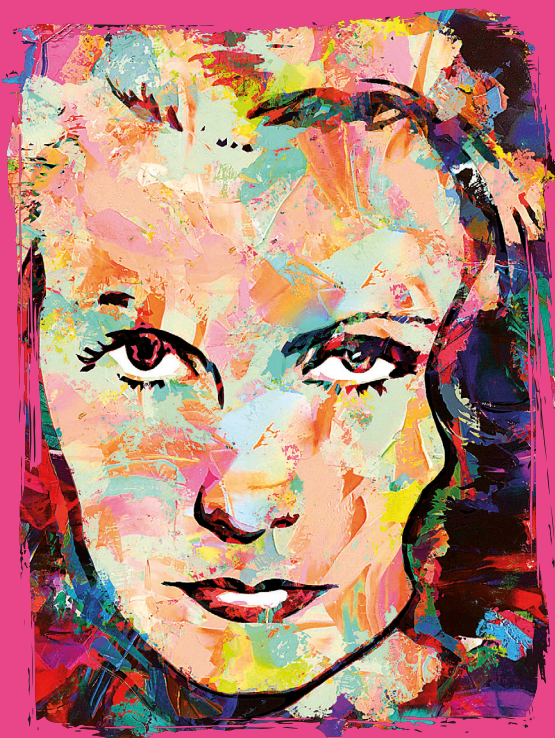


FORME DEL MITO E CINEMA AMERICANO

a cura di
VERONICA PRAVADELLI



Collana

Spettacolo e comunicazione

3



Roma TrE-Press
2019



Università degli Studi Roma Tre
Dipartimento di Filosofia, Comunicazione e Spettacolo
FILCOSPE

Collana
Spettacolo e Comunicazione
3

FORME DEL MITO E CINEMA AMERICANO

a cura di
VERONICA PRAVADELLI



2019

Comitato scientifico:

Luca Aversano, Marina Galletti, Raimondo Guarino, Giovanni Guanti,
Edoardo Novelli, Stefania Parigi, Veronica Pravadelli, Mirella Schino, Anna
Lisa Tota, Vito Zagarrìo.

Impaginazione e cura editoriale: © Libreria Efestò

Elaborazione grafica della copertina: Mosquito mosquitoroma.it **MOSQUITO**®

Edizioni: Roma TrE-Press ©

Roma, luglio 2019

ISBN: 978-88-32136-31-9

<http://romatrepress.uniroma3.it>

Quest'opera è assoggettata alla disciplina Creative Commons attribution 4.0 International Licence (CC BY-NC-ND 4.0) che impone l'attribuzione della paternità dell'opera, proibisce di alterarla, trasformarla o usarla per produrre un'altra opera, e ne esclude l'uso per ricavarne un profitto commerciale.



SOMMARIO

VERONICA PRAVADELLI, <i>Introduzione</i>	5
PARTE I: DIVI, DIVISMO E FORME MITICHE	
FRANCESCO PITASSIO, <i>Il piacere del mito: Edgar Morin, Roland Barthes e la riflessione sul divismo cinematografico</i>	11
GIULIA CARLUCCIO, <i>L'ultimo desperado: Bogart e l'America, prima di Casablanca. Intorno a The Petrified Forest</i>	23
GIUSEPPE GATTI, <i>Caccia al divo. Un approccio transindividuale al mito di Cary Grant</i>	33
PARTE II: MITI E NARRAZIONE NEL CINEMA AMERICANO POSTCLASSICO	
PAOLO RUSSO, <i>Separazione/Iniziazione/Ritorno: il 'potere del mito' nelle strutture narrative del cinema americano postclassico</i>	51
ENRICO CAROCCI, <i>La caduta del bianco. Domino e la forma del mito americano dopo l'11 settembre 2001</i>	71
VALERIO COLADONATO, <i>Siamo uomini o supereroi? Trauma, mascolinità e racconto delle origini in Batman Begins e Iron Man</i>	91
ROSSANA DOMIZI, <i>Quando il mito edipico comincia a vacillare: le strutture familiari nel cinema contemporaneo</i>	107
PARTE III: SPAZI, TEMPI E IMMAGINARI MITICI	
ENRICO MENDUNI, <i>Hollywood e Las Vegas, ambivalenza di un legame</i>	123
LORENZO MARMO, <i>Il deserto sanguina. Decostruzione dello spazio mitico in Jarhead</i>	141
CHRISTIAN UVA, <i>L'italianizzazione del mito americano nel western di Sergio Leone</i>	163
ILARIA A. DE PASCALIS, <i>Mitologia di una ribellione: l'immaginario politico dei Sixties nella serialità televisiva contemporanea</i>	173
Biografie degli autori e delle autrici	191

Veronica Pravadelli

Introduzione

Questo volume prende lo spunto da una giornata di studi promossa dal CRISA (Centro di Ricerca Interdipartimentale di Studi Americani) dell'Università Roma Tre. Nell'ambito di una attività di ricerca interdisciplinare sul mito e la cultura occidentale, che ha dato vita ad altre attività e pubblicazioni¹, il volume qui proposto indaga la rilevanza del mito e delle sue forme per il cinema americano.

Il mito è una tematica dalle alterne fortune critiche. O meglio, non è un argomento che attraversa in modo lineare e costante la riflessione sul cinema. Tuttavia presenta emergenze particolari estremamente produttive: ne vorrei qui segnalare quattro. Non pretendo ovviamente di essere esaustiva, ma semplicemente di tracciare una mappa possibile delle linee di ricerca più rilevanti sinora emerse.

Partiamo dalle origini. C'è una tradizione, che ha origine con *Le cinéma ou l'homme imaginaire* (1956) che lega il cinema e la sua nascita al pensiero magico e primitivo². In questa prospettiva, il mito può a volte essere affrontato in modo indiretto, ma sicuramente il pensiero teorico-antropologico sul cinema e l'immagine cinematografica alimenta anche l'interpretazione del cinema come linguaggio e/o pensiero mitico. Si tratta di una linea volta a cogliere la sopravvivenza del primitivo nel moderno o meglio, come afferma Rachel Moore, è un'indagine che mostra «come la modernità dipenda in modo significativo dal considerare il primitivismo il suo 'altro'»³. La riflessione

¹ Cfr. il volume curato da V. ZAGARRIO, *Mirroring Myths. Miti allo specchio tra cinema americano ed europeo*, Roma TrE-Press, Roma 2019 (in corso di pubblicazione).

² E. MORIN, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Les Editions de Minuit, Paris 1956, trad. it. *Il cinema o l'uomo immaginario*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2016.

³ R.O. MOORE, *Savage Theory. Cinema as Modern Magic*, Duke University Press, Durham 2000, p. 16.

antropologica su ‘cinema e primitivo’ è ben più ampia della questione ‘mito’ e va chiaramente approfondita nelle sedi opportune⁴.

Un secondo episodio rilevante del rapporto tra cinema e mito, più ‘istituzionalizzato’ del primo, è la componente mitica del divismo. Si tratta di una riflessione emersa in diversi contesti nazionali: ma la ricerca sviluppatasi attorno alla «Revue internationale de filmologie» in Francia rappresenta sicuramente l’episodio più importante di quegli anni. Nel saggio di apertura, Francesco Pitassio offre un resoconto critico di questa esperienza e in particolare dei volumi *Les stars* di Edgar Morin e *Mythologies* di Roland Barthes entrambi pubblicati nel 1957⁵. Anche se questo episodio non sembra aver lasciato tracce profonde nei successivi studi sul divismo, ha contribuito in modo importante all’elaborazione di un apparato critico-teorico per lo studio della cultura di massa⁶.

La terza linea di ricerca sul rapporto tra cinema e mito riguarda la ‘natura’ dell’immagine femminile. Questo approccio ha legami con il divismo, ma è emerso a inizio anni ‘70 nell’ambito della Feminist Film Theory. In *Women’s Cinema as Counter-Cinema* (1973) uno dei saggi di fondazione degli studi femministi, Claire Johnston rilegge l’idea di Panofsky secondo cui il cinema si fonda sin dall’inizio su immagini stereotipate. Secondo Johnston la situazione cambia rapidamente poiché «l’immagine dell’uomo fu sottoposta a rapide differenziazioni, mentre lo stereotipo primitivo della donna sopravvisse, sia pure con qualche modifica»⁷. In altre parole, l’uomo venne presto ricondotto nell’alveo della Storia, mentre per la donna si schiusero le porte del Mito. Proprio per questo nella storia del cinema c’è una più ampia diversificazione dell’immagine maschile, mentre l’iconografia femminile è ridotta a pochi modelli: «il mito, dunque, come forma di discorso, rappresenta il mezzo più usato per rappresentare la donna al cinema: il mito trasmette e trasforma l’ideologia del sessismo e la rende

⁴ Oltre a Moore, si vedano almeno F. TOBING RONY, *The Third Eye. Race, Cinema and Ethnographic Spectacle*, Duke University Press, Durham 1996 e C. MARABELLO, *Sulle tracce del vero. Cinema, antropologia, storie di foto*, Bompiani, Milano 2011.

⁵ E. MORIN, *Les stars*, Seuil, Paris 1957, trad. it. *I divi*, Garzanti, Milano 1977; R. BARTHES, *Mythologies*, Éditions du Seuil, Paris 1957, trad. it. *Miti d’oggi*, Einaudi, Torino 1974.

⁶ Come rileva Pitassio, tra questi studi e il lavoro di Richard Dyer, pioniere dei moderni *star studies* (R. DYER, *Stars*, British Film Institute, London 1979, trad. it. *Star*, Kaplan, Torino 2004), vi è una distanza quasi incolmabile. Ma va anche rilevato che in anni più recenti il pensiero di Morin ha goduto di nuova fortuna critica.

⁷ C. JOHNSTON, *Women’s Cinema as Counter-Cinema*, in EAD., *Notes on Women’s Cinema*, Society for Education in Film and Television, London 1973, trad. it. *Cinema delle donne come contro cinema*, «nuova dwf», n. 8, luglio-settembre 1978, pp. 56-67, 56.

invisibile, ovvero naturale»⁸. È facile capire come questo saggio, assieme a quello di Laura Mulvey *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975)⁹, abbia ispirato gli studi femministi e in particolare l'analisi dell'immagine femminile in rapporto a più ampie dinamiche culturali¹⁰.

Un quarto e ultimo ambito attraversato dalla questione del mito è lo studio dei generi cinematografici e per estensione delle strutture narrative. Come nel caso del divismo, è il cinema americano a costituire il terreno più fertile. In generale la questione del mito è affrontata nell'ambito dell'approccio strutturalista. Will Wright, per esempio, in *Sixguns and Society* (1975)¹¹ cerca di interpretare il western alla luce del concetto di mito di Lévi-Strauss. Qualche anno prima, in *The Immediate Experience* (1962) Robert Warshow¹², attento studioso di cultura popolare, aveva studiato le figure archetipiche degli eroi del western e del gangster film¹³. Più recentemente, sulla scorta degli studi sul mito di Joseph Campbell e delle teorie junghiane sull'inconscio collettivo, in *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters* (1992) Chris Vogler ha rintracciato le strutture mitiche nel cinema statunitense contemporaneo in un volume che è diventato un *must* per gli sceneggiatori americani (e non solo)¹⁴.

I saggi qui raccolti intrecciano direttamente alcune di queste linee di ricerca, ma propongono anche altri orizzonti. La prima parte indaga il rapporto tra mito e divismo. Al già citato contributo introduttivo sulla riflessione teorica francese degli anni '50, si uniscono due *case studies* particolarmente importanti sul periodo classico, Humphrey Bogart e Cary

⁸ *Ibid.*, p. 58 (trad. rivista).

⁹ L. MULVEY, *Visual Pleasure and Narrative Cinema*, «Screen», vol. 16, n. 3, autunno 1975, pp. 6-18, trad. it. *Piacere visivo e cinema narrativo*, in EAD., *Cinema e piacere visivo*, a cura di V. Pravadelli, Bulzoni, Roma 2013, pp. 29-44.

¹⁰ Per una breve storia di questo ampio campo di ricerca rinvio al mio *Feminist/gender studies e storia del cinema* in *We Want Cinema*, a cura di L. Buffoni, Marsilio, Venezia 2018, pp. 25-55.

¹¹ W. WRIGHT, *Sixguns and Society. A Structural Study of the Western*, University of California Press, Berkeley/Los Angeles/London 1975.

¹² R. WARSHOW, *The Immediate Experience: Movies, Comics, Theatre, and Other Aspects of Popular Culture*, Doubleday, New York 1962; nuova edizione Harvard University Press, Cambridge 2002.

¹³ Per un approfondimento si veda *The Cinema Book*, a cura di P. Cook, BFI, London 1985, pp. 58-72, 85-92.

¹⁴ C. VOGLER, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters*, Michael Wiese Productions, Studio City 1992 (edizioni successive 1998, 2007), trad. it. *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Dino Audino, Roma 2010.

Grant. Carluccio legge la figura di Bogart, eroe romantico e maledetto ne *La foresta pietrificata* (*The Petrified Forest*, Archie Mayo, 1936), come un'immagine mitica capace di dialogare anacronisticamente con i racconti più significativi della cultura americana. Gatti interpreta Grant come un caso esemplare di mitopoiesi occidentale considerando *Caccia al Ladro* (*To Catch a Thief*, Alfred Hitchcock, 1955) e il corrispettivo 'spin-off letterario' nel romanzo *54* di Wu Ming.

La seconda parte affronta le forme mitiche del cinema americano postclassico da molteplici punti di vista. Partendo dalla tesi che il mito è alla base della struttura narrativa del cinema postclassico, Paolo Russo mostra la rilevanza degli studi sul mito di Campbell e del suo principale 'esegeta' Vogler per una interpretazione del cinema statunitense contemporaneo. Carocci mette alla prova la teoria di Vogler del «viaggio dell'eroe» in relazione al film di Tony Scott *Domino* (2005) dimostrando come la forma postclassica del film riconfiguri il mito e confonda le logiche binarie di genere e razza. Coladonato affronta il *superhero movie* contemporaneo come una congiuntura particolare tra processi industriali e tendenze dell'immaginario. Prendendo come esempi *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) e *Iron Man* (Jon Favreau, 2008) afferma che il lavoro culturale di questo genere è di offrire fantasie rassicuranti sulla natura della mascolinità. Infine Domizi considera la 'rilettura' del mito di Edipo nel cinema contemporaneo focalizzandosi in particolare su *Lontano dal paradiso* (*Far From Heaven*, Todd Haynes, 2002).

Nella terza e ultima parte le forme mitiche vengono evocate in rapporto a particolari dimensioni spaziali e temporali. Menduni confronta Las Vegas e Hollywood/Los Angeles, due luoghi mitici, ma profondamente diversi dell'intrattenimento americano. Marmo parte invece dalla riflessione di Cassirer sull'attività simbolizzatrice e sulla funzione formatrice della fantasia che stanno alla base del mito per riflettere sull'idea del deserto come spazio mitico. L'analisi di *Jarhead* (Sam Mendes, 2005) serve a mostrare i meccanismi di decostruzione mitopoietica messi in atto dall'immagine cinematografica. Uva considera il cinema di Sergio Leone per riflettere su come il western e il mito della frontiera vengano decostruiti e ri-semantizzati dal regista italiano. In questa ipersignificazione del mito si possono leggere anche episodi storici particolari, come gli anni di piombo. Infine, De Pascalis mostra come la serialità contemporanea – in particolare *Cold Case* (HBO, 2003-2010) – attraverso opzioni formali e stilistiche specifiche abbia creato una mitopoiesi degli anni '60 e dei valori della controcultura.

PARTE I
DIVI, DIVISMO E FORME MITICHE

Francesco Pitassio
*Il piacere del mito: Edgar Morin, Roland Barthes
e la riflessione sul divismo cinematografico*

Charlot devia su Hinkel la nostra credenza in Hitler.
Transfert del genere sono possibili
solo nella confusione mitologica delle apparenza e dell'essere.
André Bazin

Il dibattito contemporaneo negli studi dedicati a divismo e celebrità non sembra aver serbato grande memoria del lavoro pionieristico di Edgar Morin. Eppure, *Les Stars* (1957)¹, pubblicato quasi in concomitanza con l'altro contributo dello studioso francese imperniato sul cinema, *Le Cinéma, ou l'homme imaginaire*², conteneva numerose suggestioni o direzioni poi intraprese dalla riflessione sul cinema e i media, e sul ruolo occupatovi dalla rappresentazione della individualità. Probabilmente, quel contributo pionieristico fu penalizzato da un insieme di fattori, fra cui innanzitutto la scarsa conoscenza del pensiero dell'intellettuale francese in area anglosassone – il contesto nel quale maggiormente si sono consolidati gli *stardom studies*; è Francesco Casetti recentemente a sottolineare il carattere tardivo della traduzione di *Le cinéma, ou l'homme imaginaire*, appena una decina di anni fa³. Ma a compromettere una migliore conoscenza della riflessione del teorico francese fu un certo eclettismo, una scarsa sistematicità poi rimproveratagli dal capostipite degli studi sul divismo, e in particolar modo della coniugazione tra questi e *cultural studies*: Richard Dyer⁴.

Non si intende certo fornire una legittimità non richiesta, né necessaria al lavoro di Morin. Piuttosto, si desidera qui mettere in luce tre elementi

¹ E. MORIN, *Les stars*, Seuil, Paris 1957, trad. it. *Le stars*, Olivares, Milano 1995. Si farà qui riferimento alla prima edizione francese.

² ID., *Le cinéma, ou l'homme imaginaire*, Minuit, Paris 1956. Si farà qui riferimento alla riedizione francese: *Le cinéma, ou l'homme imaginaire. Essai d'anthropologie*, Gonthier, Paris 1965, trad. it. *Il cinema o l'uomo immaginario*, prefazione di F. Casetti, Feltrinelli, Milano 1982.

³ F. CASSETTI, *Il cinema*, in E. MORIN, C. PASQUALINI, *Io, Edgar Morin. Una Storia di vita*, Franco Angeli, Milano 2007, pp. 177-187.

⁴ R. DYER, *Stars*, British Film Institute, London 1979, trad. it. *Star*, Kaplan, Torino 2004.

di un certo rilievo. In primo luogo, il contesto disciplinare e istituzionale nel quale la riflessione di Morin sul divismo si sviluppa: il Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS), ma soprattutto la «Revue internationale de filmologie», e l'Institut de Filmologie da cui la pubblicazione periodica scaturisce. In seconda istanza, il ruolo della prospettiva antropologica nel lavoro di Morin e nel dibattito interno all'Institut. In terzo luogo, la convergenza di questi elementi con il lavoro di un intellettuale a tutta prima distante: Roland Barthes. Il semiologo infatti contribuì alla fase conclusiva della vita della rivista, con alcuni scritti piuttosto noti⁵. Tuttavia, al di là della coincidenza leggermente sfalsata della sede editoriale, sembrano altre le risposdenze: la nozione di mito, in prima istanza, apparentemente declinata in modo differente dai due studiosi, ma con significative sovrapposizioni; l'elezione del fenomeno divistico tra i racconti mitici degni di interesse scientifico; e, soprattutto, il confronto con la contemporaneità e le sue forme di produzione simbolica. Non si crede casuale il riferimento all'odierno in due testi centrali nel lavoro intellettuale di Barthes e Morin: *Le mythe, aujourd'hui*⁶ e *L'Esprit du temps*⁷. In questa consonanza di prospettiva e oggetto già risiede il comune progetto di «Communications», varato proprio successivamente al trasferimento in Italia dell'Institut de filmologie.

Notoriamente, la riflessione sviluppata nel quadro dell'Institut de Filmologie, fondato nel 1947 da Gilbert Cohen-Séat, da subito ha un'impronta interdisciplinare. Nel programma umanistico dello studioso, come lo definisce Giorgio De Vincenti⁸, coesistono le prospettive delle scienze sperimentali e dei saperi umanistici più innovativi nel panorama della metà del Novecento. Tra questi ultimi, oltre alla psicoanalisi è da annoverare la sociologia. Nei contributi pubblicati dalla «Revue internationale de filmologie» quelli di impostazione sociologica sono limitati, nel complesso delle

⁵ R. BARTHES, *Le problème de la signification au cinéma*, «Revue internationale de filmologie», nn. 32/33, gennaio-giugno 1960, trad. it. *Il problema della significazione nel cinema*, in *Sul cinema*, Il melangolo, Genova 1994, pp. 51-59. Id., *La recherche des unités traumatiques au cinéma*, «Revue internationale de filmologie», n. 34, luglio-agosto 1960, trad. it. *La ricerca delle unità traumatiche nel cinema*, in *Ivi*, pp. 60-69.

⁶ R. BARTHES, *Le Mythe, aujourd'hui*, in *Mythologies*, Seuil, Paris 1957, trad. it. *Il mito, oggi*, in *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino 1994, pp. 189-238.

⁷ E. MORIN, *L'Esprit du temps*, Grasset, Paris 1962, trad. it. *Lo spirito del tempo*, Meltemi, Roma 2002.

⁸ Si veda G. DE VINCENTI, *Filmologia*, in *Enciclopedia del cinema*, Istituto dell'Enciclopedia Treccani, Roma 2003, reperibile all'indirizzo web <http://www.treccani.it/enciclopedia/filmologia_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/> (ultimo accesso 12.05.2014). Id., *Alle origini della semiotica cinematografica: Cohen-Séat*, «Biblioteca teatrale», nn. 10-11, 1974, pp. 189-204.

attività della testata. Ne va rimarcata una caratteristica ricorrente: in larga parte, essi prendono le mosse dalla riflessione sociologica ed etnologica francese, e segnatamente da alcuni suoi padri fondatori: Émile Durkheim, Lucien Lévy-Bruhl e Marcel Mauss⁹. Il dibattito tedesco o anglosassone, non meno ricco e propositivo alla metà del Novecento, gioca all'interno della rivista una funzione meno modellizzante: le indagini condotte negli Stati Uniti da Paul Lazarsfeld su società e comunicazioni di massa sono note ai sociologi francesi interessati al cinema, e segnatamente a Edgar Morin¹⁰; tuttavia, sono considerate con notevole cautela, quando non con una certa freddezza. A questo distacco rispetto alla sociologia statunitense si aggiunge l'inclusione ponderata della riflessione tedesca, attraverso la mediazione piuttosto eccentrica di Siegfried Kracauer¹¹. Eccentrica per la marginalità dell'intellettuale francofortese rispetto al quadro accademico tedesco, e per le vie indirette con cui i due contributi giungono alla rivista: i testi sono infatti traduzioni francesi della introduzione al celeberrimo e appena pubblicato *From Caligari to Hitler*¹², e di una ricerca per conto dell'UNESCO, apparsa in «The Public Opinion Quarterly»¹³. Tuttavia, i due scritti sono rilevanti per la centralità che vi occupa l'interesse per il cinema come materiale della psicologia sociale, e l'attenzione agli stereotipi quale prodotto culturale.

⁹ Una ricostruzione dettagliata del ruolo della sociologia nella rivista è J.-M. LEVERATTO, *La Revue internationale de filmologie et la naissance de la sociologie du cinéma en France*, «CiNéMAS», *La Filmologie de nouveau*, a cura di F. Albera e M. Lefebvre, vol. 19, n. 2-3, primavera 2009, pp. 183-216. Al contributo sono ampiamente debitore, pur discostandomi da alcune conclusioni.

¹⁰ E. MORIN, *Recherches sur le public cinématographique*, «Revue internationale de filmologie», n. 12, t. IV, gennaio-marzo 1952, pp. 4-19. Morin nel saggio cita accuratamente P. Lazarsfeld, *Audiences Research in the Movie Field*, «Annals of the American Academy of Political and Social Sciences», vol. 254, novembre 1947, pp. 160-168.

¹¹ S. KRACAUER, *Cinéma et sociologie (sur l'exemple du Cinéma de l'Allemagne préhitlerienne)*, «Revue internationale de filmologie», n. 3-4, ottobre 1948, pp. 310-318. Id., *Les types nationaux vus par Hollywood*, «Revue internationale de filmologie», n. 6, t. II (1950), pp. 115-133. Sulla relazione tra Kracauer e la «Revue internationale de filmologie» si veda l'accurata ricostruzione di QUARESIMA, *De faux amis: Kracauer et la filmologie*, «CiNéMAS», cit., pp. 333-358.

¹² S. KRACAUER, *From Caligari to Hitler. A Psychological History of German Film*, Princeton University Press, Princeton 1947, trad. it. *Da Caligari a Hitler. Una storia psicologica del cinema tedesco*, Lindau, Torino 2001.

¹³ Id., *National Types as Hollywood Presents Them*, «The Public Opinion Quarterly», vol. 13, n. 1, primavera 1949, pp. 53-72; ora in *Siegfried Kracauer's American Writings. Essays on Film and Popular Culture*, a cura di J. von Moltke e K. Rawson, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 2012, pp. 81-104.

Dunque, il quadro di indagine sociologico della pubblicazione diretta da Cohen-Séat per più aspetti sembra radicato nel dibattito francese. Innanzitutto, perché la stessa struttura interdisciplinare dell'Institut de filmologie sembra ricalcare, secondo autorevoli osservatori¹⁴, quella dell'Institut d'ethnologie, fondato venti anni prima proprio da Lévy-Bruhl e Mauss. La genealogia è dunque, in primo luogo, di ordine istituzionale. Ma anche alcuni quadri concettuali vengono iterati. Per esempio, la distinzione fondativa di quel dibattito tra fatto filmico e fatto cinematografico adegua la nozione di fatto sociale centrale per la riflessione di Durkheim¹⁵. Più ancora, per la futura elaborazione di Morin paiono determinanti le figure di Lévy-Bruhl e Mauss. Il primo è un nome ricorrente in più scritti pubblicati nei primi anni della rivista. Notoriamente, la proposta teorica più influente del filosofo francese, postulata tra gli anni Dieci e Venti, è quella del «prelogismo», una struttura mentale propria alle popolazioni primitive, all'infanzia e agli alienati, efficiente nel pensiero animistico e magico¹⁶. Le acquisizioni di Lévy-Bruhl attraversano più contributi pubblicati sulla «Revue internationale de filmologie», a partire da un postulato: il dispositivo cinematografico induce una condizione spettatoriale e manifesta un assetto rappresentativo analogo alla condizione psicologica prelogica. Come suggerisce Henri Wallon nel primo numero della rivista, il cinema appartiene alla civiltà contemporanea; eppure, tra le proprietà del cinema è quella di confondere l'ordine spazio-temporale.

«In quella che Lévy-Bruhl chiamava "mentalità primitiva", strane coesistenze, coincidenze inconcepibili erano parte delle credenze comuni. [...] Il cinema ha reso possibili simili effetti»¹⁷. Questa combinazione di avanzamento socio-tecnologico e credenze ancestrali è uno dei paradossi del cinema meritevole di indagine per la «Revue internationale de filmologie». Infatti, il cinema sollecita processi identificativi analoghi a quelli ipnotici, secondo Jean Deprun¹⁸. E dimostra di condividere più aspetti

¹⁴ BLOOM, *Refiguring the Primitive: Institutional Legacies of the Filmology Movement*, «CiNéMAS», cit., pp. 169-182.

¹⁵ Questa ipotesi avanzata in E. LOWRY, *The Filmology Movement and Film Study in France*, University of Michigan Press, Ann Arbor 1985.

¹⁶ L'influenza della teoria di Lévy-Bruhl sulla riflessione estetica di Sergej Eizenštejn, e particolarmente nella fase della speculazione sul *Grundproblem*, è ampiamente nota.

¹⁷ H. WALLON, *De quelques problèmes psycho-physiologiques que pose le Cinéma*, «Revue internationale de filmologie», n. 1, luglio-agosto 1947, p. 16.

¹⁸ Si veda J. DEPRUN, *Le Cinéma et l'Identification*, *Ivi*, pp. 36-38. Una associazione tra Deprun e Morin, attraverso il tema della ipnosi, in R. EUGENI, *La relazione d'incanto*, Vita & Pensiero, Milano 2004.

con il pensiero magico e con il sacro, nelle ipotesi di Guicharnaud e Anzieu¹⁹. Come dichiarava quest'ultimo, «il cinema è la forma corrente che nel XX secolo ha assunto la coscienza del sacro». Il film partecipa di una logica associativa analoga al sogno ad occhi aperti: li accomuna la sollecitazione di una forma di espressione arcaica, della regressione magica, e della catarsi. Questi elementi, secondo lo psicoterapeuta Robert Desoille, «liberano sentimenti che si esprimeranno con delle immagini nelle quali ritroveremo tutti i miti, tutte le credenze dell'umanità, senza che per questo il soggetto, più che lo spettatore del film, possa cadere in una condizione di credulità»²⁰. Per riassumere, in un ampio novero di contributi il cinema produce una condizione psicologica regressiva nel soggetto, e qui le consonanze con Kracauer sono rilevanti; a tale condizione appartengono stadi arcaici del pensiero e della produzione simbolica. Di questi, parte integrante è il mito.

Nel caso di Marcel Mauss, sembra rilevante per la riflessione sociologica sviluppata nella «Revue internationale de filmologie» la riflessione sul sacro, sul dono come meccanismo di coesione sociale, e il concetto di «fatto sociale totale»: un fattore che coinvolge molteplici sfere – cultura, religione, economia, tecnica... – e richiede pertanto un'attenzione pluridisciplinare. È infatti a partire da questa nozione che si sviluppa la riflessione di Georges Friedmann, mentore di Morin, sul cinema come istituzione²¹ – un concetto poi ripreso e ampliato nel tardo Christian Metz²². Friedmann, interessato dal secondo dopoguerra alla civiltà tecnica, si pone il problema del cinema come fatto di una «civiltà tecnica e macchinistica»²³. La distinzione tra società e civiltà è un ulteriore lascito del magistero di Mauss: se i fatti sociali sono solitamente contenuti a un ambito nazionale, i fatti di

¹⁹ J. GUICHARNAUD, *L'univers magique et l'image cinématographique*, «Revue internationale de filmologie», n. 1, luglio-agosto 1947, pp. 39-41. D. ANZIEU, *Filmologie et sociologie*, «Revue internationale de filmologie», n. 2, settembre-ottobre 1947, pp. 175-177.

²⁰ R. DESOILLE, *Le rêve éveillé et la Filmologie*, *Ivi*, p. 201.

²¹ G. FRIEDMANN, E. MORIN, *Sociologie du cinéma*, «Revue internationale de filmologie», n. 10, t. II, aprile-giugno 1952, pp. 95-112.

²² C. METZ, *Le Signifiant imaginaire*, UGE, Paris 1977. trad. it. *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 1980. Per una ricostruzione puntuale del dibattito sul cinema come istituzione e la filiazione Friedmann-Morin-Metz, si veda F. CASETTI, *Il cinema come istituzione*, in ID., *Teorie del cinema. 1945-1990*, Bompiani, Milano 1993, pp. 124-128.

²³ FRIEDMANN, MORIN, *Sociologie du cinéma*, cit., p. 95. Friedmann affronta organicamente per la prima volta la civiltà tecnica in G. FRIEDMANN, *Problèmes humains du machinisme industriel*, Gallimard, Paris 1946.

civiltà eccedono questi limiti. Come è appunto il caso del cinema²⁴. Nella proposta di Friedmann, che nel 1952 firma con Morin un contributo significativamente intitolato *Sociologie du cinéma*, si rintracciano dunque alcune linee portanti della riflessione dell'autore di *Les stars*: cinema come istituzione a tendenza universalizzante; analisi della contemporaneità, a partire dalla dimensione tecnologica e mediatica; iscrizione della riflessione nella genealogia del pensiero filosofico e sociologico francese. A ciò si aggiunga un ulteriore elemento: implicitamente, il cinema come fatto di civiltà totale di cui parlano i due studiosi è, con tutta evidenza, il cinema hollywoodiano. L'istituzione linguistica, economica, sociale, rappresentativa capace di articolare una dialettica tra standardizzazione e individualizzazione propria al divismo, e di generare miti:

Forse, è in questo senso che la potenza del cinema assomiglia a quella del sogno o del mito, che l'uno e l'altro ripetono le medesime situazioni archetipiche, gli stessi monotoni comportamenti, lo stesso contenuto 'latente' e, al contempo, sono sempre diversi nella ricchezza infinita delle proprie sovrastrutture immaginarie²⁵.

La sociologia del cinema può inoltre interessarsi alla costruzione di stereotipi, nella direzione indicata da Kracauer, e che tanto peso avrà nella mitologia di Roland Barthes. Ma solo nel quadro di una ricerca più ampia sul cinema quale istituzione.

La vastità della interrogazione è implicita nel progetto della «Revue internationale de filmologie». Nel caso della riflessione di Morin, questa ampiezza ha una duplice valenza: da un lato, risponde all'universalità del cinema e del suo bisogno: il cinema è un'istituzione universale, capace di diffondersi in culture radicalmente differenti, e risponde a un bisogno individuale e collettivo diffuso²⁶; dall'altro lato, la larghezza dell'indagine coincide con una prospettiva antropologica, ovvero con il primato delle scienze umane e della centralità dell'uomo nella organizzazione della molteplicità dei dati e dei protocolli di indagine impiegati. L'intellettuale francese decide di iscriversi in un paradigma disciplinare nazionale, nel

²⁴ Si veda la ricostruzione della genealogia concettuale offerta in LEVERATTO, *La Revue internationale de filmologie et la naissance de la sociologie du cinéma en France*, cit.

²⁵ FRIEDMANN, MORIN, *Sociologie du cinéma*, cit., p. 101.

²⁶ «Il cinema è un bisogno universale, come ci dimostra il fatto che attecchisca in Africa e in Asia, presso popolazioni ancora arcaiche. Può radicarsi ovunque, laddove ci siano dei gruppi, siano questi evoluti o arretrati». MORIN, *Recherches sur le public cinématographique*, cit., p. 14.

momento stesso in cui lo rinnova eleggendo un oggetto di studio eccentrico. Inoltre, l'antropologia corrisponde agli interessi coevi di Morin, che proprio all'inizio degli anni Cinquanta firma il primo volume a carattere accademico: *L'homme et la mort*²⁷.

L'ambizione del tentativo di Morin è evidente: individuare gli elementi universali, e in certa misura permanenti, nella contemporaneità delle società capitalistiche e mediatizzate. L'elemento che gli consente questa operazione è l'immagine, e quel che ne deriva: l'immaginario. Questa nozione, troppo spesso abusata, mette in relazione la produzione simbolica (immagine) con il suo osservatore (uomo). Infatti, l'immagine è generatrice di un simulacro, di un Doppio. Come afferma Morin nell'altro fondamentale contributo cinematografico: «Il doppio è effettivamente universale nell'umanità arcaica. Forse è *il solo grande mito universale*»²⁸. L'interesse per un'antropologia dell'arte e il legame tra rappresentazione e morte indicano la consonanza con la coeva riflessione di André Bazin, come segnalava anni fa Francesco Casetti²⁹. D'altra parte, Bazin stesso non era certo restio a considerare l'efficacia mitopoietica delle immagini...³⁰

Il divismo è la manifestazione più adeguata a indagare le forme della credenza nelle società contemporanee e la attualizzazione del mito del Doppio. L'approccio che Morin adotta in questa indagine è molteplice. In prima istanza, si postula una omologia tra star ed eroi del mito classico, ovvero mediatori tra la trascendenza divina e l'esistenza mortale – un equivalente dei capi carismatici, nella nota tripartizione delle forme di

²⁷ E. MORIN, *L'homme et la mort*, Buchet et Chastel, Paris 1951. Nella prefazione all'edizione del 1970, Morin riassume il senso unificatore della prospettiva antropologica allora adottato, così come la sua valenza innovativa. Si veda ID., *Préface à la deuxième édition*, in *L'homme et la mort*, Seuil, Paris 1976, pp. 15-23. Recentemente, un contributo ha richiamato l'attenzione sul peso della prospettiva antropologica nel contributo alla teoria del cinema di Morin. Si veda: G. KIRSTEN, «*Tout film est un document social*». *Zum preklären Verhältnis von Filmologie und Kinosozioologie*, «Montage/AV», XIX, n. 2, 2010, pp. 7-20.

²⁸ MORIN, *Le cinéma, ou l'homme imaginaire*, cit., p. 25 [corsivo mio].

²⁹ F. CASETTI, *Teorie del cinema. Dal dopoguerra a oggi*, Espresso, Roma 1978, in part. pp. 63-68. In particolar modo, lo studioso italiano in questo contributo mette in luce con acutezza la specularità delle prospettive di Bazin e Morin, il primo intento a porre l'accento sulla immagine della realtà, il secondo sulla realtà dell'immagine; ma entrambi costantemente attenti a non smarrire i due termini della questione.

³⁰ Si fa qui riferimento ovviamente ai classici scritti del teorico francese dedicati alle star, quali: A. BAZIN, *Pasticcio e posticcio o il nulla per dei baffetti* (1945), in ID., *Che cosa è il cinema*, Garzanti, Milano 1999, pp. 49-53; ID., *Morte di Humphrey Bogart* (1957), in *Ibid.*, pp. 214-218. Ma si veda anche l'acuto e consistente tentativo di formulare una antropologia della immagine e della mitopoiesi cinematografica, in ID., *Il mito di Stalin nel cinema sovietico* (1950), in *Ibid.*, pp. 33-48.

potere adottata da Max Weber³¹. Quanto giustifica l'associazione è la natura peculiare della star, e l'indiscernibilità tra ruoli e attore chiamato a interpretarli: «Terminato il film, l'attore ritorna attore, il personaggio resta personaggio, ma dalla loro unione è nato un essere ibrido che partecipa dell'uno e dell'altro, e li avviluppa entrambi: la star»³². Questa peculiarità è considerabile a partire dalla nozione di mito – «insieme di comportamenti e situazioni immaginarie» secondo Morin³³ – che proietta nella dimensione appunto dell'immagine e del Doppio la rappresentazione.

In secondo luogo, Morin interroga il divismo in termini di istituzione: esso ha i caratteri di un culto, i cui adepti ambiscono a partecipare della natura semidivina dei propri idoli. Il divismo ha una propria liturgia, di cui i festival sono la manifestazione maggiore; delle pratiche di condivisione, in cui imitazione e feticismo coincidono con l'incorporazione; una logica antieconomica, fondata sul carisma, il dono e lo sperpero. Si tratta di una trasformazione della esperienza religiosa nelle società contemporanee di cui il culto delle celebrità è parte³⁴.

In terza istanza, l'intellettuale francese indaga la forma di manifestazione della star: non più la maschera dei culti misterici, ma il trucco. Ora

Il trucco del cinema non oppone un volto sacro al volto profano della vita quotidiana; eleva la bellezza quotidiana al livello di una bellezza superiore, radiosa, inalterabile. La bellezza naturale dell'attrice e la bellezza artificiale del trucco si coniugano in una sintesi unica. La bellezza truccata della star impone una personalità unificatrice alla sua vita e ai suoi ruoli³⁵.

In questa combinazione di standardizzazione e individualizzazione risiede il potere del divismo, la sua specificità mitopoietica, e a mio parere un elemento di comunanza con la riflessione di Roland Barthes. Infatti, il trucco e la fotografia spersonalizzano il corpo attoriale, mentre allo stesso tempo vi insufflano una sovraperpersonalità. Dunque, è l'operazione di inflessione programmata del corpo di un attore attraverso l'immagine fotografica e cinematografica ad uniformarlo, sotto l'apparenza di una unicità – singolare è l'eco della riflessione di Barthes su bellezza essenziale ed esistenziale

³¹ M. WEBER, *Carismaticismo*, in *Economia e società. Dominio*, a cura di E. Hanke, in collaborazione con T. Kroll, Donzelli, Roma 2012, in particolare le pp. 473-484.

³² MORIN, *Les stars*, cit., p. 37.

³³ *Ivi*.

³⁴ C. ROJEK, *Celebrity*, Reaktion, London 2001, in particolare cap. 2.

³⁵ MORIN, *Les Stars*, cit., p. 43.

nel volto della Garbo³⁶. Ma non solo. Si consideri un contributo del futuro autore delle *Mythologies*, del principio degli anni Cinquanta:

Si potrebbe dire che l'intenzione capitale della pittura sia opposta a quella di una qualsiasi sociologia del viso. Il ritratto dipinto conosce soltanto due poli estremi – l'essenza umana o l'identità personale –, trascurando completamente la generalità intermedia del viso collettivo, un viso che non sia cioè né particolare né universale.

Cioè, esattamente quello che il cinema realizza, e che richiede una impresa scientifica capace di produrne una teoria (sociologica) e una analisi (semiologica). Aggiunge infatti Barthes, poco oltre:

Non soltanto il cinema permette alla società di scegliere i propri visi [...] come lungo un'esposizione ben organizzata; ma inoltre, questi visi archetipi sono diffusi con un'insistenza e un'ampiezza sinora impossibili. Così, è proprio il cinema che è sul punto di costituire l'era storica di una sociologia del viso, laddove la pittura e la stessa fotografia ne erano soltanto la preistoria³⁷.

Non pare priva di rilevanza una ulteriore coincidenza: il futuro semiologo, nel medesimo testo, adotta una periodizzazione del divismo e una sua transizione dalla sacralità del muto alla secolarizzazione degli anni Trenta poi ripresa quasi alla lettera dal saggio di Morin. In sostanza, il divismo è una delle principali forme di persistenza del sacro nelle forme specifiche e mediatizzate della contemporaneità; pertanto, esso è una manifestazione pienamente meritevole di essere indagata nella sua immanenza, per comprenderne la funzione sociale³⁸.

Si torni alla riflessione di Roland Barthes sul mito. Il semiologo postula il mito come metalinguaggio, a partire da segni già accessibili: una fotografia denota un referente, però essa è disponibile a essere appropriata dall'operazione mitizzante. La lettura mitica può costantemente paludarsi dietro la denotazione – non è che quello che il segno indica –, ma allo stesso tempo cibarsene e arricchirsene – è evidente che quello che la

³⁶ BARTHES, *Il viso della Garbo*, in *Miti d'oggi*, cit., pp. 63-64.

³⁷ ID., *Visages et figures*, «Esprit», luglio 1953, trad. it. *Visi e facce*, in *Scritti. Società testo comunicazione*, a cura di G. Marrone, Einaudi, Torino 1998, pp. 143-144.

³⁸ Poco prima della scomparsa, Barthes ritorna ancora sulla transizione dal corpo religioso al corpo estetico – ed erotico, quale quello divistico, in ID., *Encore le corps*, «Critique», n. 432-424 (1982), tr. it., *Il corpo, ancora*, in *Ibid.*, pp. 122-131.

denotazione offre è anche il suo mito. È quanto Barthes definisce la «fisica dell'alibi». La garanzia di questa operazione è l'analogia:

La significazione mitica [...] non è mai completamente arbitraria, è sempre in parte motivata, contiene fatalmente una parte di analogia. [...]. La motivazione è necessaria alla duplicità stessa del mito: il mito gioca sull'analogia del senso e della forma: non c'è mito senza forma motivata³⁹.

La dialettica attore/personaggio tipica del divismo mi sembra assai vicina a questa definizione funzionale del mito proposta da Barthes. Non solo. È il radicamento in un elemento motivante il segno – un corpo attoriale, nel caso del divismo – a garantire quella riserva narrativa necessaria all'operazione mitopoetica esaminata dal semiologo⁴⁰. E ancora. È l'immagine analogica della fotografia prima, del cinema poi a instaurare la continua oscillazione consustanziale al mito divistico tra ruolo e attore, e tra dimensione pubblica delle finzioni e sfera privata della supposta realtà. Dinanzi a questo ondeggiamento, si possono scegliere due vie: esaminarne affettuosamente il funzionamento, e rilevarne le specificità. O avanzare sulla strada di una morale del segno, come scriveva Barthes a proposito di *Giulio Cesare* (*Julius Caesar*, J.L. Mankiewicz, 1953) e destrutturare il mito per individuarne la funzione ideologica e dimostrare quanto esso sotto l'apparente inconsistenza politica risponda a esigenze di classe. In questa operazione, è evidente il fastidio provato dallo studioso dinanzi alla struttura rappresentativa fondante il divismo hollywoodiano: la verosimiglianza.

[I]l segno è ambiguo: resta alla superficie, ma non rinuncia a farsi passare per qualcosa di profondo; vuol far capire (che è lodevole), ma nello stesso tempo si dà come spontaneo (che è falso), si dichiara intenzionale e irrimediabile insieme, artificiale e naturale, prodotto e provato. [...] Tra il segno intellettuale e il segno viscerale, quest'arte colloca ipocritamente un segno bastardo, insieme ellittico e pretenzioso, che pomposamente battezza col nome di 'naturalità'⁴¹.

Nota è la fortuna di Roland Barthes nel dibattito anglosassone, e la sua influenza nella genesi dei *cultural studies*. Per paradosso, Morin non esprime

³⁹ ID., *Il mito, oggi*, cit., p. 207.

⁴⁰ Al riguardo, mi permetto di rimandare a un tentativo di elaborazione in F. PITASSIO, *Natali di stelle. Di qualche questione genetica e divistica*, «Agalma. Rivista di studi culturali e di estetica», n. 22, ottobre 2011, pp. 48-59.

