

Senti questo respiro? Horror, fantastico e fantasmagoria sonora in *Suspiria*. In Ilario Meandri, Andrea Valle (eds.), Suono/Immagine/Genere, Kaplan, Torino, 2011, pp. 81-93. ISBN 978-88-89908-60-0

## Senti questo respiro?

### Horror, fantastico e fantasmagoria sonora in *Suspiria*

Riccardo Fassone, Università di Torino

Con *Suspiria*, uscito nelle sale italiane nel febbraio del 1977, si fa convenzionalmente coincidere il primo sconfinamento della poetica di Dario Argento nel campo del fantastico e dell'horror. Ha certamente ragione Claudio Bioni quando nota che tale rottura fu avvertita dalla critica del tempo più come il definitivo allontanamento del cinema argentiano dall'intelligibilità che come un movimento di superamento di una barriera espressivo-stilistica. Scrive Bioni:

A proposito di *Suspiria* e del seguente *Inferno* la critica registra di rado la peculiarità del cambio di rotta o di raffinamento di una poetica coerente, più spesso una parabola di dissoluzione degli ultimi elementi di ragionevolezza, verso qualcosa che si fatica a comprendere<sup>1</sup>.

La recensione di Guido Fink pubblicata su Bianco e Nero va in effetti in questa direzione. Secondo Fink: «Alla proliferazione degli effetti nel senso della profondità (davanti, dietro e sopra lo schermo) corrisponde, come ci si può attendere, una voluta erosione del supporto logico del *plot*»<sup>2</sup>. D'altra parte, nello stesso articolo, l'autore nota anche l'eccentricità di *Suspiria* rispetto alla produzione precedente di Argento: «Quel primo film [*L'uccello dalle piume di cristallo*] appare un classico in confronto a *Suspiria*»<sup>3</sup>. L'idea che *Suspiria* costituisca una cesura evidente nel percorso stilistico argentiano è rilanciata dai molti interventi critici e analitici dedicati al film negli anni successivi alla sua uscita<sup>4</sup> e lo stesso Argento sottolinea la volontarietà di questo sconfinamento in diverse interviste. Ad esempio in un colloquio con Fabio Maiello, Argento afferma: «Dopo *Profondo rosso* volevo raccontare qualcosa di più incantato, assolutamente non reale. Volevo sconfinare nei miti delle favole e trasportarli nel presente»<sup>5</sup>. *Suspiria* rappresenterebbe dunque una palingenesi nella carriera argentiana, non già un film-soglia, ma un film “oltre-soglia”, testimonianza dell'attraversamento della membrana del fantastico. Abbandonato il canovaccio del giallo modernista dei film precedenti, Argento adotta il registro onirico-fiabesco dell'horror neogotico. Con questo intervento mi prefiggo di indagare, attraverso un'analisi del suono in *Suspiria*, le caratteristiche dell'accesso al fantastico del cinema di Argento e la tematizzazione dell'idea di soglia (e, inevitabilmente, di attraversamento di una soglia) che sembra innervare il film.

Affronterò questo percorso in tre fasi. Dapprima cercherò di ricostruire questo avvicinamento al fantastico dal punto di vista del trattamento del materiale sonoro, individuando segnali di rottura e continuità rispetto alle opere precedenti del regista. Poi, passerò a definire i termini entro cui è possibile parlare di *fantasmagoria sonora* in *Suspiria*, prendendo a prestito l'idea diffusa tra gli studiosi che il cinema di Argento realizzi un trattamento fantasmagorico del visivo. Il mio tentativo in questo senso sarà quello di verificare la possibilità di un utilizzo dell'idea di fantasmagoria applicata alla componente sonora di *Suspiria*. Infine, attraverso un confronto tra *Profondo rosso* (Dario Argento, 1975) e *Suspiria* presenterò un esempio delle strategie illusionistiche e sabotatorie presenti nel cinema di Argento, individuando alcune pratiche di

1 Claudio Bioni, *Dal rifiuto alla celebrazione. Dario Argento e la critica*, in Vito Zagarrìo (a cura di) *Argento vivo. Il cinema di Dario Argento tra genere e autorialità*, Marsilio, Venezia, 2008, p. 55.

2 Guido Fink, *Suspiria*, in «Bianco & Nero» n. 1, gennaio-febbraio 1977, p. 107.

3 Ivi, p. 108.

4 A tal proposito si veda, ad esempio, Roy Menarini, *Dal thriller all'horror. Tra modernità, postmodernità e manierismo*, in Giulia Carluccio, Giacomo Manzoli, Roy Menarini (a cura di), *L'eccesso della visione. Il cinema di Dario Argento*, Lindau, Torino, 2003, pp. 29-38.

