela Bassett e di figure divistiche maschili decisamente più gentili di quelle che avevano segnato il decennio precedente, da Keanu Reeves a Patrick Swayze).

Ma fra i tre del 1994, il film di Carrey più interessante ai fini del discorso che stiamo dipanando è sicuramente il terzo, quello che lo vede al fianco di Jeff Daniels, *Dumb & Dumber* (*Scemo e più scemo*, 1994) diretto da due figure destinate a lasciare un segno, Bobby e Peter Farrelly.

### *Fratello dove sei?*

Ancora una volta è la televisione a fornire la spinta propulsiva a una piccola rivoluzione nel campo della comicità cinematografica. I fratelli Farrelly, infatti, nascono e crescono artisticamente nella squadra di sceneggiatori di una serie cult della NBC, *Seinfeld* (1989-1998), poco nota in Italia ma di formidabile successo negli USA (durante il periodo di messa in onda vincerà una quantità impressionante di Emmy Award e Golden Globe).

Spesso invocata come l’incarnazione stessa della postmodernità, la sitcom inventata da Jerry Seinfeld e Larry David si è fatta vanto per anni di essere un programma “sul nulla” e di proporre un umorismo del tutto amorale e fine a se stesso, scevro da qualunque pathos o funzione didattico-educativa<sup>8</sup>. Per

<sup>8</sup> Si veda, sul tema, Michael Medved, *Hollywood vs. America: Popular Culture and the War on Traditional Values*, Harper, New York, 1993.

certi aspetti, le avventure di un gruppo di personaggi che navigano a vista nell'assurdo, spesso oltre ai limiti dell'autismo, costantemente portati a forzare i limiti delle convenzioni nella rappresentazione televisiva, ma al contempo perfettamente a proprio agio, imprevedibilmente sereni e appagati dalle proprie esistenze prive di senso e sentimento<sup>9</sup>. Da questa serie enigmatica, che determina una sorta di riprogrammazione del pubblico statunitense, nasce l'idea per una commedia semplicemente insensata, che mette in scena due perfetti deficienti. Perché i due amici protagonisti di *Scemo e più scemo* sono proprio il prototipo dell'idiota "che appartiene a se stesso", ovvero dell'uomo del futuro di cui parlerà Lars von Trier alcuni anni dopo.

Inabili a tutto, incapaci di svolgere il più semplice dei lavori, capaci solo di compiere disastri avvilenti e sistematicamente preda di pulsioni regressive, Lloyd Christmas e Harry Dunne sono la versione aggiornata di ciò che erano stati Fatty Roscoe Arbuckle per lo slapstick degli anni Dieci e *The Three Stooges* negli anni Trenta. Spiriti maligni, sorti dalle profondità della cultura popolare più sboccata e disinibita per portare scompiglio e disordine in un universo convenzionale, retto principalmente dal buon gusto, dall'etica e dalla logica del "giusto profitto".

I due *buddies* messi in scena dai Farrelly sono brutti, goffi, sporchi, ignoranti, poveri, volgari proprio come i futuri protagonisti di *Jackass*. Possono trascorrere intere giornate impegnati in fastidiosissimi scherzi infantili. Sono del tutto irresponsabili, sia rispetto a qualunque forma di impegno sia rispetto alle aspettative altrui. Sono capaci di tradire (e si tradiscono a vicenda con serenità) ma non hanno nessuna intenzione di assumersene la responsabilità. Hanno un rapporto delirante col denaro, che prescinde totalmente dal concetto di valore. Non lo sanno guadagnare, ma quando se ne trovano per le mani lo sprecano nei modi più insensati, inseguendo le gratificazioni più estreme e superficiali. Si lanciano in scherzi crudeli e mettono in pratica stratagemmi del tutto amorali pur di raggiungere i loro scopi (per esempio vendere un uccellino morto a un bambino cieco). Disprezzano ogni forma di etichetta, sabotano l'ecologia, vivono i sentimenti in maniera del tutto materiale, oscillando dall'idealismo più sfrenato alla corporeità più esplicita.

Tutto questo, però, con una leggerezza che li rende invulnerabili. Infatti, fra

<sup>9</sup> Si veda, al riguardo, Ryan Dawson, *Seinfeld: A Show about Something*, Cambridge University Press, Cambridge, 2006 e William Irwin (ed.), *Seinfeld and Philosophy: A Book about Everything and Nothing*, Open Court Publishing Company, Peru, Illinois, 1999.

le altre cose, si deve riconoscere loro di essere talmente al di fuori del contesto sociale tradizionalmente inteso da non essere in alcun modo invischiati con le sue ipocrisie (e non è un caso che tutta la seconda parte del film si svolga ad Aspen, Colorado, località di gran moda per le vacanze invernali del jet set).

Se siano i Farrelly stessi lo “scemo e più scemo” è fatto che non ci interessa e che porterebbe ad attribuire loro una patente di autorialità che è invece utile evitare, lasciando che figure e motivi dei loro film circolino liberamente nell’industria culturale e nella cultura popolare americana (e non solo). Fatto sta che anche il secondo film, *Kingpin* (*id.*, Bobby e Peter Farrelly, 1996) propone una coppia di losers on the road, impegnati in un’impresa tanto insensata quanto indispensabile. Molto più compiuto sul piano narrativo, il film racconta di un campione di bowling al quale hanno amputato una mano e si ritrova a giocare con un moncherino di plastica dopo una discesa agli inferi della degradazione – chiara parodia di *The Hustler* (*Lo spaccone*, Robert Rossen, 1961) e del suo sequel, *The Color of Money* (*Il colore dei soldi*, Martin Scorsese, 1985) – facendo coppia con un amish dal talento imprevedibile che egli dovrebbe condurre nel mondo dei professionisti.

Stavolta gli idioti sono un po’ meno idioti, ma resta una girandola paradossale di situazioni limite, poste in essere da questi due perfetti esclusi. Ma il film costituisce un’evoluzione interessante soprattutto per come integra una serie di elementi che diventeranno una costante nei film successivi dei due fratelli. Woody Harrelson, come detto, è un disabile. Gli manca un arto e il film non fa nulla per celare la sua menomazione, insistendo con ripetute gags sull’handicap in questione. Il suo aspetto, del resto, non è molto più rassicurante, giacché a caratterizzarlo è soprattutto un riporto imbarazzante e ribelle che ne deturpa ogni pretesa di fascino. D’altra parte, lo vedremo accoppiarsi per interesse con la padrona di casa, anziana tabagista dai denti giallissimi, la cui fisicità cadente costituisce un vertice di abiezione difficilmente raggiungibile, incrociando ageism e sessismo, per non parlare delle evidenti perversioni che animano la vita e l’immagine dell’esasperato antagonista messo in scena da Bill Murray. Ancora, sull’altro versante, la purezza dell’amish interpretato da Jeff Daniels contrasta con l’immagine di ottusità, grettezza e limitatezza di vedute con cui è rappresentata la comunità religiosa, solitamente idealizzata.

Difficile decidere quale atteggiamento adottare, di fronte a procedure che svelano tutta l’ambivalenza con cui è solita esprimersi la cultura di massa, specie quando si confronta con temi di questa delicatezza. Infatti, ecco da un

lato l'attacco per la maniera irrispettosa, percepita come offensiva e simbolicamente violenta, con cui sono trattati i soggetti più deboli e ogni forma di anormalità<sup>10</sup>. Dall'altro lato, si comincia a intravedere che questa rappresentazione in se stessa costituisce un netto passo avanti e un contributo tanto più importante, in quanto mainstream, all'ampliamento del cosiddetto visibile per tutta una serie di figure relegate alla condizione "tecnica" dell'osceno<sup>11</sup>. Infatti, come nota Kathleen LeBesco,

as much as all the Farrelly brothers' films rack up laughs at the expense of people with disabilities, many of them contrarily function to normalize disability. Most of their main characters have some form of disability or another; in addition, another subset of disabled characters whose portrayals are more complicated and nuanced exists within the filmic universe of the Farrelly brothers. Peripheral characters with disabilities – from spina bifida to stuttering, among others – are typically not subjected to the same problematic framing as many of the lead characters, and in fact often reflect a view of disability itself as normal<sup>12</sup>.

Ed è esattamente ciò che accade in tutti i film successivi dei Farrelly. In *There's Something about Mary* (*Tutti pazzi per Mary*, Bobby e Peter Farrelly, 1998), la protagonista ha un fratello ritardato attorno al quale (e agli omosessuali, alla solita vecchia cadente dagli irrefrenabili appetiti sessuali, ai teneri animali da compagnia e altri stereotipi assortiti) si sviluppa la maggior parte delle gags. Alcuni dei personaggi del film arrivano a fingere menomazioni per sfruttare la sensibilità di Mary/Cameron Diaz nei confronti di chiunque manifesti una forma di disabilità, ma è fondamentale l'ipocrisia stessa del "politicamente corretto" a essere presa di mira, specie in un irresistibile dialogo fra la Diaz e Matt Dillon, in cui il corteggiatore mente spudoratamente, simu-

<sup>10</sup> Un esempio interessante, che presenta anche una rassegna capace di offrire un quadro ampio delle posizioni in gioco, è dato da David Zagorski, *Pop Culture Limbo: How Low Can We Go?*, «California State University Review», VI, 2, 2001.

<sup>11</sup> Ci riferiamo alla matrice etimologica del termine "osceno" (bandito dalla scena) così come problematizzato a partire dal celebre contributo di Julia Kristeva, *Poteri dell'orrore. Saggio sull'abiezione*, Spirali, Milano, 1981.

<sup>12</sup> Kathleen LeBesco, *There's Something about Disabled People: The Contradictions of Freakery in the Films of the Farrelly Brothers*, «Disability Studies Quarterly», XXIV, 4, 2004.

lando una attività filantropica di assistenza ai disabili che gli offre il pretesto per inanellare tutto il repertorio delle possibili gaffe sul tema («My passion is my hobby – dice – I work with retards... foreheads like a drive-in movie theatre» ...). Ci si muove su un confine sottile, evidentemente. Così come in *Me, Myself & Irene* (*Io, me e Irene*, Bobby e Peter Farrelly, 2000) il protagonista è un classico *white anglo-saxon protestant* del Rhode Island, per di più un poliziotto con tanto di divisa, che viene lasciato dalla moglie per il presidente del club dei geni di Providence (di cui lei stessa fa parte, avendo un Q.I. superiore) che tuttavia è un nano e per di più afroamericano. La cosa è rilevante perché il povero poliziotto è costretto a crescere da solo tre simpaticissimi e intelligentissimi gemelli dalla pelle nera, che egli ama e accudisce come figli propri, incurante del fatto che sono la prova genetica e vivente del tradimento della moglie. Da qui, naturalmente, un calo dell'autostima che porta l'uomo a diventare prima lo zerbino dell'intera comunità, quindi alla schizofrenia, perché (esattamente come in *The Mask*), l'eccesso di repressione porta all'emergere di una seconda personalità, tanto stupida, amorale, aggressiva, violenta, voluttuosa, inaffidabile, presuntuosa, volgare, politicamente scorretta, tanto quanto egli si sforza di essere amorevole e rispettoso di tutti e tutto. Il solito idiota superficiale ma irresistibile, insomma, capace di rompere una gabbia sociale che lo imprigiona e ne fa il bersaglio dell'aggressività dei soggetti supposti deboli. Quella superficialità che si ritrova nel dittico della maturità, rappresentato da *Shallow Hal* (*Amore a prima svista*, Bobby e Peter Farrelly, 2001) e *Stuck on You* (*Fratelli per la pelle*, Bobby e Peter Farrelly, 2003).

Hal il “superficiale”, in effetti, è un bambino segnato dal trauma della morte del padre, un pastore protestante che sul punto di spirare, sotto l'effetto della morfina, gli lascia in eredità una serie di frasi senza senso, relative per lo più all'importanza di accoppiarsi con donne bellissime. Lo ritroviamo perciò cresciuto, alla disperata ricerca di una donna perfetta, capace di corrispondere ai più stereotipati canoni della bellezza femminile. Impresa destinata al fallimento, evidentemente, soprattutto perché il poverino ha le fattezze non esattamente apollinee di Jack Black e, pur essendo uomo di buon cuore e lodevole ottimismo, è assolutamente mediocre in ogni altro aspetto della sua esistenza. Tuttavia, la sua vita cambia quando per una disavventura viene ipnotizzato da un medium che gli rende accessibile solo la bellezza interiore delle persone. Inizia allora una formidabile e paradossale commedia degli equivoci. Hal infatti trova la donna della sua vita, che appare ai suoi occhi con la splendida forma di Gwyneth Paltrow, mentre nella “realtà” (e dunque per

tutti gli altri) ha le forme extra-large di una classica americana in netto sovrappeso, dunque agli antipodi dagli ideali di bellezza dominanti. Come si diceva, il film ruota attorno a questo “double code” che deriva dalla “doppia vista” del protagonista. Lui la vede splendida e noi vediamo, coi suoi occhi, la vera Paltrow, mentre quando sono gli altri a osservarla, ecco comparire (stessa attrice ma con impressionante make-up) una donna “abietta” secondo i meccanismi abbondantemente esplorati da una vasta letteratura<sup>13</sup>, con un effetto profondamente perturbante che costringe lo spettatore in una posizione scomodissima, a sentirsi per una volta molto meno virtuoso dello stesso protagonista del film, costretto dall’ipnosi alla situazione di vedere al di là delle “apparenze” che sarebbe alla base di un utopico (e perciò ipocrita) valore universale socialmente condiviso.

Ridotti al rango di *shallow audience*, dove la deficienza visiva del protagonista svela la “demenza” dello spettatore, incapace di vedere la bellezza interiore del personaggio femminile, il film, in effetti, ci pone costantemente di fronte a una serie di corpi che sarebbero classicamente definiti freaks ma che sono invece pienamente “soggettivati”, inseriti a pieno titolo nel racconto. Agenti che si comportano e fanno procedere il racconto esattamente come i personaggi normodotati, nonostante le sedie a rotelle, le spine bifide, il camminare sulle mani, l’aver altre menomazioni o diversità che siamo abituati a inquadrare, appunto, nel frame della mostruosità o del patetico. Un principio che è destinato a esplodere in *Fratelli per la pelle*, dedicato a due gemelli siamesi (ma loro preferiscono altre definizioni, perché come osservano giustamente, non vengono da Siam, bensì da Martha’s Vineyard, altra località di gran lusso, un’isola...) che riescono a vivere pienamente la loro vita nonostante siano congiunti a livello di un rene. Si realizzano professionalmente e sentimentalmente attraverso una serie di espedienti paradossali che consentono loro di abbattere sistematicamente la resistenza del mondo e di costruirsi una loro individualità personale e singolare nonostante siano obbligati dalla genetica a una vita duale, dunque sociale.

Non è certo sorprendente che queste due commedie non ripetano il successo dei film precedenti (gli incassi sono comunque discreti), e i film successivi segnano il tentativo di riposizionarsi sul piano della commedia sentimentale, pur conservando un’impronta obliqua. Trasposizioni letterarie adattate tramite una traduzione interculturale, come *Fever Pitch* (*L’amore in gioco*, Bobby

<sup>13</sup> Si vedano, per tutti, Kathleen LeBesco, *Revoltin’ Bodies? The Struggle to Redefine Fat Identity*, University of Massachusetts Press, Amherst, 2004 ed Esther Rothblum, Sondra Solovay (eds.), *The Fat Studies Reader*, New York University Press, London & New York, 2009.

e Peter Farrelly, 2005), che sposta sul tifo per il baseball il celebre romanzo di Nick Hornby, oppure un remake sulla impossibilità delle relazioni sentimentali (con una buona parte ambientata nel mondo degli immigrati clandestini sudamericani), *The Heartbreak Kid* (*Lo spaccacuori*, Bobby e Peter Farrelly, 2007) tratto da un omonimo film di Elaine May del 1972, ma scritto da Neil Simon. Ancora, una commedia di amicizia e malinconie maschili, nell'età dei bilanci familiari e coniugali, *Hall Pass* (*Libera uscita*, Bobby e Peter Farrelly, 2011) e una sorta di riproposizione aggiornata del *Kentucky Fried Movie*, alias *Movie 43* (*Comic Movie*, Elisabeth Banks et alii, 2013), dove i Farrelly si limitano a dirigere tre episodi abbastanza fiacchi nel ritmo, ma decisamente interessanti sotto il profilo della riflessione sulla rappresentazione del corpo nell'epoca del morphing e di photoshop e sul processo creativo che porta alla scrittura e produzione di un film, appunto, *demenziale*.

### *Conclusioni*

L'ultimo lungometraggio di Peter e Bobby Farrelly, *The Three Stooges* (*I tre marmittoni*, Bobby e Peter Farrelly, 2011), rappresenta un ritorno alle origini nella forma di omaggio, come aveva fatto per esempio lo stesso John Landis ai tempi di *Three Amigos!* (*I tre amigos!*, John Landis, 1986) e ancora con *The Stupids* (*id.*, John Landis, 1996). Tre dementi che – come i Blues Brothers – devono trovare i soldi per salvare l'orfanotrofio dove sono cresciuti e dove continuano a vivere anche da adulti (in attesa di un'adozione che non arriverà mai). Così escono nel mondo e ne combinano di tutti i colori, dimostrando la propria assoluta inadeguatezza, ma anche e soprattutto strappando uno dopo l'altro tutti i veli sotto cui si nasconde l'esistenza delle persone apparentemente normali. Un omaggio alle forme più elementari e popolari di comicità.

Ricorda Henry Jenkins di essersi appassionato alla cultura popolare lavorando sul vaudeville, una forma di spettacolo difficilmente classificabile secondo i canoni con cui si è soliti inquadrare e valutare le espressioni artistiche<sup>14</sup>. Proprio come nel vaudeville, i film dei Farrelly devono coniugare le

<sup>14</sup> Jenkins ne parla in *The Wow Climax: Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, New York University Press, New York & London, 2007. Il testo sul vaudeville cui fa riferimento, invece, è Henry Jenkins, *What Made Pistacchio Nuts? Early Sound Comedy and the Vaudeville Aesthetic*, Columbia University Press, New York, 1992.

funzioni pragmatiche proprie della comicità<sup>15</sup>, soddisfare un piacere, secondo le coordinate proprie della popular culture contemporanea. Vale a dire, sempre seguendo la traccia di Jenkins, essere accessibili a molteplici livelli, essere immediati, curare la particolarità dei dettagli per far filtrare un discorso di natura politica “multivalente”<sup>16</sup>.

A un certo punto di *Io, me e Irene*, Jim Carrey nella sua versione cattiva, traccia un profilo della vita della sua accompagnatrice impietoso, seguendo la falsariga dello stereotipo che ha di lei (attrice fallita, accompagnatrice e tutto il resto). Lei lo smentisce, facendogli fare la figura dell’idiota, ottuso, saccente e pieno di pregiudizi. Peccato che, nel corso del film, scopriremo che il ritratto tracciato da Mister Hyde, è assolutamente vero. Vero ma assolutamente insignificante.

E tutti gli altri film dei Farrelly funzionano esattamente allo stesso modo. In *Fratelli per la pelle*, a un certo punto, un produttore respinge l’idea di scritturare i gemelli per una parte nella serie Tv con una frase degna di Seinfeld: «L’America non è pronta per questo». E invece, contrariamente alle aspettative, l’America si dimostra pronta a confrontarsi con volgarità e scorrettezze che eccedono i limiti del cattivo gusto e, dunque, dell’abiezione. Dove sta scritto che una donna obesa non possa essere bellissima? Dove sta scritto che uno non possa tradire la moglie e desiderare ferocemente il divorzio già durante la luna di miele? E dove sta scritto che i disabili debbano essere messi in scena solo nella cornice sinistramente carnevalesca (magari riveduta e attenuata) dei freak show di Tod Browning o Tim Burton? E perché un soggetto che ha tutte le caratteristiche per essere in posizione dominante si ritrova a essere sottomesso all’ultimo dei subalterni?

L’espedito di mettere in scena forme diverse di idiozia, ovvero di demenza, serve a svelare con diabolica sottigliezza tutto il gioco di ruoli su cui si articola il lavoro di costante negoziazione fra realtà e immaginazione al quale solitamente ci riferiamo col termine di simbolico. Detto in altri termini, ciò

<sup>15</sup> Al riguardo, nella sterminata bibliografia sul tema, ci limitiamo a segnalare il numero monografico della rivista CinémAction curato da Françoise Puaux, *Le comique à l’écran*, 82, 1997.

<sup>16</sup> Henry Jenkins, Tara McPherson, Jane Shattuc, *The Culture That Sticks to Your Skin: A Manifesto for a New Cultural Studies*, in Id. (eds.), *Hop on Pop. The Politics and Pleasures of Popular Culture*, Duke University Press, Durham & London, 2002. Per illustrare la caratteristica della “particularity”, Jenkins e colleghi sono laconici: «details matter».

che questa forma “estrema” di comicità mette in discussione e contribuisce a rendere meno vincolante è la normatività di quello che appare reale. Un'apparenza estremamente concreta, perché su queste si costruiscono tutti i frame interpretativi che collocano i soggetti sullo scacchiere sociale.

Con più spazio a disposizione, si potrebbe tentare di analizzare nel dettaglio il modo in cui nei film dei Farrelly sono messi in scena i processi di socializzazione primaria e secondaria, ovvero di interiorizzazione della realtà descritti da Peter Berger e Thomas Luckmann nel loro celebre *La realtà come costruzione sociale*<sup>17</sup>. In pratica, tutti questi idioti sono tali perché non sanno o non vogliono interiorizzare il posto che gli è stato assegnato e si aggirano per il sociale come particelle impazzite.

Che questi film abbiano un nucleo che si potrebbe definire bourdesiano è abbastanza evidente. Harrelson ritorna a giocare con il suo moncherino approssimativo. Carrey, il dumber, chiede alla donna bellissima e ricchissima di cui è innamorato: «Quante possibilità ha uno come me di essere amato da una come te?» e alla risposta «Una su un milione» si entusiasma perché una possibilità c'è. Ancora, una squadra storicamente perdente come i Red Sox può ritrovarsi a vincere il campionato di baseball dopo 86 anni di sconfitte. Tutto *Shallow Hal* è un'ossessionante sequela di essere nella giusta “league” rispetto a una ragazza su cui si sono puntati gli occhi, ovvero occupare una posizione omologa nel campo sociale genericamente inteso, fatta la somma dei diversi capitali a disposizione, capitali economici, capitali culturali, ovvero simbolici, e capitali sociali legati alla provenienza familiare, alle reti di relazioni, alla bellezza o ad altre qualità socialmente repute.

Ancora, i due gemelli di *Fratelli per la pelle* lasciano Martha's Vineyard, dove sono amati e benvoluti da tutti per avventurarsi in un mondo che in partenza li respinge come scherzi di natura ma che si rivela alla fine permeabile alla loro tenacia e Owen Wilson si lancia con entusiasmo nell'impresa di riscattare la propria mascolinità dalla palude della vita familiare.

Tuttavia, la realtà esiste e la battaglia contro questo potere molecolare che abita nelle nostre teste e pervade quelle degli altri si rivela spesso superiore alle forze degli idioti di cui parliamo. Il giocatore di Bowling perde la partita, i due scemi restano irrimediabilmente ancorati alla loro posizione di perdenti,

<sup>17</sup> Peter Berger, Thomas Luckmann, *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna, 1969.

Gwyneth Paltrow non esce dal suo make-up e la separazione durante la luna di miele non porta certamente la felicità al povero Ben Stiller spaccacuori. Perché quelli di cui parliamo sono figure di maschi ai quali l'autorità paterna ha lasciato solo riflessi condizionati disparati. E il mondo che ha messo in discussione tutte le forme tradizionali (patriarcali, coloniali, ecc.) del dominio, scopre di non essere diventato per niente meno classista, razzista, simbolicamente violento nei confronti di tutti coloro che non rientrano nei parametri di un meccanismo normativo che si riplasma continuamente e – anzi – si radicalizza in una società sempre più brutalmente castale.

Alla fine, la cosa più importante sembra essere quella di avere un partner su cui appoggiarsi nella sfiancante battaglia contro la rigidità del mondo e dei suoi significati precostituiti (comprese le norme che si costruiscono per abbattere le norme esistenti, come nel caso del politicamente corretto più aggressivo). Qualcuno con cui condividere il viaggio. Una moglie, un fratello “siamese”, un amico, una fidanzata, tre figli di colore, un amish, una seconda personalità. Qualcuno con cui scambiare due battute nei momenti malinconici. Una spalla con cui condividere la propria fatale inadeguatezza. Uno *stooge*, insomma.

Leonardo Gandini

*Collateral o le mappe urbane del delitto*

Il noir è un *haiku* a due versi: l'uno canta il crimine, l'altro la città. Dalle possibili combinazioni fra i due temi nascono strofe visive che ne celebrano la simbiosi. Ribaltando in continuazione gerarchie e nessi fra crimine e città, il noir traccia sullo schermo parabole ora morali (la città è corrotta, dunque produce criminali), ora sociali (i crimini sono figli della metropoli), ora filosofiche (il male come morbo che affligge la condizione umana e urbana). Il connubio ha radici nell'immaginario già da molto tempo prima della nascita del noir e del cinema, a dispetto di un'evidenza sancita da indagini statistiche e sociologiche che hanno dimostrato come la campagna e le zone non urbane siano state, per secoli, più insicure e pericolose della metropoli. Per una questione essenzialmente di luce, visto che il crimine predilige il buio, e le città sono, sin dalla fine del Settecento, bene illuminate, soprattutto a confronto dei villaggi. Paradossalmente, è proprio la luce che permette agli *haiku* del noir di gettare un ponte concettuale tra crimine e città: dai noir anni Quaranta agli episodi di *CSI-Las Vegas* (2000-presente) i delitti avvengono dove e quando la notte è illuminata a giorno. Nell'iconografia tardo novecentesca e dei primi anni Duemila, plasmata in profondità da cinema e televisione, non si delinque tanto col favore delle tenebre, ma loro malgrado, ovvero in piena luce (artificiale). *Collateral* (*id.*, Michael Mann, 2004) è esemplare al riguardo: da una parte una vera e propria poesia d'amore per Los Angeles scritta con la luce, dall'altra un esempio perfetto di lirismo visivo che fa da *trait d'union* estetico alla rappresentazione della città e del crimine. Ha dichiarato Mann che «il cielo sopra Los Angeles alle due o alle tre del mattino ha un tono tutto particolare. Le luci delle strade si riflettono nelle nuvole, e si riesce a vedere a distanza anche nell'oscurità»<sup>1</sup>, e di fatto il suo approccio è simile a quello

<sup>1</sup> Thom Andersen, *Collateral Damage*, «Cinema Scope», II, 4, 2004, p. 51. Sull'argomento vedi anche Christian Uva, *Cinema Digitale*, Le Lettere, Firenze, 2012, pp. 134-138.

di un regista alle prese con la rappresentazione di una città nelle sue ore diurne: inevitabile cogliere una serie di sfumature e tradurle in chiave fotografica. L'arcobaleno cromatico di *Collateral* ci restituisce luci fredde (in metropolitana), calde (negli uffici dello studio legale), morbide (nel jazz club), dure (in ospedale e all'obitorio), intermittenti (in discoteca), diffuse (nell'appartamento di lusso della seconda vittima), metalliche (in aeroporto). Questa è Los Angeles secondo Michael Mann: una notte sfaccettata e variopinta come il giorno. Una notte dove, in senso letterale e metaforico, ne succedono di tutti i colori.

L'eterogeneità dello spazio urbano è dunque innanzitutto cromatica e ambientale: come in un videogioco, i personaggi si muovono e operano in spazi (e luci) fra loro molto differenti, che vanno dalla miseria dell'abitazione dove alloggia la prima vittima del killer all'estrema raffinatezza di quella in cui vive la seconda. Tra l'una e l'altra, luoghi di intrattenimento, di morte, di malattia, di viaggio, di lavoro, di ristorazione, di rifornimento. Los Angeles ci appare un luogo polimorfo e metamorfico, la cui elusività non viene per nulla compensata dalla dimensione notturna: dal tramonto all'alba, essa è animata e illuminata quanto nelle ore del giorno. Il problema – antico quanto il rapporto fra cinema e spazio urbano – diventa allora quello di trovare, sul piano narrativo, una bussola in grado di orientare lo spettatore nella giungla della grande città. I tratti babelici della metropoli vanno razionalizzati e raffinati attraverso un gioco di simmetrie e ripetizioni in grado di piegare la città a una leggibilità compatibile con le dimensioni ridotte dello schermo e dell'intreccio. Per esempio nelle sinfonie urbane degli anni Venti questo processo passa attraverso un'idea di regolarità: i cittadini di Berlino o di Mosca perlopiù compiono le stesse traiettorie e le stesse azioni negli stessi momenti della giornata. Nel noir invece la natura estemporanea ed eccezionale dell'evento di partenza (l'omicidio, il fatto di sangue) genera necessariamente un congegno narrativo finalizzato a neutralizzarla: indagine, arresto o morte del colpevole. Più che con un'idea di simmetria abbiamo dunque qui a che fare con un principio di corrispondenza: per ogni delitto un colpevole, per ogni colpevole qualcuno che gli dà la caccia. Quanto più ci si avvicina alla contemporaneità – e dunque a metropoli sempre più caotiche e tentacolari, indecifrabili e complesse – tanto più lo schema si fa articolato, acquisendo tratti che variano e infittiscono, all'interno del genere, la rete di regolarità e corrispondenze. Per esempio con sempre maggiore frequenza i tutori e i trasgressori della legge finiscono per assomigliarsi, per specchiarsi vicendevolmente, quasi fossero

l'uno il riflesso dell'altro. Negli anni Ottanta assistiamo a un fenomeno cui è stato dato il nome di *transference*<sup>2</sup>: per catturare il fuorilegge, il poliziotto deve psicologicamente mettersi nei suoi panni. Negli anni Novanta questa corrispondenza si intensifica al di là delle intenzioni degli investigatori, è tale sin dal principio: pensiamo per esempio al serial killer di *Seven* (*id.*, David Fincher, 1995), la cui caratterizzazione è affidata a tratti che lo accostano in modo simmetrico ai due poliziotti che sono sulle sue piste: metodico come Somerset e brutale come Mills, John Doe è un perfetto incrocio delle figure a cui dovrebbe trovarsi contrapposto. In questo modo l'eterogeneità umana e sociale della metropoli trova compensazione nel fatto che somiglianze, analogie e parallelismi possono riguardare persino individui che in linea di principio, per motivi professionali, dovrebbero trovarsi su fronti opposti della barricata.

Quali bussole sono presenti in *Collateral*? A quali metodi si ricorre per tracciare sulla superficie della città un diagramma narrativo in grado di contenerne i tratti più dispersivi e centrifughi? Cominciamo dai personaggi. Protagonista del film è un tassista, ovvero una figura dotata di due tratti, entrambi appartenenti alla sua sfera professionale, essenziali a cogliere e comprendere la complessità della metropoli. Il primo riguarda la sua conoscenza della città: per lavoro Max deve avere una mappa mentale di Los Angeles, conoscerne a menadito la rete stradale, all'interno della quale muoversi con estrema disinvoltura. Il dialogo iniziale con Annie, la procuratrice legale, oltre a sancire l'attrazione fra i due, serve a sottolineare la sua sapienza toponomastica: egli sa come arrivare da un punto all'altro della città, addirittura conosce percorsi alternativi verso la meta, da valutare e confrontare in base al traffico e all'ora di percorrenza. In quanto tassista, Max è l'uomo metropolitano per eccellenza, come già lo era il Travis Bickle di *Taxi Driver* (*id.*, Martin Scorsese, 1976): le sue caratteristiche professionali lo rendono adatto in primo luogo a orientarsi nella città e a padroneggiarla sul piano spaziale, in seconda battuta a saggiarne l'eterogeneità sociale della popolazione attraverso la varietà della propria clientela, infine ad abituarsi agli incontri occasionali e fugaci – il tempo di una corsa, di una traiettoria da un punto all'altro dello spazio urba-

<sup>2</sup> Sull'argomento vedi Alain Silver, Elizabeth Ward (eds.), *Film Noir. An Encyclopedic Reference to the American Style*, Overlook Press, New York, 1988, pp. 374-375; Leonardo Gandini, *Geografia della solitudine. I polizieschi di William Friedkin*, in Daniela Catelli (a cura di), *Friedkin. Il brivido dell'ambiguità*, Transeuropa, Ancona, 1997, p. 118.

no – che, come bene hanno spiegato Baudelaire, Benjamin e Simmel, sono la quintessenza della vita metropolitana. Il secondo riguarda l'utilizzo dell'automobile, che in una città espansa come Los Angeles rappresenta l'unico mezzo possibile di locomozione. Come ha scritto Thom Andersen, nella figura di Max, «the cruiser has replaced the flâneur»<sup>3</sup>.

Sul versante opposto troviamo il personaggio di Vincent, a sua volta idoneo a fornire allo spettatore un sistema di orientamento nel labirinto della grande città. Se le traiettorie di Max – da qui l'ulteriore pertinenza del riferimento al *flâneur* – sono determinate dal caso, ovvero affidate alle necessità e ai desideri del cliente che sale sul suo taxi, quelle di Vincent hanno un ordine, una progressione e un senso. Ancora una volta, il motivo del delitto costituisce un egregio criterio di decifrazione dello spazio urbano, nella circostanza accresciuto dal fatto che – come già in *Seven* – viene moltiplicato in modo esponenziale: cinque delitti, cinque tappe, cinque soste. In altre parole, un percorso, in virtù del quale i geroglifici impazziti della metropoli trovano improvvisamente una chiave di lettura. Sebbene siano caratterizzati in chiave negativa, i killer di *Seven* e *Collateral* non mancano di tratti accattivanti, ai quali contribuisce certamente il fatto che in definitiva è a loro che lo spettatore deve la possibilità di guardare alla città e vedervi un territorio dotato di una sia pur minima coerenza spaziale. Aggrappati al filo di sangue dei delitti, riusciamo a non smarrirci nelle mille stanze del palazzo metropolitano.

Riassumendo e semplificando, possiamo dire che Max e Vincent risultano in prima battuta personaggi opposti e complementari: il primo vive con disciplinata perizia professionale le discontinuità e le irregolarità della vita urbana, il secondo per contro prova ad attenuarle con uno schema che – nel segno dell'omicidio – trova un denominatore comune a vite differenti, disperse, sparpagiate ai quattro angoli della città. Le posizioni concettuali dei due personaggi trovano un corrispettivo iconografico in quelle che occupano fisicamente: seduti in file diverse della stessa automobile, l'uno dietro all'altro, separati da un divisorio di vetro sul quale si intravede una scritta che ha per oggetto la quantità limitata di contante (non più di cinque dollari) che il tassista è legittimato a dare come resto al cliente. Il dettaglio è importante, perché fa riferimento a una presenza – il denaro – discreta ma fondamentale nell'economia narrativa del film. È a suon di banconote che Vincent persuade Max ad accompagnarlo nel suo itinerario notturno: pur riluttante all'ini-

<sup>3</sup> Thom Andersen, *Collateral Damage*, cit., p. 51.

zio, quest'ultimo si fa infine convincere dalla vista dei biglietti da cento dollari. Cedendo alla tentazione del denaro, il tassista accetta di dare al proprio itinerario urbano un ordine e una progressione per lui inusuali. Come bene ha scritto David Harvey nel suo fondamentale saggio sull'esperienza urbana, «lo sviluppo della forma-denaro trasforma il significato del tempo in modo profondo e specifico»<sup>4</sup>. In principio, nella conversazione semiseria con l'avvocatessa sul tragitto migliore da seguire per arrivare all'ufficio legale, Max mette in palio il prezzo della corsa («You'll get a free ride»), a riprova del fatto che alla estemporaneità del percorso può corrispondere un ridimensionamento dell'importanza del denaro. È con l'entrata in scena di Vincent, la figura per la quale tempo e denaro sono valori essenziali, che i frammenti sparsi di vita metropolitana delle prime sequenze trovano improvvisamente un punto di coesione, cronologico e quindi narrativo.

Come abbiamo detto, in *Seven* come in *Collateral* è paradossalmente ai killer, le figure negative del film, che noi spettatori siamo debitori della possibilità di sovrapporre alla metropoli una linea di percorso, una chiave di lettura. A questo paradosso se ne aggiunge un altro: entrambi gli assassini sono figure essenzialmente anti-urbane. Vincent arriva da fuori – la prima sequenza del film è quella del suo sbarco in aeroporto – e non tarda a manifestare la propria avversione per Los Angeles, basata su argomentazioni e pregiudizi tipici della polemica contro le grandi città («Too sprawled out. Disconnected. Nobody knows each other»). Dietro alla sua missione omicida possiamo allora leggere non soltanto un tentativo di dare ordine e senso al mosaico della metropoli, ma anche un modo di disinnescare la frammentarietà, l'anonimato, l'impersonalità. Sono, a ben vedere, gli stessi obiettivi del film. Possiamo dunque vedere in Vincent una sorta di sceneggiatore interno del racconto: colui che muove l'intreccio in senso figurato, laddove Max ha il compito di muoverlo materialmente, da un punto e da un ambiente all'altro della città. Negli stessi anni in cui cineasti e sceneggiatori perlopiù decidono di amplificare/celebrare attraverso il montaggio l'identità «sparsa e sconnessa» di Los Angeles – pensiamo per esempio a *Crash* (*Crash – Contatto fisico*, Paul Haggis, 2004) o a *Magnolia* (*id.*, Paul Thomas Anderson, 1999), film frammentati e polimorfi, centrifughi e caleidoscopici – Mann in *Collateral* prova a raccontare la medesima città in modo lineare e consequenziale: un solo percorso, un numero limitato di personaggi,

<sup>4</sup> David Harvey, *The Urban Experience*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1989 (tr. it. *L'esperienza urbana*, Il Saggiatore, Milano, 1998, p. 202).

una messa in scena quasi teatrale, confinata in ampia misura nell'abitacolo di un'automobile (su «Film Comment» Gavin Smith ha parlato, in riferimento alla sceneggiatura, di «*kammerspiel on four wheels*»<sup>5</sup>). Quanto più la luce esalta l'identità multipla e camaleontica di Los Angeles, tanto più la storia e i personaggi rappresentano, per gli spettatori, punti di ancoraggio attorno ai quali può condensarsi un senso, una logica, forse persino una morale...

Alla stessa funzione obbedisce il gioco delle iterazioni e delle ricorrenze, sparpagliate qui e là nel corso della vicenda. In quanto ultima vittima del killer, la figura di Annie torna nella parte conclusiva del film, dandogli così una struttura circolare. L'aneddoto col quale Vincent giustifica il suo discorso sulla deprecabile frammentarietà delle metropoli – «I read about this guy. Gets on the Mta, here, dies. Six hours he is riding the subway before anybody notices. This corpse doing laps around LA, people on and off, sitting next to him, nobody notices» – si rivela premonitore del suo stesso destino, che lo vede morire seduto in metropolitana con la postura di un passeggero qualsiasi, pronto all'indifferenza dei primi pendolari del mattino. Nella versione originale della sceneggiatura di Stuart Beattie, che ho potuto visionare presso gli archivi del British Film Institute di Londra, in conclusione lo si descrive impietosamente come «another dead guy on the subway... riding somewhere». La grande città si prende la rivincita su colui che ha provato a contrapporsi alla sua babelica indecifrabilità, condannandolo alla quella stessa insignificanza sulla quale in precedenza aveva dissertato con Max: «What are you? Indifferent. Get with it. Millions of galaxies of hundreds of millions of stars and a speck on one... that's us. Lost in space. Who notices?». È appunto questa insignificanza che il film prova a combattere, disseminando la vicenda di figure e situazioni che si ripetono e riconducendo anche gli episodi apparentemente più digressivi al corpo centrale della narrazione. Durante la visita in ospedale alla madre di Max, i due incontrano in ascensore il poliziotto sulle piste di Vincent; la battuta della madre sulla scarsa risolutezza del figlio («You have to hold a gun to his head to get him to do anything») si riallaccia in modo ironico alla situazione di Max; la cartolina dell'isola caraibica che il tassista regala ad Annie riappare sulla scrivania della ragazza quando Vincent perlustra l'ufficio; il diversivo proposto dal killer a Max – visto che sono in anticipo, perché non andare ad ascoltare buona musica in un jazz club – si

<sup>5</sup> Gavin Smith, *First Look*, «Film Comment», IV, 4, 2004, p. 14.

rivela un'altra tappa nel suo itinerario omicida; i due agenti che fermano il taxi perché ha il parabrezza rotto vengono richiamati da un messaggio radio il cui oggetto è il delitto appena commesso dal killer.

Soprattutto importante, al riguardo, è il rapporto fra i due protagonisti. Nei momenti in cui Mann indulge nelle riprese notturne e dall'alto del reticolo di *freeways* che innervano Los Angeles, l'impressione è quella di trovarsi di fronte all'immagine di una galassia lontana: un pulviscolo di puntini luminosi che tracciano parabole misteriose nell'oscurità. È sullo sfondo di questo scenario cosmico – dove davvero Vincent e Max potrebbero sembrarci nulla più che una macchiolina spersa nell'universo delle galassie stellari – che si stagliano le figure dei due protagonisti, catturati in una relazione che insignificante e casuale non è. Sebbene si trovino su fronti opposti e appaiano in principio caratterialmente diversi, i due personaggi sviluppano un rapporto che non è immune alla contaminazione. Benché forzata, la coesistenza con Vincent porta Max a evolvere in una direzione che finisce per fargli assumere tratti propri del suo antagonista. La sequenza esemplare è quella del confronto con Felix il narcotrafficante, dove il tassista assume i panni del killer, ne ripete alla lettera frasi sentite in precedenza («Hey, shit happens. You gotta roll with it. Adapt, Darwin, I Ching...»), si appropria insomma dell'identità del suo compagno di viaggio. Il quale, alla luce di quanto accadrà in seguito, finisce per assumere il ruolo di un mentore, capace di infondere in Max la spavalderia e la determinazione necessarie a uscire finalmente dal bozzolo rappresentato dal suo taxi. Distrutta volontariamente la membrana protettiva che lo separa dalla metropoli, Max prende in mano il proprio destino.