⁴¹ BARTHES, *I romani al cinema*, in *Miti d'oggi*, cit., p. 20.

pari sospetto dinanzi al cinema hollywoodiano e alla cultura di massa. D'altra parte, proprio lui aveva indicato quanto la star risponda all'assetto delle società a capitalismo avanzato, e alla loro ideologia dell'individuo. Come avrebbe poi fatto Richard Dyer, in un contributo capitale, e con altri strumenti⁴². Gli intrecci possono essere differenti; ma i miti – e la loro decostruzione – spesso sono più prossimi.

⁴²R. DYER, *Heavenly Bodies*, McMillan, London 1985.

Giulia Carluccio
L'ultimo desperado: Bogart e l'America, prima di Casablanca.
Intorno a The Petrified Forest

Come suggestione di partenza, e per chiarire immediatamente il senso di questo saggio, vorrei richiamare brevemente il noto *America in the Movies*, di Michael Wood, del 1975, e in particolare il saggio *America First*, in cui Wood affronta il mito dell'individualismo americano partendo da Bogart. Vorrei soffermarmi in particolare sull'avvio dell'analisi di Wood, che cito nella traduzione italiana di Ettore Capriolo per Garzanti, del 1979¹:

Humphrey Bogart è seduto a un tavolino con un bicchiere davanti, guardando immusonito nel vuoto, con un lampo di autocommiserazione eroica negli occhi. Stiamo esaminando un'inquadratura di *Casablanca* (1943) che costituisce ormai per moltissime persone l'essenza non soltanto di quel film, ma dell'intera personalità di Bogart (Fig. 1). Ingrandita in un poster e disseminata nei circoli, nei caffè, negli atri, negli appartamenti e nelle topaie del mondo occidentale, è un'eco patetica di un poster altrettanto famoso di Che Guevara: la maschera dell'introspezione romantica come risposta alla maschera dell'azione romantica.

In questo confronto c'è ovviamente molto di anacronistico. Il Bogart del poster non è il Bogart degli anni Quaranta; ma solo un *dropout* degli anni Sessanta che ha preso in prestito il suo viso. Ma, al di là dell'anacronismo, rimane qualcosa, che è un aspetto dell'inquadratura allora come oggi. Qualunque altra cosa possa essere stata o diventata, essa è infatti il ritratto di uno stato d'animo che va ben oltre *Casablanca* e lo stesso Bogart. È un ritratto della solitudine nella sua accezione migliore: fiera, amara, cupa e terribilmente attraente. La tristezza dell'immagine

¹ M. WOOD, *America First*, in *America in the Movies*, Secker & Warburg, London 1975, trad. it. *America innanzitutto*, in *L'America e il cinema*, Garzanti, Milano 1979, pp. 27-49.

e la vaga censura morale che il film ci sollecita ad applicare («Vi compiacete solo del vostro risentimento», dice Ingrid Bergman a Bogart. «Con tutto quel che accade, pensate solo al vostro rancore») ci servono puramente per arrivare a goderci quella consumata e paradossale solitudine, obiettivo di tante aspirazioni inconfessate o confessate solo in parte. Noi insomma aspiriamo a essere soli, anche quando andiamo in cerca di altri, e *Casablanca* esprime perfettamente questa contraddizione (Quando dico *noi*, alludo a tutti coloro che sentono in questo modo, anche se mi sembra che siano gli americani i veri autori e proprietari di questo sentimento. (Il resto del mondo vi ricorre solo ogni tanto). Bogart riconquista la Bergman («Avremo sempre Parigi», si dicono), per poi rinunciare di nuovo a lei. Hanno tutta la gloria di un grande amore, ma non devono continuare a viverlo, e Bogart se ne va alla guerra con Claude Rains, perché a tutti piace Huck Finn che se la svigna nel Territorio o il cowboy che esce pensosamente a cavallo dall'inquadratura, una volta conclusi tutti gli scontri².

Poi, ancora, dopo una serie di altre considerazioni, Wood aggiunge:

Noi non vediamo il film di guerra che Bogart e Rains vanno a interpretare come protagonisti, e quel che rimane alla fine di *Casablanca* non sono questi due che partono sottobraccio per battaglie e avventure, e neanche Bogart e la Bergman a Parigi [...]. Quel che rimane è il Bogart sopravvissuto nel poster, solo, amareggiato, appartato nella sofferenza, tagliato fuori da tutta l'umanità, infelice ma *libero*³.

Ora, se le parole di Wood fanno riferimento a quelli che oggi sono dei luoghi comuni e a un'immagine di Bogart che corrisponde a quell'icona e a quel mito che, tra l'altro, nello stesso 1975 del libro di Wood, anche Eco⁴ celebrava nella prima versione del suo celeberrimo saggio su *Casablanca*, è tuttavia interessante cogliere un aspetto in particolare del suo discorso, quello legato alla dimensione *anacronistica* dell'immagine di Bogart. Quell'anacronismo che riconduce l'inquadratura di *Casablanca* prima a Che Guevara, e, poi, il Bogart 'sopravvissuto nel poster' a un «*dropout* degli anni Sessanta», riprendendo testualmente la definizione di Wood. Questo *flashforward* fa venire in mente un altro anacronismo, quello proposto dall'analisi del *westerner* di Fiedler, nel *Ritorno del pellerossa*, quando risale la parabola dell'americano nel west, da pioniere a

² *Ivi*, pp. 27-28.

³ *Ivi*, p. 29.

⁴ U. Eco, *Ore 9: Amleto all'assedio di Casablanca*, in *L'Espresso*, 17 agosto 1975, pp. 31-33.

cowboy, affermando che dopo il cowboy arriverà il beatnik e poi l'hippie⁵. Quel *dropout* degli anni Sessanta è un po' la versione *maudit* e nichilista dell'hippie di Fiedler, di quel cowboy originario che è anche l'Huck Finn chiamato in causa da Wood per il Bogart di *Casablanca*. Del resto è proprio di Huck Finn che ancora Fiedler ci parla nell'altro suo influente, e precedente, saggio, *Amore e morte nel romanzo americano*, sottolineando la «profonda e terribile gravidanza faustiana di Huckleberry Finn»⁶, fuggiasco dalla civiltà, come altri personaggi di Hawthorne e Melville, prima di Twain e Faulkner⁷. E lo stesso autore, risalendo la letteratura americana, evoca poi la figura del detective come prosecuzione di quella versione americana del mito faustiano⁸, Sam Spade, Marlowe (e dunque Bogart), sostenendo infine che da Huckleberry Finn si giunge allo 'spostato' moderno. Nelle parole di Fiedler, essere Huckleberry Finn, significa essere pronti ad «andare all'inferno», cioè, «in termini moderni [...] essere uno 'spostato', un 'nichilista'»⁹, forse, ancora, il *dropout* del poster. Ma allora, per meglio cogliere il senso di questo *flashforward* partito dall'icona del Bogart di *Casablanca*, come icona cinematografica per eccellenza del mito americano dell'individualismo, e per coglierne la valenza faustiana e nichilista indicata da Fiedler, vale la pena di cercare le origini di quell'icona, andando a ritroso nella carriera di Bogart, alla fase inaugurale del suo successo, attuando un *flashback* dal Rick di *Casablanca* al Duke Mantee di *The Petrified Forest* (*La foresta pietrificata*) di Archie Mayo, del 1936.

La breve analisi che segue riguarda dunque il film prodotto dalla Warner nel 1935 e uscito appunto nel 1936, con Leslie Howard, Bette Davies e Humphrey Bogart, a partire dall'adattamento dell'omonima pièce di Robert Emmet Sherwood¹⁰, futuro *speechwriter* di Roosevelt, messa in scena a teatro nel 1935, con enorme successo di critica e pubblico in entrambi i casi.

Per quanto riguarda il film, amato anche da Jorge Luis Borges, che lo recensisce nel 1936 sul «Sur» definendolo pellicola «fra le più intense che

⁵ L. FIEDLER, *The Return of the Vanishing American*, New York, Stein & Day, 1968, trad. it. *Il ritorno del pellerossa. Mito e letteratura in America*, Rizzoli, Milano 1973, p. 25.

⁶ ID., *Love and Death in the American Novel*, Criterion, New York 1960, trad. it. *Amore e morte nel romanzo Americano*, Longanesi, Milano 1963, p. 452.

⁷ *Ivi*, p. 433.

⁸ *Ivi*, p. 454.

⁹ *Ivi*, pp. 492-493.

¹⁰ R.E. SHERWOOD, *The Petrified Forest* (1934), Dramatist Play Service Inc., Acting Edition, New York 1935 (Renewed 1961, 1962).

abbia mai visto»¹¹, al successo dell'epoca è seguita una minor considerazione da parte dei commentatori successivi, in particolare contemporanei, con qualche eccezione¹², e talvolta una affrettata sottovalutazione. È il caso per esempio di Jonathan Coe che, nel suo libro dedicato a Bogart, lo definisce sbrigativamente un «thriller allegorico e verboso»¹³, riferendosi tuttavia soprattutto alla sceneggiatura e alla pièce di Sherwood, il cui assunto morale e filosofico era stato considerato eccessivamente esplicito anche da Graham Greene nel 1936¹⁴. In realtà, già Borges aveva evidenziato come l'interesse del film non risiedesse tanto o solo nell'esplicita dimensione allegorica, peraltro apprezzata in quanto tale, quanto nella sua atmosfera di incombenza della morte su una serie di personaggi ben definiti, riscontrando nel film una qualità *magica*, potremmo dire fantastica:

La presenza dell'allegoria nel film *La foresta pietrificata* è di conseguenza impeccabile: quantità sufficiente per giustificare le inverosimiglianze del testo teatrale. [...] Se si tralascia o si mette in secondo piano l'intento allegorico, il cuore de *La foresta pietrificata* – l'influenza magica dell'approssimarsi della morte su un gruppo di persone casualmente riunite – mi sembra ammirevole¹⁵.

Considerazioni sul *mood* peculiare del film, al di là della sua dimensione 'filosofica', si trovano anche in una recensione italiana del 1951, che sottolinea:

L'omonimo dramma di Robert E. Sherwood derivava il suo interesse da un certo numero di considerazioni di indole morale e filosofica messe in bocca ai suoi personaggi. Una filosofia astratta non legata

¹¹ J.L. BORGES, *El Bosque Petrificado*, in «Sur», n. 24, Buenos Aires, 1936, in ID., *Film*, Novecento, Palermo 1991, p. 72: «de la más intensas que he visto» [la traduzione in italiano è mia].

¹² Tra queste, si veda la ricca analisi di K. BINDAS, *Neon in the Desert: Robert Sherwood's The Petrified Forest (1936) and the Return of Hope*, in «Journal of Popular Film & Television», Spring 1999, vol. 27 n. 1, pp. 21-31.

¹³ J. COE, *Humphrey Bogart. Take It & Like It*, Bloomsbury, London 1991, trad. it. *Caro Bogart. Una biografia*, Feltrinelli, Milano 2009, p. 23.

¹⁴ G. GREENE, *The Petrified Forest*, «The Spectator», 24 July 1936, in David Parkinson (ed.), *The Graham Green Film Reader*, Applause, New York 1995, pp. 122-124.

¹⁵ BORGES, *El Bosque Petrificado*, cit., p. 70: «La dosis alegórica, en el film *El bosque petrificado*, es tal vez inatachable: lo bastante presente para legitimar las inverosimilitudes del drama... Descartada o relegada a un segundo plano la intención alegórica, el argumento del *Bosque petrificado* – la influencia mágica de la aproximación de la muerte en un grupo casual de hombres y de mujeres – me parece admirable».

alla realtà, ma contenente i germi di una esatta interpretazione di alcuni fenomeni sociali. Archie Mayo ha conservato intatta la filosofia del lavoro d'origine, e ha mantenuto il film nei suoi limiti teatrali. È però riuscito a creare una atmosfera di sospensione e fatalità che nel dramma mancava. Quegli esterni visibilmente ricostruiti in studio, quel deserto dipinto sui fondali, delimitano senza possibilità di equivoci la portata della vicenda, mettendo in evidenza lo stato di desolazione sia materiale che morale di quel deserto 'pietrificato' e staccato da ogni contatto col mondo¹⁶.

In effetti, anche e proprio per quell'atmosfera descritta da Borges come dal critico italiano, il film si differenzia significativamente dalla produzione Warner di quegli anni.

Si tratta infatti di un film di difficile collocazione, sia nel senso di una classificazione di genere, sia nel senso dell'immaginario che esprime in riferimento al contesto del cinema prodotto ed espresso a ridosso della Grande Depressione e del New Deal.

La definizione di *roaring western melodrama* assegnata alla pièce di Sherwood, all'indomani della prima a teatro, dal critico del «New York Times»¹⁷, viene a complicarsi ulteriormente con l'adattamento cinematografico della Warner che obbliga a chiamare in causa almeno ancora il gangster movie, da cui peraltro il film si allontana significativamente e, con maggior pregnanza, il *noir*, di cui anticipa non solo il *mood* visivo, ma anche e soprattutto l'assunto narrativo e morale, nel senso di fallimento e morte che domina tutta la narrazione, e che riguarda in particolare i due protagonisti maschili, interpretati, in senso opposto e speculare, da Leslie Howard e Humphrey Bogart. Entrambi erano stati già interpreti della pièce teatrale, anche se la Warner avrebbe voluto sostituire un Bogart ancora quasi sconosciuto al cinema con Edward G. Robinson. Come è noto¹⁸ fu Howard a imporsi, offrendo così a Bogart l'occasione di interpretare il primo ruolo di successo a Hollywood, quel ruolo che gli procurò un contratto decisivo alla Warner, segnando la grande svolta della sua carriera. Il casting di Bogart in luogo di Robinson sarà decisivo, perché è proprio l'interpretazione bogartiana del killer Duke Mantee a segnare una profonda differenza dall'esempio dei gangster precedenti, e in particolare

¹⁶ Vice, *Riprese. The Petrified Forest*, «Cinema», Nuova Serie, 1 agosto 1951.

¹⁷ B. ATKINSON, «New York Times», January 8, 1935, quoted in E.W. CUNNINGHAM, *The Ultimate Bogart*, Renaissance Books, Los Angeles 1999, p. 126.

¹⁸ Si veda per esempio R. SCHICKEL, *A Celebration of the Life and Films of Humphrey Bogart*, Aurum, London 2006, p. 25.

dal modello incarnato da Robinson, da *Little Caesar* in poi, o anche dal *Public Enemy* James Cagney. Al di là della diversa identità etnica che differenzia il killer americano Mantee dagli immigrati italiani o irlandesi degli esempi citati¹⁹, il Mantee di Bogart è realmente un antieroe *noir*, malinconico e ossesso, vulnerabile e incantato, sbandato e *morituro* (Fig. 2), come l'alter ego Alan Squire, l'intellettuale fallito interpretato da Howard. Laddove, cioè, l'impiego di Robinson avrebbe in qualche modo assimilato la figura di Mantee a quella dei gangster dell'inizio degli anni Trenta, figure al rovescio del mito del *self made man*, Bogart segna il punto di partenza di un nuovo immaginario della Depressione, destinato a esprimere il trauma del fallimento e dello scacco in tutta una serie di film successivi, ascrivibili all'orizzonte *noir*, tra cui *High Sierra*, di Raoul Walsh, del 1941, dove lo stesso attore si trova a interpretare Roy Earl, nuovamente un killer americano che adombra, come Duke Mantee, la figura del mitico John Dillinger, morto nel '34, di cui Bogart studiò accuratamente posture e atteggiamenti già per il ruolo del film precedente e, ancora prima, della pièce teatrale. Fu proprio a partire dall'interpretazione della pièce teatrale che Bogart (allora in profonda crisi esistenziale e vicino al suicidio, come riportano le più influenti biografie), diede al personaggio di Mantee quella dimensione di angoscia e tormento interiore che ritroviamo nel film e che viene poi a interessare quella matrice *pre-noir* di cui si diceva, e di cui si trova traccia anche nel personaggio del gangster di *Dead End*, interpretato l'anno successivo. Era stato il produttore Arthur Hopkins a pensare a Bogart per la parte di Mantee nella pièce, nonostante Sherwood avesse scritto originariamente per Bogart, di cui era amico, il ruolo di Boze. Come nota John Mason Brown, biografo di Sherwood, sottolineando il senso della scelta di Hopkins, «Pensò a qualcosa di più della mascolinità di Bogart. Pensò al suo potere trascinate, alle borse sotto i suoi occhi scuri e angosciati, e alla disperazione pericolosa che segnava il suo volto»²⁰.

Hopkins aveva visto giusto nel cogliere quelle caratteristiche che poi vennero sviluppate nel personaggio cinematografico di Mantee e che valsero a Bogart il primo grande successo, decretato fin dalle prime recensioni del film. Vale la pena di scorre un paio: «Bogart fornisce un ritratto brillante di un assassino anormale, sconcertato e sentimentale» («Herald

¹⁹ Su questo punto cfr., tra gli altri, A.M. SPERBER e E. LAX, *Bogart*, ItBooks, New York 2011, pp. 45-57, e J. MEYERS, *Bogart*, Andre Deutsch, London 1997, p. 59 e sgg.

²⁰ J.M. BROWN, *The World of Robert E. Sherwood. Mirror To His Time*, Harper and Row Publisher, New York 1962, p. 320: «He thought of more than Bogart's masculinity. He thought of his driven power, his anguished dark eyes, the puffs of pain beneath them, and the dangerous despair which lined his face» [traduzione mia].

Tribune»), «Humphrey Bogart è un assassino tormentato, perseguitato, disperato in ogni suo movimento ed espressione» («Daily Variety») ²¹.

Come notano Sperber e Lax,

La performance di Bogart venne amplificata dal film. Il suo ritratto sottotono, che lascia trasparire una violenza pronta ad erompere, la cui economia è ulteriormente diminuita dalla sceneggiatura, era perfettamente adeguato al medium. I primi piani coglievano la desolazione dei suoi occhi, l'improvviso serrarsi delle labbra segnate, e accennavano al fuoco ardente che alimentava il fuorilegge antieroe ²².

In effetti, i primi e primissimi piani del volto di Bogart-Mantee nel film sono impressionanti (come bene dice Jeffrey Meyers, «la voce, il volto, il corpo e il personaggio di Bogart si fondono a creare un'impressione indimenticabile») ²³ e inaugurano un'iconografia della disperazione e della desolazione che definisce il *mood* profondo della Grande Depressione, ben al di là dei riferimenti più diretti, letterali o allegorici che si possono rintracciare in questo e in altri film, e l'onda lunga di questo *mood* supererà gli anni Trenta per informare di sé il paesaggio e la temperatura morale, i volti, gli animi del *noir*. La recitazione ipnotica, monosillabica, vulnerabile di Bogart, le sue posture e movimenti lenti e stilizzati, vengono a esprimere un personaggio altro dall'eroe/antieroe americano del cinema degli anni Trenta, con una nota dolente e triste, più profonda e pervasiva della follia energetica del gangster tipico, più interiore e senza speranza. Ed è su questo piano che il personaggio dell'ultimo *desperado*, dell'ultimo individualista, che ha il suo doppio nell'altrettanto fuori-tempo poeta errante Squier, supera la dimensione di funzione allegorica, conducendo un film che, come è stato detto, «has Great Depression written all over it» ²⁴, ben oltre l'assunto simbolico che la semplice lettura del plot può immediatamente esplicitare.

²¹ «Bogart provides a brilliant picture of a subnormal, bewildered and sentimental killer»; e «Humphrey Bogart is the harried, hunted, desperate killer in every move and expression». Riportate in SPERBER e LAX, *Bogart*, cit., p. 60 [Traduzione mia].

²² *Ibid.*: «Bogart's performance was even enhanced by the film. His underplayed portrayal, with its suggestion of violence ready to erupt, its economy pared even further in the screenplay, was perfectly suited to the medium. The close-ups caught the desolation in his eyes, the sudden tightening of his scarred lips, and suggested the smoldering fires that propelled the outlaw anti-hero».

²³ MEYERS, *Bogart*, cit., p. 63: Bogart's voice, face, body and character all come together to create an unforgettable impression.

²⁴ W. HARE, *Pulp Fiction To Film Noir. The Great Depression and the Development of a Genre*, McFarland & Company, Jefferson 2012, p. 8.

I personaggi che si ritrovano nel microcosmo della stazione isolata nella foresta pietrificata corrispondono tutti a precisi rappresentanti di quei miti e ideologie che la grande crisi (economica, sociale, culturale, morale...) ha messo in discussione, e i dialoghi del film sono sempre eloquenti, se non didascalici, a riguardo. Dai riferimenti dei semplici avventori del saloon allo stato attuale della Nazione, all'inizio del film, a quelli all'America dei pionieri espressi continuamente dal vecchio nonno (che chiama in causa anche Mark Twain), alla disillusione espressa dai *morituri* Squier e Mantee, e al desiderio di cambiamento e fuga della giovane Gabrielle, tutto, se vogliamo, è *detto*, letteralmente, nel film, in continuità fedele con la pièce di Sherwood. Ma al di là del *detto*, il film mostra, fa sentire, rappresenta qualcosa che incarna quel senso di sospensione e di incombenza della fine, verso 'l'inferno', che si è rintracciato nelle parole di Borges e di altri recensori, e che, in Bogart e nel suo personaggio, trovano il vertice e il cuore del film.

Certamente, se tutto ciò riporta all'immaginario della depressione è anche per come la definizione dei personaggi, sia Mantee che Squier, così come degli altri che si ritrovano in trappola nel saloon della stazione di servizio, si lega a quella di un preciso spazio e location e di una precisa struttura narrativa. Evidentemente proprio a questo livello, oltretutto nei dialoghi, come si è detto, emerge la dimensione allegorica esplicitamente definita nel testo di Sherwood. Ma, è utile ribadirlo, nel film l'allegoria riscatta la sua literalità proprio in quella qualità *mágica* individuata da Borges, legata non solo alla caratterizzazione dei protagonisti, ma anche alla messa in scena e alla regia di Archie L. Mayo, e alla fotografia nebbiosa e *dark* di Sol Polito, che rendono la stazione di servizio e il deserto circostante luoghi mentali e astratti.

Se le battute di dialogo (di Alan Squier, in particolare), fanno riferimento alla Foresta Pietrificata come al «cimitero della civiltà americana», è rilevante notare come questo mancato *gangster movie* e questo anticipo di *noir* escluda la location metropolitana per ritrovare il West. Ma il West non è che un luogo fossile, come fossili sono destinati a diventare i protagonisti, entrambi rappresentanti di mondi e ideali senza speranza, come già si diceva.

Entrambi disillusi, obsoleti e destinati a una morte che si attende per tutto il film, non possono che unire il proprio destino l'uno con l'altro. Lo scrittore, come l'*old time american desperado* Mantee, nelle parole del nonno, cantore nostalgico di un mito dell'America dei pionieri ormai ridotto a pura leggenda e aneddoto, come quello che racconta a proposito del suo incontro con Billy the Kid. Del resto anche il vecchio, se non altro per età anagrafica, è prossimo alla morte.

Nello spazio simbolico del film, sineddoche di tutta l'America, non ci sono personaggi portatori di valori alternativi o di speranze reali. Evidentemente non lo è Jason, il debole e insulso figlio del vecchio, retorico difensore della patria nell'alterco con gli avventori che lamentano lo stato di caos della nazione, all'inizio del film, e ridicolo e caricaturale vigilante civico. Non lo sono la coppia che si ritrova intrappolata nel saloon, il banchiere privo di qualsiasi sentimento, e la disillusa moglie. Ma, a ben vedere, nemmeno la giovane Gabrielle, per cui si sacrifica Alan, rappresenta una speranza di cambiamento e di miglioramento per la Nazione. Gabrielle è in fuga da quello spazio verso una Francia, tutta da cartolina (come quelle che le invia la madre, di cui lei parla nel film), in cui si balla per le strade e dove sogna di fare l'artista. Ma noi sappiamo che proprio in Francia già l'americano senza radici Alan aveva tentato lo stesso sogno, quello, fallito, di diventare un grande scrittore, lasciando poi l'Europa per 'scoprire l'America', ma terminando il suo viaggio nella Foresta Pietrificata, insieme a Duke Mantee. Il lieto fine, o l'apertura alla speranza, che alcuni commentatori hanno voluto vedere nel possibile futuro di Gabrielle (e che è forse tale nel testo di Sherwood, che con questa pièce supera il pessimismo delle sue opere precedenti, per iniziare il nuovo corso che lo porterà ad essere, come si ricordava in apertura, *speechwriter* di Roosevelt)²⁵, coincide con una fuga, nonché con un mito, quello del sogno europeo, laddove non è più possibile quello americano. Ma, appunto, è un sogno, che per di più eccede lo spazio-tempo del film. Uno spazio-tempo che resta spettrale, come spettrali sono i volti di Squier e Mantee, che si fronteggiano e confondono nel chiaroscuro del film, in un *mood* che non lascia spazio a interpretazioni ottimistiche.

²⁵ Cfr. la già citata ricca analisi di BINDAS, *Neon in the Desert*, cit., che si sofferma con molta attenzione su *The Petrified Forest* come turning point nell'opera di Sherwood.



Fig. 1 – Rick in *Casablanca* (Michael Curtiz, 1943)



Fig. 2 – Mantee in *La foresta pietrificata* (*The Petrified Forest*, Archie Mayo, 1936)

Giuseppe Gatti
*Caccia al divo. Un approccio transindividuale
al mito di Cary Grant*

Né ai proletari né ai borghesi fregava granché del materialismo storico.
Semplicemente, ammiravano Cary Grant e volevano essere come lui.

Wu Ming, 54

1.

Tutti volevano essere Cary Grant e tutti, ancora, potrebbero esserlo. Il divismo acrobatico di questo *cockney* di Bristol, cresciuto nel *vaudeville* e divenuto archetipo interclassista di stile ed eleganza, è un caso esemplare di mitopoiesi occidentale. In senso stretto, la mitopoiesi è l'arte di produrre miti. Tuttavia, nell'accezione contemporanea che si fa risalire a J.R.R. Tolkien, la si può intendere come la pratica di inserimento e rielaborazione di *tòpoi* mitologici in opere di *fiction* letteraria e cinematografica. Rispetto al paradigma del mito classico, che attinge al passato collettivo per orientare le gesta delle generazioni future, il genere mitopoietico ci tuffa in un futuro utopico o in un passato ucronico al fine di estirpare l'archetipo stesso dal dominio del canone. Eppure, come ci ricorda il collettivo Wu Ming, i rapporti fra l'universo mitologico della Grecia antica e le contemporanee strategie di *storytelling* transmediale non sono agli antipodi: da un nucleo centrale condiviso, entrambi orchestrano mondi narrativi fatti di rimandi, soluzioni di continuità e *spin-off* che spesso risultano in aperto conflitto fra loro¹. Restringendo il campo mitopoietico nei confini del Novecento, gli studi sul divismo cinematografico hanno registrato un'analoga propensione verso un'analisi policentrica e intertestuale del divenire-divo e più in generale, l'attenzione verso forme di intelligenza e *sense-making* emergenti sta assumendo un notevole sviluppo in alcuni rami delle scienze cognitive e del pensiero contemporaneo.

¹ WU MING 1 e WU MING 2, *Mitologia, epica e creazione pop al tempo della rete* <<http://www.carmillaonline.com/2007/01/29/mitologia-epica-e-creazione-pop-al-tempo-della-rete/>> 2007 (ultimo accesso 22.10.2015).

Un'analisi della mitopoiesi di Cary Grant sarà quindi un territorio privilegiato su cui sintonizzare questi molteplici campi di ricerca e ragionare sulle alternative alle traiettorie (apparentemente imposte) del sistema *mainstream* americano per lo sviluppo di percorsi di organizzazione dell'esperienza e soggettivazione individuale e collettiva.

Per iniziare, compiremo un breve confronto fra le teorie divistiche e dell'apparato cinematografico e quelle della teoria letteraria e narrativa, tentando di individuare un carattere epistemologico comune. Successivamente, faremo convergere queste considerazioni negli studi mitopoietici contemporanei, focalizzandoci sul ruolo della così detta *embedded narrative* studiata dal narratologo cognitivo David Herman e sul concetto di «mitocrazia» elaborato dal teorico radicale Yves Citton. A partire da queste considerazioni metodologiche, analizzeremo le diramazioni mitopoietiche di Cary Grant prendendo in esame due universi narrativi: quello cinematografico di *Caccia al Ladro* (*To Catch a Thief*, Alfred Hitchcock, 1955) e il corrispettivo 'spin-off letterario' presentato nel romanzo *54* di Wu Ming².

2.

L'impianto marxista-strutturalista europeo ha certamente determinato la nascita e lo sviluppo dei primi studi sistematici sulla funzione sociale del mito e influito in larga misura sulle teorie narratologiche e del cinema a partire dalla seconda metà degli anni '60. In quel periodo, i teorici francesi del dispositivo cinematografico classico (Baudry, Oudart, Metz, Bellour) come quelli della narratologia (Genette, Todorov, Eco, Barthes) hanno accentuato un'interpretazione tematica o 'ideologica' della narrazione, tenendo meno in considerazione la specificità dei media e dei generi che attraversavano certe storie e che di rimando influivano sull'esperienza fenomenica dell'individuo. Secondo David Herman, il punto debole delle teorie narratologiche strutturaliste è quello di sottostimare la funzione referenziale delle storie (ovvero, in senso ampio, il loro potenziale di creazione di mondi anziché di 'fabule') e la specificità del genere, dello stile e dell'ambiente semiotico-mediatico in cui l'attività di *storytelling* è situata³. La reazione all'egemonia della fabula, intesa come strategia di

² Cfr. WU MING, *54*, Einaudi, Torino 2002.

³ Cfr. D. HERMAN, *Storytelling and the Sciences of Mind*, The MIT Press, Cambridge (US) 2013.

rappresentazione ideologica, si è concretizzata nel modernismo cinematografico degli anni sessanta e settanta che ha promosso un'interrogazione critica dei sistemi di rappresentazione e identificazione al prezzo però di una considerevole perdita di coinvolgimento e piacere spettatoriale⁴. Come ricorda Yves Citton, l'area materialista e progressista delle scienze umane ha progressivamente mostrato una sorta di 'allergia' nei confronti delle storie, lasciando campo libero a narrazioni semplicistiche di stampo reazionario e neoliberista proposte ad esempio dalla nuova destra dell'epoca Reagan⁵.

A partire dagli anni '90, e in maniera ancor più significativa durante il primo decennio duemila, si è verificato un importante cambio di tendenza. La teoria ha rivalutato la funzione emancipatrice del mito avviando una serie di studi multidisciplinari in aperta rottura col *divertissement* postmoderno e rivolti all'analisi transmediale e partecipativa dell'attività mitopoietica.

Il dibattito intorno alla capacità della mente di percepire, organizzare e dare senso alle narrazioni filmiche, è stato uno dei terreni di scontro fra le discipline analitico-cognitiviste e quelle del pensiero continentale o postmoderno a partire dagli anni '80. Se oggi alcuni sostenitori dell'approccio *embodied* insistono sul fatto che un grado di organizzazione lineare dell'esperienza sia inscindibilmente legato all'evoluzione dell'apparato sensomotorio e muscoloscheletrico umano, altresì un approccio *ecologico* riconosce che gli elementi e i processi che costituiscono un mondo narrativo formino un sistema composto da dettagli mancanti, traiettorie potenziali e 'molteplici versioni' che non giungono mai a produrre una narrazione definitiva. Questi approcci trovano applicazione anche per lo studio della 'narrativizzazione' del sé individuale e del mondo-ambiente dell'essere umano.

L'approccio cognitivo di Herman, ad esempio, non mira a distruggere la narrazione ma piuttosto tenta di scardinare la centralità epistemologica della fabula, affiancandole il modello a distribuzione cognitiva legato all'attività di creazione di mondi (*worldmaking*). Con questa mossa, la narratologia evade dalle maglie dello strutturalismo e, come vedremo, negli studi di cinema si guarda all'esperienza filmica come mondo-ambiente performativo. Sia nelle teorie del cinema sia in quelle narratologiche si afferma la nozione di «post-classico».

⁴ V. PRAVADELLI, *Le teorie di Laura Mulvey e gli Studi di Cinema*, in L. MULVEY, *Cinema e Piacere Visivo*, a cura di Veronica Pravadelli, Bulzoni, Roma 2013, p. 16.

⁵ Y. CITTON, *Mythocratie. Storytelling et imaginaire de gauche*, Éditions Amsterdam, Paris 2010, trad. it. *Mitocrazia. Storytelling e immaginario di sinistra*, Alegre, Roma 2013, pp. 86-87.

La così detta attività di *worldmaking*, cioè la capacità dell'individuo di creare mondi dotati di senso tramite l'organizzazione della sua esperienza percettiva, è centrale nella teoria letteraria dei «mondi finzionali» di Lubomir Doležel che assume nell'eroe una caratteristica transindividuale in quanto «entità compossibile» capace di mobilitare nel lettore nuovi mondi e posizionalità soggettive⁶. Negli stessi anni, Edward Branigan opera un'allargamento della teoria spettatoriale analitico-cognitivista inaugurata da David Bordwell e Noel Carroll, moltiplicando le così dette «agentività» filmiche (narratore, personaggio e spettatore) e i gradi di focalizzazione spettatoriale, così da accantonare il binomio inquadatura-oggettiva/soggettiva⁷. Analogamente, negli studi sul divismo cinematografico, Richard Dyer abbatte il monolite dell'agentività divistica che si credeva manipolata ad arte dallo *star system*, individuandone la genesi nell'intreccio di molteplici 'testi mediatici' fra cui il sistema di promozione della star, la pubblicità, il *corpus* filmico e la rete di discorsi critici e di commento. Insieme all'autonomia della fabula e del testo, cade quindi il ruolo privilegiato del film nel determinare la ricezione e l'interpretazione del mito divistico. Per Dyer l'immagine della star «è una totalità complessa priva di dimensione cronologica» ed è capace di suggerire al pubblico l'esistenza di un'identità 'altra' al di fuori di quella evocata dal testo o dal ruolo interpretato⁸. Se l'intreccio è dunque una caratteristica funzionale alla dimensione esistenziale della fabula, il personaggio, per essere riconosciuto tale dallo spettatore, deve trascendere il medium, dando l'idea che ci siano 'molteplici versioni' di se stesso. Potremmo quindi dire che in entrambi gli ambiti teorici, personaggio e divo condividano il medesimo principio di esistenza trans-mediale⁹.

⁶ Cfr. L. DOLEŽEL, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, The John Hopkins University Press, Baltimora-London 1998.

⁷ TH. ELSAESSER e W. BUCKLAND, *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Oxford University Press, New York 2002, trad. it. *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, Bietti, Milano 2010, pp. 186-190.

⁸ R. DYER, *Stars*, BFI, London 1979, trad. it. *Star*, Kaplan, Torino 2003, p. 82.

⁹ Un analogo cambio di paradigma si afferma negli stessi anni anche nelle scienze cognitive. È infatti nel 1991 che Daniel Dennett elabora in maniera più sistematica il suo «modello delle molteplici versioni». Combinando dati analitici ed esperimenti concettuali, il filosofo statunitense giunge a paragonare la nostra esperienza cosciente all'esistenza diegetica di un personaggio letterario. Frutto di una tessitura competitiva fra molteplici narrazioni ed informazioni spurie, il personaggio di Sherlock Holmes, così come la nostra esperienza cosciente, non ha bisogno di un flusso narrativo unitario per sostanzarsi. Cfr. D. DENNETT, *Consciousness Explained*, Little Brown, Boston 1991, tr. it., *Coscienza. Che cos'è?*, Laterza, Roma 2009.

Intorno agli anni Duemila, l'ulteriore nebulizzazione divistica della star, che diventa ormai una *celebrity* a tutto campo, corrisponde al superamento dell'approccio ludico e meta-discorsivo della teoria postmoderna e all'introduzione di quel millefoglie epistemico che è il post-classico. Se gli studi della narratologia post-classica indagano la multisensorialità dell'esperienza narrativa e le configurazioni transmediali dello *storytelling*¹⁰, nel contesto degli studi di cinema il film post-classico 'eccede' i tratti spettacolari del classico, inserendosi in un rinnovato contesto di produzione volatile e partecipata¹¹. In maniera a mio avviso analoga, nel 2008 Wu Ming individua una 'nebulosa' nel panorama della narrativa italiana che definisce *New Italian Epic* (NIE)¹². Questa costellazione di opere sancisce infatti l'ibridazione fra narrativa pop e avanguardia stilistica (*avant-pop*), con una vocazione verso aspetti transmediali e partecipativi, al fine di potenziare i propri effetti mitopoietici. Wu Ming usa il termine 'epica' poiché riconosce nelle opere NIE una funzione taumaturgica, pedagogica e, potremmo dire, di educazione cognitiva. Fra le caratteristiche del NIE, due sono significative per il nostro discorso. Una è la «sovversione 'nascosta' di linguaggio e stile», ovvero l'uso «giusto e serio» della letteratura di genere finalizzata a raccontare una storia nel modo più efficace possibile; l'altra è lo «sguardo obliquo», ossia l'adozione di punti di vista extraumani o lo slittamento ambiguo degli stessi tramite l'uso del discorso libero indiretto che, sul piano del lettore, servirebbe a stimolare un'esperienza ecosofica del sé¹³.

Negli studi di cinema l'idea che questi processi narrativi non siano semplicemente ascrivibili ad un genere, a un movimento o ad un singolo medium matura nel saggio di Thomas Elsaesser dedicato al *mindgame* film. Il *mindgame* è uno strumento cognitivo che come il NIE utilizza l'ibridazione delle forme (avanguardia filmica, letteratura postmoderna e videogame) per orientare la comunità spettatoriale verso nuovi orizzonti epistemici. Elsaesser sottolinea come questi film, da *Lola corre* (*Lola Rennt*, Tom Tykwer, 1998) a *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001), non ci raccontino semplicemente 'storie complesse' bensì le co-determinino diventando essi stessi «agenti performativi» che da un lato giocano con la nostra mente e dall'altro sono innervati in un sistema più ampio di derive narrative.

¹⁰ HERMAN, *Storytelling and the sciences of mind*, cit., p. 107.

¹¹ Cfr. TH. ELSAESSER e W. BUCKLAND, *La narrazione classica/post classica*, in *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, cit., pp. 43-101.

¹² Cfr. WU MING, *New Italian Epic. Letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro*, Einaudi, Torino 2009.

¹³ *Ibid.*, pp. 26-33; 37-41.

Il *mindgame* film, alla stregua dell'opera NIE, afferma una forte singolarità. Entrambi, per seguire ancora una suggestione di Wu Ming, sono «UNO»: *Unidentified Narrative Objects*.

3.

La narratologia transmediale di David Herman entra nel pieno di questo panorama teorico, analizzando la questione dello *storytelling* attraverso lo studio delle dinamiche di lotta fra universi narrativi, la specificità dei vari media coinvolti, le disposizioni e i processi mentali che rendono possibile l'esperienza narrativa e – importante per noi – le forme di intelligenza e articolazione dell'esperienza individuale e collettiva innescate dalla narrativa. Per Herman infatti la narrazione non è semplicemente uno strumento attraverso cui interpretiamo la complessità del reale («worlding the story») ma serve da «dispositivo di modellamento primario» per dare senso e organizzare la nostra percezione-azione nel mondo («storying the world»). La mitopoiesi post-classica, nella sua vocazione più cinematografica o letteraria, è dunque un dispositivo epistemologico-esistenziale, oltre che cognitivo.

Non solo. Lo *storytelling* (quanto più transmediale e partecipativo) sembra partecipare attivamente alla formazione di un tipo di soggettività distribuita e socialmente determinata, che Herman sostanzia a partire da alcune ricerche condotte nel campo della così detta cognizione incarnata (*embodied cognition*). Questo ramo delle scienze cognitive scardina infatti l'approccio cartesiano e cervello-centrico del soggetto (in voga nell'approccio cognitivista classico) studiando il ruolo culturalmente e storicamente situato della corporeità e dell'ambiente nello sviluppo della cognizione e, di rimando, della soggettività¹⁴. In questo contesto, le storie assumono la valenza di 'artefatti cognitivi', ovvero degli strumenti atti all'organizzazione sotto forma di schemi narrativi dei processi di percezione-azione-ragionamento, i quali, si possono quindi estendere al di là del nostro cervello formando un sistema extra-neurale di *sense-making*¹⁵. Sul piano

¹⁴ Questo campo di ricerca trova numerose affinità teoriche nella robotica evolutiva, nella biologia, nella filosofia della mente e, in maniera poco esplorata ma a mio avviso molto rilevante, nel pensiero politico radicale. Herman, che come Branigan rielabora lo strutturalismo di Genette e Vigovsky, accoglie l'approccio tecno-antropologico di studiosi quali Andy Clark e Edwin Hutchins che a loro volta rielaborano delle istanze sviluppate in precedenza dalla fenomenologia continentale.

¹⁵ HERMAN, *Storytelling and the Sciences of Mind*, cit., p. 263. Per 'artefatti cognitivi', ci si

dello *storytelling*, questi artefatti possiedono una ‘componibilità ermeneutica’, non rimangono cioè chiusi all’interno di singoli universi finzionali, e a seconda del loro grado di ‘sensibilità contestuale’, vanno a dialogare con l’ambiente socio-simbolico dell’interpretante.

L’ipotesi più radicale avanzata da queste teorie è che lo *storytelling* sia un apparato psico-socioculturale innervato nel funzionamento della mente. Infatti, secondo il filosofo della mente Andy Clark, questo divenire-dispositivo della mente è il frutto della inusuale plasticità della neocorteccia e del lungo periodo di apprendimento cui gode l’essere umano¹⁶. Tramite questa caratteristica, la nostra architettura neurale è in grado di adattarsi rapidamente ai cambiamenti ambientali per intervenire quanto più efficacemente sulla realtà. Attraverso questa prospettiva, invece che essere modificata o intossicata da dispositivi esterni o artificiali, la nostra percezione e di conseguenza il nostro senso del sé, emerge come un’entità distribuita fra mente, ambiente e corpo. Così per Herman, il mito inteso come «narrativizzazione del mondo» è legato ad un’idea transindividuale dell’intelligenza che si configura tra «il provare a dar senso al mondo e l’essere immersi in un ambiente che si estende oltre il sé»¹⁷.

Pensare alla narrazione in questi termini ci permette di interpretare il fenomeno divistico attraverso una concezione ecologica del sé spettatoriale: un’entità non solo continuamente ri-posizionata, per dirla con Foucault, ma esistenzialmente distribuita al di là dei processi cognitivi che si suppone avvengano nella propria scatola cranica. Herman offre un esempio di questo modello in riferimento alla tecnica dell’*embedded narrative*, ovvero il racconto di una storia all’interno di un’altra storia. Ogni ‘storia nella storia’ infatti produce dei riquadri esistenziali che innescano e delimitano l’operazione di richiamo e ricomposizione delle esperienze del soggetto. Rielaborando la topologia enunciativa di Gérard Genette, Herman analizza il poema *The Ruined Cottage* di Wordsworth abbinando

riferisce sia ad oggetti materiali di natura tecnologica sia a processi e proprietà emergenti dall’interazione con l’ambiente che permettono lo sviluppo di un sistema intelligente. In un’accezione estesa può considerarsi tale l’insieme dei quadranti che compongono il cruscotto di un veicolo, la disposizione delle stelle per l’orientamento nautico o le strategie di mnemotecnica che si utilizzano per organizzare contenuti ‘mentali’ (p. 272). Per una panoramica essenziale sull’attuale lavoro delle scienze cognitive in questa direzione cfr. E. HUTCHINS, *The Cultural Ecosystem of Human Cognition*, «Philosophical Psychology», vol. 27, n. 1, 2014, pp. 34-49.

¹⁶ Cfr. A. CLARK, *Natural-Born Cyborgs. Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, Oxford 2003.

¹⁷ HERMAN, *Storytelling and the Sciences of Mind*, cit., 248.

ad ogni livello narrativo un io-esperenziale e un io-narrante, in maniera analoga alla stratificazione di Branigan. Il continuo passaggio fra universi diegetici ed io-esperenziali messo in atto dal passaggio fra varie cornici narrative può favorire, come nel caso de *La Metamorfosi* di Kafka, una ricollocazione dell'attività ermeneutica anche oltre i legami di specie¹⁸. Come vedremo nell'incipit di *Caccia al Ladro*, Hitchcock usa la medesima strategia per introdurre l'immagine polimorfa di Cary Grant quale divo, archetipo hitchcockiano e protagonista del film.

4.