5 Fabio Maiello, *Dario Argento. Confessioni di un maestro dell'horror*, Alacrán, Milano, 2007, p. 109.

presentazione della materia narrativa che sembrano volte alla generazione dell'incertezza e dell'ambiguità.

### Chiasso e colore. Indizi sonori

Repertoriando i molti materiali paratestuali che si offrono allo studioso di *Suspiria*, è facile imbattersi in un volume intitolato *Terrore profondo*, antologia di *novelisation* tratte dai film di Argento. Sebbene la pratica della *novelisation* goda (spesso meritatamente) di pessima reputazione<sup>6</sup>, i testi derivanti da questo singolare trattamento intermediale possono in alcuni casi rivelarsi ricchi di indizi sul film di cui sono adattamento. È il caso del romanzo desunto da *Suspiria* e firmato da Nicola Lombardi. L'opera di Lombardi si apre con una frase che può costituire un utile pretesto per la ricerca intorno al fantastico sonoro nel film di Argento. Lombardi scrive: «Il Vecchio Mondo l'accoglie con braccia chiassose e colorate»<sup>7</sup>. L'incipit del romanzo di Lombardi sembra voler rappresentare per intero la lunga sequenza (circa sei minuti) che apre *Suspiria*, configurandosi in effetti come una sintesi degli elementi che la compongono e presentando alcuni nodi significativi sui quali può essere utile concentrarsi. Ad essere accolta dal Vecchio Mondo è evidentemente Susy (Jessica Harper), che vediamo giungere all'aeroporto di Friburgo dopo un viaggio intercontinentale. La sequenza in esame può essere facilmente divisa in tre sezioni: la prima vede Susy uscire dall'aeroporto e cercare un taxi, la seconda è costituita dal viaggio di Susy verso l'accademia di danza, mentre la terza coincide con l'arrivo della giovane all'accademia e il fugace incontro con Pat (Eva Axén), la studentessa in fuga dalla scuola. Avendo scelto di utilizzare la prima frase del romanzo di Lombardi come sintesi della sequenza, è bene andare con ordine e iniziare dal «Vecchio Mondo». Susy è, come molti personaggi argentiani, una nomade che ha lasciato il proprio paese per raggiungere un luogo distante ed estraneo. In *Suspiria*, però, l'arrivo di Susy nel Vecchio Mondo (che, però, è per lei del tutto nuovo) non coincide, come accadeva ad esempio ne *L'uccello dalle piume di cristallo*, con il confronto con un tessuto urbano labirintico, in cui è facile (o inevitabile) perdersi. La Friburgo che Susy raggiunge in aereo è un luogo che, almeno in questa sequenza iniziale, non ha caratteristiche geografiche definite; è una foresta incantata avvolta da una pioggia torrenziale che ne rende indistinguibili i confini. Il suono, in prima istanza, funge qui da porta di accesso alla dimensione onirica connotata al racconto fiabesco. Sono due i luoghi sonori in cui si dispiega questa strategia. Il primo, anche per posizionamento cronologico nella narrazione, è la voce fuori campo dello stesso Argento. La breve frase recitata dal regista<sup>8</sup>, posta in corrispondenza dei titoli di testa, costituisce una glossa sonora, un espediente metanarrativo che evidenzia il carattere favolistico del racconto. L'intervento fuori campo di Argento è in fondo un “c'era una volta...”. Se questo intervento del narratore può apparire a prima vista come un vezzo argentiano, una civetteria autoriale, esso diventa significativo quando trova un rafforzamento in una seconda classe di indizi eminentemente acustici. La scena che segue i titoli di testa, infatti, sembra configurarsi come ulteriore glossa o momento preparatorio all'ingresso nel fantastico di Susy e, in senso figurato, della poetica argentiana. Il campo/controcampo che si realizza tra l'inquadratura frontale di Susy che percorre il corridoio dell'aeroporto e il suo sguardo soggettivo sulle porte automatiche sembra in effetti procedere in questa direzione. L'inquadratura di Susy è accompagnata da suoni naturali – segno che alle spalle della ragazza si trova il mondo-mondano –, mentre alla sua soggettiva è affiancata l'entrata prepotente nel campo sonoro del tema composto dai Goblin per il film. Una coincidenza tra musica extradiegetica e soggettiva della protagonista che non corrisponde alla messa in scena del mondo interiore di Susy (che a questo punto della vicenda non avrebbe

6 L'astio verso la pratica dell'adattamento da film a romanzo può assumere forme virulente. Lo scrittore Jonathan Coe, in un articolo intitolato *Diary of an Obsession*, reperibile al sito [www.jonathancoewriter.com/oddsAndEnds/diaryOfAnObsession.html](http://www.jonathancoewriter.com/oddsAndEnds/diaryOfAnObsession.html), definisce la *novelisation* «that bastard, misshapen offspring of the cinema and the written word».