Poco prima, davanti allo sguardo stupefatto di entrambi è passato un coyote, figura selvatica di evidente incongruenza nel tessuto iconografico e narrativo del film. Già nel 1932 il sociologo americano Lewis Mumford manifestava il proprio scetticismo verso lo sviluppo urbano degli Stati Uniti affermando che «la nostra civiltà metropolitana» altro non è che «un tipo di *wilderness* diverso da quello da cui ci siamo liberati», poiché «ad essere prevalenti sono i tratti selvaggi, non quelli umani»<sup>6</sup>. Non importa quanto intenso sia il processo di urbanizzazione, nel cuore della civiltà rimane comunque, secondo Mumford, un residuo di *wilderness*, irriducibile a forme appunto «urbane» di

<sup>6</sup> Lewis Mumford, *The City*, in Harold Stearns (ed.), *Civilization in the United States. An Inquiry by Thirty Americans*, Harcourt, Brace & Company, New York, 1932, pp. 10; 19-20.

comportamento e convivenza sociale. La presenza spettrale del coyote (definito nel copione come «indifferent to urban habitation, as if it, not we, owns this city») rimanda all'ineludibilità di questi "tratti selvaggi", peraltro perfettamente incarnati da un ampio repertorio di personaggi, gli stessi che poco dopo faranno della discoteca il teatro di una sparatoria da *saloon*. A essere sordo al richiamo della *wilderness* è appunto solo Max, complice l'involucro a quattro ruote che – come già per Travis in *Taxi Driver* – lo separa dalla città, favorendone una percezione distratta, discontinua e anemica. Per cantare insieme crimine e città, il noir "deve" credere nella metrica della *wilderness*, ovvero della violenza, capace di dare un senso a uno spazio che altrimenti apparirebbe sempre e soltanto frammentato e disperso. La logica del sangue apparenta i corpi, unisce le persone, stabilisce relazioni.

Pur lusingato dalla simpatia e dalle attenzioni di Annie, che gli ha lasciato il suo biglietto da visita, Max è riluttante all'idea di richiamarla, sebbene Vincent lo esorti a farlo. Questo ultimo vi intravede una minima possibilità di porre un argine alla *disconnection* della metropoli, condizione che invece il tassista vive con naturalezza proprio per via del suo mestiere: un caleidoscopio di volti e conversazioni fugaci senza soluzione di continuità, il taxi come tempio di una religione votata al caso, al frammento, all'indifferenza. Distrutta la vettura, Max entra in un'altra dimensione, alla quale è introdotto dalla rivelazione, non a caso susseguente all'incidente, che la quinta vittima di Vincent è proprio la ragazza cui ha dato un passaggio all'inizio della sera. Improvvisamente la città ha un senso, tra i suoi mille frammenti emerge una traccia di continuità e di decifrabilità, per seguire la quale egli dovrà calarsi nella *wilderness* metropolitana: la sopraffazione di un poliziotto (al quale urla parole – «Stop moving! When did this become a negotiation?» – simili a quelle che in precedenza Vincent aveva usato con lui: «Since when was any of this negotiable?»), un cellulare rubato a un passante puntandogli addosso la pistola, un vetro infranto a revolverate, la sparatoria col killer. Il prezzo della leggibilità urbana è la sua regressione allo stadio di *wild west*, dove vale la legge del più forte.

Tra questi due momenti – lo schianto dell'auto, la rivelazione sull'identità della vittima del killer – ve n'è uno sospeso e stralunato, nel quale Max ci appare solo e intontito in mezzo alla strada deserta e silenziosa (così nella sceneggiatura: «A surreal moment. Max standing by his overturned cab, the empty city all around him, breathing the cool night air»). Per l'ennesima

volta nel film Mann ci regala un'immagine della terra (metropolitana) vista dalla luna: uno spazio vuoto e muto, la cui vacuità stempera la consistenza dei personaggi. Ed è a questo frammento di puro lirismo visivo che fa seguito la reazione del tassista. Reazione a un destino di irrilevanza e discontinuità scritto nella lingua dell'aggressività e con i caratteri della violenza. Per cantare la città come luogo sociale e spazio antropico, il cinema ha bisogno del crimine.

Riccardo Fassone

*Essi ri-vivono.*

*Il remake nel cinema horror americano contemporaneo*

The fall or scrapping of a culture world puts us all into the same archetypal cesspool, engendering nostalgia for earlier conditions<sup>1</sup>.

*Perché il remake*

La pratica del remake gode in genere di scarsa considerazione critica. Non è raro imbattersi in stroncature come quella che Dennis Harvey riserva a *Halloween – The Beginning* (*Halloween*, Rob Zombie, 2007). Secondo Harvey: «In contrast to that spare, suggestive genre classic, this bloodier, higher-body-count version leaves nothing to the imagination»<sup>2</sup>. Sul remake di *Halloween*, (*Halloween – La notte delle streghe* John Carpenter, 1978); per il momento utilizzerò lo scritto di Harvey come esempio di una diffusa tendenza critica a considerare il remake una strategia difensiva e, in alcuni casi, francamente autocannibalica, di un'industria cinematografica – per lo più quella statunitense – a corto di idee. Il discorso critico intorno al remake sembra spesso riconoscere a tale pratica lo slancio nostalgico tipico del cinema della post-modernità<sup>3</sup>, ma molto più frequentemente considera l'operazione di appro-

<sup>1</sup> Eric McLuhan, Marshall McLuhan, *Laws of Media. The New Science*, University of Toronto Press, Toronto, 1988, p. 103.

<sup>2</sup> Dennis Harvey, *Halloween*, «Variety», September, 3, 2007, p. 55.

<sup>3</sup> Fredric Jameson, in *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham, 1991, pp. 17-19 (tr. it. *Postmodernismo. Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, Fazi, Roma, 2007) individua nella nostalgia una delle caratteristiche fondanti del cinema postmoderno, ipotizzando per alcuni film contemporanei la definizione di «nostalgia film».

priazione e riciclo di materiale preesistente come un segno inequivocabile della decadenza della Hollywood contemporanea. Gianni Canova sintetizza questo approccio critico quando scrive che il remake

[S]pesso viene condannato a priori nella pratica critica corrente e considerato, nella migliore delle ipotesi, come un sintomo della crisi creativa del cinema contemporaneo e, nella peggiore, come uno stanco procedimento mimetico nei confronti di matrici o originali che appartengono a un altro tempo e a un altro cinema (i quali sono, in qualche modo, considerati come perduti)<sup>4</sup>.

L'oggetto del mio studio, insomma, sembrerebbe essere una pratica esteticamente marginale, una strategia industriale autoconservativa che prevede una minimizzazione al contempo dei costi (un remake presuppone il riutilizzo di una proprietà intellettuale che già si possiede) e dello sforzo creativo. Tuttavia, arrendersi di fronte alla vulgata critica circa il remake significa disconoscere il legame profondo, significativo e persistente che questo peculiare oggetto intrattiene con il cinema come medium di massa e come industria culturale.

Sembra esserci per questa tesi un'evidenza storica: pratiche di riutilizzo, replicazione, copia, plagio, riproposizione di materiali preesistenti caratterizzano l'industria del cinema statunitense sin dalla sua nascita. L'analisi di tale dinamica sarà al centro del primo paragrafo di questo scritto. Stabilita la rilevanza di pensare al remake come a una delle pratiche *originarie* del medium cinematografico, mi occuperò di confrontare alcune definizioni e di proporre una operativa o pragmatica che mi permetterà di perimetrare il campo d'azione del mio studio. Infine proporrò uno studio di caso dedicato ai remake contemporanei delle pellicole prodotte nell'epoca del cosiddetto *new horror*, con particolare riferimento alla rilettura operata da Rob Zombie di *Halloween – La notte delle streghe*.

### *All'origine del remake, alle origini del cinema*

Secondo Leonardo Quaresima, il *remaking*, la produzione e distribuzione di molteplici versioni di uno stesso film, è pratica peculiare del cinema delle origini. In un articolo dedicato al fenomeno del remake, Quaresima afferma:

<sup>4</sup> Gianni Canova, *Remake*, in Giulia Carluccio, Federica Villa (a cura di), *Intertestualità. Lezioni, lemmi, frammenti di analisi*, Kaplan, Torino, 2006, p. 162.

Here [in early cinema] the originality of a film co-existed in perfect harmony with the ability to reproduce it, with the multiplicity of its versions. Responsibility for editing was delegated to the projectionist; this would further reinforce an individual film's multifarious existence<sup>5</sup>.

Se, dunque, dobbiamo considerare il remake un peccato cinematografico, questo è certamente un peccato originale. Secondo Quaresima, infatti, le modalità di produzione, distribuzione e finanche proiezione del cinema delle origini facevano del film un oggetto necessariamente multiforme, costantemente *re-made* in virtù della sua precaria stabilità testuale. È celebre e certamente indicativo il notissimo caso di *The Great Train Robbery* (*Assalto al treno*, Edwin S. Porter, 1903), la cui proiezione prevedeva la possibilità per l'operatore di sala di posizionare la sequenza del colpo di pistola rivolto verso lo spettatore all'inizio o alla fine del film, creando di fatto (almeno) due versioni di uno stesso film. Al di là dell'esempio celeberrimo del film di Porter, è certamente possibile rintracciare nelle pratiche di proiezione del cinema delle origini forme di riscrittura "meccanica" – affidata cioè alla tecnica stessa di proiezione – del film. Insomma, può non essere azzardato affermare che gli spettatori delle origini assistessero in sostanza a una serie di remake piuttosto che a ripetute proiezioni dello stesso film, e che, per dirla con Quaresima, si trovasse testimoni della «multiple or plural quality of the film object itself»<sup>6</sup>. Non solo la libertà concessa ai proiezionisti, ma la varietà di eventi spettacolari collaterali o complementari (si pensi ai diversi accompagnamenti sonori) alla proiezione del film prima dell'uscita del cinema dalla propria fase primitiva fanno sì che

Chaque soirée avec des films doit être prise comme un événement indépendant du reste de l'histoire du cinéma, même si elle s'inscrit dans une série culturelle avec d'autres événements qui peuvent apparaître proches. Chaque événement baigne dans un contexte particulier<sup>7</sup>.

<sup>5</sup> Leonardo Quaresima, *Loving Texts Two at a Time: The Film Remake*, «Cinemas: Revue d'Études Cinématographiques = Journal of Film Studies», XII, 3, 2002, pp. 73-74.

<sup>6</sup> Ivi, p. 73.

<sup>7</sup> Martin Barnier, *Bruits, cris, musiques de films*, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2011, p. 16.

Insomma, il cinema delle origini sembra essere attraversato dalla pratica del remake come necessità contestuale: la varietà di condizioni e situazioni all'interno delle quali avvenivano le proiezioni ci spingono a pensare al film come a un oggetto instabile, costantemente rifatto, ricombinato, a seguito delle più varie contingenze.

Non è solo la possibilità di manipolare l'oggetto-film in modi che ne destabilizzassero la solidità testuale a farci pensare al remake come a una pratica antica se non, addirittura, coeva alla nascita del cinema. Secondo Jennifer Forrest<sup>8</sup>, prima dell'adozione da parte dell'industria cinematografica di norme relative al copyright<sup>9</sup>, due modalità di "duplicazione" del film erano di comune impiego. Da un lato una strategia di riproposizione essenzialmente sovrapponibile a quella che nei decenni successivi si sarebbe stabilizzata nella forma del remake, ovvero la realizzazione di film che riprendessero in larga parte o del tutto temi, personaggi e ambientazione di pellicole precedenti. Dall'altro, quello che Forrest definisce «remake's partner in crime»<sup>10</sup>, il cosiddetto *dupe*. In questo caso la pratica di duplicazione avveniva a livello meccanico, con la ristampa non autorizzata di nuovi negativi a partire da un positivo preesistente. Gli autori dei *dupe* attribuivano in molti casi un titolo differente al film, per poterlo rivendere come una produzione originale. Secondo un editoriale di «Moving Picture World»: «A 'dupe' film is a duplicated film; that is, one manufacturer copies a film made by another, thereby saving the expense of posing the original, and offers it to the public as his own, perhaps under a new title»<sup>11</sup>. La pervasività delle due pratiche<sup>12</sup> – la cui trat-

<sup>8</sup> Jennifer Forrest, *The "Personal" Touch: The Original, the Remake, and the Dupe in Early Cinema*, in Jennifer Forrest, Leonard R. Koos (eds.), *Dead Ringers. The Remake in Theory and Practice*, State University of New York Press, Albany, 2002, pp. 89-126.

<sup>9</sup> André Gaudreault indica il 1906 come data in cui il film si affranca sostanzialmente dal pubblico dominio, divenendo di fatto un'entità soggetta a norme di tutela del diritto d'autore e della proprietà intellettuale. Secondo Gaudreault e Forrest, tuttavia, pratiche di remaking "illecite" rimasero comuni in diversi contesti anche in anni successivi. Cfr. André Gaudreault, *The Infringement of Copyright Laws and Its Effects (1900-1906)*, in Thomas Elsaesser (ed.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, British Film Institute, London, 1990, pp. 114-22.

<sup>10</sup> Jennifer Forrest, *The "Personal" Touch*, cit., p. 92.

<sup>11</sup> Anonimo, *Who Is Pirating Films*, «Moving Picture World», 6 July 1907, p. 275.

<sup>12</sup> Sebbene le due pratiche possano oggi sembrare radicalmente diverse, almeno nel primo decennio di vita del cinema, produzione e pubblico le consideravano sostanzialmente sovrapponibili. Secondo Forrest: «The remake and the dupe – and the variations with

tazione in sede giudiziaria porterà sostanzialmente alla definizione di norme di tutela legale per le opere cinematografiche – sembra rafforzare l'idea che il moltiplicarsi di versioni di uno stesso film fosse un processo connaturato al funzionamento dell'industria cinematografica delle origini. In assenza di leggi stringenti riguardo la tutela della proprietà intellettuale, l'appropriazione, meccanica o tramite adattamento, di materiali preesistenti era di fatto una pratica più che comune, addirittura naturale. Il remake, insomma, era per ragioni contingenti, tecnologiche ed economiche, nel cinema delle origini *sfondo* più che *figura*, norma piuttosto che eccezione.

Se tale configurazione sembra rimanere sostanzialmente stabile anche nel periodo della Hollywood classica, durante il quale il remake è ancora sostanzialmente una pratica industriale *di sfondo*, considerata di fatto organica al funzionamento dell'industria e perciò essenzialmente “trasparente”, con l'avvento degli anni Sessanta e il prepararsi del cinema che sarebbe stato definito della postmodernità, si assiste a un processo di de-normalizzazione del remake. Secondo Constantine Verevis, il diffondersi di uno sguardo autoriflessivo e citazionista e l'utilizzo della storia del cinema come bacino di temi e personaggi che caratterizza il cinema americano a partire dall'avvento della *New Hollywood* trasforma il remake da oggetto diffuso e invisibile a pratica di interesse critico. In particolare, secondo Verevis: «[C]ontemporary remakes generally [in corsivo nell'originale] enjoy a (more) symbiotic relationship with their originals, with publicity and reviews often drawing attention to earlier versions»<sup>13</sup>. Nella contemporaneità, dunque, il remake avvia un dialogo evidente tra due (o più) film, creando un movimento oscillatorio tra la pellicola presente e la pellicola *remade*, non solo attraverso la riproposizione di formule e temi del film originale, ma anche tramite l'esplicitazione del rapporto di discendenza attraverso paratesti pubblicitari (trailer, interviste, cartellonistica ecc.). Il remake diventa così pratica visibile, figura sullo sfondo dell'industria cinematografica, attivatrice di un dialogo la cui conseguenza è la classicizzazione di un ipo-testo attraverso un iper-testo<sup>14</sup>. Secondo Leonardo Quaresi-

which they were associated – worked the same territory during the first ten years of cinema. Indeed, however much the remake and the dupe seem distinct entities to present-day thinking, they functioned in strikingly similar ways in the early cinema's market for film product [...]. If they differed, it was merely in modes of duplication», cit., p. 92.

<sup>13</sup> Constantine Verevis, *Film Remakes*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2006, p. 17.

<sup>14</sup> Gérard Genette, in *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Seuil, Paris, 1981, pp.

ma, proprio questa canonizzazione, questa trasformazione in classico di un film attraverso la produzione di un suo rifacimento è una delle caratteristiche essenziali del remake:

[W]e can conjecture that a relationship between *text* and *classic text* is always present in the remake, in the sense that the remake always treats the text it acts upon as classic. Remaking extracts a text from the continuum of film history and gives it an ulterior, added value. But not only this. It transforms the text into a classic text [...]<sup>15</sup>.

È dunque a cavallo tra queste due collocazioni del remake – quello organico o invisibile e quello visibile e classicizzante – che si inserisce la mia trattazione. Da un lato, affrontare il problema del remake nel cinema americano contemporaneo significa confrontarsi con percorsi di appropriazione e citazione tipici del cinema post-classico; dall'altro, tuttavia, è necessario avvicinarsi al remake come a una pratica antica, la cui persistenza in epoca post-classica non deve far pensare alla «crisi creativa del cinema contemporaneo» evocata da Canova, ma piuttosto ai processi di reiterazione, riemersione e trasformazione di elementi costitutivi del medium cinematografico lungo la sua storia.

### *Verso una definizione*

Come spesso accade per i fenomeni mediali, la pratica del remake si offre piuttosto semplicemente a una definizione “di senso comune”, ma pone notevoli difficoltà al ricercatore che voglia complicare tale nozione, inserendola in un più ampio contesto teorico. Come a dire, che se la perifrasi offerta qualche riga più in alto (un film che riprende in larga parte o del tutto temi, personaggi e ambientazione di una pellicola precedente) può sembrare soddisfacente a definire il remake, una lettura più attenta di tale definizione sembra dare spazio a riflessioni e problematizzazioni necessarie. Obiettivo di questo paragrafo non è offrire una definizione marmorea della nozione di remake, né appianare le even-

59-61 (tr. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino, 1997), definisce «hypertexte» un testo di secondo grado (riscrittura, remake, adattamento ecc.) generato dalla matrice «hypotexte».

<sup>15</sup> Leonardo Quaresima, *Loving Texts Two at a Time*, cit., p. 83.

tuali contraddizioni presenti in altre ricerche sul tema, ma piuttosto fornire uno strumento funzionale che permetta di delineare il campo d'azione della ricerca. La stessa definizione "minimale" appena citata si apre a qualche domanda: cosa significa riprendere in larga parte o del tutto la storia o i personaggi di un film? Ovvero, quale grado di "parentela" deve intercorrere tra due testi filmici perché si possa parlare di remake? E ancora, se è vero come scrive Roland Barthes che «tout texte est un *intertexte*; d'autres textes sont présents en lui à des niveaux variables»<sup>16</sup>, quale forma di intertestualità è propria del remake?

Ancora una volta, per affrontare alcuni problemi di natura definitoria rispetto al remake, il saggio di Quaresima è di grande aiuto. La definizione proposta dall'autore, pur stringata, al pari di quella enunciata poc'anzi, mette in campo in realtà una questione che sembra essere il fulcro di un'analisi di questo fenomeno cinematografico. Quaresima propone una definizione "limitata" di remake e scrive: «The limited definition I propose, then, involves confronting a text B with a prior text A, where both texts *belong to the same medium* [in corsivo nell'originale]». Rispetto alla mia definizione "di senso comune" e ad altri tentativi simili<sup>17</sup>, la proposta di Quaresima si concentra su due aspetti peculiari del remake cinematografico. In prima istanza, il remake è considerato come un fenomeno dialogico, in cui due film si *confrontano* anziché discendere l'uno dall'altro; vi è nella costruzione di Quaresima l'individuazione del remake come processo biunivoco, caratterizzato da un dialogo tra due film e non solo da un percorso di adattamento teleologico. Insomma, anziché un vettore che porta da un testo A a un testo B, il remake disegna una serie di rimandi e confronti tra i due oggetti. In secondo luogo, la definizione specifica la natura *intramediale* del remake, cioè il suo realizzarsi tra due testi prodotti entro a uno stesso medium. In questo senso, può essere utile considerare due esempi particolarmente significativi al fine di distinguere il fenomeno intramediale del remake da quello intermediale dell'adattamento. Si considerino *Psycho* (*Psyco*, Alfred Hitchcock, 1960) e il suo noto remake shot-by-shot (o quasi) *Psycho* (*id.*, Gus Van Sant, 1998). Nonostan-

<sup>16</sup> Roland Barthes, *Théorie du texte*, in *Oeuvres Complètes*, Seuil, Paris, 1993, p. 816.

<sup>17</sup> Per esempio la definizione di Lucy Mazdon, in *Encore Hollywood: Remaking French Cinema*, British Film Institute, London, 2000, p. 2 propone «films based on an earlier screenplay», mentre Andrew Horton e Stuart Y. McDougal, curatori di *Play It Again, Sam: Retakes on Remakes*, University of California Press, Berkeley, 1998, p. 3, scrivono «films that to one degree or another *announce* [in corsivo nell'originale] to us that they embrace one or more previous movies».

te, come il film di Hitchcock, anche l'opera di Van Sant sia un adattamento del romanzo omonimo di Robert Bloch del 1959, in nessun caso è possibile pensare che lo *Psycho* contemporaneo non dia luogo a un dialogo intramediale con il suo predecessore cinematografico anziché (o almeno prima che) con il testo letterario di riferimento. In questo senso, *Psycho* di Van Sant è in tutto e per tutto un remake del film hitchcockiano, poiché contiene riferimenti evidenti al film che lo precede e instaura con questo un dialogo, avviando il processo di classicizzazione ed "estrazione" dal continuum della storia del cinema sottolineato da Quaresima tramite una mimesi assoluta. Al contrario, si pensi a *The Maltese Falcon* (inedito, Roy Del Ruth, 1931) e *The Maltese Falcon (Il mistero del falco)*, John Huston, 1941); in questo caso, è difficile affermare che il film di Houston sia un remake di quello di Del Ruth, vista la sostanziale differenza nella trattazione della materia e l'assenza pressoché totale nell'opera del 1941 a riferimenti espliciti al suo predecessore (in forma di *screen credits*, allusioni visive, citazioni ecc.). In questo caso, è lecito affermare che, nonostante portino lo stesso titolo, le due versioni del romanzo di Hammett non nascono da un dialogo intramediale, ma piuttosto da due diversi adattamenti intermediali (da romanzo a film) di uno stesso testo.

Dunque, il remake cinematografico è una forma di intertestualità *intramediale*, ma necessariamente *forte* e *dialogica*. Il remake è intertestualità *forte* poiché generalmente esplicitata o semplicemente riconoscibile; se non è indispensabile che il remake si dia come tale attraverso apparati paratestuali originanti dalla produzione (cartelli, didascalie, titoli di testa o di coda), perché si possa parlare di remake è certamente necessaria un'individuazione per così dire "pragmatica" di una parentela forte fra due testi. In quest'ottica, è possibile concordare con Verevis quando scrive che «remake is conceived more through the actual usage than through rigorous definition»<sup>18</sup>; alla costruzione della nozione di remake partecipano produzione, pubblico e critica, i quali collaborano nel mettere in atto un *uso* peculiare del film, che diventa parte del dialogo intertestuale. Si pensi in quest'ottica al rapporto tra *Outland (Atmosfera zero)*, Peter Hyams, 1981) e *High Noon (Mezzogiorno di fuoco)*, Fred Zinnemann, 1952): sebbene il film di Hyams non citi mai esplicitamente quello di Zinnemann, la quasi totalità dei discorsi critici su *Atmosfera zero* si basano di fatto sulla sua natura di remake "mascherato" del western del 1952. Pauline Kael, per esempio, scrive di *Atmosfera zero*: «it's an existential *High Noon*»<sup>19</sup> e, poco

<sup>18</sup> Constantine Verevis, *Film Remakes*, cit., p. 11.

<sup>19</sup> Pauline Kael, *Taking It All in*, Henry Holt & Co., New York, 1984, p. 216.

dopo, «Hyams is like a guy who saw *High Noon* and didn't get it»<sup>20</sup>, mentre un utente dell'Internet Movie Database intitola la propria recensione del film «Yes, it's high noon [sic] in space. And what's wrong with that?»<sup>21</sup>. Questo percorso di individuazione del remake a partire da dinamiche d'uso del film sembrerebbe depotenziare la rigidità tassonomica della ricerca; tuttavia, l'idea di remake come categoria *pragmatica*, definita non solo attraverso le pratiche della produzione, ma anche in virtù del suo percorso di ricezione, permette di analizzare in modo più soddisfacente la qualità *dialogica* di questo genere di opera.

Il confronto tra opera A e opera B ipotizzato da Quaresima si configura dunque come processo biunivoco, in cui non solo è presente un movimento di adattamento, ma anche uno più complesso e meno facilmente rintracciabile di ri-immissione in circolazione di un film del passato attraverso un processo di iconizzazione o classicizzazione. La nozione di dialogo intertestuale a cui facciamo riferimento è quella proposta da Umberto Eco nel saggio *Sugli specchi*<sup>22</sup> e nell'articolo *Tipologia della ripetizione*<sup>23</sup>. Secondo Eco ripetizione e serializzazione nell'ambito dei media genererebbero forme di intertestualità dialogica: la ripetizione di luoghi comuni, schemi generici o – come accade nel remake – intere sequenze narrative, attiva l'enciclopedia personale dello spettatore. Di fronte a un remake, lo spettatore è costretto a recuperare la propria conoscenza del film precedente, perché tali riproposizioni filmiche sono, secondo Eco, «testi che citano altri testi, e la conoscenza dei testi precedenti è presupposto necessario per l'apprezzamento del testo in esame»<sup>24</sup>. Se, dunque, da un lato, il remake “estrae” un film dalla storia del cinema e ne fa un classico, dall'altro esso compie un'operazione analoga con l'enciclopedia spettatoriale, richiamando nozioni possedute dallo spettatore, la cui evocazione avvia un dialogo tra testo *re-made* e testo presente. In questo senso, è utile fare ricorso, oltre alla nozione di Eco di dialogo intertestuale, alla proposta di Dan Harries circa il regime di doppia visione messo in opera dalle parodie. Sebbene parodia e remake siano due fenomeni non del tutto sovrapponibili,

<sup>20</sup> Ivi, p. 219.

<sup>21</sup> Recensione di Professor Peach, <http://www.imdb.com/title/tt0082869/reviews>, consultato il 7 gennaio 2013.

<sup>22</sup> Umberto Eco, *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano, 1985.

<sup>23</sup> Umberto Eco, *Tipologia della ripetizione*, in Francesco Casetti (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Marsilio, Venezia, 1984.

<sup>24</sup> Umberto Eco, *Tipologia della ripetizione*, cit., p. 31.

la lettura di Harries dell'intrinseca "doppiezza" della parodia sembra adattarsi anche all'oggetto di questo studio:

Spectators of film parody must then simultaneously engage with both the foregrounded text (the parody) and the backgrounded target through a singly-demarkated system of signifiers.

Additionally, it is important to note that this 'doubleness' *needs to be noticed as double* [in corsivo nell'originale] in order for the text to read specifically as a parody<sup>25</sup>.

Secondo Harries, dunque, la duplicazione di un film (remake o parodia) avvia una serie di movimenti oscillatori tra il testo presente e quello evocato, tanto a livello di enciclopedia spettatoriale, quanto, in senso più ampio, tramite la ricircolazione di un testo preesistente.

In conclusione di questo studio circa le caratteristiche del remake, è possibile ipotizzare una definizione che, pur non avendo pretese assolute in senso tassonomico, sembra restringere significativamente il campo rispetto alla pratica presa in considerazione: un remake è un adattamento *intramediale* di un film. L'ipertesto generato dal remake *dichiara la propria natura di adattamento* in modo esplicito (tramite cartelli, didascalie, *credit*) o implicito (attraverso la riproposizione di una parte consistente dei personaggi, situazioni, avvenimenti presenti nel film di partenza). Il remake genera sempre un *dialogo intertestuale* tra due o più film.

### *L'anno scorso a Haddonfield: Halloween 1978 vs Halloween 2007*

*Halloween – The Beginning*<sup>26</sup> è un remake di *Halloween – La notte delle streghe*, horror di John Carpenter che nel 1978 diede vita di fatto al filone del cosiddetto *slasher film*, un sotto-genere dell'horror nel quale un assassino so-

<sup>25</sup> Dan Harries, *Film Parody*, British Film Institute, London, 2000, p. 24.

<sup>26</sup> Questa la trama: Michael Myers è un bambino problematico, la cui famiglia è composta da un patrigno alcolizzato, una madre spogliarellista e due sorelle. Durante la notte di Halloween Michael uccide il padre e la sorella maggiore con un coltello. Quindici anni dopo l'assassino fugge dall'ospedale psichiatrico nel quale era rinchiuso e comincia a seminare morte nella cittadina di Haddonfield, accanendosi contro un gruppo di giovani. Con l'aiuto del dottor Loomis, lo psichiatra che ha in cura Michael, la polizia riesce a individuare il killer che, dopo una colluttazione con la giovane Laurie, scompare però nel buio.



litario e di solito mascherato fa irruzione in una comunità e miete vittime generalmente giovani e attraenti. *Halloween – The Beginning* si inserisce nel novero piuttosto ampio di remake prodotti nel primo decennio del XXI secolo a partire dal bacino del *new horror* degli anni Settanta e Ottanta<sup>27</sup>. I film dell'orrore prodotti nel periodo tra la fine della Guerra del Vietnam e la fine degli anni Ottanta – una manciata di pellicole che Robin Wood ha definito «The American nightmare»<sup>28</sup> per la loro capacità di rappresentare le paure dominanti dell'epoca – sembrano dunque rappresentare per l'horror contemporaneo un orizzonte intertestuale preferenziale. In questo senso, analizzare le traiettorie di adattamento e ricontestualizzazione di *Halloween – La notte delle streghe* presenti nel lavoro di Rob Zombie costituisce un terreno di prova ideale per una teoria del remake che voglia indagare in senso dialogico il rapporto tra film originale e sua rilettura.

Intanto, è possibile ipotizzare che esistano caratteristiche del *new horror* che ne fanno un genere *rifacibile*; che esistano cioè nei testi di partenza “inviti” più o meno espliciti alla replicazione e al rifacimento. Il più evidente di questi è certamente costituito dalla natura intrinsecamente seriale di molti film del *new horror*. Da *Halloween – La notte delle streghe* a *The Texas Chainsaw Massacre (Non aprite quella porta)*, Tobe Hooper, 1974), fino a *Friday The 13<sup>th</sup> (Venerdì 13)*, Sean S. Cunningham, 1980) e *The Hills Have Eyes (Le colline hanno gli occhi)*, Wes Craven, 1977), gran parte degli horror prodotti nella «golden age»<sup>29</sup> del genere hanno dato vita a serie più o meno lunghe e fortunate. L'apertura alla serializzazione e alla ripetizione è dunque un tratto fondante del *new horror*, i cui *franchise* più noti

<sup>27</sup> Una lista esemplificativa e priva di qualsiasi pretesa di completezza dei titoli del *new horror* oggetto di remake comprende: *The Last House on the Left (L'ultima casa a sinistra)*, Wes Craven, 1972), *The Crazies (La città verrà distrutta all'alba)*, George A. Romero, 1973), *The Texas Chainsaw Massacre (Non aprite quella porta)*, Tobe Hooper, 1974), *Black Christmas (Black Christmas – Un Natale rosso sangue)*, Bob Clark, 1974), *The Hills Have Eyes (Le colline hanno gli occhi)*, Wes Craven, 1977), *The Toolbox Murders (Lo squartatore di Los Angeles)*, Dennis Donnelly, 1978), *I Spit on Your Grave (Non violentate Jennifer)*, Meir Zarchi, 1978), *Dawn of the Dead (Zombi)*, George A. Romero, 1978), *The Amityville Horror (Amityville Horror)*, Stuart Rosenberg, 1979), *Maniac (id.)*, William Lustig, 1980), *My Bloody Valentine (Il giorno di San Valentino)*, George Mihalka, 1981).

<sup>28</sup> Robin Wood, *Hollywood from Vietnam to Reagan... And Beyond*, Columbia University Press, New York, 1986, p. 63.

<sup>29</sup> Philip Brophy, in *Horrority – The Textuality of Contemporary Horror Films*, «Screen», III, 27, 1986, p. 26, descrive il *new horror* come «A small 'golden period' of the contemporary Horror film».



formano saghe costituite da innumerevoli sequel, remake e *reboot*. Ma non è tutto: i film del filone del *new horror* costituiscono una matrice ideale per operazioni di *remaking* anche in virtù del loro status di opere di culto; di film, cioè, capaci di dare vita a esperienze spettatoriali intensamente partecipate e per questo facilmente richiamabili mnemonicamente nel contesto della “doppia visione” presupposta dal remake. Tale prerogativa culturale sembra nascere essenzialmente da due fattori: uno stilistico/visivo e l'altro di contestualizzazione storica. Da un lato, il *new horror* è complessivamente un genere a fortissima connotazione iconica e semantica. Si pensi ad *Halloween – La notte delle streghe* e al ruolo iconico di molti oggetti nel film. La maschera dell'assassino Michael Myers, il coltello da cucina con cui uccide le vittime, addirittura un'ambientazione come il viale alberato di Haddonfield sono messi in scena in modo reiterato e specificamente feticistico. Il non-volto di Michael, coperto da una maschera inespressiva diventa, per sineddoche, il segno distintivo del film, l'elemento semantico feticizzato e reso *cult*, facilmente soggetto – come vedremo – a una sorta di ri-feticizzazione tramite il remake. La seconda ragione, di natura storica, per la quale il *new horror* costituisce un bacino semantico e tematico peculiarmente sedimentato nella memoria spettatoriale e dunque “saccheggiabile” è costituita dal verificarsi di alcune mutazioni estremamente rilevanti nella fruizione del film negli anni dell'affermazione del genere. Negli anni Settanta, con la diffusione della tecnologia del VHS, che di fatto rese “portatile” il film, l'esperienza della visione casalinga, slegata a questo punto dal palinsesto del *broadcasting*, diviene comune negli Stati Uniti. Gli esercizi che noleggiavano VHS rappresentano in questa fase storica il luogo di germinazione di una nuova cinefilia, non necessariamente legata alla visione in sala, che predilige il cinema horror e fantastico – di gran lunga il più popolare nei *video store* – e che coltiva la passione per la cinematografia indipendente. Secondo Adrian Martin:

Video consumption completely altered the character of film cultures all over the globe: suddenly there were self-cultivated specialists everywhere in previously elite areas like B-cinema, exploitation cinema, and so-called cult cinema<sup>30</sup>.

Il *new horror* partecipò certamente di questa rivoluzione, divenendo og-

<sup>30</sup> Adrian Martin, *Movie Mutations: The Changing Face of World Cinephilia*, «Film Quarterly», V, 1, Fall 1998, p. 43.

getto di culto anche in virtù della sua distribuzione capillare, sebbene alternativa a quella istituzionale della sala, presso i “nuovi” cinefili<sup>31</sup>.

Tra i remake dei film del filone *new horror*, quello di *Halloween – La notte delle streghe* è certamente uno dei più interessanti e significativi, poiché sembra riassumere in sé molte delle caratteristiche ricorrenti all’interno di dialoghi intertestuali di questo tipo. La prima e più evidente strategia operata dal film di Rob Zombie rispetto alla propria matrice è quella che definiremo di *espansione*. *Halloween – The Beginning* è, infatti, al contempo un remake e un prequel dell’opera carpenteriana; l’intera prima ora del film del 2007 è infatti dedicata alla messa in scena di una serie di eventi soggetti a ellissi nel film di Carpenter. In *Halloween – La notte delle streghe*, infatti, la sequenza dell’omicidio nella notte di Halloween a opera di Michael Myers bambino è direttamente raccordata a quella della fuga di Myers adulto dall’ospedale psichiatrico di Smith’s Grove, con una didascalia («Smith’s Grove, Illinois. 1978») a sottolineare il salto temporale e spaziale operato da Carpenter. Zombie, al contrario, riempie quel vuoto, rendendo visibile ciò che Carpenter omette; nella prima metà del film, infatti, siamo testimoni dei tentativi di riabilitazione del piccolo Michael a opera del dottor Loomis (Malcolm McDowell) e della sua fuga dall’ospedale psichiatrico. Tale processo di espansione del narrato e del visibile è definito da Canova «ipertrofia del visibile», una dinamica alla quale sembra soggetta gran parte dei remake contemporanei. Scrive Canova:

La mia impressione è che il remake sconti una sorta di condanna quasi inevitabile a un’ipertrofia del visibile rispetto ai modelli da cui prende le mosse. [...] [Una] tendenza a far transitare nel visibile ciò che nel modello era volutamente lasciato nel non visibile. [...] Vi è dunque in atto una specie di strategia additiva che per certi versi caratterizza il remake, soprattutto nel cinema cosiddetto post-moderno o contemporaneo<sup>32</sup>.

Nel caso di *Halloween – The Beginning*, e di diversi altri remake horror contemporanei, tale ipertrofia si ritrova tanto nella messa in scena quanto nella scrittura. Da un lato, il commento di Harvey circa una «bloodier, higher-

<sup>31</sup> Si noti che negli stessi anni vengono fondate riviste dedicate a questa cinefilia “eccentrica” come «Starlog» (1976) e «Fangoria» (1979).

<sup>32</sup> Gianni Canova, *Remake*, cit., pp. 163-164.

body-count version» che «leaves nothing to the imagination», sembra andare proprio in questa direzione. Il visibile diviene ipertrofico quando declinato nell'assalto al corpo, nella messa in scena del *gore*, che è certamente più esplicita rispetto al modello carpenteriano. Si pensi, in questo senso, alla sequenza della fuga di Myers dall'ospedale psichiatrico nel remake, in cui *Zombie* di fatto sospende la narrazione per mettere in sequenza una serie di morti particolarmente efferate, che si conclude con l'eliminazione del secondino interpretato da Danny Trejo, che viene prima semi-affogato in un lavandino e, in seguito, giustiziato con un televisore scagliato sul capo. Tale strategia additiva sembra tuttavia non costituire una prerogativa esclusiva del remake, ma pare discendere da una tendenza diffusa dell'horror americano contemporaneo all'esplicitazione della violenza. Si pensi in questo senso al fenomeno di effimera ma significativa popolarità del *torture porn*<sup>33</sup>. Ciò che, invece, interessa è l'ipertrofia del narrabile, ovvero la tendenza, ben rappresentata come visto dal film di *Zombie*, a colmare le lacune narrative dei film-matrice. Se *Zombie* racconta di fatto l'infanzia di Michael – creando ex novo una componente socio-psicologica del tutto assente nel film di Carpenter – Alexandre Aja nel suo remake di *The Hills Have Eyes* (*Le colline hanno gli occhi*, 2006) dilata la parte centrale dell'originale di Craven, sviluppando la sotto-trama, appena accennata nell'originale, relativa agli esperimenti nucleari condotti nel New Mexico. Siamo dunque di fronte a un processo di espansione e integrazione piuttosto evidente che attraversa in modo significativo il *corpus* di remake del *new horror* prodotti nel primo decennio del XXI secolo.

Una seconda strategia evidente in *Halloween – The Beginning* è quella che potrebbe essere definita come de-fantastizzazione. A partire dalla già citata ellissi circa le ragioni della follia di Michael, *Halloween – La notte delle streghe* si presenta come un film senza contesto: la cittadina di Haddonfield è, di fatto, una metafora nemmeno troppo velata del quieto vivere suburbano, mentre il *boogey man* Michael Myers è, significativamente, un uomo con una maschera bianca e una tuta da lavoro, un uomo senza soggettività (fatto salvo il lungo piano sequenza iniziale, non vediamo mai una soggettiva dell'assassino), che si muove in uno spazio de-realizzato. Inoltre, Michael appare e scompare a proprio piacimento – si pensi alla sequenza in cui Laurie (Jamie Lee Curtis) lo intravede

<sup>33</sup> Con l'etichetta *torture porn* si individua in genere un filone dell'horror contemporaneo di cui la tortura e la sevizia sono elementi caratterizzanti. Esempi di *torture porn* sono *Hostel* (*id.*, Eli Roth, 2005) e *Turistas* (*id.*, John Stockwell, 2006).

fuori dalla finestra della scuola – ponendosi in effetti come presenza al limite tra l'umano e il soprannaturale. Il lavoro Carpenteriano è, insomma, una sorta di esercizio di astrazione, in cui la deliberata assenza di contesto (storico, spaziale, psicologico rispetto al vissuto dei personaggi) rappresenta il motivo di emersione del fantastico. Zombie procede de-fantastizzando la matrice carpenteriana, “agganciandola” per così dire al reale. In questo caso risulta particolarmente significativa la sequenza in cui la madre di Michael (Sheri Moon Zombie) torna a casa e trova il figlio, che ha appena compiuto il massacro, seduto sui gradini del portico. Dopo un breve dialogo tra i due («Michael, what is going on? Answer me!») la colonna audio è invasa dal suono d'intensità crescente delle sirene della polizia. Tale pista sonora funge da collegamento tra la scena del dialogo e quella successiva, girata in uno stile da *found footage* (immagini sgranate e sfocate, macchina a mano), nella quale vediamo i cadaveri dei familiari di Michael trasportati fuori dalla casa, la disperazione della madre e un reporter locale che descrive la scena. A questa composizione d'effetto realistico si affianca una colonna audio in cui le voci dei poliziotti e quelle dei giornalisti si sovrappongono, divenendo incomprensibili, ma costituendo un tappeto sonoro il cui scopo evidente è dare vita a un'impressione di immediatezza, di attualità e presenza. Secondo Pier Maria Bocchi, «l'Halloween dei nostri tempi deve giustamente essere più robusto e diretto di quello di Carpenter, meno sottile e morboso e strisciante. Ha una minore eleganza compositiva ma una maggior furia»<sup>34</sup>. L'intuizione di Bocchi sembra in effetti individuare il processo di de-fantastizzazione operato da Zombie; un film «più robusto», in cui tale solidità sembra discendere direttamente dal processo di contestualizzazione operato dal regista. La pratica di de-fantastizzazione, almeno parziale, del materiale di partenza è comune a molti remake del *new horror*. Si pensi, a puro titolo di esempio, a *The Texas Chainsaw Massacre (Non aprite quella porta, Marcus Nispel, 2003)*, che sostituisce l'incipit sperimentale dell'originale – costituito da un montaggio di immagini “simboliche”: il sorgere del sole, un totem di ossa ecc. – con una sequenza in stile *found footage* in cui la polizia scopre la cantina che sarà teatro degli orrori nel film.