Il concetto di «storying the world» di Herman, è molto simile a quello di «scenarizzazione» nella teoria politica di Yves Citton. Citton, legato al pensiero post-operaista e radicale europeo, ci ricorda infatti che le narrazioni sono delle concatenazioni che ci attraversano e «funzionano come macchine per orientare i nostri flussi di desideri e convinzioni»¹⁹. La scenarizzazione è quindi la capacità del mito di catturare desideri, orientare comportamenti e donare senso all'attività politico-percettiva individuale e collettiva. Se alla parola 'carne' associo l'immagine di un mattatoio in piena attività, si tratta ad esempio di una scenarizzazione alternativa rispetto a quella di una succulenta bistecca alla griglia. Si innesca, a mio avviso, una ricollocazione ermeneutica simile a quella descritta da Herman riguardo all'*embedded narrative*. Infatti per Citton la scenarizzazione è sempre mutuale: l'individuo e il personaggio possono raccontare e raccontarsi solo nella misura in cui sono essi stessi raccontati all'interno di una tessitura di *frame* narrativi. Lo studio della mitocrazia si fonda quindi sull'analisi delle relazioni di potere che avvengono tramite la scenarizzazione mitopoietica.

L'eroe, secondo Citton, offre al fruitore un percorso utopico di riconfigurazione del sé, in cui si è portati a fare delle proiezioni future e rinegoziare il passato personale all'interno di scenari e mondi possibili. In opposizione all'eroe sovradeterminato da strutture ideologiche (che Citton paragona all'idea monolitica dello *star system*, già demistificata in realtà da Dyer), la nuova traiettoria mitopoietica 'di sinistra' dovrà proporre un eroe goffo, un personaggio in grado cioè di indossare provvisoriamente molteplici maschere incomplete e favorire così il riempimento da parte di altri sé narrativi. Gli eroi della «gauche-rie», un gioco di parole fra *gauche*

¹⁸ *Ibid.*, p. 262.

¹⁹ CITTON, *Mitocrazia*, cit., p. 94.

(sinistra) e *gaucherie* (goffaggine), «si sforzeranno di sentirsi extraterrestri per lasciar emergere la dimensione virtuale e l'immaginazione di altri mondi possibili. [...] bisognerà che essi si allenino a fare del loro essere maldestri l'oggetto di una pratica virtuosa»²⁰.

A mio avviso, l'ambivalente 'goffaggine' del mondo divistico costruito da/su Cary Grant è un caso paradigmatico di mitocrazia maldestra. Il suo persistente potere scenarizzante dagli anni '30 ad oggi, offre un caso di studio privilegiato per un'analisi interdisciplinare del ruolo del divismo cinematografico americano verso una forma mitopoietica post-classica di *worldmaking* cognitivamente e politicamente esemplare.

5.

Classe 1904, il giovane attore-performer Archie Leach venne ingaggiato dalla Paramount come doppione a buon mercato di Gary Cooper sotto lo pseudonimo di 'Cary Grant'²¹. Secondo il biografo Graham McCann, Cary Grant incarnò ben presto un nuovo modello divistico maschile «in conflitto con se stesso»; un «forestiero intimo» dalla mascolinità attenuata, a suo agio nella *screwball comedy* come in quella sofisticata e romantica, prototipo interclassista di gentleman grazie al suo peculiare 'staccato' a metà strada fra il *cockney* londinese e il West Country²². Anche gli studi divistici interessati a Grant, ruotano generalmente attorno a tre sue caratteristiche del tutto peculiari: ironia, ambiguità ed eleganza²³. Se da un lato diventa ben presto uno dei massimi prodotti dello star system hollywoodiano, Cary si afferma come il primo divo *freelance*, curando personalmente gli ingaggi e stipulando percentuali inarrivabili per qualsiasi altro/a divo/a dell'epoca. Reagisce poi con stile anche di fronte all'inevitabile crisi di mezza età, ottenendo un rinnovato successo negli anni '50. Infatti, i tratti romantici di una mascolinità da *bachelor*, anziché 'ribelli' come quelli degli

²⁰ *Ibid.*, p. 337.

²¹ Wu Ming dichiarerà di aver scelto Cary Grant quale protagonista del romanzo in modo accidentale. Durante la fase di ricerca preliminare, un componente del collettivo appuntò le iniziali 'G.C.' riferendosi a Gary Cooper che, nella fase successiva, il resto del gruppo ha interpretato come quelle di 'Cary Grant'.

²² G. McCANN, *Cary Grant. A Class Apart*, Columbia University Press, New York 1996, p. 59.

²³ Cfr. *Cary Grant: l'Attore, il Mito*, a cura di G. Alonge e G. Carluccio, Marsilio, Roma 2006.

emergenti Brando, Dean e Presley, gli permisero di indossare nuovamente i panni del trentenne, fino a sfondare il muro degli anni '60²⁴.

È in questo contesto che ci imbattiamo in *Caccia al ladro*, il film di Hitchcock che riporta alla ribalta Cary Grant attraverso la meta-scenarizzazione della sua parabola divistica, rilanciando il filone hitchcock-grantiano incentrato sullo 'scambio di persona'. Mentre ne *Il Sospetto* (*Suspicion*, 1941) Grant era un giovane marito sospettato di voler uccidere la moglie per intascarne l'eredità, in *Notorius* (*Notorious*, 1946) vestiva i panni di un agente segreto che grazie al suo ascendente riusciva a far infiltrare una giovane donna all'interno di un covo di nazisti americani. In *Intrigo internazionale* (*North by Northwest*, 1959) lo vedremo infine nel ruolo di un pubblicitario scambiato per agente segreto che cadrà a sua volta vittima di un raggirio amoroso ad opera di una agente dei servizi segreti americani. Qui in *Caccia al ladro*, il suo personaggio è Robie 'il Gatto', ex-ladro ed eroe della resistenza francese, che viene ingiustamente accusato di una serie di furti di gioielli che rimandano al suo *modus operandi*. Questa componibilità ermeneutica di *Caccia al ladro* si estende oltre la trama, predisponendo tutta una serie di *embedding* narrativi e visuali. Come vedremo, tutti questi elementi offriranno un notevole gancio a Wu Ming per la migrazione mitopoietica di Grant in 54.

6.

Cercheremo ora di individuare le cornici narrative ed esperenziali relative alla sequenza introduttiva del film, analizzandone i risvolti scenarizzanti. La prima inquadratura è composta da un progressivo carrello in avanti che ci mostra la vetrina di un'agenzia di viaggi su cui sono appesi dei manifesti pubblicitari della Costa Azzurra. Dopo i titoli di testa, in cui compaiono a caratteri cubitali i nomi di Cary Grant, Grace Kelly e Alfred Hitchcock, la camera si avvicina al dettaglio di un manifesto raffigurante una veduta della Riviera che reca la scritta: «if you love life, you will love France» (Fig. 1). Al termine del carrello, si verifica un brusco stacco verso il primo piano di una donna che grida. Segue il dettaglio di un portagioie vuoto e attraverso due inquadrature, vediamo la donna affacciarsi sul medesimo panorama esposto nel manifesto e denunciare il furto dei gioielli invocando l'intervento della polizia. Ci vengono successivamente

²⁴ V. PRAVADELLI, *L'immagine divistica di Cary Grant. Mascolinità/Identità in Hawks e Hitchcock*, in *Cary Grant*, a cura di Alonge e Carluccio, cit., p. 62.

mostrati altri due casi di furto, attraverso una strategia di montaggio simile: il campo totale della camminata sul tetto di un gatto nero che procede verso la mdp; le mani del ladro che si impossessano dei gioielli; di nuovo il totale del gatto che si allontana di spalle dalla mdp; e infine la facciata di un hotel di lusso da cui presumibilmente provengono le grida femminili delle vittime del furto. Dopo una serie di inquadrature che descrivono l'inizio delle operazioni di polizia, in breve siamo trasportati verso una pittoresca villa in collina dove è al lavoro una governante. Attraverso un carrello avvolgente posizionato in basso che si muove in senso opposto alla camminata della donna, scopriamo l'ingresso della casa. All'interno della villa troviamo nuovamente il gatto nero, mentre siede serafico su un divano al fianco di un quotidiano aperto (Fig. 2). Tramite uno stacco, si verifica l'ingresso in un'altra cornice diegetica: dal campo totale passiamo al dettaglio del giornale, e tramite uno zoom in avanti scopriamo il titolo dell'articolo: «The Cat Prowls Again?» («Il Gatto è di nuovo a caccia?», Fig. 3). Leggiamo letteralmente la storia di Robie il Gatto e il suo presunto collegamento con i recenti furti di gioielli. Si torna poi all'inquadratura precedente con il gatto in bella posa e poi, attraverso un aggiustamento di camera, ci viene mostrata un'ampia finestra aperta situata alle sue spalle. Oltre l'apertura, scorgiamo la figura intera di un uomo di profilo (Fig. 4). Con uno stacco sull'asse sfondiamo letteralmente la cornice e raggiungiamo il primo piano di Grant, ancora di spalle. Lo stridio del suono dei pneumatici fuori campo innesca la reazione sia di Grant sia del gatto che in alternanza si voltano lentamente verso la presunta sorgente sonora. In ultimo, dal primo piano frontale del gatto passiamo a quello di Grant che ci mostra il viso. Dopo questa lunga procedura di introduzione del viso di Grant, Robie coinciderà da ora in poi con l'io-esperenziale della vicenda, il così detto protagonista.

L'attraversamento di queste cornici visuali, ingaggia una negoziazione spettatoriale fra baricentri diegetici e soggettivi. Nel primo *setting*, quello della vetrina del negozio, potremmo dire di trovarci ancora ad un livello intermedio fra diegetico ed extradiegetico: diegetico nei confronti del profilmico, ed extradiegetico rispetto ai titoli di testa. Il linguaggio preponderante è tuttavia quello scritto, l'agentività narrante è anonima e l'io-esperenziale è quello dello spettatore-lettore. A partire dalla seconda inquadratura, passiamo al vero e proprio livello diegetico, con il gatto quale figura esperenziale più ricorrente e preponderante. È proprio seguendo il gatto che stacciamo sul dettaglio dell'articolo di giornale, scivolando in un livello ipodiegetico dove si ritrova il linguaggio scritto ma dove il narratore, seppur anonimo, è identificabile con un giornalista afferente all'universo

finzionale di *Caccia al ladro* e l'io-esperenziale torna ad essere il lettore-spettatore. L'articolo è un'evidente allegoria della parabola divistica di Grant. È verosimile credere che il pubblico dell'epoca potesse facilmente riconoscere l'allusione ed immergersi in parallelo in un'ulteriore livello di meta-scenarizzazione: è Cary Grant il grande 'ex' dello *star system* che rinnovando l'inconfondibile connubio con Hitchcock, è tornato di nuovo a 'caccia'. Poi, dopo essere tornati al precedente livello diegetico, attraverso lo stacco sull'asse verso la finestra spostiamo il fuoco esperenziale dal gatto a Robie. Il passaggio fra livello diegetico e ipodiegetico, e fra l'io-gatto e l'io-Robie si verificherà altre volte durante il film, fungendo da *affordance* cognitiva e soggettivizzante (ad esempio, le movenze del gatto anticiperanno allusivamente i pensieri di Robie)²⁵.

7.

Questa concertazione fra discorso narrativo classico, dimensione attrattiva e meta-scenarizzazione divistica, viene a mio avviso ricombinata da Wu Ming e caricata di una componente transmediale e partecipativa di sovversione nascosta dello stile e delle scenarizzazioni imposte. Il romanzo *54* 'ritorna al futuro' immaginando un Cary Grant che a ridosso di *Caccia al ladro* è ingaggiato dai servizi segreti inglesi per svolgere una missione sotto copertura in Jugoslavia. Si tratta di promuovere l'avvicinamento di Tito all'occidente tramite la promessa di un fantomatico film a lui dedicato e con Cary nei panni del dittatore. La vicenda quindi traspone il mitologema hollywoodiano di Cary Grant in chiave 'resistente' sfruttando la dimensione hitchcockiano-grantiana dello scambio di persona per 'eccederla' e farla attraversare dai discorsi politici sulla questione triestina, la geopolitica del dopoguerra, i rapporti italo-americani fra la società dello spettacolo e la criminalità organizzata.

Per aumentare l'efficacia scenarizzante, *54* sfrutta proprio quel mix di eleganza, ironia e ambiguità che sono le caratteristiche peculiari del divo. Infatti, per coprire la sua missione in Jugoslavia, i servizi britannici sfruttano la recente

²⁵ *Embedding* di Grant è un elemento ricorrente anche sul piano visivo. Incastonando il volto di Grant fra architetture, corpi, fiori e altri elementi profilmici si riafferma quella che Giulia Carluccio chiama una «dimensione hitchcockiano-grantiana peculiare» che favorisce quel connubio fra «cinema delle attrazioni, cinema classico e preclassico, cinema modernamente metalinguistico» (cfr. *Cary Grant*, cit., p. 149). Un ulteriore indizio per rilevare la singolare pre-disposizione alla transmedialità e alla distribuzione cognitiva della mitopoiesi grantiana.

assenza dalla ‘mondanità di Hollywood’ di Cary per ingaggiare un sosia. Dopo una discussione surreale con Tito, che loderà l’attore inglese per «aver servito la causa antifascista in un settore strategico come l’intrattenimento», Grant andrà su tutte le furie quando sulla prima pagina del «Telegraph», vedrà il proprio sosia indossare una cravatta *regimental*. Segnato dall’esperienza jugoslava, Cary deciderà di accettare la proposta di Hitchcock, e parte dei fatti si svolgeranno intorno al set di *Caccia al ladro*, in modo da agire così retroattivamente sul mondo filmico. Inoltre lo pseudonimo di Grant sotto copertura è ‘George Kaplan’, lo stesso nome che sarà responsabile dello scambio di persona in *Intrigo internazionale*.

E ancora, 54 opera una peculiare forma di *embedded narrative* attraverso l’ibridazione di uno stratagemma registico hitchcockiano, il McGuffin, mediante la strategia narrativa dello «sguardo obliquo». Come ricorda Hitchcock, il McGuffin è un oggetto o un pretesto che funge da innesco narrativo. Il suo valore d’uso è totalmente irrilevante e infatti molto spesso non viene rivelato. Nella lettura lacaniana di Slavoj Žižek, il McGuffin corrisponde al «significante senza significato», il punto cieco attraverso il quale viene organizzato lo sguardo e il discorso simbolico del Grande Altro²⁶. Questa idea che lo stesso Lacan ha divulgato attraverso l’esempio della pittura anamorfica, viene a sua volta mostrata da Hitchcock mediante delle ‘sogettive impossibili’ caratterizzate da un’inquadratura mobile e/o disancorata dal punto di vista umano in cui tuttavia traspare una componente di non-obiettività. In questo senso, il carrello avvolgente che precede l’ingresso nella villa di Robie è ascrivibile a questo tipo di sogettiva impossibile che eventualmente rimanda ai movimenti felpati e raso terra del gatto. In linea con questo quadro teorico, una linea narrativa di 54 riguarda «McGuffin Electron», un grande televisore con il quale il lettore condivide l’io-esperenziale di un vero e proprio McGuffin narrativo. Come Robie in *Caccia al ladro*, anche McGuffin Electron è descritto come un’entità dal passato glorioso e ora apparentemente inattiva, che innesca la vicenda poiché qualcun altro ne riconosce o ne suppone una determinata qualità. All’interno del televisore è infatti nascosta una partita

²⁶ Cfr. S. ŽIŽEK, *Everything You Always Wanted to Know About Lacan (But Were Afraid to Ask Hitchcock)*, Verso, Londra 1992. Žižek è un autore che Wu Ming conosce molto bene: sia per la comune vicinanza alle teorie della sinistra radicale sia per i numerosi riferimenti al lavoro del filosofo sloveno nel blog del collettivo. Il concetto di «sguardo obliquo» è stato probabilmente ispirato dalla lettura di *Looking Awry* (lett. ‘guardare di sbieco’), il volume contemporaneo a quello dedicato ad Hitchcock, con cui Žižek analizza il ruolo ideologico della *pop culture* rielaborando il concetto epistemologico di «anamorfosi» sviluppato da Lacan.

di eroina che alla fine scopriremo essere stata rimossa, lasciando il corpo del televisore completamente *vuoto*. Un McGuffin, appunto.

In conclusione, non solo la mitocrazia di Cary Grant si molecolarizza in continue cornici scenarizzanti, ma ha dimostrato di allontanarsi dalle istanze normative legate all'universo hollywoodiano in favore di una scenarizzazione nascosta, resistente ed eccessiva che propone una modalità di simulazione esperenziale distribuita e socialmente partecipativa.

Dopotutto, come ricorda il suo biografo, Cary Grant fu un'invenzione della classe proletaria.



Fig. 1 – Il manifesto pubblicitario della Riviera francese in apertura del film (*Caccia al Divo*, Hitchcock, 1955)



Fig. 2 – Il gatto che abita la villa di Robie “il Gatto”



Fig. 3 – Dettaglio dell'articolo di giornale che introduce la storia di Robie



Fig. 4 – La finestra aperta sul giardino oltre la quale scorgiamo per la prima volta la figura di Robie (Cary Grant)

PARTE II
MITI E NARRAZIONE
NEL CINEMA AMERICANO POSTCLASSICO

Paolo Russo

*Separazione/Iniziazione/Ritorno: il 'potere del mito'
nelle strutture narrative del cinema americano postclassico*

Questo saggio offre alcuni spunti di riflessione sulla struttura mitica al fine di valutarne l'effettiva validità nella pratica dello *storytelling* contemporaneo. In particolare, esso si concentra sulla produzione hollywoodiana degli ultimi quattro decenni circa, per lo più *mainstream*, con alcune brevi incursioni anche in altre cinematografie. Quando ci si riferisce al cinema che definiamo postclassico è importante tenere presente che questo non tende più di tanto a un recupero, magari in chiave nostalgica, del cinema classico. In realtà, la Hollywood postclassica è la risultante di almeno tre diverse componenti in una particolare contingenza storica:

- la nuova struttura organizzativo-finanziaria adottata già dai tardi anni Sessanta – a partire dall'acquisizione della Paramount da parte della Gulf+Western Industries Corporation, e della United Artists da parte della Transamerica Corporation, rispettivamente nel 1966 e 1967 – e conclamata poi nei Settanta e Ottanta, con l'avvio di quel processo di conglomerizzazione che anticipa di fatto un'idea di commercio e mercato globale¹;
- l'impiego di tecnologie sempre più sofisticate per quanto riguarda l'aspetto tecnico;
- il confronto con il mito per quanto concerne l'aspetto narrativo.

La compresenza di (almeno) questi tre elementi porta alla nascita del blockbuster che, quindi, non è da considerarsi semplicemente come un

¹ Per un'agile introduzione allo studio di questo contesto industriale, rimando al saggio di T. SCHATZ, *Film Industry Studies and Hollywood History*, in *Media Industries: History, Theory, and Method*, a cura di J. Holt e A. Perren, Wiley-Blackwell, Chichester 2009, pp. 45-56.

high concept che mescola azione, avventura e, spesso, commedia per arrivare a un pubblico il più vasto possibile.

Parlando di miti e struttura narrativa, è quasi d'obbligo prendere le mosse dal paradigma del *Viaggio dell'eroe*, non fosse altro che per la vasta popolarità e diffusione che esso ha raggiunto negli ultimi due decenni, così come formulato da Chris Vogler. Tuttavia va prontamente ricordato che Vogler applica questo modello al cinema mutuandolo e adattandolo dal paradigma «monomítico» di Joseph Campbell². Nel corso della sua lunga carriera Campbell si è occupato solo sporadicamente di cinema e mai con piglio analogo a quello dello studioso di miti e religioni. In questa sede interessa evidenziare come Campbell indichi in *Guerre stellari* (*Star Wars*, George Lucas, 1977) un possibile anello di congiunzione ideale tra mito classico e cinema hollywoodiano; questo perché il film di Lucas basa dichiaratamente la sua narrazione (intesa in senso lato, a includere struttura, temi, personaggi e motivi) sulla struttura archetipica studiata da Campbell³. In rapporto al contesto delineato in apertura, sebbene *Guerre stellari* ne sancisca la definitiva consacrazione in termini di tipologia di prodotto, mercato e *branding*, l'inaugurazione dell'epoca del blockbuster va fatta risalire a qualche anno prima. Per molte ragioni, la cui trattazione esula dallo scopo di questo saggio, il prototipo va individuato ne *Il padrino* (*The Godfather*, 1972) di Francis Ford Coppola; tuttavia, il primo blockbuster che si basa su una chiara struttura narrativa mitica è *Lo squalo* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975). In apertura di un altro fondamentale volume, *The Seven Basic Plots*, Christopher Booker suggerisce un semplice ma illuminante esercizio di comparazione tra *Beowulf* – il noto poema anglosassone la cui incerta datazione risale al tardo Alto Medioevo – e *Lo squalo*. La pacifica comunità costiera di Heorot (nell'attuale Danimarca) nel film

² Si tratta di un debito formativo che, pur riconosciuto costantemente dallo stesso Vogler, viene spesso ignorato sia dai sostenitori che dai detrattori di quest'ultimo. Cfr. C. VOGLER, *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*, Michael Wiese Productions, Saline 1998 [3a ed. rivista 2007], trad. it. *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Dino Audino, Roma 2010.

³ È cosa nota che Lucas abbia fatto riferimento agli studi di Campbell per la sceneggiatura sia di *Guerre stellari* che de *I predatori dell'arca perduta* (*Raiders of the Lost Arc*, 1981). Non solo, terminata la prima trilogia di *Guerre stellari*, nel 1983 Lucas invita Campbell al famoso Skywalker Ranch nei pressi di San Francisco, proprio per discutere della struttura mitica da lui impiegata nei tre film. La collaborazione tra i due continua al punto che due anni dopo, la serie TV *Il potere del mito* (da cui Bill Moyers ricava in seguito il noto volume) viene girata dalla PBS proprio nel ranch di Lucas. Estratti della serie TV e altri interventi di Joseph Campbell sono disponibili in video sul canale YouTube della Joseph Campbell Foundation.

di Spielberg diviene l'ospitale Amity (nell'americana Long Island)⁴ conservando quindi sia l'aspetto denotativo che la connotazione simbolica di zona di confine tra terra (territorio sicuro) e mare, inizialmente luogo di divertimento ma aperto verso l'ignoto e, quindi, verso il pericolo. La tranquilla vita quotidiana degli abitanti viene inaspettatamente messa a soqquadro dall'arrivo di una creatura mostruosa che nel poema ha le gigantesche fattezze di Grendel, discendente dalla stirpe di Caino, mentre nel film assume quelle non meno terribili dello squalo eponimo. Infine, il protagonista Beowulf, che eroicamente affronta il mostro e ristabilisce la pace nella piccola comunità, riveste i panni dello sceriffo Martin Brody (Roy Scheider). Questo confronto tra gli elementi principali delle due storie, seppure necessariamente semplificato, non dimostra tanto che il film di Spielberg sia una versione moderna di *Beowulf*, ma che esiste una serie di elementi formali e di regole che costituiscono una sorta di linguaggio universale della narrazione. Nelle sue opere e attraverso decenni di lavoro, Campbell ha analizzato tali regole, articolandole in quella che egli definisce l'Avventura dell'eroe e che essenzialmente può riassumersi nella seguente macrostruttura triadica⁵:

1. l'eroe si avventura dal mondo ordinario in una regione in cui regnano forze soprannaturali (separazione);
2. lì incontra e si scontra con forze straordinarie fino a quando una vittoria decisiva vanifica gli effetti di tali forze (iniziazione);
3. l'eroe fa ritorno nel suo mondo con tesori/conoscenze da elargire tra i suoi simili (ritorno).

La domanda da porsi ovviamente è se il modello di Campbell funziona e se, attraverso la rielaborazione proposta da Vogler, esso è effettivamente applicabile *tout court* al formato lungometraggio di finzione. Nel tentativo di fornire delle risposte, ritengo sia importante inserire il discorso in

⁴ Il termine inglese *amity* può essere tradotto con amicizia, concordia o armonia.

⁵ J. CAMPBELL ha pubblicato tantissimo, ma i testi che ci interessano in questa sede sono principalmente quattro: *The Hero With a Thousand Faces*, Pantheon, New York 1949, trad. it. *L'eroe dai mille volti*, Guanda, Milano 2008; *The Masks of God*, Penguin, London 1959-1968, trad. it. *Le maschere di Dio*, composto dai 4 tomi *Mitologia primitiva*, *Mitologia orientale*, *Mitologia occidentale* e *Mitologia creativa*, in Italia da Mondadori (Milano) separatamente tra il 1990 e il 1992 (di questi *Mitologia creativa* risulta di particolare interesse per le nostre argomentazioni); *Myths to Live By*, Viking, New York, 1972, trad. it. *Miti per vivere*, Red, Como 1990; *The Power of the Myth*, Doubleday, New York 1988, trad. it. *Il potere del mito. Intervista di Bill Moyers*, Neri Pozza, Vicenza 2012.

un quadro che consideri la genealogia degli studi in questo ambito per capire meglio le ragioni di tanta popolarità del modello, soprattutto negli Stati Uniti. Successivamente, attraverso alcuni esempi pratici metterò a confronto i contributi di diversi autori per evidenziare come, in realtà, l'utilizzo di un paradigma narrativo (universale o meno) risulti proficuo o mostri i propri limiti nella misura in cui esso si presta in modo flessibile alla formulazione di numerose varianti. Questo diviene possibile se si comprende la natura 'duale' della struttura mitica del *Viaggio dell'eroe*, che prevede un percorso sia esteriore che interiore (il cosiddetto arco narrativo del protagonista) intimamente e funzionalmente connessi tra loro. Infine, con riferimento a studi compiuti in ambito cognitivista, cercherò di illustrare, seppure brevemente, il legame, dovuto alla natura intrinseca del mito, tra struttura archetipica e significati profondi connessi alla produzione di emozioni e alla nostra percezione del mondo.

1. *Joseph Campbell: antecedenti e miti universali*

Booker non è il primo a suggerire l'esistenza di un paradigma narrativo universale quando pubblica il suo libro nel 2004. Né prima di lui Vogler, il cui lavoro, prima di venire tradotto, esce in varie versioni tra la fine degli anni Ottanta e i Novanta. Né ancora prima, Campbell, che pubblica *L'eroe dai mille volti* già nel 1949. Per una succinta genealogia degli studi sulle strutture mitiche, occorre risalire almeno alla fine del XVIII secolo⁶. In uno studio inedito, Samuel Johnson osserva come nelle storie di ogni tempo le «immagini e situazioni» narrative siano in numero sorprendentemente limitato ma ricorrenti. Corrispondendo tra loro, due dei maggiori drammaturghi del Settecento (Carlo Gozzi e Friedrich Schiller) concludono che esistono soltanto 36 situazioni drammatiche possibili. Quasi un secolo dopo, Adolf Bastian è il primo a formulare una «teoria della mente umana» basata su un serie di «immagini elementari» che spiegherebbe la presenza di miti simili in tutte le culture in epoche e in zone lontane tra

⁶ Nell'*excursus* che segue, integro alcuni dei nomi suggeriti dallo stesso Booker con altri in un contesto genealogico più specifico per questa trattazione. Al di là dell'Illuminismo, il XVIII secolo, come mai prima, è secolo di viaggi e scambi, che promuovono il recupero delle tradizioni classiche (e non). È in questo periodo che prendono avvio intere discipline e ambiti di studio che scrivono e riscrivono la storia nei successivi due secoli: archeologia, filologia, etnografia, antropologia, studio dei miti, del folklore e delle religioni e, in seguito, psicologia e critica e teoria letteraria. C. BOOKER, *The Seven Basic Plots: Why We Tell Stories*, Continuum, New York 2004.

loro. In questa scia ma da una prospettiva antropologica, nel 1890 James Fraser pubblica *Il ramo d'oro*, nel quale vengono rimarcate le notevoli e numerose somiglianze esistenti tra i vari miti e religioni evidenziando tra gli altri, il motivo del dio risorto. Alla metà del XX secolo, Northrop Frye pubblica il suo *Anatomia della critica*, nel quale il tema della morte e resurrezione viene assimilato al ciclo naturale delle stagioni costituendo le basi formali sia per la tragedia che per la commedia.

Della prima metà del Novecento vanno ricordate due grandi scuole: la prima è il Formalismo russo in riferimento al quale mi limito a due considerazioni. Le note 31 «funzioni» enumerate da Vladimir Propp richiamano chiaramente le 36 situazioni narrative postulate da Gozzi e Schiller⁷. Come è noto, Propp non analizza i miti, né fa uno studio di letterature e religioni comparate: il suo *Morfologia della fiaba* considera un ambito più limitato che comunque rappresenta probabilmente il primo tentativo di accogliere e sistematizzare tutti gli apporti fin qui citati e di formulare una teoria comprensiva. Spesso trascurato dagli studi teorici in ambito cinematografico, Propp sta riscuotendo rinnovata attenzione. Nel suo recente *From Fairy Tale to Film Screenplay*, Terence Patrick Murphy illustra come, applicando il paradigma proppiano in modi diversi, sia possibile rintracciare quattro «genotipi» di intreccio⁸ – desunti dalle fiabe dei fratelli Grimm – che egli analizza attraverso altrettanti esempi celebri: il «fidanzato brigante», applicato all'horror di Rob Schmidt *Wrong Turn* (2003)⁹; il «principe ranocchietto», preferito al modello di Cenerentola per analizzare *Pretty Woman* (Garry Marshall, 1990); il «gatto con gli stivali» utilizzato per *The Mask – Da zero a mito* (*The Mask*, Chuck Russell, 1994); e Cappuccetto Rosso, come inaspettato modello per l'hitchcockiano *Psycho* (*Psycho*, 1960)¹⁰.

⁷ V. PROPP, *Morfologija skazki*, Akademia, Leningrad 1928, trad. it. *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 2000.

⁸ Il termine 'genotipo' è un prestito dalla biologia evolutiva che lo utilizza per indicare l'insieme di 'istruzioni' di cui si compone il codice genetico di un organismo.

⁹ Murphy indica erroneamente Rob Schneider come regista di *Wrong Turn*. T.P. MURPHY, *From Fairy Tale to Film Screenplay: Working with Plot Genotypes*, Palgrave Macmillan, 2015.

¹⁰ Murphy sembra tuttavia ignorare del tutto (non citandolo mai nel suo volume) il precedente lavoro di Booker, che individua sette genotipi di intreccio, traducibili grosso modo in: lotta contro il mostro, ascesa verso il successo, missione, commedia, tragedia, rinascita e viaggio (ed eventuale ritorno). BOOKER, *The Seven Basic Plots*, cit. In un'appendice al proprio volume, inoltre, Murphy propone un confronto schematico tra le 12 fasi del viaggio dell'eroe e le 31 funzioni di Propp, attribuendo le prime a Campbell anziché a Vogler. Come è noto Vogler nel suo modello semplifica a 12 le 17 fasi individuate da Campbell ne *L'eroe dai mille volti*. Vogler non è l'unico ad aver proposto versioni semplificate del modello di Campbell: sia David Adams Leeming che Phil Cousineau riducono infatti le fasi a 8.

La seconda considerazione rispetto al Formalismo russo riguarda l'influenza che nei decenni successivi esso ha esercitato su un'altra scuola europea, quella dello Strutturalismo francese che apre la strada alla moderna narratologia. In questo senso, preme porre l'accento sullo sfasamento temporale (non di poco conto, visto che si tratta di almeno due decenni abbondanti) tra la pubblicazione originale del testo di Propp (nel 1928) e la sua traduzione e diffusione. Precisamente in questo lasso di tempo, ovvero a partire dagli anni Venti e Trenta e quindi contemporaneamente alla scena europea fin qui esaminata, oltreoceano si afferma la cosiddetta Scuola di Chicago, essenzialmente come reazione al New Criticism, che per almeno due-tre decenni riscrive l'agenda della critica letteraria e, per estensione, delle teorie narrative. Proprio in questi anni, Campbell si inserisce come *trait d'union* in uno scenario che si biforca tra Europa e Nord America. Campbell insegna al Sarah Lawrence College (privatissima università nello stato di New York); non è parte quindi della Scuola di Chicago, ma respira il clima del dibattito avviato negli Stati Uniti. Campbell è anche il primo ad appropriarsi della lunga tradizione, prevalentemente europea ma non solo, di cui ho riferito sopra e a cimentarsi in una sfida che lo porta per tutta la vita a studiare e a fare una comparazione enciclopedica di tutti i miti della storia umana. Col risultato che già nel 1949 egli propone la teoria del «monomito», ovvero un mitema universale, nel citato *L'eroe dai mille volti*¹¹.

Per approfondire e capire Campbell occorre però tornare brevemente alla fine dell'Ottocento/inizio Novecento, al tempo della grande rivoluzione avviata dalla psicologia e dalla psicanalisi. In *Miti per vivere* Campbell si dimostra molto critico con Fraser poiché quest'ultimo assimilava la mitologia a una serie di superstizioni da refutare con la scienza. Non ne coglieva, insomma, a detta di Campbell, la rilevanza e il collegamento con la vita interiore dell'essere umano. In quegli stessi anni, Sigmund Freud formula le sue teorie su isteria, sogni e miti, elaborando la distinzione fondamentale tra conscio e inconscio. Secondo Freud, le arti (soprattutto quelle religiose), le filosofie e le civiltà sono di natura patologica, in quanto surrogati delle delusioni infantili e delle esperienze traumatiche represses nell'inconscio. Relegando i miti allo stesso ordine psicologico dei sogni,

¹¹ In *L'eroe dai mille volti* Campbell fa suo ed elabora il concetto di *monomyth* coniato da James Joyce in *Finnegans Wake* (1938). È comunque doveroso ricordare, seppure *en passant*, anche il contributo fondamentale di due contemporanei di Campbell: il controverso Mircea Eliade, che approda a Chicago nel 1956; e, soprattutto, Heinrich Zimmer, studioso di indologia di cui Campbell cura la traduzione delle opere in inglese.

Freud li considera manifestazioni dell'inconscio. In quanto tali, i miti hanno dunque valenza biografica e patologica; una interpretazione negativa che lo pone in una posizione simile a quella di Fraser. La figura decisiva per la formazione di Campbell è Carl Gustav Jung, a cui Campbell giunge (anche) attraverso la mediazione culturale e linguistica di Heinrich Zimmer. La teoria dell'archetipo di Jung (1919) estende il discorso al livello della psicologia collettiva, e vede l'immaginario di miti e religioni in senso finalmente positivo, funzionante secondo una struttura uguale per tutti gli esseri umani, con valenza non biografica ma biologica. Poiché la psiche umana si basa e si forma attraverso l'esperienza interiorizzata del corpo (i cui organi, istinti, impulsi, conflitti, paure sono uguali per tutti), le idee (o immagini) elementari che Jung chiama, appunto, archetipi vengono prima dell'aspetto biografico, ambientale e culturale che solo successivamente provocano la scissione tra mondo esteriore (legato allo stato conscio) ed interiore (quindi, inconscio).

2. *Strutture mitiche tra antichità e Hollywood*

Sulla scorta di questi fondamenti teorici Campbell riesamina l'intera storia del genere umano attraverso la lente del mito¹²: dai Neanderthal di 250 milioni di anni fa fino alle società preistoriche, i cui miti si basano sui rituali di morte e rinascita legati alla caccia degli animali e, una volta divenute agricole, alle piante. Questo mito originario assume poi connotazioni sempre più astratte e simboliche con la nascita delle religioni e una serie di motivi ricorrenti (creazioni, immacolate concezioni, incarnazioni, morte, resurrezione, seconda venuta, giorno del giudizio) che Campbell chiama le «maschere di dio», ovvero metafore per spiegare ciò che ci chiama a una maggiore consapevolezza di noi stessi e della nostra esistenza. Il punto su cui Campbell insiste è che i motivi mitologici sono sempre gli stessi anche se nel corso dei secoli si sviluppano autonomamente in seno alle varie civiltà, entrano in collisione con quelli di altre civiltà, si amalgamano e, successivamente, si differenziano di nuovo.

La rilevanza di questo *excursus* storico e dell'impatto, seppure indiretto, delle teorie di Campbell sul cinema americano postclassico assume maggiore chiarezza se si considera l'attenzione che Campbell dedica a

¹² È possibile desumere il quadro storico complessivo elaborato da Campbell soltanto attraverso un dettagliato confronto tra alcuni suoi testi, in particolare: *Miti per vivere*, *Mitologia creativa* e *Il potere del mito*.

come i miti ‘universali’ giungono e si sviluppano nell’ambito della società anglosassone. Il punto di svolta è la conquista normanna della Gran Bretagna (1066): la nuova lingua (il francese) impone per la prima volta una fase letteraria che si innesta su una tradizione come quella celtica finora esclusivamente orale e che aveva in Artù la propria figura mitica per eccellenza, vista finora come un Messia che in una seconda venuta scaccerà gli invasori anglosassoni. Tale mito si trasforma rapidamente e si diversifica producendo: i) un’epica patriottica, ii) un *corpus* di leggende e iii) il ciclo dei romanzi cortesi. L’epica aggiorna il motivo della guerra e, quindi, della morte e del sacrificio per il bene collettivo; lo si ritrova in forme tuttora simili in molto cinema che riprende tale portata epica con ambientazione storica o contemporanea – si veda il caso eclatante de *Il gladiatore* (*The Gladiator*, Ridley Scott, 2000) nel quale l’iniziale errore di valutazione comporta per il protagonista Massimo una serie di sventure non meritate¹³ – così come nell’*action-adventure* e nel ciclo ormai corposissimo di *superhero movies* targati Marvel Comics o DC; ma anche in titoli come il citato *Lo squalo* che marcano uno spostamento dalla modalità alto-mimetica a quella basso-mimetica, per usare la classificazione che Frye mutua da Aristotele in base alla tipologia di eroe. È bene notare come nella quasi totalità dei film ascrivibili alla prima modalità (alto-mimetica) – a titolo di ulteriore esempio, ai cicli sopra menzionati si possono aggiungere le *franchise* di James Bond, *Missione: Impossibile* e Jason Bourne – la struttura mitica tenda ad espandere l’intero segmento centrale (quello che Vogler descrive come il viaggio attraverso il mondo Straordinario) in una struttura episodica che trova il suo modello archetipico nell’*Odissea*.

Il *corpus* di leggende anglosassoni più o meno religiose ruota intorno alla ricerca del Sacro Graal che da calderone celtico diventa calice cristiano, il primo grande mito occidentale moderno a simboleggiare la ricerca/missione per antonomasia; quella di un ideale spirituale, della possibilità di vivere secondo le proprie potenzialità. Kevin J. Harty ha recentemente curato un intero volume dedicato alle versioni cinematografiche che portano sul grande schermo tale *quest*, con saggi che spaziano da Robert Bresson, Hans-Jürgen Syberberg ed Eric Rohmer a Lars von Trier, passando per i Monty Python e Indiana Jones, fino al Terry Gilliam de *La leggenda del re pescatore* (*The Fisher King*, 1991) e il caso mondiale de *Il codice Da Vinci* (*The Da Vinci Code*, Ron Howard, 2006). Tuttavia, più che la diretta trasposizione sul grande schermo del mito del Graal in termini di contenuto

¹³ Martha C. Nussbaum desume un elenco di possibili sventure dall’*Etica nicomachea* di Aristotele. M. CRAVEN NUSSBAUM, *The Therapy of Desire*, Princeton University Press, 1996.

della storia in prospettiva storica o contemporanea, risulta particolarmente affascinante la con-fusione tra tradizione celtica e cristiana alla luce dell'uso frequente che ne fa il cinema di fantascienza e, in particolare, il sottogenere del *cyberpunk*: non mancano al riguardo studi sui vari episodi di *Terminator* ma, probabilmente, gli esempi più eloquenti li forniscono *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995) – sceneggiato da William Gibson dal suo romanzo omonimo – e, successivamente, *Matrix* (Andy e Lana Wachowski, 1999)¹⁴.

Con la progressiva elaborazione del ciclo di romanzi cortesi francesi, la figura di Artù perde rapidamente importanza lasciando sempre più spazio alle imprese dei suoi cavalieri. Una in particolare ci interessa poiché inserisce una novità assoluta: l'amore come tema dominante (e quindi, dettaglio non secondario, anche personaggi femminili) ma non in chiave che oggi definiremmo romantica. Si tratta ovviamente della storia di Tristano e Isotta la cui ribellione al matrimonio imposto travalica i confini dell'ideale cortese costituendo, di fatto, una ribellione all'ordine sociale e morale imposto. Un mito siffatto rappresenta un cambiamento di portata epocale quando lo si considera alla luce degli eventi che caratterizzano i secoli successivi dominati da Umanesimo e Rinascimento: Inquisizione, Riforma, Controriforma, scisma della Chiesa romana e invenzione della stampa, spostano sempre più l'accento sulle cose terrene, tangibili, e soprattutto sulla sfera individuale. Un processo che trova un suo culmine in quello che possiamo considerare a tutti gli effetti il vero archetipo narrativo moderno: Faust. Con la versione di Christopher Marlowe siamo in piena tragedia elisabettiana; tre secoli dopo, Oswald Spengler, ispirato all'altro Faust, quello settecentesco di Goethe, definisce 'faustiana' l'intera cultura occidentale, basata sul dualismo di forze universali (materia/spirito, luce/ombra, diavolo/dio, e via dicendo)¹⁵. Alla luce di tutto ciò, Campbell ne *Il potere del mito* distingue tra due tipi di mitologie: una mitologia religiosa come rappresentazione di valori e motivazioni umane la cui funzione è dare un senso all'esistenza e al mondo naturale; e una mitologia sociologica, legata alla specifica società di appartenenza che spesso si pone in diretto contrasto con la prima, ovvero non cerca di capire o spiegare ma tende a

¹⁴ Si veda l'analisi del mito romantico/cristiano in *Matrix* proposta nel saggio di Alison Muri. Vale inoltre la pena di citare l'esempio italiano di *Nirvana* (Gabriele Salvatores, 1997). A. MURI, *Of Shit and the Soul: Tropes of Cybernetic Disembodiment in Contemporary Culture*, in «Body & Society», vol. 9 n. 3, 2003, pp. 73-92.

¹⁵ O. SPENGLER, *Der Untergang des Abendlandes. Umriss einer Morphologie der Weltgeschichte*, Verlag Braumüller, Vienna 1918 - Verlag C.H.Beck, Monaco 1922, trad. it. *Il tramonto dell'Occidente. Lineamenti di una morfologia della storia mondiale*, Longanesi, Milano 1957.

voler controllare la natura¹⁶. Fondamentalmente, questa distinzione riassume il portato filosofico alla base dei miti, ovvero la consapevolezza di due cose: l'inevitabilità della morte – e il dubbio esistenziale che ne deriva – e il perdurare dell'ordine sociale.

In *Mitologia creativa* Campbell ritiene che la saga di *Guerre stellari* riproponga il messaggio di Faust con un linguaggio moderno in grado di arrivare a un pubblico planetario, e il messaggio è che la tecnologia non ci salverà. Campbell precisa però (ne *Il potere del mito*) che ciò non significa negare la Ragione, ma che il vero nemico da controllare e sconfiggere sono le passioni negative che albergano dentro ognuno di noi. Quando nella celebre sequenza della morte di Darth Vader (Dart Fener nell'edizione italiana) in *Il ritorno dello Jedi* (*The Return of the Jedi*, Richard Marquand, 1983) il mostro resta finalmente senza maschera, il volto rivelato è quello di un uomo informe che suscita pietà poiché non ha mai sviluppato una sua umanità: è diventato un freddo automa che vive un modello di vita imposto dal sistema.

Occorre però analizzare come gli elementi tematici evidenziati in questi ultimi passaggi vengano articolati attraverso la struttura narrativa. Tornando al viaggio/avventura dell'eroe, e alla luce del contrasto tra i due livelli (individuale/collettivo) sopra esposti, è possibile ridefinire le tre fasi suggerite da Campbell come segue:

1. abbandono della Condizione 1 da parte dell'eroe;
2. il viaggio vero e proprio alla ricerca di motivazioni, capacità, conoscenze adeguate a condurre una vita diversa;
3. approdo a una Condizione 2 (maggiore ricchezza interiore e maturità).

Vogler riprende questa suddivisione, ridefinendo la condizione iniziale come Mondo ordinario, il viaggio vero e proprio come l'attraversamento del Mondo speciale (o straordinario) e infine l'approdo alla condizione finale come ritorno al Mondo ordinario. Vogler ne semplifica inoltre la struttura interna, riducendo i 17 step previsti da Campbell a 12¹⁷. A oggi Stuart Voytilla è l'unico ad avere tentato di applicare il modello di Vogler

¹⁶ A dispetto di quanto si potrebbe inizialmente pensare, la Bibbia è un compendio del mito sociologico per eccellenza.