7 Nicola Lombardi, *Suspiria*, in AAVV, *Terrore profondo*, Newton & Compton, Roma, 1997, p. 21.

8 «Susy Benner decise di perfezionare i suoi studi di balletto nella più famosa scuola europea di danza. Scelse la celebre accademia di Friburgo. Partì un giorno, alle nove di mattina, dall'aeroporto di New York e giunse in Germania alle dieci e quarantacinque, ora locale».

ragione di essere “sonorizzato” dai Goblin), ma piuttosto alla visualizzazione, attraverso gli occhi di Susy, del punto-soglia (la porta automatica) e alla sua connotazione fantastica tramite la rimozione dei suoni naturali d'ambiente. Per quattro inquadrature, dunque, lo spettatore esperisce attraverso il suono intermittente la temporanea compresenza tra mondo-reale e mondo-fantastico. Pochi secondi dopo, quando Susy attraversa la soglia dell'aeroporto, assistiamo a quello che Chion definisce un punto di sincronizzazione («[R]encontre ponctuelle, instantanée, abrupte d'un son et d'un impact visible»<sup>9</sup>) particolarmente netto. La macchina da presa inquadra in dettaglio il meccanismo delle porte automatiche, un'immagine che associata allo sbuffo meccanico innaturalmente amplificato dà vita a un luogo di attrazione audiovisiva particolarmente significativo. Se l'horror si è servito tradizionalmente di “cadenze evitate” o di crescendo irrisolti, che preannunciano momenti di attrazione audiovisiva che non si verificheranno, qui ci troviamo invece di fronte a un'attrazione sensoriale superflua; la porta dell'aeroporto, infatti, non è di per sé un oggetto minaccioso. Si tratta di un punto di forte sincronismo apparentemente inutile, annunciato dall'alternanza tra il suono diegetico dell'aeroporto e la musica ossessiva dei Goblin a cui abbiamo già accenato. Si potrebbe supporre quindi che questo frammento audiovisivo sia la prova dell'ingresso di Susy in un universo dominato dall'inspiegabile. Lasciato lo spazio sicuro rappresentato dal corridoio dall'aeroporto, Susy ha finalmente raggiunto il Vecchio Mondo. Che, in realtà, è il mondo-fantastico entro cui si svolge l'intero film; un mondo i cui esistenti – anche i più banali come le porte automatiche – sono animati. Non sorprende che, durante il viaggio in taxi di Susy, Argento ricorra per altre due volte alla creazione di attrazioni sensoriali apparentemente superflue, rafforzando l'idea di un mondo animato. La macchina da presa si concentra infatti in due occasioni su particolari eccentrici rispetto al viaggio di Susy: una cascata d'acqua messa in scena con innaturale insistenza e il dettaglio di un tombino in cui confluisce un rivolo. In entrambi i casi il movimento di sottolineatura di questi particolari sembra eccedere l'esigenza di esplicitazione delle condizioni atmosferiche avverse.