Infine, come già accennato, il film di Rob Zombie, potenzia la componente feticistica dell'originale carpenteriano in due direzioni: da un lato rilanciando

<sup>34</sup> Pier Maria Bocchi, *Halloween: The Beginning*, «Cineforum», XLVIII, 572, gennaio-febbraio 2008, p. 45.

il feticismo “semantic” già presente in *Halloween – La notte delle streghe*, con particolare riferimento alla maschera dell’assassino e al suo coltello, dall’altro costruendo *ex novo* un feticismo per il film-matrice evidentemente rintracciabile in alcuni paratesti pubblicitari. In una sequenza centrale, seppur breve, del film di Zombie, Michael, appena tornato ad Haddonfield dopo essere fuggito dall’ospedale, si reca nella cantina della propria casa d’infanzia. Qui, dopo aver divelto alcune assi del pavimento, ritrova il coltello e la maschera usate nella notte dello sterminio della propria famiglia, quindici anni prima. Lungo tutta la scena, Zombie si concentra con particolare intensità sugli oggetti. Il coltellaccio da cucina, appena dissotterrato, è al centro di un’inquadratura piuttosto lunga, mentre la maschera rimane al centro dell’attenzione della macchina da presa anche quando questo esclude dal quadro buona parte del corpo di Michael. In altri termini: questa è una delle poche sequenze del film in cui il corpo di Michael non è protagonista, sostituito dagli oggetti che lo connotano, rendendolo il *boogey man*. A ulteriore dimostrazione della rilevanza di questa scena, all’apparire della maschera, appena dissotterrata, la colonna sonora ripropone il noto tema portante del film originale, attivando anche attraverso indizi sonori quel dialogo tra i due film al quale si è accennato poco sopra. Vi è, infine, un movimento di feticizzazione del film originale che sembra corrispondere a quel processo di classicizzazione descritto da Quaresima. Esso appare particolarmente evidente nei materiali promozionali e paratestuali che hanno accompagnato l’uscita del film del 2007. In particolare può essere utile, anche nell’ottica di offrire una lettura contestuale dell’opera, analizzare uno dei trailer realizzati per promuovere *Halloween – The Beginning*<sup>35</sup>. Il trailer si apre con immagini tratte dalla scena dell’arrivo della polizia alla casa dei Myers descritta poco sopra, alle quali sono sovrapposti in trasparenza dei titoli di giornale che fanno riferimento all’omicidio, in continuità con la strategia di de-fantastizzazione analizzata in precedenza. Tuttavia, la *tagline* che caratterizza il trailer sembra conformarsi a un processo di classicizzazione e feticizzazione del film originale; la frase «This summer Rob Zombie unleashes a unique vision of a *legendary tale*» (corsivo mio), caratterizzando *Halloween – La notte delle streghe* come racconto leggendario, procede a rimettere in circolazione il valore culturale del film di Carpenter. Il

<sup>35</sup> Il trailer è visibile a <http://www.youtube.com/watch?v=MhyZmUeq6do>, consultato il 7 gennaio 2013.

trailer, insomma estrae effettivamente l'opera carpenteriana dal continuum della macro-storia del cinema (e della micro-storia del *new horror*) trattandola non come un film, ma come una *legendary tale*, materiale classico capace di attivare una spettatorialità di secondo grado. Non stupisce che dopo l'esposizione della *tagline*, molte delle sequenze presenti nel trailer mostrino Michael Myers in situazioni presenti già nell'originale (la sequenza del travestimento da fantasma, l'apparizione dietro i due giovani che consumano un rapporto sessuale ecc.). Insomma, questo oggetto paratestuale sembra contribuire a un processo di investimento di valore culturale e "leggendaro" della matrice cinematografica di *Halloween – The Beginning*, attivando ancora una volta quel rapporto biunivoco che è alla base del processo di *remaking*.

Blockbuster, supereroi,  
convergenze



Riccardo Fassone

*Film come evento mediale.*

*La trilogia de Il signore degli anelli<sup>1</sup>*

*Eccesso ed eccezione*

In *The Frodo Franchise*, un'approfondita etnografia di quella che John Caldwell definirebbe la *production culture*<sup>2</sup> legata alla realizzazione della trilogia di *The Lords of the Rings* (*Il Signore degli Anelli*, Peter Jackson) Kristin Thompson scrive: «quite apart from what fans or detractors may think of the movie, it can fairly claim to be one of the most historically significant films ever made»<sup>3</sup>. L'opinione dell'autrice, ampiamente condivisa e rilanciata da critici e studiosi che si sono occupati dell'opera di Jackson, si è di fatto trasformata in un *truism*, una verità acclarata al punto da rendere apparentemente superflua ogni ulteriore indagine. Tuttavia, una ricerca intorno alla monumentale – se non per altro, per durata – trilogia non può che muovere da un tentativo di sistematizzazione delle ragioni di tale evidente eccezionalità, con l'intenzione di districare per quanto possibile il groviglio di ipotesi interpretative in cui i film di Jackson sembrano essere impigliati. In altre parole, se è difficile conte-

<sup>1</sup> Nel corso del saggio utilizzerò il titolo *Il signore degli anelli* per indicare la trilogia nella sua interezza, considerata come oggetto cinematografico sostanzialmente coerente e unitario. La trilogia è composta da *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (*Il signore degli anelli – La compagnia dell'anello*, Peter Jackson, 2001), *The Lord of the Rings: The Two Towers* (*Il signore degli anelli – Le due torri*, Peter Jackson, 2002) e *The Lord of the Rings: The Return of the King* (*Il signore degli anelli – Il ritorno del re*, Peter Jackson, 2003). Per la stesura del saggio si è fatto riferimento alle versioni *extended* dei tre film.

<sup>2</sup> John Thornton Caldwell, *Production Culture: Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television*, Duke University Press, Durham, 2008.

<sup>3</sup> Kristin Thompson, *The Frodo Franchise. The Lord of The Rings and Modern Hollywood*, University of California Press, Berkeley, 2007.

stare l'affermazione di Thompson, è bene chiedersi per quali motivi *Il signore degli anelli* sia un evento di tale rilevanza storica e quali metodologie di analisi consentano di condurre una ricognizione capace di rendere conto della complessità di un oggetto che, comunque lo si osservi, sembra "eccedere".

Un primo motivo di interesse rispetto alla trilogia è dunque rappresentato dalla sua tendenza a tracimare, a presentarsi al contempo come eccezionale ed eccessiva. Un film-evento che eccede a partire dalle dimensioni: oltre nove ore di durata, che diventano undici nella versione *extended*. E ancora, un incasso complessivo per i tre film che si avvicina ai quattro miliardi di dollari, ai quali vanno aggiunti gli introiti relativi alla vendita delle versioni *home video* e del *merchandising* ufficiale che, come vedremo, riveste un ruolo tutt'altro che accidentale all'interno della complessa ecologia del *franchise*. La trilogia de *Il signore degli anelli* è dunque un *monstrum* a partire dall'eccezionalità dei numeri, capaci di generare quella che Stan Jones definisce una «Frodo economy»<sup>4</sup>, un sistema economico virtuoso che, sfruttando il successo del film, girato interamente in Nuova Zelanda, ha favorito il rilancio della cinematografia dell'Oceania, a testimonianza dell'impatto globale dell'evento. Ma non sono solo le cifre a fare de *Il signore degli anelli* «one of the most historically significant films ever made». La straordinaria quantità di scritti critici prodotti a partire dall'uscita del primo film testimonia la capacità della trilogia di dare vita non solo a un imponente macchinario economico "reale", ma anche a una più intangibile, ma altrettanto significativa "economia interpretativa", un complesso sistema in cui diversi attori (critici, studiosi, pubblico, produttori) negoziano interpretazioni, attribuzioni, letture diverse e spesso contrastanti in quello stato di costante tensione tra legittimità e illegittimità interpretativa descritto, tra gli altri, da Henry Jenkins nel saggio *Textual Poachers*<sup>5</sup>. Un'intricata rete di materiali paratestuali la cui estensione caratterizza ancora una volta la trilogia de *Il signore degli anelli* come oggetto mediale dotato di singolare potere generativo; testo, si direbbe, soffocato da un'impressionante mole di paratesti. Un'esplosione di materiali laterali che, come dimostra magistralmente Martin Barker, sembra trovare radici profonde nei percorsi di attribuzione e appropriazione di cui è stato oggetto il ro-

<sup>4</sup> Stan Jones, *Go Ape! The Identity of New Zealand Filmmaking Post-Rings*, «Metro Magazine: Media & Education Magazine», XXX, 148, 2006, p. 135.

<sup>5</sup> Henry Jenkins, *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, New York, 1992.

manzo di Tolkien per oltre sessant'anni<sup>6</sup>. Nella prefazione alla prima edizione del romanzo, Tolkien scrive:

Io [...] detesto cordialmente l'allegoria in tutte le sue manifestazioni e l'ho sempre detestata da quando sono diventato abbastanza vecchio e attento da scoprirne la presenza. Preferisco di gran lunga la storia, vera o finta che sia, con la sua svariata applicabilità al pensiero e all'esperienza dei lettori. Penso che molti confondano "applicabilità" con "allegoria"; l'una però risiede nella libertà del lettore, e l'altra nell'intenzionale imposizione dello scrittore<sup>7</sup>.

L'invito ad astenersi da letture strettamente allegoriche dell'opera – espresso con l'atteggiamento *blasé* e un po' affettato caratteristico del Tolkien saggista – è accompagnato dal riconoscimento della generale "applicabilità" delle avventure della compagnia dell'anello; una proprietà anamorfica dell'epica tolkieniana che ha dato vita a letture e attribuzioni disparate. Baker individua in questo senso un *continuum* tra «vernacular cultures»<sup>8</sup>, comunità di lettori capaci di produrre interpretazioni dell'opera tolkieniana aderenti alla propria contingenza storico-politica<sup>9</sup>, e letture canoniche o addirittura canonizzanti come quelle raccolte nel volume curato da Harold Bloom *Modern Critical Interpretations: J.R.R. Tolkien's Lord of The Rings*<sup>10</sup>. Questa tendenza all'esegesi e all'appropriazione sembra caratterizzare anche l'adattamento cinematografico

<sup>6</sup> Martin Barker, *On Being a 1960s Tolkien Reader*, in Ernest Matijs, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood. Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings*, Rodopi, Amsterdam, 2006, pp. 81-99.

<sup>7</sup> John Ronald Reuel Tolkien, *Prefazione alla seconda edizione inglese del Signore degli anelli*, in John Ronald Reuel Tolkien, *Il signore degli anelli*, tr. it. Bompiani, Milano, 2003, pp. 21-22.

<sup>8</sup> Martin Barker, *On Being a 1960s Tolkien Reader*, cit., p. 91.

<sup>9</sup> A testimonianza della varietà e della complessità di tali letture, è sufficiente contrapporre l'appropriazione del romanzo operata dai movimenti contro-culturali degli Stati Uniti negli anni Sessanta – descritta dallo stesso Barker – con il fenomeno dei "campi hobbit", raduni indetti da gruppi neofascisti italiani nei tardi anni Settanta. Sull'appropriazione dell'immaginario tolkieniano da parte della destra identitaria in Italia e in Europa, cfr. Wu Ming, *Il professore, il barone e i bari. Il caso #Tolkien e le strategie interpretative della destra*, «Giap», 14 dicembre 2011, consultabile a <http://www.wumingfoundation.com/giap/?p=6365>.

<sup>10</sup> Harold Bloom (ed.), *Modern Critical Interpretations: J.R.R. Tolkien's Lord of The Rings*, Chelsea House Publications, New York, 1999.



dell'opera tolkieniana<sup>11</sup>, come se il processo di traduzione intermediale operato da Jackson avesse portato inevitabilmente con sé il riverbero dell'articolata costruzione discorsiva generatasi intorno al romanzo.

Tra questi due poli – le cifre de *Il signore degli anelli* e la sua capacità di generare processi di appropriazione e riscrittura – troviamo i film, tre episodi che ricalcano la struttura tripartita dell'opera tolkieniana e che, a loro volta, si presentano come oggetti eccezionali. L'utilizzo pervasivo di tecnologie digitali per ricreare il panorama della Terra di mezzo e le avventure dei suoi abitanti è, come vedremo, al centro di molti saggi sul film e costituisce certamente l'elemento figurativo più rilevante per gli studiosi che si sono cimentati con l'analisi dell'estetica jacksoniana. In quest'ottica, il primato delle tecnologie digitali nella trilogia de *Il signore degli anelli* sembra presupporre un'esplorazione dei confini della nozione di cinema come medium specificamente fotografico, introducendo elementi di eccesso figurativo rintracciabili per esempio nell'utilizzo di attori "virtuali".

I motivi di eccezionalità (o eccedenza) della trilogia fino qui evocati disegnano un panorama di vertiginosa complessità, che interpella metodologie e prospettive di ricerca varie e non sempre facilmente integrabili. In questo scritto, dunque, si procederà a partire da tre lemmi che sembrano sintetizzare efficacemente alcuni dei problemi citati, componendo un mosaico di questioni che emergono dallo studio della trilogia e alle quali si tenterà di dare risposte il più possibile ragionevoli. *Franchise, tecnologia e adattamento* saranno le chiavi attraverso le quali saranno messe in luce alcune specificità de *Il signore degli anelli*, che ne fanno un oggetto particolarmente significativo all'interno del panorama del cinema contemporaneo. L'obiettivo in questa sede non è dirimere l'intero novero di questioni sollevate dall'analisi dei film – un tentativo che Tolkien avrebbe forse accostato alla «intenzionale imposizione dell'autore» dalla quale si schermiva – ma piuttosto dimostrare come i film di Jackson impieghino e amplifichino alcuni dei modelli comunicativi più ricorrenti del cinema contemporaneo e, allo stesso tempo, come la trilogia

<sup>11</sup> Tra gli esempi più significativi, la lettura "ecologista" dei film di Sean Cubitt, *The Fading of the Elves: Eco-Catastrophe, Technopoly, and Bio-Security*, in Ernest Matijs, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood*, cit., pp. 65-80 e quella legata alla configurazione sociopolitica degli Stati Uniti post 11 settembre proposta da Ken Gelder, *Epic Fantasy and Global Terrorism*, in Ernest Matijs, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood*, cit., pp. 101-118.



de *Il signore degli anelli* costituisca un terreno di sperimentazione privilegiato per alcune teorie contemporanee relative ai media audiovisivi.

### *L'interfaccia*

In un saggio dedicato ai *recap*, i brevi riassunti trasmessi prima di un episodio di una serie televisiva, Claudio Bioni suggerisce di considerare questo genere di testi secondari come testi-interfaccia. Nella proposta teorica di Bioni, il “riassunto delle puntate precedenti” assolve a una funzione ergonomica, poiché rende la serie televisiva complessivamente più semplice da navigare, permettendo anche al fruitore occasionale di intuire le dinamiche alla base dell’arco narrativo spesso molto ampio proprio della serialità televisiva. Secondo Bioni, insomma, il *recap* sarebbe «un’interfaccia che permette all’utente di interagire con un sistema mediale complesso da una posizione situata di accesso»<sup>12</sup>, la chiave o, se si preferisce, il manuale di istruzioni di un oggetto mediale di alta complessità. L’osservazione di Bioni è certamente adatta a descrivere la funzione del riassunto all’interno di narrazioni di ampissimo respiro, che necessitano di molteplici punti di accesso; d’altra parte non appare forzata l’ipotesi di un utilizzo analogo di materiali di interfaccia anche all’interno del cinema contemporaneo. La *intensified continuity*<sup>13</sup>, il processo di intensificazione e stratificazione di strategie narrative e figurative individuato da Bordwell come caratterizzante il cinema americano contemporaneo, unita allo sfruttamento sempre più pervasivo di archi narrativi di media-lunga durata tipico dei *franchise* hollywoodiani sembra traghettare la necessità di materiali di interfaccia dalla serialità televisiva al prodotto cinematografico. Basti pensare a un film come *Inception* (*id.*, Christopher Nolan, 2010), le cui intricatezze narrative, derivanti da una serie di movimenti di metalessi e attraversamenti di piani temporali diversi, vengono ripetutamente ed esplicitamente disinnescate da veri e propri *recap* affidati ai dialoghi del personaggio di Arthur (Joseph Gordon-Levitt), che funge in questo senso da personaggio-interfaccia per lo spettatore. Ma non sono solo quelli che Warren

<sup>12</sup> Claudio Bioni, *Il funzionamento dei recap: dal riassunto all’interfaccia*, in Claudio Bioni, Veronica Innocenti (a cura di), *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Mucchi, Modena, 2013, p. 150.

<sup>13</sup> Cfr David Bordwell, *Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film*, «Film Quarterly», LV, 3, 2002, pp. 16-28.

Buckland definisce «puzzle films»<sup>14</sup>, opere che ingaggiano un vero gioco mentale con lo spettatore, a fare uso di strumenti di interfaccia.

Prima di affrontare lo studio dei film attraverso i tre lemmi citati, l'incipit de *La compagnia dell'anello* sarà utilizzato come interfaccia e punto d'accesso per la trattazione, nel tentativo di dimostrare la rilevanza di questa porzione de *Il signore degli anelli* nel definire e riassumere complessivamente alcune delle caratteristiche narrative, formali e figurative che informano la trilogia nella sua totalità. La descrizione della sequenza iniziale non ha dunque lo scopo di riassumere gli snodi narrativi che questa presenta, ma piuttosto di rintracciare in essa l'emersione di alcuni tratti che saranno discussi nel resto della trattazione. Sebbene l'opera di Jackson non possa in alcun modo essere assimilata ai *puzzle film*, il suo incipit funziona in modo peculiare da chiave d'accesso all'intero film, consegnando di fatto allo spettatore quelle che Roger Odin definisce «le istruzioni di lettura che gli permetteranno di adottare un modo di produzione di senso e di affetti adeguato»<sup>15</sup>.

I primi dieci minuti circa de *Il signore degli anelli – La compagnia dell'anello* non sembrano derivare univocamente da uno scritto tolkieniano preciso. Il prologo del romanzo-matrice è costituito da una serie di informazioni circa la storia dell'anello e delle popolazioni che abitano la Terra di mezzo redatte in uno stile più vicino alla (pseudo) storiografia che all'epica; inoltre, è bene ricordare che una larga parte degli eventi narrati da Tolkien sono una prosecuzione diretta di quelli contenuti ne *Lo hobbit*, il romanzo per ragazzi che il professore oxfordiano aveva pubblicato nel 1937. Da queste due fonti – l'austero prologo al romanzo e il *prequel Lo hobbit* – sembrano provenire gran parte del materiale narrativo presente nell'incipit della trilogia jacksoniana. Tuttavia, è possibile affermare che l'apertura de *La compagnia dell'anello* trascenda di proposito i propri modelli, rivedendone modalità di racconto e messa in scena, con l'intento di porsi come sunto ideale del monumentale progetto di Jackson. Sullo schermo nero, una voce fuori campo allude a tempi di cambiamenti epocali e, poco dopo, commenta le immagini che descrivono la creazione degli anelli magici e la loro distribuzione alle razze che abitano la Terra di mezzo. Questa breve introduzione lascia il posto a una lunga panoramica su una mappa in-

<sup>14</sup> Warren Buckland, *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, Chichester, 2009.

<sup>15</sup> Roger Odin, *De la fiction*, De Boeck Université, Bruxelles, 2000 (tr. it. *Della finzione*, Vita e Pensiero, Milano, 2004, p. 107).

giallita del mondo tolkieniano; l'insistenza sulla rappresentazione topografica del racconto sembra costituire quello che Eugeni definisce un «dispositivo di territorializzazione»<sup>16</sup>, una peculiare modalità narrativa del fantasy che prevede la costruzione di un «sistema-mondo»<sup>17</sup> attraverso la messa in scena della sua coerenza topografica. La mappa ritratta nell'incipit de *Il signore degli anelli - La compagnia dell'anello* attesta un primo dato che vedremo essere fondamentale: la Terra di mezzo rappresentata nei film di Jackson è un mondo alternativo ma consistente, reale, finito. La scena successiva mostra la battaglia degli umani contro Sauron, il signore del male che si è impossessato di uno degli anelli magici. Ancora una volta, le strategie di messa in scena sembrano eccedere la loro funzione narrativa; la guerra contro Sauron è mostrata attraverso impressionanti scene di massa, realizzate tramite il software *Massive*, un *tool* di generazione di personaggi animati prodotto appositamente per il film di Jackson. È quindi possibile pensare a questa prima sequenza bellica come a una duplice dichiarazione d'intenti: da un lato la battaglia tra gli umani e Sauron sembra mettere in luce il carattere epico e spettacolare del film, in contrasto con l'incipit decisamente più pacato del testo di riferimento; dall'altro la scena in oggetto costituisce un'evidente dimostrazione di forza tecnologica, un richiamo all'eccezionalità degli strumenti utilizzati per la realizzazione delle scene di massa, e la messa a terra dei molti discorsi promozionali legati alla straordinaria qualità degli effetti digitali de *La compagnia dell'anello* circolati prima dell'uscita nelle sale. Prima di ricongiungersi con l'incipit del romanzo, il film di Jackson presenta un'ulteriore strategia di interfaccia. Nella parte conclusiva del prologo viene introdotto il personaggio di Gollum, il repellente essere che si è impadronito per caso dell'anello perduto. Gollum viene annunciato da versi ferini e, solo in

<sup>16</sup> Ruggero Eugeni, *Il destino dell'epos. Racconto e forme epiche nell'era della narrazione transmediale*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza. Industria, racconto, pubblico*, Mimesis, Milano, 2012, p. 158.

<sup>17</sup> La formula sistema-mondo è utilizzata da Franco Moretti, *Opere mondo. Saggio sulla forma epica dal "Faust" a "Cent'anni di solitudine"*, Einaudi, Torino, 1994, per indicare quegli spazi narrativi popolati da una molteplicità di storie possibili. L'ipotesi morettiana è rilanciata dal filosofo ceco Lubomír Doležel in *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 1998. Va inoltre sottolineato come la costruzione di mondi alternativi sia una pratica che molti autori considerano alla base della propria attività. Tra i più raffinati "architetti" di mondi possibili c'è certamente lo scrittore americano Robert A. Heinlein, che descrive la sua pratica nell'autobiografia *Grumbles from the Grave*, Harmony Books, New York, 1990.



un secondo momento, mostrato in campo lungo accovacciato su una pietra. Tale messa in scena di un personaggio la cui rilevanza non sarà significativa fino circa alla metà del secondo film sembra ancora una volta rispondere a esigenze metanarrative. L'apparizione di Gollum, un personaggio digitale realizzato con un complesso sistema di tracciatura dei movimenti dell'attore Andy Serkis, è un vero e proprio *teaser* di questa innovativa tecnologia, percepita come uno dei veri motivi di interesse de *Il signore degli anelli*. Ancora una volta, come nel caso della scena di massa, Gollum, con il suo mostruoso corpo digitale è sia un'attrazione spettacolare che una *demo*, la dimostrazione delle potenzialità del film.

Amplificazione del respiro epico, costruzione di un mondo autosufficiente, insistenza sull'eccezionalità tecnologica. Questi tre processi sembrano coesistere nell'incipit della trilogia e costituire una cellula sineddodica del film, un terzetto di caratteri dominanti che si replicherà lungo le undici ore dell'opera jacksoniana e da cui non sembra possibile prescindere.

### *Canone ed espansione. Il franchise*

Lo studio dei cosiddetti *media franchise* è uno dei terreni di indagine più fertili per i *film studies* nell'ultimo decennio. Da un lato, la configurazione economica dell'industria hollywoodiana, in larga parte legata a enormi conglomerati mediali, favorisce dinamiche per le quali «i film di successo vengono [...] tramutati in *franchise* mondiali dell'intrattenimento in grado di generare profitti da record e di essere “sfruttati” dalle miriadi di altre divisioni appartenenti ai medesimi *media conglomerates*»<sup>18</sup>; dall'altro la popolarità di teorie che propongono un approccio olistico allo studio dei media audiovisivi ha favorito un interesse crescente nei confronti di quei fenomeni non riducibili alla semplice dimensione cinematografica. Il celeberrimo studio della trilogia di *Matrix* (Andy & Lana Wachowski, 1999-2003) affrontato da Henry Jenkins nel suo volume più popolare, *Cultura convergente*<sup>19</sup>, sembra indicare – al netto di una certa acritica euforia dell'autore – una tendenza evidente alla dispersione delle tracce narrative e all'espansione del prodotto mediale attraverso testi integrativi come *webisodes*, fumetti, videogiochi e altri mate-

<sup>18</sup> Thomas Schatz, *Conglomerate Hollywood. Blockbuster, franchise e convergenza dei media*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza*, cit., p. 39.

<sup>19</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006 (tr. it. *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007).



riali che favoriscono una circolazione transmediale del racconto. In un saggio successivo, Jenkins raffina la propria nozione di transmedialità, introducendo l'idea di «spreadability», la peculiare “pervasività” dei contenuti medialità prodotti in seno all'industria dell'*entertainment*, il cui obiettivo è la viralità, la capacità di “spalmarsi” su piattaforme diverse e in contesti diversi. Lo slogan Jenkinsiano, «if it doesn't spread, it's dead»<sup>20</sup>, sembra fare riferimento a un preciso design dell'esperienza mediale, percepita come sempre più mobile e sempre meno legata a luoghi, tempi e contesti di fruizione istituzionalizzati.

In che modo è possibile applicare questa esperienza teorica alla trilogia di Jackson? *Il signore degli anelli* è certamente un prodotto nato in seno all'industria dei conglomerati medialità descritta da Schatz e Jenkins, ma, pur non rifiutando la proposta teorica degli studiosi americani, è bene soffermarsi sulle specificità del *franchise* in oggetto. Le strategie di diffusione dei contenuti ed espansione transmediale operate all'interno del *franchise* de *Il signore degli anelli* sembrano, infatti, strette tra due fuochi. Da un lato, la mappa che abbiamo incontrato nel prologo. Se è vero che l'insistenza sulla topografia della Terra di mezzo raggiunge lo scopo di proiettare l'immagine di un mondo coerente e concluso, questa «territorializzazione» ha anche l'effetto di costituire un riferimento canonico. Se il mondo del jenkinsiano *Matrix* era in fondo aperto e perennemente espandibile, la Terra di mezzo esiste su una mappa, un oggetto che assume valenza canonizzatrice o, come suggerisce Tom Conley, addirittura religiosa. La mappa della Terra di mezzo è «a sacred tablet, attesting to the spatial laws of the narrative»<sup>21</sup>. La prima forza in campo è dunque quella di un doppio canone: il romanzo come *urtext* solo parzialmente eludibile – pena la decadenza del “quarto di nobiltà” acquisito dall'adattare un'opera tanto significativa nella cultura del XX secolo – e la mappa mostrata in testa alla trilogia come attestazione della finitezza del mondo rappresentato. D'altra parte, l'opera jacksoniana non si sottrae ad alcune delle più elementari regole seguite da molti *media franchise*. *Il signore degli anelli* ha generato a partire dalla sua prima apparizione nelle sale una mole notevole di testi secondari ed espansioni di vario tipo: dai videogiochi al merchandise, l'esplosione paratestuale generata dal successo della saga è certamente paragonabile a quella di altri blockbuster,

<sup>20</sup> Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green, *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York University Press, New York, 2013, p. 1.

<sup>21</sup> Tom Conley, *The Lord of the Rings and the Fellowship of the Map*, in Ernest Matijis, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood*, cit., p. 216.

tanto da fare dell'opera di Jackson un oggetto di studio privilegiato all'interno del volume sui paratesti di Jonathan Gray *Show Sold Separately*<sup>22</sup>.

La tensione tra forze canonizzanti e spinte all'espansione transmediale sembra essere equilibrata da un elemento raramente analizzato dagli studiosi della convergenza: l'aderenza della trilogia al genere del fantasy. Secondo Colin B. Harvey «[l]a fantascienza e il fantasy rappresentano i “modi” privilegiati della narrazione transmediale»<sup>23</sup>. Sebbene l'autore si riferisca specificamente al cinema, possiamo pensare che l'affermazione sia vera anche in senso diacronico e in riferimento ad altri media. È infatti possibile pensare al romanzo tolkieniano come a un'opera proto-transmediale, un oggetto che, anche in virtù della propria appartenenza al genere fantasy, ebbe a confrontarsi, sessant'anni prima dell'uscita dei film di Jackson con la medesima frizione tra canone ed espansione del canone. Lo stesso Tolkien fa della Terra di mezzo l'oggetto di una serie di narrazioni transmediali: romanzi come *Lo hobbit*, testi di pseudo-storia come *Il Silmarillion*<sup>24</sup>, e raccolte di poesie come *Le avventure di Tom Bombadil*<sup>25</sup> afferiscono al medesimo universo finzionale rappresentato dalle vicende del mondo immaginario costruito da Tolkien. Non solo: la produzione di materiale paratestuale a partire dai romanzi di Tolkien negli Stati Uniti negli anni Sessanta e Settanta è una pratica ampiamente documentata. Dalle t-shirt recanti la scritta “Frodo Lives” indossate dai sostenitori dei movimenti giovanili nella California degli anni Sessanta<sup>26</sup> ai calendari illustrati ispirati alle vicende della Terra di mezzo, l'opera tolkieniana diede vita a un'importante mole di oggetti e testi secondari. Dunque: il fantasy come genere al contempo topografico, canonizzante, generatore di mondi conclusi ed espandibile, riconfigurabile e rimodellabile. Da cosa deriva tale resilienza rispetto a un paradosso apparentemente clamoroso? Colin B. Harvey fornisce una risposta che sembra soddisfacente: i *franchise* fantasy “resistono” alle diverse espansioni e appropriazioni perché i mondi che

<sup>22</sup> Jonathan Gray, *Show Sold Separately. Promos, Spoilers and other Media Paratexts*, New York University Press, New York, 2010.

<sup>23</sup> Colin B. Harvey, *Storie universali. Transmedia storytelling, memoria “sfocata” e il dominio del fantasy*, in Federico Zecca (a cura di), *Il cinema della convergenza*, cit., p. 165.

<sup>24</sup> John Ronald Reuel Tolkien, *Il Silmarillion*, Bompiani, Milano, 2004.

<sup>25</sup> John Ronald Reuel Tolkien, *Le avventure di Tom Bombadil*, Bompiani, Milano, 2000.

<sup>26</sup> La pratica è descritta in Theodore Roszak, *The Making of a Counter Culture: Reflections on the Technocratic Society and Its Youthful Opposition*, University of California Press, Berkeley, 1969.

costruiscono, pur conclusi, sono «fuzzy»<sup>27</sup>, sfocati, geograficamente individuabili ma potenzialmente popolabili. In questa prospettiva, *Il signore degli anelli* risolve la contraddizione tra canone ed espansione presentando una Terra di mezzo dai confini definiti, all'interno dei quali è possibile tuttavia avviare processi di costruzione narrativa *a latere* rispetto al testo canonico principale; archi narrativi compiuti o, più semplicemente, materiali iconografici capaci di attivare «inneschi memoriali che permettano di collegare un determinato materiale agli altri elementi del *franchise*» attivando le nozioni dello spettatore circa il film e, in senso più ampio, il genere di riferimento. Ecco dunque una spiegazione dell'utilizzo deliberato di elementi di mappatura e individuazione topografica all'interno del film: un doppio movimento di individuazione dei confini e di identificazione dello spazio in essi contenuto come spazio potenziale e generativo. Nei *franchise* legati al fantasy, come *Il signore degli anelli*, ogni canone è anche un invito all'espansione.

### *Una questione di corpi. Tecnologia*

Come detto, una significativa porzione della letteratura dedicata alla trilogia de *Il signore degli anelli* affronta questioni legate all'utilizzo di tecnologie digitali, analizzando le ricadute estetiche e narrative di tale massiccia intrusione di immagini non direttamente fotografiche nel contesto del cinema contemporaneo. Tuttavia, saggi e interventi provenienti dall'ambito dei film studies, come quelli di Kristen Whissel<sup>28</sup>, Kirsten Moana Thompson<sup>29</sup> e Jerry Mosher<sup>30</sup>, non esauriscono la letteratura legata agli effetti speciali del film. Proprio a causa della straordinaria promiscuità tra cinema e industria dell'animazione digitale realizzata ne *Il signore degli anelli*, la trilogia di Jackson è stato posta al vaglio di critici e studiosi come Barbara Robertson, che analizza *Il ritorno del re* a partire dalla sua componente tecnologica e dai protocolli di

<sup>27</sup> Harvey deriva la propria nozione di «fuzzy sets», insiemi sfocati, da Lotfi A. Zadeh, *Fuzzy Sets*, «Information and Control», VII, 3, June 1965.

<sup>28</sup> Kirsten Whissel, *The Digital Multitude*, «Cinema Journal», IV, 49, 4, Summer 2010, pp. 90-110.

<sup>29</sup> Kirsten Moana Thompson, *Scale, Spectacle and Movement: Massive Software and Digital Special Effects in The Lord of The Rings*, in Ernest Matijs, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood*, cit., pp. 283-299.

<sup>30</sup> Jerry Mosher, *Morphing Sean Astin. "Playing Fat" in the Age of Digital Animation*, in Ernest Matijs, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood*, cit., pp. 301-318.

utilizzo del software *Massive* impiegati nella realizzazione di alcune sequenze<sup>31</sup>. Entrambi gli approcci, però, sembrano riconoscere una qualità decisiva degli effetti speciali digitali all'opera ne *Il signore degli anelli*: ciò che viene trasformato, moltiplicato, deformato dall'intervento della computer grafica è il corpo umano. Che si tratti della creazione di masse di uomini belligeranti o della costruzione ex novo di un corpo mostruoso a cui associare la voce e le movenze di un attore, come nel caso di Gollum, i risultati più spettacolari e più ampiamente discussi dell'utilizzo di strumenti digitali derivano dalla capacità di questi dispositivi di costruire immagini illusorie del corpo umano.

Per dimostrare l'utilizzo pervasivo e cosciente di immagini tecnologizzate del corpo umano realizzato dalla trilogia, saranno utilizzate due sequenze tratte da *Il signore degli anelli – Le due torri*. Nella prima, posta a pochi minuti dall'inizio del film, Gollum attacca Frodo (Elijah Wood) e Sam (Sean Astin) mentre stanno riposando per rubare loro l'anello. Jackson dedica a Gollum una lunga scena, in cui è ripreso utilizzando due campi differenti. L'omuncolo è inquadrato da una prospettiva aerea che ne mette in evidenza la schiena, mentre successivamente è ripreso dal basso verso l'alto. Questo peculiare campo/controcampo dedicato a Gollum sembra rivestire un ruolo determinante nella definizione estetica del personaggio, che compare qui per la prima volta nel film. La macchina da presa posizionata alle spalle di Gollum ne mette in luce la muscolatura, le vene bluastre, la colonna vertebrale sporgente, le articolazioni. L'inquadratura dal basso, al contrario, evidenzia i tratti del viso, l'ondeggiare dei capelli radi, l'espressività degli occhi. Il film dedica all'ingresso in scena di Gollum tramite questo duplice piano circa un minuto, durante il quale l'attenzione dello spettatore è diretta verso il corpo dell'essere mostruoso, mostrato nei suoi dettagli anatomici. Accortisi della presenza del nemico, Frodo e Sam ingaggiano una breve lotta con Gollum; ancora una volta, corpi. Questa volta, però, è la coreografia del combattimento a evidenziare il corpo digitale, che viene equiparato, confrontato e messo in contatto con i corpi reali degli attori. L'apparizione di Gollum segue dunque un processo di mostrazione e attivazione del corpo virtuale; l'attore digitale è prima mostrato nella sua anatomia, e poi confrontato nel movimento con attori reali, con l'evidente intento di preservare l'illusione della tangibilità di Gollum anche durante la sua compresenza con la realtà dei corpi di Wood e Astin. Le tecnologie di riproduzione digitale

<sup>31</sup> Barbara Robertson, *The Fellowship of the Ring*, «CGW», II, 12, 2001.

del corpo, dunque, come strumenti illusionistici offerti a uno spettatore che con ogni probabilità è al corrente della natura virtuale del corpo di Gollum ma che, proprio in virtù di questa consapevolezza, è disposto a partecipare al gioco extradiegetico proposto dal film: distinguere il vero dal falso, il corpo reale da quello illusorio. In un saggio dedicato al film, Tom Gunning inserisce le modalità di presentazione del corpo di Gollum in un *continuum* storico “parallelo” rispetto al mito baziniano del cinema come riproduzione minuta della realtà. Secondo lo studioso, il cinema da cui discende *Il signore degli anelli* «focuses less on the recreation of the world than on reproducing the human figure, the simulacrum of a total human being»<sup>32</sup>. L'ipotesi storiografica avanzata da Gunning – che costruisce legami convincenti tra il mito dell'*automaton*, la cronofotografia di Marey, e la tecnica del *motion capture* utilizzata per la realizzazione di Gollum – può essere integrata in questa sede da una microstoria, forse meno ambiziosa ma più direttamente legata a *Il signore degli anelli*. In *Bad Taste* (*Fuori di testa*, Peter Jackson, 1987), esordio alla regia di Peter Jackson, ricorre una scena piuttosto raccapricciante: lo scienziato Derek (Peter Jackson), parzialmente decapitato da un attacco alieno, tenta più volte durante il film di reinserire il proprio cervello all'interno della scatola cranica. L'effetto è quello un po' puerile della gag ripetuta (è il caso di dirlo) alla nausea, ma allo stesso tempo i maldestri tentativi di Derek sembrano ingaggiare una sfida con lo spettatore: un effetto speciale, truculento e grossolano, ripetuto più volte, perfettamente visibile, addirittura amplificato dai frequenti dettagli, offerto allo spettatore affinché ne scovi l'artificialità. Quella del giovane Jackson, è insomma, una provocazione: mostrare un effetto speciale con tanta evidenza da costringere lo spettatore a cercarne i difetti, a denunciarlo come posticcio. L'esempio di *Fuori di testa* sembra suggerire una continuità autoriale nelle opere di Jackson, che è forse rintracciabile nel sincretismo con il cinema horror spesso esibito da *Il signore degli anelli*, ma vuole in realtà sottolineare una più ampia tendenza nel cinema fantastico a utilizzare il mostruoso come elemento di interpellazione spettatoriale. Dalle celebri trasformazioni “in macchina” di Barbara Steele in *La maschera del demone* (Mario Bava, 1960) fino all'insistenza sui dettagli della creatura realizzata con la tecnica dell'*animatronic* in *The Howling*, (*L'ululato*, Joe Dante, 1981), rappresentare tramite effetti speciali il corpo mostruoso significa anche

<sup>32</sup> Tom Gunning, *Gollum and Golem: Special Effects and the Technology of Artificial Bodies*, in Ernest Matijs, Murray Pomerance (eds.), *From Hobbits to Hollywood*, cit., p. 325.

invitare lo spettatore a individuare i limiti della messa in scena, a confrontarsi con la promiscuità tra reale e virtuale che permea il cinema fantastico.

*Il signore degli anelli – Le due torri* contiene un'altra sequenza sulla quale è necessario soffermarsi in questo contesto. L'ultima grande battaglia del film è lo scontro del fosso di Helm, in cui umani, elfi e nani, asserragliati, si difendono dall'attacco dell'esercito di Sauron. La sequenza cita esplicitamente la battaglia messa in scena nel prologo della trilogia a partire dall'utilizzo di masse di guerrieri creati tramite il software Massive. Se, nel caso di Gollum, ci trovavamo di fronte all'esaltazione di un singolo corpo mostruoso, qui gli effetti digitali sembrano perseguire l'obiettivo della moltiplicazione grottesca dei corpi. L'esercito del male è una moltitudine che si muove all'unisono, «[a] multiplicity that functions as one»<sup>33</sup>, a tutti gli effetti un personaggio generato dall'interazione coreografata di migliaia di corpi digitali. L'esaltazione della scena di battaglia – un *tropo* del cinema epico, avventuroso e bellico sin da *Intolerance* (David Wark Griffith, 1916) – e la sua trasformazione in un elemento di attrazione e messa in scena dell'eccezionalità tecnologica del film sembra rispondere a due esigenze. Da un lato, la strategia spettacolare de *Il signore degli anelli*, che ne *Il signore degli anelli – Le due torri* ha per altro il suo capitolo più ricco di azione, sembra dipendere in modo significativo dall'utilizzo di Jackson di una struttura bipartita – individuata da Geoff King come tipica del cinema d'azione Hollywoodiano contemporaneo<sup>34</sup> – tra sequenze di attrazione spettacolare, veri e propri *set piece* di notevole impatto visivo e figurativo, e momenti di costruzione dei personaggi affidati ad azioni triviali e quotidiane. In questo senso, l'esaltazione delle scene di massa sembra coerente con il carattere epico del film, che trova nella battaglia del fosso di Helm la sua cellula spettacolare più compiuta. La studiosa Kristen Whissel avanza, però, un'ulteriore ipotesi, sulla quale è utile riflettere. Secondo Whissel:

Films featuring digital multitudes derive much of their dramatic force from using swarms, hordes, and armadas to spatialize time. They accomplish the latter through the consistent deployment of shot structures that make possible the visual, enframed articulation of temporal/historical concepts through the multitude's reorganization of film space. Coupled

<sup>33</sup> Kirsten Whissel, *The Digital Multitude*, cit., p. 103.

<sup>34</sup> Geoff King, *Spectacular Narratives. Hollywood in the Age of the Blockbuster*, I.B. Tauris, London, 2000.

with its implied (and actual) destruction of built and natural environments, the multitude's radical visual transformation of space in these films often signals the imminence of totalizing historical transformation<sup>35</sup>.

In altre parole, l'utilizzo di masse umane digitalizzate non agirebbe soltanto come strumento di attrazione spettacolare, ma anche come dispositivo narrativo volto a riportare sullo schermo il senso di trasformazione storica che permea il racconto a partire dal suo incipit<sup>36</sup>. In quest'ottica, anziché rappresentare un tradimento del materiale di partenza, l'utilizzo delle scene di massa come strumento di costruzione dell'epico, può essere interpretato come un tentativo di sintetizzare quella lotta dell'individuo contro un destino nefasto incipiente che, secondo la studiosa Jane Chance caratterizza la poetica tolkieniana<sup>37</sup>. Questa spiegazione sembra convincente anche alla luce della giustapposizione tra la massa senza identità dell'esercito del male e i frequenti primi piani degli individui che combattono per difendere il fosso di Helm messa in scena da Jackson. La vertiginosa alternanza tra l'enorme e il minuto, tra il campo lunghissimo e il dettaglio sembra ancora una volta rimandare allusivamente alla lotta tra i piccoli hobbit e le forze del male attorno alla quale sono costruiti il romanzo e film di Jackson.