¹⁷ Diagramma e rappresentazioni grafiche di vario tipo del modello di Vogler sono facilmente reperibili in Internet. Le 12 fasi del viaggio dell'eroe sono tradotte in italiano nel modo seguente: 1) Mondo ordinario; 2) Richiamo all'avventura; 3) Rifiuto del richiamo; 4) Incontro col mentore; 5) Varco della prima soglia; 6) Prove, amici, alleati; 7) Avvicinamento alla caverna più recondita; 8) Prova centrale (seconda soglia); 9) Ricompensa; 10) Via del ritorno; 11) Resurrezione (terza soglia); 12) Ritorno con l'*elisir*.

sistematicamente a un ampio campione di cinema americano (con qualche eccezione), in massima parte rappresentativi dei decenni Ottanta e Novanta ma con non poche incursioni anche nei decenni precedenti. In *Myth and the Movies* Voytilla analizza ben 50 titoli, cinque per ciascuno dei dieci generi considerati – *action-adventure*, *western*, *horror*, *thriller*, guerra, drammatico, dramma romantico, commedia romantica, commedia e fantascienza/*fantasy* – applicando pedissequamente lo schema di Vogler¹⁸. Voytilla sembra avere buon gioco nel dimostrare che il viaggio dell'eroe funziona quando lo si applica a film come *I predatori dell'arca perduta* (*Raiders of the Lost Arc*, 1981; non a caso nato dal sodalizio Lucas/Spielberg/Kasdan) e *Trappola di cristallo* (*Die Hard*, John McTiernan, 1988) o a storie che narrano di viaggi veri e propri, come ad esempio *Balla coi lupi* (*Dances With the Wolves*, Kevin Costner, 1990) o *Il fuggitivo* (*The Fugitive*, Andrew Davis, 1993). È facile però obiettare che quasi tutti questi film presentano una struttura nettamente sbilanciata sull'intreccio, in molti casi con personaggi poco o per niente sviluppati: terminata l'avventura/missione è lecito chiedersi quale maggiore ricchezza interiore abbia acquisito Indiana Jones. Sia il *subplot* pseudoromantico con il personaggio femminile (Marion) che il difficile rapporto con le istituzioni accademiche e militari da cui prende spunto la vicenda rimangono francamente troppo esili per consentire di sviluppare un efficace 'arco' del personaggio. Voytilla è chiaramente consapevole di tale deficienza poiché cerca, con scarso successo, di convincere il lettore che in *Trappola di cristallo* il protagonista John McClane compie anche un percorso di crescita personale solo perché alla fine si riconcilia con la moglie.

Occorre invece riconoscere che non tanto il modello di Vogler quanto la sua applicazione si traduce spesso in un eccessivo schematismo delle 12 'tappe' del viaggio che ne trascura la natura più articolata e complessa. Ciò risulta evidente anche quando lo si utilizza per analizzare la struttura di film che, all'opposto degli esempi appena citati, risultano sbilanciati verso il viaggio interiore: film come *Sideways – In viaggio con Jack* (*Sideways*, Alexander Payne, 2004), *Little Miss Sunshine* (Jonathan Dayton, Valerie Faris, 2006), *Juno* (Jason Reitman, 2007), *The Wrestler* (Darren Aronofsky, 2008), *Il cigno nero* (*Black Swan*, Darren Aronofsky,

¹⁸ Le attribuzioni di Voytilla ai vari generi in alcuni casi sono quanto meno discutibili se è vero che riesce a raggruppare *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), *La bella e la bestia* (nella versione d'animazione del 1991 diretta da Gary Trousdale e Kirk Wise) e *Lezioni di piano* (*The Piano*, Jane Campion, 1993) come drammi romantici; e *Il laureato* (*The Graduate*, Calder Willingham, Buck Henry, 1967) e *Mamma ho perso l'aereo* (*Home Alone*, John Hughes, 1990) sotto la generica etichetta di commedie.

2010), *Paradiso amaro* (*The Descendants*, Alexander Payne, 2011) o il recentissimo *Brooklyn* (John Crowley, 2015) citati spesso come campioni del cinema indipendente di successo, sono esempi lampanti che applicano il modello di Vogler alla lettera¹⁹.

Gli esempi proposti di Voytilla lasciano invece molto a desiderare laddove si cimentano con film che presentano strutture narrative basate su un'interazione più articolata tra viaggio esteriore ed interiore. La sua analisi non riesce a rendere conto, ad esempio, di come ne *Il silenzio degli innocenti* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, 1990) l'avvio del viaggio interiore della protagonista Clarice (Jodie Foster) venga rinviato sistematicamente – a dispetto dello schema di Vogler che lo vuole procedere in parallelo al viaggio esteriore – fino al segmento centrale del secondo atto quando Hannibal Lecter (Anthony Hopkins) la costringe ad affrontare i fantasmi del suo passato. La *detection* che spinge la linea dell'intreccio principale – il caso del serial killer Buffalo Bill – potrà riprendere soltanto al completamento di tale viaggio interiore che, dunque, comincia e ha termine in una specifica e chiaramente circoscritta sezione della narrazione. In un altro capitolo dedicato a *Thelma & Louise* (Ridley Scott, 1991) Voytilla insiste nel descrivere l'ultimo segmento narrativo del film forzando gli step del modello di Vogler; la sequenza di vendette simboliche (contro il poliziotto e contro il camionista) che le due protagoniste si concedono ne scandirebbero il supposto ritorno al Mondo ordinario, mentre il salto nel vuoto del canyon rappresenterebbe una metaforica resurrezione, intesa come vittoria morale, nonostante l'estremo sacrificio compiuto. È invece evidente come le due donne optino per la decisione esattamente opposta, ovvero di rifiutare consciamente la possibilità di qualsiasi ritorno a un Mondo ordinario che non possono più accettare; tale rifiuto cortocircuita la struttura su se stessa provocando un *loop* narrativo che, casomai, estende la durata del viaggio nel Mondo speciale fino alle estreme conseguenze. Una soluzione simile la si ritrova ad esempio in *Seven* (David Fincher, 1995), quando l'inaspettata decisione del serial killer John Doe (Kevin Spacey) di costituirsi alla polizia causa un corto circuito analogo possibile perché alla tradizionale macrostruttura della *detection* lo sceneggiatore Andrew Kevin Walker ha sovrapposto una seconda struttura

¹⁹ Si noti come tutti i film qui citati, così come *Full Monty – Squattrinati organizzati* (*The Full Monty*, Peter Cattaneo, 1997), siano progetti targati Fox Searchlight, la società del gruppo Fox specializzata nella produzione e distribuzione di film 'indipendenti' e di 'qualità', a ulteriore dimostrazione che i modelli qui analizzati non sono esclusiva frequentazione dei blockbuster.

interna scandita, di crimine in crimine, dalla messa in scena dei sette peccati capitali²⁰. Quest'ultima strategia – la sovrapposizione di una seconda struttura che risponde a logiche interne precipue del film in questione su un'impalcatura che riprende in modi alquanto flessibili la struttura mitica – sembra essere diventata prassi comune in molto cinema contemporaneo: un film come *Inception* (Christopher Nolan, 2010) rappresenta senza dubbio uno dei casi più estremi di come sia possibile utilizzare tutti gli elementi archetipici – struttura e personaggi – proposti da Campbell e Vogler, per poi stravolgerli e piegarli alla complessa logica interna del proprio impianto narrativo²¹.

3. *Manualistica contemporanea, Aristotele e omeostasi*

Per comprendere meglio come i paradigmi teorici delle strutture narrative si siano andati articolando in tempi più recenti, Vogler e i miti di Campbell non sono sufficienti. È necessario infatti includere nel quadro anche un'altra area di studi e pubblicazioni. Gli ultimi decenni hanno visto un proliferare di manuali di sceneggiatura, per lo più, e la cosa ovviamente non sorprende, pubblicati negli Stati Uniti e tarati prevalentemente (ma non esclusivamente) in funzione del cinema hollywoodiano. Gli autori di questa manualistica si possono dividere grosso modo in due gruppi in base a formazione professionale e approccio. Del primo gruppo fanno parte sceneggiatori professionisti, *script reader*, *script doctor* e consulenti di case di produzione e sviluppo²². Buona parte di questi autori predilige un approccio informale nello stile di scrittura (spesso volutamente colloquiale) col chiaro intento di strizzare l'occhio al mercato. Al di là della effettiva qualità e utilità dei singoli contributi, queste pubblicazioni tendono a somigliarsi molto l'una con l'altra. La svolta decisiva viene dal secondo gruppo di autori, la cui attività in realtà precede spesso il primo. Questo secondo gruppo include autori che vantano esperienze in ambito sceneggiatorio a cui affiancano la carriera accademica, chi in modo più tradizionale e continuativo (come Richard Krevolin alla University of South California), chi soprattutto all'inizio per poi dedicarsi alla consulenza a

²⁰ Si potrebbe casomai disquisire sul fatto che tali ribaltamenti avvengono sistematicamente nel passaggio tra secondo e terzo atto, secondo il relativo paradigma di Syd Field citato più avanti.

²¹ Mi permetto di rimandare a un mio saggio su *Inception* e *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010) nel volume *Hollywood Puzzle Films*, a cura di W. Buckland.

²² A mero titolo di esempio, cito qui Dara Marks, Blake Snyder e William Akers.

tempo pieno, come i casi eclatanti di Syd Field (che negli anni Settanta insegnava allo Sherman Oaks Experimental College, oggi Sherwood Oaks Film School, a due passi da Hollywood) e Robert McKee. I testi di questi autori tendono a contestualizzare l'aspetto manualistico-pratico in un quadro teorico più o meno vasto che trova la propria giustificazione nel fatto che questi studiosi si formano o contribuiscono direttamente a introdurre l'insegnamento del cinema praticato, e quindi anche della sceneggiatura, nelle università americane, soprattutto a partire dagli anni Settanta e Ottanta. L'ampiezza e la solidità di tale impianto teorico trova fondamento nell'onda lunga dell'impatto esercitato dalla citata Scuola di Chicago.

La scuola critica di Chicago è anche, se non meglio, nota come neo-aristotelica. E mentre a Chicago si occuparono soprattutto di letteratura anglo-americana, non c'è manuale di sceneggiatura, che si tratti di autori del primo o del secondo gruppo, che non trovi in Aristotele un punto di riferimento fermo per conferire autorità accademica al metodo proposto, spesso anche solo per giustificare la famosa struttura in tre atti²³. In riferimento ai tre gruppi di scienze da lui individuati, Aristotele ha scritto una quindicina di volumi sulle scienze teoretiche, una decina di volumi di etica (che con la politica rientra nelle scienze pratiche) e un solo, breve volume sulla poetica. È fondamentale però sottolineare che per Aristotele la poetica è *techne*, termine da cui ovviamente deriva 'tecnica', ovvero un sapere esperto che consente di applicare una teoria generale (vale a dire un insieme di conoscenze e regole derivate dall'analisi dei casi pratici) al singolo caso pratico. La *Poetica* di Aristotele è un manuale piuttosto succinto – ma comunque basato sullo studio dettagliato di un vasto corpus letterario – che fornisce in maniera piuttosto schematica una teoria generale finalizzata appunto a un'applicazione pratica. *L'incipit* programmatico ci informa che la *Poetica* è uno studio delle forme, intese essenzialmente come struttura dell'intreccio, e di quante (in numero) e quali parti tale struttura consista. Nel testo Aristotele insiste sul fatto che una tragedia (o una commedia) non si basa né su puro realismo, né sul simbolismo, ma sulla coerenza interna del mondo creato dalla/con la narrazione in base alle leggi di probabilità e necessità interne a tale mondo fittizio e dipendente

²³ Va sottolineato come nella manualistica in questione non sia affatto raro riscontrare osservazioni esegetiche riguardanti l'opera di Aristotele quanto meno discutibili, quando non palesemente errate: su tutte spicca la presunta relazione diretta – spesso invocata nei suddetti manuali – tra la struttura in tre atti resa celebre soprattutto da Syd Field e la tripartizione aristotelica di un «tutto» in «principio», «mezzo» e «fine». Dennis Packard ha presentato un dettagliato *paper* su questo argomento al Convegno 2015 della *Screenwriting Research Network*.

'interamente' dalla sequenza di eventi, idee e personaggi presentata dal testo. Vale a dire, come sottolinea giustamente Michael Tierno, che il soggetto di una storia drammatica è l'azione, non una persona (o personaggio)²⁴.

In un altro passaggio, Aristotele paragona la poetica alla filosofia poiché, come quest'ultima, la poetica cerca di esprimere motivi e concetti universali; la differenza tra le due risiede nel fatto che la poetica lo fa attraverso i sensi e l'immaginazione al fine di sollecitare e produrre emozioni. Si tratta di un'osservazione di importanza sostanziale che ci riporta a Campbell il quale, ne *Il potere del mito*, pone il mito in relazione diretta con le nostre emozioni. È soprattutto in questo che Campbell si rifà dichiaratamente alle teorie junghiane secondo cui il nostro stato conscio è orientato all'esterno per far fronte alla vita quotidiana; così facendo, però, perdiamo contatto con le nostre forze orientate all'interno. Ebbene, sostiene Campbell, il compito dei miti è precisamente quello di fare riemergere tali energie in una dinamica interno → esterno; trasformato in meccanismo narrativo, tale processo si evince chiaramente nell'impostazione strutturale dei citati esempi di *Thelma & Louise* e *Il silenzio degli innocenti*. È un collegamento che fa anche P.L. Travers – nota soprattutto come autrice dei libri di *Mary Poppins* tra gli anni Trenta e Ottanta – in un saggio sui miti e le favole pubblicato nel 1989 qualche anno prima della sua morte. Travers non solo conferma che i miti rivelano il nostro mondo interiore, ma suggerisce una traiettoria del mito da dentro a fuori; in sintesi, secondo Travers i miti trovano origine e motivazione dalle nostre emozioni per poi manifestarsi all'esterno nel mondo fisico, non solo in passato nelle religioni, nella storia e nella letteratura, ma anche oggi nei mass media e quindi anche nel cinema. Analoga argomentazione propone in tempi più recenti Laurie Hutzler: come il mito, le emozioni si denotano per una qualità universale e costituiscono il motore e l'origine della successiva azione che ne è la risultante.

Questa dialettica tra mondo interiore (delle emozioni) e mondo esteriore (fisico) ci indica la via per una struttura 'duale' della narrazione e riprende in qualche modo la distinzione vista in precedenza tra le due tipologie di miti riassunte da Campbell, complementari e al tempo stesso in conflitto tra loro: quella spirituale e quella sociologica. Sempre Aristotele spiega che il dramma nasce dall'interazione, di norma conflittuale, tra il mondo interiore dell'individuo (la sfera emotiva) e il mondo esterno, fisico. Diversi studiosi si sono preoccupati di analizzare la struttura duale

²⁴ Cfr. M. TIERNO, *Aristotle's Poetics for Screenwriter. Storytelling Secrets from the Greatest Mind in Western Civilization*, Hyperion, New York 2002, cap. 3.

che nasce da questa dialettica interno/esterno. McKee distingue il Viaggio strutturale dal Viaggio del personaggio; Voytilla chiama i due viaggi in modo diverso, definendoli come la causa superiore e la crescita personale, precisando che possono alternarsi in importanza. La definizione forse più utile è quella fornita da Linda Aronson che descrive il viaggio esteriore come la linea dell'azione principale (*action line*) e quello interiore come linea narrativa dei rapporti (*relationship line*)²⁵. La prima solitamente determina le scelte (e i relativi conflitti) nella seconda e le successive azioni operate in quest'ultima determinano una gamma di possibili conseguenze che ricadono su entrambe. Lajos Egri si concentra sulla motivazione del protagonista. Un elemento esterno che funge da catalizzatore pone il protagonista di fronte a una scelta: la scelta causa un conflitto interiore (esterno → interno) che determina il corso dell'azione che si manifesta quindi dall'interno verso l'esterno. Tierno analizza questo meccanismo in modo efficace in due film molto diversi tra loro come *Il gladiatore* e *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994). Altri film sviluppano questo concetto di base fino a farne l'intelaiatura dell'intera narrazione come, ad esempio, *La scelta di Sophie* (*Sophie's Choice*, Alan J. Pakula, 1981). Lo stesso Vogler, nell'edizione più recente del suo volume, raddrizza il tiro dedicando quello che chiama «Epilogo», e che in realtà è un corposo nuovo capitolo, alla distinzione tra viaggio esteriore e viaggio interiore²⁶. Vogler risulta particolarmente convincente quando applica in maniera rigorosa il suo modello alle storie multiple che compongono l'intreccio complesso del citato *Pulp Fiction*. Altrettanto affascinante è il resoconto che Vogler dà della consulenza da lui prestata a Disney Feature Animation durante lo sviluppo di quello che poi viene distribuito come *Il re leone* (*The Lion King*, Roger Allers, Rob Minkoff, 1994); analizzando *Amleto* con l'ausilio del modello del viaggio dell'eroe, Vogler ha inserito in un film di animazione che ha per protagonisti gli animali della 'terra del branco' africana diversi riferimenti più o meno diretti al testo shakespeariano rintracciabili sia nell'intreccio che nel personaggio del villain, Scar. Vogler convince meno quando propone una, alquanto succinta, analisi di *Full Monty – Squattrinati organizzati*; nonostante il film sceneggiato da Simon Beaufoy dipani un intreccio

²⁵ Aronson precisa, inoltre, che alla *action line* possono corrispondere più di una *relationship line*, anche se queste tendono a esaurirsi tutte – confluendo appunto nella *action line* – entro l'inizio del terzo atto, solitamente in ordine inverso per importanza ai fini dell'intreccio principale. L. ARONSON, *The 21st Century Screenplay: A Comprehensive Guide to Writing Tomorrow's Films*, Allen & Unwin, Sidney 2010

²⁶ Nelle edizioni precedenti del suo volume, Vogler dedica solo qualche sporadico accenno al viaggio interiore rispetto alla più dettagliata analisi del viaggio esteriore.

piuttosto semplice e lineare, in questo caso Vogler non va oltre l'analisi del viaggio esteriore a dispetto della premesse teoriche. Avvertendo tale lacuna, Craig Batty ha ricalibrato il modello di Vogler con il dichiarato intento di evidenziarne la natura duale della struttura e come sia l'impatto del viaggio interiore a determinare il vero cambiamento nei protagonisti, mappabile attraverso il cosiddetto 'arco'. Nel suo volume Batty propone l'analisi di sei film contemporanei: tra questi, *Le nozze di Muriel* (*Muriel's Wedding*, P.J. Hogan, 1994), *Cars – Motori ruggenti* (*Cars*, Joe Ranft, John Lasseter, 2006), *Non mi scaricare* (*Forgetting Sarah Marshall*, Nicholas Stoller, 2008) e *Up* (Pete Docter, 2009) in particolare appaiono come vere e proprie applicazioni da manuale del modello in questione.

In rapporto alla struttura duale, è utile aggiungere un'ultima considerazione teorica, facendo riferimento a un altro studioso che ha analizzato il funzionamento delle strutture narrative rapportandole a quello dei processi emotivi, soprattutto legati all'empatia. Torben Grodal spiega come le strutture narrative siano modellate sui nostri processi mentali in base ai quali esperiamo il mondo esterno. Questi modelli mentali elementari non sono imposti dall'esterno ma attivano veri e propri archivi di immagini mentali il cui valore affettivo associato determina un certo grado di empatia o identificazione cognitiva. Fondamentalmente ciò significa che una struttura narrativa è un processo orientato nel tempo, che per essere attivato necessita dell'unico vero elemento che non può mai mancare: ovvero un evento che introduce uno stato di disequilibrio nel processo. Grodal equipara la struttura narrativa a un sistema omeostatico che in situazione di disequilibrio provoca dei livelli di tensione che attivano una tendenza al riequilibrio: si tratta, in pratica, di sistemi che tendono ad essere *goal-oriented*, ovvero orientati al raggiungimento di un obiettivo, solitamente dato dalla risoluzione di un problema. Il che fondamentalmente spiega in termini cognitivistici quanto Tzvetan Todorov proponeva in ambito narratologico nella sua analisi del fantastico. Il limite dell'approccio di Todorov – che ritroviamo fondamentalmente analogo anche in Vogler – risiede nel fatto che le fasi fondamentali della struttura narrativa da lui individuate si concentrano sulla rottura dell'equilibrio iniziale e il suo eventuale ristabilimento finale; mentre questa impostazione macrostrutturale funge da premessa essenziale di qualsiasi storia, non ne spiega il funzionamento a livello strutturale della estesa parte centrale, ovvero il vero viaggio sia esteriore che interiore. Lo stesso modello di Vogler nel secondo atto prevede fasi denominate in maniera piuttosto generica «Prove, nemici e alleati» e «Avvicinamento alla caverna recondita», presagendo quindi un percorso graduale a formare segmenti della narrazione di lunghezza abitualmente

molto cospicua senza però chiarirne la microstruttura interna. Il modello 'omeostatico' di Grodal applicato alla struttura duale illustrata in precedenza consente di compensare a questa mancanza di dettaglio nella parte centrale (o secondo atto) della struttura mitica con un approccio che si potrebbe definire misto.

Uno dei metodi più efficaci per sviluppare in questo senso l'intreccio narrativo in un lungometraggio è l'adozione di quella che Aristotele definisce «struttura complessa», laddove complessa non è tanto sinonimo di complicata quanto di composita. Una struttura composita si basa sulla creazione e successivo ribaltamento di una serie di aspettative, combinata a una rivelazione inaspettata. Questo modello funziona simultaneamente sia a livello di microstruttura, ovvero all'interno di singoli blocchi narrativi per far progredire la storia; sia a livello di macrostruttura a delineare le due condizioni di partenza e di arrivo riferite da Campbell. In altre parole, nel momento in cui si avvia questo dispositivo narrativo, la narrazione si biforca sviluppando conseguenze per gli eventi della storia sia nell'immediato, in forma di incrementi graduali a livello microstrutturale; sia a livello di macrostruttura, la cui portata si sviluppa parallelamente ma arriva a compimento soltanto a uno stadio più avanzato del viaggio, se non in concomitanza della destinazione finale. Un esempio eccellente di questa tecnica lo offre *American Beauty* (Sam Mendes, 1999), il cui protagonista Lester (Kevin Spacey) attraversa una crisi di mezza età e si infatua dell'amica adolescente della figlia. Per fare colpo sulla ragazzina, Lester si sottopone a un regime di allenamento per migliorare la propria prestanza fisica. Questa linea di azione principale (collegata a un intreccio prevalentemente incentrato sul livello personale della storia) da origine a un problema esterno: Lester riceve infatti, declinandole, le attenzioni omoerotiche di un altro personaggio (il colonnello Fitz). Raggiungendo per incrementi graduali la conclusione del proprio viaggio interiore, Lester approda a uno stadio di consapevolezza sufficiente a comprendere i veri motivi della sua attrazione per la giovane e ad accettarsi per quello che è: una risoluzione positiva che purtroppo per lui è destinata a durare ben poco. L'aver trascurato l'impatto delle proprie azioni nella linea narrativa esterna, lo rende inconsapevolmente causa della propria sventura quando tale linea si scontra di nuovo (viene da aggiungere, inevitabilmente) con quella interna nella scena finale del film.

È dunque possibile concludere che il modello delle dodici tappe funziona relativamente bene se applicato a una storia decisamente sbilanciata verso uno dei due viaggi, esteriore o interiore, o quando i due viaggi procedono di pari passo, con le fasi indicate da Vogler in corrispondenza tra loro: si è

visto in precedenza il caso di determinati generi che ben si prestano a questa soluzione. Quando la storia da raccontare si fa più complessa, per svilupparla è necessaria una struttura duale nella quale il disequilibrio nasce spesso dal conflitto tra mondo esterno e quello interiore; i tentativi di riequilibrio orientati a risolvere tale conflitto nella successiva parte centrale della storia devono prevedere un'adeguata alternanza/interazione tra le due linee narrative, spesso in concomitanza con un'ulteriore struttura interna, che si rivela particolarmente efficace purché articolata a livello micronarrativo.

Enrico Carocci
*La caduta del bianco. Domino e la forma del mito americano
dopo l'11 settembre 2001*

Questo saggio prende in esame *Domino* (2005) di Tony Scott come caso esemplare per un'indagine sulla forma del mito cinematografico americano dopo l'11 settembre 2001. Ma in che senso parlare di 'mito'? John Izod, nel suo libro junghiano *Myth, Mind and the Screen*, ricorda l'importanza della dimensione mitica delle narrazioni cinematografiche, il cui potere è da connettere a quello che lui chiama «inconscio culturale» – cioè il luogo di una collisione tra immagini archetipiche, che emergono dall'inconscio collettivo, e contraddizioni represses da formazioni sociali oppressive¹.

Nelle pagine che seguono si tenterà di mostrare come la narrazione filmica dia forma all'inconscio culturale americano post-11 settembre. Più in particolare, in relazione alle configurazioni specifiche del film preso in esame, si evidenzieranno alcune implicazioni culturali del regime che alcuni definiscono 'postclassico'.

1. *Una nuova eroina*

Domino si inserisce nella recente tendenza della cultura popolare americana alla rappresentazione di 'donne forti' che incarnano nuove forme di eroismo. Si tratta di figure prevalentemente legate al genere dell'*action movie* e da tempo studiate in una prospettiva di *gender*². In anni più recenti il cinema hollywoodiano e la serialità televisiva, ma anche il videogame e il

¹ J. IZOD, *Myth, Mind and the Screen: Understanding the Heroes of our Time*, Cambridge University Press, Cambridge 2001.

² Si pensi, tra i primi lavori, a Y. TASKER, *Spectacular Bodies: Gender, Genre, and Action Cinema*, Routledge, New York 1993; oppure, sul versante dell'horror, a C. CLOVER, *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror*, Princeton University Press, Princeton 1992.

fumetto, hanno stimolato una quantità di studi sulla *action heroine* che hanno messo in relazione forme espressive, dinamiche di *gender* e mutamenti socio-culturali³.

Si tratta di uno scenario di indubbio interesse, che si inserisce nel più ampio contesto del divismo femminile contemporaneo⁴. Le donne d'azione del cinema contemporaneo non si limitano a ribellarsi ai tradizionali ruoli di *gender*: esse, come ha scritto Elizabeth Hills, tendono piuttosto a confonderne la logica binaria canonica, mescolando gli elementi tradizionalmente attribuiti al mascolino e al femminile in una misura maggiore di quanto non avvenisse in precedenza⁵. Molti autori dell'antologia *Action Chicks*, inoltre, sostengono che le eroine della cultura di massa contemporanea istituiscono un nuovo sistema dei generi – pur non sfuggendo completamente al gioco delle aspettative relative ai ruoli⁶.

La rinegoziazione dei ruoli di *gender*, ad ogni modo, tende a diventare permanente: a tratti tipicamente mascholini come la forza, fisica e morale, o la capacità di autoaffermazione, si affiancano elementi tipici della rappresentazione del femminile, inclusi quelli della bellezza e della sensualità. Per questo, come scrive Jeffrey Brown, pensare queste figure in termini oppositivi – innovativi ed emancipatori *versus* regressivi e opprimenti – significa non cogliere le complesse implicazioni culturali dell'*action movie* né le sue logiche produttive⁷.

Le nuove eroine impongono un ripensamento, e una messa in discussione dei confini, delle categorie interpretative tradizionali relative all'identità

³ Ricordiamo, tra i molti contributi: S.A. INNESS, *Tough Girls: Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia 2000; *Reel Knockouts: Violent Women in the Movies*, a cura di M. McCaughey e N. King, University of Texas Press, Austin 2001; D. HEINECKEN, *The Women Warriors of Television: A Feminist Cultural Analysis of the New Female Body in Popular Media*, Peter Lang, New York 2003; *Athena's Daughters: Television's New Women Warriors*, a cura di F.H. Early e K. Kennedy, Syracuse University Press, New York 2003; Y.D. SIMS, *Women of Blaxploitation: How the Black Action Film Heroine Changed American Popular Culture*, McFarland & Co., Jefferson 2006; *Feminism at the Movies: Understanding Gender in Contemporary Popular Cinema*, a cura di H. Radner e R. Stringer, Routledge, New York 2011.

⁴ Cfr. V. PRAVADELLI, *Le donne del cinema. Dive, registe, spettatrici*, Laterza, Roma-Bari 2014, pp. 85-89.

⁵ E. HILLS, *From 'Figurative Males' to Action Heroines: Further Thoughts on Active Women in the Cinema*, in «Screen», 40, n. 1, 1999, pp. 38-50.

⁶ *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*, a cura di S.A. Inness, Palgrave-Macmillan, New York 2004.

⁷ J.A. BROWN, *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*, University Press of Mississippi, Jackson 2011, pp. 7 e segg.

individuale e sociale. Questo tema, come vedremo, diventa addirittura motivo strutturale in *Domino*. Come ha sottolineato Jennifer Stuller, inoltre, le nuove 'amazzone' cine-televisive ridefiniscono il *gender* e l'eroismo soprattutto in relazione ai temi della redenzione, della collaborazione e della compassione⁸. Sono tre temi presenti nella storia di Domino Harvey che, come vedremo, delinea un percorso di rinascita individuale e collettiva.

Domino Harvey è figlia del defunto attore Laurence Harvey e vive a Beverly Hills con la madre. Dopo aver abbandonato il college e una carriera da modella, e in breve rifiutando lo stile di vita della madre, entra in una squadra di cacciatori di taglie insieme a Ed, Choco e all'autista Alf. La fama della squadra diviene tale che un produttore della Warner decide di includere i cacciatori in *Bounty Squad*, un violento reality show che ha il compito, tra l'altro, di rilanciare la carriera di due attori della celebre serie *Beverly Hills 90210*. Da quel momento molte delle vicende sono accompagnate dalle telecamere della tv. I cacciatori, tuttavia, interrompono la trasmissione e si sbarazzano dei girati quando capiscono aver accettato una missione troppo pericolosa, che coinvolge un boss mafioso e un milionario cui sono stati rubati dieci milioni di dollari. Il racconto ruota intorno al mistero della sparizione di questa somma. La vicenda è complicata dal doppio gioco della fidanzata dell'agente Claremont, Lateesha, che inganna tutti perché deve ottenere il denaro utile a curare la nipotina, affetta da una grave malattia del sangue. Il finale del film vede presenti sulla torre di un casinò di Las Vegas tutti i personaggi del film; tra sparatorie ed esplosioni si salva soltanto Domino, che viene arrestata dall'FBI e, dopo un lungo interrogatorio, viene rilasciata.

2. *La struttura del viaggio dell'eroe*

La sceneggiatura del film, scritta da Richard Kelly, presenta una narrazione articolata, che accumula scene in maniera disordinata, con molte sottotrame che spesso confondono i nessi causali e gli archi narrativi principali. A poco serve la 'cornice' dell'interrogatorio, in cui Domino racconta gli eventi a una criminologa: la presenza di un narratore diegetico non rinforza l'intelligibilità del racconto, e anzi motiva il suo procedere per libere associazioni, in quanto filtrato dalla mente euforica di Domino.

A questo si aggiunge l'irruzione continua di scene altamente spettacolari, tipica del *blockbuster* contemporaneo. Le molte situazioni pirotecniche

⁸ J. STULLER, *Ink-stained Amazons and Cinematic Warriors: Superwomen in Modern Mythology*, I.B. Tauris, London-New York 2010.

contribuiscono a creare un andamento che ha la forma di quella che Geoff King ha definito «corsa narrativa»: le situazioni spettacolari si moltiplicano, anche al di là di *climax* e punti di svolta, e pur senza contraddire la narrazione producono «un cambiamento dall'intreccio lineare 'classico' a quello episodico a montagne russe 'postclassico'»⁹. Complici le forme della «continuità intensificata»¹⁰ e uno stile visivo sensazionale¹¹, insomma, il racconto in *Domino* appare come un caso limite nel panorama dell'*action movie* contemporaneo che assume e intensifica i caratteri del postclassico.

A questa forma complessa bisognerà evidentemente concedere la giusta attenzione. A un primo livello di indagine, tuttavia, ricordiamo come il film soddisfi comunque i principi tipici dei modelli fondamentali del racconto classico – dalla struttura in tre atti (paradigma di Syd Field) al modello dell'arco di trasformazione di Dara Marks¹². In questa sezione ci soffermeremo, per ragioni di pertinenza, sul modello del «viaggio dell'eroe» proposto da Christopher Vogler il quale, sulla scorta degli studi di Joseph Campbell, connette la narrazione cinematografica alla struttura del mito. La forma individuata da Vogler include eventi e figure (archetipi) comuni a miti e film: «Queste storie sono modelli molto precisi dei meccanismi della mente umana, vere mappe della psiche psicologicamente valide ed emotivamente realistiche, anche quando rappresentano avvenimenti fantastici, impossibili o irreali»¹³. Ogni archetipo possiede una funzione drammaturgica e una funzione psicologica, e assume senso a seconda della fase del percorso dell'eroe in cui appare. Il modello prevede una traiettoria suddivisa in dodici fasi: individuarle ci consentirà innanzitutto di far emergere una struttura mitica dal disordine visivo e narrativo del film.

⁹ G. KING, *New Hollywood Cinema: An Introduction*, I.B. Tauris, London-New York 2002, trad. it. *La Nuova Hollywood. Dalla rinascita degli anni Settanta all'era del blockbuster*, Einaudi, Torino 2004, p. 258.

¹⁰ D. BORDWELL, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley 2006.

¹¹ Su questo aspetto rimandiamo al nostro E. CAROCCI, *Effetto Domino: Tony Scott e i limiti del post-classico*, in *Il cinema di Tony Scott*, a cura di M. Gerosa, Il Foglio, Piombino 2014, pp. 189 e segg.

¹² Cfr. S. FIELD, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Dell Publishing Company, New York 1979, tr. it. *La sceneggiatura. Il film sulla carta*, Lupetti, Milano 1991; D. MARKS, *Inside Story: The Power of the Transformational Arc*, A&C Black, London 2009, tr. it. *L'arco di trasformazione del personaggio*, Audino, Roma 2007.

¹³ CH. VOGLER, *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*, Michael Wiese Productions, Saline 1998 [3a ed. rivista 2007], trad. it. *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Audino, Roma 2009⁵, p. 22.

1) *Il Mondo ordinario*. Nella prima fase viene presentato l'universo californiano che Domino rifiuta insieme allo stile di vita della madre. In questa fase viene presentata la *backstory* e, a livello della cornice, viene fissata una posta in gioco: dal racconto fatto alla criminologa, infatti, dipenderà la libertà o la carcerazione di Domino.

2) *La Chiamata all'avventura*. Domino partecipa a un seminario per cacciatori di taglie e chiede di essere ammessa nella squadra di Ed e Choco: la sua Chiamata ha la forma casuale della 'tentazione', tuttavia il film ha già mostrato l'interesse di Domino per le armi e la sua non comune aggressività.

3) *Il Rifiuto della chiamata*. Domino non è particolarmente riluttante, ma inizialmente Choco non vuole una ragazza nella squadra. Choco funziona inizialmente come un Guardiano della soglia ma incarna in seguito anche l'archetipo dello *Shapeshifter*, che per Vogler indica lo junghiano 'animus', cioè l'elemento maschile dell'inconscio femminile. Tra le funzioni drammaturgiche dello *Shapeshifter* c'è l'impulso alla trasformazione e al cambiamento: e infatti l'esplosione del rapporto con Choco precederà di poco l'apparizione del Messaggero, all'inizio del terzo atto.

4) *L'Incontro con il Mentore*. Ed, presentato esplicitamente dalla voce narrante come «my mentor», difende Domino e la inizia alla vita dei cacciatori. La relazione tra lui e Domino, cui peraltro il film allude soltanto, suggerisce il coinvolgimento emotivo da parte della protagonista, che vede in Ed una figura paterna sostitutiva. In effetti il Mentore è associato, tra l'altro, alla motivazione e all'iniziazione sessuale. Ma Ed è anche un eroe che non ha ancora terminato il proprio viaggio, è cioè un Mentore caduto che incarna la crisi del maschio bianco. Per questo motivo le sue funzioni di Mentore saranno condivise con altri personaggi: una nuova motivazione sarà indicata, più avanti, da un Messaggero, e la vera iniziazione sessuale avverrà insieme a Choco.

5) *Il Superamento della prima soglia*. È la fase di addestramento di Domino; si conclude classicamente con il primo *plot point*, e indica l'ingresso nel Mondo straordinario del secondo atto.

6) *Prove, Alleati e Nemici*. Coincide con la lunga fase del film che accompagna i cacciatori durante l'esperienza del reality Bounty Squad, nella quale appaiono alcuni 'emissari' dell'universo materno (il produttore Mark Heiss, poi Ian Ziering e Brian Austin Green). Allo stesso tempo la squadra si consolida con l'approfondimento dei personaggi di Ed e Choco e con l'introduzione dell'autista Alf. Emerge infine il motivo della truffa di Claremont, che coinvolge una quantità di personaggi secondari; un particolare rilievo è assunto da Latesha che, in forma ridotta, attraversa

le fasi di un personale «viaggio dell'eroe», con una forte motivazione, antagonisti (tra cui Domino) e una squadra del tutto simmetrica a quella dei cacciatori.

7) *L'Avvicinamento alla caverna più profonda*. I cacciatori si avvicinano al cuore del Mondo straordinario, preludio alla Prova centrale. Con l'infittirsi della trama si introducono il motivo dei dieci milioni di dollari e i personaggi di Locus e Edna Fender, il gruppo dei mafiosi e gli agenti dell'FBI. Aumentano le tensioni tra Domino, Ed e Choco. La morte del pesce rosso è particolarmente dolorosa per Domino, che rivive il trauma della perdita del padre. Nel frattempo il Mentore Ed comincia a perdere autorevolezza, e l'universo materno mostra la propria inconsistenza: il reality è interrotto e i girati sono fatti saltare in aria. Questa esplosione sancisce la fine di questa fase.

8) *La Prova centrale*. Locus Fender viene rapito dai cacciatori che, insieme a lui, si recano alla tenuta per recuperare i dieci milioni di dollari. Possiamo considerare lo scontro con Edna come la Prova centrale per Domino: gran parte di questo episodio, forse non a caso, ci viene mostrata nell'incipit del film. In questa fase, secondo la descrizione di Vogler, confluiscono molti fili della storia del protagonista nella forma della *crisi*, cioè «il punto di una storia in cui le forze ostili si oppongono nel modo più intenso»¹⁴. In effetti, nel confronto con Edna Fender, Domino si confronta con una figura genitoriale negativa, un'Ombra materna – il che contribuisce a qualificare questo episodio, come vedremo, come un confronto con «la paura più grande».

9) *La Ricompensa*. I dieci milioni di dollari vengono recuperati, esplose l'amore tra Domino e Choco, e la protagonista comincia a guadagnare una nuova visione di sé. Si tratta di una fase risolta rapidamente, e strettamente connessa con la successiva.

10) *La Via del Ritorno*. I protagonisti si recano all'appuntamento a Las Vegas. Alla fine del secondo atto il film presenta una stasi: i cacciatori si ritrovano nel deserto, drogati di mescalina e con il camion distrutto. Hanno un appuntamento, perché devono riconsegnare i dieci milioni di dollari per porre fine alla vicenda. A quel punto la sceneggiatura inserisce una sorta di *deus ex machina* che 'passa di lì' in automobile – una sorta di predicatore che, prima di accompagnare i protagonisti al loro appuntamento, ha una sorta di delirio chiaroveggente in cui predice il destino di Domino associandolo al tema del sacrificio per la salvezza di una bambina. Il predicatore è un Messaggero, archetipo che accompagna di norma un

¹⁴ *Ivi*, p. 121.

momento di consapevolezza e offre al protagonista una motivazione. Il personaggio di Domino, prima dell'apparizione del Messaggero, non è stato mosso da motivazioni forti. Forse per questo motivo il Messaggero, che tipicamente appare durante il primo atto di un film, è qui spostato al punto di svolta tra il secondo e il terzo.

11) *La Resurrezione*. Le funzioni di questa fase si svolgono a due livelli. A un primo livello essa coincide con l'amore per Choco, e porta a termine il percorso di rinascita dopo la 'morte' dolorosa causata dalla mescalina di Edna. Ma Domino risorge, a un altro livello, dopo la sparatoria finale, il climax del 'regolamento dei conti' nel quale risulta unica superstita. Entrambe le Resurrezioni possiedono una valenza catartica che risolve l'arco del personaggio.

12) *Il Ritorno*. Anche questa fase è risolta sbrigativamente senza che emergano motivazioni forti: Domino, quasi senza ragione, è rilasciata dall'FBI e, in maniera altrettanto immotivata, torna a casa della madre. Ogni personaggio è comunque ricompensato: Domino acquisisce una nuova coscienza di sé e della comunità di cui fa parte, Lateesha utilizza il denaro per operare la nipotina, i bambini dell'Afghanistan gioiscono all'arrivo dei soldi inviati da Alf, morto nel corso dell'esplosione finale.

Il film, come emerge da questa sintesi, presenta figure e fasi classiche, anche se talvolta in forma compressa o dislocata; la forma del racconto mitico è comunque individuabile, e costituisce criterio di intelligibilità. *Domino*, come ogni racconto cinematografico che segue il modello di Volger, è un film strutturato secondo una traiettoria del Sé che muore e rinasce con una nuova consapevolezza che investe l'individuale e il collettivo.

Il modello del «viaggio dell'eroe» tuttavia, come nota ad esempio Buccheri, indica «degli universali della narrazione», e finisce per delineare «la versione 'classica' di una formula inevitabile»¹⁵. In altri termini, il fondamento mitico della storia costituisce una sorta di universale che non dà conto della struttura del film in termini di *discorso*¹⁶, che pure costituisce un livello di analisi imprescindibile per individuare la forma del mito in *Domino*. Per cogliere le implicazioni strutturali e culturali specifiche del film, pertanto, dovremo spostarci decisamente sul piano del discorso, riferendoci al postclassico inteso come categoria formale e interpretativa.

¹⁵ V. BUCCHERI, *Il film. Dalla sceneggiatura alla distribuzione*, Carocci, Roma 2003, p. 48.

¹⁶ Si veda a proposito S. CHATMAN, *Story and Discourse*, Cornell University Press, London 1978, trad. it. *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Pratiche, Milano 1998.

Questo ci consentirà di precisare il modo in cui questo film eccessivo produce senso, e quale sia la forma del mito che il film configura: l'«inconscio culturale» a cui allude ma anche, come scrive Irving Singer, il «senso della realtà che emana da una particolare società»¹⁷.

3. *La forma postclassica*

Il dibattito intorno al postclassico è generalmente centrato sui modi in cui la classicità viene riconfigurata nei nuovi blockbuster e nell'*high-concept film*¹⁸. Tra le prospettive possibili ci sembra particolarmente utile qui quella di Thomas Elsaesser, che ha discusso efficacemente la nozione di postclassico in due saggi, dedicati rispettivamente a *Dracula di Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, 1992) di Francis Ford Coppola e a *Die Hard – Trappola di cristallo* (*Die Hard*, 1988) di John McTiernan¹⁹. In questa sede ci limiteremo ad astrarre dalle sue analisi i criteri formali e culturali utili all'analisi della forma del mito in *Domino*.

Secondo Elsaesser i modi della riconfigurazione del classico sono complessi: il postclassico «ri-centra» il classico senza contrapporvisi, lo decostruisce e rende dominante ciò che nel classico è marginale, senza smettere di «negoziare i concetti di identità, persona, azione». Un film postclassico pratica insomma «una sorta di decostruzione del sistema di rappresentazione della prospettiva lineare narrativo/monoculare che gli studiosi hanno identificato con il 'classico', dominato da una causalità incentrata sul personaggio»²⁰. Questo comporta un'involuzione della narrazione e una perdita della consistenza del mondo rappresentato, nonché

¹⁷ I. SINGER, *Cinematic Mythmaking: Philosophy in Film*, The MIT Press, Cambridge 2008, p. 2.

¹⁸ Cfr. G. KING, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*, I.B. Tauris, London-New York 2000; J. WYATT, *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*, University of Texas Press, Austin 2010. Per una discussione cfr. E. THANOULI, *Post-classical Cinema: An International Poetics of Film Narration*, Wallflower, London 2009.

¹⁹ TH. ELSAESSER, *Specularity and Engulfment: Francis Ford Coppola and Bram Stoker's Dracula*, in *Contemporary Hollywood Cinema*, a cura di S. Neale e M. Smith, Routledge, New York 1998, pp. 191-208; TH. ELSAESSER, *Classical/Post-Classical Narrative (Die Hard)*, trad. it. *La narrazione classica/post classica (Die Hard – Trappola di cristallo)*, in TH. ELSAESSER, W. BUCKLAND, *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Oxford University Press, New York 2002, trad. it. *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, Bietti, Milano 2010, pp. 43-101.

²⁰ ELSAESSER, *Specularity and Engulfment*, cit. (citiamo dalla trad. it. parz. in M. FADDA, *Il cinema contemporaneo. Caratteri e fenomenologia*, Archetipolibri, Bologna 2009, p. 114).

dei nessi che regolano l'azione e la psicologia dei personaggi – elementi che, in *Domino*, contribuiscono a dar forma al nuovo 'senso della realtà' che emana dalla società statunitense del dopo 11 settembre.

Elsaesser individua cinque parametri che caratterizzano il postclassico e, significativamente, evidenzia l'importanza del loro intreccio: essi infatti, presi in sé, non costituiscono condizioni sufficienti affinché si possa parlare di postclassico. Per ragioni di spazio evidenzieremo soltanto alcune occorrenze significative in *Domino*.