Rimane quindi da chiedersi in che senso la perifrasi riguardante le «braccia chiassose e colorate» abbia a che fare con il prologo del film di Argento. La predominanza dell'elemento di sperimentazione cromatica in *Suspiria* è evidente, e a tale proposito esistono diversi studi. Il più recente, un'intervista al direttore della fotografia Luciano Tovoli apparsa nel numero di febbraio 2010 di «American Cinematographer»<sup>10</sup>, dà conto in modo approfondito dell'“arredamento” cromatico del film e della volontà Argentina di costruire un mondo fiabesco inondato di colori primari. Circa il «chiasso», però, le risorse bibliografiche sono di minore aiuto. D'altra parte è evidente come di fronte a una tale ridondanza visiva e a un utilizzo tanto radicale del colore, si rischi di dimenticare la significatività del trattamento dei materiali sonori realizzato da Argento in *Suspiria*. Consideriamo, ad esempio, il fatto – raramente notato in sede di analisi – che in *Suspiria* è presente una notevole componente di rumore disordinato, di suoni che minano l'intelligibilità della parola, di chiasso per dirla con Lombardi. Le scene in esterni, ad esempio quella appena evocata in cui Susy compie il tragitto dall'aeroporto alla scuola di danza, sono quasi sempre caratterizzate da una *quinta sonora* di rumore bianco, di suono disordinato. Lo scrosciare della pioggia nella sequenza presa in esame è una parete uditiva che impedisce di percepire l'estensione sonora della diegesi. Durante il viaggio in taxi di Susy attraverso la città e, poi, nel bosco, il fondale sonoro non rimanda ad alcun altrove possibile, poiché, si direbbe, è compresso entro le pareti acustiche costituite dallo scrosciare della pioggia. E a ben vedere, anche le scene in esterni il cui trattamento visivo appare più realistico restituiscono tramite il sonoro l'idea di un luogo la cui verosimiglianza, che sarebbe normalmente certificata dai suoni d'ambiente (il traffico, gli uccelli, i suoni della città), è soffocata dal chiasso degli elementi naturali, che fungono al contempo da presenza minacciosa e membrana sonora che avvolge il Vecchio Mondo. Si pensi in quest'ottica alla sequenza in cui Susy consulta un esperto di stregoneria durante un cocktail party. Argento abbandona le stravaganze barocche dell'arredamento dell'accademia e ambienta il colloquio nei pressi di un edificio moderno, facendo di fatto coincidere le spiegazioni razionali fornite dallo psichiatra interpretato da Udo Kier con un trattamento scenografico e fotografico sostanzialmente realista. Tuttavia, anche in questa sequenza è presente una cortina di rumore – in questo caso il vento che spazza la zona in cui si

9 Michel Chion, *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Nathan, Paris, 1990, p. 54.

10 Stanley Manders, *Terror in Technicolor*, in «American Cinematographer», 91, February 2010, pp. 68-76.

trovano i due – che sembra rimandare alla strategia di soppressione del suono d'ambiente “naturale” già notata nel prologo.

Sarebbe però incompleta una lettura del suono in *Suspiria* che non tenesse conto degli elementi di continuità che legano il film del 1977 ai lavori precedenti di Argento. In particolare, alcune ricorrenze nei temi di *Profondo rosso* e *Suspiria* sembrano configurare un legame tra i due film almeno per quanto riguarda il commento musicale. In entrambi i casi, in effetti, la partitura composta dai Goblin sembra intrattenere con le immagini un rapporto di quasi totale anempatia. Tale scelta innesca, tanto in *Profondo rosso* quanto in *Suspiria*, un effetto di sdoppiamento o, metaforicamente, di contrappunto; immagini e colonna musicale extradiegetica sono compresenti e costituiscono un assalto sensoriale bicefalo, le cui componenti appaiono quasi del tutto indipendenti. Nel caso specifico del tema di *Suspiria* la qualità anempatica delle composizioni dei Goblin, che secondo Alberto Boschi sarebbero espressione di un «jazz-rock minimalista, basato sulla ripetizione ossessiva e senza quasi variazioni di semplici cellule melodiche»<sup>11</sup>, è rafforzata da tre fattori. 1) La scansione ritmica particolarmente accentuata; 2) la scarsa dinamicità di un commento musicale che, al limite, scompare, ma che raramente cala o cresce d'intensità; 3) la qualità timbrica del suono predominante, che ricorda quello di un carillon, strumento meccanico per eccellenza. È tuttavia interessante notare come l'utilizzo di voci all'interno del commento musicale disegni un secondo movimento. Da un lato il distacco, l'anempatia di composizioni essenzialmente autosufficienti, dall'altro un utilizzo all'interno dei brani di voci che sembrano “suggerire” dettagli utili a risolvere l'enigma posto dal film, anticipando di fatto alcune evoluzioni successive della trama. In alcune sequenze, infatti, il commento musicale extradiegetico contiene frammenti di voci che ripetono la parola «witch», «strega», suggerendo la natura sovranaturale delle presenze che abitano l'accademia. Come vedremo più avanti, questa strategia si colloca all'interno di una più ampia volontà di creazione illusionistica (se non addirittura esoterica) che percorre il cinema di Argento a partire da *Profondo rosso*. In ogni caso, è lecito pensare che la musica dei Goblin e l'utilizzo che Argento ne fa in *Suspiria* si ponga come unico possibile *trait d'union* tra questo film e quelli che lo hanno preceduto, segnando una continuità che, come visto, è invece negata nel trattamento del restante materiale sonoro.