### *Adattamento e adattamenti*

Per scrivere dei processi di adattamento che legano un'opera ponderosa come quella di Tolkien ai film di Jackson non sarebbe sufficiente lo spazio di questo intero saggio. E, anche pensando di condurre una ricerca filologica in questo senso, si rischierebbe di sottovalutare o dimenticare specificità mediali, mutati contesti di ricezione e, più in generale, il lavoro della storia<sup>38</sup>. In questo

<sup>35</sup> Kirsten Whissel, *The Digital Multitude*, cit., p. 96.

<sup>36</sup> Significative in questo senso le parole pronunciate dalla voce fuori campo nell'incipit de *Il signore degli anelli – La compagnia dell'anello*: «The world has changed. I feel it in the water, I feel it in the earth, I smell it in the air. Much of what once was is now lost».

<sup>37</sup> Jane Chance, *Lord of The Rings: The Mythology of Power*, University Press of Kentucky, Lexington, 2000.

<sup>38</sup> Un interessante tentativo di questo tipo è quello avanzato da Chance nell'articolo *Is There a Text in This Hobbit? Peter Jackson's Fellowship of the Ring*, «Literature/Film Quarterly», XXX, 2, 2002, pp. 79-85. La studiosa ricostruisce una serie di «tradimenti» operati da Jackson ai danni dell'opera originale, ma sembra ignorare in modo più o meno deliberato l'utilizzo fatto in fase di sceneggiatura di alcuni dettagli concernenti la storia

paragrafo, anziché affrontare i mutamenti strutturali apportati da Jackson rispetto al lavoro di Tolkien, analizzerò una singola sequenza, la cui sostanziale riscrittura in fase di sceneggiatura sembra legittimare l'ipotesi secondo cui anziché darsi come adattamento di un romanzo, la trilogia cinematografica de *Il signore degli anelli* costituisca il nodo di una serie di adattamenti.

Nel primo dei tre libri che compongono *Il signore degli anelli*, la compagnia dell'anello si trova a dover entrare nelle miniere di Moria, uno dei luoghi di maggiore suggestione dell'intera saga tolkieniana. Superato il portale delle miniere, gli avventurieri devono confrontarsi con l'apparizione di un inatteso mostro lacustre. Tolkien descrive così la scena:

Frodo si sentì afferrare una caviglia, e cadde con un grido. Bill il pony nitrì selvaggiamente di terrore e, fatta una giravolta, fuggì a rotta di collo lungo la riva del lago per scomparire nell'oscurità. Sam si lanciò all'inseguimento, ma udendo l'urlo di Frodo, tornò correndo sui propri passi, profondendosi in pianti e imprecazioni. Gli altri, voltatisi d'un tratto, videro ribollire le acque del lago come se una marea di serpenti giungesse nuotando dall'estremità sud.

Dallo stagno era strisciato fuori un lungo e sinuoso tentacolo; era verde pallido, luminoso e bagnato. La sua punta ramificata teneva stretto il piede di Frodo, e lo trascinava nell'acqua. Sam inginocchiato lì accanto lo stava ora pugnalandolo.

Il braccio lasciò la presa, e Sam tirò via Frodo, chiamando aiuto. Venti altri tentacoli emersero dalle onde. Le scure acque bollirono ed emanarono un fetido tanfo.

“Nel cancello! Su per le scale! Presto!”, gridò Gandalf, e con un balzo tornò indietro. Destandoli dall'orrore che sembrava aver paralizzato tutti eccetto Sam nel punto ove si trovavano, li spinse avanti<sup>39</sup>.

della circolazione sociale del testo di partenza dopo la sua pubblicazione. Per esempio, Chance critica Jackson per l'utilizzo del termine «weed» in una sequenza, un'«erba» da fumare che viene definita da Gandalf «unusually good». Sebbene questo esplicito riferimento alla marijuana, stigmatizzato da Chance, non avrebbe trovato posto per ovvi motivi nell'opera tolkieniana, possiamo immaginare che la circolazione del romanzo negli ambienti della controcultura universitaria autorizzi questo genere di allusione e, anzi, denoti un'intelligenza dei percorsi di viralizzazione del testo tolkieniano piuttosto fine.

<sup>39</sup> John Ronald Reuel Tolkien, *Il signore degli anelli*, cit., p. 399.

La scena dell'ingresso alle miniere sembra rivestire per Tolkien un doppio significato. Da un lato, ribadisce la fedeltà di Sam a Frodo – uno dei temi portanti del romanzo – mostrando il giovane hobbit come immune alla paura che colpisce gli altri avventurieri, poiché impegnato a tentare di salvare il proprio amico. Dall'altro, sottolinea la capacità della compagnia dell'anello di sottrarsi agli scontri violenti e proseguire per la propria strada quando questo sia possibile. Il mago Gandalf, infatti, torna sui propri passi per condurre gli avventurieri all'interno delle miniere, lontani dal pericolo costituito dal mostro emerso dal lago. Nel primo film della trilogia Jacksoniana, la scena assume una rilevanza decisamente maggiore e un significato diverso rispetto alla controparte presente nel romanzo. Ne *Il signore degli anelli – La compagnia dell'anello*, infatti il mostro emerge dalle acque, rivelando un'orribile bocca dentata e una serie di occhi e, catturato Frodo, lo fa oscillare a mezz'aria. Gli avventurieri, allora, attaccano il mostro con frecce e pugnali, liberando Frodo, ma provocando l'ira dell'orribile creatura, che li inseguirà per un breve tratto nelle miniere. Se la descrizione della scena realizzata da Tolkien è, in fondo, quella di un incontro certamente spaventoso, ma piuttosto innocuo, il film di Jackson trasforma l'ingresso nelle miniere di Moria in una sequenza spettacolare che adotta alcune convenzioni del *monster movie*, dalla soggettiva della creatura che emerge dall'acqua, ai dettagli dell'orribile bocca fitta di denti. A cosa si deve, dunque, questa espansione di un evento tutt'altro che memorabile?

Kristin Thompson attribuisce l'ipertrofia di elementi spettacolari all'interno della trilogia jacksoniana alla volontà di attirare la fascia di pubblico giovanile e caratterizzare *Il signore degli anelli* come un *franchise* dedicato ai giovani che può piacere anche agli adulti, anziché viceversa. Secondo Thompson «Jackson's film was made in an age of adolescent tastes, and he has given us a film for the current generation»<sup>40</sup>. L'ipotesi dell'autrice deriva da una più generale considerazione circa la mutazione del pubblico cinematografico a partire dagli anni Ottanta. Con l'avvento dei grandi *franchise* e dei blockbuster seriali il pubblico di riferimento del cinema di genere sono diventati i teenager: «teenagers and young adults (...) have since the 1980s been the demographic sector of greatest interest to Hollywood studios because they had the highest moviegoing frequency and considerable disposable income»<sup>41</sup>.

<sup>40</sup> Kristin Thompson, *Fantasy, Franchises and Frodo Baggins: The Lord of the Rings and Modern Hollywood*, «Velvet Light Trap», IV, 52, 2003, p. 48.

<sup>41</sup> Ivi, p. 45.

Questa considerazione sembra però dimenticare un'altra pratica industriale particolarmente rilevante nel cinema americano contemporaneo: quella della realizzazione di *tie-in*, prodotti secondari (videogiochi, giochi da tavola ecc.) derivanti dal film. Analizzando, per esempio, il videogioco *The Lord of The Rings: The Third Age* (EA Games, 2004), è possibile intuire uno dei motivi dell'espansione della sequenza dell'attacco del mostro acquatico. I giocatori, infatti, si trovano a controllare la compagnia di avventurieri e, all'ingresso delle miniere di Moria, devono sconfiggere un mostro simile a un'enorme piovra pressoché identico a quello presente nel film. È dunque all'opera un adattamento intermediale di secondo grado: l'espansione di un evento presente nel romanzo operata dal film si riflette nell'adattamento videoludico, all'interno del quale lo scontro tra la compagnia dell'anello e il mostro presente ne *Il signore degli anelli – La compagnia dell'anello* diventa una sequenza giocabile. Il cambiamento di segno e di rilevanza all'interno dell'economia narrativa del film dell'ingresso alle miniere di Moria sembra dunque favorire un processo di "estraibilità" dei materiali narrativi. L'aggiunta di sequenze di azione e l'espansione di alcuni eventi narrati nel libro non sarebbero in questo senso soltanto una concessione al mercato degli adolescenti, ma anche (e soprattutto) il vettore di un adattamento di secondo livello, la costruzione di materiale adatto a un trasferimento in un contesto mediale diverso.

### Conclusioni

Il confronto con un prodotto complesso e multiforme come la trilogia de *Il signore degli anelli* obbliga lo studioso ad applicare un criterio di selettività. In questo saggio si è tentato di individuare dei nodi problematici attraverso l'uso di tre concetti chiave attorno ai quali ruotano molte riflessioni sul cinema contemporaneo. Non potendo, per ragioni di spazio e di competenze, affrontare l'opera nella sua interezza, se ne sono evidenziate le parti in cui è parso di poter trovare gli echi di strategie narrative, estetiche e comunicative che percorrono i film della trilogia nella loro interezza. *Il signore degli anelli*, insomma, è stato trattato come un oggetto almeno parzialmente frattale, all'interno del quale alcuni tratti dominanti si replicano e sono riconoscibili a diverse risoluzioni. L'utilizzo di una pratica di campionamento simile, pur rischiando di presentare un quadro frammentario dell'opera in oggetto, sembra imporsi come metodo di analisi privilegiato per chi si trovi a riflettere su

oggetti medialità le cui dimensioni per molti versi eccedono quelle alle quali sono più adatti gli strumenti tradizionali dell'analisi filmica.

L'emergere di *franchise* transmediali di lunga durata, le cui singole istanze testuali si inseriscono in una più complessa ecologia narrativa che deve essere analizzata al contempo a partire dai suoi aspetti sistemici e dai suoi elementi costitutivi di scala più ridotta. In questo saggio si è tentato, in quest'ottica, di applicare un doppio paradigma: da un lato la lettura de *Il signore degli anelli* come "ecosistema" complesso<sup>42</sup>, aperto a integrazioni, ridefinizioni, espansioni e riduzioni. Tale analisi si applica, in particolare a quegli aspetti di diffusione e posizionamento del brand che definiscono la *Frodo franchise*. D'altra parte, si è tentato di individuare quelle che il filosofo Ian Bogost definisce le *unit operation*<sup>43</sup> all'opera nella trilogia di Jackson. La nozione di *unit operation*, che Bogost prende a prestito dall'ingegneria, descrive quelle operazioni configurative presenti all'interno di un testo che si reiterano e si riproducono frattalmente nell'economia complessiva dell'opera. Nel caso de *Il signore degli anelli*, per esempio, l'insistenza sul corpo virtuale come "dimostrazione di forza" tecnologica sembra rappresentare una cellula ricorrente all'interno della trilogia.

Con il presente saggio si è dunque tentato di dimostrare come la sinergia tra una lettura sistemica e interventi mirati su elementi significativi di dimensioni più ridotte possa costituire una strategia efficace per la discussione di opere multiformi e, per certi versi, mostruose come l'adattamento filmico de *Il signore degli anelli*.

<sup>42</sup> Sulla nozione di ecosistema applicata ai *media studies* si veda Claudio Bioni, Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione*, in Claudio Bioni, Veronica Innocenti (a cura di), *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, Mucchi, Modena, 2013, pp. 11-26.

<sup>43</sup> Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, The MIT Press, Cambridge, 2006.

Matteo Pollone

*Tutto si tiene, tutto si distrugge.*

*Il superhero movie contemporaneo e il caso di*  
**The Dark Knight**

Lasciate questo lavoro a chi lo sa fare bene, nelle mani di folli visionari, consumatori di acidi e tutti gli altri variopinti eccentrici che realizzano storie NON ispirate dai film hollywoodiani o dalle produzioni televisive dell'HBO. E ripeto ancora una volta, prima che giunga la nuova 'moda': se persino i film non somigliano più ai film, perché mai i fumetti dovrebbero continuare a conformarsi a una forma mediale pre-digitale di presentazione dell'immagine?

Grant Morrison

Se si intende il termine *blockbuster* «come costellazione di forme testuali e di intrattenimento, nonché come rete di flussi monetari e merceologici»<sup>1</sup>, riflettere sulle opere dedicate ai supereroi, sintomo più evidente del cinema *mainstream* hollywoodiano, diventa fondamentale all'interno di un'analisi del contemporaneo, specie se si considera che sono questi film a dettare spesso la linea evolutiva di molte grandi produzioni che in qualche modo sono loro debentrici.

Alcuni studiosi, come Constantine Santas, vedono un filo diretto tra il *blockbuster* contemporaneo e il cinema epico mitologico, storico e religioso

<sup>1</sup> Roberto Braga, *Il blockbuster contemporaneo*, «Bianco e nero», LXXIII, 573, 2012, p. 13.



del passato. Tra i molti esempi di «grand epics [...] still around»<sup>2</sup> citati da Santas vi sono *Titanic* (*id.*, James Cameron, 1997) *Gladiator* (*Il gladiatore*, Ridley Scott, 2000), la trilogia *Lord of the Rings* (*Il signore degli anelli*, Peter Jackson, 2001-2003), ma anche il primo ciclo di film dedicati a Superman dalla Warner<sup>3</sup>, *Superman Returns* (*id.*, Bryan Singer, 2006), *Batman Begins* (*id.*, Christopher Nolan, 2005), *Spider-Man* (*id.*, Sam Raimi, 2002) e *Spider-Man 2* (*id.*, Sam Raimi, 2004). Puntando su alcuni elementi costitutivi del racconto epico cinematografico quali la figura dell'eroe o la durata del film superiore alla media, Santas si focalizza su due costanti particolarmente significative se applicate al contesto seriale e transmediale del *blockbuster* supereroico contemporaneo: da un lato l'«unified action», dall'altro i «multiple plots».

«Unified action means that the scriptwriter and director must select and focus on one single portion of a long story and not attempt to treat an entire historical period that lasts several decades»<sup>4</sup>. Se non sempre il cinema epico classico rispetta questa regola – si pensi a *The Ten Commandments* (*I dieci comandamenti*, Cecil B. DeMille, 1956) –, il *blockbuster* contemporaneo ne fa invece un punto di forza, relegando in *flashback* o facendo emergere dai racconti gli episodi troppo lontani dal tempo presente della narrazione. Accanto a questa unità d'azione, Santas sottolinea però l'esistenza di trame molteplici, come in *The Bridge on the River Kwai* (*Il ponte sul fiume Kwai*, David Lean, 1957). Componente necessariamente inscritta nella natura stessa delle storie che il cinema dedicato ai supereroi racconta, tale compresenza parallela di trame può raggiungere, come nel caso di *Spider-Man 3* (*id.*, Sam Raimi, 2007), scioglimenti vertiginosi: i *villains* si moltiplicano, la sfera privata e quella pubblica arrivano a collidere in maniera irreparabile, portando a un'unica conclusione tutte le fila intrecciate non solo dal film stesso, ma anche dai due precedenti. Se dunque l'esistenza di «multiple plots» è garantita dalla natura seriale delle produzioni in esame, i film dedicati al *franchise* denominato Marvel Cinematic Universe a partire da *Iron Man* (*id.*, Jon Favreau, 2008) sono concepiti in modo da far sì

<sup>2</sup> Constantine Santas, *The Epic in Film. From Myth to Blockbuster*, Rowman and Littlefield, Lanham, 2007, p. 17.

<sup>3</sup> *Superman: The Movie* (*Superman*, Richard Donner, 1978), *Superman II* (*id.* [Richard Donner e] Richard Lester, 1980), *Superman III* (*id.*, Richard Lester, 1983), *Superman IV: The Quest for Peace* (*Superman IV*, Sidney J. Furie, 1987). Il Richard Donner director's cut di *Superman II* viene distribuito in dvd nel 2006.

<sup>4</sup> Constantine Santas, *The Epic in Film. From Myth to Blockbuster*, cit., p. 30.



che appaia evidente allo spettatore come ogni opera faccia parte di un universo narrativo più esteso. Le singole trame e i personaggi, infatti, finiscono per confluire, periodicamente, in film che li raggruppano tutti, come *The Avengers* (*id.*, Joss Whedon, 2012). I «parallel evolving plots»<sup>5</sup> di cui parla Santas sono dunque, in questo caso, i film stessi.

Se si pensa invece alle vicende produttive della versione cinematografica di Superman realizzata dalla Warner nel 1978, ci si trova di fronte al progetto di un film che ha sì una durata eccessiva rispetto agli standard dell'epoca, ma che pur conservando *multiple plots* (Superman si trova a sfidare sia Luthor che il Generale Zod) rinuncia completamente all'*unified action*, stipando all'interno del progetto di un'opera monumentale tutto ciò che il pubblico si aspetta dall'eroe. Una pellicola che nasce come sorta di film *definitivo* sull'uomo d'acciaio che solo i timori dei produttori porteranno quasi subito a spezzare in due progetti distinti (girati contemporaneamente), *Superman: The Movie* e *Superman II*. Il dittico non nasce come prodotto seriale: lo sforzo produttivo è pensato per essere concentrato in un'opera sola, unica, megaproduzione figlia di un'epoca appena precedente la rivoluzione dell'*high concept movie*.

Oggi invece alla diffusa tradizione del *sequel* si accompagna quella di universi narrativi coerenti in grado di espandersi parallelamente, esattamente come nel fumetto. La pianificazione accurata di mondi connessi regolati da rigorose *continuity* avviene nei *comics* attorno alla metà degli anni Ottanta, quando al primo grande *crossover* Marvel, *Secret Wars* (*Guerre segrete*, 1984-1985), la DC risponde con *Crisis on Infinite Earths* (*Crisi sulle Terre infinite*, 1985-1986). Questo tipo di strategia si intensifica negli anni Duemila, quando Joe Quesada, allora *editor-in-chief* Marvel, decide di aumentare i legami tra le diverse collane e, di conseguenza, il numero di *crossover* tra esse. Contemporaneamente viene lanciata l'etichetta *Ultimate Marvel*, pensata per riscrivere le origini di molti dei personaggi più noti della casa editrice. A inaugurare il marchio sono gli *X-Men* e *Spider-Man*, non a caso le prime due collane di lì a poco adattate per il cinema. La malleabilità delle narrazioni a fumetti a tema supereroico porta così a continue rivisitazioni, che impongono alle collane una *serialità debole*. Da *X-Men* (Bryan Singer, 2000) alle numerose produzioni attualmente in cantiere, ogni sceneggiatore chiamato a trasporre sullo schermo un personaggio dei *comics* si trova pertanto a dover at-

<sup>5</sup> Ivi, p. 31.

tingere a un *corpus* di storie non solo impossibili da sintetizzare, ma spesso in contraddizione tra loro. Ne consegue una dipendenza tra testo di partenza e testo adattato ancora più labile di quanto accada di solito. In altre parole, i supereroi arrivano al cinema già come eroi transmediali, che esistono al di fuori dei testi, familiari a tutti perché depositati in un immaginario di massa.

Appare oggi chiaro come, precedendo il *restyling* del personaggio operato da John Byrne dopo *Crisis on Infinite Earths*, la versione cinematografica di Superman firmata da Richard Donner nel 1978 sia diventata il vero *starting point* del Superman contemporaneo, il modello di riferimento a cui guardare e con cui confrontare molti degli esiti successivi. L'ossequio e i costanti omaggi degli autori di *comics* nei confronti del Superman donneriano è fortemente rivelatore del costante travaso iconografico tra i due *media*, un condizionarsi reciproco che mette in crisi l'idea monodirezionale di adattamento, al punto che appare evidente come *Superman Returns* di Singer dialoghi soprattutto con l'antecedente cinematografico, prima che con il modello fumettistico.

Ciò che è più interessante del film del 2006 sta proprio in questa filiazione diretta ma ambigua dal modello donneriano: *Superman Returns* sembra essere contemporaneamente un *sequel* in sostanziale continuità con i primi due capitoli della saga ma non con il terzo e il quarto. Questo elemento, accompagnato dal rilancio di un *franchise* complessivo, fa del film contemporaneamente anche un *reboot*, che ricalca però il modello riproponendone alcune scene, addirittura alcuni dialoghi. In tal senso, *Superman Returns* si presenta come un *remake* fin dai titoli di testa. Questa spiazzante coesistenza di tre delle forme più ricorrenti del cinema contemporaneo è sicuramente funzionale all'intenzione di Singer non tanto di aggiornare il mito dell'uomo d'acciaio, quanto di tendere a «un eterno presente cristallizzato nel mettere in scena una delle icone più immaginificamente potenti della cultura del '900, un eroe che al suo nascere è come se fosse esistito da sempre, che è apparso in tutti i media senza mai mutare quasi fosse un diamante grezzo»<sup>6</sup>.

Nonostante il caso citato rappresenti un prodotto che estremizza molte delle caratteristiche del *superhero movie*, questo si presenta sempre con le proprietà esasperate del prodotto postmoderno, che mescola una vitalistica sontuosità visibile ed esperienziale con lo scetticismo di un gioco scoperto, di

<sup>6</sup> Mauro Antonini, *Superman Returns*, «Segnocinema», XXVI, 142, 2006, p. 39.

una finzionalità esibita che sempre più abbandona l'ironia per andare incontro a un senso di *cupio dissolvi* autodistruttivo. Il progressivo incupimento del prodotto diviene esplicito, e la parola "dark" e le sue derivazioni, dall'uscita di *The Dark Knight (Il cavaliere oscuro*, Christopher Nolan, 2008) in avanti, è sempre più spesso sfruttata dalle grandi produzioni, non solo a tema superepico. Il *sequel* di *Thor* (*id.*, Kenneth Branagh, 2011) s'intitola *Thor: The Dark World* (*id.*, Alan Taylor, 2014), così come quello di *Star Trek* (*id.*, J. J. Abrams, 2009) è *Star Trek into Darkness (Into Darkness – Star Trek*, J. J. Abrams, 2013). Anche gli adattamenti dei romanzi dedicati al mago inglese Harry Potter si fanno via via più tetri, e così il nuovo corso bondiano.

Non è solo una questione di trame, che vedono l'eroe cadere, il mondo attorno a lui farsi più minaccioso, le certezze sgretolarsi in virtù di uno spaesamento prima di tutto etico. Sono i film stessi a rinunciare agli ammiccamenti ironici, ai caratteristi comici, al diffuso accento complice e sarcastico tipico del postmoderno, a quello che Bordwell chiama «taste for the grotesque»<sup>7</sup>; a svuotarsi di colore, a svolgersi in spazi che sono stilizzazione di ambienti prima che ambienti stessi, siti mentali in opposizione al *bricolage* barocco delle scenografie dei film di Donner, di Burton e dei primi film Marvel degli anni Duemila. Sempre più spesso le opere perdono in *densità* (di volti, significati, generi, citazioni, rimandi, frammenti), per guadagnare in *intensità* (d'azione, soprattutto: meno scene, più lunghe e pompose). Il passaggio dai tre *Spider-Man* di Raimi a *The Amazing Spider-Man* (*id.*, 2012) di Marc Webb rappresenta uno snodo esemplare, essendo il *reboot* un film che è «come lo stesso autore, figlio di una nuova generazione senza padri (anche cinematografici), tutto incentrato nel presente senza più nessuna nostalgia»<sup>8</sup>. Siamo sempre all'interno di un cinema per cui è fondamentale la nozione di *superficie*: ma se per Raimi tutto assurge a superficie, per Webb la superficie è il tutto.

Nella monografia dedicata ai fratelli Coen, Vincenzo Buccheri si interroga sul postmoderno come categoria storiografica, definendolo

<sup>7</sup> David Bordwell, *Superheroes for Sale*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2008/08/16/superheroes-for-sale/>.

<sup>8</sup> Fabiana Proietti, *Spider-Man di Sam Raimi, for the love of the game*, in Giovanni Spagnoletti, Alessandro Izzi (a cura di), *Comic Book Movies. Percorsi nel cinema dei Supereroi a stelle e strisce*, UniversItalia, Roma, 2013, p. 135.

Un cinema che guarda alle nuove tecnologie, e in cui l'immagine è sempre troppo piena (di immagini che l'hanno preceduta) e insieme troppo vuota (di significati, di un progetto estetico): mai "vera" o "bella", ma solo elegante ed eccitante. Un cinema, infine, dove la realtà è assente (i film parlano solo di altri film), e la tecnologia è più viva dei personaggi (i virtuosismi della steadicam e della computer graphics, tra cui le famose soggettive di frecce, proiettili, forbici, piatti e altro [...]), tutte inaugurate dal celebre volo del bulbo oculare di *La casa 2* di Sam Raimi, 1987)<sup>9</sup>.

A pochi anni dalla pubblicazione del volume di Buccheri sarà sempre Raimi a fissare idealmente il punto d'arrivo e di ripartenza di un cinema che conserva intatte e intensificate le peculiarità citate. È di nuovo un occhio, quello del dottor Octopus, *villain* di *Spider-Man 2*, a porsi come soglia di un'ulteriore tappa del postmoderno cinematografico liberata definitivamente da ogni limitazione fisica. La scena, realizzata grazie all'animazione digitale, vede Spider-Man volteggiare tra i palazzi di New York, preceduto, seguito e affiancato da una carrellata aerea impossibile, per velocità e fluidità. Con un "movimento" all'indietro ci si allontana poi dall'Uomo Ragno rivelando come tutto ciò che abbiamo visto fino a quel momento fosse riflesso negli occhiali di Octopus, arrampicato in cima a un palazzo. È manifesta, nella scena come nell'intera trilogia, la consapevolezza del regista di operare sul confine tra un cinema che è stato (soprattutto pensando al *Batman* di Burton, a cui Raimi è debitore, specie nel presentare un ambiente urbano che «costituisce una sorta di ricapitolazione d'un sistema di relazioni tra la *forma-cinema* e la *forma-città*, attraverso un processo di accumulo di riferimenti e rinvii») <sup>10</sup> e uno che si sta reinventando, in quanto è l'omologia tra i supereroi e l'attuale stadio evolutivo del cinema, come scrive Emiliano Morreale <sup>11</sup>, ad aver permesso la resurrezione di questo tipo di *blockbuster*. Insistendo su tale aspetto, Raimi libera Spider-Man da tutte le costrizioni che invece rimangono attaccate all'alter-ego Peter Parker. Lo fa girando di fatto due film concettualmente paralleli, uno legato all'immagine verosimile (per quanto filtrata dalle convenzioni di genere che Raimi fa continuamente collidere) per le scene con protagonista Peter, l'altro che va oltre il semplice

<sup>9</sup> Vincenzo Buccheri, *Joel e Ethan Coen*, Il Castoro, Milano, 1999, p. 16.

<sup>10</sup> Antonio Costa, *Il cinema e le arti visive*, Einaudi, Torino, 2002, p. 127.

<sup>11</sup> Cfr. Emiliano Morreale, «Welcome to the future!». *I film di supereroi e l'era del «reality morphing»*, in Giovanni Spagnoletti, Alessandro Izzi (a cura di), *Comic Book Movies*, cit., p. 7.



utilizzo di effetti speciali, «radicalmente mutando lo statuto del rapporto fra l'idea stessa dell'immagine e la pratica dell'animazione»<sup>12</sup>. L'inquadratura citata estremizza quella che Canova definisce la "crisi" delle forme filmiche, in questo caso mostrandoci contemporaneamente una soggettiva impossibile e un piano sequenza irrealizzabile<sup>13</sup>.

L'inquadratura finale di *Spider-Man* è poi una chiara citazione da *King Kong* (*id.*, Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933), «film capace di richiamare alcuni dei tratti fondamentali che caratterizzano la modernità»<sup>14</sup>, così come l'opera di Raimi è capace di richiamare alcuni dei tratti fondamentali che caratterizzano la "tarda" o "post" modernità. Se questo è possibile grazie al dialogo e all'opposizione costante della *forma-cinema* Peter Parker con la *forma-acinéma*<sup>15</sup> *Spider-Man*, esiti più recenti rimuovono pressoché totalmente la riformulazione delle convenzioni del passato per affidarsi al solo cinema del futuro, meccanismo attrazionale elementare, profondamente sbilanciato verso la pirotecnia digitale. *Man of Steel* (*L'uomo d'acciaio*, Zack Snyder, 2013) è edificato attorno a un personaggio per il momento privo di una doppia identità (solo alla fine Clark sceglierà di mescolarsi alla gente di Metropolis come giornalista), e non ha quindi inscritta la scissione evidenziata nell'opera di Raimi: del tutto aderente alla prospettiva del supereroe è, come tutti i film del suo regista, un cinema di soli "effetti", che «rappresentano qui una specie di rozza ed emblematica caricatura della logica profonda di tutta la produzione contemporanea di immagini, dove distinguere tra la nostra attenzione al contenuto e la nostra valutazione della forma è divenuta una questione eccessivamente sottile»<sup>16</sup>. Un cinema aggressivo e stordente fin dalla partitura (di Hans Zimmer), ma che nell'adesione pressoché totale alla propria rinnovata forma attrazionale, priva di

<sup>12</sup> Gino Frezza, *Forma fluens intermediale: i fumetti*, in Luciano De Giusti (a cura di), *Immagini migranti. Forme intermediali del cinema nell'era digitale*, Marsilio, Venezia, 2008, p. 106.

<sup>13</sup> Cfr. Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello*, Bompiani, Milano, 2000.

<sup>14</sup> Francesco Casetti, *King Kong a Broadway*, in Paolo Bertetto (a cura di), *L'interpretazione del film*, Marsilio, Venezia, 2003, p. 28.

<sup>15</sup> Cfr. Jean-François Lyotard, *L'Acinéma*, in *Cinéma: théorie, lectures*, numero speciale di «La Revue d'Esthétique», 1973, pp. 357-369 (tr. it. *L'Acinéma*, in Antonio Costa, Raoul Kirchmayr [a cura di], *L'acinéma di Lyotard*, «Aut Aut», 338, 2008).

<sup>16</sup> Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham, 1991 (tr. it. *Postmodernismo. Ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, Fazi, Roma, 2007, pp. 384-385).



complicazioni tramiche come dei colori sgargianti del film di Singer e di quelli Marvel, si pone come acritico, privato d'ironia («luogo deputato della nozione di autocoscienza e dell'elemento riflessivo»<sup>17</sup>), e sembra paradossalmente proporsi come sintomo dell'irrimediabile crisi del postmoderno. Se si può ancora parlare di «intensified continuity»<sup>18</sup>, le strategie formali che la sorreggono vanno a plasmare un film dal ritmo lento e, almeno nelle intenzioni, maestoso, con una vistosa riduzione delle scene spettacolari. È difficile, in questo caso, non parlare di «collasso della narrazione»<sup>19</sup>, espressione dalla quale Jenkins mette in guarda gli studiosi contemporanei. Non solo la vicenda è estremamente lineare, ma non traspare da parte degli autori alcuna intenzione di deviare, seppur di poco, da ciò che il pubblico crede di sapere sulla storia personale di Superman. Spesso la trama dei *blockbuster* può essere definita pretestuosa o labile al limite dell'inesistenza: in questo caso si manifesta fino in fondo come *già raccontata*.

Ambientato in un mondo in cui tutto appare *convenzionale* e non frutto di una rielaborazione scenografica, *L'uomo d'acciaio*, molto lontano, in questo senso, dall'«arte della creazione di mondi»<sup>20</sup> delle narrazioni contemporanee, funziona secondo strategie di messa in scena che non guardano più allo stile mutuato dall'enfasi cartoonesca tipico di Raimi (e, in forme meno vistose, di altri film Marvel). All'opposto, ricerca una verosimiglianza sia nel campo del profilmico (si pensi al *boom* sonico e alla nuvola di condensa generata dal volo di Superman) che attraverso soluzioni quali lo *zoom* e la macchina a mano, sulla spinta del successo di *Cloverfield* (*id.*, Matt Reeves, 2008), *blockbuster* realizzato con la tecnica del *found footage*. Mescolando pratiche mutate dal cinema amatoriale a quelle consolidate dell'*high concept movie* professionale, *L'uomo d'acciaio* sembra guardare alle sperimentazioni (ben più dense e consapevoli) di J. J. Abrams, produttore di *Cloverfield* e regista egli stesso avvezzo a tali accorgimenti.

Per Geoff King, i film che vedono come protagonisti Superman, Batman

<sup>17</sup> Ivi, p. 263.

<sup>18</sup> Cfr. David Bordwell, *Intensified Continuity. Visual Style in Contemporary American Film*, «Film Quarterly», LV, 3, 2002, pp. 88-104 (tr. it. parziale *La continuità intensificata*, in Michele Fadda [a cura di], *Il cinema contemporaneo*, Archetipolibri, Bologna, 2009, pp. 100-109).

<sup>19</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture*, New York University, New York, 2006 (tr. it. *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007, p. 111).

<sup>20</sup> Ivi, p. 105.

o gli X-Men sono da ricondurre al genere fantascientifico<sup>21</sup>. Volendo trovare parentele più strette, si può citare sicuramente il *disaster movie*, tendenza risorta con successo parallelamente al cinema supereroico con titoli come *The Day After Tomorrow* (*The Day After Tomorrow – L'alba del giorno dopo*, 2004) o *2012* (*id.*, 2009), entrambi di Roland Emmerich. Nel momento in cui i Salkind, alla fine degli anni Settanta, si rivolgono a Mark Robson offrendogli la regia di *Superman*, egli ha alle spalle un *kolossal* paradigmatico della nuova tendenza in voga a Hollywood almeno da *Airport* (*id.*, George Seaton, 1970), ovvero *Earthquake* (*Terremoto*, 1974). Nell'analisi di questo tipo di produzioni, Roberto Escobar parla esplicitamente di "infezione": «all'interno di un corpo sano [...] viene introdotto un principio "negativo", che pian piano e inesorabilmente [...] porta il corpo stesso all'orlo della più totale distruzione»<sup>22</sup>. Tale meccanismo risulta pressoché invariato nel cinema supereroico, laddove l'infezione può essere letterale (da qui i vari *freaks* geneticamente modificati che affrontano i protagonisti) o sinonimo di *invasione*, attacco alieno da altri mondi o dimensioni, altro *topos* ricorrente nelle produzioni in esame. Costruito su un lento *climax* che sfocia inevitabilmente nel disastro finale, il quale attiva macrosequenze dalla durata inusuale, il genere catastrofico è un antecedente diretto delle più recenti tendenze di molto cinema contemporaneo, per cui l'azione sfocia o coincide irrimediabilmente con la devastazione. Ne consegue che in un film come *L'uomo d'acciaio*, al modo di *The Towering Inferno*, «la struttura narrativa [...] si sviluppa linearmente, secondo l'evolversi di una vicenda che, col procedere della storia narrata, non si arricchisce di elementi nuovi, ma si limita ad aumentare l'intensità di quelli forniti allo spettatore»<sup>23</sup>.

Certamente nei film catastrofici «gli "anticorpi" che si oppongono alla "malattia" e, alla fine, la sconfinano, sono *interni* al sistema minacciato, consistendo essenzialmente nel recupero di valori tradizionali: uso illimitato e "progressista" della scienza e del potere, riscoperta della solidarietà ecc.»<sup>24</sup>: nel cinema in esame, invece, l'eroe è uno, ed è lui ad affrontare pericoli che

<sup>21</sup> Cfr. Geoff King, *New Hollywood Cinema. An introduction*, I.B. Tauris, London, 2002 (tr. it. *La nuova Hollywood*, Einaudi, Torino, 2004, p. 67).

<sup>22</sup> Roberto Escobar, *In attesa del diluvio. Analisi comparata di cinque film-campione*, in Roberto Guiducci, Roberto Escobar, Ugo Finetti, Vittorio Giacci, Rosa Giannetta Treviso, Gianni Toti, Edoardo Bruno, *Mostri al microscopio. Critica del cinema "catastrofico"*, Venezia, Marsilio, 1980, p. 30.

<sup>23</sup> Ivi, p. 37.

<sup>24</sup> Ivi, p. 31.

incidentalmente coinvolgono persone innocenti ma che il più delle volte sono rivolti a lui solo. Se la crisi ineluttabile del *Superman* del 1978 era risolta dal protagonista, capace di portare indietro il tempo, nel cinema contemporaneo i supereroi trovano spesso aiuto e solidarietà dalle masse. Vi è in qualche modo, come nella scena della sopraelevata impazzita di *Spider-Man 2*, una sorta di compartecipazione all'eroismo, segno evidente in opere quasi tutte realizzate dopo gli eventi dell'11 settembre 2001, e che, con le figure ricorrenti di corpi in caduta e di palazzi che crollano, «recano i segni di un'elaborazione luttuosa infinita, perenne, malinconica»<sup>25</sup> e assolutizzata.

Sarebbe oltremodo limitativo ricondurre il filone supereroico del cinema contemporaneo solamente ad antenati quali il *kolossal* e il *disaster movie*. In esso si riscontra infatti una tappa ulteriore, in qualche modo *definitiva*, della costante trasformazione dell'*action movie*, forma che ha «preconizzato il cinema globale digitale»<sup>26</sup>. Se è evidente come nel corso degli anni Ottanta e Novanta l'*action movie* si sia «progressivamente andato delineando come il *mega-genere* per eccellenza del cinema occidentale»<sup>27</sup>, grazie a un costante «percorso di ibridazione dei generi tradizionali»<sup>28</sup>, è altrettanto naturale vedere sotto lo stesso segno unificante tutto il *blockbuster* contemporaneo. Il cinema di supereroi, è forse ovvio dirlo, non fa genere a sé, ma va letto in perfetta continuità con le produzioni spettacolari odierne, serializzate e ibride, da *Transformers* ai *Pirati dei Caraibi*, da *Harry Potter* a *Mission: Impossible*, da *Die Hard* a *007*.

In un saggio pubblicato nel 2009, Robert Arnett<sup>29</sup> approfondisce il rapporto tra il *comic book* movie nella sua variante supereroica e la nuova trilogia bondiana, sottolineando la persistenza in ambito cinematografico di quello che Umberto Eco (che si è parallelamente occupato, come è noto, di Superman e Bond) chiamerebbe «il gusto dello schema iterativo»<sup>30</sup>, con la differenza che se per Eco un romanzo giallo o un fumetto ribadiscono «grazie all'impiego di elementi ridondanti, un

<sup>25</sup> Roy Menarini, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco, 2010, p. 45.

<sup>26</sup> Giona A. Nazzaro, *Della morte indicibile: limiti dell'action movie contemporaneo*, «Close Up – Storie della visione», XI, 21, 2007, p. 41.

<sup>27</sup> *Ibidem*.

<sup>28</sup> *Ibidem*.

<sup>29</sup> Cfr. Robert P. Arnett, *Casino Royale and Franchise Remix: James Bond as Superhero*, «Film Criticism», XXXIII, 3, 2009, p. 7.

<sup>30</sup> Umberto Eco, *Apocalittici e integrati: la cultura italiana e le comunicazioni di massa*, Bompiani, Milano, 1964, p. 250.

significato che avevamo pacificamente acquisito alla lettura della prima opera della serie»<sup>31</sup>, nel caso del rilancio di *franchise* come quello bondiano o quello supereroico nemmeno la prima opera della serie rappresenta un testo *derivante*, bensì è a sua volta *derivato* da stratificazioni medialità note a larga parte degli spettatori. L'«invito a ciò che è pacifico, scontato, familiare, prevedibile»<sup>32</sup> è già nel punto di (ri)partenza della saga. In questo modo si spiega la proliferazione di *reboot* e la forma chiusa della trilogia: ciò che il pubblico vuole vedersi raccontare non sono le vicende di uno o dell'altro supereroe, bensì la storia che conosce già, quella delle sue origini. Il *bildungsroman* è diluito oltre l'esordio, fino alla morte/rinascita tipica, fino a questo momento, dei terzi capitoli. Se è vero che «il valore di queste pellicole, sia dal punto di vista commerciale che mitopoietico, appare [...] connesso in maniera per nulla casuale alla loro capacità di (ri)fondare continuamente universi finzionali (più o meno) coerenti, che possano essere sfruttate il più a lungo possibile»<sup>33</sup>, è altrettanto vero che il cinema supereroico sembra da un lato preda di un movimento centrifugo, teso all'espansione narrativa pianificata su lungo termine (Il Marvel Cinematic Universe, per esempio), dall'altro da una forza centripeta che vede una proliferazione di ricominciamenti, di saghe autoconclusive pronte a essere ridisegnate ex-novo nel giro di qualche anno (ne sono esempio i due adattamenti di *Superman*, gli *Spider-Man* di Raimi, i *Batman* di Nolan).

È poi evidente come, citando l'approccio alla definizione di genere elaborato da Rick Altman<sup>34</sup>, l'identità del cinema supereroico sia da ricercarsi nei soli elementi semantici, laddove quelli sintattici sono invece condivisi con un numero molto più esteso di grandi produzioni. Peraltro, gli elementi semantici distintivi del filone supereroico del *blockbuster* americano non sono direttamente generati dal cinema stesso (come per esempio accade per molti dei generi classici: si pensi al *noir*), bensì appartengono all'iconografia dei fumetti da cui sono tratti. Il pubblico riconosce quindi in un film un'opera appartenente al filone esclusivamente perché riconosce, e ama riconoscere, il personaggio o i personaggi già molto noti che vengono trasposti in esso. Non a caso il *superhero movie* non ha prodotto, al momento, nessun

<sup>31</sup> *Ibidem*.

<sup>32</sup> *Ibidem*.

<sup>33</sup> Federico Pagello, *L'origine infinita nel film "supereroico"*, «Fata Morgana. Quadrimestrale di cinema e visioni», VI, 16, *Origine*, 2012, p. 100.