Primo parametro: la narrazione postclassica non nega quella classica ma la 'stratifica' e la complica. Se la storia di *Domino* presenta una struttura in tre atti ed è in linea con i modelli di Marks e Vogler, il film tuttavia sommerge la trama principale con divagazioni o trame secondarie. Allo stesso tempo i segmenti narrativi si accorciano e sembrano costituire, a volte, le vie più rapide per connettere grandi momenti spettacolari²¹. La narrazione inoltre, come abbiamo visto, procede per libere associazioni che seguono il flusso di pensiero di una narratrice scarsamente attendibile. Spesso inoltre l'ordine delle relazioni causali è invertito e lo spettatore, pur possedendo tutte le informazioni, fatica a ricostruire la vicenda: si pensi al modo in cui sono presentati gli eventi legati alla truffa di Clermont, in un insostenibile accumulo di colpi di scena e dettagli secondari.

In alcuni momenti il *plot* sembra addirittura assumere un senso diverso a seconda del personaggio che si prende in considerazione, con conseguente indebolimento del sistema delle identificazioni. Pensiamo soprattutto a Lateesha le cui vicende, pur non essendo svincolate dal *plot* principale, tendono spesso all'autonomia. Lateesha ha fin da subito un obiettivo forte che orienta e motiva tutte le sue scelte. Al confronto *Domino*, che pure è la protagonista del film, non ne ha: rifiuta lo stile di vita materno e il connesso modello identitario, ma è diventata cacciatrice di taglie per caso, e l'unico obiettivo che sembra avere è quello di condurre una vita piena di sensazioni intense.

C'è un frammento che viene da una delle molte sequenze digressive e che ha per protagonista proprio Lateesha, ospite del noto talk televisivo Jerry Springer Show. Lateesha va in televisione per sensibilizzare l'opinione pubblica rispetto alla sua causa (la malattia della nipote), ma coglie l'occasione per mostrare un poster che espone una particolare visione

²¹ A questo proposito è stato suggerito come il film recuperi una 'drammaturgia situazionale' tipica del melodramma ottocentesco: cfr. S. HIGGINS, *Suspenseful Situations: Melodramatic Narrative and the Contemporary Action Film*, in «Cinema Journal», n. 2, 2008, pp. 74-96.

dell'identità dal punto di vista dell'etnia (Fig. 1). La proposta è semplice: si chiede al governo federale, vista l'identità ibrida di molti cittadini, di riconoscere nuove categorie razziali come *blactino*, *blackasian*, *hispanic*, e sottocategorie come *chinegro* o *japanic*, per vedere rappresentata l'identità di chi non è semplicemente *black*, *hispanic* o *asian*. Il termine *white* campeggia sullo schema proposto da Lateesha, che peraltro dà per scontate le identità di neri, ispanici o asiatici misti a bianchi. Quello che le interessa è sottolineare la presenza di nuovi soggetti ibridi che non hanno sangue bianco: lei stessa, Lateesha Rodriguez, è una *blactino woman*. Il suo tentativo di classificazione genera un violento dibattito con il pubblico in studio, mentre un coro di astanti inneggia al conduttore Jerry Springer.

Questa sequenza è esemplare per il nostro discorso sotto diversi aspetti: 1) ci ricorda il peso delle digressioni relative a personaggi secondari nel film (si tratta di circa tre minuti poco utili all'avanzamento dell'azione); 2) introduce il tema del sensazionalismo televisivo e della violenza connotata al sistema dei media, molto presente a vari livelli del *plot*; 3) mette in luce la presenza di nuove soggettività ibride e *in-between* (secondo razza e *gender*) che reclamano una nuova visibilità e relativizzano la posizione privilegiata dei bianchi; 4) suggerisce un parallelismo tra Lateesha e Domino, la quale nella sequenza precedente ha accettato di partecipare a un reality show per rappresentare pubblicamente il proprio stile di vita non normativo, che segue la rinegoziazione identitaria tipica delle *action heroines* (Fig. 2).

Secondo parametro di Elsaesser: nel postclassico è presente un discorso sull'identità di razza e *gender* che gioca esplicitamente con la trasgressione dei confini. Al di là del frammento del *Jerry Springer Show*, il film allude spesso, in vari modi e a livelli diversi, alla crisi dei bianchi che vedono dissolvere le proprie – ormai insufficienti – categorie interpretative. Più in generale la sequenza del Jerry Springer sembra riferirsi alla logica del film stesso, che mette in risalto un ampio ventaglio di razze: americani bianchi, ispanici (Choco), neri (Lateesha, ma anche le sue compagne e il suo fidanzato), e poi ancora un italo-americano (il mafioso Cigliutti), orientali naturalizzati (la criminologa).

C'è infine l'autista dei cacciatori, Alf, che è afgano, e che ci consente di accennare al terzo parametro: un film postclassico allude a un universo globalizzato e caratterizzato da dinamiche transnazionali. Il riferimento all'Afghanistan, in *Domino*, costituisce un ulteriore motivo di indebolimento dei confini, stavolta in senso geopolitico oltre che identitario. Alf è, come Lateesha, un personaggio marginale che via via assume peso nel corso dello sviluppo degli eventi. Alla fine del film invia i dieci milioni di

dollari ai bambini afgani, e fa esplodere la torre del casinò di Las Vegas (Fig. 3). Egli porta insomma con sé il fantasma del terrore che caratterizza l'America del dopo 11 settembre e della guerra in Afghanistan: una guerra i cui effetti, sembra suggerire il film, pervadono il territorio americano, qui rappresentato da un noto casinò di Las Vegas – la città-spettacolo per eccellenza, ma anche l'America delle Corporation (la torre che esplode, ricordiamo, si chiama *Top of the World*).

Il quarto parametro si riferisce alla propensione per giochi di parole, stratagemmi visivi e «ironie strutturali»²²: quelli che Elsaesser chiama *sliding signifiers*, «significanti variabili» che indicano, tra l'altro, come il film postclassico si mostri 'consapevole' del proprio funzionamento. Si pensi al nome della protagonista, che è richiamato visivamente dalle tessere del domino nei titoli di testa; o al ripetuto lancio della monetina accompagnato dal motto «heads you live, tails you die», che allude anche alla progressione casuale della narrazione. Ma ricordiamo soprattutto il motivo del pesce rosso, che simbolizza il dolore per la perdita prematura del padre. In una digressione autobiografica Domino ricorda una giornata al luna park trascorsa col padre e terminata con la vittoria un pesciolino, la cui successiva morte costituisce un trauma per Domino che, dice, da quel momento ha smesso di investire sugli affetti (Fig. 4). La morte di un secondo pesce rosso alla metà del secondo atto, come abbiamo visto, contribuisce ad annunciare il punto di non-ritorno in quanto presagio di sventura. Domino, inoltre, ha un pesce rosso tatuato sul collo (Fig. 5). È interessante ricordare che a un certo punto, durante l'interrogatorio, la criminologa cinese – senza un preciso motivo – dice a Domino che nella sua cultura quella figura indica in realtà una carpa, in cinese *koi*, e che i giapponesi indicano la carpa con la parola *shiromuji*, che significa semplicemente 'bianco'. Cambiare prospettiva significa, in questo film, cambiare anche il senso: il pesce rosso indica la 'caduta' di Domino dopo la morte del padre, ma è anche un significante che allude al motivo della crisi dei bianchi.

Quinto parametro (che, nella discussione di Elsaesser, è il secondo): una narrazione postclassica esprime una particolare intelligenza nel gioco tra strutture manifeste e strutture profonde. La doppia trama classica, come è noto, porta con sé due livelli del racconto, ognuno organizzato in maniera specifica. Questi due livelli, nel postclassico, riarticolano il loro rapporto, finendo per delineare un 'eccesso' del classico in cui lo stesso binomio profondità/superficie è superato. In *Domino*, come abbiamo visto, l'ordine gerarchico delle funzioni tende ad essere sovvertito man

²² ELSAESSER, *La narrazione classical/post classica*, cit., p. 87.

mano che l'azione procede, mentre trame e personaggi secondari assumono consistenza ed emergono.

Tutto questo è particolarmente rilevante a proposito della 'struttura profonda' che, al di là delle spettacolari avventure dei cacciatori di taglie, allude alle dinamiche affettive e relazionali della protagonista. Con particolare riferimento, come stiamo per vedere, ai rapporti con la madre, alla solidarietà con Lateesha e al confronto con Edna.

4. *Il viaggio dell'eroina*

Tra gli archetipi individuati nel «viaggio dell'eroe» quello dell'Ombra è forse il meno ovvio da individuare in *Domino*. La figura dell'Ombra indica, secondo Vogler, l'inespresso che viene rifiutato dall'eroe: a livello psicologico segnala «sentimenti repressi», «traumi profondi» o «sensi di colpa» inaspriti²³ – elementi ampiamente presenti in *Domino*, soprattutto in relazione alla figura del padre (ricordiamo che la ricerca di approvazione da parte del padre costituisce quasi uno stereotipo per le *action heroines* contemporanee²⁴).

L'incontro con l'Ombra corrisponde alla fase che Maureen Murdock, ne *Il viaggio dell'eroina*, chiama «la discesa verso la Dea»²⁵. Il modello di Murdock non si riferisce alle strutture filmiche, essendo una risposta a Campbell che precede la pubblicazione de *Il viaggio dell'eroe*. Esso dunque delinea un percorso mitico che offre spunti utili all'interpretazione del film in relazione al personaggio di Domino, ma non si oppone al modello narrativo di Vogler.

Il viaggio mitico dell'eroina ha inizio con una reazione brusca e rabbiosa contro il femminile materno, e prosegue con l'identificazione dell'eroina con il maschile (in cui il padre è visto come alleato positivo). Di qui l'eroina si immerge nel viaggio dell'eroe, in un percorso che le consente di giungere all'indipendenza e al successo. Ma l'eroina, appunto, non si ferma qui: al successo segue una fase di confusione o disperazione che comporta una «discesa agli inferi» e un incontro con il «femminile oscuro»; quello che ne consegue è il bisogno di guarire dalla ferita della separazione con la madre. Il percorso si conclude con il 'ritorno' dell'eroina, che implica una

²³ VOGLER, *Il viaggio dell'eroe*, cit., p. 61.

²⁴ BROWN, *Dangerous Curves*, cit., pp. 14-15.

²⁵ M. MURDOCK, *The Heroine's Journey*, Shambhala, Boston-London 2013, tr. it. *Il viaggio dell'eroina*, Audino, Roma 2010, pp. 67-86.

nuova integrazione del femminile con le capacità maschili apprese nella prima parte del viaggio. Nel suo percorso, insomma, l'eroina deve imparare a curare «la 'bambina' che vive in lei»²⁶ per poi sacrificarsi e far vivere una nuova bambina – spesso, ma non necessariamente, attraverso la maternità.

Il personaggio di Edna Fender, sebbene del tutto secondario, si candida meglio degli altri a incarnare l'Ombra per Domino (Fig. 6). Il figlio Locus è stato rapito dai cacciatori i quali peraltro, per errore, gli hanno tagliato un braccio: la storia di *Domino*, come accennato, si apre con l'episodio in cui i cacciatori invadono la tenuta Fender per restituire Locus alla madre e avere in cambio i dieci milioni di dollari. Dunque Edna appare presto nel film, prima dei titoli di testa: gran parte del racconto non è altro che la ricostruzione della complessa rete di concause che hanno portato a questo episodio la cui posizione privilegiata, oltre che aprire il film con una sparatoria sensazionale (come avviene in molti *action movies* contemporanei), consente di istituire fin da subito un confronto tra i due personaggi. Edna e Domino sembrano conoscersi bene, ma non ci verrà mai spiegato il perché.

Durante la sparatoria iniziale Edna fa leva sui sensi di colpa di Domino, sul rapporto irrisolto con la madre, sul bisogno di approvazione da parte del padre, proprio mentre un televisore trasmette *Va' e uccidi* (*The Manchurian Candidate*, 1962), una delle interpretazioni più note di Laurence Harvey. Più avanti, quando la situazione di partenza sarà chiarita, sarà proprio Edna a mettere fuori gioco i cacciatori, e a farli precipitare nel deserto somministrando loro della mescalina: in quella fase in cui Domino cadrà in uno stato di angoscia (peraltro evocato da poche inquadrature) da cui uscirà liberata nella scena d'amore con Choco e poi con l'arrivo del Messaggero. C'è poi un altro fattore importante: Edna è anche una madre, una furia disperata che sta difendendo la propria casa dall'invasione dei cacciatori che hanno pestato il suo cane e mutilato suo figlio. All'inizio del film lo spettatore, che ancora non conosce i personaggi principali, sembra addirittura portato a simpatizzare per lei.

Nel terzo atto del film, stando ai termini di Murdock, Domino rinasce dopo essersi confrontata con Edna, che è una rappresentante del «femminile oscuro», cioè la funzione che nei miti o nelle favole è incarnata da streghe, matrigne o donne pazze. L'incontro con il femminile oscuro è una tappa fondamentale del viaggio dell'eroina, e costituisce la condizione necessaria affinché il soggetto femminile possa riconnettersi col femminile affrontando il dolore della separazione dalla madre/figlia.

²⁶ *Ivi*, p. 10.

Ora, sebbene in maniera non sempre immediatamente palese, e con tempi dilatati o compressi a seconda delle esigenze narrative, il personaggio di Domino attraversa tutte le tappe del viaggio dell'eroina. Nel finale del film la vediamo nuotare nella piscina della villa di Beverly Hills, inaspettatamente riappacificata con la madre. I nessi non vengono esplicitati, ma nella sua traiettoria Domino ha affrontato la femminilità oscura di Edna, è sprofondata nel pianto (il film allude rapidamente a una fase depressiva), ha sostituito Ed (il Mentore bianco decaduto) con Choco (l'*animus*), e si è riappacificata con Lateesha donandole la cifra necessaria a salvare la vita della piccola Mica – secondo la traiettoria indicata dal Messaggero nel deserto.

Come abbiamo visto, però, Domino non compie da sola questo percorso: nel finale del film è tornata a essere figlia di una donna bianca, e il suo sacrificio si è compiuto per la bambina di una donna *blacktino*, Lateesha. Si tratta di una interessante conseguenza della complicazione narrativa postclassica, ed è anche in linea con alcuni tratti dell'eroismo femminile delle 'donne forti' ricordate all'inizio di questo capitolo. Per giungere a una redenzione Domino deve seguire una traiettoria postclassica, 'uscire' dalla propria trama principale per recuperare le proprie capacità affettive ed 'entrare' così nelle logiche della sottotrama minoritaria e marginale di Lateesha, contribuendo alla 'nascita' di una bambina. Ecco il senso più profondo, ci sembra, dei parallelismi tra Domino e Lateesha. C'è una segreta complicità tra la donna bianca e la donna nera: le due, come era accaduto anche con Edna, sembrano conoscersi bene. È all'interno di questa relazione di amicizia femminile che *Domino* ridefinisce lo statuto dell'eroina mitica in termini di redenzione, collaborazione e compassione (Fig. 7). Percorrere la traiettorie dell'eroina significa, per Domino, aprirsi all'alterità e mescolare gli opposti in forme inedite, aprirsi a nuove forme di identità sessuale, etnica, politica.

Questa apertura è da intendersi anche come relativizzazione della prospettiva dei bianchi, trasgressione dei confini fisici e simbolici, e messa in discussione delle cornici di senso abituali. Soltanto attraverso questa modalità la storia di *Domino* assume la dimensione conoscitiva che caratterizza il mito contemporaneo, e che dà forma alla collisione tra immagini archetipiche e contraddizioni sociali.

5. Conclusioni

L'insieme di discorsi, ideologie e sentimenti condivisi che hanno costituito la «9/11 Culture»²⁷ ha avuto un evidente impatto sul cinema americano del nuovo millennio²⁸. Il tema del sacrificio dei cittadini bianchi è diventato un motivo diffuso, e ha contribuito a far circolare l'idea silenziosa secondo cui gli eventi dell'11 settembre e le loro conseguenze riguarderebbero, appunto, soprattutto gli americani bianchi. Anche grazie al cinema, secondo alcuni, si è rinforzato quel modello culturale fondato sul primato del bianco che è stato definito «*white racial frame*», e che riguarda tanto l'identità etnica che di *gender*²⁹.

La traiettoria di *Domino*, che allude evidentemente alla traumatica crisi statunitense, è rilevante nella misura in cui configura a vari livelli il tema del crollo del *white racial frame*, suggerendo come esso contribuisca a qualificare la sensibilità dominante dopo l'11 settembre. Il film si riferisce di continuo al motivo della caduta dei bianchi: basti pensare alla battuta conclusiva della voce narrante, «we all fall down», che sintetizza la consapevolezza acquisita dall'eroina. La «discesa agli inferi» di *Domino* è di fatto un confronto con rappresentanti degli Stati Uniti, dai media alle corporation, dalla mafia all'FBI.

Domino è una donna bianca che rinasce in una bambina nera, esattamente come la mascolinità del bianco Ed rinasce in quella latina di Choco. Pensiamo anche alla scena in cui, sotto le maschere di gomma raffiguranti quattro *first ladies* bianche, scopriamo celarsi quattro personaggi di razza mista, tre donne e un gay (Fig. 8). L'America dei bianchi, nel film, è una copertura lucente che nasconde la complessità della situazione sociale, politica e culturale contemporanea. La decostruzione postclassica della traiettoria mitica dell'eroina, tuttavia, impedisce alla prospettiva dei bianchi di diventare dominante.

²⁷ J. MELNICK, *9/11 Culture*, Wiley-Blackwell, Hoboken 2009.

²⁸ Si possono vedere in proposito *Film and Television After 9/11*, a cura di W.W. Wilson, Southern Illinois University Press, Carbondale 2004; *Reframing 9/11: Film, Popular Culture and the 'War on Terror'*, a cura di J. Birkenstein, A. Froula e K. Randell, Continuum, New York 2010; J. MARKERT, *Post-9/11 Cinema: Through a Lens Darkly*, The Scarecrow Press, Lanham 2011; T. POLLARD, *Hollywood 9/11: Superheroes, Supervillains, and Super Disasters*, Routledge, New York 2011; K. WETMORE, *Post-9/11 Horror in American Cinema*, Continuum, New York 2012; G. WESTWELL, *Parallel Lines: Post-9/11 American Cinema*, Wallflower, London-New York 2014.

²⁹ Cfr. M.K. BLOODSWORTH-LUGO, C.R. LUGO-LUGO, *Projecting 9/11: Race, Gender, and Citizenship in Recent Hollywood Films*, Rowman & Littlefield, Lanham 2015, pp. 5 e segg.

Quello che emerge è un Paese attraversato da contraddizioni manifeste, e i cui confini stanno per cedere o sono già crollati in maniera violenta, sotto il peso destabilizzante del sistema dell'entertainment, delle logiche del capitalismo, delle azioni militari all'estero. Come scrive Larry Knapp, nel film «la violenza diventa così totalizzante che gli Stati Uniti non possono più sigillare i propri confini e contenere le proprie contraddizioni ideologiche»³⁰. *Domino* è anche una grande allegoria dei traumi di una nazione disorientata, attraversata da nuovi soggetti ognuno dei quali reclama una rinegoziazione delle categorie normative connesse al primato del bianco.

Tutti questi elementi emergono spesso proprio nelle divagazioni o nelle sottotrame che accompagnano il *biopic* principale. I parametri del postclassico costituiscono una forma culturale che traduce le dinamiche di una fase traumatica della storia degli Stati Uniti, sottolineando la perdita delle cornici di senso, l'ansia della caduta, e l'esplosione di conflitti per i quali non sembra possibile una ricomposizione simbolica classica. La forma postclassica del film riconfigura il mito, confonde le logiche binarie, dilata gli interstizi, capovolge le gerarchie, complica e stratifica il racconto enfatizzando – allo stesso tempo – ciò che sta al centro e ciò che sta ai margini. La struttura postclassica, in breve, dà forma all'inconscio culturale americano in quegli anni, e ci consente di immaginare la relazione tra eroe e società secondo una prospettiva diversa.

È così che, nel film, emerge la forma mitica della caduta dell'America che, dal 'Top of the World', precipita dopo un'esplosione. Domino e gli Stati Uniti cadono negli inferi e sono in attesa di rinascere in qualcos'altro. Accettare la trasgressione dei confini e aprirsi a nuove forme di identità – diventare *inclusive* – è il destino che il film assegna a Domino e all'America del dopo 11 settembre.

³⁰ L. KNAPP, *Tony Scott and Domino. Say Hello (and Goodbye) to the Postclassical*, <<http://www.ejumpcut.org/archive/jc50.2008/DominoKnapp/>>. (ultimo accesso 22.10.2015).



Fig. 1 – Il sistema delle etnie miste secondo Lateesha



Fig. 2 – Presentazione del reality 'Bounty Squad'

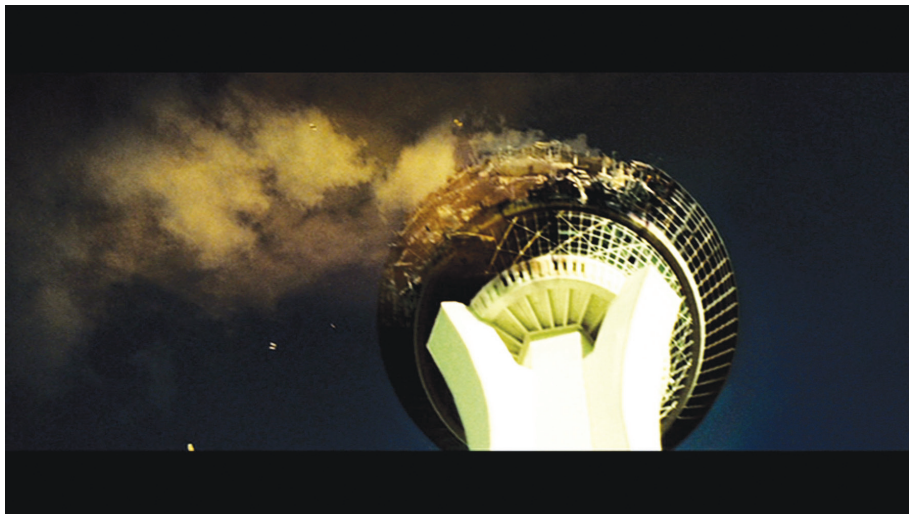


Fig. 3 – L'esplosione della torre del 'Top of the World'



Fig. 4 – Un ricordo d'infanzia: la morte del pesce rosso

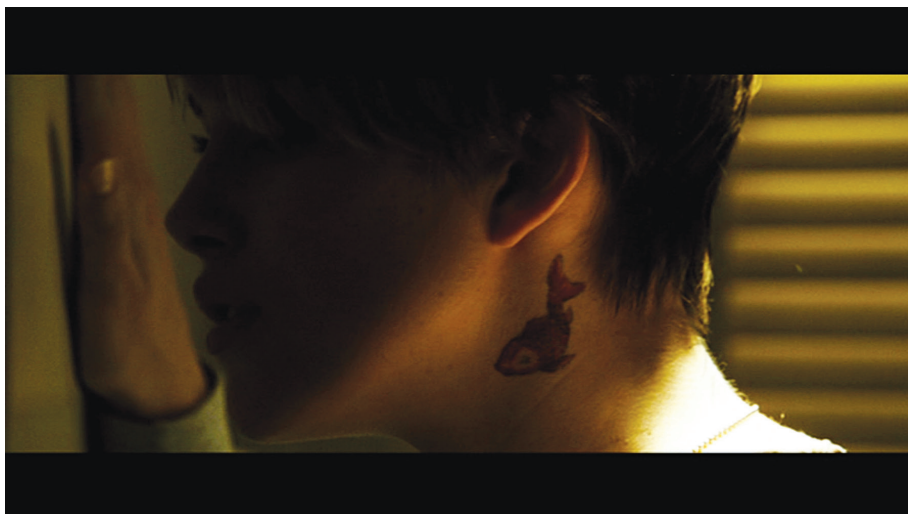


Fig. 5 – Il tatuaggio di Domino: la carpa *shiromuji* e il 'bianco'



Fig. 6 – Edna e il 'femminile oscuro'



Fig. 7 – L'amicizia tra *Domino* e Lateesha



Fig. 8 – Le quattro 'false' first ladies

Valerio Coladonato

*Siamo uomini o supereroi? Trauma, mascolinità e racconto
delle origini in Batman Begins e Iron Man*

In un'ideale galleria delle figure 'mitiche' nella cultura americana del ventunesimo secolo potremmo facilmente imbatterci in qualche supereroe, impegnato a sventare una minaccia catastrofica mentre solca lo *skyline* di una metropoli. I supereroi, è evidente, non sono soltanto miti d'oggi¹; il loro ingombrante ritorno e la loro attuale produzione in massa indicano tuttavia una congiuntura particolare tra processi industriali e tendenze dell'immaginario. Il cinema hollywoodiano è il cuore pulsante di questa imponente operazione: il *superhero movie* rappresenta un filone particolarmente ricco del *blockbuster* d'azione, con una lista di oltre 50 titoli prodotti tra il 2002 e il 2012, e più di 15 miliardi di dollari generati al botteghino nello stesso periodo². A ciò vanno aggiunti il gettito economico e la presenza nell'immaginario diffuso dei vari prodotti – fumetti, videogiochi, serie TV, capi di vestiario, accessori e via dicendo – nei quali l'universo dei film affonda le radici e si dirama ulteriormente³.

¹ Com'è noto, già mezzo secolo fa Umberto Eco pubblicava un'analisi dei fumetti intitolata *Il mito di Superman* (in U. ECO, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano 2008 [1964]), pp. 219-262.

² Per un quadro complessivo del fenomeno, cfr. R. GRAY, B. KAKLAMANIDOU, *The 21st Century Superhero: Essays on Gender, Genre and Globalization in Film*, McFarland, Jefferson (N.C.) 2011; D. HASSLER-Forest, *Capitalist Superheroes: Caped Crusaders in the Neoliberal Age*, Zero Books, Winchester-Washington 2012.

³ La concentrazione degli sforzi produttivi all'interno di grandi conglomerati che operano in modo trasversale nel settore dell'intrattenimento costituisce la precondizione per lo sviluppo di saghe come quelle dei supereroi. Cfr. R.A. BROOKEY, *Hollywood Gamers: Digital Convergence in the Film and Video Game Industries*, Indiana University Press, Bloomington 2010; in particolare il capitolo *Marvel Goes to the Movies*, pp. 66-89. Sugli sviluppi che hanno portato all'attuale ruolo del blockbuster nell'industria hollywoodiana, cfr. G. KING, *New Hollywood Cinema: An Introduction*, Columbia University Press, New York 2002, trad. it. *La nuova Hollywood. Dalla rinascita degli anni sessanta all'era del*

Il ruolo egemone del cinema nella propagazione del mito dei supereroi è testimoniato da almeno due fattori: da un lato, sono i film a definire i tratti identitari dei personaggi e gli intrecci narrativi poi ripresi dalle altre piattaforme medial; dall'altro, le modalità di visione specificamente 'cinematografiche' (copie in 3D, sale attrezzate con sistemi audio immersivi) ottengono risultati che trainano l'intero settore⁴.

Al di là della rilevanza sul piano industriale, mi interessa in questa sede soffermarmi sul 'lavoro culturale' che contraddistingue questo fenomeno. Non è secondario sottolineare, allora, che la rinascita del filone cinematografico è accompagnata da una marcata enfasi sulla nascita – o piuttosto, sull'origine – dei supereroi stessi. Come ha notato un critico di *Entertainment Weekly*, «Hollywood ha deciso che ogni film di supereroi dovesse essere un racconto delle origini [...]. Il segmento iniziale che solitamente durava 10 minuti ora riempie film interi – e persino saghe»⁵.

In ciò che segue vorrei interpretare il racconto delle origini, che coincide con il passaggio rituale dalla condizione di essere umano a quella di supereroe, alla luce del suo stretto legame con gli schemi edipici. È significativa, a mio avviso, l'insistenza su una certa traiettoria del soggetto maschile, che riappare in maniera quasi ossessiva all'interno del *superhero movie* recente⁶. Il testo che ci può venire in aiuto è *Il mito della nascita degli eroi*, pubblicato nel 1909 dallo psicanalista Otto Rank⁷: passando in rassegna una lunga serie di narrazioni mitologiche provenienti da culture

blockbuster, Einaudi, Torino 2004.

⁴ Cfr. N. DUPONT, *Hollywood Adaptations of Comic Books in a post-9/11 Context: the Economic and Cultural Factors*, in «Transatlantica», vol. 2, 2001, disponibile all'URL <<http://transatlantica.revues.org/5419>> (ultimo accesso 15.11.2015).

⁵ «Hollywood decided that every superhero movie should be an origin story [...]. The intro portion that used to take 10 minutes at the beginning of a movie is now filling entire movies — franchises, even». A. MARKOVITZ, *Why is Every Superhero Movie an Origin Story?*, in «Entertainment Weekly», 12 dicembre 2012 [corsivo nell'originale] <<http://www.ew.com/article/2012/12/12/origin-stories-man-of-steel-superman>> (ultimo accesso 15.11.2015).

⁶ Cfr. F. BOURLEZ, *Le complexe du super héros*, in «Théorème», a cura di Claude Forest, n. 13, 2009, pp. 233-244.

⁷ O. RANK, *Der Mythos von der Geburt des Helden. Versuch einer psychologischen Mythendeutung*, Franz Deuticke, Vienna-Lipsia, 1909; le citazioni riportate in questa sede fanno riferimento alla trad. it. di M. Levi Bianchini, *Il mito della nascita degli eroi. Saggio di un'interpretazione psicologica del mito*, Libreria psicoanalitica internazionale, Zurigo-Napoli-Vienna-Nocera Inferiore 1921. La lettura di Rank è utilizzata, in chiavi diverse, sia nel libro già citato di Hassler-Forest, che nel capitolo di R. LANG, *Batman and Robin. A Family Romance*, in ID., *Masculine Interests. Homoerotics in Hollywood Film*, Columbia University Press, New York 2002, pp. 206-242.

diverse, egli mette in evidenza il comune interesse nei confronti delle origini dell'eroe. Dalle sue analisi emergono alcuni schemi ricorrenti – tra cui l'abbandono dell'eroe da parte dei genitori, la scoperta del vero padre e della vera madre, oppure la sostituzione tra l'eroe e il padre – che Rank interpreta come fantasie legate al difficile «distacco dell'individuo adolescente dall'autorità dei genitori», ovvero «una delle funzioni più necessarie ma anche più dolorose dello sviluppo»⁸. L'insieme dei moti affettivi ambivalenti che accompagnano la vita psichica del soggetto durante tale fase di transizione dà luogo ad un «romanzo intimo», in cui si cerca di ricostruire attraverso la fantasticheria le fasi precedenti dell'esistenza. Secondo Rank, «l'ardente desiderio del bambino di ritornare al felice passato, perduto»⁹ è una risposta alla svalutazione delle figure genitoriali che avviene con la crescita. Allo stesso tempo, attraverso queste narrazioni il soggetto maschile cerca di giustificare l'ostilità che egli percepisce nei confronti del padre, e per cui si sente in colpa. L'autore rileva, in definitiva, che «l'assoluta concordanza delle tendenze fra romanzo intimo e mito eroico ci autorizza pienamente ad identificare l'Io del bambino col mito dell'eroe»¹⁰. Il libro di Rank – e d'altronde anche i lavori di Joseph Campbell che a questo testo si ispirano¹¹ – elide la posizione del soggetto femminile, e universalizza la coincidenza tra il percorso dell'eroe mitico e quello del soggetto maschile. Adottando la prospettiva dei *gender studies*, la mia intenzione è, viceversa, mostrare in che modo la traiettoria edipica maschile (e la conseguente distinzione gerarchica tra i sessi) non sia un dato universale, ma piuttosto una funzione sostenuta dalle immagini della «finzione dominante»¹².

Il rito di iniziazione allo status di supereroe porta a compimento quella predestinazione patriarcale per cui «il figlio diventa il padre»¹³. Nei film in questione, tuttavia, l'ottenimento della 'vera' mascolinità può avvenire solo se il supereroe «si è sottoposto al processo per cui egli viene picchiato, ferito, persino mutilato, e portato al punto di rottura prima di ristabilirsi»¹⁴. L'enfasi posta sul soggetto maschile traumatizzato non è

⁸ RANK, *Il mito della nascita degli eroi*, cit., p. 64.

⁹ *Ibid.*, p. 67.

¹⁰ *Ibid.*, p. 68.

¹¹ In particolare, J. CAMPBELL, *The Hero with a Thousand Faces*, Pantheon Books, New York 1949, trad. it. *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano 1984.

¹² Cfr. K. SILVERMAN, *Male Subjectivity at the Margins*, Routledge, New York-London 1992, in particolare il capitolo *Ideology and Masculinity*, pp. 15-51.

¹³ HASSLER-FOREST, *Capitalist Superheroes*, cit., p. 48.

¹⁴ «[H]e has [...] gone through the process of being beaten, injured, even mutilated, and

esclusiva del *superhero movie*: al contrario, essa costituisce una tendenza generale del cinema americano recente¹⁵. Ma l'operazione che questo specifico sottogenere cinematografico riesce a compiere in maniera forse esemplare – ed è qui che la sua funzione mitica nel contesto attuale appare più evidente – è la saldatura tra il trauma individuale e quello collettivo. In particolare, queste pellicole si sono appropriate del tipo di esperienza spettatoriale (caratterizzata dalla pervasività del «trauma vicario») emersa nella sfera mediatica statunitense a seguito degli attentati dell'11 settembre 2001¹⁶. Conferendo al trauma un ruolo fondativo sia della narrazione che della soggettività del protagonista maschile, i film riaffermano la centralità di quest'ultimo. Alla luce di questi elementi, osserviamo il modo in cui due titoli emblematici della tendenza in questione, ovvero *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) e *Iron Man* (Jon Favreau, 2008), configurano il racconto delle origini del supereroe¹⁷.

Nell'*incipit* di *Batman Begins*, il piccolo Bruce Wayne corre nel giardino della tenuta dei genitori, sfuggendo dalla compagna di giochi Rachel. Per nascondersi allo sguardo di quest'ultima, egli precipita in un pozzo. Tra le rocce del fondale emerge improvvisamente uno stormo di pipistrelli, che volano verso l'apertura in cima, offuscando il campo visivo del bambino. A questo punto il montaggio ci porta al Bruce Wayne adulto (Christian Bale), che si risveglia dall'incubo della scena appena descritta, nel letto del campo di addestramento della cosiddetta 'Setta delle ombre'. Il ricordo dell'episodio riaffiora in alcuni momenti-chiave, assieme alle immagini dell'uccisione dei genitori, a cui il piccolo Bruce Wayne assiste. La caduta nel pozzo si configura quindi come una traccia mnestica intrusiva, la cui forza dirompente non è temperata dal successivo salvataggio

brought to breaking point before being restored through violent brutality.» Y. ROBLOU, *Complex Masculinities: the Superhero in Modern American Movies*, in «Culture, Society & Masculinities», vol. 4, n. 1, 2012, p. 82.

¹⁵ Cfr. C. SISCO KING, *Washed in Blood: Male Sacrifice, Trauma, and the Cinema*, Rutgers University Press, New Brunswick 2011.

¹⁶ Si veda in proposito A. BUONAURO, *Trauma, cinema e media. Immaginari catastrofici e cultura visuale del nuovo millennio*, Bulzoni, Roma 2013.

¹⁷ I due personaggi provengono dalle case editoriali che hanno dato vita alle figure più importanti di supereroi (DC e Marvel, rispettivamente), e sono entrambi nati in momenti critici per la nazione americana (la Grande Depressione per Batman, la guerra in Vietnam per Iron Man). A proposito del modo in cui i due eroi vengono riattualizzati nel contesto odierno, cfr. W. BROOKER, *Hunting the Dark Knight: Twenty-First Century Batman*, I.B. Tauris, Londra 2012; *Heroes of Film, Comics and American Culture: Essays on Real and Fictional Defenders of Home*, a cura di L.M. DeTora, Mc Farland, Jefferson (NC) 2009.

di Bruce da parte del padre (che difatti ci è presentato separatamente, soltanto qualche minuto più tardi)¹⁸. Attraverso questa sequenza, il film effettua un'associazione fondamentale e inedita nelle precedenti variazioni della saga di Batman: la fobia per i pipistrelli che caratterizza il personaggio sorge assieme al panico provocato dalla caduta nel pozzo¹⁹ (Figg. 1-2).

La mia ipotesi è che sia qui contenuto un nucleo decisivo dell'esperienza e del piacere spettatoriale proposto dal *superhero movie*, che rintracceremo più tardi anche in *Iron Man*: si tratta del terrore legato alla perdita di controllo sul proprio corpo, e alla conseguente fantasia di recupero del dominio di sé. La frase che il padre pronuncia come insegnamento per il piccolo Bruce («Perché cadiamo? Per imparare a rimetterci in piedi») racchiude appunto questa fantasia retroattiva, che in qualche modo cerca di reintegrare la 'caduta' in un percorso di volontario addestramento del sé. Il carattere retroattivo è rinforzato da un'inquadratura nel finale del film che, secondo il principio di scrittura classico, presenta una ripetizione con variazione dell'incipit: siamo nuovamente all'interno del pozzo, e vediamo le assi che Bruce Wayne sta fissando dall'esterno per chiuderne l'apertura. Ora che egli ha assunto (sia all'interno della comunità, che nel triangolo edipico) il posto del padre, Bruce compie l'azione che avrebbe potuto proteggere il se stesso bambino.

I rovesciamenti di ruolo tra l'eroe e la figura paterna – sotto forma di cadute e salvataggi reciproci – sono un meccanismo centrale del film. Tale dinamica si ripete coinvolgendo di volta in volta Batman e tutte le diverse incarnazioni del padre presenti nel film: ciò avviene, come abbiamo visto, con il genitore biologico Thomas Wayne; quindi con Ra's Al Ghul, leader della 'Setta delle ombre', che rappresenta il maestro idealizzato e poi l'antagonista; con Alfred, il maggiordomo che ha anche un ruolo protettivo e genitoriale nei confronti di Bruce; con il commissario Gordon, figura onesta ma inetta, che invece viene salvato dal supereroe; e con Batman stesso, che assume un ruolo paterno nei confronti del sé più giovane, vivo nei suoi ricordi²⁰. La trama del film di Nolan non coinvolge invece un altro personaggio maschile, che tipicamente stabilisce con Bruce

¹⁸ A proposito del ruolo dei ricordi traumatici nei film di Nolan, si veda F. PHEASANT-KELLY, *Representing Trauma: Grief, Amnesia and Traumatic Memory in Nolan's New Millennial Films*, in *The Cinema of Christopher Nolan: Imagining the Impossible*, a cura di J. Furby e S. Joy, Wallflower Press, New York-Chichester 2015.

¹⁹ Com'è noto, nelle versioni precedenti, è un pipistrello che irrompe attraverso il vetro di una finestra a spaventare Bruce Wayne. Per un'interpretazione dell'episodio in relazione alla scena primaria, si veda Lang, *Masculine Interests*, cit., pp. 211-212.

²⁰ Cfr. *Ibid.*, p. 207.

Wayne un cameratismo omoerotico, ovvero l'aiutante Robin. E l'unica vera presenza femminile (che ricopre peraltro un ruolo marginale) è quella di Rachel, amica d'infanzia e assistente del procuratore distrettuale. La struttura dei personaggi è quindi particolarmente condensata²¹: il suo nucleo si riduce al protagonista da un lato, e alle molteplici rifrazioni dell'immagine paterna dall'altro²², con un percorso che porta Bruce Wayne dal ruolo di vittima a quello di protettore.

In che modo il corpo del protagonista segnala questo passaggio? Il primo atto di *Batman Begins* raffigura in dettaglio l'apprendimento di alcune tattiche d'ispirazione marziale a cui l'eroe si dedica in un non meglio specificato paese asiatico. L'obiettivo dell'allenamento ricevuto presso la 'Setta delle ombre' è quello di dominare le proprie paure, ma il percorso prevede anche una radicale riconfigurazione del corpo. Ciò che risalta in *Batman Begins* rispetto agli altri testi che compongono l'universo di Batman (e degli altri supereroi in generale) è l'esplicito riferimento alla costruzione di un fisico 'virile' e muscoloso: questa fase, solitamente rimossa, è qui invece mostrata e celebrata. Ad un tratto osserviamo persino Bruce Wayne impegnato a fare delle flessioni, laddove il corpo del supereroe sfoggia tradizionalmente «una muscolatura senza origine, innesto apparso per magia sul corpo del personaggio»²³. Ciò potrebbe avvicinare il protagonista di Nolan agli *hard bodies* del cinema americano degli anni '80²⁴. Ma a differenza di questi ultimi, Batman è «sempre in uno stato di disintegrazione imminente»²⁵: anche quando il

²¹ Rank sottolineava l'affinità tra il «romanzo intimo» (e i miti da esso derivati) e la condizione della paranoia, che ha la «particolarità di esporre strettamente condensato e collegato ciò che nella fantasia si trova disgregato». *Il mito dell'eroe*, cit., p. 77.

²² Analizzando le versioni precedenti alla trilogia di Nolan, Lang descrive la saga di Batman come il «romanzo intimo» di un soggetto che «non distingue tra l'identificazione con il padre e la scelta del padre come oggetto». *Masculine Interests*, cit., p. 211.

²³ «[U]n muscle sans origine, greffon apparso par magie sur le corps du personnage.» P. PANDELAKIS, *L'héroïsme contrarié. Formes du corps héroïque masculin dans le cinéma américain (1978-2006)*, tesi di dottorato, Université Sorbonne Nouvelle, Paris 3, 2013, p. 272. Si consideri inoltre che, per la lavorazione del film precedente (*The Machinist - L'uomo senza sonno*, Brad Anderson, 2004), Christian Bale si era sottoposto ad una radicale trasformazione fisica; si veda l'intervista disponibile all'URL <<http://www.bbc.co.uk/wales/arts/sites/christian-bale/pages/machinist.shtml>> (ultimo accesso 29.04.2016).

²⁴ Le configurazioni del corpo maschile eccessivo e muscoloso di questo periodo sono analizzate in Y. TASKER, *Spectacular Bodies: Gender, Genre, and the Action Cinema*, Routledge, Londra-New York 1993; S. JEFFORDS, *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era*, Rutgers University Press, New Brunswick 1994.

²⁵ «[A]lways in a state of imminent disintegration», Lang, *Masculine Interests*, cit., p. 210.

suo fisico è divenuto forte, potente (e fallico), il tormento che caratterizza il personaggio non svanisce, e il terrore della perdita del controllo persiste (Fig. 3).

È utile a questo punto ricordare che, nella formulazione lacaniana dello stadio dello specchio, il fantasma del proprio corpo che il bambino produce non è mai considerato come una conquista stabile e definitiva – anzi, il misconoscimento dell'integrità del sé crea retroattivamente una fantasia del corpo-in-frammenti²⁶. Inoltre, secondo Lacan c'è una stretta correlazione tra il timore dell'evirazione nel soggetto maschile e la fantasia del *corps morcelé*, «di cui i fantasmi di castrazione non sono altro che un'immagine messa in rilievo da un complesso particolare», ovvero quello dell'Edipo²⁷. Questa chiave di lettura, a mio avviso, ben si adatta al supereroe così com'è configurato in *Batman Begins*: egli appare come un soggetto determinato dalla reazione ad uno stato paranoide, ovvero dal terrore di perdere il dominio di sé. È questa la minaccia che anche la comunità di Gotham si trova ad affrontare: la cospirazione della 'Setta delle ombre' consiste nel diffondere nei condotti dell'acqua (e in seguito vaporizzare) una sostanza psicotropa che provoca allucinazioni indotte dal panico, per far sì che «la città si faccia a pezzi da sola». La condizione del supereroe replica quella della comunità: il suo corpo sta metonimicamente per il corpo di Gotham, a cui appartiene e che protegge.

Mi interessa sottolineare che la sovrapposizione tra il trauma individuale e quello collettivo, così com'è configurata nel film, permette un processo di 'mascolinizzazione' della risposta al trauma stesso. Come abbiamo suggerito, il terrore della perdita di controllo sul proprio corpo (connesso al fantasma del *corps morcelé*) non è necessariamente declinato in termini di *gender*, ma assume caratteri maschili grazie all'inserimento in una traiettoria edipica, che mobilita i connotati di una minaccia di castrazione. Di conseguenza, il legame tra il corpo dell'eroe e il corpo della comunità porta ad una mascolinizzazione simbolica di quest'ultima. Come ha mostrato Claire Sisco King, «la mascolinità nazionale, o la mascolinità percepita degli Stati Uniti in quanto corpo nazionale» è stata un aspetto

²⁶ Per la connessione tra lo stadio dello specchio e il fantasma del *corps morcelé*, si veda J. LACAN, *L'aggressività in psicanalisi*, Écrits, Le Seuil, Parigi 1966 [1948], pp. 101-124, trad. it. *L'aggressività in psicoanalisi*, in ID., *Scritti*, vol. 1, Einaudi, Torino 1974, pp. 95-118.