## L'ascolto fantasmagorico

Se le sequenze ambientate in esterni sono caratterizzate da un trattamento del materiale sonoro che procede nella direzione dell'isolamento tramite cortine di rumore, all'interno della scuola di danza si determina quella che si può definire l'ecologia del suono di *Suspiria*. L'accademia è infatti un ambiente letteralmente “abitato” da eventi sonori il cui statuto è mutevole e la cui aderenza a un referente reale (chi emette i suoni? Di che suono si tratta?) è incerta e costantemente ridefinita. La sequenza che meglio definisce ed esemplifica alcune strategie argentiane relative alla costruzione dell'ambiente sonoro di *Suspiria* è quella in cui le giovani allieve della scuola sono costrette a trascorrere la notte in un salone dell'edificio, poiché le loro camere sono infestate dai vermi. Ancora una volta, la sequenza è nettamente tripartita; nella prima parte, il bisbigliare indistinto delle ragazze, che pare innaturalmente amplificato, costituisce una punteggiatura disordinata, che si sovrappone a quella, ritmicamente più definita, rappresentata da una serie di tonfi o passi in lontananza, immersi nello stesso riverbero riservato alle voci. La breve lite fra due compagne introduce la seconda parte, decisamente più complessa. La macchina da presa, tramite un dolly, disegna una sorta di soggettiva senza soggetto, introducendo all'interno della camerata uno sguardo aereo disincarnato e distorto, che inquadra nella sua interezza l'accampamento di fortuna. A questo movimento di macchina si associano l'ingresso della musica di commento e la sovrapposizione al mormorio delle ragazze di rantoli e sospiri la cui origine è difficilmente rintracciabile. A ciò che è certamente extradiegetico (la musica) e a ciò che ci sembra ragionevolmente poter essere diegetico (le voci delle giovani), si affianca dunque un terzo elemento

---

11 Alberto Boschi, *Il suono rivelatore*, in Giulia Carluccio, Giacomo Manzoli, Roy Menarini (a cura di), *L'eccesso della visione*, cit., p. 144.

destabilizzante e incerto. Sebbene sembrino appartenere alla stessa classe dei bisbiglii (hanno la stessa intensità, lo stesso riverbero e, in definitiva si confondono con questi), i rantoli non sembrano essere uditi dalle ragazze. Si tratta in sostanza di oggetti sonori che anziché compiere un movimento di scavalco della linea della diegesi (ad esempio deacusatizzandosi), gravitano attorno a quel confine senza mai porsi definitivamente in uno dei tre quadranti definiti da *in*, *off* e *over*. Eventi sonori che non appartengono né alla colonna musicale né a quella dei dialoghi, ma che partecipano di un'ecologia acustica innaturale, funzionale alla costruzione del fantastico. Tale statuto incerto si rafforza nella terza parte della sequenza, nella quale si palesa il respiro inquietante emesso dalla silhouette che si staglia alle spalle di Susy. Il respiro pesante che le ragazze odono provenire dalle loro spalle funge da centro d'attrazione sensoriale e, volendo aderire alle indicazioni del plot, da ennesimo indizio acustico grazie al quale Susy riuscirà, nel finale, a trovare la stanza nella quale si nascondono le streghe. Si tratta, dunque, di un suono localizzato, al quale è addirittura associato un corpo (trovandosi dietro una tenda, si tratta di quello che Chion definirebbe un «acousmètre»<sup>12</sup>); ma il rantolo della direttrice è davvero un suono completamente o unicamente diegetico? Un pezzo del puzzle (a dire il vero piuttosto incoerente) progettato dalla narrazione argentiana? Come visto, il respiro è confuso in un contesto ricco di stimoli sonori di difficile collocazione, con i quali inevitabilmente si confonde e si ibrida. Da un lato, il rantolo della direttrice dell'accademia sembra partecipare alla costruzione ritmica del brano dei Goblin che commenta la sequenza; dall'altro, esso richiama evidentemente le voci di statuto incerto a cui si è fatto riferimento. Argento costruisce un gioco complesso di assonanze che danno vita a un'associazione uditiva tra il rantolo della direttrice e la restante materia sonora: i sibili uditi in precedenza sembrano costituirne un'espansione o, addirittura, un riverbero, mentre il commento musicale, che utilizza una sorta di mantra vocale, contribuisce a creare l'idea di una saturazione dello spazio dell'udibile attraverso una disordinata polifonia vocale. Il suono percepito in questa sequenza è dunque una complessa rete di eventi discreti ma difficilmente separabili gli uni dagli altri, aleggianti in un' indefinita area di confine. In molti casi questi non si trovano al di qua né al di là dei tre confini definiti da Chion nel suo lavoro sul suono, ma piuttosto in uno spazio interstiziale che favorisce spostamenti e fluttuazioni.