<sup>34</sup> Cfr. Rick Altman, *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*, «Cinema Journal», XXIII, 3, 1984, pp. 6-18. Poi in Rick Altman, *Film/Genre*, British Film Institute, London, 1999 (tr. it. *Film/genere*, Vita e Pensiero, Milano, 2004).

protagonista originale, se non in chiave parodica (*Hancock* [id., Peter Berg, 2008] o *Super* [id., James Gunn, 2010]) o volutamente decostruttiva (*Unbreakable* [*Unbreakable – Il predestinato*], M. Night Shyamalan, 2000)]. Ciò che “tipicizza” i film con protagonisti i supereroi, l’elemento principale e identitario del fenomeno che lo distingue dal resto del cinema *mainstream* hollywoodiano è dunque qualcosa che viene da fuori, collocato, come detto, in un immaginario condiviso e acquisito talvolta dettagliatamente, per cui poco – se non nulla – importa la conoscenza diretta, da parte del pubblico, degli albi su cui i personaggi sono nati e si sono imposti. Come scrive Guglielmo Pescatore,

è chiaro [...] come l’interesse dello spettatore [...] non sia più tanto rivolto verso il racconto, verso la vicenda narrata, quanto piuttosto a come la vicenda viene declinata, così che la forma narrativa dominante nel cinema postmoderno rende evidenti e identificabili i processi che portano alla sua formazione, tenta continuamente di occupare lo spettatore, di toccarlo, riconoscerlo e farsi riconoscere a partire da un set di aspettative sedimentate (anche) intorno al nome proprio del regista, alle caratteristiche di un genere, o al riconoscimento stesso del regista come genere<sup>35</sup>.

Il problema dell’autore sollevato da Pescatore è dunque in diretto rapporto con quanto sopra detto. Per fare un esempio, la scelta di rivolgersi a Martin Campbell per la regia di *Green Lantern* (*Lanterna verde*, 2011) sottolinea la continuità tra diverse forme di *franchise* che sembrano orientarsi secondo tendenze e canoni condivisi, un *supergenere*, appunto, di cui il cinema supereeroico rappresenta la versione più aggiornata. Campbell è stato infatti per ben due volte responsabile del rilancio del *franchise* bondiano (con *GoldenEye*, del 1995, e *Casino Royale*, del 2006) e regista di due film dedicati a un antesignano degli eroi mascherati, *The Mask of Zorro* (*La maschera di Zorro*, 1998) e *The Legend of Zorro* (id., 2005).

Se alla fine degli anni Novanta *Batman Forever* (id., 1995) e *Batman & Robin* (id., 1997) di Joel Schumacher avevano deprezzato la promessa di un cinema al contempo spettacolare e autoriale, la rinascita del filone si lega invece a nomi di chiara fama come Singer e Raimi. Tutta la prima grande fase delle produzioni Marvel (quella che precede l’avvio del già citato Marvel Cinematic

<sup>35</sup> Guglielmo Pescatore, *L’ombra dell’autore*, Carocci, Roma, 2006, p. 149.

Universe) vede avvicinarsi alla regia di molti dei lungometraggi nomi di fama. Nel momento in cui i prodotti Marvel vengono riorganizzati secondo un *franchise* più coeso, le singolarità date da firme autoriali più o meno riconoscibili rappresentano forzatamente un ingombro non difficile da superare: ecco che il film apripista di questa seconda fase, *Iron Man*, sarà diretto dall'attore caratterista, già occasionalmente sceneggiatore e regista, Jon Favreau, *The Incredible Hulk* dal regista di *action-movie* Louis Leterrier e il nuovo *The Amazing Spider-Man* da un autore di videoclip con alle spalle un solo film, la commedia *indie* *(500) Days of Summer* [(500) giorni insieme, 2009].

Ciò non vuole però dire che nel *blockbuster* contemporaneo si sia estinto il concetto d'autore, ma che semplicemente esso non è più da identificarsi con il regista. Se l'*high concept movie* contemporaneo è figlio diretto dell'*action-movie* così come è venuto a definirsi negli anni Ottanta e Novanta, non stupirà ritrovare i nomi di coloro che hanno allora dominato il mercato, come Joel Silver, Jerry Bruckheimer o Gale Anne Hurd, coinvolti in esempi di *franchise* seriali dai grandi capitali e dai grandi incassi, dalla saga dei *Pirati dei Caraibi* a quella di *Sherlock Holmes*, fino alla serie televisiva di derivazione fumettistica *The Walking Dead* (*id.*, iniziata nel 2010). Nonostante si tratti di un cinema sempre più rivolto all'intensificazione di soluzioni spettacolari a scapito di quelle tramiche, anche il nome dello sceneggiatore è spesso di notevole richiamo, al punto che è pratica sempre più frequente quella di esordi di scrittori anche dietro la macchina da presa. Questi passaggi sembrano confermare una similitudine sempre più stretta con la serialità televisiva, dove il nome del regista è sempre subordinato a quello di sceneggiatore, produttore esecutivo e attori. Garanzia di successo per *The Avengers* è, non a caso, la confluenza di una strategia di *marketing* basata sul *brand* della produzione (Marvel, che a sua volta rimanda a un *brand* che si è andato costruendo film dopo film, quello appunto dei Vendicatori), con il mestiere di un consumato scrittore: Joss Whedon, ideatore della serie televisiva *Buffy the Vampire Slayer* (*Buffy l'ammazzavampiri*, 1997-2003) e sceneggiatore di fumetti. Whedon sembra farsi summa di molti degli autori che hanno diretto film ispirati ai *comics*: è scrittore, produttore, regista; ha lavorato sui generi e sull'horror in particolare, e proprio in virtù di questa duttilità è il responsabile dell'espansione del Marvel Cinematic Universe in televisione, avendo pianificato per la ABC *Agents of S.H.I.E.L.D.*, serie televisiva che infrange quella rigorosa autonomia intertestuale di ciascuna *continuity* di cui si è detto all'inizio.

In altre parole, se fino a questo momento la compattezza di un universo narrativo era distinta nei singoli mezzi di comunicazione che lo accolgono (gli

Avengers che escono in edicola non condividono la stessa *continuity* con quelli che escono al cinema, i videogiochi sono basati sui film ma non ne espandono la narrazione ecc.), tale barriera viene scavalcata proprio con lo sconfinamento mediale di quello che fino a questo punto abbiamo chiamato Marvel *Cinematic Universe* all'interno della televisione. La coesione sperimentale del *franchise* che fa capo a *Matrix* (*id.*, Larry [ora Lana] e Andy Wachowski, 1997), così come descritta Henry Jenkins<sup>36</sup>, rappresenta in qualche modo un progetto utopico di frammentazione di un universo narrativo su più *media*. L'intenzione della Marvel di intraprendere tale strada attraverso il proprio marchio, ripensato come progetto creativo sinergico e non solo commerciale, al pari di Indiana Jones<sup>37</sup>, *X-Files*<sup>38</sup>, o 007<sup>39</sup>, porta al tentativo (sicuramente meno raffinato e ancora in abbozzo rispetto alla complessità di *Matrix*), di affiancare a consumate pratiche intertestuali più attuali convenzioni transmediali.

La trilogia di Batman diretta da Christopher Nolan tra il 2005 di *Batman Begins* al 2012 di *The Dark Knight Rises*, passando per il 2008 di *The Dark Knight*, è forse il prodotto più eccentrico della produzione supereroica contemporanea. La doverosa premessa è che Batman, pur inserito per comodità all'interno del filone supereroico, non ha, come è noto, alcun superpotere. A loro volta i suoi nemici sono individui sfregiati, deformi, alterati nel corpo e nella mente ma privi di attributi che vanno oltre la sfera delle possibilità umane. Inoltre, Batman è un detective, “the World’s Greatest Detective”, per essere precisi. Nelle storie del personaggio, nato nel 1939, si può intravedere parte della risistemazione del romanzo a chiave e di quello *harboiled* che si è venuta ad assestare nel corso degli anni Quaranta con il cinema *noir*, poi degli

<sup>36</sup> Cfr. Henry Jenkins, *Convergence Culture*, cit., pp. 81-129.

<sup>37</sup> Il personaggio di Indiana Jones non è solo al centro dei quattro film, ma anche di un *franchise* che, nonostante le ridondanze (adattamenti dei film in videogiochi, romanzi, fumetti) produce un largo numero di *prequel* e *sequel* distribuiti su diverse forme mediali.

<sup>38</sup> Le vicende degli agenti Dana Scully e Fox Mulder, narrate all'interno della serie televisiva *The X-Files* (*X-Files*, 1993-2002), sono in continuità con le produzioni cinematografiche *The X Files* (*X Files – Il film*, Rob Bowman, 1998), *The X-Files: I Want to Believe* (*X-Files – Voglio crederci*, Chris Carter, 2008).

<sup>39</sup> Nel caso di James Bond le narrazioni che fanno capo ai singoli *media* sono solitamente indipendenti (si pensi ai molti romanzi usciti a partire da *Licence Renewed* [Rinnovo di licenza, John Gardner, 1981]) ma non mancano anche in questo caso convergenze interessanti, come nel caso dei molti videogiochi (da *007: Agent Under Fire*, 2001 a *James Bond 007: Blood Stone*, 2010) che sviluppano storie originali ma collegate alle saghe cinematografiche.

anni Cinquanta con i romanzi di Ian Fleming. Nato come figlio popolarizzato di un contesto culturale e artistico definito, Batman se ne pone subito come *oltre* snaturato, versione ipertrofica del *Dick Tracy* di Chester Gould, punto di confluenza contemporaneo delle maschere di Lone Ranger o Zorro.

Batman è dunque un personaggio stratificato in partenza, in maniera diversa dall'aggiornamento delle divinità classiche incarnate in Superman. Spesso visti in antinomia, i due eroi sono, più che di segno opposto, di natura discordante ma in qualche modo simile, nel tendere l'uomo d'acciaio all'*eternità*, il cavaliere oscuro alla *contemporaneità*. Superman è immutabile, immesso in ambienti altrettanto saldi, mentre Batman attraversa tutte le forme e i contesti, se ne impadronisce, aggiornandosi continuamente. Se non è un caso che attraverso il personaggio passi la spinta al rinnovamento che a metà degli anni Ottanta permetterà al fumetto americano di entrare nella piena fase della maturità<sup>40</sup>, non è dunque altrettanto incidentale che l'adattamento filmico del personaggio si ponga come punto di svolta all'interno del ricco panorama cinematografico contemporaneo dedicato ai supereroi. Sarà perciò utile procedere sintetizzando alcune peculiarità del film in rapporto al contesto che lo contiene:

a) *Spazi*: Per Canova Gotham City «è una *città mondo*. Lo è perché il suo ecosistema include in sé tutti gli elementi della geografia del mondo [...] e perché non ha un'*esternità* [...] rispetto a cui costituirsi identitariamente come *differenza*. Non c'è mondo fuori da Gotham»<sup>41</sup>. Se le pellicole della prima saga confermano questo assunto, Nolan in *The Dark Knight* lo ribalta completamente. Il mondo fuori da Gotham City esiste, ma è identico. Se in *Batman Begins* e *The Dark Knight Rises* la differenza è evidenziata dagli ambienti estranei (ma familiari in termini di immaginario, specie nel primo film) in cui Ra's al Ghul ha stabilito le sue basi e le sue prigioni, la Hong Kong in cui si trova a operare Batman nel capitolo intermedio della saga non sembra distinguersi in nulla dalla Chicago in cui Nolan ha girato gran parte delle scene del film. Non più, dunque, un mondo chiuso che si presenta come «concrezione architettonica del mondo come l'Occidente autocentrico e solipsistico vorrebbe che fosse»<sup>42</sup>, bensì il segno soffocante di una globalizzazione avvenuta. Il supereroe non può più essere un semplice vigilante, ma deve potersi muovere con totale libertà in un mondo corrotto al pari di Gotham City, che egualmente non concede rifugio. Gli spazi del cinema supereroico sono sempre più

<sup>40</sup> L'opera citata è ovviamente *Batman: The Dark Knight Returns*, di Frank Miller (1986).

<sup>41</sup> Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello*, cit., p. 107.

<sup>42</sup> Ivi, p. 108.

spogli, l'accumulo è bandito in favore della mera funzionalità, per quanto talvolta strabiliante (si pensi all'elivelivolo di *Avengers*). *The Dark Knight* è anche in questo caso programmatico, nello spostare la Bat-Caverna all'interno di un palazzo nel centro della città: una stanza illuminata da luci al neon, dal soffitto basso, dagli arredi inesistenti: un ambiente che sembra rifarsi più a *Matrix* che a ogni altra versione del personaggio. Per il numero 4 di *All-Star Comics Batman & Robin, the Boy Wonder* del marzo 2006, per esempio, Jim Lee realizza una tavola lunga quanto sei pagine, che mostra la *batcave* e tutti i *memorabilia* che Bruce Wayne vi conserva. Film e fumetto operano dunque in contraddizione, in quanto il cinema, specie in questo caso, tende a sottrarre, al punto che, in una delle sequenze finali, Batman entra in un palazzo muovendosi grazie a un sonar che riduce gli elementi del visibile a mero scheletro, in una spogliazione scenografica completa e al contempo elemento direttamente metafilmico, in cui la tecnologia si mette in scena nel suo farsi, ben oltre lo *Spider-Man* di Raimi e la sua euforia digitale.

b) *Persistenza dell'11 settembre*: l'elemento metatestuale è presente, in *The Dark Knight*, soprattutto nel personaggio del Joker. Il Joker di Jack Nicholson è sicuramente figura ingombrante, al pari del Christopher Reeve imitato da Brandon Routh *Superman Returns*, ma Nolan fa in modo che il nuovo Joker, interpretato da Heath Ledger, si proponga come cosciente abitatore di un'icona. Se il centro del film di Burton era la figura del *villain*, la sua storia e la sua trasformazione, Nolan mette in scena un personaggio spiazzante, inesistente (non si sa il nome, non si riconoscono impronte digitali), privo di motivazioni e soprattutto autoconsapevole. Più volte Joker racconta la storia delle sue cicatrici: si tratta di ricostruzioni che non collimano, evidenti fantasie, come di un personaggio costretto a reinventarsi. La sfida con l'*icona* Nicholson è dunque tutta giocata sul farsi forma mutante, indefinibile, impossibile da fissare. All'iconoclastia strabordante di Joker nel 1989 si sostituisce qui

l'omicidio mirato, l'azione di guerriglia o l'atto terroristico plateale tanto efficaci da un punto di vista comunicativo quanto svuotati di ogni senso estetico supplementare. [...] Il Joker de *Il cavaliere oscuro* usa i media secondo le modalità, terribilmente efficienti ma al tempo stesso assolutamente minimaliste, dei terroristi islamici<sup>43</sup>.

<sup>43</sup> Federico Pagello, *Grattacieli e superuomini. L'immagine della metropoli tra cinema e fumetto*, Le Mani, Recco, 2010, p. 56.

La questione del terrorismo è centrale nella trilogia di Nolan più che in ogni altro film supereroico, dove pure viene più volte evocata. Se in *Iron-Man 3* il Mandarino, terrorista che si rivolge al pubblico attraverso filmati modellati su quelli di Osama bin Laden, si rivelerà essere un impostore al soldo di una multinazionale, al contrario la rassicurante Miranda Tate di *The Dark Knight Rises*, membro del consiglio direttivo della Wayne Enterprises, si rivelerà essere una terrorista, decisa a portare a termine l'opera del padre, intenzionato, nel primo film, a lanciarsi con la sopraelevata (retaggio anacronistico di una Gotham burtoniana poi completamente espunto dal *sequel*) contro l'impianto idrico della città, in un'evidente richiamo all'attentato dell'11 settembre 2001. Ra's e Talia, arabi, rappresentano una minaccia proveniente da fuori, contrariamente ai *freaks* delle pellicole di Burton e Schumacher, criminali generati dalla città stessa. Se si esclude il personaggio ricorrente di Jonathan Crane, Scarecrow, unico *villain* a comparire in tutte e tre le pellicole<sup>44</sup>, ogni altra minaccia che Batman si trova ad affrontare è esterna, e, soprattutto nel caso di Joker, incomprensibile. Il pericolo sconosciuto non si presenta come l'infezione/invasione precedentemente citata, né come il risultato di un uso disinvolto della scienza come nei primi due *Spider-Man*. Nella presenza disturbante di antagonisti così radicali, la trilogia di Nolan è profondamente diversa dai più rassicuranti film presi in esame finora.

c) *Crisi*: Se nella descrizione degli spazi urbani non vi è diretta corrispondenza tra cinema e fumetto, nel rendere conto di scenari economici verosimili i due *media* si rispecchiano fedelmente. Così come esiste una Fantastic Four, Inc. e in *Ultimates* (2002-2003) i protagonisti discutono delle sovvenzioni economiche che sorreggono il gruppo, così in *Avengers* e nei tre *Iron Man* viene spesso fatto cenno ai costi e alle strategie necessari per sostenere un progetto oneroso come quello di salvare il mondo. Meno scherzosamente, nella trilogia di Nolan si assiste costantemente a battaglie che Bruce Wayne è costretto a combattere parallelamente a quelle che affronta come Batman. In *Batman Begins*, per esempio, al conflitto con Ra's al Ghul si accompagna quello con Bill Earle, manager della Wayne Enterprises alla fine del film estromesso dal direttivo. Nel momento in cui la crisi ha rilanciato i film ambientati a Wall Street o in seno a grandi banche e compagnie (si pensi a *Wall Street: Money Never Sleeps* [*Wall Street – Il denaro non dorme mai*, Oliver Stone, 2010], o

<sup>44</sup> Anche Scarecrow, ricorda Giuseppe Sacco, è un personaggio che si può ricondurre a una figura terroristica: la tossina da lui inventata «ricorda quella dell'Antrace, portata contro Gotham City nelle stesse ore dell'attacco alle Torri Gemelle». Giuseppe Sacco, *Batman & Joker. Volti e maschere dell'America*, Sankara, Roma, 2012, p. 41.

a *Margin Call* [id., J. C. Chandor, 2011]), Nolan intercetta l'urgenza e l'attualità di tali temi, al punto che le vicende economiche (della compagnia e di Gotham) e quelle di Batman si incroceranno proprio in *The Dark Knight Rises*, dove Bane utilizzerà in chiave populista l'attacco al simbolo del potere finanziario (la borsa di Gotham) per fomentare la sua falsa rivoluzione. Gli abitanti ricchi della città, Wayne compreso, nel primo e nel terzo film sono come assediati dal malcontento e dalla miseria. Se Gotham non produce criminali variopinti, si mostra come lo stato di corruzione e proliferazione del crimine siano direttamente responsabili della crisi, che a sua volta genera Joe Chill, assassino dei genitori del piccolo Bruce. Il trauma generativo non viene da un balordo qualsiasi o dal futuro Joker, bensì dall'incarnazione fisica della recessione, prodotto di un sistema insano, che molto cinema supereroico sembra volerci fare intravedere al di là delle minacce aliene.

d) *Supereroe e massa*: Non essendo quelle di Batman le sfide fantascientifiche di altri film DC e Marvel, o le minacce sovranaturali di *Hellboy* (id., 2004) e di *Hellboy II: The Golden Army* (id., 2008) di Guillermo del Toro, la presenza degli abitanti di Gotham risulta determinante. Pur non ragionando sulla percezione dell'eroe come nei film di Raimi, Nolan concede sempre più spazio, di capitolo in capitolo, a gruppi di uomini comuni. Se si confronta la scena dei traghetti minati in *The Dark Knight* con quella della metro impazzita di *Spider-Man 2*, non si potrà non notare come, nel film di Raimi, la massa esista solo in funzione o in opposizione all'eroe, mentre nelle opere di Nolan intere porzioni dell'intreccio si interessano alle vicende di grandi quantità di persone alle prese con una crisi che li coinvolge direttamente. Elemento mutuato dal cinema catastrofico, il confronto dell'uomo con la catastrofe e la sua reazione si oppone, da un punto di vista simbolico, alle immagini di globalizzazione che sottendono una corruzione diffusa, una criminalità dilagante e sfuggente. Le scene di massa concepite da Nolan sono sempre giocate sul tema del riscatto, tese a mostrare non un gruppo di persone che aiuta materialmente l'eroe, ma individui che con le loro azioni dimostrano al cavaliere oscuro che meritano il suo intervento e la sua protezione. In questo senso, se all'inizio di *The Dark Knight* Batman combatte i suoi emuli, alla fine di *The Dark Knight Rises* è come se, facendo infiammare il simbolo del pipistrello, ribaltasse l'investitura simbolica verso la popolazione di Gotham, verso quegli *eroi quotidiani* pronti a intervenire a fianco del supereroe come in una nuova epifania post-11 settembre. Dimostrando «che, nella sua ascesa iconica, il supereroe diviene una figura immortale proprio per la sua capacità

di “serializzarsi” in doppi positivi che lo fanno trascendere da “corpo” a “supercorpo” multiplo»<sup>45</sup>.

e) *Stile*: All’inizio di *The Dark Knight* un’inquadratura ci mostra un rapinatore (scopriremo poi essere il Joker) di spalle, borsa in una mano e maschera da clown nell’altra. Nel sottile gioco metalinguistico che il film instaura, la natura di questa scelta appare programmatica. Rifiutando un modello stratificato e cumulativo, Nolan sembra voler palesare la strategia di *mascheramento* che questo cinema adotta. Proprio perché privo di elementi fantastici, *The Dark Knight* mette a nudo la dipendenza dai modelli dell’*action-movie*, campionando più situazioni-tipo (la rapina, lo scontro fisico, l’inseguimento, la corsa contro il tempo, l’indagine poliziesca ecc.) giustapposte l’una all’altra ricorrendo però a un’orchestrazione narrativa intricata, che gestisce più trame tessendo un intreccio in cui esse si accavallano inaspettatamente, senza che vi sia il *crescendo* che caratterizza *The Dark Knight Rises* né la classica forma da *bildungsroman* del primo capitolo. La vicenda di *The Dark Knight* procede a scatti, e almeno due volte il film sembra finire, per poi riaprirsi inaspettatamente. Se la complessità di altre opere di Nolan quali *Following* (*id.*, 1998) e *Memento* (*id.*, 2000) è qui lontana, altrettanto distante è però la linearità del cinema supereroico coevo, soprattutto se si guarda a *L'uomo d'acciaio*, realizzato su soggetto dello stesso autore inglese. Contrariamente alla tecnica di Raimi o Ang Lee, che tentano un travaso del linguaggio dei *comics* e della giustapposizione delle vignette, nella propensione al realismo di Nolan, che predilige l’uso della macchina a mano, vicino ai personaggi, viene espanso lo spazio in orizzontale, sovente aperto sui lati ma delimitato dai soffitti, in una sorta di vera e propria “antivignetta” che nonostante le vie di fuga dà un senso perenne di soffocamento, di trappola, e confligge con la concezione “gotica” della città nel fumetto e nei film di Burton.

Al contrario di quello che accade con i film Marvel, il Batman di Nolan non è euforico e liberatorio, bensì si propone come una concentrazione incubica di molte delle ossessioni della contemporaneità. Radicale, violento, dominato dalle ombre, esempio perfetto di «autorialità mainstream»<sup>46</sup> capace di intercettare le opacità del contemporaneo rivestendole di maschere e mantelli.

<sup>45</sup> Mauro Antonini, *Il Cavaliere Oscuro – Il ritorno*, «Segnocinema», XXXII, 178, 2012, p. 42.

<sup>46</sup> Vincenzo Buccheri, Nella Valle di Elah: *post-bellico, post-umano, post-autoriale*, in Leonardo Gandini, Andrea Bellavita (a cura di), *Ventuno per undici. Fare cinema dopo l’11 settembre*, Le Mani, Recco, 2008.

# Narrazioni seriali



Paola Brembilla e Guglielmo Pescatore

*La serialità televisiva americana:  
produzione, consumo e tipologie di prodotto*

Il contemporaneo scenario delle serie televisive statunitensi presenta modelli economici, *policies* e tendenze di mercato che influenzano profondamente non solo le scelte di palinsesto e le modalità di produzione dei programmi, ma anche le tipologie di contenuto e la loro forma estetica. Sempre più, infatti, i contenuti seriali rispecchiano le esigenze produttive e commerciali delle tipologie di televisione cui appartengono; i fattori chiave, in questo senso, sono le modalità di trasmissione e finanziamento, le regolamentazioni federali e il target di riferimento.

*Broadcast television, basic cable e premium cable*

Per quanto riguarda le modalità di trasmissione, negli Stati Uniti esistono tre tipi di televisione: *broadcast television*, *basic cable* e *premium cable*. La prima è quella che da noi sarebbe definita commerciale e generalista<sup>1</sup>. Le altre due, invece, sono a pagamento: per la *basic* è necessario un abbonamento mensile, a cui poi si devono aggiungere ulteriori sottoscrizioni per avere accesso ai canali *premium*<sup>2</sup>. La *broadcast television* è dominata da quattro grandi *players*,

<sup>1</sup> Il termine generalista va qui applicato al contesto americano, in cui descrive un tipo di televisione composto da programmi eterogenei, perlopiù lunghi prodotti seriali (serie TV e *reality show* di vario genere) ed eventi in diretta (sport, premiazioni etc). In Italia, invece, la televisione generalista fa riferimento soprattutto a un modello di flusso dominato da singoli programmi chiusi in un numero prestabilito di puntate (varietà, *fiction* ecc.).

<sup>2</sup> Esiste anche un quarto tipo di televisione, quella pubblica e non commerciale: la PBS (Public Broadcasting Service). La PBS è gratuita e vanta più di trecento reti affiliate. I finanziamenti provengono da sovvenzioni statali tramite la Corporation for Public Broadcasting, da *corporate sponsorship* e da donazioni di privati. I programmi trasmessi

le cosiddette *Big Four*: ABC, CBS, NBC e FOX. Tutte queste reti appartengono a conglomerate mediatiche che, in ambito televisivo, assumono la forma di network<sup>3</sup>. La *broadcast* ha due caratteristiche principali: è gratuita ed è generalista. Ciò significa che la sua unica fonte di finanziamento è la vendita di spazi pubblicitari<sup>4</sup> e che il suo target è un pubblico di massa, una *commodity audience* che può essere “venduta” agli sponsor. Per questo il pubblico è generalmente segmentato in fasce demografiche a cui i pubblicitari possono fare riferimento. In buona parte dei casi, la più importante è la fascia 18-49: è a essa che generalmente si riferiscono le rilevazioni Nielsen, la compagnia che si occupa della misurazione (ufficiale) dell’audience televisiva. In base alla media di rete, le cifre fornite da Nielsen condizionano le scelte di palinsesto e decidono il futuro di una serie, in quanto determinano il prezzo di vendita degli spazi pubblicitari<sup>5</sup>. La questione degli ascolti è determinante

sono principalmente di natura educativa e informativa, come *Sesame Street* (1969- presente), *Frontline* (1983- presente), *History Detectives* (2003-presente).

<sup>3</sup> ABC (American Broadcasting Company), è parte del gruppo Disney-ABC Television, una divisione della Walt Disney Company. CBS (Columbia Broadcasting System) appartiene alla CBS Corporation, Viacom fino al 2005. NBC (National Broadcasting Company) è attualmente parte del gruppo Comcast NBC-Universal, una joint venture di Comcast (il maggiore operatore di televisione via cavo degli USA) e General Electric. FOX appartiene al gruppo Fox Entertainment, di proprietà della News Corporation di Rupert Murdoch. Tra le Quattro Grandi si sta facendo spazio anche The CW, joint venture di CBS Corporation e Warner Bros. che negli ultimi anni ha ottenuto ottimi risultati grazie alla popolarità di serie dal target prettamente giovanile come *Supernatural* (2005-presente), *Gossip Girl* (2007-2012) e *The Vampire Diaries* (2009-presente).

<sup>4</sup> Oltre alla normale vendita di spazi pubblicitari, la pubblicità può essere integrata allo show attraverso *product placement*, sponsorizzazioni ecc. La pratica è regolamentata dalle Payola and Sponsorship Identification Rules, che in sostanza impongono ai produttori televisivi la trasparenza sui propri sponsor. Il product placement è particolarmente diffuso nella *broadcast television* già dai primi anni di trasmissione, quando le Tre Grandi erano radio e interi programmi erano sponsorizzati da marchi commerciali importanti, come il Texaco Star Theater sull’antenna radiofonica di ABC. Oggi è possibile trovare esempi di product placement in ogni tipo di show: *American Idol* (2002-presente), *24* (2001-2010), *Gossip Girl* ecc. Ma la pratica è in rapida diffusione anche sulla *cable*, basti pensare al caso esemplare *Mad Men* (2007-presente). Cfr. <http://www.fcc.gov/encyclopedia/payola-and-sponsorship-identification> (ultima visita 21 aprile 2013)

<sup>5</sup> Nielsen usa la tecnica del campionamento statistico, ciò significa che le misurazioni sono basate su un campione casuale ma rappresentativo dell’intera popolazione americana, campione che attualmente ammonta a circa undicimila persone. Le cifre calcolate da Nielsen riguardano, oltre al numero di telespettatori sintonizzati su un determinato programma, due percentuali: *ratings* e *share*. Il *rating* è la stima delle case sintonizzate su un certo show



non solo per le Quattro Grandi, ma anche per le reti a cui queste “passano” i programmi. Ognuna delle *Big Four* comprende infatti più di duecento reti affiliate legate al network centrale da un contratto di franchising, oltre ad altre piccole emittenti di diretta proprietà del network. Si tratta in genere di stazioni locali che permettono la copertura del maggior numero possibile di case americane. Il network fornisce alle affiliate un pacchetto di programmi standard, generalmente con la pubblicità già inclusa, a cui si aggiunge un compenso per la ritrasmissione<sup>6</sup>. L'obiettivo è quello di produrre un'economia

rispetto al totale delle case che possiedono un televisore. Lo *share* è invece a stima delle case sintonizzate su un certo show rispetto al totale delle case che hanno un televisore acceso in quel momento. Cfr. Douglas A. Ferguson, *The Broadcast Television Networks*, in AA.VV., *Media Economics. Theory and Practice*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah – London 2004, pp. 156-160; [http://en.wikipedia.org/wiki/Nielsen\\_ratings](http://en.wikipedia.org/wiki/Nielsen_ratings) (ultima visita 21 aprile 2013); <http://www.nielsen.com/us/en/measurement/television-measurement.html> (ultima visita 21 aprile 2013).

<sup>6</sup> L'attuale sistema dei network e delle affiliate è il risultato di una serie di legislazioni, più o meno efficaci, atte a limitare il potere delle conglomerate. Un tentativo di limitare l'oligopolio dei network viene fatto negli anni Settanta, quando la Federal Communication Commission vara le *Financial Interest and Syndication Rules (Fin-Syn Rules)*. Le *Rules* limitano il numero di ore di programmazione che i network possono produrre e rivendere ogni settimana, imponendo anche l'inserimento nei loro palinsesti una quota di programmi prodotta dal settore indipendente. Vietano inoltre ai network di possedere quote dei programmi trasmessi e di ottenere una percentuale dalle rivendite in *syndication*. Inizialmente le *Fin-Syn* tendono a bilanciare la struttura di potere creando un ambiente più competitivo. I network iniziano a comprare programmi sulla base dei contenuti, più che sugli interessi finanziari a essi collegati. Già negli anni Novanta, però, la stretta inizia ad allentarsi e le leggi vengono infine abrogate nel 1995, in quanto la FCC ritiene che una nuova e sempre più varia competizione di mercato abbia troppo indebolito il potere dei network. Negli anni Settanta, infatti, ABC, CBS ed NBC controllano il 90% del mercato. Venti anni dopo, la percentuale scende a 60. Nel 1996, il *Telecommunication Act* fissa al 35% lo *share* che ogni network può raggiungere a livello nazionale, limitando dunque la quantità di programmi concessi in franchising alle affiliate. Solo tre anni dopo, tuttavia, a ogni network viene permesso di avere due stazioni affiliate sullo stesso mercato locale, cosa che garantisce una copertura di segmenti di pubblico diversi nella stessa area geografica. Se inizialmente le *Fin-Syn* favoriscono il settore indipendente creando un mercato più competitivo e uno scenario televisivo più diversificato, dopo la loro abrogazione il modello dominante torna a essere quello dell'integrazione verticale, questa volta attraverso la formazione delle conglomerate mediatiche che fondono network e *studios* in uniche entità – ne è un esempio la fusione Disney-ABC del 1996. Cfr. Howard J. Blumenthal, Oliver R. Goodenough, *This Business of Television*, Billboard Books, New York, 2006, pp. 2-11; Amanda Lotz, *The Television Will Be Revolutionized*, New York University Pressbook, New York, 2007, pp. 85-87; Jeffrey J. Ulin, *The Business*



di scala che porta vantaggi a entrambe le parti: condividendo la stessa programmazione, le emittenti riducono sia i costi per utente per la fornitura del servizio televisivo, sia i costi di transazione per la vendita di spazi pubblicitari, poiché gli sponsor possono coprire tutto il territorio degli Stati Uniti semplicemente accordandosi con la *parent network company*. La piccola rete locale può inoltre trarre beneficio dalla trasmissione di uno show supportato dal potere finanziario di un network. In cambio, tale network riceve una copertura nazionale e un ulteriore consolidamento della sua popolarità<sup>7</sup>. La copertura nazionale senza limiti, però, porta con sé anche uno svantaggio: il controllo serrato della FCC (Federal Communications Commission). La commissione federale impone infatti una severa regolamentazione sui contenuti per quanto riguarda “Obscenity, Indecency and Profanity”<sup>8</sup>. I prodotti *broadcast* sono dunque stretti tra due morse: quella degli sponsor, la cui soddisfazione è fondamentale per la sopravvivenza dello show, e quella della FCC. In breve, la televisione commerciale deve produrre show che raggiungano il maggior audience possibile, nel rispetto delle regolamentazioni federali.

Le cose, poi, si complicano ulteriormente con l’arrivo della *cable television*. L’ascesa della televisione via cavo *basic*, introdotta nel 1948 come una forma di televisione a sottoscrizione, rappresenta una svolta anche per la televisione commerciale, che si ritrova di fronte a un nuovo *competitor*. Dal momento che il sistema di trasmissione via cavo vanta una maggiore larghezza di banda, il numero delle emittenti si moltiplica. Nel tempo, questa moltiplicazione ha spinto i canali *cable* a restringere il target, a puntare solo su determinati segmenti di pubblico e a diventare quindi tematici e specializzati. In altre parole, la moltiplicazione dei canali ha portato alla frammentazione del pubblico.

I vantaggi della *cable* rispetto alla *broadcast* sono principalmente due: le doppie entrate e la (parziale) mancanza di regolamentazioni FCC. Il finanziamento è infatti di tipo ibrido, in quanto comprende sia le sottoscrizioni mensili che la vendita di spazi pubblicitari, insieme a forme di guadagno più recente come il VOD e lo streaming (legale) online. Le sottoscrizioni comprendono le *carriage fees* o *per-*

*of Media Distribution*, Elsevier, Oxford, 2010, pp. 246-247; Gillian Doyle, *Understanding Media Economics*, Sage, London, 2002 (tr. it. *Introduzione all’economia dei media*, Hoepli, Milano, 2008, p. 72).

<sup>7</sup> Gillian Doyle, *Introduzione all’economia dei Media*, cit. p. 72.

<sup>8</sup> <http://www.fcc.gov/guides/obscenity-indecency-and-profanity> (ultima visita 21 aprile 2013).

*subscriber fees*, vale a dire le spese corrisposte dagli operatori via cavo o via satellite per il diritto a trasmettere il canale<sup>9</sup>. Quanto alla FCC, sono in vigore solo dei codici di autoregolamentazione che variano a seconda delle politiche dell'emittente e sono basate sulle aspettative del target audience e dei pubblicitari<sup>10</sup>, permettendo dunque una maggiore libertà sui contenuti e sulla programmazione. Ma, col tempo, non è solo la *basic cable* a trarre vantaggio da queste possibilità: la competizione stimola infatti una nuova fase creativa e produttiva anche per la *broadcast*, che deve adeguarsi al mercato per non soccombere.

Questa competizione sfocia in un nuovo tipo di programmazione, quello che Robert J. Thompson ha definito la *Second Golden Age*<sup>11</sup>. Se la prima *Golden Age* è generalmente collocata tra il secondo dopoguerra e l'inizio degli

<sup>9</sup> I canali *basic cable* fanno parte di un pacchetto che i *carrier* via cavo o via satellite vendono agli utenti. La *fee* in seguito corrisposta dall'operatore alla rete varia a seconda del valore di mercato di quest'ultima, cioè dall'audience complessiva e dalla sua capitalizzazione in costo degli spazi pubblicitari. Per il 2012, il canale sportivo ESPN, di proprietà Disney, è il più costoso con i suoi 4,69 dollari a utente. In generale, poi, i network che vantano le quote maggiori di *carriage fees* rispetto all'intero pacchetto *cable* sono Disney (24%), Time Warner (21%), Comcast-NBCU (16%) e News Corp (14%). Cfr. Daniel Frankel, *Why You Shouldn't Just Blame Your Cable Company for That 200\$ Bill*, «Paid Content», 10 aprile 2012, <http://paidcontent.org/2012/04/10/why-you-shouldnt-just-blame-your-cable-company-for-that-200-bill/> (ultima visita 21 aprile 2013).

<sup>10</sup> La giurisdizione FCC è estesa solo alla *broadcast television*, che trasmette su frequenze pubbliche (*over-the-air broadcasting*). La televisione via cavo viene invece trasmessa attraverso *carriers* a pagamento; gli operatori fanno generalmente una scelta di programmazione specifica e su misura in risposta alle esigenze del target audience e degli sponsor che vi investono. Tuttavia, su pressione della FCC, il *Cable Act* del 1996 include diversi provvedimenti che mirano ad creare una sorta di regolamentazione anche per la *cable*. Uno di questi provvedimenti impone la creazione di codici di autoregolamentazione: «Voluntary rules to rate programming that contains violence and sexual or other indecent material». Viene anche aumentato il controllo stesso dei telespettatori, che possono richiedere al *carrier* via cavo il blocco di certe emittenti. I televisori devono inoltre essere dotati di un *v-chip*, un dispositivo che blocca automaticamente i programmi *rated* durante fasce orarie selezionate. Nel 1998 viene introdotta la *TV Parental Guideline*, una serie di "etichette" che compaiono in sovra-impressione all'inizio di uno show e segnalano le fasce d'età a cui il programma è più adatto. Cfr. Benjamin J. Bates, Todd Chambers, *The Economics of Cable Industries*, in AA.VV., *Media Economics. Theory and Practice*, Lawrence Erlbaum Associates, cit., pp. 177-178; Howard J. Blumenthal, Oliver R. Goodenough, *This Business of Television*, cit., pp. 47-56; <http://www.fcc.gov/encyclopedia/evolution-cable-television#sec27> (ultima visita 21 aprile 2013).

<sup>11</sup> Robert J. Thompson, *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*, Continuum, New York, 1996.

anni Sessanta, quando «la televisione si afferma come medium di massa e costruisce tipologie di programmi e format che ancora oggi restano in auge»<sup>12</sup>, a partire dai primi anni Ottanta la televisione commerciale statunitense intraprende una serie di innovazioni che aprono la strada alla televisione contemporanea. Come afferma Jason Mittell, la complessità narrativa è l'elemento chiave di questa nuova fase televisiva: abbattimento dei confini tra forme seriali episodiche e serializzate, maggiore consapevolezza dei meccanismi narrativi, enfasi su personalità creative di spicco, necessità di un più intenso coinvolgimento da parte del pubblico<sup>13</sup>. Ne sono esempi *NYPD Blue* (*NYPD – New York Police Department*, 1993-2005) per ABC, *ER* (*E.R., Medici in prima linea*, 1994-2009) per NBC e *The X-Files* (*X-Files*, 1993-2002) su FOX. Si va poi dall'introduzione della narrazione *multistrand* di *Hill Street Blues* (*Hill Street, giorno e notte*, 1981-1987), alla “serialità d'autore” con David Lynch e il suo *Twin Peaks* (*id.*, 1990-1991), fino ai più recenti *Buffy The Vampire Slayer* (*Buffy, l'ammazzavampiri*, 1997-2003), *Lost* (2004-2010) e *Heroes* (2006-2010), prodotti caratterizzati da una complessità narrativa senza precedenti, da uno stile ben definito e riconoscibile, dall'alta vendibilità e dalla fruizione su diverse piattaforme medialì. Queste nuove modalità di produzione e distribuzione sono rese possibili dal sistema dei network e delle conglomerate, in grado di riunire e coordinare differenti ambiti medialì<sup>14</sup>. Come sottolinea Thompson, è la *cable* che si inserisce sulla scia della *broadcast television*: è infatti NBC che, sotto pressione per la nuova competizione con le reti via cavo, inizia un processo di ridefinizione del mezzo attraverso programmi come *Hill Street Blues* prima e *ER* poi. È solo dalla fine degli anni Novanta che la *basic* e la *premium cable* iniziano a recuperare terreno, basti pensare a casi come HBO, Showtime e, più di recente, AMC e Starz.

A partire dalla seconda metà degli anni Novanta, i canali *basic cable* puntano a strategie di *branding*. Dal momento che il guadagno derivante dalle sottoscrizioni è direttamente proporzionale al successo dell'emittente, i ca-

<sup>12</sup> Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva*, Archetipo, Bologna, 2008, p. 29.

<sup>13</sup> Cfr. Jason Mittell, *Complex TV. The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, Media Commons Press 2012, <http://mediacommons.futureofthebook.org/mcpress/complextelevision/> (ultima visita 21 aprile 2013).

<sup>14</sup> Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva*, cit., p. 29, p. 42.

nali *cable* iniziano a offrire sempre più programmi originali, concentrandosi in particolare sulla produzione di *hit series*, nella speranza che queste ripaghino la rete con il valore di un *brand*. I principali esempi sono *The Closer* (*id.*, 2005-2012) e *Falling Skies* (*id.*, 2011-presente) su TNT, *The Shield* (*id.*, 2002-2008), *Nip/Tuck* (*id.*, 2003-2010) e *American Horror Story* (*id.*, 2011-presente) su F/X, *Battlestar Galactica* (*id.*, 2004-2009) su Sy/Fy, *Mad Men* (*id.*, 2007-presente), *Breaking Bad* (*id.*, 2008-2013) e *The Walking Dead* (*id.*, 2010-presente) su AMC. Nei casi appena citati, che sono solo alcuni fra i tanti esempi, le emittenti costruiscono una propria identità complessiva fondata sulle *hit series* trasmesse: è così che TNT diventa il canale dei polizieschi e dell'azione, F/X quello della trasgressione in formato *basic*, Sy/Fy quello della fantascienza e AMC quello del richiamo alla grande tradizione (e qualità) cinematografica. In altre parole, quando una serie diventa così popolare da arrivare a incarnare un *brand*, il suo valore d'immagine può infine venire capitalizzato dall'emittente stessa.