²⁷ J. LACAN, *Les complexes familiaux dans la formation de l'individu*, Navarin, Parigi 1984 [1938], trad. it. *I complessi familiari nella formazione dell'individuo*, Einaudi, Torino 2005, p. 27. Nel complesso dell'Edipo quindi avviene una «localizzazione immaginaria» del fantasma del corpo-in-frammenti. *Ibid.*, p. 41.

retorico centrale nel discorso pubblico successivo all'11 settembre 2001²⁸. E il film, raffigurando come nemico un'organizzazione segreta che ha lo scopo di colpire e far crollare una metropoli ritenuta corrotta e decadente, si inserisce pienamente nei discorsi contemporanei della «guerra globale al terrore» evocata da George W. Bush²⁹.

Anche la versione cinematografica di *Iron Man*, d'altronde, sostituendo il *setting* originale del Vietnam con quello della guerra in Afghanistan, evoca gli stessi scenari geopolitici. Tony Stark (Robert Downey Jr.) è a capo di un'azienda che fabbrica e vende armi sul mercato globale. Egli è dotato di straordinarie abilità scientifiche e imprenditoriali ma, come il suo omologo Bruce Wayne, non di un potere soprannaturale. Durante il viaggio per una dimostrazione dei suoi prodotti, Tony cade vittima di un agguato da parte di un'organizzazione terrorista. Gravemente ferito, si salva impiantandosi nel petto un cuore artificiale, alimentato da un'innovativa tecnologia di sua invenzione (un 'reattore ad arco'). Dopo aver scoperto che le armi prodotte dalla *Stark Corporation* vengono contrabbandate alle milizie che si oppongono all'esercito statunitense, Tony intende riconvertire la produzione dell'azienda. Egli deve però fronteggiare Obadiah Stane (ex-partner in affari del padre), che si impadronisce della tecnologia del reattore ad arco. Tony – nella sua nuova identità di Iron Man – lo sconfigge, sventa la minaccia e assume un ruolo chiave nella strategia di difesa militare degli Stati Uniti³⁰.

L'immagine divistica di Robert Downey Jr. ha contribuito a definire il tipo di piacere spettatoriale offerto da *Iron Man*: l'attore, considerato

²⁸ «[T]he national masculine, or the perceived masculinity of the United States as a national body», C. SISCO KING, *Washed in Blood: Male Sacrifice, Trauma, and the Cinema*, Rutgers University Press, New Brunswick 2011, p. 6.

²⁹ Sul ruolo della mascolinità nella retorica presidenziale si veda J. MESSERSCHMIDT, *Hegemonic Masculinities and the 'Selling' of War: Lessons from George W. Bush*, in *Rethinking Transnational Men: Beyond, Between, and Within Nations*, a cura di J. Hearn, M. Blagojevic e K. Harrison, Routledge, New York-London 2013, pp. 189-203.

³⁰ Per brevità, ho schematizzato al massimo la trama dei due film. Si noti comunque che le fasi previste nel percorso dell'eroe coincidono sostanzialmente in *Batman Begins* e *Iron Man*: «in ragione della predilezione per il racconto delle origini, la drammaturgia del film di supereroi degli anni 2000 sembra organizzarsi attorno ad una struttura stabile, una serie di prove qualificanti che l'eroe deve affrontare», ovvero «1. trauma; 2. trasformazione; 3. apparizione dell'antagonista; 4. allenamento/primo tentativo (costume: prima bozza); 5. confronto vs antagonista; 6. incontro di un essere amato; 7. l'essere amato è messo in pericolo; 8. confronto finale; 9. vittoria; 10. affermazione del supereroe.» S. BOATTO, *Du Surhomme à Superman*, in «Théorème», n. 13, 2009, pp. 128-129.

in declino a causa di una lunga dipendenza da sostanze stupefacenti, è tornato alla ribalta in maniera trionfale con questo film³¹. Negli articoli che accompagnano l'uscita del film, il pubblico è portato a identificare la 'trasformazione' nella vita privata di Downey Jr. con la creazione del supereroe: il divo ci è presentato come «un'anima danneggiata che ha bisogno di un'armatura per diventare pienamente se stessa»³². Il meccanismo che avevamo individuato in *Batman Begins*, ovvero la perdita del dominio sul corpo e la correlata fantasia di recupero, è replicato in *Iron Man* sia nella macrostruttura narrativa (a seguito di un trauma, il protagonista ricostituisce la sua identità) che a livello del frammento (nei numerosi episodi di combattimento in cui il supereroe è impegnato). In tal modo, i due meccanismi che caratterizzano il piacere spettatoriale prodotto dal film – la 'guarigione' dal trauma del soggetto maschile, e la possibilità di esperire l'intensità delle 'aggressioni' tipiche del film d'azione – convergono e cooperano l'uno con l'altro.

Prendiamo in considerazione la sequenza in cui Iron Man entra in azione per la prima volta nella veste di supereroe, ovvero il primo volo effettuato nell'armatura messa a punto da Tony. Durante la fase precedente al decollo, la messa in scena è caratterizzata da un'estrema mobilità della mdp, un montaggio rapido e la generale sollecitazione sensoriale dello spettatore; ma al contempo, le coordinate spaziali restano chiare e lineari, e la sensazione complessiva non è quella di shock, ma piuttosto di *potenza*, vissuta attraverso il riconoscimento e l'identificazione con le facoltà superiori dell'eroe. Le inquadrature possono essere raggruppate in tre tipologie.

1. Riprese in MF o FI di Tony completamente rivestito dall'armatura (con una rotazione combinata ad un movimento ascendente) che esaltano la figura massiccia del robot scintillante sotto i riflettori del parcheggio. La muscolatura artificiale del corpo di Iron Man è un evidente riferimento iconografico alla sua 'mascolinizzazione'.
2. PPP del volto di Tony, illuminato dalla luce blu dello schermo interattivo attraverso cui comunica con il sistema computerizzato: si tratta di immagini ibride, che sovrappongono al viso dell'attore ologrammi, mappe, schemi in rapida successione, segnalando la presenza forte della tecnologia nella nuova identità del supereroe.

³¹ Cfr. D. LENNAR, *Wonder Boys: Matt Damon, Johnny Depp, and Robert Downey Jr.*, in *Shining in Shadows: Movie Stars of the 2000s*, a cura di M. Pomerance, Rutgers University Press, New Brunswick 2012, pp. 12-31.

³² «[A] damaged soul who needs armor to fully become himself», O. GLEIBERMAN, *Iron Man*, in «Entertainment Weekly», 16.6.2012, <<http://www.ew.com/article/2012/06/16/iron-man>> (ultimo accesso 15.11.2015).

3. Inquadrature soggettive di Tony, anch'esse caratterizzate dalla sovrimpressione delle elaborazioni grafiche del sistema computerizzato, e quindi dalla creazione di uno sguardo né propriamente umano, né esclusivamente tecnologico (Figg. 4-6).

La frase pronunciata da Tony Stark appena prima del decollo è indicativa del misconoscimento delle proprie facoltà fisiche: «A volte bisogna correre prima di saper camminare». Durante il volo, infatti, il meccanismo di perdita e recupero del controllo è replicato: il supereroe decide di spingersi al limite delle possibilità, sino a uscire dall'atmosfera terrestre e provocare il congelamento dello strato esterno dell'armatura. A quel punto egli precipita vertiginosamente, per poi riprendere la situazione in mano a qualche metro dall'impatto dal suolo. Dedicata esclusivamente all'eccitazione delle riprese aeree e all'ebbrezza della velocità (e dunque superflua dal punto di vista dell'economia narrativa), la sequenza rientra a pieno titolo nel regime delle attrazioni del cinema contemporaneo, di cui il blockbuster d'azione costituisce una sede privilegiata³³.

A partire da questo episodio, il film cambia direzione e il suo protagonista si trasforma: una volta acquisita la condizione di supereroe, assistiamo al «risveglio morale»³⁴ di Tony/Iron Man, e all'inevitabile quanto prevedibile vittoria del Bene contro il Male. Il piacere del film si basa quindi sulla combinazione di due registri: da un lato, la funzione di organizzazione simbolica – rassicurante e 'tradizionale' – riservata alla narrazione; dall'altro, la ricerca dell'intensità, dello shock, dell'attrazione. Una configurazione di questo tipo avvicina il *superhero movie* ai melodrammi cinematografici di inizio '900. Nella proposta di Ben Singer, l'affermazione del genere melodrammatico nel cinema dei primi anni va interpretata in relazione al contesto della modernità urbana³⁵: gli shock fisici ed emotivi prodotti

³³ Cfr. ad esempio D. TOMASOVIC, *The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction (The Spectacular Mechanics of Blockbusters)*, in *The Cinema of Attractions Reloaded*, a cura di W. Strauven, Amsterdam University Press, Amsterdam 2006, in particolare pp. 316-318. Ciò che evidentemente si perde nel contesto attuale è la componente sperimentale dell'attrazione, e il suo legame con le forme dell'avanguardia – un aspetto che era invece centrale nella definizione offerta da T. GUNNING; cfr. il suo *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, in *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, a cura di Th. Elsaesser e A. Barker, BFI, Londra 1990, pp. 56-62.

³⁴ B.W. DONOVAN, *Blood, Guns and Testosterone: Action Films, Audiences, and a Thirst For Violence*, Scarecrow Press, Lanham (MD) 2010, p. 56.

³⁵ Cfr. B. SINGER, *Melodrama and Modernity: Early Sensational Cinema and Its Context*, Columbia University Press, New York 2001.

dai film agivano come forma di negoziazione e adattamento dei soggetti al nuovo contesto; al contempo, gli scenari proposti fornivano una visione del mondo moralmente polarizzata, che rassicurava e reinstaurava nella finzione alcuni dei modelli forti di organizzazione sociale e ideologica crollati con l'avvento della modernità. Si può ipotizzare che, *mutatis mutandis*, l'universo dei supereroi contemporanei svolga un'operazione affine. Questi film prevedono un'esperienza spettatoriale immersiva e aggressiva, caratterizzata dall'implicazione programmatica del corpo³⁶: lo spettacolo offerto si basa sull'esibizione sensazionale delle innovazioni tecnologiche, che giocano un ruolo decisivo nel rapporto stabilito dal *blockbuster* con il pubblico. Allo stesso tempo, lo schema manicheo e ripetitivo dell'universo diegetico permette di limitare gli aspetti destabilizzanti dell'esperienza proposta.

Sia nel rapporto spettatoriale che nell'immaginario del film, dunque, gli effetti più 'radicali' dello scenario traumatico vengono smussati. Come nel caso di Batman, anche Iron Man appartiene alla tipologia di supereroi i cui poteri non sono connaturati, ma acquisiti attraverso la penetrazione tra macchina e organismo. Nonostante ciò, egli non ha nulla in comune con la figura del *cyborg* e la sua potenziale discussione e sovversione delle gerarchie di *gender*³⁷. Al contrario, il protagonista Tony diventa in maniera compiuta un 'vero uomo' nel momento in cui (grazie alla tecnologia) guarisce dal trauma, Da *playboy* sregolato e narcisista, egli accetta una castrazione simbolica che lo conduce a formare con l'assistente Pepper Potts la tradizionale coppia eterosessuale, e ad abbandonare gli aspetti considerati eccessivi per l'acquisizione di una mascolinità adulta. Le contraddizioni che fino a quel punto lo avevano destabilizzato (vulnerabilità/potenza; caos/ordine; eccesso/controllo; natura/tecnologia) vengono risolte e sintetizzate nella sua nuova identità. Il dominio su di sé acquisito da Tony/Iron Man legittima, inoltre, la sua posizione di detentore privilegiato della forza e del potere militare. L'allineamento tra la trasformazione fisica e la parabola morale del protagonista ne fanno il protettore ideale della nazione americana.

³⁶ Cfr. V. PRAVADELLI, *Postmoderno e nuova spettatorialità*, in *Bianco & Nero*, nn. 550-551, 2004-2005, pp. 247-257; si veda anche G. CANOVA, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000, in particolare pp. 149-154.

³⁷ Come scrive A. BALSAMO, «i corpi *cyborg* sono per definizione trasgressivi di un ordine culturale dominante, non tanto a causa della loro natura 'costruita', ma piuttosto a causa dell'indeterminatezza del loro *design* ibrido»; *Technologies of the Gendered Body: Reading Cyborg Women*, Duke University Press, Durham 1996, p. 11. I supereroi come Iron Man e Batman, che sembrano appunto rifiutare questa indeterminatezza, vanificano gli aspetti sovversivi della figura del *cyborg*.

È qui che risiede, a mio avviso, il ‘lavoro culturale’ del *superhero movie*: esso fornisce una fantasia rassicurante circa la natura della mascolinità, e la legittimità della sua persistente posizione di potere. Ho cercato di mostrare come tale dinamica, nei film di questo genere, coinvolge sia la diegesi che il tipo di piacere spettatoriale offerto. Il *superhero movie* opera in modo cinico³⁸: si presenta come un prodotto esplicitamente triviale, e avanza dunque la pretesa di non essere preso sul serio, di non offrirsi come strumento ermeneutico nei confronti del mondo. Ma al contempo agisce come forma simbolica efficace rispetto ai rapporti sociali e ai modelli di soggettività. Una componente decisiva della sua funzione ideologica consiste nel reiterare la credenza in una qualche proprietà intrinseca della mascolinità, che prevede il controllo sul proprio corpo e su se stessi, e di conseguenza anche il dominio sugli altri. Non si tratta di esaltare il carattere eccezionale del supereroe, quanto piuttosto di rassicurare sul fatto che l’uomo sotto l’armatura, nonostante abbia subito un trauma (e anzi proprio in reazione a quest’ultimo) sia, appunto, un ‘vero uomo’. Il mondo dei supereroi contemporanei appare dunque come una delle innumerevoli variazioni del mito della mascolinità.

³⁸ Il riferimento è alla riflessione di S. ŽIŽEK sul funzionamento cinico dell’ideologia in *The Sublime Object of Ideology*, Verso, New York 1989, in particolare pp. 28-33.



Figg. 1-2 – *Batman Begins*: il piccolo Bruce Wayne sul fondo del pozzo in cui è caduto e, in controcampo, la sagoma scura del padre che si cala per salvarlo



Fig. 3 – *Batman Begins*: Bruce Wayne da adulto che si allena per rinforzare la muscolatura

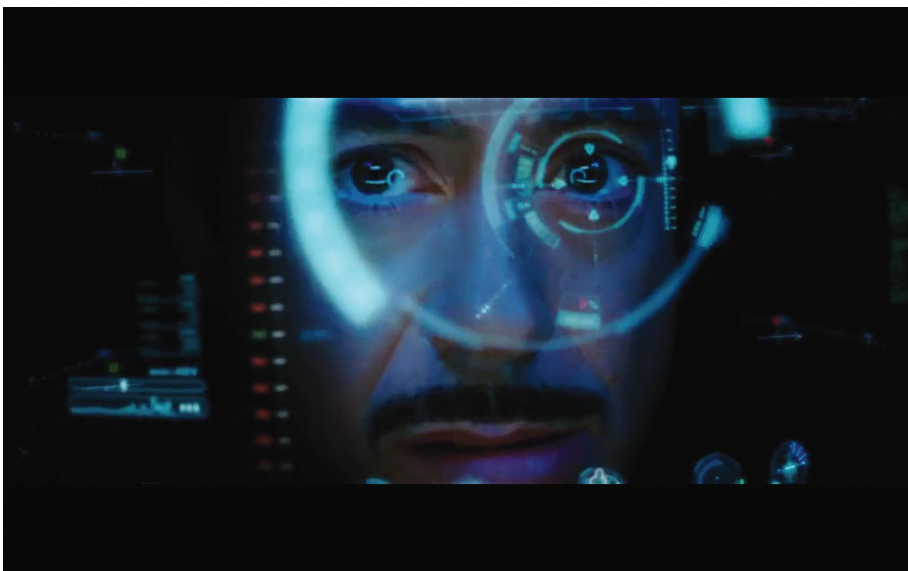
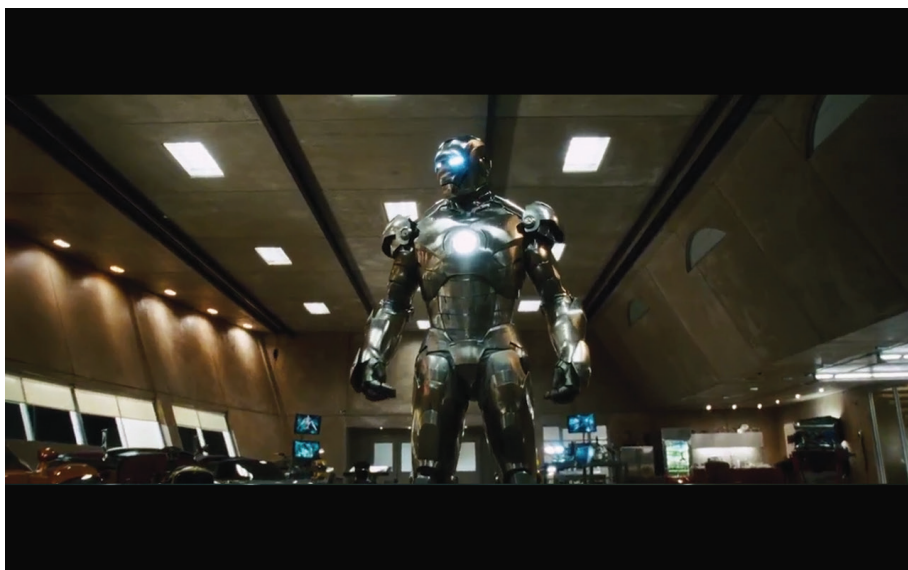


Fig. 4 – *Iron Man* : il volto di Tony Stark su cui si stagliano le elaborazioni grafiche dell'armatura di *Iron Man*



Figg. 5-6 – *Iron Man*: l'esterno della prima versione dell'armatura: le gambe in particolare richiamano le Forme uniche della continuità nello spazio di Umberto Boccioni (1913)

Rossana Domizi

*Quando il mito edipico comincia a vacillare:
le strutture familiari nel cinema contemporaneo*

Il presupposto teorico che ha definito il mio ragionamento sulla rintracciabilità di forme mitiche nel cinema americano è il «carattere imperativo e interpellatorio»¹ che Roland Barthes riconosce al mito, inteso come struttura discorsiva che riflette e significa la società contemporanea. Rimanendo sulla linea interrogativa barthesiana, il mio caso di studio pone come centrali le strutture parentali contemporanee con l'intento di indagare in che modo il «lettore di oggi riceve il mito d'Edipo», se esso, nelle sue implicazioni psicoanalitiche freudiane, «risponde agli interessi della società contemporanea» e, infine, qual è il rapporto tra i suoi «limiti storici» e l'«appropriatezza del suo concetto»² nel momento in cui ci si allontana da una sua lettura letterale.

All'interno di questo principio di reciprocità tra la narrazione mitica e la sua dimensione interpretativa ho individuato quattro livelli di analisi che, per come implicano la formazione del soggetto in relazione alle figure genitoriali, sono tra loro in una linea di progressione teorica che mi auguro possa favorire l'ipotesi di una formulazione discorsiva più conforme e pertinente alle strutture parentali contemporanee. Quest'ultime trovano, infatti, una pluralità di configurazioni che si inscrivono tanto nella realtà sociale quanto nelle forme narrative e rappresentative cinematografiche più recenti. Non penso solo a *Far From Heaven* (*Lontano dal paradiso*, Todd Haynes, 2002), che sarà il caso di studio attraverso cui vaglieremo il nostro corpus teorico, ma anche a film come *Stepmom* (*Nemiche amiche*, Chris Columbus, 1998) *Erin Brockovich* (*Erin Brockovich – Forte come*

¹ R. BARTHES, *Mythologies*, trad. it. *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino 1994, p. 205.

² I limiti storici e l'appropriatezza dei contenuti mitici sono i termini posti da Barthes nell'analisi della ricezione del mito da parte del lettore contemporaneo e quindi i parametri in cui esso può, con i dovuti riadattamenti interpretativi, significare la società cui l'individuo appartiene. Cfr. *Ivi*.

la verità, Steven Soderbergh, 2000), *Father and Son* (Hirokazu Koreeda, 2014) e *Boyhood* (Richard Linklater, 2014) solo per fare qualche esempio³.

In una prima fase discuterò e problematizzerò l'articolazione e la pretesa universalità del complesso edipico di Freud che, poiché sottende un processo di significazione univoca dell'Edipo di Sofocle, si rivela inadatto a tradurre l'eterogeneità delle strutture parentali, sia da una prospettiva diacronica che sincronica. Il secondo livello di analisi è stato individuato nel Simbolico lacaniano, il cui valore interpretativo aggiunto, rispetto al precedente modello freudiano, è quello di superare la triangolazione familiare, biologicamente data, risolvendola su un piano linguistico-sociale, simbolico, appunto. Il limite del Simbolico è, però, tutto interno alla pretesa di articolarsi comunque su una struttura parentale che si attesta su criteri eterosessuali ed eteronormativi, ignorando ed escludendo quelle dimensioni familiari che non rispondono a questo requisito di base. A tal proposito si è reso necessario integrare e allargare il mio campo di indagine sia alla lettura ideologica con cui Elizabeth Cowie reinterpreta le questioni di dominio e subordinazione nelle relazioni di *gender*, sia al concetto di intellegibilità del desiderio di cui ci informa Judith Butler. Attraverso la congiunzione teorica di queste due proposte autoriali auspico di poter ridefinire lo *status* di 'soggetto desiderante' e di poter scardinare la prevedibilità normativa dei rapporti di coppia e dei rapporti genitori-figli. Destituendo il valore assolutizzante della struttura genitoriale eterosessuale mi propongo, quindi, di riposizionare il soggetto all'interno di dinamiche familiari diversificate (monoparentali, allargate, omogenitoriali) con l'obiettivo di capire cosa «permane dell'Edipo»⁴, e come va ricollocato e ricontestualizzato alla luce di una possibile reversibilità e sostituibilità di ruoli e posizioni tra la funzione paterna e quella materna. Questi assunti iniziali saranno sostanziati dall'analisi di *Far From Heaven*, un film americano in cui le traiettorie edipiche previste da Freud sono compromesse, anzi scardinate dalla 'rassicurante', per quanto coercitiva, linearità normativa. Eppure, è proprio nella praticabilità di questa evasione, o meglio, inversione che le varie soggettività possono tornare ad auspicare la loro 'pienezza' in nome di una desiderabilità reciproca, circolante e, finalmente, vivibile ma soprattutto al di là di ogni prescrizione ideologicamente legiferata.

³ Sono esempi filmici che decostruiscono e problematizzano l'univocità del complesso edipico consegnandoci un panorama eterogeneo della famiglia contemporanea: dalla famiglia allargata tematizzata da *Stepmom*, alla monogenitorialità affrontata in *Erin Brockovich* o da *Boyhood*, al passaggio dalla figura paterna biologica a quella simbolica suggeritoci da *Father and Son*.

⁴ Cfr. E.A. NICOLINI, *Famiglie e postmodernità: quel che permane dell'Edipo*, «Notes di psicoanalisi – Trasformazioni sociali e forme della psicopatologia», n. 0, 2012.

1. *La dimensione eteronormativa del complesso edipico*

L'aspetto opinabile del complesso edipico è che rimane ancorato ad un'unica ed esclusiva ipotesi di formazione del soggetto (normativo e/o invertito)⁵ che si attesta su una struttura monotipica della famiglia nucleare borghese in cui si specificano precise dinamiche relazionali tra genitori e figli, le quali traducono in modo letterale l'impianto narrativo del mito di riferimento. Freud, infatti, procede ad un'applicazione generalizzata ed estesa del triangolo mitico Edipo-Laio-Giocasta al fine di spiegare i processi di costituzione del soggetto 'normalmente' inscritto all'interno di predisposte dinamiche di desiderio e di identificazione. La scelta 'corretta' dell'oggetto del desiderio e i 'giusti' processi di identificazione sono, infatti, le determinanti utilizzate per tracciare una precisa traiettoria del soggetto che si configura, rispettivamente, in termini di posizione attiva maschile e passiva femminile. Queste teorizzazioni assumono una forma discorsiva molto precisa ne *L'Interpretazione dei sogni* (1899) in cui Freud afferma:

Forse a tutti noi era dato in sorte di rivolgere il primo impulso sessuale alla madre, il primo odio e il primo desiderio di violenza contro il padre: i nostri sogni ce ne danno la convinzione. Il re Edipo, che ha ucciso suo padre Laio e sposato sua madre Giocasta, è soltanto l'appagamento di un desiderio della nostra infanzia. [...] Portando alla luce nella sua analisi la colpa di Edipo, il poeta ci costringe a prender conoscenza del nostro intimo, nel quale gli impulsi, anche se repressi, sono pur sempre presenti⁶.

Da questo estratto emerge come Freud rinvii *stricto sensu* al mito sofocleo per formalizzare il complesso di Edipo: per quanto, infatti, alla fine della sua corretta traiettoria edipica il bambino accetti di identificarsi con il padre per aggirare la minaccia di castrazione (che pone come centrale proprio l'imgo paterna), nelle fasi iniziali l'autore applica letteralmente lo schema mitico alla formazione psichica del soggetto infantile. In questo scenario primordiale familiare l'imgo materna rappresenta, quindi, l'oggetto

⁵ Con il termine 'invertito' Freud definisce gli omosessuali all'interno di una categoria patologica in cui il soggetto è caratterizzato da una deviazione dall'oggetto sessuale 'normalmente' dato. Per ulteriori approfondimenti si veda S. FREUD, *Drei Abhandlungen zur Sexualtheorie*, Franz Deuticke, Leipzig-Wien 1905, trad. it. *Tre saggi sulla teoria sessuale*, Bollati Boringhieri, Torino 2008, pp. 17-55.

⁶ ID., *Die Traumdeutung*, Franz Deuticke, Leipzig-Wien 1900, trad. it. *L'interpretazione dei sogni*, Bollati Boringhieri, Torino 1973, pp. 248-249.

d'amore e di desiderio del bambino, mentre quella paterna è il luogo su cui vengono proiettati sentimenti di ostilità e rivalità.

2. *La variabilità del rapporto tra il complesso nucleare familiare e le forze sociali agenti individuato da Malinowski*

È proprio da questa letteralità che vorrei allontanarmi per riattualizzare, e laddove necessario invalidare, il discorso freudiano per ricondurlo e rinquadrarlo all'interno di una dimensione contemporanea, ma non solo. Dico 'non solo' perché già Malinowski in *Sesso e repressione sessuale tra i selvaggi*, aveva provato a confutare l'integrità, la solidità e la coerenza del complesso edipico. La prima nota interessante dello studio di Malinowski è lo scivolamento dall'oggetto «società patriarcale», rigidamente inscritta nell'analisi freudiana, ad un'analisi che invece iscrive la società matrilineare trobriandese. Questo scarto differenziale suggerisce quella che lo stesso Malinowski definisce la «differenza tra gli attori»⁷ che assumono importanza nel panorama familiare trobriandese in termini di funzioni, ruoli e rilevanza relazionale. Non abbiamo più, infatti, la tradizionale triangolazione freudiana madre-padre-figlio ma una sua variazione interessante in cui la figura paterna e quella materna rimangono marginali nella formazione dell'individuo. Nello specifico trobriandese la figura e la funzione autoritaria, che in età infantile garantiscono al soggetto il suo ingresso nel simbolico, sono svincolate dall'imgo paterna e trasferite sullo zio materno verso cui il nipote nutre quei sentimenti di ostilità e rivalità che, nell'edipo freudiano, si configurano nel rapporto padre-figlio. Questa deviazione dal padre biologico allo zio materno ha una sua specificità socio-culturale se si considera che lo zio non ha nessun rapporto di natura sessuale con la madre del bambino. Un'altra divergenza strutturale considerevole concerne la dimensione incestuosa vietata dalla morale sessuale trobriandese in cui l'oggetto proibito che si sostituisce alla «madre edipica» è la sorella, la quale trova la sua ragion d'essere in un mito trobriandese che narra di un incesto tra fratello e sorella⁸.

⁷ B. MALINOWSKI, *Sex and Repression in Savage Society*, Routledge, London 1927, trad. it. *Sesso e repressione sessuale tra i selvaggi*, Bollati Boringhieri, Torino 2013, p. 99.

⁸ Per quanto concerne la proibizione dell'incesto, Lévi-Strauss si esprime in termini di dinamiche contraddittorie per cui, da una parte, la costanza con cui una data organizzazione sociale prevede e ammonisce l'incesto ha un carattere universale che è annoverabile all'ordine della natura, dall'altra, la variabilità dei termini implicati nelle dinamiche incestuose sono riconducibili all'ordine della cultura, o meglio a degli specifici timori e

Il valore intuitivo e dimostrativo dell'indagine antropologica di Malinowski si sdoppia sui seguenti livelli. Il primo merito teorico è individuabile nella formulazione di correlazioni specifiche e distinte tra una certa tipologia societaria e il suo specifico complesso nucleare. Il complesso nucleare familiare è, quindi, una determinazione delle forze sociali agenti. Questo significa che, poiché l'impianto socio-culturale ha una dimensione variabile, a nessuna struttura familiare si può conferire un valore universale. Il secondo aspetto interessante dell'analisi di Malinowski è che, nello spostamento dalla figura del padre biologico allo zio materno, ci permette di introdurre il padre simbolico e quindi di fare luce sull'impianto teorico lacaniano.

3. *Il passaggio lacaniano dal padre biologico al padre simbolico*

Se per Freud il complesso edipico è un crocevia tra gli istinti naturali e le istanze culturali che servono da monito all'impulso incestuoso, per Lacan invece la dinamica edipica è indotta dalla famiglia che è la prima e più immediata istituzione socio-culturale agente sulla formazione psichica del bambino. Davide Tarizzo parla a tal proposito di un rovesciamento lacaniano dell'ottica freudiana. In effetti, secondo Lacan non è la natura ma «l'imperativo paterno e familiare che riaccende nel bambino l'angoscia di un contatto fusionale con la madre»⁹. Se il rapporto padre-figlio all'inizio si nutre di una conflittualità inevitabile, che affonda le sue radici nella comune pretesa del possesso del corpo materno, diversamente, nel momento in cui il bambino accetta di identificarsi con l'immagine paterna, partecipa ai dettami dell'intera cultura patriarcale che iscrive il divieto dell'incesto. È questa la ragione per cui Lacan sostiene che l'identificazione è un processo simbolico in cui il soggetto oscilla tra il desiderio per la madre e la rinuncia del corpo materno stesso. In questa oscillazione Tarizzo individua «lo stallo dell'identificazione umana. E l'Edipo è in questo senso un 'mito' utilizzato dalla psicoanalisi per spiegare certi processi individuali, ma è anche un mito sociale cui l'uomo ricorre per narrarsi la propria storia»¹⁰.

successive soluzioni trovate dalla società in oggetto. L'autore a tal proposito afferma: «La proibizione dell'incesto possiede tanto l'universalità delle tendenze e degli istinti, quanto il carattere coercitivo delle leggi e delle istituzioni». Si veda per maggiori approfondimenti C. LÉVI-STRAUSS, *Les structure elementaires de la parenté*, Presses universitaires de France, Paris 1949, trad. it. *Le strutture elementari della parentela*, Feltrinelli, Milano 2010.

⁹ D. TARIZZO, *Introduzione a Lacan*, Laterza, Roma-Bari 2009, p. 26.

¹⁰ *Ibid.*, p. 28.

L'Edipo in sostanza deve assolvere a una funzione normativizzante del soggetto nell'ambito di un'ottica eterosessuale in cui il soggetto maschile e il soggetto femminile devono rimanere separati, sia nei loro processi di formazione individuale, sia nelle loro posizionalità socio-culturali.

4. *La nozione di fantasia di Cowie per una ridefinizione dei rapporti di gender*

Quali sono, quindi, i limiti della struttura lacanianiana? Sono sicuramente quelli di proporre l'articolazione del soggetto 'normativo' sempre e comunque all'interno di una struttura eterosessuale che distingue il maschile e il femminile, con l'inevitabile trionfo del primo sul secondo. Questa separazione tra il soggetto 'pieno'/attivo maschile¹¹ e l'altro mancante/passivo femminile è recuperata da Elizabeth Cowie per confutare e, quindi, riformulare il simbolico laciano attraverso lo svelamento, e la successiva decostruzione, del criterio che interpreta il concetto di alterità, non nell'accezione neutrale di diversità o eterogeneità, ma di 'differenza', una nozione dal chiaro valore ideologico. Nel riconoscimento di una supposta differenza si istituisce e si istituzionalizza la spaccatura tra due termini dati, in cui il secondo termine è definito per sottrazione muovendo dal primo, riconosciuto come dominante. Cowie, nel nostro caso specifico, dimostra come l'alterità femminile, sotto il segno della negazione, sia una soluzione sociale e ideologica sostenuta dalla società patriarcale dominante che, facendo leva sulla differenza sessuale biologicamente data, garantisce e permette al soggetto maschile di sorvolare sulla sua soggettività desiderante, ovvero mancante, e di istituire *ex novo* il suo desiderio in termini di pienezza¹².

Nei vari contesti sociali dati (di *gender*, di classe e di razza), l'individuazione dell'altro simbolico serve a costruire una struttura relazionale differenziale tra due soggetti diversamente posizionati in cui il luogo occupato dall'altro è sempre marcato dal segno meno. L'altro è il *topos* del taglio in cui il soggetto, in posizione dominante, negozia la possibilità (impossibile) di una soggettività piena a discapito dell'altro. Proprio per questo l'autrice

¹¹ Il soggetto pieno è solo una soluzione ideologica proposta dalla società patriarcale dominante al fine di giustificare il dominio del maschile sul femminile. In senso laciano però il soggetto non è mai dato nella sua pienezza. A tal proposito rinvio a J. LACAN, *Seminaire, tome 4: La Relation d'objet (1956-57)*, Seuil, Paris 1994, trad. it. *Il seminario. Libro IV- La relazione oggettuale 1956-57*, Einaudi, Torino 2007.

¹² Per maggiori approfondimenti si veda E. COWIE, *Fantasia*, in EAD., *Representing the Woman: Cinema and Psychoanalysis*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1997.

assume una posizione di rottura, rispetto a precedenti teorie femministe¹³, attraverso cui nega il principio di specularità tra la fantasia costruita socialmente e la fantasia psichica. In altre parole, se la fantasia socio-culturale di dominio patriarcale rappresenta la donna come ‘mancante’ o ‘castrata’ essa deve essere aggirata, contrastata e combattuta in quanto pura istanza culturale e non più accettata, ammessa e giustificata come un’immagine speculare di derivazione psichica. L’elemento della mancanza è una condizione strutturale ed esistenziale del soggetto senza distinzioni di *gender*¹⁴.

In questa prospettiva, se la mancanza definisce il soggetto ne consegue che: le questioni di dominio e subordinazione tra maschile e femminile sono costrette ad arretrare in quanto invenzioni ideologiche prive di fondamento ontologico; inoltre, poiché l’esperienza della mancanza mette costantemente in discussione la soggettività e la sua posizionalità, non è più possibile ipotizzare programmaticamente alcun tipo di fissità di ruoli né istituire preventivamente una simbolizzazione definitiva tra i *gender*.

5. *L’intelligibilità del desiderio di Judith Butler*

Quanto detto finora si pone in relazione dialogica con il concetto di «intelligibilità del desiderio» di Judith Butler attraverso cui l’autrice suggerisce un ulteriore avanzamento teorico. Butler, infatti, non discute solo la reversibilità delle posizioni di *gender*, né scardina solamente il principio dell’esogamia eterosessuale, ma contesta proprio il modo di pensare il/*al gender* avanzando la proposta di una sua disfatta. Il *gender* è così svincolato da qualsiasi paradigma psicoanalitico e socio-culturale e iscritto in uno scenario più ampio che risponde ai principi della performatività e della mobilità sociale. Ci si affranca, quindi, da «le morfologie ideali e le norme corporee restrittive»¹⁵, in cui la visibilità e i processi rappresentativi di un

¹³ A tal proposito rinvio a V. PRAVADELLI, *Feminist Film Theory e Gender Studies*, in *Metodologie di analisi del film*, a cura di P. Bertetto, Laterza, Roma-Bari 2007.

¹⁴ Il ricorso alla nozione di fantasia nasce da una precedente riflessione in cui il paradigma di Cowie mi ha permesso di discutere l’univocità della coppia eteronormativa e di aprirmi alla considerazione di rapporti omoaffettivi, attraverso l’analisi di due film di Wong Kar Wai, *Happy Together* (1997) e *In the Mood for Love* (2000). Cfr. R. DOMIZI, *Il soggetto mancante tra lo sguardo dell’Altro e il desiderio sospeso*, «Imago. Studi di cinema e media» n. 5, 2012, *La configurazione del soggetto nel cinema*, a cura di P. Bertetto e G. Fanara, pp. 155-164.

¹⁵ J. BUTLER, *Undoing Gender*, Routledge, London-New York 2004, trad. it. *La disfatta del genere*, Meltemi, Roma 2006, p. 28.

corpo sono derivazioni e implicazioni culturali, e si smaschera il ricorso ideologico alla psicoanalisi «spesso usata per rafforzare la nozione di una differenza sessuale primaria come nucleo della vita psichica individuale»¹⁶. Questa eterosessualità normativizzata, questo binarismo obbligato del maschile e del femminile, legiferato dal Nome del Padre, per Butler preclude le potenzialità del soggetto desiderante e respinge la molteplicità imprevedibile delle dinamiche di desiderio.

Butler, quindi, mette in discussione l'impostazione lacaniana perché, se a livello teorico promuove una distinzione tra il padre simbolico e il padre sociale, su un livello effettivo si rimane comunque imbrigliati in una trama culturale intessuta di una normatività totalizzante. Le configurazioni molteplici della paternità sociale vengono, infatti, riassorbite nel blocco monolitico della struttura simbolica non ammettendo nessun assetto familiare diverso da quello edipico. Una delle conseguenze del simbolico è proprio il misconoscimento delle forme omogenitoriali, di quelle monoparentali o delle configurazioni familiari allargate in cui «il ruolo del simbolico [dovrebbe essere] scomposto e riarticolato secondo nuove formazioni sociali»¹⁷. Il tabù dell'incesto, quindi, intende far assurgere a norma l'intelligibilità simbolica e culturale del soggetto eterosessuale, relegando il soggetto omosessuale alla sola forma negativa della devianza. Ovviamente quella di Butler si profila come la dichiarazione di una guerra duplice che sfida sia la tradizione psicoanalitica freudiano-lacaniana sia la dimensione antropologica delineata da Lévi-Strauss, ovvero due assi portanti del pensiero occidentale che hanno strutturato e congelato il modello sociale nel binomio esogamico-eteronormativo che si fonda su una lettura unilaterale del complesso edipico che è alla base delle 'ragioni' della società patriarcale.

6. *Desiderio 'rivoluzionario' e sguardo introspettivo: Far From Heaven*

Far From Heaven, un film di Todd Haynes del 2002, risponde pienamente ai nostri intenti analitici e dimostrativi poiché si destreggia su diversi gradi di vivibilità e mobilità del soggetto e di imprevedibilità e non programmabilità del desiderio.

Todd Haynes stratifica magistralmente le dinamiche del desiderio e moltiplica gli scenari della fantasia non risolvendo, o meglio non problematizzando, solo il *gender* (attraverso una sua sofisticata disfatta) ma

¹⁶ *Ibid.*, p. 39.

¹⁷ *Ibid.*, p. 190.

scardinando anche l'impermeabilità delle classi sociali e della razza che, così intrecciate e imbricate, attraversano l'impalcatura discorsiva socio-culturale dell'America degli anni '50, ma anche della nostra società contemporanea. Mentre, però, per quanto concerne i personaggi principali, la narrazione filmica ammette configurazioni 'altre' del desiderio, attraverso i personaggi secondari, la fantasia e il desiderio si riaffermano su un livello socialmente condiviso e si riappropriano di un valore ideologico e culturale che continua a difendere una certa dicotomia tra classi, razza e *gender*.

All'inizio del film abbiamo la (rap)presentazione di una famiglia borghese impeccabile nell'equilibrio della sua composizione: madre, padre, figlio e figlia sono tutti e quattro perfettamente e lacanianamente 'simbolizzati' nelle loro competenze, funzioni, ruoli e posizioni, lasciando intuire la rintracciabilità di una continuità normativa, per distinzione di *gender*, tra genitori e figli. Se il figlio, in piena formazione del sé, cerca le attenzioni e le approvazioni del padre, il rapporto di una 'corretta' identificazione della bambina con la madre è costruito, all'inizio del film, attraverso il ricorso al dispositivo dello specchio (che ha un valore sia psicoanalitico – si pensi alla fase dello specchio di Lacan – sia cinematografico). In questa sequenza abbiamo la signora Whitaker (Julianne Moore) in campo, ripresa di spalle mentre si trucca, ma allo stesso tempo lo schermo-specchio ci restituisce la sua immagine frontale e, simultaneamente, quella della figlia che altrimenti rimarrebbe fuori campo. L'aspetto interessante è insito nello sguardo della bambina che, di fronte allo specchio, non guarda la sua immagine riflessa ma quella della madre¹⁸, per lei così bella e a cui spera somiglierà quando sarà una donna. Tutto sembra perfettamente equilibrato e incardinato.

Ad un certo punto però le aspettative spettatoriali iniziali vengono tradite: i due genitori mostrano l'altro aspetto della 'pienezza del soggetto', ovvero quello della mancanza, in cui il desiderio smette di avere un'articolazione definitiva, bloccata e statica e torna ad essere «ininterrottamente circolante da rappresentazione in rappresentazione»¹⁹ proclamando soggettività finali diverse da quelle iniziali ma, non per questo, meno adeguate ai loro ruoli sociali, sentimentali e genitoriali.

¹⁸ Lo schermo-specchio ci permette di rinviare alle teorie cinematografiche sull'identificazione secondaria. Si veda C. METZ, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, UGE, Paris 1977, trad. it. *Cinema e psicoanalisi*, Marsilio, Venezia 2006.

¹⁹ S. FLITTERMAN-LEWIS, *Psicoanalisi del cinema*, in R. Stam, R. Burgoyne, S. Flitterman-Lewis, *Semiologia del cinema*, Bompiani, Milano 1999, p. 169.

Le scelte stilistico-narrative partecipano, inscrivono e 'riflettono' (su) i personaggi e (sul)le loro traiettorie soggettive inserendoli negli spazi che essi vivono e occupano. All'inizio la resa degli spazi, sia domestici che pubblici, è plasmata da un'illuminazione chiara e diffusa che racconta una felicità certa e limpida ma anche ordinaria, sistematica e a-problematica. Diversamente, gli spazi urbani percorsi da Dennis Quaid sono girati in notturno, e l'assenza di luce lascia trapelare la segretezza di un mondo proibito che continua ad esercitare il suo fascino sul signor Whitaker che appare, allo stesso tempo, coinvolto e sconvolto, complice e 'colpevole'. Allo stesso modo, dopo che la signora Whitaker avrà sorpreso suo marito in una relazione amorosa omosessuale, la crisi coniugale e le successive difficoltà dei dialoghi saranno sottolineate da una topografia domestica più angusta, molto buia, che lascia ai personaggi la possibilità di nascondersi agli occhi dello spettatore per affrontare in privato le varie 'ammissioni di colpa'. La macchina da presa rimane lontana quasi a voler sottolineare la solitudine dei personaggi, i loro momenti di angoscia, di disperazione, di crisi, di dialogo forzato. Questa oscurità visibile degli ambienti che interpreta l'oscurità invisibile degli stati d'animo dei personaggi sarà inoltre palesata dalla signora Whitaker quando in un dialogo confidenziale con una sua amica affermerà: «Le nostre vite soffocate dal buio».

È attraverso questo cambio repentino nello stile e nella narrazione che Haynes costruisce l'imprevedibilità del desiderio. I due protagonisti, i coniugi Whitaker, diventano la rappresentazione perfetta di una soggettività problematica, vacillante ed eternamente sospesa. In modo specifico, Frank si lascerà andare ad una relazione omosessuale, aprendo un primo taglio nel tessuto dell'eteronormatività mentre Cathy vorrebbe – senza però riuscirci, ma lasciando comunque intendere uno spostamento del suo desiderio – farsi trasportare da una nuova dimensione affettiva con il suo giardiniere Raymond (Dennis Haysbert). Si tratta di un uomo di colore che, all'interno della narrazione filmica, apre un ulteriore taglio, assumendo su di sé il discorso dell'alterità, declinata come differenza, in un modo duplice: sia rispetto al suo status sociale, inferiore all'*upper-class* cui appartiene Cathy, sia rispetto al discorso sulla razza. I due coniugi provano ad aggirare i loro desideri ma alla fine non ci riescono. In un viaggio riparatore a Miami la signora e il signor Whitaker sperano di ritrovarsi nei loro sentimenti iniziali. Nonostante a livello macro la narrazione lasci sperare ad una rinnovata complicità coniugale attraverso la costruzione di situazioni in cui i due vivono con molta serenità la presenza dell'altro, a livello micro, è lo sguardo desiderante dei personaggi a tradire il tentativo di ripristinare la coppia iniziale e a veicolare i desideri repressi e taciuti

di entrambi. In modo particolare, in una sequenza girata nella piscina dell'Hotel, la prossimità fisica dei due coniugi esalta la loro distanza emotiva e sentimentale: entrambi guardano nella stessa direzione e, pur vedendo lo stesso scenario, ognuno proietta i propri desideri e i propri sentimenti. Lui, al di là della piscina vede, anzi cerca, un ragazzo più giovane da cui si sente fortemente attratto; lei, in quella stessa piscina, vive l'ingiustizia dell'allontanamento di un bimbo nero e ritorna con la mente al suo Raymond.