In questa prospettiva mi sembra utile avanzare una riflessione sulle potenzialità fantasmagoriche dell'udibile nel film di Argento. Il termine fantasmagoria non è nuovo negli studi sul regista romano: Giacomo Manzoli, nel saggio *Il trauma e la trama*, rielabora il lavoro di Milner<sup>13</sup> sulla fantasmagoria, per rendere conto di alcune dinamiche visive del cinema di Argento. Secondo Manzoli, quello di Dario Argento è «un cinema di sinestesie, di sollecitazioni sensoriali, stimolante nel senso proprio del termine» e ancora, a sottolineare un ulteriore legame con la fantasmagoria come dispositivo spettacolare, «nel cinema di Argento trovano spazio suggestioni provenienti dai confini più remoti della galassia spettacolo»<sup>14</sup>. Proprio in questo senso, ritengo che si possa ipotizzare un utilizzo del termine fantasmagoria anche in relazione alla componente sonora del cinema argentiano di questo periodo. La studiosa americana Terry Castle, nel suo saggio *Phantasmagoria and the Metaphors of Modern Reverie*, analizza le diverse accezioni del termine fantasmagoria. Da un lato, un dispositivo spettacolare, una macchina scenica pensata per generare fantasmi e far sorgere il perturbante; dall'altro, nell'accezione metaforica novecentesca del termine, una peculiare condizione psicologica e percettiva derivante da un'esperienza sinestesica particolarmente intensa. Nel trattare la fantasmagoria come macchinario spettacolare, Castle afferma:

The subliminal power of the phantasmagoria lay in the fact that it induced in the spectator a kind of maddening, contradictory perception: one might believe ghosts to be illusions, present 'in the mind's eye' alone, but one experienced them here as real entities, existing outside the boundaries of the

12 Michel Chion, *L'audio-vision*, cit., p. 109.

13 Max Milner, *La Fantasmagorie: essai sur l'optique fantastique*, PUF, Paris, 1982, tr. it. *La fantasmagoria. Saggio sull'ottica fantastica*, Il Mulino, Bologna, 1989.

14 Giacomo Manzoli, *Il trauma e la trama*, in Giulia Carluccio, Giacomo Manzoli, Roy Menarini (a cura di), *L'eccesso della visione*, cit., pp. 40, 42.

psyche. The overall effect was unsettling – like seeing a real ghost<sup>15</sup>.

Per Terry Castle, insomma, il procedimento narrativo della creazione fantasmagorica consiste nella costruzione di uno spazio di contraddittorietà tra “dentro” e “fuori”, tra ciò che è proiezione della mente e ciò che, invece esiste nel mondo reale. A questo tipo di strategia di costruzione spettacolare sembra far riferimento la progettazione dell'ecologia sonora di *Suspiria*; un ecosistema di eventi sonori contraddittori progettato per generare «a kind of maddening, contradictory perception», una fantasmagorica incertezza. L'incertezza, mai veramente risolta, riguarda in *Suspiria* la localizzazione delle presenze acustiche che abitano il film, la loro attribuzione certa a un campo preciso dell'esperienza audiovisiva. Se lo spettatore dello spettacolo fantasmagorico era sconcertato di fronte a fantasmi che non riusciva a collocare precisamente (proiezioni mentali o entità reali, tangibili?), l'esperienza spettatoriale offerta da Argento in *Suspiria* riecheggia tale condizione di incertezza tramite l'uso di eventi sonori che abitano uno spazio ambiguo. In questo senso, *Suspiria* mette in scena una *fantasmagoria uditiva*, che sfrutta l'incertezza presupposta dal racconto fantastico<sup>16</sup> e la trasferisce in un'esperienza di ascolto non localizzato, multidirezionale, polisemico e, in definitiva, irriducibilmente ambiguo. La strategia impiegata da Argento nel trattamento dei suoni nella sequenza analizzata è dunque volto all'erosione della membrana che separa gli ambiti di pertinenza diegetica (*in, off, over*). Un movimento che inevitabilmente comporta un'asimmetria tra le attese spettatoriali e la forma assunta dalla materia narrativa e spettacolare. Nella camerata delimitata da teli bianchi (un altro possibile riferimento a forme spettacolari pre-cinematografiche) della sequenza analizzata, dove si trova lo spazio “sicuro” del suono *over*?