Lo stesso fenomeno, ma in scala maggiore, è riscontrabile in ambito *premium cable*, altrimenti nota come *pay TV*. In questo caso i guadagni derivano da sottoscrizioni mensili che includono delle *carriage fees* di prezzo nettamente superiore a quelle per la *basic*<sup>15</sup>. Gli abbonamenti *premium* sono infatti i più costosi della televisione americana: dai circa trenta dollari mensili per il pacchetto *basic*, si passa a dieci dollari per un solo canale per arrivare fino a centocinquanta dollari per l'intero pacchetto *premium*<sup>16</sup>. Ciò significa che il pubblico di riferimento cambia drasticamente rispetto alla *broadcast* o alla *basic cable*. Come commenta Jane Feuer:

To the US television industry [...] the term quality describes the demographics of the audience. Delivering a quality audience means delivering whatever demographics advertisers seek or, in the case of premium cable, attracting an audience with enough disposable income to pay extra for TV<sup>17</sup>.

La *premium cable* non vende pubblicità, ma sottoscrizioni. Il target è dun-

<sup>15</sup> Cfr. Benjamin J. Bates, Todd Chambers, *The Economics of Cable Industries*, cit., p. 183.

<sup>16</sup> I costi qui riportati sono indicativi; le cifre esatte variano a seconda delle emittenti, dei *carrier* (via cavo o via satellite), delle offerte speciali, delle opzioni prescelte ecc.

<sup>17</sup> Jane Feuer, *HBO and the Concept of Quality TV*, in Janet McCabe, Kim Akass (eds.), *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, IB Tauris, London, 2007, p. 147.

que quello che può permettersi di pagare fino un centinaio di dollari al mese per pochi canali in più. Parliamo allora di un pubblico benestante, istruito, di classe medio-alta. L'interesse delle emittenti *premium* è dunque quello di creare un *brand* che diventi status culturale in grado di attirare tale pubblico "elitario". In questo senso, la caratteristica determinante dei contenuti *pay* è che essi non sono soggetti ad alcun tipo di regolamentazione e controllo. Questo produce una maggiore libertà produttiva e una programmazione che non sarebbe adatta né alla televisione generalista, né alla via cavo *basic*. Anche in questo caso, comunque, sono le strategie di *branding* a dare forma all'identità delle reti. La *premium cable* è dominata da tre players<sup>18</sup>: HBO (Home Box Office), Showtime e Starz. HBO, parte del gruppo Time Warner, è il primo servizio *pay* multicanale e, dal 1993, il primo network televisivo digitale. Grazie innanzitutto a questi primati tecnologici, il nome dell'emittente si guadagna in fretta lo status di marchio. Nel 1995, una volta raggiunto un solido bacino d'utenza, il nuovo CEO Jeff Bewkes dà il via a una campagna di *rebranding* che punta tutto sulla programmazione originale. La nuova fase viene dunque aperta da *Oz* (1997-2003), seguita due anni dopo da *The Sopranos* (*I soprano*, 1999-2007). Grande successo commerciale e critico, *The Sopranos* è lodata per l'alta qualità in ogni aspetto della produzione, dalla scrittura alla recitazione. Ma è anche riconosciuta come innovatrice, grazie alla drastica demolizione di tabù e censure. Sulla stessa scia si inseriscono poi le serie successive: *The Wire* (*id.*, 2002-2008), *Six Feet Under* (*id.*, 2001-2005), *Boardwalk Empire* (*id.*, 2010-2014), *Game of Thrones* (*id.*, 2011-presente), solo per citare alcuni esempi. Attraverso tale programmazione, in cui l'enfasi è posta anche su nomi che vengono da ambiti considerati più "artistici" della televisione, come il cinema, HBO spinge più in là i tradizionali limiti della rappresentazione televisiva, rinnovando la formula della televisione di qualità. L'emittente si pone così al di fuori della televisione tradizionale, come dimostra lo slogan *It's not Television. It's HBO*. In diretta competizione con HBO troviamo poi Showtime, canale che appartiene alla CBS Corporation. Per quanto riguarda i contenuti originali, la strategia iniziale di Showtime è quella della segmentazione del pubblico: programmi come *Queer as Folk* (2000-2005) e *Soul Food* (2000-2004) puntano infatti, rispettivamente, alla comunità gay e a quella

<sup>18</sup> Di recente, grazie a *scripted series* quali *Transporter: The Series* (2012-presente) e *Banshee* (2013-presente), sta guadagnando notorietà anche Cinemax, la "rete sorella" di HBO.

afroamericana. La svolta arriva con la competizione: quando HBO fa centro con la sua programmazione originale “di qualità”, anche Showtime cerca di tenere il passo. È così che debuttano serie come *The L Word* (*id.*, 2004-2009), *Weeds* (*id.*, 2005-2012), *Dexter* (*id.*, 2006-2013), *Nurse Jackie* (*Nurse Jackie – Terapia d’urto*, 2008-presente) e così via. Anche in questo caso, il filo conduttore è la trasgressione: personaggi conflittuali e moralmente ambigui, situazioni torbide, sesso esplicito. Ma anche storie eccentriche e fuori dal comune, con interpreti noti al grande pubblico, spesso di provenienza cinematografica. Solo recentemente Starz si inserisce nella competizione fra le due grazie alla *hit series* *Spartacus: Blood and Sand* (*Spartacus – Sangue e sabbia*, 2010-2012), che apre la strada a *Boss* (*id.*, 2011-2012) e *Magic City* (*id.*, 2012-2013). *Starz* (*id.*) spazia dallo stile *graphic novel* di derivazione cinematografica (si pensi per esempio a *300*, Zack Snyder, 2006) ai *dramas* centrati sull’introspezione psicologica in stile HBO, facendo comunque appello a contenuti trasgressivi ricchi di sesso e violenza e riprendendo la tradizione dell’*exploitation*.

### *Le ritrasmissioni: syndication e over-the-top*

I tipi di televisione finora descritti non sono compartimenti separati, ma sono costantemente messi in relazione (e in competizione) attraverso pratiche di ritrasmissione quali la *syndication* e lo streaming di contenuti *over-the-top*.

La *syndication* è la rivendita di show ad altre emittenti; ciò significa che la trasmissione di uno stesso programma, solitamente dal successo già rodato, può avere luogo su diverse stazioni allo scopo di ampliare le finestre di distribuzione e aumentare dunque le entrate, poiché il raggiungimento di una certa percentuale di copertura definisce anche l’investimento dei pubblicitari<sup>19</sup>.

<sup>19</sup> Esistono diversi tipi di *syndication*: la *first run syndication* comprende gli show prodotti appositamente per essere trasmessi come *syndacated*, cioè su più reti contemporaneamente. È questo il caso dei programmi che vanno in onda in *strips*, cioè dal lunedì al venerdì, come *The Oprah Winfrey Show* (1986-2011) o *Entertainment Tonight* (1981-presente). Ma è anche il caso di serie TV come *Star Trek: The Next Generation* (1987-1994) e *Baywatch* (1991-2001). In quest’ultimo caso, la serie va inizialmente in onda nel 1989 su NBC, ma chiude dopo una sola stagione per i bassi ascolti. Nel 1991, però, *Baywatch* viene ripresa e ridistribuita come *first run syndicated program*, raggiungendo un enorme successo nei dieci anni successivi. La *off-network syndication* permette la vendita e la ritrasmissione di show di successo a emittenti al di fuori del network originale. È detta *strip/daily syndication* se il programma venduto viene ritrasmesso sulla nuova rete cinque giorni a settimana, general-

In un certo senso, la *syndication* abbatte le barriere fra i tipi di televisione appena descritti, in particolare fra *basic* e *premium*: una pratica ormai largamente diffusa è infatti quella della *syndication off-network*, attraverso la quale le emittenti via cavo *basic* possono acquistare i diritti di ritrasmissione di serie *premium*, programmi dal maggior appeal perché ritenuti più “esclusivi” ed “elitari”. Ma proprio dalla *syndication off-network* nascono i maggiori problemi. Quando una serie passa da una rete *broadcast* all’altra, non è necessario apportare modifiche ai contenuti per adattarli alle esigenze della nuova emittente: le regolamentazioni FCC sono le stesse, così come il numero di interruzioni pubblicitarie. Quando invece si passa da un tipo di televisione a un altro, lo show in questione deve essere adattato a un nuovo contesto mediale. Una serie *premium* che passa in *syndication* sulla televisione *basic cable* è infatti necessariamente soggetta a tagli e censure, ma ne guadagna in percentuale di esposizione e copertura del territorio americano. Caso particolarmente interessante in questo senso è quello di *Dexter*: durante lo sciopero degli sceneggiatori del 2007-2008, la seconda stagione della serie va in onda su Showtime senza problemi perché completata prima dell’inizio dei picchetti. Durante quei cento giorni però, CBS, che è parte della stesso *conglomerate* di Showtime, ha bisogno di programmi per coprire i buchi lasciati dalla mancanza di nuove sceneggiature. È così che la prima stagione della serie *premium* finisce in onda sulla *broadcast television*, in versione ovviamente rivista e corretta per la televisione commerciale. Di fatto, *Dexter* trae beneficio da questo trasferimento momentaneo: la serie aumenta la sua visibilità, passando dal 17% di

mente per almeno 13 settimane. Ciò significa che, per essere rivenduto, lo show deve aver raggiunto un alto numero di episodi – le soglie, a seconda delle esigenze di programmazione, possono essere di 65, 88 o 100 episodi. Se la serie viene invece ritrasmessa solo una volta a settimana, lo show venduto può essere composto anche da un numero minore di episodi. In questo caso, i *drama* da un’ora a puntata sono quelli che funzionano meglio, mentre il modello della *strip-syndication* è più adatto al “consumo veloce” delle sitcom. L’*international syndication* permette infine la compravendita di show a livello internazionale. È quanto succede, per esempio, con le telenovelas sudamericane, ritrasmesse da reti locali che puntano a un pubblico latino-americano. Per quanto riguarda la vendita dagli USA ad altri Paesi, questa avviene spesso *off-network*, dal momento che le strutture televisive dei Paesi compratori sono generalmente diverse da quella statunitense. Cfr. Amanda Lotz, *The Television Will Be Revolutionized*, cit., pp. 119-121; Jeffrey J. Ulin, *The Business of Media Distribution*, cit., pp. 239-241; <http://www.museum.tv/eotvsection.php?entrycode=syndication> (ultima visita 21 aprile 2013); [http://en.wikipedia.org/wiki/Broadcast\\_syndication#First-run\\_syndication\\_in\\_the\\_U.S.](http://en.wikipedia.org/wiki/Broadcast_syndication#First-run_syndication_in_the_U.S.) (ultima visita 21 aprile 2013).

case americane che hanno Showtime, al 99% di case con CBS. Non va infine dimenticato che i guadagni derivanti dalla *syndication* sono spesso ingenti, basti pensare che la *license fee* pagata da A&E per un episodio dei *Soprano* è di circa 2.5 milioni di dollari. E la serie conta ottantasei episodi<sup>20</sup>.

Altro tipo di ritrasmissione, è quello che avviene con la distribuzione online dei contenuti televisivi. Accanto all'*over-the-air broadcasting* e alla *cable television*, negli ultimi anni ha acquisito sempre maggiore importanza l'*over-the-top* (OTT), la trasmissione di contenuti audiovisivi attraverso la banda larga<sup>21</sup>. A differenza dei servizi *on demand* forniti direttamente dai *providers* del servizio Internet (nel caso americano, si pensi per esempio a Comcast X-Finity o AT&T U-Verse), l'OTT comprende contenuti forniti da terze parti, la cui compravendita dei diritti di ritrasmissione avviene direttamente con il produttore, lo studio o il *broadcaster* di partenza. I casi più celebri sono quelli di Hulu e Netflix: il primo è una joint venture di network televisivi<sup>22</sup> che offre *ad-supported streaming* di contenuti audiovisivi già andati in onda sulle reti con cui Hulu ha stipulato degli accordi di ritrasmissione. Oltre a questo servizio di base, con otto dollari al mese l'utente può effettuare l'*upgrade* al servizio Hulu Plus, per una library di ritrasmissioni più ampia e senza interruzioni pubblicitarie. La seconda, invece, è una società quotata in borsa che nasce come servizio di noleggio e *rerun television*, con piani tariffari che non superano i 10 dollari mensili. I diritti di ritrasmissione dei contenuti, dai film alle serie TV, vengono venduti a Netflix da network, case di produzione e *studios*. Se queste brevi descrizioni sembrano porre l'OTT come espansione della televisione tradizionale, negli ultimi anni le cose sono cambiate. In particolare, nel 2011, Netflix annuncia la produzione della sua prima serie originale, *House of Cards* (*id.*, 2013-presente). Ciò che attira particolarmente l'attenzione è la portata del progetto: Netflix, battendo sul tempo concorrenti quali AMC ed HBO, raggiunge infatti un accordo stimato intorno ai cento milioni di dollari con la casa di produzione Media Rights Capital per due stagioni da ventisei episodi complessivi<sup>23</sup>. La serie

<sup>20</sup> Cfr. Jeffrey J. Ulin, *The Business of Media Distribution*, cit., p. 250.

<sup>21</sup> Secondo uno studio del Convergence Consulting Group, tra il 2008 e il 2012 il numero dei *cord-cutters* (coloro che decidono di tagliare l'abbonamento alla *cable* per utilizzare solo servizi online) conta il 3,7% dei *TV subscribers*. La società stima inoltre un'ulteriore crescita dell'1% entro la fine del 2013. <http://convergenceonline.com/downloads/NewContent2013.pdf> (ultima visita 21 aprile 2013).

<sup>22</sup> Le quote sono così suddivise: NBC Universal 32%, Fox Entertainment Group 31%, Disney-ABC Television 27%, Providence Equity Partners 10%.

<sup>23</sup> Cfr. Nellie Andreeva, *Netflix to Enter Original Programming with Mega Deal for David*



è tratta dall'omonimo romanzo di Michael Dobbs del 1989 (che BBC aveva già adattato in miniserie nel 1990) e vanta il prestigio di grandi nomi cinematografici: il thriller politico è infatti interpretato da Kevin Spacey, prodotto da David Fincher (che dirige anche le prime due puntate) e scritto da Beau Willimon (sceneggiatore di *The Ides of March* [*Le idi di marzo*, George Clooney, 2011]). La prima stagione, composta da 13 episodi intitolati "capitoli", viene caricata interamente su Netflix il primo febbraio 2013, estendendo così alla prima visione quel modello di fruizione che privilegia la scelta dello spettatore piuttosto che le costrizioni di un palinsesto. Altra serie di un certo interesse è *Hemlock Grove*<sup>24</sup>, horror/thriller la cui prima stagione da 13 episodi è stata caricata online il 19 aprile 2013. Anche in questo caso, la promozione della serie punta su nomi di richiamo come quello del produttore esecutivo Eli Roth – noto per la regia di film quali *Hostel* (*id.*, 2005) e *Hostel: Part II* (*id.*, 2007), oltre che per le sue collaborazioni con Quentin Tarantino.

Non solo ritrasmissione e prima visione, ma anche "resurrezione": Netflix ha infatti riportato in vita la serie *Arrested Development* (*Arrested Development – Ti presento i miei*, 2003, 2013), cancellata da FOX nel 2006 a causa dei bassi ascolti. A differenza degli "originali" televisivi, i quindici nuovi episodi ruotano ognuno intorno a un singolo personaggio, hanno una durata variabile e non richiedono un ordine di visione prestabilito – si svolgono infatti tutti nello stesso momento, ma mostrano punti di vista differenti.

Data la dipendenza finanziaria dalle sottoscrizioni mensili e l'assenza di interruzioni pubblicitarie (compensate però da un ingente product placement) e di regolamentazioni FCC, le serie originali Netflix sembrano porsi in diretta competizione con la produzione *premium cable*. In più, in quanto società per azioni, le sorti finanziarie della compagnia dipendono dal suo valore di mercato, valore che sale con l'investimento in prodotti *high profile* come *House of Cards*. Quello che Netflix cerca di fare, in breve, è assicurare gli azionisti attraverso la sua differenziazione sul mercato, la creazione di nuove nicchie e l'investimento in quelle già esistenti ma in qualche modo "dormienti" (si pensi al revival di *Arrested Development*), strategie

*Fincher-Kevin Spacey Series House of Card*, «Deadline Hollywood», 15 March 2011: <http://www.deadline.com/2011/03/netflix-to-enter-original-programming-with-mega-deal-for-david-fincher-kevin-spacey-drama-series-house-of-cards/> (ultima visita 21 aprile 2013).

<sup>24</sup> Le altre serie originali di Netflix, caricate in streaming con la stessa modalità di *House of Cards* e *Hemlock Grove*, sono la co-produzione USA-Norvegia *Lilyhammer*, con protagonista il chitarrista-attore Steve Van Zandt e *Orange Is the New Black*, prodotta da Lionsgate Television e dal veterano di Showtime Jenji Kohan (*Weeds*).



che ultimamente sembrano ripagare in termini *brand-value*, ossia valorizzazione del marchio prima ancora che dei singoli contenuti.

### *Tipologie di prodotto e modelli narrativi*

Come abbiamo visto fin qui, a determinate modalità produttive e distributive corrispondono altrettante tipologie di prodotto. Certo i formati tradizionali continuano a esistere, basti pensare alla presenza costante e longeva nei palinsesti di sitcom o di serie procedurali. Mettendo per un attimo da parte la questione OTT, possiamo tuttavia notare che negli anni della competizione prettamente televisiva – *free-to-air* vs. *cable* – sono andati configurandosi altri due particolari modelli produttivi e stilistici, che definiremo *quality* e *high concept*.

Negli ultimi anni, l'espressione *quality television* ha assunto accezioni diverse. Se in origine si faceva riferimento alle caratteristiche che R. J. Thompson<sup>25</sup> aveva individuato nei prodotti della seconda *Golden Age*, stili narrativi riconducibili alla situazione competitiva che si venne a creare negli anni Ottanta, sembra oggi prevalere l'utilizzo del termine per una lettura critico-estetica, come nei lavori di Janet McCabe e Kim Akass, nonché di Kristin Thompson sulla cosiddetta *art television*<sup>26</sup>. In questa accezione, la *quality television* diventa una sorta di genere a sé stante incarnato perfettamente dal marchio HBO, emittente che fissa lo standard per una tipologia di prodotto che si avvicina più allo stile cinematografico che a quello tradizionalmente televisivo: alti budget, valorizzazione delle singole personalità autoriali, stili visivi e narrativi che ricalcano i ritmi dilatati del grande schermo.

Ma sono proprio questi nuovi modelli di *continuity*, come abbiamo detto improntati più alla tradizione letteraria e cinematografica che a quella televisiva, che portano nuovamente in primo piano lo stile in quanto risultato estetico di pratiche commerciali e tendenze di mercato. Alla luce di quanto visto nei paragrafi precedenti, con il termine *quality* intendiamo qui indicare una categoria merceologica, più che una valutazione qualitativa. Il sempre crescente successo delle reti pay, con le esigenze produttive e distributive che abbiamo evidenziato, ha imposto nuove formule narrative, che nel tempo hanno portato a produzio-

<sup>25</sup> Robert J. Thompson, *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*, cit.

<sup>26</sup> Cfr. Kim Akass, Janet McCabe (eds.), *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, cit.; Kristin Thompson, *Storytelling in Film and Television*, Harvard University Press, Cambridge, 2003.

ni che ibridano il serial e la miniserie<sup>27</sup>: ogni stagione funziona (e viene girata) come un lungo film, che solo successivamente viene tagliato nei vari segmenti settimanali. Il risultato è un numero di puntate ridotto rispetto alla *broadcast*, episodi che non presentano gli stessi archi narrativi e le stesse tecniche di “aggancio” dello spettatore imposti dalle interruzioni pubblicitarie, come *cliffhangers* e *climax*<sup>28</sup>. Ne sono esempio le serie HBO, da *Game of Thrones* a *Girls* (2012-presente), ma anche serie *basic cable* come le produzioni di AMC, per esempio *Mad Men* e *The Killing* (2011-presente). In casi come quelli appena citati, gli episodi diventano allora lunghe “segmenti”, che vanno poi a costituire il quadro generale della stagione che in genere risulta complessivamente composta da otto, dieci o dodici episodi<sup>29</sup>. Per questo motivo, la *quality television* appare una sorta di cinema esteso, più che espanso, guardato più che partecipato.

Una partecipazione che invece si rivela basilare per il secondo filone produttivo, quello *high concept*. L'espressione, presa in prestito da Justin Wyatt<sup>30</sup>, fa riferimento a oggetti seriali caratterizzati da un'alta vendibilità, da look riconoscibili e soprattutto da una struttura modulare e parcellizzabile su differenti piattaforme medial e contesti d'intrattenimento, permettendo così modalità di consumo sempre più variegata e personalizzabili. È il caso per esempio di serie come *Heroes*, *24*, *Lost*, *Once Upon a Time* (*C'era una volta*, 2011-presente)<sup>31</sup>.

<sup>27</sup> Cfr. Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva*, cit.

<sup>28</sup> La *broadcast television* mette a disposizione due tipi di *time slots* per la programmazione *scripted*: uno da trenta minuti e uno da un'ora. In quello da trenta minuti, sono compresi circa nove minuti di spot pubblicitari, che impongono quindi alle serie (per la maggior parte sitcom) una durata di ventun minuti circa. Negli *slots* da un'ora troviamo invece diciassette minuti circa di *commercial breaks*, che riducono la durata degli episodi a quarantatre minuti. La *premium cable*, come abbiamo visto, non prevede interruzioni pubblicitarie: la durata degli episodi risulta quindi variabile e solitamente si assesta tra i cinquanta e i cinquantasette minuti. Più diversificata è la situazione nella *basic cable*, grazie ai finanziamenti ibridi e alle autoregolamentazioni di ogni emittente. In genere, però, prevale anche qui il modello pubblicitario della *broadcast*, basti pensare che nell'ultimo anni anche AMC ha ridotto la durata di serie come *The Walking Dead* e *Mad Men* per fare spazio ai *commercial breaks* e dunque aumentare le entrate.

<sup>29</sup> Ryan McGee, *Did the Sopranos Do More Harm Than Good? HBO and the Decline of Episode*, «A.V. Club», 20 February 2012, <http://www.avclub.com/articles/did-the-sopranos-do-more-harm-than-good-hbo-and-th.69596/> (consultato il 21 aprile 2013)

<sup>30</sup> Cfr. Justin Wyatt, *High Concept. Movies and Marketing in Hollywood*, University of Texas Press, Austin, 1994.

<sup>31</sup> Cfr. Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Architettura dell'informazione nella serialità televisiva*, «Imago», II, 3, 2011, pp. 135-144; Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Le nuove forme della serialità televisiva*, cit.

La produzione di tipo *high concept* ha luogo perlopiù sulla televisione *broadcast*, dove il bacino d'utenza praticamente illimitato rende necessaria una segmentazione del *mass audience* in nicchie che garantiscano agli sponsor pubblicitari la copertura di determinati target. Se nella televisione pay è l'emittente a incarnare un *brand*, nella televisione *free-to-air*, in cui il pubblico è quello di massa, ogni show deve rappresentare un marchio a sé, costruendo una *horizontal diversity of exposure*<sup>32</sup>, una programmazione orizzontale e diversificata. Come abbiamo visto, questa tendenza ha origine negli anni Ottanta, con l'introduzione di una nuova complessità narrativa stimolata dalla competizione con le emergenti reti *cable*. Nell'era della convergenza mediale, queste stesse narrazioni *multistrand* tendono a ramificarsi ed estendersi su altri media, diventando le matrici di *franchise* che assumono la forma di universi in espansione<sup>33</sup>. In un contesto in cui la narrazione seriale è composta da molteplici frammenti di un universo crossmediale, non è più pensabile una fruizione tradizionale che si esaurisce nella visione settimanale del singolo episodio: il consumo, come il prodotto, diventa durevole. Il pubblico è chiamato a un *engagement* diretto e interattivo in cui i singoli episodi, così come le estensioni transmediali quali *webisodes* e *mobisodes*, diventano interfacce che facilitano la "navigazione" dell'utente all'interno dell'architettura complessa del prodotto<sup>34</sup>. Ci troviamo quindi in un momento di transito in cui i *broadcasters*, da produttori e distributori di contenuti, diventano sempre più architetti di *user experiences*.

In entrambi i casi, possiamo dunque notare una complementarità tra aspetti produttivi/distributivi e pratiche di consumo: se nel caso degli show *high concept* abbiamo degli spettatori che diventano fruitori di *user experiences*, gli episodi delle serie *quality* sono concepiti invece per un consumo continuativo e lineare di tipo cinematografico. La produzione di Netflix si situa proprio in questo contesto, un'intenzione esplicitata dall'*upload* di intere stagioni che assumono quindi le forme di lungometraggi o romanzi – come ben dimostra anche la decisione di intitolare "capitoli" i singoli episodi di *House of Cards*.

<sup>32</sup> Cfr. Philip M. Napoli, *Deconstructing the Diversity Principle*, «Journal of Communication», XLIX, 4, 1999, pp. 7-34.

<sup>33</sup> Sono le serie *high concept* a dare vita a sistemi complessi che prendono la forma di ecosistemi narrativi, così come illustrato da Veronica Innocenti, Guglielmo Pescatore, *Architettura dell'informazione nella serialità televisiva*, cit.

<sup>34</sup> Cfr. *Ibidem*.

Ma si tratta di un panorama che sta ancora subendo radicali cambiamenti: come abbiamo visto a proposito delle ritrasmissioni la *syndication* permette l'abbattimento delle barriere fra i diversi tipi di televisione, creando un network di scambi che dà luogo, nel caso delle reti *premium*, a un allargamento del bacino d'utenza. Lo stesso avviene per le ritrasmissioni su piattaforme OTT, che ancora più nettamente azzerano le differenze distributive viste finora. I nuovi *players* online, ma anche le pratiche di download e streaming illegale, sganciano definitivamente i contenuti seriali dal medium televisivo e ne cancellano le tradizionali finestre distributive, ponendo quindi tutti i prodotti sullo stesso piano: se in televisione le serie HBO sono un bene esclusivo, una volta online vengono distribuite esattamente come un prodotto ABC. Parte del controllo di fruizione passa allora dalla produzione all'utente, che organizza il proprio palinsesto in base a tempi e modalità personalizzate, muovendosi all'interno dell'offerta seriale attraverso pratiche di posizionamento discorsivo. In un ecosistema mediale in cui l'utente intrattiene un rapporto diretto con il prodotto, il *broadcaster* riafferma la propria posizione spostando l'attenzione proprio sul consumatore: guadagnano infatti maggiore peso le pratiche di *branding*, le economie affettive e i servizi offerti attraverso le varie interfacce – che devono essere sempre più ergonomiche, accattivanti, *user friendly*. La fidelizzazione non è più dunque legata solo al contenuto, ma anche e soprattutto a chi il contenuto lo fornisce, che ricrea così l'aura del bene esclusivo nell'ambito del digitale.

È chiaro quindi come l'accento si stia spostando dai media digitali come *means of production* ai media digitali come *means of consumption*<sup>35</sup>. Se è vero che il *broadcaster* continua a vendere da tempo d'ascolto agli sponsor, è anche vero che sempre più il valore della produzione televisiva dipende dalla vendita di modalità e servizi di consumo agli utenti. E l'industria televisiva sta spostando il proprio interesse dalla produzione dei contenuti (che rimane certo fondamentale) alle forme e alle formule di fruizione.

<sup>35</sup> Cfr. Göran Bolin, *Media Technologies, Transmedia Storytelling and Commodification*, in Tanja Storsul, Dagny Stuedahl (eds.), *Ambivalence Towards Convergence. Digitalization and Media Change*, Nordicom, Göteborg, 2007, p. 240; Guglielmo Pescatore, *La pirateria come forma di consumo dei beni digitali*, in Roberto Braga, Giovanni Caruso (a cura di), *Piracy Effect. Norme, pratiche e casi di studio*, Mimesis, Milano-Udine, 2013.

Attilio Palmieri

*Mad Men: contesto, stile, brand*

In un suo testo dedicato al cinema americano post 11 settembre Roy Menarini<sup>1</sup>, attraverso la ricognizione di dieci idee guida, a loro volta contenenti un novoro ben preciso di film presi in esame, risponde ad alcune domande a cui non sempre viene data risposta. Le questioni ruotano attorno alla ridefinizione del cinema in un contesto come quello statunitense in cui l'avanzamento tecnologico, l'*affordance* dei *new media*, le nuove pratiche spettatoriali e, soprattutto, la digitalizzazione di una forma di spettacolo come il cinema un tempo esclusivamente analogica, minano fortemente la sua definizione tradizionale. Menarini sostiene che, quantunque il processo di digitalizzazione dei media abbia assottigliato in maniera drastica la soglia di demarcazione tra le varie forme di comunicazione, il cinema, anche grazie a una struttura produttiva ancora solida fondata sugli incassi delle sale cinematografiche, mantiene una sua peculiarità forte e distintiva. Il nuovo regime di negoziazione in cui è oggi immersa la settima arte non ne decreta affatto la morte, bensì la sua statura peculiare e "di resistenza":

Quel che rimane del cinema, dunque, è un'attribuzione di *carisma*, una considerazione insieme sociale e culturale che – invece di scomparire – sta rafforzando di anno in anno lo statuto di un'arte oggi più riconosciuta di ieri<sup>2</sup>.

Quello di Menarini è un punto di vista che si inserisce in un dibattito estremamente vivo, atto a sondare la tenuta del cinema a fronte delle scosse telluriche interne ed esterne all'intero sistema mediale. A rafforzare questa

<sup>1</sup> Roy Menarini, *Il cinema dopo il cinema. Dieci idee sul cinema americano 2001-2010*, Le Mani, Recco, 2010.

<sup>2</sup> Ivi, p. 9.



*America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo secolo*

prospettiva vi sono anche altri contributi che si propongono di guardare il fenomeno attraverso un'altra lente d'osservazione, intercettando il medium cinematografico alla luce delle relazioni che questo intrattiene con gli altri media. In *Spreadable Media*<sup>3</sup> Henry Jenkins, Sam Ford e Joshua Green operano esattamente in questa direzione, concentrandosi maggiormente sulle zone di tangenza generate dalle tecnologie digitali tra medium un tempo decisamente lontani tra loro, ponendo l'attenzione in particolare sulle nuove modalità di diffusione, distribuzione e circolazione dei contenuti mediali e del loro rapporto con le *participatory cultures*.

Sempre su questo binario si muove Chuck Tryon che, partendo da una domanda posta da Catherine Russell – «Is it still cinema without celluloid?»<sup>4</sup> – esordisce rispondendo così:

Of course, because we have watched movies in a variety of contexts – on television, on videotape, and more recently on our computer screens – for some time, these definitions remain elastic<sup>5</sup>.

A fronte di questa programmatica risposta Tryon approfondisce il discorso articolandolo in sei questioni chiave: la ridefinizione del concetto di cinefilia nella nuova medialità; le odierne possibilità nel campo degli effetti speciali e della post-produzione a seguito delle svolte tecnologiche; il rapporto del cinema col pubblico in un contesto in cui la dimensione della sala cinematografica perde l'esclusività di un tempo; le ulteriori modalità di distribuzione e circolazione dei materiali audiovisivi grazie all'avvento di tipologie di fruizione personalizzabili come lo streaming; l'importanza dei paratesti e dei luoghi di discorsivizzazione del cinema (blog e forum specializzati); l'arrembante produzione *grassroots* che fa dello spettatore sempre più un *prosumer* grazie ai *do it yourself movies*.

In un contesto di questo tipo, soprattutto in ambito statunitense, il cinema non è la sola forma di comunicazione che sfrutta a piene mani l'allargamento esponenziale delle possibilità offerte dalle nuove tecnologie. Su un

<sup>3</sup> Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green, *Spreadable Media*, New York University Press, New York, 2013.

<sup>4</sup> Catherine Russell, *New Media and Film History: Walter Benjamin and the Awakening of Cinema*, «Cinema Journal», IV, 3, Spring 2004, p. 83.

<sup>5</sup> Ivi, p. 5.



binario parallelo, infatti, si pone l'industria della serialità televisiva, il cui funzionamento appare sempre più in grado di esaltare le peculiarità strutturali del *mediascape* contemporaneo, tanto da metterne in luce i nodi industriali e culturali in maniera altrettanto se non più profonda di quanto faccia il cinema, soprattutto grazie alle diverse specificità che la dimensione *seriale* porta con sé.

A questo proposito ci sembra di capitale rilevanza porre l'attenzione su un caso specifico come *Mad Men*, dal quale partire per mettere a fuoco alcuni dei principali funzionamenti alla base della serialità televisiva americana.

*Mad Men* (2007-in corso) va in onda per la prima volta il 19 luglio del 2007 nel *prime time* sul canale *basic cable* AMC e nonostante non sia stata un fallimento dal punto di vista degli ascolti, ma anzi abbia posizionato il *main event* serale della rete in una zona di tutto rispetto, la serie ha però col tempo trovato nella critica il suo maggior alleato, prima per via di una serie di entusiastici apprezzamenti che sin dal pilota non si sono fatti attendere e, successivamente, grazie alla conquista di tutti i massimi riconoscimenti nazionali e internazionali (Emmy, Golden Globe, TCA) per la categoria *drama*.

Questo perché *Mad Men* fa dell'originalità e della tendenza verso un modello qualitativo ben definito le sue caratteristiche programmatiche, presentandosi come un prodotto dall'elevato tasso di qualità, ricercato in ogni sua parte (dagli aspetti visivi a quelli sociali, dai temi trattati alla loro messa in scena, dalla scelta delle musiche a quella del cast), non disposto a scendere a compromessi e fiero della propria radicalità. Va da sé che un'opera del genere per avere successo non può ambire alla massima fetta di pubblico possibile, non può essere indirizzata a tutti e tentare di pescare a piene mani dall'intero bacino spettatoriale statunitense, ma viceversa necessita di un target ben preciso, un nicchia di pubblico da coccolare e stimolare al tempo stesso, una *community* di affezionati che trovano nella serie tutto ciò che desiderano. Il *constructed viewer*<sup>6</sup> ideale a cui la serie sembra rivolgersi è sostanzialmente un individuo di estrazione borghese, benestante, con un'educazione e un livello

<sup>6</sup> Tale definizione coniata da John Hartley identifica quella tipologia spettatoriale non ancora definita da studi empirici, bensì immaginata, costruita da chi produce i contenuti e ha bisogno di identificare uno spettatore adatto per i medesimi. Cfr John Hartley, *The Constructed Viewer*, in Toby Miller (ed.), *Television Studies*, British Film Institute, London, 2002.

culturale medio-alti e compreso in una fascia d'età che va mediamente dai venti ai cinquant'anni.

Lo stile dello show emerge da ogni scena, segnalandosi per una fotografia estremamente ricercata, scenografie ricostruite in maniera maniacale e una regia elegante e dai caratteri spiccatamente cinematografici. Anche per via di tali marche stilistiche, della trattazione di particolari tematiche (abusi sessuali, omofobia, razzismo, alcolismo) e di un registro cinico e *politically incorrect*, *Mad Men* sceglie con accuratezza il proprio pubblico, in modo da non dover far ricorso ai tradizionali espedienti delle serie tv da cui si vuole elevare e senza quindi dover cedere a facili tentazioni come improvvisi *plot twist*, ritmi forzatamente esasperati o *cliffhanger* esagerati, atti a conquistare la fedeltà degli spettatori. *Mad Men* gioca su altri terreni e alle suddette strategie preferisce un andamento della narrazione misurato, capace di lasciare spazio all'introspezione psicologica dei personaggi e alla messa a fuoco dei contesti sociali.

Il piacere della fruizione non sta nei toni epici delle vittorie o delle sconfitte, dei tradimenti o delle vendette, bensì nella verosimiglianza di un mondo che riesce a essere al contempo realistico e ideale, familiare ed esotico, un affresco storico di raffinata competenza, che coglie la temperatura di un'epoca come raramente è stato fatto in passato.

In qualsiasi modo si consideri la narrazione messa in piedi da Matthew Weiner, sembra sempre che sfugga qualcosa, che lo spettro semantico e stilistico necessiti di un allargamento dei margini in modo da risultare il più inclusivo possibile, e nulla sembra essere più onnicomprensivo della Storia: è a questa che parla *Mad Men* ed è di questa che ci offre uno spaccato di assoluta complessità.

La serie si caratterizza per una narrazione abbondantemente corale in grado di coprire tutte le tipologie di individui che popolano il contesto di riferimento; è però attraverso il protagonista che la narrazione si dipana e che si declinano le cifre fondamentali dello show. Don Draper direttore creativo dell'agenzia Sterling/Cooper, *self made man* per antonomasia, è portatore di una personalità multiforme e frammentaria in cui si riflettono la dimensione pubblica e quella privata. Nella definizione della sua identità, in pieno boom economico, l'automobile non è solo il simbolo di uno *status*, ma anche il tramite che porta Don nei luoghi che lo definiscono: la città e la *suburbia*. La metropoli newyorkese è il luogo del lavoro, della modernità, delle trasgres-

sioni e delle tentazioni. Lo spazio in cui il maschio americano può dare sfogo a tutte quelle pulsioni individuali sistematicamente castrate dall'intimità domestica. La campagna, per converso, è il luogo della famiglia, degli affetti, delle certezze, ma anche della noia, il simbolo di una vita vissuta a metà, di un sogno americano mai compiutamente realizzato, di una serenità soltanto illusoria. Tale dicotomia è fondamentale nell'interpretazione di un testo come *Mad Men*, specie per saggiare quanto la serie riesca a essere, anche nelle piccole cose o nelle questioni di natura contestuale, lo specchio di un'epoca. Come sottolinea Coontz:

The increase of single-family homeownership between 1946 and 1956 outstripped the increase during the entire preceding century and half. By 1960, 66 per cent of American families own their homes, in contrast to 43 per cent in 1940. Eighty-five per cent of the new homes were built in the suburbs, where the nuclear family found new possibilities for privacy and togetherness<sup>7</sup>.

Esattamente all'interno di questa dicotomia *Mad Men* rilancia quella tra uomo e donna, tra Don e la moglie Betty Draper. Quest'ultima è, a un occhio esterno, la più classica delle donne trofeo, una sorta di riproposizione ricontestualizzata della Grace Kelly hitchcockiana; ma a una traslazione di sguardo ella appare come il simbolo di una condizione, quella femminile, costretta in uno stereotipo asfissiante, vittima di una repressione culturale e sessuale che ne impedisce l'emancipazione e che riduce il suo personaggio a un gioco di ruoli alternato tra moglie e madre.

Come ideale contraltare di Betty c'è Peggy Olson, non a caso pienamente inserita nella vita metropolitana e che da semplice segretaria della Sterling/Cooper arriva a diventare uno dei principali *copywriter* dell'agenzia. Peggy è portatrice di un nuovo modello femminile, che mette da parte l'ideale di una realizzazione familiare in favore di quella personale, di una carriera che la vede in progressiva ascesa. Peggy *is the one to watch*, il contraltare di Betty, ma soprattutto lo specchio di Don, l'altra faccia (e l'altra forma) del successo e del talento, il simbolo di una nuova generazione. Proprio sotto

<sup>7</sup> Stephanie Coontz, *The Way We Were: American Families and Nostalgia Trap*, Basic Books, New York, 1992, p. 24.

questo sguardo ampio, profondamente sistemico, si comprendono pienamente le dinamiche tra i personaggi, emerge quanto queste parlino dell'America di quegli anni, di uno scontro tra tradizioni culturali, di un cambiamento di costumi di cui Peggy diventa il simbolo.

*Mad Men* è dunque lo spazio dove, attraverso una diegesi tutt'altro che lineare, si ragiona sulla Storia: è dalla relazione tra le storie e la Storia che germinano i conflitti principali; è dai grandi eventi dell'America di quegli anni (la morte di Marilyn Monroe, quella di JFK, la guerra in Vietnam, i movimenti studenteschi) che trovano linfa vitale le svolte narrative dell'universo della serie.

In questa sede s'intende utilizzare il "caso" *Mad Men* per individuare alcune delle questioni nodali della serialità televisiva contemporanea, intercettando lo show della AMC attraverso un approccio sistemico, capace di inquadrare il fenomeno anche per le sue connotazioni contestuali oltre che per quelle testuali.

In prima istanza vengono prese in considerazione le questioni di natura produttiva, analizzando la genesi del programma, i rapporti tra l'apparato creativo e quello produttivo e le relazioni tra la tipologia dell'emittente e le connotazioni estetiche del prodotto. In particolare in questa sezione viene posta luce sulle strategie produttive messe in gioco e su quanto queste siano parte integrante dell'universo *Mad Men*, fondamentale anello della *brandizzazione* della serie e del canale.

Successivamente è affrontato il riverbero estetico di tali condizioni produttive, concentrandosi sull'atteggiamento con cui i creatori della serie si confrontano con la nozione di Quality Tv e su quanto quest'ultima abbia dovuto mettersi in discussione a seguito dell'affermazione di un prodotto come *Mad Men*.

La serie viene poi intercettata attraverso il filtro dell'autoreferenzialità, dimostrando quanto, tra le caratteristiche di un prodotto di culto ci sia una spiccata tendenza all'autoriflessività, un'inerziale attitudine a mettersi in scena a parlare di se stessi e del proprio meccanismo.

L'ultima parte, infine, analizza la serie come esempio emblematico di *cult-testualità*. Utilizzando alcune delle teorie proposte da Matt Hills<sup>8</sup>, vengono sviscerate e messe in ordine quelle peculiarità che fanno di *Mad Men* un prodotto di culto capace di creare un universo iper-diegetico che non si esaurisce nel solo

<sup>8</sup> Matt Hills, *Fan Cultures*, Routledge, New York, 2002.

testo matrice. In chiusura sono infatti prese in esame le espansioni medialì e culturali della serie, con l'ambizione di ricercarne un comune denominatore.

### *Industria: un canale basic con l'anima premium*

I was 35 years old, I had a job on a network sitcom. It was rated number nine, which means I was basically in major league baseball for my job. There's 300 people in the country that have this job... I was like, what is wrong with me? Why am I unhappy?

Matthew Weiner<sup>9</sup>

Oggi Matthew Weiner è uno dei maggiori *showrunner* in circolazione, una delle personalità più ricercate e acclamate del panorama televisivo, padre di una delle serie più innovative degli ultimi anni e con all'attivo un passato da produttore esecutivo e sceneggiatore di *The Sopranos* (*I Soprano*, 1999-2007), una delle serie televisive più importanti degli ultimi quindici anni. Tuttavia la genesi di *Mad Men* ha radici precedenti, relative a un periodo in cui la penna di Weiner non era legittimata come oggi, così come non era altrettanto influente il suo potere produttivo.