Facendo un'analisi retrospettiva del film, se all'inizio i personaggi di Moore e Quaid sono solo in potenza ciò che si definiranno alla fine, ciononostante nessun loro desiderio, latente in una prima fase e manifesto nella seconda, ha mai inficiato il loro ruolo genitoriale. Al contrario, si potrebbe affermare che finché Moore e Quaid rimangono imprigionati all'interno dello schema sociale culturalmente dato sono così concentrati sul loro mondo adulto e borghese che si interessano molto poco a quello dei loro figli. Frank per quasi tutto il film è caratterizzato da uno «sguardo introspettivo»²⁰ che veicola il suo intimo malessere e la sua inadeguatezza verso il mondo sociale a cui è costretto. Egli appare distratto e disinteressato al mondo circostante, dal quale sceglie spesso di isolarsi per vivere, in segreto, la sua realtà affettiva e sentimentale. Solo quando avrà raggiunto una sua serenità interiore e una sua dimensione affettiva appagante guarderà al di là di se stesso e sarà in grado di riservare le giuste attenzioni ai suoi figli. Ugualmente Cathy, una volta spogliatisi dell'immagine della donna borghese a cui è sostanzialmente vietato rapportarsi in modo libero con la *lower-class* del suo giardiniere, sembra più capace di aprirsi ad un'idea di maternità più umana, meno rigida. Ad un certo punto si mostra anche disposta, ma poi non è una prospettiva che le sarà concessa, ad allargare la sua famiglia, oltre che a Raymond, a sua figlia Sarah. E a proposito del rapporto che il giardiniere ha con sua figlia, anche in questo, il film ci permette di decostruire la validità universale del modello della famiglia eterosessuale perché l'unica figura genitoriale veramente impeccabile, dall'inizio alla fine del film, è quella di Raymond che, solo insieme alla figlia, ci permette di difendere il valore della famiglia monoparentale, grazie alla sua presenza costante, rassicurante e protettiva. Lui

²⁰ Veronica Pravadelli definisce lo sguardo introspettivo «l'atto tramite cui un personaggio, ripreso nei pressi della finestra, guarda nel vuoto o è assorto a pensare (...): si tratta di una configurazione che segnala la perdita del potere conoscitivo della vista e dell'emergenza del pensiero» in V. PRAVADELLI, *Eccesso, spettacolo, sensazione. Sul melodramma e Come le foglie al vento*, in *Nel corpo del film. Percorsi dentro e oltre l'analisi del testo*, a cura di G. Carluccio e F. Villa, Carocci, Roma 2006, p. 166.

rinuncia ai suoi desideri di uomo mentre enuncia i suoi desideri di padre che sono quelli di poter dare a sua figlia quello che a lui è stato negato: «L'importante ora, più di ogni altra cosa, è quello che è giusto per Sarah».

A questo punto della nostra analisi, soffermandoci sul rapporto di Raymond con sua figlia, si impone un'ultima riflessione. Ad oggi, infatti, pur ammettendo per via ipotetica l'assolutezza della famiglia eteronormativa, le traiettorie edipiche ipotizzate da Freud non sono le uniche plausibili. In *Famiglie e postmodernità: quel che permance dell'Edipo*, Angela Elvira Nicolini, partendo dal concetto di trans-storicità del legame familiare di Derrida, arriva a confutare il modello edipico, argomentandone l'insufficienza e l'inadeguatezza guardando anche, ma non solo, alla famiglia monoparentale. Un ragionamento, quello di Nicolini, che infittisce la nostra analisi di *Far From Heaven* permettendoci di rinviare a Raymond come ulteriore figura genitoriale fuori dagli schemi del famiglia nucleare borghese.

Nicolini compie una vera e propria inversione teorica ragionando per assurdo. Mantenendo, almeno in una prima fase della sua analisi, la struttura familiare eteronormativa come una costante assoluta, riesce a fare emergere le variabili possibili all'interno della coppia eterosessuale stessa in cui la vita psichica del soggetto è dimostrata in assetti familiari che eccedono la regola e la normatività. L'autrice, quindi, passa in rassegna la pluralità delle configurazioni familiari odierne partendo proprio dal modo diverso in cui si declinano già solo le famiglie eterosessuali che diventano morfologicamente più flessibili e dinamiche, per quanto interne all'ipotesi edipica stessa. La sua dissertazione dimostra, infatti, come nella società contemporanea si possa ravvisare il passaggio dalla famiglia tradizionale, in cui le figure genitoriali sono disposte su un'asse verticale e gerarchico, alla famiglia attuale che, in nome di una reversibilità tra la funzione paterna e quella materna, si organizza orizzontalmente favorendo «posizioni reciproche più paritetiche»²¹ all'interno della coppia genitoriale. Per tutte queste ragioni ad oggi si rende necessario valutare i margini di applicabilità e praticabilità dell'edipo freudiano al fine di destituirne la validità universale che gli è stata accordata dalla società patriarcale dominante che non rende conto delle famiglie monoparentali, allargate e omogenitoriali. A questi livelli di analisi plurimi sembra rispondere *Far From Heaven* che ha il grande merito di appagare desideri molteplici allineandosi a soggetti desideranti diversi. Attraverso il dominio dell'immagine, la spettacolarità della rappresentazione e una profondità tematico-narrativa, il film intrattiene un pubblico eterogeneo e arresta uno sguardo spettatoriale declinato sia

²¹ NICOLINI, *Famiglie e postmodernità*, cit., p. 144.

al maschile che al femminile, sia in modo eterosessuale che omosessuale. A questa struttura discorsiva già stratificata possiamo aggiungere il tema della famiglia monoparentale, che è una delle ipotesi discusse da Nicolini, e che è raddoppiato nella sua portata 'rivoluzionaria' in quanto allo stesso tempo iscrive anche il tema razziale. La personalità straordinaria di Raymond si risolve quindi su un doppio livello: sia a livello personale, come padre destinato a crescere da solo sua figlia Sarah, sia a livello sociale, come uomo di colore che quotidianamente deve sfidare i pregiudizi razziali della società a cui appartiene e in cui la stessa società lo vorrebbe relegare. C'è quindi una rappresentazione performativa del soggetto che si concretizza in una rete socio-culturale complessa che rievoca l'idea di fondo di Butler il cui intento è proprio quello di confutare le norme di intellegibilità legiferate, disciplinate e avallate dal contesto socio-culturale dominante. Le teorie di Butler e il film di Haynes, quindi, sembrano trovare un punto di convergenza nel tentativo di sradicare le questioni di *gender* (ma anche di classe e di razza) da un terreno culturale poco fertile in cui le dinamiche relazionali si irrigidiscono in logiche limitate e restrittive, al fine di allargare le possibilità di visibilità politica e vivibilità sociale e soggettiva. In questi termini di circolarità del desiderio anche il soggetto spettatoriale (sociale o cinematografico) sarà libero di muoversi in identificazioni multiple e potrà occupare la sua, o le sue posizioni, in modo alternato: tutto questo accresce l'intellegibilità del film (e della società), libera la possibilità del soggetto di desiderare ma, soprattutto, ci racconta un Edipo diverso.

PARTE III
SPAZI, TEMPI E IMMAGINARI MITICI

Enrico Menduni
Hollywood e Las Vegas, ambivalenza di un legame

1. *Due capitali dell'entertainment*

Soltanto 270 miglia dividono Los Angeles da Las Vegas, una distanza troppo modesta per non tentare un confronto. Hollywood non ha mai gradito il paragone con Las Vegas, anche se ha utilizzato largamente la città del gioco d'azzardo; intanto come set (oltre 60 film, compresi i minori), ma soprattutto come metafora della perdizione. Letteralmente, una 'tentazione nel deserto' (come per San Giovanni Battista), che a un certo punto della traiettoria del maschio americano, in coincidenza con qualche *défaillance* lavorativa e/o sentimentale, lo rende agente diretto della propria perdizione muovendolo fra scintillanti casinò, donne perdute, abbondanti dosi di alcool. Un grande parco a tema, dalle scenografie esotiche, eccessive e barocche che non nascondono perfettamente la presenza della malavita organizzata, anzi nemmeno ci provano. Una macchina dell'intrattenimento colpevole, che può essere ingannata solo da un'improvvisa fortuna, necessaria per l'*happy ending*, o da simpatici e intelligenti avventurieri, che tentano il «colpo grosso al Casinò»¹.

Fino alla fine degli anni Venti Vegas è solo una *junction*, un nodo ferroviario in mezzo al deserto del Nevada: una città nata dal nulla nel 1905, abbastanza lontana dai centri abitati per diventare una capitale della distribuzione clandestina di alcolici, della prostituzione, del gioco d'azzardo illegale, tutti saldamente in mano alla criminalità organizzata. Lontana da tutto: ancora negli anni Cinquanta i militari scelsero il Nevada per i test nucleari, facendo scoppiare bombe atomiche a un'ora di macchina da Las Vegas.

¹ È intenzionale la citazione di un film della tradizione francese (tit.orig. *Mélodie en sous-sol*, di Jean Verneuil, 1963, protagonisti un anziano Jean Gabin e Alain Delon) a testimoniare una trattazione del tutto diversa dello stesso tema da parte del *noir* europeo.

La grande crisi del 1929 modifica profondamente la condizione di Las Vegas: non un cambio di attività, solo che quanto era illegale diventa (in parte) legale. Nel 1931 lo stato del Nevada legalizza il gioco d'azzardo, che troverà qui la sua sede naturale. La legalizzazione fu presentata, secondo un copione che si ripeterà altrove, come un modo di attirare risorse e visitatori in tempi di crisi. A Las Vegas s'impose una formula che combinava il gioco d'azzardo con lo spettacolo dal vivo. La sua posizione appartata, lontana da occhi indiscreti, favori condotte trasgressive, specie maschili, e garantì allo Stato del Nevada, oltre che alla criminalità, un crescente fiume di denaro. Il gioco d'azzardo era un modo per sfidare la sorte, un tentativo di ottenere quella ricchezza di cui la depressione aveva cancellato la speranza. Nel 1933 è abolito anche il proibizionismo. Da un lato si vuole combattere la malavita, che certo con il proibizionismo e il gioco illegale si era arricchita, dall'altro si potenzia il settore dell'intrattenimento, mettendo in secondo piano le possibilità (concrete) di infiltrazione mafiosa, giudicate meno importanti rispetto a uno sforzo corale di risposta alla crisi. Ciò che è certo è che si accentua una visione anticiclica dell'intrattenimento: il suo consumo aumenta come reazione alla crisi e come speranza, pur fallace, di contrastarla.

Anche il cinema americano si confronta con la crisi del 1929, proprio mentre è in atto la conversione al sonoro. Le traiettorie personali sono adesso più di ieri segnate da un alternarsi di sfortuna e successo, dall'impatto di persone privilegiate con altre svantaggiate, in cui emergono doti di tenacia, lealtà, coraggio, speranza e solidarietà. I film dell'emigrato siciliano Frank Capra, da *Accadde una notte* (*It Happened One Night*, 1934) in poi, esprimeranno meglio di ogni altro questi sentimenti. Il consumo di intrattenimento cinematografico non calerà con la depressione².

Nel 1941 sorgerà a Las Vegas una nuova tipologia di casa da gioco, El Rancho Vegas Hotel-Casino: contemporaneamente un albergo, un casinò e un night club, tutti in stile western, ai bordi della strada per Los Angeles, la Highway 91, per tutti *The Strip*, la striscia.

Il successo di El Rancho stimolò la nascita di altri locali del genere, tutti lungo la stessa strada. In particolare il Flamingo (1946), una costruzione con una colossale insegna al neon rosa e statue di fenicotteri nel giardino, che è uno spettacolo nello spettacolo, nello stile della Florida (Fig. 1).

² Ho approfondito il carattere anticiclico dei consumi di spettacolo nel mio *Entertainment. Spettacoli, centri commerciali, talk show, parchi a tema, social network*, Il Mulino, Bologna 2013, pp. 53-55.

Il proprietario è una strana figura di gangster ebreo di Brooklyn, Benjamin 'Bugsy' Siegel, di cui parleremo tra poco (Fig. 2). Seguirono altri hotel, come the Desert Inn, il Sahara, il Sands Hotel, il Riviera e molti altri.

Las Vegas faceva affari d'oro e viveva un continuo boom immobiliare e speculativo in una strana combine tra la mafia, altre organizzazioni criminali e le banche locali, controllate da mormoni religiosissimi che però non si scomponavano davanti alle malefatte dei clienti. Nel 1954 otto milioni di persone affluivano a Las Vegas da tutti gli Stati Uniti, non solo per il gioco e la prostituzione, ma anche per gli spettacoli, compresa una applaudita replica del Lido di Parigi e molti spogliarelli.

Non c'erano limiti di velocità, non c'erano tasse, ci si poteva sposare senza formalità, divorziare con la stessa speditezza e il gioco d'azzardo non aveva limiti. Ovunque erano diffuse le slot machine, dispositivo meccanico di fine Ottocento, poi elettrificato: varie ruote girano con un moto casuale, generato dalla leva o dal pulsante elettrico azionati dal giocatore, mostrando una combinazione di frutti, di semi delle carte da gioco e di altri oggetti colorati, dalla grafica infantile e l'aspetto innocente. L'allineamento di più simboli uguali determina una vincita, una cascata di monete sonanti. Il giocatore tipo raccoglie le monete in un ampio bicchiere di carta, che si porta sempre dietro, e le reinveste in nuove giocate, o si sposta verso i tavoli del Baccarat (che noi chiamiamo *chemin de fer*), del Black Jack, della Roulette o del Poker.

Vegas non osserva alcun codice Hays, diversamente da Hollywood. Un film può nascondere sotto un titolo innocente malevole tentazioni tali da turbare le persone comuni, i buoni cittadini, i minori; ma è difficile imbattersi per caso nelle più sostanziose tentazioni di Vegas, a meno che intenzionalmente non si intraprenda un lungo viaggio nel deserto. Chi perde i suoi soldi deve ringraziare solo se stesso. Del resto i probi mormoni che amministrano le banche locali collaborano attivamente con la mafia nell'amministrare i pingui ricavi di un formidabile mix tra gioco d'azzardo, prostituzione, droga e matrimoni o divorzi *ready made*. Dunque un contraltare di Hollywood; Los Angeles è puritana nei suoi prodotti filmici e nella sua esteriorità, e Babilonia nei suoi interni segreti. Questo duplice registro (ipocrita, forse) è assente a Vegas, che non fa alcuno sforzo per nascondere la sua vera sostanza. Una forma di *fairness*, se vogliamo.

È legittimo riflettere sulla coincidenza delle date, all'inizio degli anni Trenta: mentre il cinema americano si interroga su come collaborare al superamento della crisi, viene liberalizzato il gioco d'azzardo e il consumo di alcool. Si tratta, in un certo senso, di consumi anticiclici di intrattenimento.

2. *The Rat Pack*

Le relazioni fra questi due centri generatori dell'intrattenimento americano e globale, Hollywood e Vegas, riservano quindi qualche interesse. Vi sono intensi pendolarismi da Los Angeles di artisti (cantanti e *performer*) che non disdegnano affatto di esibirsi, e non certo per beneficenza, nei locali di Vegas (sulla cui innovativa tipologia torneremo fra poco): tra loro Elvis Presley e Bing Crosby. Il vero padrino di Las Vegas fu però Frank Sinatra che vi lavorò a lungo. A quel periodo risale la formazione del Rat Pack, un gruppo rigorosamente maschile, allo stesso tempo amicale e professionale: con Frank Sinatra, Dean Martin, Sammy Davis Jr., Joey Bishop, Peter Lawford³ (Fig. 3).

Le attività del gruppo erano spesso aperte a partecipazioni femminili ma sempre come *guest star*: Shirley Maclaine, Angie Dickinson. La colleganza maschile era dominante, una tradizione presunta allegria e baldanza trasgressiva che possiamo far risalire a *I tre moschettieri*. Nel 1960 il Rat Pack al completo interpretò il film *Ocean's 11*, storia di una rapina al casinò e grande celebrazione e legittimazione del luogo, inizio di una poderosa saga mediale⁴.

³ "Rat Pack" (la banda dei topi) ha avuto almeno due incarnazioni. La prima, attorno a Humprey Bogart (il soprannome sarebbe stato inventato da Lauren Bacall, sua giovane moglie) con Spencer Tracy, Frank Sinatra, David Niven, Judy Garland e altri, nasce nei primi anni Cinquanta proprio in occasione di una trasferta del gruppo a Las Vegas per assistere alla prima di uno spettacolo di Noël Coward: quattro giorni di baldoria e di gioco d'azzardo. Rete di amicizie, di relazioni sociali e di lavoro, in cui la relazione fra Vegas e l'entertainment hollywoodiano è già in evidenza. Bogart muore all'inizio del 1957. Cfr. L. BACALL, *Lauren Bacall by myself*, Knopf, New York 1979; tr.it. *Io*, Mondadori, Milano 1979, p. 272; D. NIVEN, *The moon's a balloon*, Putnam, New York 1971; trad. it. *La luna è un pallone*, Sperling & Kupfer, Milano 1973, p. 294. Alla metà degli anni Cinquanta Frank Sinatra, all'apice del successo, aggrega un nuovo gruppo con Dean Martin, Peter Lawford, Joey Bishop e Sammy Davis che sceglie di fare capo a Las Vegas e si esibisce regolarmente al Sands, al Caesars Palace, al Sahara, al Riviera, al Golden Nugget di Las Vegas e spesso nei club di Los Angeles e di molte città americane. Per questo gruppo sarà riutilizzato il nome 'Rat Pack'. Un vero *franchise* mediale, musicale e iconico che ha lasciato tracce importanti non solo nel cinema e nella discografia, ma anche nei servizi fotografici dei *newsmagazines*. Cfr. a questo proposito il volume fotografico di J. KAPLAN et al., *The Rat Pack. The Original Bad Boys*, Time Life Books, Fairfax 2013. È significativo che la carriera cinematografica di Sinatra sia iniziata, non accreditata, cantando come solista dell'orchestra di Tommy Dorsey *I'll Never Smile Again* nella commedia Paramount *Las Vegas Nights* di Ralph Murphy (1941).

⁴ *Ocean's 11* (*Colpo grosso*, di Lewis Milestone, 1960), *Sergeants 3* (*Tre contro tutti*, di Billy May, 1962), *Four for Texas* (*I 4 del Texas*, di Robert Aldrich, 1963) and *Robin and the 7 Hoods* (*I 4*

Le attività del gruppo avevano anche un risvolto politico, anch'esso ambivalente. Da un lato era difficile immaginare che le molteplici attività economiche, non solo spettacolari, di Frank Sinatra nel luogo potessero prosperare senza qualche accordo con la mafia locale; dall'altro la loro azione era virtuosamente intrecciata con la fine della discriminazione contro i neri nelle sue forme più odiose e visibili. Uno dei membri del Rat Pack, Sammy Davis, era un nero di Harlem e un attivista dei diritti civili: avrebbe sposato la biondissima attrice svedese May Britt, quando i matrimoni interrazziali erano ancora proibiti in 31 stati degli USA.

A Las Vegas vigeva una rigida segregazione razziale: un nero poteva esibirsi sul palcoscenico ma non cenare nello stesso locale dove era stato applaudito, e doveva dileguarsi passando dalle cucine e dalle porte di servizio. Il Rat Pack osteggiò apertamente la discriminazione che colpiva anche uno di loro; nel 1955 aprì il Moulin Rouge, il primo hotel-casinò interrazziale. I primi accordi fra la comunità nera e gli alberghi della *Strip* sono del 1960: il Desert Inn e lo Stardust aprirono le loro porte ai neri, anche se la segregazione continuò in vari hotel ben oltre il Civil Rights Act del 1964, che avrebbe dovuto abolirla definitivamente.

Erano gli anni di Kennedy. Una rara foto, di autore ignoto, del 7 febbraio 1960 mostra JFK accanto a Frank Sinatra davanti al Sands Hotel di Vegas (Fig. 4); almeno un'altra scattata in quell'occasione mostra Kennedy insieme al Rat Pack e al regista Lewis Milestone⁵. Kennedy da un mese ha annunciato la sua candidatura per la nomination democratica alla presidenza degli Stati Uniti. Sinatra è noto come sostenitore del Partito democratico ma ha anche una conoscenza diretta con Kennedy mediata da Patricia Kennedy, sorella del futuro presidente, che ha sposato nel 1954

di Chicago, di Gordon Douglas, 1964). Si noti la particolarità della presenza di un numero in ciascuno dei titoli, un ricamo al tavolo verde in cui i numeri sono i veri simboli del gioco. Il primo di questi film è stato oggetto di un fortunato remake, *Ocean's Eleven* (*Ocean's Eleven – Fate il vostro gioco*) di Steven Soderbergh nel 2001, con George Clooney e Brad Pitt.

⁵ È la foto AFP/Getty J170838802, datata 1 febbraio 1960 ma più probabilmente scattata il 7. La rarità della documentazione fotografica è stata attribuita, ma non ve n'è prova certa, a una operazione di pulizia dell'*entourage* presidenziale per togliere di circolazione foto potenzialmente compromettenti. Al Sands JFK conobbe in quell'occasione Judith Campbell (poi Exner). La relazione sentimentale tra i due è ormai acclarata. Cfr. E. PACE, *Judith Campbell Is Dead at 65*, in *The New York Times*, September 27, 1999 e particolarmente la Nota editoriale con cui il quotidiano ha corredato l'articolo. Cfr. anche P. MORRISON, *50 Years Later, JFK Girlfriend Judith Campbell Exner Deserves an Image Makeover*, in *Los Angeles Times*, November 21, 2013. La vicenda sfiora le teorie complottiste sull'uccisione di Kennedy attraverso la figura del mafioso Sam (Salvatore) Giancana, cui la donna sarebbe stata legata, e i cui rapporti con Sinatra sono probabili.

l'attore di origine inglese Peter Lawford, membro del Rat Pack. La campagna elettorale è appena cominciata e Kennedy fa tappa al Sands di Las Vegas proprio quando si sta girando *Ocean's 11* e il Rat Pack si esibisce con grande partecipazione di divi di Hollywood, presso i quali Sinatra è una sorta di ambasciatore del candidato. Dal palcoscenico, Sinatra lo presentò al pubblico plaudente come «il prossimo presidente degli Stati Uniti». Successivamente, adattò la canzone *High Hopes*, cambiandone le parole, come inno elettorale di JFK⁶.

Molti d'ora in poi parleranno, a proposito di Sinatra, Dean Martin e soci, di «Jack Pack», la banda di Jack Kennedy.

3. *Bugsy*

Un'altra vicenda che lega Hollywood e Las Vegas è quella del gangster Bugsy Siegel (Benjamin Siegelbaum), nato a Brooklyn in una povera famiglia di immigrati ebrei, che presto si mise in luce nella malavita di New York⁷. Conobbe fin da giovane George Raft, nato a Hell's Kitchen, Manhattan, che diventerà poi attore e restò sempre suo grande amico. Specializzato in gioco d'azzardo, Bugsy negli anni Trenta fu inviato dalla mafia newyorkese in California per contrastare l'espansionismo delle bande di Chicago; vi condusse un'esistenza romantica e dispendiosa, quasi una seconda vita, di lusso ed eccentricità, che cancellava la prima, la miseria e i ghetti in cui era vissuto nei bassifondi di New York. George Raft fu il suo grande consigliere, che lo introdusse nei misteri di Los Angeles; presto Bugsy accorpò alla mafia di New York il racket che girava intorno alla produzione cinematografica e particolarmente al reclutamento di generici, comparse, tecnici. Secondo la leggenda Siegel fu affascinato da Vegas e lì ebbe una sorta di visione, in cui la città, allora modesta, appariva come un paradiso del gioco d'azzardo. Promosse allora la costruzione di un costosissimo e fantasmagorico hotel casinò, il Flamingo (fenicottero), forse chiamato così in onore della sua amata fidanzata Virginia Hill, una donna dei clan, che avrebbe avuto questo soprannome. I costi lievitarono enormemente (fino a 6 milioni di dollari)

⁶ *High Hopes* (di Jimmy Van Heusen, parole di Sammy Cahn), era stata cantata da Sinatra nel film *A Hole in the Head* (*Un uomo da vendere*, di Frank Capra, 1959) di cui era uno dei protagonisti. La canzone aveva vinto l'Oscar; cantata insieme a un coro di bambini, aveva un testo ottimistico a base di animali che non si perdono d'animo di fronte a cose impossibili.

⁷ La fonte primaria di questo racconto è naturalmente K. ANGER, *Hollywood Babylone*, Pauvert, Paris 1959, tr. it. *Hollywood Babilonia*, Adelphi, Milano 1979, pp. 241-247 (con ampia e curiosa documentazione fotografica).

e attorno alla costruzione si svolse ogni genere di truffe e di raggiri a cui la Hill non era affatto estranea. Era il 1946. Il locale fu inaugurato il 26 dicembre, con uno show di Jimmy Durante e la musica cubana di Xavier Cugat, futuro marito di Abbe Lane che lavorerà anche in Italia. Aveva 77 camere e una suite presidenziale per Bugsy, con i vetri antiproiettile e cinque diverse uscite di sicurezza, compresa una che lo avrebbe condotto direttamente in garage dove – secondo la leggenda – c’era sempre un autista pronto a farlo fuggire. Tutti questi particolari sono contenuti in una monumentale stele di bronzo (Fig. 5) eretta nel luogo dove si trovava l’albergo (abbattuto nel 1993) e che fa parte a pieno titolo del mito Bugsy.

La morte non lo attendeva però a Las Vegas, ma nella villa della fidanzata a Beverly Hills, proprio dietro Sunset Boulevard; lei non c’era, era appena partita per la Francia, probabilmente per portare in Svizzera qualche valigia piena di soldi. In questa sontuosa dimora, che era appartenuta al figlio del magnate Randolph Hearst, Bugsy trovò la morte nel 1947 per mano di un killer rimasto sconosciuto, nell’ambito di un regolamento di conti nella mafia: tre proiettili nella testa (Fig. 6).

Dopo la sua morte Virginia sposò uno sciatore professionista austriaco (o tedesco, non si sa bene) internato negli Stati Uniti durante la guerra, e diventò Virginia Hauser. Poi (1954) si trasferì con lui sulle Alpi austriache, a Salisburgo, dove ebbe un figlio dal marito sciatore. Morirà in un paesino vicino a Salisburgo nel 1966, prima di compiere i cinquant’anni, ingerendo una dose letale di sonniferi. Forse un suicidio, forse no⁸.

La figura romantica del gangster ha fatto subito di lui un eroe mediale. Da morto sarà il protagonista delle audizioni della commissione senatoriale Kefauver (1951), che indagava sul crimine organizzato nelle bische del Nevada (Fig. 7). Virginia Hill fu protagonista assoluta delle sedute: trasmesse in diretta sui network televisivi nazionali, saranno il primo *media event* seriale della nascente televisione americana, che proprio in quell’anno (lo stesso in cui è ambientato *The Last Picture Show* di Bogdanovich, 1971) farà sentire la sua potenza nell’intrattenimento domestico, sfidando il cinema *theatrical*.

Bugsy Malone (Piccoli Gangster, 1976) è un film musicale di Alan Parker interpretato da giovanissimi piccoli attori, fra cui Jodie Foster, ambientato nella guerra per bande nella Chicago del proibizionismo, in

⁸ Joel Shumacher ha realizzato su di lei un film nel 1974 (*Virginia Hill Story*), interpretato da Dyan Cannon, con Harvey Keitel nel ruolo di Bugsy. Pensato per la TV, ha avuto anche circolazione nelle sale e, con lo stesso titolo, ha circolato doppiato anche in Italia. Esiste anche una sua modesta biografia romanzata: A. EDMONDS, *Bugsy’s Baby: The Secret Life of Mob Queen Virginia Hill*, Carol Publishing, Secaucus 1993.

cui però i riferimenti a Siegel sono numerosi, a cominciare dal titolo. Il titolo più importante è però *Bugsy*, il biopic di Barry Levinson del 1991: un film coraggioso, in cui i legami tra Hollywood e Vegas sono finalmente portati sullo schermo. Siegel è Warren Beatty, non nuovo al ruolo di gangster (*Bonnie & Clyde*, *Gangster Story* di Arthur Penn, 1967, a fianco di Faye Dunaway) e qui particolarmente convincente in una Las Vegas non lontana dai percorsi di sua sorella Shirley MacLaine. Una Virginia Hill di grande spessore è Annette Bening: i due si amaronò sul set (e questa non era una novità per Beatty) ma soprattutto si sposarono l'anno successivo con un durevole matrimonio che ha generato quattro figli. Le ambientazioni sono molto accurate, compresa una rapida, ma non distratta, citazione dell'Hollywood Sign nella sua vecchia versione⁹.

Non ha invece particolare rilievo *Mobsters (L'impero del crimine)*, di Michael Karbelnikoff, 1991), una ricostruzione fumettistica della mafia di New York nell'era del proibizionismo, in cui compare anche *Bugsy* (interpretato da Richard Grieco). Un tentativo di inserirsi in un filone che appariva fortunato, ma che si interruppe definitivamente.

4. *Imparare da Las Vegas*

Las Vegas, considerata dalle élite europee e americane un fenomeno di baraccone, una favela di lusso con le sue provvisorie costruzioni ammassate alla rinfusa lungo la *Strip*, ha trovato finalmente un attento osservatore in Robert Venturi, architetto e docente che insieme alla moglie Denise Scott Brown e ai suoi collaboratori compì un'attenta ricerca sulle ripercussioni stilistiche di Vegas sullo stile, l'urbanistica e il decoro urbano che oggi definiamo post-moderno.

Per un gruppo di architetti e di studenti della East Coast svolgere una ricerca su Vegas era un obiettivo molto inusuale, quasi sconveniente; ma la ricerca capovolse il luogo comune. L'anelito delle architetture, delle insegne e delle luci di Vegas, tutto rivolto ad attirare il passante (anzi, l'automobilista) perché si fermi a consumare la merce offerta (di qualunque merce si tratti, cibo, gioco, divertimento o altro) è in realtà un simbolismo che curva la forma architettonica sulle sue esigenze performative, in modo non meno razionale, e non meno contraddittorio, di quelle architetture che si definiscono grandi, elevate, durevoli. La competizione darwiniana e violenta fra gli esercizi commerciali, unita all'esigenza di stupire in modo

⁹ *Hollywoodland* fino al 1949.

sempre più grandioso, produce un continuo turnover dei fabbricati, una eterna precarietà delle mappe e dei segnali, continuamente scavalcata dagli sviluppi della competizione.

Il volume che ne uscì, provocatoriamente intitolato *Imparare da Las Vegas*¹⁰, attinge a piene mani nell'immaginario della non lontana Hollywood. Senza Hollywood, la variante esplicita, violenta e senza scrupoli rappresentata da Vegas non avrebbe senso (Fig. 8). Il ponte che Venturi e i suoi colleghi costruiscono fra le due capitali dell'entertainment è il più solido fra quelli costruiti finora.

Il libro è accompagnato anche da un complesso portfolio fotografico. In qualche modo è preceduto da esso, perché fin dal 1968 le varie campagne di ricerca si stratificarono in una imponente documentazione iconografica. Un uomo di spalle, in piedi in mezzo al deserto, fa da punto di fuga per osservare le torri e le insegne, viste da un angolo visuale eccentrico: non quello dell'automobilista che percorre la *Strip* (Fig. 9), ma l'accademico che viene dalla East Coast, un alieno che ha compiuto la traversata del deserto per giungere fin là con il suo corredo di buoni libri, grandi architetti e serie intenzioni. Lì prova lo spaesamento di chi si accorge di non essere lo 'spettatore modello', il visitatore (*Besucher*) autorizzato da chi ha pensato quelle architetture per altri fini, per altre angolazioni, per altri 'contratti comunicativi'.

Robert Venturi è di origine italiana (abruzzese) e dal 1948 ha viaggiato in Europa. Per due volte cerca di entrare, senza riuscirci, all'American Academy of Rome; ci riuscirà nell'autunno 1954 e ci rimarrà due anni. Al suo soggiorno in Accademia è dedicato un interessante saggio di Martino Stierli, oggi Chief Curator of Architecture and Design del MoMA¹¹, che ha anche raccolto le immagini dei viaggi di Venturi in Grecia e nell'Italia Meridionale. Accanto allo studio del manierismo e dell'arte classica Venturi fotografa città del sud (Noto) in cui disinvolti distributori di benzina affiancano le facciate barocche di antiche chiese (Fig. 10), o paesini della Calabria invasi dalla propaganda elettorale. Festoni e striscioni dei vari partiti in vigorosa competizione reciproca, ma in sostanziale equivalenza comunicativa, si contendono lo spazio di quella *Strip* pedonale.

¹⁰ R. VENTURI, D. SCOTT BROWN, S. IZENOUR, *Learning from Las Vegas*, MIT Press, Cambridge (MA) 1972, tr. it. *Imparare da Las Vegas. Il simbolismo dimenticato della forma architettonica*, 1972, Quodlibet, Macerata 2010.

¹¹ M. STIERLI, *In the Academy's Garden: Robert Venturi, the Grand Tour and the Revision of Modern Architecture*, ora in *Las Vegas Studio: Images from the Archives of Robert Venturi and Denise Scott Brown*, a cura di H. Stadler, M. Stierli, P. Fischli, Scheidegger & Speiss, Zürich 2008.

Venturi ha visto il post-moderno là dove antropologi impegnati vedevano soltanto la sopravvivenza di vecchi riti e vecchie oppressioni, mentre fotografi neorealisti si aggiravano alla facile ricerca di episodi di arcaicità e miseria o forme di sfruttamento sui bambini¹².

Ancora una volta, siamo di fronte all'ambivalenza di un legame. Non solo Hollywood e Vegas, ma l'antico e il nuovo, il nuovissimo, il postmoderno che non si lascia irretire in un giudizio nostalgico di arretratezza e di declino. Ma questo l'aveva già detto, e realizzato, il manierismo.

¹² Il riferimento, molto rispettoso, è a *La terra del rimorso. Contributo a una storia religiosa del sud* e a *Sud e magia* di E. DE MARTINO (rispettivamente, Feltrinelli, Milano 1959 e Il Saggiatore, Milano 1961) ed a un'intera stagione della fotografia impegnata italiana di cui è buona testimonianza la recente mostra di Mimmo Jodice *L'attesa 1960-2016* al Museo Madre di Napoli, giugno-ottobre 2016, a cura di Andrea Viliani. Cfr. anche U. LUCAS, T. AGLIANI, *La realtà e lo sguardo. Storia del fotogiornalismo in Italia*, Einaudi, Torino 2015.



Fig. 1 – Il Flamingo



Fig. 2 – Benjamin “Bugsy” Siegel



Fig. 3 – Il Rat Pack in una foto di Michael Ochs, 1962



Fig. 4 – Frank Sinatra e John Kennedy davanti al Sands Hotel di Las Vegas, 7 febbraio 1960



Fig. 5 – Stele di bronzo eretta nel luogo in cui si trovava il *Flamingo* (abbattuto nel 1993), dedicata a Bugsy



Fig. 6 – Il corpo di Bugsy Siegel all'obitorio



Fig. 7 – Virginia Hill depone davanti alla commissione Kefauver nel 1951



Fig. 10 – Robert Venturi, Italia anni Cinquanta (Noto, Municipio)

Lorenzo Marmo

Il deserto sanguina. Decostruzione dello spazio mitico in Jarhead

1. *Lo spazio del mito*

In questo saggio mi occuperò della concezione mitica dello spazio e della sua relazione con la narrazione cinematografica. Nella seconda parte dell'intervento analizzerò invece un film di guerra statunitense relativamente recente, *Jarhead* (Sam Mendes, 2005), per mostrarne i meccanismi di decostruzione mitopoietica. L'investigazione della messa in scena dello spazio del deserto proposta da questo film aprirà poi il discorso verso considerazioni di natura metalinguistica a proposito del rapporto tra *medium* cinematografico, realtà referenziale e corporeità.

Per incominciare, sarà bene chiarire cosa si intende qui per spazio mitico. Il *background* teorico a cui mi sono rifatto è quello della filosofia delle forme simboliche elaborata da Ernst Cassirer negli anni Venti del Novecento. Nella sua riflessione sull'attività simbolizzatrice e sulla funzione formatrice della fantasia che stanno alla base del mito, il filosofo tedesco rimarca esplicitamente l'importanza della dimensione spaziale. Secondo Cassirer infatti «l'intuizione dello spazio si è dimostrata un elemento fondamentale del pensiero mitico, in quanto questo è apparso dominato dalla tendenza a convertire tutte le differenze, che esso stabilisce e coglie, in differenze spaziali, e a rappresentarsele direttamente in questa forma»¹. Nel tentativo di comprendere le specificità della concezione mitica dello spazio, Cassirer sottolinea anzitutto la sua collocazione mediana rispetto ad altri due modi di pensare ed esperire la spazialità: «in una

¹ E. CASSIRER, *Philosophie der symbolischen Formen* (1923-1929), Band 2: *Das mythische Denken*, Bruno Cassirer Verlag, Berlin 1925, trad. it. *Filosofia delle forme simboliche*. Volume II. *Il pensiero mitico*, La Nuova Italia, Firenze 1961, p. 137.

posizione intermedia tra lo spazio della percezione sensibile e lo spazio della conoscenza pura, dell'intuizione geometrica»².

All'interno di questa triade di concezioni della spazialità, lo spazio della percezione sensibile si distingue per la propria natura sostanzialmente ostile al linguaggio: in quanto direttamente vissuto, esso è infatti per definizione recalcitrante ad ogni descrizione generale e concettuale. Il pensiero mitico e quello scientifico di stampo euclideo hanno viceversa in comune un tentativo *forte* di leggere lo spazio, allo scopo di emanciparsi da tale ineffabilità della percezione immediata. Sia il pensiero mitico che quello scientifico agiscono infatti «come uno schema con la cui applicazione e mediazione gli elementi più diversi e a prima vista per nulla paragonabili possono essere messi in rapporto fra loro»³. A differenza dal ragionamento puramente concettuale però, lo sguardo mitico non costruisce la propria struttura interna in base a leggi rigorose. Al contrario, questo tipo di pensiero poggia sempre su «una base originaria di sentimento»⁴, ed è in questo che la sua concezione dello spazio rimane legata allo spazio per definizione «accentato» della percezione sensibile.

Mentre la scienza vuole ottenere un pensiero del Tutto tramite un ragionamento sistematico, tramite speculazioni razionali che partano dai singoli elementi per costruire un'articolazione dinamica, nel pensiero mitico le cose avvengono diversamente. Lo spazio mitico è infatti uno spazio completamente strutturale, in cui la totalità non deriva geneticamente dagli elementi, ma si costruisce invece in base ad un «rapporto puramente statico di immanenza»⁵, in cui ciascun elemento è fisso e imperituro. «Ogni nesso nello spazio mitico poggia in definitiva su questa identità originaria: non risale a un'uniformità di azione, a una legge dinamica, ma a un'originaria identità di essenza»⁶. Il pensiero mitico costruisce dunque uno spazio in cui le relazioni tra le parti non sono neutre, ma provengono da un'intuizione di fondo che mira a mettere in contatto elementi estremamente eterogenei: dalla mediazione spaziale tra essi si giunge al livello della mediazione spirituale, e dunque alla connessione di tutte le alterità in un mitico piano fondamentale del mondo. Per Cassirer è l'opposizione giorno/notte, luce/tenebre a fondare il primo orientamento spaziale del

² *Ibid.*, p. 121.

³ *Ibid.*, p. 124.

⁴ *Ibid.*, p. 138.

⁵ *Ibid.*, p. 128.

⁶ *Ibid.*, p. 129.

pensiero mitico, quello che sussume tutti i successivi, in modo da articolare una serie di rapporti in cui, per così dire, tutto si tiene.

Cassirer sottolinea il contatto tra questa geografia mitica e l'anatomia magica: metafora essenziale si rivela infatti quella del corpo umano e delle sue parti. «Ogni volta che vuole cogliere una totalità organicamente articolata e 'intenderla' con i propri mezzi di pensiero, [il mito] è solito intuire questa totalità nella figura del corpo umano e della sua organizzazione»⁷. Cassirer ricorda ad esempio la concezione «cristiano-germanica» del corpo di Adamo secondo cui la sua carne corrisponde alla terra, le sue ossa alle pietre, il suo sangue al mare, i suoi capelli alle piante, i suoi pensieri alle nuvole.

Secondo Cassirer lo spazio costituisce, nel pensiero mitico, il modo stesso di concepire la differenza e di stabilire il rapporto con l'identità e l'alterità. Il punto però è che proprio questo processo implica, in verità, anche il proprio esatto contrario, ovvero l'incapacità di cogliere pienamente la differenza tra soggetto ed oggetto, che vengono costantemente ricondotti alla loro matrice comune. È per questo che, secondo Cassirer, «il pensiero mitico nega e distrugge sempre, in qualche maniera, la distanza spaziale»⁸, perché non conosce i diversi gradi di oggettivazione che vengono invece distinti dal pensiero empirico e dall'intelletto critico.

Se il pensiero mitico è animato da una profonda ambivalenza a proposito della distinzione tra soggetto ed oggetto, questo implica che la narrazione mitica tenderà a sottovalutare la problematica alterità dello spazio in cui l'eroe è immerso. Beninteso, il viaggio dell'eroe è notoriamente la struttura mitica per definizione, ed in esso lo spazio assume importanza primaria, perché gli eroi sono «simboli dell'anima in trasformazione e del viaggio che ogni persona intraprende nella vita»⁹. Ma il punto è che, per quanto i diversi scenari risultino essenziali per l'articolazione della traiettoria dell'eroe, questi si muove comunque su una mappa dai significati predeterminati. Il paesaggio è insomma essenziale per il dipanarsi della narrazione, ma esso alla fine viene dominato e controllato in modo efficace. Il soggetto pieno del racconto mitico attraversa dunque uno spazio concepito essenzialmente come uno sfondo, per quanto altamente significativo.

⁷ *Ibid.*, p. 131.

⁸ *Ivi.*

⁹ C. VOGLER, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Michael Wiese Productions, Studio City (CA) 1992, trad. it. *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Dino Audino, Roma 1999, p. 43. Il testo fondante per questo tipo di analisi di narratologia mitica rimane naturalmente J. CAMPBELL, *The Hero with a Thousand Faces*, Pantheon, New York 1949, trad. it. *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano 1958.

Viceversa, una più radicale problematizzazione del rapporto con lo spazio appartiene evidentemente ad un altro tipo di soggetto, quello scisso, che vi trova rispecchiata la propria difficoltà ad agire e la propria incapacità di orientarsi ed interpretare ciò che lo circonda.

2. Valenze mitiche del paesaggio cinematografico

Il cinema, specialmente nella sua opzione narrativa, partecipa della profonda ambiguità dello spazio che abbiamo delineato. A questo proposito Mary Ann Doane sottolinea che «lo spazio del cinema narrativo, come pure lo spazio sociale, è intrinsecamente contraddittorio». Per la studiosa il cinema prevede infatti «uno spazio che sia pieno di significati se non di simbolismo, dove ogni posizione e ogni oggetto sono portatori di un significato» ma tale spazio è sempre «attento a non dichiararsi come tale»: lo spettatore è invitato a spostarsi virtualmente attraverso questo spazio naturalizzato che non segnala il proprio significato, e che si presenta invece come un'assenza. Nel cinema narrativo dunque «lo spazio è allo stesso tempo sia pieno, simbolico, significativo, eloquente – che vuoto»¹⁰.