## Bluff e inganni

La celebre sequenza di *Profondo rosso* in cui Mark Daly (David Hemmings), aggirandosi per una casa in cui è avvenuto un omicidio, si trova faccia a faccia con l'assassina senza in realtà vederla, è forse l'esempio più limpido della tendenza di Argento all'imbroglio. Quello che Roberto Pugliese definisce «un bluff totale, ma sicuro»<sup>17</sup> è in questo caso un esempio di manipolazione illusionistica della percezione dello spettatore. Il procedimento messo in moto da Argento in *Profondo rosso*, a ben vedere, si configura non tanto come un bluff, quanto piuttosto come uno spericolato trucco di prestidigitazione. Lo spettatore avrebbe la possibilità di conoscere la soluzione dell'enigma prima del detective – rendendo vana l'intera struttura da *whodunit* di *Profondo rosso* – ma è in effetti impossibilitato a cogliere l'indizio rivelatore, perché confuso dalla sovrabbondanza di sinestesie tipicamente argentiane. L'ondeggiare della macchina da presa, la musica incalzante dei Goblin, la parata di quadri grotteschi appesi alle pareti dell'appartamento, rendono impossibile l'identificazione dell'unico volto umano, quello dell'assassina. L'attenzione del pubblico è alla mano destra del prestigiatore, ma il trucco si compie nella sinistra. È forse più opportuno parlare di bluff nell'incipit di *Suspiria*, in cui Argento mette lo spettatore nella condizione di credere di poter accedere a un indizio che, invece, è del tutto inattuabile. Susy incontra sulla scalinata della scuola una ragazza che grida qualcosa di inintelligibile; scopriremo più tardi che sono le indicazioni per raggiungere la stanza segreta delle streghe. La mappa del tesoro. La differenza tra le strategie impiegate da Argento nelle due sequenze citate è notevole: se quello presente in *Profondo rosso* è un trucco di illusionismo (la soluzione c'è, ma è impossibile vederla), in *Suspiria* assistiamo piuttosto a un deliberato inganno (la soluzione sembra esserci, ma in realtà non c'è). Il bluff argentiano – non meno spericolato del “trucco” di *Profondo rosso* – è reso possibile principalmente dal fatto che il regista, in questo caso, anziché confondere un'immagine tra molte altre, utilizza il sonoro come esca per una percezione impossibile. Le parole pronunciate dalla ragazza che fugge

15 Terry Castle, *Phantasmagoria and the Metaphorics of Modern Reverie*, in «Critical Inquiry», n. 15, Autumn 1988, ristampato in Ken Gelder (a cura di), *The Horror Reader*, Routledge, London and New York, 2000, p. 40.

16 In *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Paris, 1970, tr. it., *La letteratura fantastica*, Garzanti, Milano, 2000, p. 45, Tzvetan Todorov scrive: «Il fantastico dura soltanto il tempo di un'esitazione».

17 Roberto Pugliese, *Dario Argento*, Il castoro, Milano, 1996, p. 38.

dalla scuola risulterebbero inudibili anche se ci si concentrasse soltanto su di esse. La traccia sonora le occulta grazie al rumore della pioggia e ai tuoni, rendendole di fatto *assenti* dal film. La mappa del tesoro rivelata dalla giovane Pat è in realtà inattuabile per gli spettatori in sala, poiché le parole della ragazza sono letteralmente inghiottite dai tuoni e dallo scrosciare della pioggia; ancora una volta, cortine sonore impenetrabili. In questo momento potenzialmente rivelatore, Argento si affida alla sovrapposizione (i suoni d'ambiente coprono le parole), laddove in *Profondo rosso* si assisteva a un affiancamento (il volto di Clara Calamai, confuso in mezzo agli altri). Argento porta a compimento dunque un vero e proprio inganno ai danni dello spettatore, presentandogli una chiave sonora che non apre alcuna porta. Se queste due sequenze illusionistiche sembrano seguire strategie sabotatorie diverse, se non addirittura opposte, risultano invece essere pressoché identiche se ne considerano le ricadute narrative. In entrambi i casi queste “scene primarie”<sup>18</sup> forniranno il pretesto ai protagonisti per risolvere un enigma tramite un processo solo in parte mnemonico.