Sono i primi anni di televisione per il giovane autore, periodo in cui faceva prevalentemente lo scrittore di *comedy*, soprattutto per *Becker* (*id.*, 1998-2004) serie della CBS incentrata su un medico del Bronx. La noia e la frustrazione per un lavoro che diventava anno dopo anno sempre più meccanico sono state uno stimolo per Weiner, non disposto ad accontentarsi e consapevole di poter ancora partorire il progetto della vita. Quando dopo otto anni di ricerche ebbe terminato la scrittura di *Smoke Gets in Your Eyes*, episodio pilota di *Mad Men*, iniziò a mandarlo ai produttori per cercare consenso circa la produzione di una prima stagione. Fu però un calvario. Nessuno si fidò di un progetto del genere, con un'ambizione smisurata, situato in un contesto così particolare e, soprattutto, nessuno credette al fatto che a realizzarlo potesse essere qualcuno la cui reputazione era esclusivamente legata alla realizzazione di *comedy*.

La svolta arrivò quando Weiner decise di inviare lo script a David Chase, creatore e *showrunner* dei *Soprano*, all'epoca uno degli show di punta della

<sup>9</sup> Matthew Weiner, *Fresh Air*, NPR, 22 August 2008.

HBO e della televisione americana *tout court*. Chase rimase entusiasta e pretese immediatamente che Weiner entrasse a far parte dello staff della serie, prima come semplice sceneggiatore e dalle ultime due stagioni anche come produttore esecutivo. In questi due anni Weiner cercò di mandare il suo copione in giro per le emittenti via cavo più affermate, forte della rinnovata credibilità a seguito della collaborazione con Chase, ma, nonostante numerosi apprezzamenti, sia Showtime, sia FX rifiutarono di produrre la prima stagione della serie. I rischi di un progetto del genere non si confacevano a emittenti già affermate, le quali temevano di avere molto più da perdere che da guadagnare.

L'AMC (American Movie Classics) è stata fondata come una *premium cable* nel 1984 dalla Rainbow Media, rimanendo *pay* sino al 1987 quando i direttori di rete e produzione decisero di trasformarla in un canale *basic* per darle una maggiore visibilità. La scelta si rivelò vincente: gli spettatori della rete passarono infatti da sette milioni di abbonati a trentanove milioni<sup>10</sup>, ovvero il numero di abitazioni munite di tv via cavo. Nella rincorsa alle principali rivali nel mercato, in particolare a HBO, Showtime e FX, l'elemento indispensabile era rappresentato dalla produzione di programmi originali, fronte sul quale l'AMC decise di cimentarsi dal 1996 con la realizzazione di *Remember WENN* (1996-1998). La serie televisiva, sebbene sia stata cancellata dopo solo due stagioni, rappresenta un fondamentale punto di partenza, seguito dalla decisione nel 2002 da parte del nuovo team esecutivo di trasmettere anche film americani degli ultimi trent'anni in aggiunta al cinema hollywoodiano classico di cui il catalogo era pieno. In seguito fu il turno di un generale *rebranding* artistico e strutturale, in cui il modello produttivo divenne quello della HBO. In questo contesto Matthew Weiner e il suo progetto divennero l'occasione giusta al momento giusto per la rete, tanto quanto questa lo fu per l'autore. Non v'era infatti solo la necessità di proporre un programma originale, ma, come sottolinea Joshua Alston<sup>11</sup>, anche quella di offrire un prodotto sofisticato e raffinato; fu subito chiaro che si trattava della serie che avrebbe potuto dare inizio a una nuova era per l'emittente anche perché dotata delle caratteristiche perfette per integrarsi con i titoli cinematografici che venivano normalmente mandare in onda.

<sup>10</sup> Douglas Gomery, *American Movie Classics: US Cable Network*, in Horace Newcomb (ed.), *Museum of Broadcast Communication Encyclopedia*, Volume 1, Second Edition, Fitzroy Dearborn, New York, 2004.

<sup>11</sup> Joshua Alston, *Get "Bad", Get "Mad", and You Will Get Glad*, «Newsweek», 7 January 2008.

L'integrazione tra lo *showrunner* e le modalità di produzione ha visto un'alchimia sempre più alta creando, col passare degli anni, una situazione quasi familiare, caratterizzata da una totale collaborazione tra le parti. La conferma di ciò è offerta da un'intervista al produttore esecutivo Scott Hornbacher:

That's basically the job – they give it to you and you execute it. We collaborated, of course, on hiring all of the creative below-the-line people and we collaborated on hiring the directors. In terms of the process, when Matthew starts putting together what he thinks the season will be, first he will start talking to me about ideas. And of course I'm cataloguing – ok, we're going to have to build that, we're going to have to find that on location and that's going to be challenge<sup>12</sup>.

La qualità di *Mad Men* è stata immediatamente riconosciuta dalla critica e dagli addetti ai lavori, tanto da conferire alla serie i maggiori premi sin dalla prima annata. Tale successo ha avuto ricadute il cui peso è di fondamentale importanza. Una è sicuramente la crescita esponenziale del numero di *partnership* economiche, tra le quali spiccano marchi presenti nella diegesi come Banana Republic, American Air Lines, BMW, Clerasil, Heineken, Jack Daniel's e Mattel. Tali compagnie sono un esempio perfetto di *product placement*, a bassissimo costo e ad altissimo tasso di profitto.

L'impatto culturale della serie è di grande portata e la pervasività con cui il suo marchio si infiltra in canali apparentemente impermeabili ne è una dimostrazione. Si ricorda, per esempio, nell'ottobre del 2008, una categoria a tema *Mad Men* nel quiz televisivo *Jeopardy!*, oppure una famosissima sigla di un episodio di *The Simpsons* (*I Simpson*, 1989-in corso) girata sull'impianto della sigla della serie di Matthew Weiner.

L'altra grande conseguenza investe in prima persona il creatore dello show e il canale che lo trasmette. Come sostiene Gary R. Edgerton:

Almost immediately, Weiner was transformed from a journeyman writer-producer to one of the most celebrated showrunners in all television. For its part, AMC became 'a player in the original series game overnight',

<sup>12</sup> Brian Rose, *If It's Too Easy, Then Usually There's Something Wrong: An Interview with Mad Men's Executive Producer Scott Hornbacher*, in Gary R. Edgerton (ed.), *Mad Men: Dream Come True TV*, I.B. Tauris, London-New York, 2011, p. 32.

while also rebranding itself as one of the premiere destination for drama on American television<sup>13</sup>.

*Quality: how television tells it*

Nella serialità contemporanea la relazione tra le dinamiche produttive e le ricadute estetico-artistiche è centrale e nel caso di *Mad Men* lo è in maniera decisiva.

Il modello principale è quello dei *Soprano* grazie al quale con gli anni si è affermata con sempre maggiore intensità la possibilità per uno *showrunner* come David Chase di trasformare la televisione via cavo nel proprio universo narrativo, con le proprie precise regole. L'esperienza di Chase è diventata un modello per la *quality television* nell'era post-*Soprano*.

Nella realizzazione di *Mad Men* la collaborazione tra Weiner e Chase si rivela essere un precedente fondamentale, come afferma anche Edgerton:

Weiner's experience on *The Sopranos* was his first with one-hour drama. More importantly, he was no longer being pressured to either dumb down or sweeten up his writing as he had been during his seven-year tenure at the broadcast networks. HBO and *The Sopranos* were also spearheading an alternative narrative style for television 'in opposition to the regular networks' where the pacing (was slower), the storytelling (more fragmented) and the structure (organized around the lack of commercials)<sup>14</sup>.

Se *Mad Men* ottiene le copertine delle maggiori riviste nazionali e internazionali, se viene acclamato da tutta la critica del pianeta per la cura con cui si presenta, per il *packaging* in cui è contenuto, non è certamente irrilevante che parte dello staff produttivo lavorasse già insieme nei *Soprano*. Come conferma in un'intervista<sup>15</sup> il produttore esecutivo Scott Hornbacher, la maniacalità per i dettagli, l'attenzione spasmodica a ogni particolare, alla messa in scena, alla scenografia, dagli oggetti mostrati a quelli lasciati soltanto intuire, sono una diretta eredità della serie di Chase: l'autore aveva il controllo su ogni partico-

<sup>13</sup> Gary R. Edgerton, *The Selling of Mad Men: A Production History*, in Gary R. Edgerton (ed.), *Mad Men*, cit., p. 20.

<sup>14</sup> Ivi, pp. 5-6.

<sup>15</sup> Brian Rose, 'If It's Too Easy, Then Usually There's Something Wrong': An Interview with *Mad Men's* Executive Producer Scott Hornbacher, in Gary R. Edgerton (ed.), *Mad Men*, cit.

lare e esige da tutti (Hornbacher e Weiner compresi) attenzione massima per qualsiasi fase della produzione.

Proprio da quest'apprendistato deriva la pulizia stilistica di *Mad Men*, la sua precisione nell'arredare gli interni in modo che da soli raccontino parte della storia, che fungano da veri e propri dispositivi narrativi. Uno stile che dalla seconda stagione in poi si è consolidato come parte centrale del *brand* della serie, vendibile in pacchetti grandi o piccoli, in episodi o in semplici clip montate *ad hoc*. Col passare delle stagioni la consapevolezza è cresciuta, i personaggi hanno iniziato a vivere di vita propria e le modalità di ripresa hanno conosciuto un regime di standardizzazione fissato su un livello qualitativo molto alto. In questa condizione anche il lavoro sul *brand* si semplifica, avendo la strada spianata e potendo lavorare su un ulteriore incremento dell'eleganza e della sofisticatezza, come sottolinea Hornbacher con queste parole:

I think it's gotten more refined. In season one, for example, the show was, I think, written slightly simpler. There were fewer scenes and fewer characters, which on some level makes sense because all these characters were new to the audience, Matthew and the writing staff. We had less money. The machine wasn't quite as well oiled yet and we could do less in a day. I think that our photographic style was slightly more self-conscious. Now the show feels denser. There are more scenes. There's a wider array of characters and more layers<sup>16</sup>.

In questo atteggiamento verso il prodotto, in quest'attitudine alla ricercatezza visiva, coniugata all'ambientazione *vintage* che aggiunge il fattore della nostalgia a un mondo ideale ed esotico, risiede il cuore del fascino della serie, ciò che porta orde di appassionati a seguire la serie e a imitare le abitudini dei protagonisti.

### *Oggetti*

*Mad Men* si può riassumere come la storia di un gruppo di pubblicitari a New York negli anni Sessanta, dove il tempo e lo spazio emergono come chiavi di lettura principali; le modalità con cui gli autori decidono di metterli in scena sono assolutamente atipiche e originali: si tratta di una storia ambientata all'ini-

<sup>16</sup> Ivi, pp. 40-41.

zio dei Sessanta, ma ciò che viene raccontato, le abitudini mostrate e i costumi dell'epoca, sono figli del decennio precedente, degli anni dei *baby boomer*, dello splendore del secondo dopo guerra. Tuttavia, come un giano bifronte, la storia è perennemente proiettata verso il futuro, incessantemente tesa ad allungare un filo che arrivi il più possibile al presente. Si assiste quindi a una rappresentazione del tempo atipica, incredibilmente connotata da oggetti caratterizzanti (come i prodotti del design di quegli anni) e al contempo estremamente fluida e aeriforme per quanto certi altri oggetti siano generatori di metafore che parlano al passato come al presente – è il caso per esempio delle sigarette e dell'alcol (veri feticci della serie), simboli di vizi senza tempo.

Per quanto riguarda lo spazio invece, il discorso è probabilmente ancora più estremo. *Mad Men* è ambientata a New York, ma la Grande Mela non si vede mai, se non attraverso delle vetrate in cui lo *skyline* della metropoli è ricostruito in studio. La città è continuamente presente, spesso citata – in quegli anni rappresentava il centro del mondo in quasi ogni ambito: televisione, radio, teatro, arte, giornalismo, libri, finanza, commercio – ma non è mai mostrata. Crediamo di vederla ma non la vediamo mai davvero, anche qui sta la potenza narrativa dello show, nella capacità di falsificare il reale chiamando in causa l'immaginario: la New York della serie è incredibilmente simile a quella presente nella memoria cinematografica di ogni spettatore e questo solo grazie agli oggetti che la compongono. Weiner e colleghi chiudono le porte al reale per aprirle all'immaginario, chiamando in causa le conoscenze dello spettatore per riempire il vuoto del non mostrato, un fuori campo che riguarda tanto gli anni Sessanta quanto l'America *tout court*, là dove ci sono le morti dei Kennedy e la guerra in Vietnam.

Lo stile debordante della serie si propone anche come veicolo di narrazione, vettore di conoscenza storica, intermediario tra autore e spettatore rispetto a un preciso momento del passato. Tuttavia, la natura autoreferenziale della serie non guarda solo al suo interno, ma mette in relazione, in secondo grado, il presente con il passato attraverso una retorica consolidata, tipica per esempio di molti film di guerra, in cui il racconto del passato serve in prima istanza all'analisi del presente. In questo senso, la sigla in cui la sagoma di Don Draper crolla dall'alto di un grattacielo (simbolo architettonico della New York del secondo dopoguerra), non può non essere messa in relazione con l'iconografia, ormai nitidamente impressa nell'immaginario contemporaneo, dei *jumper*, le persone in caduta libera dalle Twin Towers l'11 settembre 2001.

Tra i tantissimi oggetti che nel corso delle varie stagioni assurgono al ruolo di agenti comunicativi e caratterizzanti, relativamente ai personaggi o al contesto storico, scegliamo il caso dei libri. Il rapporto tra questi e il protagonista è estremamente particolare: Don non è un grande lettore, non è una persona molto colta, è più un uomo del fare che del pensare, teso sempre a capitalizzare pragmaticamente i frutti del suo spiccato intuito. Per questo il Don lettore è più portato per il quotidiano che per il libro. Ciononostante nel corso della serie ci sono due testi che si impongono con forza nella definizione della personalità del protagonista: *La rivolta di Atlante* di Ayn Rand e *Meditation in an Emergency* di Frank O'Hara.

Il primo gli è consigliato da Bert, co-fondatore della Sterling/Cooper, e per certi versi è il testo che meglio definisce i caratteri principali della personalità del protagonista. Ayn Rand è la fondatrice dell'Oggettivismo, corrente filosofica che sarà il punto di riferimento del moderno liberalismo e dell'individualismo di stampo anglosassone. Come sottolinea Fabio Guarnaccia:

Donald Draper è un eroe randiano. È un uomo che ha sfruttato la sua intelligenza per emergere dal nulla di un'infanzia negletta; che si è ricostruito una vita sfruttando una terribile esperienza di guerra; è l'Uomo Nuovo che ha difeso la sua Nuova Vita contro ogni minaccia, inclusa la comparsa improvvisa del fratello minore, allontanato bruscamente senza troppe remore; un uomo che ha saputo costruirsi la fama di Migliore in una città fatta solo per i migliori. Che ha un profondo senso del dovere e del rispetto e una morale ferrea. Che non si sacrifica per nessuno, nemmeno per la sua famiglia, ma che non chiede il sacrificio di nessuno. Ci sono momenti in cui Donald Draper è Atlante<sup>17</sup>.

L'altro testo gli appare in un momento di grande crisi nel finale della seconda stagione: Don acquista un libro che in un episodio precedente aveva visto leggere a un *Beatnik* in un bar, il quale glielo sconsigliava perché non gli sarebbe piaciuto. In effetti Frank O'Hara, esponente della New American Poetry, coetaneo di Don, amico di Pollock e De Kooning, non può essere più distante da Don Draper, ultimo sopravvissuto di un mondo sull'orlo del pre-

<sup>17</sup> Fabio Guarnaccia, *Cose. Il potere degli oggetti in Mad Men*, in Aldo Grasso, Massimo Scaglioni (a cura di), *Arredo di serie. I mondo possibili della serialità televisiva americana*, Vita e Pensiero, Milano, 2009, p. 68.

cipizio. Nel finale però vediamo Don leggere la raccolta di poesie di O'Hara e recitare in *voice over* gli ultimi versi di una poesia dedicata a Majakovskij:

Now I am quietly waiting for  
the catastrophe of my personality  
to seem beautiful again,  
and interesting, and modern.

Questi versi sembrano descrivere alla perfezione l'altra faccia del Don Draper randiano, il suo contraltare, la sua più profonda fragilità, la condizione di una personalità solida e vincente alle prese con un'epoca che gli rema contro. *Meditation in an Emergency* è anche il titolo dell'episodio finale della seconda stagione, nonché una delle tante perle della serie, che tra i tanti meriti ha anche quello di aver fatto decollare le vendite del libro di O'Hara dopo la trasmissione del *season finale*.

Per concludere questa sezione, in dialogo con le posizioni di Simone Tosoni<sup>18</sup>, possiamo affermare che un prodotto di questo genere, oltre a intercettare un gran numero di spettatori per la sua qualità e originalità, si presta anche a un serie corposa di valorizzazioni tra le quali ne indichiamo tre:

- 1) *Valorizzazione commerciale*: grazie a un *brand* di tipo inclusivo e alla idea di aggiungere nella diegesi narrativa compagnie ancora attive sul mercato, il marchio *Mad Men* ha enormi possibilità di sfruttamento in diversi settori commerciali.
- 2) *Discorsività*: grazie ai temi che affronta e al pubblico a cui si rivolge, la serie ha la capacità di creare discorso, di generare dibattito sulle questioni affrontate, sia rispetto al passato sia relativamente al presente. L'atteggiamento cinico, autocritico dello show si presta perfettamente a discorsi di natura estetica e sociologica, non tanto di natura sensazionalistica, quanto ricercata e adatta al target di riferimento.

<sup>18</sup> Simone Tosoni, *Mad Men*, in Aldo Grasso, Massimo Scaglioni (a cura di), *Televisione Convergente. La tv oltre il piccolo schermo*, Link Ricerca, Milano, 2010.

3) *Immagine dell'emittente*: forse la conseguenza più importante e più remunerativa sul medio-lungo termine è proprio la capacità di *Mad Men* di modellare l'immagine dell'AMC, connotandola con le stesse caratteristiche di qualità e ricercatezza dello show. Ogni investimento sulla serie è un investimento sulla rete.

### *Autoreferenzialità: esibizione del dispositivo*

Advertising is based on one thing – happiness. And you know what happiness is? Happiness is the smell of a new car. It's freedom from fear. It's a billboard on the side of the road that screams with reassurance that whatever you're doing is okay. You are okay.

Don Draper, "Smoke Gets in Your Eyes", *Mad Men*

In queste parole di Don è evidente lo spirito del tempo dell'alta borghesia che viene fuori dagli anni Cinquanta, l'ideologia dei *baby boomer*, la convinzione che l'esplosione del consumismo possa annullare definitivamente l'infelicità, la volontà di dimostrare che la serenità individuale è direttamente proporzionale al benessere. Se ho voglia di qualcosa devo poter ottenerla per soddisfare il mio bisogno. Don è figlio di quest'etica, specie perché viene dal nulla, dall'anonimato e si è costruito un'identità tramite l'eccellenza nel suo mestiere, talento che gli dona la convinzione di poter avere tutto e che questa sia la strada della sua felicità.

La prosecuzione della serie dirà che Don è sicuramente fra quelli che hanno la possibilità di ottenere tutto ciò di cui hanno voglia, quelli che si possono permettere di chiamare bisogni i desideri e convincersi così della loro indispensabilità, ma verrà fuori anche che, nonostante ciò, egli è tutt'altro che felice e che quindi la soddisfazione materiale di qualsiasi desiderio è tutto tranne che la strada per la felicità. Attraverso questa crudele controprova viene smascherata la verità che si cela alle spalle del suo discorso sulla felicità tenuto ai clienti della Lucky Strike e cioè che è tutto un inganno e che l'inganno è l'unico obiettivo, l'unica meta da perseguire per un pubblicitario.

A una lettura di secondo grado queste parole hanno un'importanza capitale suonando come una vera e propria dichiarazione d'intenti, una sostanziale esposizione metaforizzata del *concept* della serie. Sono frasi che inducono a

porre l'attenzione sulla confezione, sulla capacità dello show di ricostruire ciò che non esiste più, di vendere allo spettatore qualcosa che non è presente in natura, di spingerlo a desiderarla, proprio come fa la pubblicità, come sostiene lo stesso Weiner:

*Mad Men* offre allo spettatore la possibilità di sfuggire ai problemi quotidiani, ma lo aiuta anche a sentirsi meno solo, vedendo rappresentata la propria vita, identificandosi con i problemi dei personaggi. Parte di questo effetto è dato dal fatto che le storie si svolgono in un tempo differente: un mondo in cui non puoi andare e che non esiste più<sup>19</sup>.

La chiave di volta dell'autoriflessività della serie sta anche nel fatto di avere nei marchi che promuove la gran parte dei suoi investitori, riuscendo a creare un effetto domino tale da far "rimbalzare" il *brand* dal testo all'esterno, dalla promozione della Banana Republic a quella dell'Heineken, da quella dei singoli divi al *merchandising*. Come quasi tutte le serie di culto, *Mad Men* fa dell'autoreferenzialità uno dei propri cavalli di battaglia, mettendo alla berlina il proprio meccanismo e avvolgendolo con una confezione sofisticata e raffinata, perfetta per creare una nicchia di telespettatori solida e affezionata, fedele nel corso degli anni e capace di fare da cassa di risonanza alla dispersione del *brand* nelle altre piattaforme mediali.

La capacità degli autori di esibire il *concept* della serie, di vendere alla perfezione ciò che raccontano sta anche nel modo in cui *Mad Men* si fa vettore di conoscenza storica, narratore delle vicende americane principali degli anni Sessanta. In *The Grown-Up* per esempio, tutto l'episodio ruota attorno alla notizia dell'assassinio del presidente Kennedy e a raccontarlo è nella maggioranza dei casi il medium televisivo, indipendentemente che questo sia inquadrato direttamente o soltanto "sentito" in *voice off*. Come sottolinea Horace Newcomb:

For some viewers of *Mad Men* the images, the quotes, are perhaps new and informative, are 'history'. For some they are references, somewhat familiar, seen previously in documentaries or textbooks. For some, how-

<sup>19</sup> Fabio Guarnaccia, *Smoke Gets in Your Eyes*, «Link. Idee per la televisione», 7 febbraio 2009.

ever, they are experiential. They are accounts of the experience of learning about the event, of watching for long stretches of time, of moments lived with television. For such viewers this episode has hovered over the narrative from the beginning<sup>20</sup>.

In queste parole emerge chiaramente la capacità della serie di venderci, di trasformare la *story* in *history* e dunque di simulare il proprio *concept* di origine.

In *For Those Who Think Young* episodio d'apertura della seconda stagione si assiste a un'emblematica dimostrazione di quanto la serie sappia narrativizzare la propria natura seriale e di come riesca a raccorderla in maniera autoriflessiva verso il proprio medium di appartenenza. Nel cuore della puntata vi è una corposa sequenza a episodi che chiama in causa quattro coppie: Don e Betty, Joan e il suo amante, Sal e la moglie, Pete e Trudy. Sebbene possa apparire un frammento come tanti altri, si impiega poco a capire come la successione delle coppie mostrate non è altro che l'elenco (in serie) delle maggiori contraddizioni che queste vivono in quel momento: i Draper relativamente all'infedeltà di Don e alla sua scarsa fiducia in se stesso nel momento dell'atto sessuale per via di una visita dal medico che l'ha preoccupato; Joan rispetto alla poca convinzione nella relazione che vive; Sal invece comincia a dare i primi segnali della sua emergente e castrata omosessualità; Pete e Trudy infine sono colti nell'ormai tesissima disputa sulla loro genitorialità. Sebbene questo segmento sia da solo una messa in serie di alcune delle principali questioni della stagione e si manifesti quindi già come dispositivo seriale, la principale notazione spetta al fatto che a correlare le quattro scene è il dispositivo televisivo, la TV, che in tutti e quattro gli ambienti è accesa sullo stesso programma (*Tour of the White House*, dove Mrs. JFK contribuisce a intrecciare le storie con la Storia) e raccorda il passaggio da una scena all'altra sia sotto il profilo formale sia su quello sonoro. Per riprendere nuovamente le parole di Newcomb:

In such contexts, the presence of television is more than diversion. It serves as an anchor of sorts, a device and a practice dragging the unseemly and

<sup>20</sup> Horace Newcombe, *Learning to Live with Mad Men*, in Gary R. Edgerton (ed.), *Mad Men*, cit., p. 112.

unexpected – including single parenthood and fragile mothers – back into more familiar realms of day-life<sup>21</sup>.

Un'altra sequenza estremamente esemplificativa di quanto *Mad Men* riesca a essere autoriflessiva, di quanto alcuni suoi frammenti possano rappresentarne il suo tutto per sineddoche, la troviamo in *The Wheel, season finale* della prima stagione. Questa scena è già un classico: Don, per la promozione di un nuovo proiettore per diapositive ai clienti della Kodak, fa scorrere vecchie immagini della sua vita familiare, *frame* che mostrano la famiglia Draper all'apice della sua felicità. Sono minuti toccanti ed emotivamente complessi, in cui Don non solo esprime sottilmente la nostalgia per un passato che non può ritornare, ma la teorizza espressamente, proponendola ai manager della Kodak come la sostanza commerciale del suo progetto pubblicitario. Non sfugge ovviamente, a un terzo livello di analogia, che la nostalgia per un'epoca che ormai è lontana, apparentemente felice ma intimamente artificiosa, è anche la sostanza stessa di *Mad Men*.

Prima di mostrare la sequenza di diapositive Don racconta che un vecchio *copywriter* greco una volta gli diede un consiglio fondamentale, ovvero che nel mondo della pubblicità le due parole chiave da tenere sempre presente sono «new» e «nostalgia», caratteristiche che oltre a essere alla base della presentazione di Don sono alle fondamenta dell'idea di partenza di *Mad Men*, nonché alcune delle principali peculiarità del suo ormai consolidato *brand*.

Della componente autoriflessiva di questa sequenza parla con precisione anche Sean O'Sullivan:

Time and space, of course, are the terms on which Don Draper pivots during his presentation of the Carousel. It is not a case of either/or, however: the Carousel, like serial television, is both a space ship and a time machine. Most particularly, serial television consists of joins between space and time, and breaks between space and time<sup>22</sup>.

La scena del carosello è talmente paradigmatica dell'autoriflessività di *Mad*

<sup>21</sup> Ivi, p. 105.

<sup>22</sup> Sean O'Sullivan, *Mad Men and the Serial Condituon*, in Gary R. Edgerton (ed.), *Mad Men*, cit., p. 120.

*Men* che O'Sullivan<sup>23</sup> arriva a definirla come una stagione di una serie televisiva modernista, un'opera d'arte in miniatura, un ragionamento sul mezzo all'interno di un prodotto che ragiona a sua volta sul medium che lo ospita.

### *Mad Men: un caso di cult-testualità contemporanea*

*Mad Men* è diventato molto rapidamente un prodotto di culto e in quanto tale presenta delle peculiarità aggiuntive rispetto alle altre serie televisive – indipendentemente dal valore di queste ultime – che di culto non sono.

Prima di approfondire l'analisi sulle componenti *cult-testuali* della serie creata da Matthew Weiner è bene fare chiarezza su alcune questioni legate al culto contemporaneo.

Prima di tutto, cosa vuol dire culto? La storia ci consegna un termine che oggi vive di una doppia accezione, quella tradizionale e quella contemporanea. La prima ha radici di carattere religioso, dove il culto è rivolto a qualcosa di unico, di eccezionale, di irripetibile e che per questo merita un'attenzione speciale che può arrivare fino alla venerazione. La seconda, legata a doppio filo con la modernità, rimanda a questioni molto più profane e, figlia della "morte dell'aura" di benjaminiana<sup>24</sup> memoria, non riguarda l'unicità dell'oggetto di culto, ma la ritualità dell'affezione verso i prodotti mediali, la sacralizzazione delle merci.

I due concetti però non sono completamente separati, bensì possiedono ancora diversi punti di tangenza come sostiene anche Scaglioni:

L'analogia consisterebbe invece, soprattutto, nella *relazionalità* o *comunitarietà* del loro concetto: in un culto si raccoglie un gruppo di devoti, che condividono certi racconti (certi miti) e certe pratiche (certi riti)<sup>25</sup>.

Quali sono le ragioni per cui studiare la *cult-testualità* e lavorare attorno ai fenomeni di culto nella *popular culture*? Innanzitutto il mondo dei fan, la

<sup>23</sup> Ivi, p. 122.

<sup>24</sup> Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt, 1955 (tr. it. *L'opera d'arte nell'era della riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino, 1966).

<sup>25</sup> Massimo Scaglioni, *TV di culto. La serialità televisiva americana e il suo fandom*, Vita e Pensiero, Milano, 2006, p. 20.

passione di questi ultimi verso il prodotti seriali contemporanei e le loro pratiche sociali sono oggi parte integrante dell'universo narrativo delle serie tv di culto e in quanto tali impossibili da eludere nelle analisi anche più sintetiche. In maniera più specifica però il culto nella serialità televisiva è studiato in quanto spazio privilegiato di definizione dell'identità, sia per quanto riguarda i singoli individui, sia relativamente a gruppi di persone più estesi.

La domanda immediatamente successiva è: da dove nasce il culto? Storicamente la questione è stata dipanata in due filoni, corrispondenti a due prospettive:

1) *Testualista*: secondo questa scuola di pensiero i testi generano fenomeni di culto perché hanno al proprio interno componenti semiotiche messe apposta perché questi si verifichino. In sostanza, come sostenuto da Umberto Eco<sup>26</sup>, le condizioni generali di un testo per diventare un fenomeno di culto sono tre: la capacità di costruire un universo narrativo completo e ammobiliato; la smontabilità in segmenti autosufficienti; una testualità in grado di andare *oltre* le intenzioni dell'autore.

2) *Costruttivista*: la prospettiva opposta vede come capofila Philippe Le Guern<sup>27</sup> e vuole che un oggetto sia definito "di culto" solo se legittimato da forme fruibili specifiche, da fenomeni di culturalità che ne confermino lo *status*. Secondo Le Guern insomma, la culturalità non è definita da componenti testuali ma da pratiche particolari, discorsi contestualmente situati che contribuiscono a costruirla.

Naturalmente nessuna delle due prospettive è completamente vera, così come nessuna è totalmente falsa, ma sono entrambe metodologie valide a seconda del punto di vista che si sceglie di adottare. Dove la prima si concentra sulle *componenti testuali*, la seconda si focalizza sulle *pratiche di fruizione*<sup>28</sup>.

<sup>26</sup> Umberto Eco, *Casablanca, o la rinascita degli dei*, in Umberto Eco, *Dalla periferia dell'impero*, Bompiani, Milano, 1977.

<sup>27</sup> Philippe Le Guern, *Toward a Constructivist Approach to Media Cults*, in Sara Gwenllian Jones, Roberta E. Pearson (eds.), *Cult Television*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2004.

<sup>28</sup> A questo proposito si consiglia Henry Jenkins, *Fan, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York University Press, New York, 2006 (tr. it. *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Franco Angeli, Milano, 2008).

Più che stabilire quale delle due prospettive abbia maggior titolo di verità, è utile cercare di individuare le caratteristiche dei fenomeni di culto contemporanei, spesso talmente spiccate da costituire un vero e proprio genere, quello della *cult-testualità*. Nello specifico, se un prodotto mediale assume al rango di oggetto di culto, a cambiare sono sia le componenti testuali sia le modalità relazionali con cui il pubblico ne fa esperienza. Come sostiene ancora Scaglioni:

la *cult-testualità*, perciò, non è più limitabile entro i confini di un testo: si tratta, piuttosto, di *universi immaginari* (e immaginati) che non si limitano nemmeno a vivere in un unico medium, piuttosto si distendono lungo differenti media e differenti testi che non sono connessi fra loro da un unico, lineare racconto principale, ma contribuiscono a creare una cosmologia fantastica, popolata e coerente<sup>29</sup>.

Il culto mediale non è una caratteristica intrinseca della contemporaneità, in quanto esiste dalla nascita della cultura di massa, ma trova sempre maggiore compimento con l'evoluzione dei nuovi media, con il progresso tecnologico e con la convergenza mediale; in particolare, sono tre i nodi attorno ai quali si individuano i fattori di maggiore fertilità della relazione tra tecnologia e *fandom*:

- 1) La tecnologia è riuscita a standardizzare pratiche che prima appartenevano solamente a nicchie di appassionati e le ha rese abitudini comuni.
- 2) La digitalizzazione dei media ha favorito l'interattività dando luogo all'incremento della produzione *grassroots* di cui gli UGC rappresentano dei casi emblematici.
- 3) Con i *new media* e la convergenza tecnologica anche l'accesso ai media è diventato di dominio comune, tanto da rendere anche le pratiche di *fandom* ampiamente condivise.

Un universo esplorabile, *usabile*, giocabile, è terreno fertile per l'interat-

<sup>29</sup> Massimo Scaglioni, *TV di culto. La serialità televisiva americana e il suo fandom*, cit., pp. 39-40.

tività, è ciò che garantisce discorso e speculazione, è lo spazio in cui poter diffondere il *brand* di una serie, l'ambiente in cui nascono e si moltiplicano le sue espansioni (narrative e non), come nel caso di *Mad Men* che vedremo nel prossimo e ultimo paragrafo.

### *Espansioni*

Tante delle strategie narrative e stilistiche di *Mad Men* (a cominciare dai *title credits*) hanno caratteristiche autoreferenziali, come d'altronde accade per la gran parte dei prodotti della nuova serialità americana. Il lavoro sui cliché è frequente, gli stereotipi e i *topos* narrativi con i quali gli autori intessono le trame delle proprie opere sono ormai dati per scontati, usati con la consapevolezza che lo spettatore li metabolizzi attraverso un approccio partecipativo e riflessivo, con la conseguenza che gli spazi narrativi dedicati alla riconfigurazione del *brand* o alle variazioni sul tema del *corpus* della serie non hanno finalità narrative, bensì comunicative. Esiste un rapporto privilegiato tra autore e spettatore e il testo non manca di rimarcarlo instaurando un gioco di natura discorsiva in cui al centro non c'è il singolo episodio, ma il *concept* della serie. Va da sé che per un prodotto sofisticato come *Mad Men* questi processi prendono una forma estremamente caratterizzata, che evita ogni tipologia meramente promozionale, mettendo in piedi un discorso che dalle maglie della narrazione si fa auto-riflessivo, utilizzando lo *show business* come legame tra la diegesi e la realtà.

Quanto alla disponibilità e al cosiddetto *accomodamento*, la serie fa in modo di essere accessibile su più piattaforme: oltre che nei passaggi televisivi *broadcasting* la si può vedere ovviamente su dvd, ma anche attraverso molteplici canali telematici in *streaming* o *downloading* come AMCtv.com, Amazon, Surf the Channel, CTV e iTunes. La diffusione dello show non consiste solo nel suo testo, ma anche in una serie di componenti paratestuali che contribuiscono sia alla sua vendita, sia al completamento di un universo intertestuale e multimediale, sempre in prospettiva della valorizzazione del *brand*. In questa direzione vanno eventi come la decorazione della linea sotterranea della Grand Central Station di New York con immagini a grandezza naturale di John Hamm, la distribuzione di biglietti da visita della Sterling/Cooper da parte di attori vestiti in stile anni Sessanta, l'organizzazione di feste a tema e l'allestimento di vetrine nello stile della serie. La rete crossmediale dello show

si occupa anche di ordinare, promuovere e documentare questi avvenimenti sugli spazi ufficiali dedicati alla serie (blog e forum gestiti dall'AMC), che riverberano anche in quelli non ufficiali (blog e social network) creati dai fan. Contemporaneamente vengono lanciati concorsi come *You Could Be on Mad Men Video Contest* (che chiama i fan alla realizzazione di brevi video sui protagonisti) e *Banana Republic Casting Call* (che in collaborazione col marchio di moda premia le migliori fotografie di fan vestiti nello stile dei personaggi della serie con indumenti e accessori della famosa firma), i cui vincitori sono premiati con un *walk-on role* nella serie, entrando così in prima persona nell'universo bramosamente desiderato.

Come si può notare dall'*overflow* mediale e culturale che la serie produce, l'universo messo in piedi dalla produzione non vede nel *transmedia storytelling*<sup>30</sup> e nella narrazione multiplatforma la sua caratteristica dominante (peculiarità di una serie come *Lost*, per esempio), bensì nella costruzione di «un *brand* forte e riconoscibile, che si faccia contemporaneamente emblema di un periodo storico (gli anni Sessanta) e di uno specifico stile estetico, elegante e ricercato»<sup>31</sup>. La tensione verso la costruzione di una galassia il più possibile inclusiva nei confronti dello spettatore (i due concorsi vogliono in fondo dire: più sei legato al prodotto più possibilità ci sono per te di farne parte), passa anche per un'applicazione come *Mad Men Yourself*, disponibile sul sito ufficiale della rete, in cui ciascuno può costruirsi il proprio *avatar* nello stile della serie scegliendo lineamenti, vestiti e accessori per rappresentarsi negli ambienti virtuali.

<sup>30</sup> La notorietà in ambito teorico dei processi di narrazione transmediale è dovuta principalmente al saggio Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York, 2006 (tr. it. *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2007).

<sup>31</sup> Simone Tosoni in Aldo Grasso, Massimo Scaglioni (a cura di), *Televisione Convergente. La tv oltre il piccolo schermo*, cit., p. 249.



## Indice dei nomi e dei film citati

- 11 settembre 2001* 49, 59,  
*12 anni schiavo* 105  
*24* 31, 114, 276  
*25ª ora, La* 15, 16, 17,  
18, 22, 29, 114  
*300* 102, 283  
*(500) giorni insieme* 153,  
266  
*2001: Odissea nello spazio*  
8, 42  
*2012* 262
- Abrahams, Jim 195  
Abramovich, Marina 194  
Abrams, J. J. 258, 261  
*Ace Ventura – Lacchiappanimali* 196  
*Ace Ventura – Missione Africa* 196  
Ackroyd, Dan 195  
Adamson, Andrew 136  
Aftab, Kareem 17, 19, 22  
*After Hours* 35  
*Agents of S.H.I.E.L.D.* 266  
*Airport* 262  
Aja, Alexandre 229  
Akass, Kim 281, 287  
Akin, Laurent 83, 84, 91  
*Alba di gloria* 112, 113  
Alfieri, Alessandro 67  
*Ali G* 194
- Allan, Stuart 60  
Allen, Woody 101, 176,  
193  
Alston, Joshua 298  
Amadori, Alessandro 59  
*Amazing Spider-Man, The*  
153, 258, 266  
*American Beauty* 156  
*American Horror Story* 281  
*American Idol* 276  
*American Pie* 195  
*Amistad* 105, 113  
*Amityville Horror* 226  
*Amore a prima svista* 201  
*Amore in gioco, L'* 202  
Andén-Papadopoulos,  
Kari 60, 65  
Andersen, Thom 207, 210  
Anderson, Paul Thomas  
152, 174, 175,  
180, 187, 211  
Anderson, Wes 10, 133-  
140, 152, 153,  
160  
Andreeva, Nellie 285  
Antonini, Mauro 257,  
272  
Apatow, Judd 195  
Arbuckle, Fatty Roscoe  
177, 198  
Arcudi, John 196
- Arnett, Peter 57  
Arnett, Robert 263  
*Arrested Development – Ti  
presento i miei* 286  
Arroyo, José 184  
*Arte di vincere, L'* 184  
*Assalto al treno* 218  
Astaire, Fred 93  
Astin, Sean 245, 246  
*Atmosfera zero* 223  
Augé, Marc 48, 164  
Aurenche, Jean 132  
*Avengers, The* 256, 266  
*Aviator, The* 40  
*Avventure acquatiche di  
Steve Zissou, Le*  
135, 144  
*Avventure di Tintin – Il  
segreto dell'Unicorno, Le* 118  
*A Wong Foo, grazie di tutto!  
Julie Newmar* 94  
Azerrand, Michael 148
- Badiou, Alain 111  
*Bad Teacher – Una cattiva  
maestra* 112  
Balhaus, Michael 38, 39  
Banks, Elisabeth 203  
Barker, Martin 54, 236,  
237

Indice dei nomi e dei film citati

- Barnier, Martin 218  
Baron Coen, Sacha 194  
Baron, Cynthia 194  
Barton Palmer, Robert  
147  
Bassett, Angela 197  
*Bastardi senza gloria* 105,  
106, 108, 115,  
121, 127, 128,  
130  
Bateman, Jason 164  
Bates, Benjamin J. 279,  
281  
*Batman Begins* 255, 267,  
268, 270  
*Batman & Robin* 265, 269  
*Battlestar Galactica* 281  
Baudelaire, Charles 210  
Baudrillard, Jean 22, 45  
Baumbach, Noah 133,  
135, 152, 158  
Bava, Mario 247  
Bay, Michael 163  
*Baywatch* 283  
Beattie, Stuart 212  
*Beautiful Mind, A* 113  
*Beavis & Butt-Head* 194  
*Becker* 297  
*Before Midnight* 159  
*Before Sunset – Prima del  
tramonto* 159  
Bellavita, Andrea 17, 26,  
31, 32, 33, 38,  
272  
Bellocchio, Violetta 21  
Bellour, Raymond 115  
Belpoliti, Marco 16, 38  
Belushi, John 195  
Benioff, David 16, 17,  
19, 21  
Benjamin, Walter 82,  
112, 210, 279,  
281, 292, 309  
Benshoff, Harry 97  
Berger, Peter 205  
Bernstein, Jack 196  
Bernstein, Mark 88  
Besson, Luc 193  
*Biancaneve e i sette nani*  
136, 139  
Bianchi, Pietro 110, 111  
Biden, Joe 70  
Bigelow, Kathryn 54, 55,  
72, 76, 74, 75, 77,  
121, 122, 125  
Biggio, Fabrizio 194  
Binder, Mike 29  
Bin Laden, Osama 19,  
21, 25, 59, 67, 70,  
71, 72, 75, 76  
Biskind, Peter 89, 147  
Bisoni, Claudio 239, 253  
*Black Christmas – Un  
Natale rosso sangue*  
226  
Black, Jack 201  
Blanchard, Terence 18,  
23  
Bloom, Harold 237  
Blumemberg, Hans 47  
Blumenthal, Howard J.  
277, 279  
*Boardwalk Empire* 282  
Bocchi, Pier Maria 10,  
230  
Bogost, Ian 253  
Bolin, Göran 290  
*Boogie Nights* 175, 179,  
180  
*Boogie Nights – L'altra  
Hollywood* 179  
Bordwell, David 40, 127,  
239, 258, 261  
Borradori, Giovanna 45  
Bost, Pierre 132  
Bourdieu, Pierre 161  
Bowman, Rob 267  
Braga, Roberto 254, 290  
Branagh, Kenneth 258  
*Breaking Bad* 281  
Brest, Martin 175  
Brigand, Alain 49  
Brody, Adam 65, 158  
Brooks, David 151, 165  
Brooks, James L. 93, 107  
Brophy, Philip 226  
Browning, Tod 204  
Bruckheimer, Jerry 266  
Bruno, Edoardo 66, 110,  
126, 139, 262  
Buccheri, Vincenzo 116,  
258, 259, 272  
Buckland, Warren 240  
*Buffy l'ammazzavampiri*  
266  
*Buio nell'anima, Il* 102  
Bulger, James J. 39  
Burton, Ruth 36

- Burton, Tim 204, 258,  
259, 269, 272
- Buscemi, Steve 178
- Bush, George W. 8, 28,  
61, 70, 78, 80, 81,  
101, 102, 108,  
111, 114, 116
- Butler – Un maggiordomo  
alla Casa Bianca,  
The* 105, 107
- Caccia, Riccardo 103, 192
- Cage, Nicolas 112
- Calamaro e la balena, Il*  
158
- Caldwell, John Thornton  
235
- Cameron, James 107,  
121, 124, 125,  
150, 151, 184,  
200, 255
- Campbell, Martin 265
- Candy, John 155, 177
- Canova, Gianni 103,  
192, 217, 221,  
228, 260, 268
- Cappabianca, Alessandro  
114
- Carbone, Mauro 45, 46,  
47, 64
- Carey, Jim 149, 194
- Carluccio, Giulia 10, 36,  
109, 217
- Carpenter, John 216,  
225, 228, 229,  
230, 231
- Carravetta, Peter 43, 45
- Carrell, Steve 195
- Carrey, Jim 194, 195,  
196, 197, 204,  
205
- Carruthers, Susan L. 49
- Carson, Diane 195
- Carter, Chris 267
- Caruso, Giovanni 290
- Casa 2, La* 259
- Casetti, Francesco 224,  
260
- Casino Royale* 263, 265
- Catelli, Daniela 209
- Cattelan, Maurizio 194
- Cavaliere della libertà, Il*  
112
- Cavaliere della Valle  
Solitaria, Il* 92
- Cavaliere oscuro, Il* 24,  
258, 269
- Cavarero, Adriana 56
- Cenere, Phillip 87
- Cera, Michael 155
- Chambers, Todd 279, 281
- Chance, Jane 249
- Chandor, J. C. 101, 271
- Changeling* 110
- Chapin, Benjamin 112
- Chase, David 297, 298,  
300
- Chastain, Jessica 76
- Cheney, Richard Bruce  
“Dick” 80, 102,  
111
- Chéroux, Clément 48
- Christie, Ian 35
- Christmas, Lloyd 198,  
226
- Cinderella Man* 113
- Cipolla, Carlo 192
- Città verrà distrutta  
all'alba, La* 226
- Clark, Bob 226, 260
- Clarke, Jason 76
- Clarkson, Patricia 84
- Clerks – Commessi* 147,  
151
- Clinton, Hillary 70, 71
- Clooney, George 31, 78,  
81-91, 116, 133,  
162, 163, 164,  
168, 184, 286
- Closer, The* 281
- Cloverfield* 27, 261
- Clum, John M. 92, 97,  
98
- Coburn, Charles 177
- Codice Genesis* 101
- Cody, Diablo 155, 157
- Coen, Ethan 10, 121,  
147, 162, 175,  
178, 192, 194,  
258, 259
- Coen, Joel 10, 121, 147,  
162, 175, 178,  
192, 194, 258, 259
- Cohen, Lizabeth 89, 158
- Collateral* 207-211
- Colline hanno gli occhi, Le*  
226, 229
- Collins, Phil 150, 161

*Indice dei nomi e dei film citati*

- Colore dei soldi, Il* 199  
*Colore viola, Il* 106  
*Colpo da dilettanti, Un*  
 134, 136, 141  
 Columbo, Matteo 18  
*Comic Movie* 203  
*Company Men, The* 101  
 Conard, Mark T. 20  
 Conley, Tom 243  
*Conspirator, The* 112  
*Conversazione, La* 38  
 Coontz, Stephanie 295  
 Cooper, Merian C. 162,  
 260, 294, 295,  
 303, 312  
 Coppola, Francis Ford  
 38, 132, 152  
 Coppola, Sofia 153  
 Corbucci, Sergio 125  
 Corrigan, Timothy 8, 9  
 Costa, Antonio 259, 260  
 Cottle, Simon 50  
 Coupland, Douglas 150,  
 151  
 Cox, Ana Marie 52  
*Crash – Contatto fisico*  
 211  
 Craven, Wes 226, 229  
*Crazy Heart* 162  
 Crewdson, Gregory 126  
*Crisis: Behind a Presiden-*  
*tial Commitment*  
 90  
 Crowder, Gary 79  
 Crowe, Cameron 150,  
 151, 184  
 Cruise, Tom 149  
*CSI-Las Vegas* 207  
 Cuban, Mark 90  
 Cubitt, Sean 238  
 Cumings, Bruce 51  
 Cunningham, Sean S.  
 226  
 Curtis, Jamie Lee 101,  
 229  
 Dahl, Roald 136, 137,  
 138, 139, 145  
 Daniels, Jeff 105, 107  
 Daniels, Lee 195, 197,  
 199  
 Darabont, Frank 82  
 Darnell, Eric 136  
 Dauber, Cori E. 52  
 David, Larry 197  
 Dawson, Ryan 198  
*Day After Tomorrow – L'al-*  
*ba del giorno dopo,*  
*The* 262  
 Dayan, Daniel 45  
 Day-Lewis, Daniel 112,  
 113, 117  
 Dayon, Jonathan 157  
*Dazed and Confused* 151,  
 159  
*Death Cab For Cutie* 158  
 Debray, Régis 68, 73, 74  
 De Giusti, Luciano 260  
 De Kooning, Willem  
 303  
 Del Ruth, Roy 223  
 Del Toro, Guillermo 271  
 DeMille, Cecil B. 121  
 De Niro, Robert 185  
 De Palma, Brian 49, 53,  
 54, 56, 90  
*Departed, The* 30, 33-36,  
 38, 39, 40  
 Derrickson, Scott 101  
 Deschanel, Zooey 153  
 De Troyes, Chrétien 107  
*Dexter* 283, 284  
 Diaz, Cameron 200  
 Di Caprio, Leonardo 41  
 Didi-Huberman, Georges  
 64  
*Dieci comandamenti, I* 255  
 Dillon, Matt 200  
*Dil Se* 23  
 Dinoi, Marco 47  
 Dinosaur Jr. 165  
 Disney, Walt 136, 139,  
 140  
*Django Unchained* 105,  
 107, 116, 121-  
 124, 127-130  
 Dobbs, Michael 286  
 Doherty, Thomas 85, 86,  
 87, 89  
 Doležel, Lubomír 241  
 Donghi, Lorenzo 10, 59  
 Donnelly, Dennis 226  
 Donner, Richard 255,  
 257, 258  
*Dormiglione, Il* 193  
 Douglas, Kirk 82  
 Downey, Robert Jr. 84,  
 192

- Doyle, Gillian 278  
 Drew, Robert 90  
*Dubbio, Il* 181  
 Dunne, Harry 198  
*Duplicity* 162  
 Durning, Charles 177  
 Dyer, Richard 94, 95, 96,  
 98, 99
- Eastwood, Clint 10, 31,  
 36, 108, 109, 110,  
 111, 116, 117,  
 125
- Eckhart, Aaron 104, 160  
 Eco, Umberto 107, 224,  
 238, 263, 310  
 Edelstein, David 175  
 Edgerton, G. R. 299,  
 300, 307, 308  
 Edwards, Bob 88  
 Ehrenreich, Barbara 97  
 Eisenhower, Dwight Da-  
 vid "Ike" 87  
 Èjzenštejn, Sergej  
 Michajlovič 109  
*Election* 160  
*Elezioni primarie del 1960,*  
*Le* 90  
 Ellis, John 63  
 Elsaesser, Thomas 219  
 Emmerich, Roland 262  
 Engelhardt, Tom 51  
*E.R., Medici in prima linea*  
 280  
 Esch, Kevin 185  
 Escobar, Roberto 262
- Eugeni, Ruggero 241  
 Evans, Caroline 97  
 Everhart, Bill 54  
*Exorcism of Emily Rose, The*  
 101
- Fadda, Michele 261  
*Fahrenheit 9/11* 28, 73,  
 102  
 Fairis, Valerie 157  
*Fa' la cosa giusta* 17  
*Falling Skies* 281  
*Falstaff* 187  
*Famiglia Savage, La* 183  
 Fanchi, Mariagrazia 9, 66  
*Fantasma di Abu Ghraib,*  
*I* 61  
*Fantastic Mr. Fox* 131,  
 135-137, 141-143  
 Farci, Manolo 53  
 Farmiga, Vera 163  
 Farrelly, Bobby 191, 197-  
 201, 203-205  
 Farrelly, Peter 191, 197-  
 201, 203-205  
 Favreau, Jon 255, 266  
 Fellini, Federico 132  
 Ferguson, Charles 101  
 Ferguson, Douglas A. 277  
 Ferrari, Jean-Christophe  
 35  
 Ferraris, Maurizio 68  
*Festa per il compleanno del*  
*caro amico Harold*  
 96  
 Field, Syd 141
- Fincher, David 147, 150,  
 159, 209, 286  
 Finetti, Ugo 262  
 Fiorentino, Daniele 30,  
 33  
 Fitzgerald, Jonathan D.  
 167  
*Flags of Our Fathers* 108,  
 110  
 Flaiano, Ennio 132  
*Flawless – Senza difetti* 93,  
 184  
 Fleming, Ian 268  
 Fleming, Victor 94  
 Florida, Richard 153  
*Following* 272  
 Folman, Ari 63  
 Fonda, Henry 112  
 Ford, Francis 112, 113  
 Ford, Harrison 106  
 Ford, John 108, 111,  
 116, 118, 130  
 Ford, Sam 243, 292  
 Forman, Milos 195  
 Fornara, Bruno 126  
*Forrest Gump* 103, 107,  
 192  
 Forrest, Jennifer 219  
 Foucault, Michel 192  
*Fragile armonia, Una* 183  
 Frankel, Daniel 279  
*Fratelli per la pelle* 201  
 Freeman, Morgan 110  
 Frezza, Gino 260  
 Friedkin, William 96,  
 209

Indice dei nomi e dei film citati

- Friedman, Thomas 66, 67  
Frodon, Jean-Michel 73  
Frosh, Paul 64  
Fukuyama, Francis 103  
*Funny People* 195  
Furie, Sidney J. 255
- Gaghan, Stephen 102  
Gagnebin, Murielle 86  
*Game of Thrones* 282, 288  
Gamman, Lorraine 97  
Gandini, Leonardo 11,  
17, 26, 31, 33,  
209, 272  
Gardner, Daniel 90, 267  
Garner, Jennifer 161  
Garofalo, Janine 152  
Gates, Henry Louis Jr.  
108  
Gaudreault, André 219  
Gelder, Ken 238  
*Generation Kill* 61  
Genette, Gérard 220  
Genovese, Michael A. 79  
Gerson, Mark 80  
Gervasini, Mauro 17  
*Ghost World* 157, 158  
Giacci, Vittorio 262  
Gibson, Mel 101  
Giglio, Ernest 80  
Gilroy, Tony 162  
*Giorno di San Valentino,*  
*Il* 226  
*Giovani, carini e disoccupati*  
152, 165  
*Girls* 288
- Glassner, Barry 90  
*GoldenEye* 265  
Goldman, William 131  
Gomery, Douglas 298  
Gondry, Michel 133, 152  
Goodenough, Oliver R.  
277, 279  
Goodman, John 177  
*Good Night and Good Luck*  
31, 78, 79, 81-91  
Gordon-Levitt, Joseph  
153, 239  
*Gossip Girl* 276  
Gould, Chester 268  
Gourevitch, Philip 61  
*Grande freddo, Il* 165  
*Grande Lebowski, Il* 175  
Granieri, Giuseppe 66  
*Gran Torino* 31  
Grasso, Aldo 303, 304,  
313  
Gray, Jonathan 244  
Green, Joshua 243, 265,  
292  
Gregory, Tullio 46, 126  
Griffin, Nicholas 162  
Griffin, Sean 97  
Griffin, Ted 162  
Griffith, David W. 41,  
100, 104, 108,  
109, 111, 112,  
116, 118, 248  
Grimm, fratelli 139, 140  
*Grindhouse – A prova di*  
*morte* 106, 126  
*Grinta, Il* 121
- Grusin, Richard 67  
Guarnaccia, Fabio 303,  
306  
*Guerra di Charlie Wilson,*  
*La* 102, 184  
Guiducci, Roberto 262  
Guthrie, Woody 166  
Gyllenhaal, Jake 94
- Hackman, Gene 136,  
137  
Haggis, Paul 63, 133, 211  
*Halloween* 216, 225, 226,  
229, 230, 231,  
232  
*Halloween – La notte delle*  
*streghe* 216, 217,  
225, 226, 227,  
228, 229, 231  
Hamilton, Ian 5, 131,  
132, 146  
Hammer, Barbara 93, 94  
Hammett, Dashiell 223  
Hammond, Philip 45,  
52, 57  
Hanson, Curtis 101  
*Happiness – Felicità* 27,  
156, 157, 176,  
177, 180  
Hardy, Oliver 177  
Harrelson, Woody 199,  
205  
Harries, Dan 224, 225  
Harris, Ed 82, 166  
Harrison-Kahan, Lori 25  
Hartley, John 293

- Harvey, Colin B. 244,  
245
- Harvey, David 211
- Harvey, Dennis 216
- Hawke, Ethan 152, 181
- Hawks, Howard 107
- Haynes, Todd 82
- Heath, Joseph 94, 161,  
269
- Hedges, Chris 80
- Heinlein, Robert A. 241
- Helberg, Simon 112
- Hellboy* 271
- Hellboy II: The Golden  
Army* 271
- Help, The* 105
- Hemlock Grove* 286
- Henabery, Joseph 112
- Henry, Michael 37, 187
- Hereafter* 108, 109, 115,  
117
- Heroes* 280, 288
- Heslow, Grant 87, 88, 90
- Hillier, Jim 180
- Hill, Jack 88, 126, 279,  
280, 287
- Hills, Matt 226, 229, 296
- Hill Street, giorno e notte*  
280
- Hirschorn, Michael 158
- Hischberg, Lynn 185
- Hitchcock, Alfred 115,  
116, 118, 222,  
223
- Hobbit, Lo* 240, 244
- Hoberman, James 104
- Hoffman, Philip Seymour  
10, 18, 173, 174,  
175, 176, 180,  
183, 185
- Holbrook, Hal 112
- Hollywood, Vermont* 182
- Homeland* 65
- Hooper, Tobe 226
- Hoover, J. Edgar 108,  
111
- Horton, Andrew 222
- Horton, Edward Everett  
93
- Hoskins, Andrew 50, 51
- Hostel* 229, 286
- Hostel: Part II* 286
- Hot Chocolate* 179
- House of Cards* 285, 286,  
289
- Howard, Ron 107, 113,  
277, 279
- Hughes, Albert 101
- Hughes, Allen 101
- Hunger* 105
- Hurd, Gale Anne 266
- Hurt Locker, The* 54
- Hussein, Saddam 27
- Huston, John 132, 223
- Huston, Walter 112
- Hyams, Peter 223, 224
- Idi di marzo, Le* 184
- Idiocracy* 192
- Idioti* 191
- Iene, Le* 106, 121
- Impero del sole, L'* 106
- Íñarritu, Alejandro Gon-  
zález 28
- Inception* 31, 239
- Indiana Jones e il regno del  
teschio di cristallo*  
117
- Indiana Jones e l'ultima  
crociata* 105, 106
- Indiziato di reato* 82
- Infamous* 113
- Infernal Affairs* 38
- Innocenti, Veronica 239,  
253, 280, 288,  
289
- In & Out* 93
- Inside Job* 101
- Inside Man* 22, 24, 25,  
29, 32
- Into Darkness – Star Trek*  
258
- Invictus – L'invincibile*  
108
- Io, me e Irene* 201
- Io sono leggenda* 101
- Iron Man* 255, 266, 270
- Irwin, William 82, 198
- Izzi, Alessandro 258, 259
- Jackass* 193, 194, 198
- Jack Goes Boating* 177,  
181, 183
- Jackie Brown* 125
- Jackson, Peter 22, 90,  
235, 237, 238,  
240, 241, 243-  
253, 255

*Indice dei nomi e dei film citati*

- Jagger, Mick 34  
Jameson, Fredric 216, 260  
Jarmusch, Jim 146, 161  
*J. Edgar* 108, 110, 111, 114, 116  
Jeffords, Susan 51  
Jenkins, Henry 60, 61, 203, 204, 236, 242, 243, 261, 267, 292, 310, 313  
Jenkins, Tamara 183  
Jenson, Vicky 136  
Johansson, Scarlett 166  
Jones, Sharon 166  
Jones, Stan 236  
Jonze, Spike 133, 152, 193  
Jordan, Neil 19, 103  
Judge, Mike 192, 193  
*Juno* 146, 148, 154, 155, 157, 158, 160, 164, 167  
  
Kael, Pauline 223  
Kaminski, Janusz 116  
Kant, Immanuel 47  
Kasdan, Jake 112  
Kasdan, Lawrence 132, 165  
Katz, Elihu 45  
Kaufman, Andy 195, 196  
Kaufman, Charlie 133, 153, 162, 177, 187  
Kazan, Elia 82  
Kearns Goodwin, Doris 112, 113  
  
Kellner, Douglas 79, 80, 81, 82, 102  
Kellogg, Robert 134  
Kelly, Grace 167, 295  
Kendrick, Anna 163, 165  
Kennedy, Dennis James 80  
Kennedy, John F. 31, 32, 82, 302, 306  
Kennedy, Rory 61  
Kidron, Beeban 94  
*Kill Bill Volume I* 126  
*Kill Bill Volume II* 126  
*Killing Lincoln* 112  
*Killing, The* 288  
King, Geoff 146, 147, 149, 151, 152, 155, 156, 157, 162, 164, 167, 175, 248, 261, 262  
*King Kong* 260  
King, Martin Luther 82  
*Kingpin* 199  
Kirchmayr, Raoul 260  
Kirn, Walter 162  
Knoxville, Johnny 193  
Kohan, Jenji 286  
Koos, Leonard R. 219  
Kristeva, Julia 200  
Kristol, Irving 80  
Kubrick, Stanley 8, 42  
*Kung Fu Panda* 124  
  
Lacome, Stéphanie 34  
Landis, John 195, 203  
*Lanterna verde* 265  
  
La Polla, Franco 105, 106, 113, 118  
Larcher, Jérôme 194  
Larkin, Christopher 96  
Latour, Bruno 66  
Lawrence, Francis 101  
Lean, David 255  
Lears, Jackson 90  
LeBesco, Kathleen 200, 202  
Ledger, Heath 94, 269  
Lee, Ang 94, 95, 272  
Lee Jones, Tommy 32  
Lee, Spike 15-19, 21, 22, 25, 26, 123, 180  
*Legend of Zorro, The* 265  
Le Guern, Philippe 310  
Lehman, Peter 97  
Lélievre, Maxime 193  
Lemonheads 165  
*Leoni per agnelli* 104  
Lester, Richard 184, 255  
*Lettere da Iwo Jima* 108  
Levy, Emanuel 146, 156  
Lewis, Jerry 112, 113, 117, 195, 213  
Liandrat-Guigues, Suzanne 86  
*Libera uscita* 203  
*Lilyhammer* 286  
*Lincoln* 112-114, 116-118, 122  
Lincoln, Abraham 112  
Lindgren, Simon 193  
Linklater, Richard 147, 150, 151, 159

- Little Miss Sunshine* 157,  
 158, 161, 167  
 Litvak, Salvador 112  
 Livingston, Steven 57  
*Lost* 31, 280, 288, 313  
*Lost in Translation* –  
*L'amore tradotto*  
 152, 153, 163,  
 164, 166  
 Lotz, Amanda 277, 284  
 Lowe, Rob 103, 161  
 Lubertozzi, Alex 88  
 Lubitsch, Ernst 122  
 Lucas, George 89  
 Lucas, Matt 194  
 Luckmann, Thomas 205  
 Lumet, Sidney 177, 181,  
 182  
 Lundby, Knut 50  
 Lustig, William 226  
*L Word, The* 283  
 Lynch, David 55, 280  
 Lynskey, Melanie 166  
 Lyotard, Jean-François  
 260  
  
 MacDowell, James 158  
 Macy, William H. 178  
*Madagascar 3 – Ricercati  
 in Europa* 136  
 Madden, John 156  
*Mad Men* 11, 31, 276,  
 281, 288, 291,  
 293-297, 299-  
 309, 312, 313  
 Madonna 150  
  
*Magic City* 283  
*Magnolia* 182, 211  
*Mago di Oz, Il* 94  
 Maguire, Tobey 16, 17  
 Majakovskij, Vladimir  
 304  
*Majestic, The* 82  
 Malavasi, Luca 9, 10, 66,  
 103, 115, 127  
 Malick, Terrence 129  
 Malkovich, John 155  
*Maltese Falcon, The* 223  
 Mamet, David 173, 182  
 Mandela, Nelson 108,  
 110, 111, 117  
 Mandelli, Francesco 194  
 Mangold, James 113  
*Maniac* 226  
 Mann, Anthony 130  
 Mann, Michael 207, 208,  
 211, 213, 215  
*Man on the Moon* 195  
 Manzoli, Giacomo 10,  
 194  
*Margin Call* 101, 271  
 Marineo, Franco 53  
 Marling, William 41  
 Marshall, Penny 192, 216  
 Martin, Adrian 227  
 Martini, Emanuela 195  
 Martin, Steve 195  
*Maschera del demonio, La*  
 247  
*Maschera di Zorro, La* 265  
*Mask – Da zero a mito,  
 The* 196  
  
*Mask, The* 196, 201, 265  
*Master, The* 175, 187  
 Matijs, Ernest 237, 238,  
 243, 245, 247  
*Matrix* 242, 243, 267,  
 269  
 May, Elaine 203  
 May, Lary 87, 89, 90  
 Mazdon, Lucy 222  
 McBride, Danny 167  
 McCabe, Janet 281, 287  
 McCarthy, Joseph 82, 84,  
 85, 86, 87, 88,  
 89, 90  
 McCrisken, Trevor 83  
 McDougal, Stuart Y. 222  
 McDowell, Malcolm 158,  
 228  
 McGee, Ryan 288  
 McGlynn, Frank Sr. 112  
 McGrath, Douglas 113  
 McGrath, Tom 136  
 McKee, Robert 132, 140  
 McLuhan, Eric 216  
 McLuhan, Marshall 216  
 McNab, Geoffrey 82, 88,  
 90  
 McPherson, Tara 204  
 McQuail, Denis 50  
 McQueen, Steve 105  
 Medved, Michael 197  
 Mellino, Miguel 122, 123  
*Memento* 272  
 Menarini, Roy 9, 10, 115,  
 127, 149, 156,  
 263, 291

*Indice dei nomi e dei film citati*

- Mendes, Sam 156  
*Messico* 74  
Meyer, Russ 126  
*Mezzogiorno di fuoco* 223  
Mihalka, George 226  
Milius, John 132  
*Milk* 105  
Milk, Harvey 105  
Miller, Bennett 113, 174, 184  
Miller, Frank 268  
Miller, Toby 293  
Mills, Mike 158, 209  
Minghella, Anthony 156  
*Minority Report* 32  
Minuz, Andrea 64  
Mirzoeff, Nicholas 44  
*Mistero del falco, Il* 223  
Mitchell, W.J.T. 44, 68  
Mittell, Jason 280  
Moccagatta, Rocco 32  
Modest Mouse 158  
Monahan, William 34, 38, 39  
Monda, Antonio 161  
Montani, Pietro 28, 46, 53, 54, 56, 63, 65, 67, 73  
*Moonrise Kingdom* 133, 137, 142  
Moore, Demy 197  
Moore, Julianne 149  
Moore, Michael 28, 58, 59, 73, 74, 102  
Moretti, Franco 241  
Morreale, Emiliano 259  
Morris, Errol 61  
Morrison, Grant 254  
Mortensen, Mette 65  
Moser, Bob 80  
Mosher, Jerry 174, 176, 180, 245  
Mottram, James 175  
Moure, José 86  
Mumford, Lewis 213  
*Munich* 102, 113, 114, 115, 116, 117  
Murray, Bill 135, 166, 195, 199  
Murrow, Ed 84, 85, 86, 87, 88, 89, 91  
*Mystic River* 36  
Napoli, Philip M. 289  
Naremore, James 184, 185, 186  
*Nascita di una nazione* 107  
Nazzaro, Giona A. 118, 263  
Neale, Steve 148  
Negra, Diane 36, 40  
*Nella valle di Elah* 63  
Newcomb, Horace 298, 306, 307  
Newman, Michael Z. 147, 157, 164, 175, 182, 183  
Ngai, Sianne 155  
Nichols, Bill 87  
Nichols, Mike 102, 184, 185  
Nicholson, Jack 269  
Nigrelli, Fausto Carmelo 20  
*Nip/Tuck* 281  
Nirvana 148, 150, 151  
Nispel, Marcus 230  
Nolan, Christopher 24, 31, 125, 239, 255, 258, 264, 267, 268-272  
Nolte, Nick 82  
*Non aprire quella porta* 226, 230  
*Non violentate Jennifer* 226  
Norton, Edward 17, 20  
Novick, Mason 154  
*Nurse Jackie – Terapia d'urto* 283  
*NYPD – New York Police Department* 280  
Oakes, Kaya 148  
Obama, Barack 70, 71, 100, 101, 102, 104, 105, 107, 108, 111, 112, 113, 114, 118, 122, 123  
O'Brian, Jack 88, 112  
*O.C., The* 158  
Odin, Roger 240  
Oedekerck, Steve 196  
O'Halloran, Brian 151  
O'Hara, Frank 303, 304  
O'Loughlin, Ben 50, 51  
*Once Upon a Time* 288

- Onora il padre e la madre* 280, 288, 289,  
 177, 181  
*Orange Is the New Black*  
 286  
 O'Reilly, Bill 112  
 Osborne, Mark 124  
 O'Sullivan, Sean 308,  
 309  
 Owen, Clive 23, 25, 162  
*Oz* 282  
 Oz, Frank 93  
  
 Paganelli, Grazia 110  
 Page, Ellen 155  
 Pagello, Federico 264,  
 269  
 Pakula, Alan Jay 104  
 Palette, Eugene 177  
*Palindromi* 27  
 Paltrow, Gwyneth 201,  
 202, 206  
 Pantti, Mervi 60, 65  
 Parker, Trey 17, 193, 259,  
 260  
*Passione di Cristo, La* 101  
 Payne, Alexander 160  
*Paziente inglese, Il* 156  
 Pepper, Andrew 83  
 Pepper, Barry 18  
*Perdona e dimentica* 27  
 Perkins, Claire 154  
 Perniola, Mario 69  
 Perren, Alisa 148  
 Persico, Joseph E. 88  
 Pescatore, Guglielmo 11,  
 109, 253, 265,  
 280, 288, 289,  
 290  
 Pezzano, Simona 53  
 Pezzotta, Alberto 108,  
 109, 114, 115,  
 117  
 Phantom Planet 158  
 Phoenix, Joaquin 187  
 Pinchevski, Amit 64  
*Pirati dei Caraibi* 263,  
 266  
 Pizzello, Stephen 39  
 Poitier, Sidney 100  
 Pollack, Sidney 38, 104  
 Pollock, Paul Jackson 303  
 Polonsky, Abraham 86  
 Pomerance, Murray 174,  
 237, 238, 243,  
 245, 247  
*Ponte sul fiume Kwai, Il*  
 255  
 Portelli, Alessandro 78  
 Porter, Edwin S. 218  
 Potter, Andrew 161, 258,  
 263  
*Precious* 105  
*Predatori dell'arca perduta,*  
*I* 107  
*Prestanome, Il* 82  
*Prima dell'alba* 159  
 Prince, Stephen 146  
*Profumo di donna* 175  
 Proietti, Fabiana 258  
 Proulx, Annie 94  
*Psycho* 222, 223  
*Psyco* 222  
 Puaux, Françoise 204  
*Pulp Fiction* 121, 147  
  
 Quaid, Randy 94  
*Qualcosa è cambiato* 93  
*Quando l'amore brucia*  
*l'anima* 113  
 Quaresima, Leonardo  
 217, 218, 220,  
 221, 222, 223,  
 224, 231  
*Quarto potere* 111, 187  
*Quasi famosi* 184  
*Quinto elemento, Il* 193  
  
 Rabinovitz, Lauren 51  
 Rahman, A. R. 23  
 Raimi, Sam 17, 255, 258,  
 259, 260, 261,  
 264, 265, 269,  
 271, 272  
 Rancière, Jacques 83  
 Rand, Ayn 303  
*Rapporto confidenziale*  
 187  
 Ratman, Mani 23  
 Reagan, Ronald 92, 98,  
 150, 226  
*Redacted* 49, 53-57, 59,  
 62, 63, 65, 90  
 Redford, Robert 104, 112  
 Reeve, Christopher 269  
 Reeves, Keanu 197  
 Reeves, Matt 27, 261  
 Rega, Rossella 51  
*Regola del silenzio, La* 104

Indice dei nomi e dei film citati

- Reichardt, Kelly 167  
*Reign Over Me* 29  
Reilly, John C. 112, 178  
Reitman, Jason 10, 104,  
146, 148, 152,  
154, 157, 158,  
160, 162, 164-  
167, 169  
*Remember WENN* 298  
*Replacements* 165  
Ricchiardi, Sherry 49  
Ricoeur, Paul 48  
*Ridere per ridere* 195  
*Risvegli* 192  
Ritt, Martin 82  
Robards, Jason 182  
Roberts, Julia 162  
Robertson, Barbara 245,  
246  
Robson, Mark 262  
Rodriguez, Robert 126  
Rogen, Seth 195  
Roger, Nathan 44, 240  
Rogers, Ginger 93  
Rolling Stones 34, 80  
Romero, George A. 26,  
226  
Roosevelt, Franklin  
Delano 89  
Rose, Brian 101, 299,  
300  
Rosenberg, Stuart 226  
Rosenstone, Robert A. 83  
Ross, Gary 82  
Rossen, Robert 199  
Roszak, Theodore 244  
Rota, Massimo 26, 27  
Rothblum, Esther 202  
Roth, Eli 229, 286  
Routh, Brandon 269  
Rumsfeld, Donald Henry  
111  
*Rushmore* 135, 136, 138,  
140, 141  
Russell, Catherine 292  
Russell, Chuck 196  
Russell, David O. 147  
Ryan, Michael 79  
Sacco, Giuseppe 270  
Sacco, Leonardo 65  
Sachleben, Mark 79, 83  
Sacks, Oliver 192  
*Salvate il soldato Ryan* 115  
Sandler, Adam 195  
Santas, Constantine 254,  
255, 256  
Santley, Joseph 112  
*Saving Lincoln* 112  
Scaglioni, Massimo 303,  
304, 309, 311,  
313  
*Scary Movie* 195  
*Scemo e più scemo* 197  
Schatz, Thomas 242, 243  
*Schindler's List* 106, 115  
Schmemmann, Serge 43  
Schmitt, Carl 79  
Schoedsack, Ernest B.  
260  
Scholes, Robert 134  
*School of Rock* 159  
Schrader, Paul 131  
Schumacher, Joel 93,  
184, 265, 270  
Sconce, Jeffrey 154, 159,  
160  
Scorsese, Martin 16, 30,  
31, 33-41, 102,  
103, 116, 199,  
209  
Scott, Anthony Oliver  
100, 101, 104,  
108, 111, 112  
Scott, Ian 84  
Scott, Ridley 95, 255  
Scurati, Antonio 51  
Seaton, George 262  
*Segreti di Brokeback  
Mountain, I* 92,  
94-96, 98, 99  
Seib, Philip 88  
*Seinfeld* 197  
Seinfeld, David 197, 204  
Seinfeld, Jerry 197, 204  
Serra, Richard 46  
*Seven* 209, 210, 211  
Shadyac, Tom 196  
Shahn, Ben 85  
*Shakespeare in Love* 156  
Shaller, Nicolas 34  
*Shame* 105  
Shanley, John Patrick 181  
Shattuc, Jane 204  
Sherlock Holmes 266  
*Shield, The* 281  
Short, Marty 195  
*Shrek* 136

- Shutter Island* 31  
*Signore degli Anelli, Il* 235  
*Signore degli anelli – Il ritorno del re, Il* 235  
*Signore degli anelli – La compagnia dell'anello, Il* 235, 240, 249, 251, 252  
*Signore degli anelli – Le due torri, Il* 235, 246, 248  
 Silver, Alain 209  
 Silver, Joel 266  
 Silvestri, Roberto 116  
 Simmel, Georg 210  
 Simmons, J.K. 160  
 Simon, Jonathan 90  
 Simon, Neil 203  
*Simpson, I* 299  
 Singer, Bryan 255, 256, 257, 261, 265  
*Singles – L'amore è un gioco* 151  
*Six Feet Under* 282  
 Slacker 151, 159, 165  
 Smith, Gavin 180, 212  
 Smith, Kevin 147, 150  
 Smith, Murray 148  
 Smith, Will 100, 101  
 Smiths 153  
 Snyder, Zack 102, 125, 260, 283  
 Sobchack, Vivian 194  
 Soderbergh, Steven 90, 147, 148, 150, 159, 162  
*Soliti idioti, I* 194  
 Solondz, Todd 27, 157, 175, 177, 180  
 Solovay, Sondra 202  
*Soprano, I* 282  
*S.O.S. Summer of Sam – Panico a New York* 17  
*South Park* 193, 194  
*Spaccacuori, Lo* 203  
*Spaccone, Lo* 199  
 Spacey, Kevin 286  
 Spagnoletti, Giovanni 258, 259  
*Spartacus – Sangue e sabbia* 283  
 Sperber, Ann 88  
*Spider-Man* 17, 153, 255, 256, 258-260, 263, 264, 266, 269-271  
*Spider-Man 2* 255, 259, 263, 271  
*Spider-Man 3* 255  
 Spielberg, Steven 32, 82, 102, 104-107, 111-118, 122, 125, 156  
*Spietati, Gli* 109  
 Springsteen, Bruce 15, 18, 21, 22  
*Squartatore di Los Angeles, Lo* 226  
*Star Trek* 258, 283  
*Star Trek: The Next Generation* 283  
 Stearns, Harold 213  
 Steele, Barbara 247  
 Stendhal (pseud. di Marie-Henri Beyle) 100  
 Stern, Tom 116  
 Stevens, George 92, 117  
 Stevenson, John Wayne 124  
 Stiller, Ben 150, 152, 192, 195, 206  
 Stockhausen, Karlheinz 46  
 Stockwell, John 229  
 Stone, Matt 193  
 Stone, Oliver 21, 28, 102, 116, 132, 270  
 Storsul, Tanja 290  
 Strathairn, David Russell 88, 113  
 Street, Orlando Eric 105  
 Struk, Janina 59  
 Stuedahl, Dagny 290  
*Stupids, The* 203  
*Superman* 255-257, 261-264, 268, 269  
*Superman II* 255, 256  
*Superman III* 255  
*Superman IV* 255  
*Superman Returns* 255, 257, 269  
 Susman, Warren 89  
 Swayze, Patrick 197  
 Sweeny, Robert W. 193  
 Sydney-Hard Eight 175

Indice dei nomi e dei film citati

- Synecdoche, New York* 177, 187  
*Syriana* 102
- Tarantino, Quentin 10, 105-108, 111, 115, 116, 121-130, 147, 148, 150, 159, 286  
*Taxi Driver* 35, 103, 209, 214  
Taylor, Alan 258  
Taylor, Tate 105  
Teenage Fanclub 165  
*Tenenbaum, I* 135-137, 153, 158, 160  
*Terminal* 115  
*Terra dei morti viventi, La* 26  
*Terremoto* 262  
*Thank You for Smoking* 104, 155, 160, 161, 164  
*Thelma & Louise* 95  
Theron, Charlize 164, 165  
Thompson, Kirsten  
Moana 245  
Thompson, Kristin 127, 235, 251, 287  
Thompson, Robert J. 279, 287  
*Thor* 258  
*Thor: The Dark World* 258  
*Thumbsucker – Il succhia-pollice* 158
- Titanic* 107, 255  
Tobin, Yann 183  
Tolkien, John Ronald  
Reuel 237, 238, 240, 244, 249, 250, 251  
Tomasulo, Frank P. 195  
Tomine, Adrian 158  
*Too Big to Fail – Il crollo dei giganti* 101  
Tosoni, Simone 304, 313  
Toti, Gianni 262  
Towne, Robert 131  
*Tra le nuvole* 148, 154, 161-165  
*Transformers. La vendetta del caduto* 163  
*Tre amigos!, I* 203  
*Tre giorni del Condor, I* 38  
Trejo, Danny 229  
Tremaine, Jeff 193  
*Tre marmittoni, I* 203  
*Treno per il Darjeeling, Il* 136  
*Tre sepolture, Le* 32  
Trevico, Rosa Giannetta 262  
Tripp, C. A. 112  
*Tropic Thunder* 192  
*Truman Capote – A sangue freddo* 113, 174  
Tryon, Chuck 292  
*Turistas* 229  
Turner, Sheldon 162  
Turturro, John 178  
*Tutti pazzi per Mary* 200
- Twin Peaks* 280  
Tzioumakis, Yannis 146
- Ulin, Jeffrey J. 277, 284, 285  
*Ultima casa a sinistra, L'* 226  
*Ultimatum alla Terra* 101  
*Uomo d'acciaio, L'* 260, 261, 262, 272  
Uva, Christian 53, 54, 59, 65, 207
- Valzer con Bashir* 63  
*Vampire Diaries, The* 276  
Van Sant, Gus 105, 222, 223  
Van Zandt, Steve 286  
Vaughn, Vince 195  
Veltz, Pierre 19, 20  
*Venerdì 13* 226  
Verbinski, Gore 112  
Verevis, Constantine 220, 223  
Vernon, Conrad 136  
*Very Natural Thing, A* 96  
Vicentini, Claudio 178, 183  
Villa, Federica 59, 217  
Virilio, Paul 27, 52  
*Vita è un sogno, La* 159  
*Vogliamo vivere!* 122  
Von Trier, Lars 191, 192
- Wachowski, Andy 242, 267

- Wachowski, Lana 242, 267  
 Wahlberg, Mark 179  
*Walking Dead, The* 266, 281, 288  
 Wallace, David Foster 150  
 Walliams, David 194  
*Wall Street* 16, 22, 41, 102, 270  
 Ward, Elizabeth 209  
 Warhol, Andy 194  
 Washington, Denzel 21, 25  
 Waugh, Thomas 96  
*Weather Man, The* 112  
 Webb, Marc 153, 258  
*Weeds* 283, 286  
 Weiner, Matthew 294, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 306, 309  
 Weinstein, fratelli 148  
 Welles, Orson 111, 116, 118, 187  
 Wells, John 101  
 Wenner, Jann S. 34  
 Whedon, Joss 256, 266  
*When the Levees Broke: A Requiem in Four Acts* 25  
 Whissel, Kirsten 245, 248, 249  
 White, Hayden 83, 98, 113, 136, 307  
 Wilder, Billy 132  
 Williams, Michelle 97  
 Wilson, Luke 134, 192, 195  
 Wilson, Owen 134, 135, 205  
 Wilson, Patrick 165  
 Winkler, Irwin 82  
*Wire, The* 282  
 Wise, Robert 101  
*Wolf of Wall Street, The* 41, 102  
 Wood, Elijah 246  
 Wood, Robin 226  
 Woodiwiss, Anthony 89  
*World Trade Center* 21, 24, 27, 28, 29, 48, 66, 74  
 Wu Ming 237  
 Wyatt, Justin 146, 148, 288  
 Wyler, William 130  
*X-Files* 267, 280  
*X Files – Il film* 267  
*X-Files – Voglio crederci* 267  
*X-Men* 256, 262  
 Yenerall, Kevan M. 79  
*Young Adult* 164, 165  
 Zadeh, Lotfi A. 245  
 Zagorski, David 200  
 Zakaria, Fareed 103  
 Zarchi, Meir 226  
 Zecca, Federico 9, 66, 241, 242, 244  
 Zemeckis, Robert 103, 125, 192  
*Zero Dark Thirty* 55, 66, 72-74, 76, 77, 122  
 Zilberman, Yaron 183  
 Zimmer, Hans 260  
 Zinnemann, Fred 223  
 Žižek, Slavoj 45, 103, 124  
*Zombi* 27, 226  
 Zombie, Rob 217, 226, 228-231  
 Zombie, Sheri Moon 230  
 Zucker, David 195  
 Zucker, Jerry 195  
 Zwigoff, Terry 157



## orizzonti

Giaime Alonge, *Uno stormo di Stinger. Autori e generi del cinema americano*

Giulia Carluccio, *Scritture della visione. Percorsi nel cinema muto*

Alessandro Faccioli, *Leggeri come in una gabbia. L'idea comica nel cinema italiano*

Luca Malavasi, *Realismo e tecnologia. Caratteri del cinema contemporaneo*

Anton Giulio Mancino, *Il processo della verità. Le radici del film politico-indiziario italiano*

Anton Giulio Mancino, *Schermi d'inchiesta. Gli autori del film politico-indiziario italiano*

Andrea Martini (a cura di), *L'antirossellinismo*

Ilario Meandri, Andrea Valle (a cura di), *Suono/immagine/genere*

Paolo Noto, *Dal bozzetto ai generi. Il cinema italiano dei primi anni Cinquanta*

Valentina Re, Leonardo Quaresima (a cura di), *Play the Movie. Il DVD e le nuove forme dell'esperienza audiovisiva*



Stampato da Digital Print Service – Segrate