In *Profondo rosso*, la memoria di Mark è attivata da una seconda visita all'appartamento. L'espedito argentino per il quale Mark nota la presenza di uno specchio dove pensava si trovasse un quadro, nella sua sostanziale implausibilità, lascia spazio ad altre conclusioni. Come nota Federica Villa, Mark al contempo ri-vive e ri-vede il carrello in avanti che rivelava il volto dell'assassino. Secondo Villa:

[L]o sforzo inutile di ricordare e di riassetare, attraverso la memoria, una soggettiva difettata, non porta lontano, proprio perché la verità può essere raggiunta soltanto attraverso una memoria piena e uno sguardo perfetto. In sostanza la verità viene toccata da Mark solo facendo memoria e vivendo al contempo quello sguardo, provandone l'effettiva esperienza: non si può ricordare di aver visto, ma si deve ricordare e quindi (ri)vedere<sup>19</sup>.

Mark (e lo spettatore, il cui punto di vista è a questo punto del tutto allineato con quello del detective/musicista) vive un movimento retrospettivo totale; non solo un recupero mnemonico, ma una ripetizione dell'intera esperienza audio-visiva della sua prima visita all'appartamento. Argento ripete l'inquadratura che la prima volta ci era sfuggita, concentrandosi tramite uno zoom sul viso di Clara Calamai. Non è la memoria di Mark a risolvere l'enigma, ma la volontà del narratore di offrirci una seconda possibilità, di rendere il gioco più semplice. In *Suspiria* la memoria di Susy è attivata da un simile processo sinestesico. Lo scoppio di un tuono, unito all'immagine incorniciata dallo specchio di un iris blu riporta alla luce un frammento che sembrava perduto. Le parole della giovane compagna di Susy sono ora intelligibili; il tuono e la pioggia non costituiscono più una barriera insuperabile per Susy né per lo spettatore. Argento ripete due volte la sequenza in cui la giovane pronuncia la frase che si conclude con «I tre iris, gira quello blu». La seconda volta l'unica immagine è un dettaglio della bocca della ragazza; l'impressione è quella di un sincronismo amplificato, un'ironica (o addirittura sadica) interpellazione di Argento, che ribadisce l'evidenza dell'indizio (che, però, è davvero evidente solo ora). Depotenziati tutti gli altri suoni, rimane l'unico realmente utile, mentre, quasi a sottolineare in questo frangente un primato del suono sull'immagine, lo schermo è riempito dal close-up abnorme della bocca di Pat. Ancora una volta Argento mette in scena un processo di recupero delle informazioni che ha poco a che vedere con una dinamica mnemonica naturale e ricorda piuttosto la ricomposizione di frammenti presenti in quell'archivio audiovisivo che è il film stesso. I personaggi – e con loro lo spettatore – hanno la possibilità di rivedere e risentire, attivando quella che Roberto Pugliese descrive come la «memoria-moviola»<sup>20</sup>.

La complessità di un film come *Suspiria*, che rappresenta uno degli esiti più personali ed

---

18 Federica Villa, nel saggio *Parabole di una svista. Soggettive difettate in «Profondo rosso» e «Nonhosonno»*, in Giulia Carluccio, Giacomo Manzoli, Roy Menarini (a cura di), *L'eccesso della visione*, cit., pp. 129 – 136, chiama in causa la scena primaria rispetto alla sequenza dei titoli di testa di *Profondo rosso*. Anche le sequenze in cui i protagonisti di *Profondo rosso* e *Suspiria* apprendono indizi che comprenderanno pienamente solo più tardi sono tuttavia accostabili a scene primordiali, momenti-matrice del racconto dai quali Mark e Susy saranno ossessionati e ai quali saranno costretti a risalire.

19 Federica Villa, *Parabole di una svista*, cit., p. 132.

20 Roberto Pugliese, *Dario Argento*, cit. p. 38.

eclettici della poetica argentiana, pone dubbi metodologici e interpretativi importanti. Tra i molti quesiti che il cinema di Argento sollecita c'è quello della sua qualità multisensoriale, sottolineata in quasi tutti gli interventi analitici circa questo autore. Un cinema che metterebbe al centro i sensi, la percezione immediata, la meraviglia, che sembra trovare nell'andamento delirante e nell'onirismo di *Suspria* la sua incarnazione più limpida. Se questa è davvero la cifra del cinema argentiano, cioè l'essere un macchinario spettacolare pienamente audio-visivo, è certo il momento di interrogarsi con maggiore urgenza sulla componente sonora dell'opera di Dario Argento.