Un'ulteriore dimensione del discorso emerge grazie alla riflessione di Martin Lefebvre¹¹. Lo studioso canadese ha messo infatti in evidenza come l'esperienza filmica attui un costante bilanciamento tra lo spazio inteso come semplice ambientazione delle vicende narrate e lo spazio come paesaggio osservabile, come oggetto in un certo senso autonomo, la cui importanza eccede la logica narrativa *stricto sensu*. Tale dialettica è estremamente stratificata, conosce infinite gradazioni e soprattutto include una componente di godimento estetico che non può essere sottovalutata. Lo spazio estetico va dunque ad aggiungersi agli spazi della percezione sensibile, della scienza e del mito come ulteriore dimensione di riflessione all'interno del nostro discorso. Uno degli aspetti più importanti della riflessione di Lefebvre consiste nell'aver convincentemente argomentato l'esistenza del cosiddetto «paesaggio dello spettatore»: secondo lo studioso canadese infatti, lo spettatore è capace di godere del paesaggio al di là

¹⁰ M.A. DOANE, *Vicinanza, distanza e scala*, in *Otto Preminger, regista. Generi, stile, storie*, a cura di G. Carluccio, Kaplan Torino 2009, pp. 33-51, pp. 34-35.

¹¹ M. LEFEBVRE, *Between Setting and Landscape in the Cinema*, in *Landscape and Film*, a cura di Id., Routledge, New York-Abingdon (UK) 2006, pp. 19-59; Id., *On Landscape in Narrative Cinema*, «Canadian Journal of Film Studies», vol. 20, n. 1, 2011, pp. 61-78, trad. it. *Sul paesaggio nel cinema narrativo*, «Imago. Studi di cinema e media», anno V n. 9, 2014, *Il paesaggio nel cinema contemporaneo*, a cura di S. Parigi e G. Ravesi, pp. 23-42.

delle intenzioni esplicite dell'autore della messa in scena. Anche in un film fortemente incentrato sulla narrazione, e in cui dunque il paesaggio tende ed essere subordinato al *plot*, relegato ai margini dell'inquadratura e privato di indipendenza, lo spettatore è comunque capace di arrestare mentalmente lo scorrere del film, trattenere il paesaggio e contemplarlo, senza per questo per il filo della storia.

Se dunque è vero che l'esperienza spettatoriale va vista e compresa in tutta la sua complessa stratificazione percettiva, è però altresì vero che è proprio nel diverso modo di gestire l'ampio ventaglio di potenzialità spaziali e paesaggistiche offerte dal medium che possiamo identificare uno dei criteri tramite cui differenziare i diversi momenti della storia del cinema, soprattutto in relazione alla *vexata quaestio* dell'identità del cinema classico. Questo cinema si mostra infatti il più affine alla concezione mitica dello spazio che abbiamo provato a delineare pocanzi, proprio perché si tratta di un cinema in cui nessun elemento deve interferire rispetto alla «sutura»¹² degli spettatori nel mondo diegesi: una dinamica di rapporto col dispositivo che tende idealmente proprio a quella non separazione tra soggetto e oggetto che come abbiamo visto è caratteristica della concezione spaziale del mito. In un modello di questo tipo, lo spazio ed il paesaggio, per quanto significativi, devono sempre palesarsi in modo discreto, per non distrarre eccessivamente gli spettatori dallo svolgimento della trama. Il cinema classico può dunque essere definito «il tempo dei miti», per usare la felice espressione di Sandro Bernardi, perché suo scopo precipuo è «rendere leggibili le inquadrature; per fare questo occorre ridurre la ricchezza originaria delle immagini, ma in cambio di questa riduzione, di quest'impovertimento, ci viene data una nuova ricchezza, quella del senso»¹³. In questo tipo di cinema il paesaggio deve insomma risultare rigorosamente funzionale all'articolarsi della vicenda, e sviluppa semmai il proprio discorso «in direzione di un'equivalenza *paesaggio-anima*»¹⁴. Come sostiene Veronica Pravadelli, la narrazione classica è fondata sul principio della posizionalità: in questo cinema, proprio come nel mito, «l'identità è data a priori dall'ordine simbolico e non dipende in alcun modo da un autonomo percorso individuale»¹⁵. Per quanto possa anche mettere i personaggi e gli spettatori davanti all'alterità del mondo, il cinema classico

¹² J.-P. OUDART, *La suture e La suture II*, «Cahiers du cinéma», 211 e 212, 1969, pp. 36-39 e 50-55.

¹³ S. BERNARDI, *Il paesaggio nel cinema italiano*, Marsilio, Venezia 2002, p. 55.

¹⁴ *Ibid.*, p. 56.

¹⁵ V. PRAVADELLI, *La grande Hollywood. Stili di vita e stili di regia nel cinema classico americano*, Marsilio, Venezia 2007, pp. 123-124.

tende sempre a raccontare anche l'addomesticamento del mondo stesso e la sua riconducibilità ad un percorso di integrazione del personaggio col proprio ambiente.

Al contrario, nel cinema successivo alla classicità, il paesaggio tende ad assumere un ruolo nettamente più preponderante, decostruendo, tramite la propria presenza ingombrante, ogni mitopoiesi ordinata. Il paesaggio svolge spesso la funzione di smontare l'illusione dell'uomo di essere realmente al centro del mondo e capace di controllare ciò che lo circonda. Tale funzione del paesaggio come scoperta dell'irriducibilità della natura al controllo della specie umana, come istanza di riflessione sulla visione e di problematizzazione della conoscenza, viene assegnata da Bernardi essenzialmente al cinema neorealista e moderno.

È altresì possibile rintracciare una importante metamorfosi nella relazione con il paesaggio anche all'interno del cinema americano, in cui parimenti si palesa la tendenza a rimarcare il paesaggio e garantirgli un'autonomia che permetta di mettere in discussione gli investimenti mitico-simbolici cui esso si prestava nella classicità. Secondo il modello proposto da Pravadelli, il cinema statunitense affronta il suo periodo più propriamente classico negli anni Trenta¹⁶. In seguito invece, già negli anni Quaranta e Cinquanta, lo spazio mitico classico viene caricato di nuova enfasi e trasformato in qualcosa di più di un semplice sfondo, in modo da enfatizzare il carattere non lineare del rapporto soggetto-mondo. Un tale utilizzo del paesaggio come elemento eccessivo e potenzialmente autoriflessivo prevale poi ulteriormente nel cinema postclassico vero e proprio, che riusa in modo consapevole alcuni *topoi* del classico iperbolizzandoli e sovradeterminandoli¹⁷. E proprio di un film di guerra postclassico ci occuperemo qui di seguito.

3. *Jarhead*, il mito della guerra e la crisi del nomos

Jarhead, diretto da Sam Mendes del 2005, è tratto dall'omonimo volume autobiografico dell'ex-marine Anthony Swofford (qui interpretato da Jake Gyllenhaal), che vi racconta le proprie vicissitudini durante la Prima Guerra del Golfo (1990-1991), ovvero quella che all'epoca veniva chiamata dai

¹⁶ *Ibid.* Si veda in particolare il capitolo III, *Ordine, parola, razionalità: l'apogeo del modello classico*, pp. 79-119.

¹⁷ Per una riflessione approfondita sul concetto di cinema post-classico, che per la sua ampiezza esula purtroppo dalla trattazione in questa sede, si veda T. ELSAESSER, W. BUCKLAND, *Studying Contemporary American Film*, Bloomsbury, London 2002, trad. it. *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, Bietti, Milano 2010, in particolare il II capitolo.

vertici militari americani l'Operazione Desert Storm (ed in seguito *Desert Shield*). Non c'è dunque da sorprendersi se il principale paesaggio con cui si confronta il film è, per l'appunto, quello del deserto.

Se si prova ad indagare, pur sinteticamente, l'importanza della figura del deserto nel cinema americano bisogna tenere conto di una quantità di immaginari diversi, che tendono a sovrapporsi tra loro. Il fatto è che il deserto, vista la sua affinità con l'infinito, il nulla, la trasparenza e l'assoluto, sembra mettere in crisi la pensabilità stessa dello spazio come percorribile e misurabile, prestandosi viceversa molto bene allo scivolamento verso il simbolismo mitico e le sue rese estetiche. Il deserto si configura d'altronde come una sorta di crocevia dell'immaginario, in cui confluiscono direttrici provenienti dalle origini stesse della cultura statunitense: innanzitutto perché il deserto ha una forte connessione con lo stesso paesaggio americano, ed il western come genere cinematografico fonda la sua struttura sintattica sulla dinamica civilizzatrice che trasforma il deserto in giardino¹⁸. Questa struttura, per quanto storicamente specifica, si tinge evidentemente di un carattere mitico, ed è informata anche dall'importanza del deserto nella storia del cristianesimo, sul modello veterotestamentario dell'esodo ebraico in cui il deserto è spazio necessario alla ricerca della Terra Promessa, e su quello neotestamentario legato alla figura del Cristo, che nel deserto fu sottoposto alle tentazioni del diavolo¹⁹. Al racconto western è ad ogni modo legata a doppio filo l'idea della guerra, ed in particolare la lotta dei bianchi contro i non-bianchi: il conflitto bellico è stato storicamente un fattore determinante nel processo di trasformazione dei coloni europei in americani. Proprio per questo, anche una volta chiusa la frontiera, questo mito della conquista guerresca ha dovuto naturalmente perpetrarsi altrove, tanto muovendo guerra ad altri popoli non-bianchi quanto, appunto, attraverso le narrazioni letterarie e cinematografiche²⁰.

¹⁸ Cfr. J. KITSSES, *Horizons West* (1969), BFI, London 2007.

¹⁹ Cfr. R. BANHAM, *Scenes in America Deserta*, Gibbs Smith, East Layton (UT) 1982, trad. it. *Deserti americani*, Einaudi, Torino 2006.

²⁰ Come ha ben illustrato Dana Polan, una volta chiusa definitivamente la frontiera con l'annessione della California, è Hollywood che diventa – in senso ideale certo, ma anche per la sua collocazione geografica nella stessa California – la terra promessa da raggiungere, in cui perpetrare la mitopoiesi americana (anche a rischio, evidentemente, di farla sfociare nel proprio inverso distopico). D. POLAN, *California through the Lens of Hollywood in Reading California: Art, Image, and Identity, 1900-2000*, a cura di S. Barron, S. Bernstein, I.S. Fort, University of California Press, Berkeley 2000, pp. 129-152. Il deserto è d'altronde un elemento costitutivo anche della stessa spazialità di Los Angeles e Las Vegas, due città il cui ruolo nell'immaginario collettivo è esplicitamente legato ad uno sviluppo urbanistico in senso orizzontale (lo *sprawl*) e all'idea del miraggio

Rispetto a questa complessa stratificazione di racconti, i film sulle recenti guerre in Iraq hanno la particolarità di riportare gli americani proprio nei pressi del deserto originario del racconto biblico, permettendo loro di realizzare la propria personale guerra santa.

In *Jarhead* il deserto gioca un ruolo davvero preponderante, a cominciare dal fatto che il procedere della narrazione è scandito da scritte in sovrimpressioni che marciano la quantità di tempo che il plotone di cui Swofford fa parte ha trascorso nel deserto ed il numero complessivo di truppe inviate nel deserto dall'esercito americano fino a quel momento. Il film, narrato dalla *voice-over* dello stesso protagonista, enfatizza l'infinita attesa dei soldati, impazienti di passare all'azione ma impossibilitati a farlo dai tentativi diplomatici ancora in corso. L'unica consolazione, di natura estetica, viene da alcuni tramonti mozzafiato (Fig. 1), che sembrano presi direttamente da una scena di *She Wore a Yellow Ribbon* (*I cavalieri del Nord Ovest*, 1949), uno dei western della cosiddetta 'trilogia della cavalleria' di John Ford, come ad enfatizzare un possibile contatto con le precedenti narrazioni mitopoietiche della nazione americana cui accennavamo sopra. D'altra parte il film sottolinea la possibilità di leggere in termini guerrafondai anche racconti che in origine non erano affatto intesi in tal senso: in una delle scene iniziali infatti i marines, ancora stanziati al campo d'addestramento, si galvanizzano grazie alla visione di *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979). Perfino la sconfitta in Vietnam (guerra a cui tra l'altro avevano partecipato sia il padre che lo zio del protagonista) assume connotati positivi, come parte di un passato bellico ammantato di un'aura che sembra mancare irrimediabilmente al presente. Il film lavora d'altronde sin dall'inizio sui *topoi* del film militare radicati nell'immaginario collettivo, a cominciare dalla durezza dell'addestramento, che ricorda quelli di film come *An Officer and a Gentleman* (*Ufficiale e gentiluomo*, Taylor Hackford, 1982) e *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987). Rispetto a questi precedenti, pur diversissimi, in *Jarhead* domina però un senso di frustrazione: non siamo davanti né alla semplice narrazione eroica né alla sua negazione brutalmente atroce; qui dominano semplicemente la noia, l'irrisolutezza, la nullafacenza.

abbacinante di luci e colori: una fantasia dai caratteri fortemente postmoderni. Su questo tema si veda S. ARCAGNI, *Los Angeles e il cinema postmoderno*, in ID., *Oltre il cinema. Metropoli e media*, Kaplan, Torino 2010, pp. 12-30, e ID., *Il deserto sotto l'immagine. Las Vegas e il cinema postmoderno*, in *L'invenzione del luogo*, a cura di A. Minuz, Edizioni ETS, Pisa 2011, pp. 41-56.

Swofford e compagni cercano – invano – di ricollegarsi a quella che James Hillman ha definito, per l'appunto, la dimensione mitica della guerra. Secondo Hillman, per meglio comprendere il perdurare della dimensione bellica nella storia umana (e provare anche a difendersi dalle sue insidie), occorre affrontare empaticamente e non moralisticamente il fenomeno dell'amore per il combattimento. Da questo punto di vista, bisogna capire che la guerra manifesta in realtà, per il soldato, una possibilità di contatto con la trascendenza, finanche una possibile epifania del divino. Anziché costituire una mera ricaduta in un arcaico stato precedente la civiltà, per Hillman l'elemento marziale:

non può essere fatto derivare semplicemente dall'imperativo territoriale della nostra eredità animale [...] né le guerre nascono semplicemente dal capitalismo industriale con le sue crisi economiche, dalla mistica tribale e nazionalistica, dalla giusta difesa dello Stato, dal maschilismo patriarcale, da indottrinamenti sociologici né dalla paranoia e dall'aggressività psicologiche²¹.

Al contrario, secondo lo psicoanalista statunitense, le guerre «testimoniano anche di qualcosa di intrinsecamente umano che trascende l'umano, in quanto evocano potenze che sfuggono alla piena comprensione»²².

Il problema è che, come dicevamo, a Swofford e al suo plotone tale possibilità di collocarsi all'interno di una struttura mitica viene risolutamente e ripetutamente negata. Anche quando la guerra ha finalmente inizio lo squadrone non compie infatti alcun gesto significativo: varcato il confine con l'Iraq, i marines non potranno far molto, a parte marciare inutilmente nella sabbia (Fig. 2). Questi soldati appartengono alla fanteria, e la loro unica funzione è quella di pattugliare le aree petrolifere, mentre l'aspetto saliente della lotta in questa guerra-lampo è riservato all'aviazione: con loro estremo disappunto, le ostilità finiranno prim'ancora che si presenti l'occasione di uccidere qualcuno. Il nemico potrebbe essere sempre dietro la prossima duna, ma di fatto la scena d'azione più forte a cui prendono parte li vede nel ruolo di vittime di un erroneo attacco del fuoco aereo amico. Per loro il combattimento 'vero', quello eroico, rimane sostanzialmente un miraggio, meno soddisfacente d'un *videogame*. Il film è dunque il racconto di una guerra che ad un certo livello, come

²¹ J. HILLMAN, *Wars, Arms, Rams, Mars* [1987], in ID., *Mythic Figures*, Spring, Putnam (CT) 2007, trad. it. *Guerre, armi, arieti, Marte* in ID., *Figure del mito*, Adelphi, Milano 2014, pp. 111-128, p. 113.

²² *Ivi*.

ha detto Jean Baudrillard, «non c'è mai stata»²³: combattuta a distanza e percepita attraverso lo sguardo asettico delle tecnologie dell'immagine, essa tende a divenire un conflitto puramente virtuale, sempre più distante dall'originario legame dello scontro bellico con la terra.

Si tratta della metamorfosi a proposito del rapporto tra guerra e territorio già analizzata dopo la Seconda Guerra Mondiale da Carl Schmitt, nell'ambito delle sue riflessioni sull'importante concetto di *nomos*. Secondo Schmitt il diritto internazionale ed anzi il diritto *tout-court* è originariamente basato su un fortissimo legame con la terra. Con il termine di *nomos* egli intende indicare «l'origine spaziale delle rappresentazioni giuridiche»²⁴. Si tratta di un fondamentale processo di «ordinamento e localizzazione» essenziale alla convivenza dei popoli sul pianeta in ogni epoca storica. Schmitt evocava tale concetto, all'inizio degli anni Cinquanta, in parte per rifondare il diritto dopo la barbarie nazista, e in parte per richiamare l'attenzione sulla profonda metamorfosi che l'idea di *nomos* aveva subito in relazione al prevalere della guerra aerea autonoma.

Il *nomos* eurocentrico invalso per secoli era infatti basato sulla distinzione delle due superfici separate di terra e mare. In tale distinzione tra un diritto terrestre ed uno marittimo, «il diritto internazionale europeo dell'epoca inter-statale era riuscito a ottenere, nei secoli XVIII e XIX, una limitazione della

²³ J. BAUDRILLARD, *La guerra del golfo non c'è mai stata*, in M. PERNIOLA, C. FORMENTI e J. BAUDRILLARD, *Guerra virtuale e guerra reale. Riflessioni sul conflitto del Golfo*, Mimesis, Sesto San Giovanni 1991.

²⁴ Schmitt sottolinea come nel corso del tempo il termine *nomos* abbia perduto la sua forza originaria, riducendosi a designare ogni tipo di legge: ciononostante, esso «nel suo significato originario, indica proprio la piena 'immediatezza' di una forza giuridica non mediata da leggi», C. SCHMITT, *Der Nomos der Erde im Völkerrecht des Jus Publicum Europaeum*, Greven Verlag, Köln 1950, trad. it. *Il nomos della terra*, Adelphi, Milano 1998, p. 63. È interessante sottolineare che il *nomos* trae tale forza primaria che lo caratterizza come «evento storico costitutivo» (*Ivi*) proprio dalla sua relazione con il mito. Secondo Henri Lefebvre, infatti, ogni suddivisione di territorio ha origine da un'attività mitizzante. Lefebvre non parla di *nomos*, ma sostiene che «tutte le volte che il pensiero mitico e il sentimento mitico-religioso conferiscono a un contenuto un particolare accento di valore e gli attribuiscono un significato speciale, questa distinzione qualitativa si presenta loro di solito nella forma di separazione spaziale». Si produce in questo modo «una cerchia particolare dell'esistenza, un campo dell'essere cintato e chiuso, che si distingue per ben determinati limiti dall'ambiente circostante». L'articolazione spaziale che, come abbiamo visto con Cassirer, è tanto essenziale per il pensiero mitico è dunque passibile di una sorta di 'laicizzazione': trasferendosi «dal campo della vita religiosa a tutte le parti della vita giuridica, sociale e politica», essa si fa origine di tutte le pratiche dell'agire quotidiano. H. LEFEBVRE, *La production de l'espace*, Éditions Anthropos, Paris 1974, trad. it. *La produzione dello spazio*, Moizzi, Milano 1976, pp. 149 e 144.

guerra»²⁵. Sin dalla fine delle guerre di religione seicentesche, il conflitto bellico aveva cessato di puntare al puro annichilimento, con il prevalere di un rigoroso diritto di guerra basato sulla tesi dell'uguaglianza morale dei combattenti e su un principio di reciprocità per cui si deve sempre concedere al nemico la possibilità di rispondere ad armi (almeno teoricamente) pari.

Una tale situazione di equilibrio andò però in pezzi con la Prima Guerra Mondiale, durante la quale fu inaugurata la nuova pratica guerresca aerea. L'apertura a questa ulteriore dimensione del conflitto modificò in modo sostanziale le regole del gioco, perché il bombardamento costituisce nuovamente un conflitto impari in cui l'aggressore si colloca a distanza di sicurezza dal proprio obiettivo.

Non che, prima della guerra aerea, la pratica bellica non si avvallesse naturalmente di una complessa logistica della percezione in cui il controllo da lontano del proprio nemico giocava un ruolo preponderante. Al contrario, come afferma Paul Virilio nel suo celebre lavoro sul legame profondo tra guerra e cinema, «a fianco della 'macchina da guerra', esiste da sempre una *macchina di sorveglianza* (oculare, ottica, quindi elettro-ottica)»²⁶ che svolge un ruolo cruciale nelle operazioni belliche. Il punto è che l'importanza di questa funzione dell'«occhio come arma»²⁷ è andata progressivamente crescendo, sganciandosi sempre di più dalla presenza fisica del soldato sul campo di battaglia fino ad autonomizzarsi con l'invenzione della guerra aerea.

Una delle principali soddisfazioni di Tony Swofford in *Jarhead* è quella di riuscire a farsi selezionare come *sniper*, come tiratore scelto. La sua azione si risolverà però nel nulla: proprio quando, verso la conclusione del film, sembra che gli venga offerta per la prima volta l'occasione di sparare a qualcuno, egli vede svanire questa opportunità a causa dell'intervento di un superiore che stabilisce sia più efficace bombardare il medesimo bersaglio con un caccia. Il pur ambito ruolo di cecchino si rivela dunque anacronistico, ed alla fine del film il sentimento predominante è l'amarezza dovuta alla consapevolezza di aver fatto la storia (come si dicono i soldati durante la festa per la fine della guerra) senza aver fatto niente.

La guerra aerea autonoma ha di fatto portato il conflitto su un altro livello, nel senso che lo ha spostato letteralmente su un piano diverso. In precedenza, «malgrado le diversità esistenti tra la guerra terrestre e la guerra

²⁵ SCHMITT, *Il nomos della terra*, cit., pp. 410-411.

²⁶ P. VIRILIO, *Guerre et cinéma I. Logistique de la perception*, Cahiers du cinéma/Éditions de l'Etoile, Paris 1984, trad. it. *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Torino 1996, p. 4.

²⁷ *Ivi*. NdA: si è corretta qui l'espressione «occhio come arma» che nella traduzione italiana del testo di Virilio è tradotta in modo del tutto improprio con «occhio come anima».

marittima, rimaneva comune ad entrambe il medesimo piano [...] Invece lo spazio aereo diventa una dimensione propria, uno spazio proprio» e questo «elimina il nesso tra il potere che usa la forza e la popolazione che dalla forza è colpita [...] Nel bombardamento aereo la mancanza di relazioni tra il belligerante e il territorio, congiuntamente alla popolazione nemica che in esso si trova, diventa assoluta»²⁸. In questa sperequazione, l'azione bellica aerea implica uno sguardo distanziato dall'alto che tende a trasformare ed appiattire ogni cosa. Il risultato è quello che Henri Lefebvre ha definito lo «spazio astratto»: questo tipo di spazio è caratterizzato da un'omogeneità che è però soltanto un'apparenza di superficie, poiché essa è in effetti frutto dell'azione violenta della guerra o delle istituzioni di potere «che fanno 'tabula rasa' di ciò che resiste loro e che le minaccia: in breve, delle differenze»²⁹. Anziché essere realmente uniforme, lo spazio astratto è frutto di un ragionamento in termini geometrici, visivi e fallici che perverte la logica della scienza piegandola verso il culto dell'annientamento³⁰. Tale *hybris* di controllo dall'alto mira a trasformare tutto in un deserto, che diventa così immagine icastica del desiderio di sterminio. Spazio d'elezione di questo tipo di mitologia violenta, il deserto non è altro qui che una sorta di schermo bianco, su cui proiettare le proprie fantasie di onnipotenza.

D'altronde, come accennavamo, la Prima Guerra del Golfo si è allontanata dall'idea tradizionale del conflitto bellico non solo in quanto guerra-lampo dominata dall'azione dell'aviazione: essa ha rappresentato un momento di passaggio assolutamente cruciale nel rapporto tra media e attività guerresche, spingendo l'istanza di de-realizzazione del conflitto fino a punte mai toccate prima. Si è trattato infatti della prima campagna bellica che è sembrata dominata dalle istanze della comunicazione ancor più che dal combattimento vero e proprio: «con la sua peculiare trattazione mediatica, fondata su saldi principi dell'onnipresenza e dell'onnipotenza della televisione, [essa] viene appunto indicata come la prima effettiva *Tv War* della Storia»³¹. Siamo di fatto di fronte ad un'esibizione mediatica che

²⁸ SCHMITT, *Il nomos della terra*, cit., p. 428

²⁹ LEFEBVRE, *La produzione dello spazio*, cit., p. 277.

³⁰ L'estrema conseguenza di questa logica perversa che soggiace alla guerra aerea autonoma e al suo tentativo di proiettare forza senza emanare vulnerabilità sono evidentemente i droni, un tipo di arma che mette letteralmente in crisi l'*ethos* militare tradizionale, segnando il passaggio definitivo verso «[l']epoca della guerra senza virtù, [l']era 'post-eroica'». G. CHAMAYOU, *Théorie du drone*, LaFabrique, Paris 2013, trad. it. *Teoria del drone. Principi filosofici del diritto di uccidere*, DeriveApprodi, Roma 2014, p. 93.

³¹ L. DONGHI, *Torri che crollano, guerra al terrore e immagini* redacted. *Riflessioni sull'immaginario bellico dopo l'11 settembre*, in *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo*

non si dà come semplice riflesso della guerra, bensì come parte integrante della strategia militare adottata dalle istituzioni politiche, cui i network si sono largamente adeguati. Il discorso della guerra sembra dunque potersi sintetizzare ed esaurire semplicemente in una parata di immagini, come a confermare tutta quella messe di discorsi di stampo postmoderno che insistevano sulla crisi dell'idea di realtà e sul trionfo del concetto di simulacro: uno scenario in cui il 'mondo vero' è un deserto, e tutto ciò che riusciamo a scorgerne non sono che miraggi.

4. *Il deserto, il corpo e la traccia*

Ma *Jarhead* è un film significativo proprio perché non si ferma a questa presa di coscienza della crisi postmoderna del rapporto tra l'immagine e il referente reale, ed anzi propone semmai un discorso esattamente opposto. La pellicola si colloca in effetti in una posizione particolare nel panorama delle recenti narrazioni belliche del cinema americano: si tratta del primo film ambientato durante la Prima Guerra del Golfo ad essere stato realizzato e distribuito dopo l'inizio della Seconda, incominciata nel 2002. Tale scarto temporale risulta assolutamente cruciale per comprendere il senso di fondo del film, che si configura come un ripensamento del conflitto degli anni Novanta dalla prospettiva dell'impresa bellica successiva. L'intera idea della guerra virtuale che sembrava aver funzionato così efficientemente per la prima campagna d'Iraq (al netto evidentemente della perdita di valore epico di cui sopra) è stata infatti nel frattempo smentita dal vero e proprio spartiacque costituito dagli attacchi dell'11 settembre. Come scrive Lorenzo Donghi, l'11 settembre:

irrompe nel pieno della *condizione postmoderna* e finisce per sabotarne i piani. Curiosamente infatti, proprio quando la realtà sorpassa la finzione (...) 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. (...) È ancora possibile, dopo l'11 settembre, parlare di relativismo, fine delle grandi narrazioni, distanza ironica, o del fatto che nulla è reale?³²

Il conflitto sul suolo iracheno seguito agli attacchi dell'11 settembre si è inoltre rivelato profondamente diverso dalla guerra dei primi anni Novanta,

secolo, a cura di G. Carluccio, Kaplan, Torino 2014, pp. 43-65, p. 51.

³² *Ibid.*, pp. 44-45.

poiché l'esercito americano è stato costretto a confrontarsi in lungo e in largo con la concretezza dello spazio iracheno, compreso quello urbano³³, e a risolvere le insidie di una lunga occupazione territoriale³⁴. *Jarhead* diviene dunque il racconto del senno di poi, che cerca di rileggere il conflitto del '91 smentendo la lettura oculocentrica che ne era prevalsa.

La principale strategia tramite cui il film di Mendes lavora per distanziarsi da ogni concezione disincarnata della guerra è, evidentemente, quella di una forte enfasi sul corpo e la corporeità. Si tratta di un discorso assai presente nel film fin dall'inizio, allorché durante l'addestramento si insiste sull'idea che il rapporto del marine con il proprio fucile condiziona per sempre la relazione che egli avrà in seguito con le proprie mani. La massima aspirazione delle nuove reclute è d'altronde quella di essere marchiati a fuoco con la scritta USMC (United States Marine Corp), e il sergente Sykes (Jamie Foxx) invita letteralmente i soldati a fondersi con il paesaggio («Diventerete alberi, rocce. Siete fango, sabbia e polvere»): il *coté* eroico di questa mitologia di unione marziale tra corpo maschile e territorio viene evidentemente negato nel seguito del film dalla guerra inconsistente in cui i soldati si trovano loro malgrado relegati, ma ne rimarrà comunque l'inverso negativo, talvolta parodico talvolta tragico.

Al posto della mitica corrispondenza sottolineata da Cassirer tra corpo umano e struttura mitica del cosmo, abbiamo infatti nel film un'enfasi sulle secrezioni corporee e sulla fisicità nel suo aspetto più greve. Durante la lunga attesa nel deserto la quotidianità dei marines si sostanzia solo di esercizi insensati, caldo asfissiante, corvée di pulizia delle cloache e masturbazione. Quando poi si trova effettivamente in prima linea, Swofford sembra reagire eroicamente all'attacco aereo di cui il plotone viene fatto oggetto: anziché gettarsi a terra secondo le istruzioni, egli rimane infatti in piedi, mentre la mdp in *valenti* sottolinea come la sabbia gli investa violentemente il viso (Fig. 3). Si tratterebbe di un perfetto momento mitopoietico, se non fosse che immediatamente dopo scopriamo che il nostro si è nel frattempo urinato addosso. D'altronde, anche la sessualità e l'eroticismo sono presenti principalmente in termini di frustrazione, o spostati sul registro triviale/grottesco, come nella sequenza in cui, ribellandosi all'immagine efficientista che i superiori vogliono dare del plotone in

³³ Mi permetto di rimandare qui al mio saggio su tale argomento: L. MARMO, *La città e il deserto. Gli spazi del conflitto in Iraq*, «Imago. Studi di cinema e media», anno V, n. 9, 2014, *Il paesaggio nel cinema contemporaneo*, a cura di S. Parigi e G. Ravesi, pp. 189-200.

³⁴ Anche il ruolo del tiratore scelto è stato di conseguenza reinvestito della propria valenza mitica durante la Seconda Guerra in Iraq: si veda a questo proposito *American Sniper* (Clint Eastwood, 2013).

presenza di una *troupe* televisiva, i soldati si ribellano e mimano un'orgia gay in pieno deserto.

L'aspetto forse più importante di tale discorso sul corpo è proprio questo suo intrecciarsi con lo spazio desertico. Provato dalla routine e dalla costante disidratazione in queste condizioni ostili, Swofford vede il deserto penetrargli all'interno, come perfettamente sintetizzato da una sequenza onirica in cui egli sogna di vomitare sabbia (Fig. 4): gli impalpabili grannelli del paesaggio circostante si tramutano in una forza tossica, palesando l'insinuante materialità dello scenario desertico. Il deserto qui non è una semplice posizione all'interno di una struttura simbolica predeterminata, ma un luogo vero e proprio, che si riafferma in tutta la sua bruciante concretezza. L'esperienza di Swofford, e con lui quella dello spettatore, si aprono così a sensazioni sinestetiche, e la messa in scena del film punta ad una resa dell'atmosfera del deserto che superi la dimensione strettamente visiva in favore di una percezione più stratificata ed aptica.

Nella seconda parte il film sembra invece giocare a mutare di segno lo stesso paesaggio desertico, opacizzando il suo biancore, come a sottolineare l'impossibilità di ridurre questo spazio a un fondale di cartapesta su cui proiettare le propria gesta eroiche. Questo discorso risulta particolarmente chiaro allorché i soldati incontrano la cosiddetta Autostrada della morte, una zona del deserto attraversata dalla Highway 80, su cui l'esercito iracheno (probabilmente con al seguito anche ostaggi kuwaitiani e civili) stava battendo in ritirata dal Kuwait quando fu colpito dai bombardamenti americani nel febbraio 1991. Lo spettacolo che si presenta a Swofford e ai suoi commilitoni è semplicemente raccapricciante: una lunga fila di veicoli carbonizzati, ridotti a scheletri, al cui interno rimangono numerosi cadaveri.

Usati più volte come quinta dell'inquadratura (Fig. 5), in primissimo piano, questi corpi residuali, anche quando non sono smembrati ma rimasti integri nell'involucro, risultano comunque privi di ogni riconoscibilità fisiognomica, trasformati solo in delle forme nere. La scena può per certi versi ricordare quella di *Viaggio in Italia* (Roberto Rossellini, 1954) in cui Ingrid Bergman e George Sanders si recano agli scavi di Pompei ed assistono alla creazione di un calco di gesso di due cadaveri abbracciati, morti insieme durante l'eruzione che distrusse la città nel 79 a.C.. In *Jarhead* però questi corpi svuotati di sostanza non sono frutto dell'azione della natura ma della brutalità di una guerra disumanizzante nel senso più letterale possibile. Laura Mulvey, nella sua lettura del film di Rossellini, metteva in parallelo i corpi pompeiani con il processo indexicale di creazione dell'immagine foto-cinematografica³⁵. In

³⁵ L. MULVEY, *Roberto Rossellini's Voyage to Italy*, in *Death 24x a Second. Stillness and the*

Jarhead il discorso è però solo in apparenza il medesimo, perché in verità questi corpi non sono affatto delle copie, ma gli originali, tramutati dalla forza impressionante del bombardamento in dei significanti che hanno perso il loro significato. Al posto del carattere perturbante dei corpi rosselliniani, quelli di Mendes sono dei veri e propri fantasmi orrifici: essi rappresentano di fatto la smentita più radicale della logica della guerra puramente simulacrale di cui parlavamo sopra.

A questo proposito, è interessante notare che durante l'addestramento di Swofford, il sergente Sykes avesse evocato la discesa «nella valle dell'ombra della morte»: questa espressione, proveniente dal salmo 23 della Bibbia di Re Giacomo, è anche il titolo di una celebre fotografia scattata da Roger Fenton nel 1855, durante la guerra di Crimea. Si tratta di un'immagine famosa non solo in quanto incunabolo della fotografia di guerra, ma anche come uno dei primi esempi di falsificazione nell'ambito di un'operazione che si vorrebbe documentaria: l'autore ne scattò infatti due versioni, la seconda dopo aver spostato in scena delle palle di cannone che rendessero più efficacemente drammatica la rappresentazione del conflitto. Questo riferimento alla storia della fotografia e al suo problematico statuto documentario non può essere casuale, ma esso non serve qui a ribadire ancora una volta il valore relativo della fotografia in quanto prova testimoniale: al contrario, visto che Swofford finisce per incontrare davvero la propria «valle dell'ombra della morte», il film sembra voler sottolineare come, al di là di ogni pur imprescindibile discorso sulla necessità di mettere in questione la veridicità delle immagini, la guerra rimanga un fatto innegabile, persistente nella sua crudezza e crudeltà al di là di tutti i miti e le falsificazioni.

Che il film proponga una riflessione non esplicita ma assai significativa sulla questione dell'immagine come traccia risulta poi ancor più chiaro quando Swofford si addentra più dei suoi compagni nello scenario dell'orrore. Se nella zona della strage il deserto ha completamente cambiato colore, diventando nero, i passi del protagonista 'macchiano' l'area di bianco (Fig. 6). Tale inversione cromatica costituisce in primo luogo un'immagine potentemente icastica della dinamica razziale in atto, con Swofford che si trova faccia a faccia con un abitante autoctono proprio sotto la forma di questa figura scarnificata (la sua reazione è, ancora una volta, il vomito). Al tempo stesso, questa immagine instaura anche un vertiginoso gioco visivo che ricorda il passaggio dal positivo al negativo

Moving Image, Reaktion, Londra 2006, tr. it. *La continuità del tempo: Viaggio in Italia di Roberto Rossellini* (2006) in ID., *Cinema e piacere visivo*, a cura di V. Pravadelli, Bulzoni, Roma 2013, pp. 181-196.

dell'immagine pre-digitale. Possiamo perciò dire che in questa scena l'inversione del binarismo bianco-nero (che, come abbiamo detto in apertura, è uno delle strutture duali fondanti per tutto il pensiero mitico, nella lettura di Cassirer), oltre a rappresentare un mondo 'sottosopra', che ha perso i propri punti di riferimento degenerando nella violenza, si carica anche di una forte valenza metalinguistica.

Lo stesso contrasto luministico viene d'altronde riproposto anche nella scena visivamente più sensazionale del film: i soldati assistono da lontano allo spettacolo dei pozzi di petrolio incendiati dagli iracheni in fuga, mentre su di loro scende una pioggia nera, ed i volti si coprono mano a mano di gocce scure (Fig. 7). Uno dei soldati (Lucas Black) fa esplicitamente riferito alla scena di *Giant* (*Il gigante*, George Stevens, 1956) in cui James Dean scopre il petrolio nel suo piccolo appezzamento di terreno ed il suo corpo viene completamente ricoperto dall'oro nero: non sarà senz'altro un caso se poco dopo lo stesso soldato verrà quasi accecato dalla pioggia di petrolio che gli va negli occhi. Il discorso sembra chiaro: leggere questa situazione tramite gli schemi di narrazioni pregresse rischia di essere inutile, se non dannoso. Non c'è alcuno spazio per confermare la propria virilità ricollegandosi all'epica del passato americano; a dominare è semmai la faccia oscura degli imperativi capitalisti, che fanno «sanguinare la terra», come dice Swofford commentando la scena. Fonte di notevole soddisfazione estetica (lo spettacolo della notte illuminata dai distanti bagliori dei pozzi in fiamme è davvero splendido, anche grazie alla fotografia di Roger Deakins³⁶, Fig. 8), il conflitto ed il deserto non possono però essere completamente ridotti ad immagini fruibili serenamente con distacco: essi lasciano le proprie tracce inscalfibili sul popolo iracheno, nel vissuto dei soldati ed anche nel corpo delle immagini stesse.

Per concludere, possiamo dire che *Jarhead* sia un film post-classico nella sua resa del paesaggio e nella sua insistenza sulla corporeità. Pur non essendo questa la sede per approfondire le complessità della revisione teorica di certo postmodernismo attraverso la rivalutazione della dimensione fisico-sensoriale, è inoltre possibile affermare che il film si ponga in posizione polemica rispetto a talune derive del discorso postmoderno che sembrano voler ridurre la realtà bellica (e la realtà *tout-court*) ad un gioco di immagini evanescenti. Questo, beninteso, non significa certo che il film miri a riproporre un discorso ontologico secondo cui l'immagine intrattiene

³⁶ Di questi stessi pozzi di petrolio in fiamme esistono anche degli straordinari scatti di Sebastião Salgado, che lavorano sullo stesso contrasto coloristico, ed anzi lo radicalizzano tramite l'uso della pellicola in bianco e nero.

un rapporto immediato con la realtà: non si tratta affatto di rivendicare una qualche superiorità dell'immagine analogica su quella digitale in base ad un rapporto indexicale più forte con il mondo fenomenico³⁷. Basti pensare che gli stessi pozzi petroliferi in fiamme sono stati ricostruiti al computer grazie alle tecnologie della Industrial Light & Magic di George Lucas, che ha anche eliminato le montagne sullo sfondo di molte scene in cui erano le aride pianure californiane ad 'interpretare' il deserto iracheno³⁸. Piuttosto, il punto su cui *Jarhead* insiste riguarda l'idea che la corporeità e la materialità siano elementi centrali dell'esperienza del soggetto, nonché aspetti cruciali della fruizione delle immagini stesse³⁹. Che il piano fisico e quello fantasmatico si possano distinguere solo con difficoltà è d'altronde evidente nell'ultima scena del film.

La parte finale della traiettoria dell'eroe mitico dovrebbe vederlo trionfare, dopo aver assorbito le lezioni che le varie tappe del suo cammino gli hanno offerto. Come abbiamo visto, tale assorbimento si configura nel caso di Swofford nei termini di una vera e propria incorporazione, tanto radicale quanto problematica (fino al momento in cui egli protende per un attimo le labbra verso la pioggia di petrolio, come a voler bere). Nel finale, questa incorporazione anziché condurre alla catarsi diventa un orizzonte totalizzante, in senso letterale: Swofford, ormai tornato a casa, viene inquadrato mentre guarda fuori da una finestra, ed il paesaggio di una generica provincia statunitense si trasforma mano a mano in quello desertico. «Noi siamo ancora nel deserto» sono le ultime parole della *voice-over*. La non-separazione tra soggetto e oggetto che sta alla base della struttura mitica e della sua concezione dello spazio sembra dunque esser stata raggiunta, ma nella sua declinazione più angosciosa: il deserto rimane dentro e fuori Swofford, ma da spazio idealizzato si è tramutato ormai in scenario traumatico.

³⁷ D'altronde, come hanno sottolineato molti studiosi, la dimensione indexicale dell'immagine continua ad essere presente anche con il digitale, in quanto l'indice vale ancora oggi «come atto, come modalità di produzione» della fotografia, nel senso che essa rimane fondata sulla «condizione generativa in presenza». C. MARRA, *Fotografia e arti visive*, Carocci, Roma 2014, p. 143. Su questo discorso si veda anche M.A. DOANE, *Indexicality and the Concept of Medium Specificity*, «differences: A Journal of Feminist Cultural Studies», vol. 18, no. 1 (Spring 2007), pp. 128-152.

³⁸ Il film è stato girato tra la Imperial Valley in California e il deserto messicano.

³⁹ Per un'efficace riassunto delle più importanti teorie del cinema che tendono a rivitalizzare il corpo come componente essenziale della fruizione cinematografica (da Stanley Shaviro a Linda Williams, da Vivian Sobchack a Laura Marks) si veda il capitolo V di T. ELSAESSER, M. HAGENER, *Filmtheorie. Zur Einführung*, Junius Verlag, Hamburg 2007, trad. it. *Teoria del film. Un'introduzione*, Einaudi, Torino 2009, pp. 119-143.



Fig. 1 – Consolazioni estetiche: *Jarhead* cita *I cavalieri del Nord Ovest*



Fig. 2 – La piattezza del deserto come negazione del mito guerresco

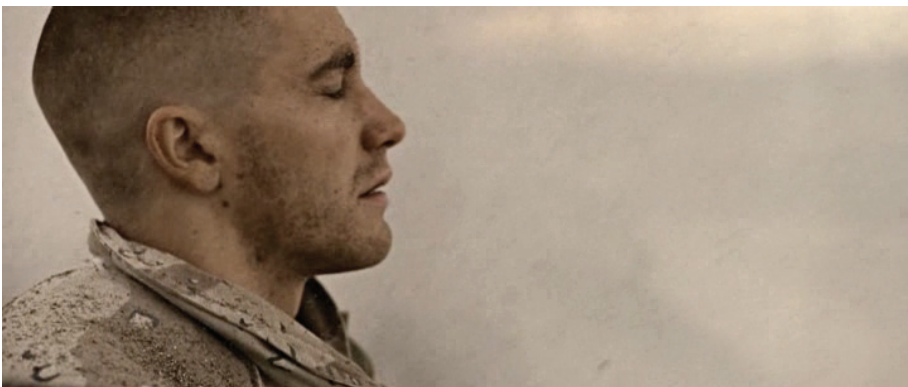


Fig. 3 – La guerra investe il corpo di Swofford



Fig. 4 – La dimensione onirica e la materialità del deserto



Fig. 5 – Corpi residuali sull'Autostrada della morte



Fig. 6 – Inversione cromatica e sue valenze metalinguistiche



Fig. 7 – Il deserto sanguina sul volto di Swofford



Fig. 8 – Lo spettacolo dell'incendio dei pozzi di petrolio

Christian Uva

L'italianizzazione del mito americano nel western di Sergio Leone

Alla metà degli anni '60 la locuzione 'western all'italiana' o 'western italiano' è ormai diventata espressione di uso comune. Grazie anche al successo ottenuto nel 1964 dal primo western firmato da Sergio Leone, *Per un pugno di dollari*, il discorso pubblico «accetta subito – come rileva Alberto Pezzotta – un sintagma in cui il sostantivo inglese 'western', che si riferisce a un genere cinematografico eterotono, viene associato a un aggettivo o a un'espressione che indica la nazionalità italiana»¹.

All'origine dell'identità culturale del western italiano si situa dunque, come ha scritto Dimitris Eleftheriotis, una «forma di 'turismo di fantasia' o di 'viaggio da poveri', in cui i non-americani esplorano il mitico ed esotico selvaggio West badando solo al divertimento e senza rispettare i codici locali di autenticità»². Nel DNA di un simile filone è infatti presente una natura incerta, mista, spesso indecifrabile connessa ai luoghi come all'etnia dei personaggi messi in scena, ma anche alla dimensione storica affrontata. Motivo per cui, sempre secondo Eleftheriotis, l'italianità degli spaghetti western sta in buona parte nell'«abilità di indebolire la nazionalità [segnatamente quella americana] come referente»³, proponendo, aggiungiamo noi, un illuminante contributo ad una ricognizione del carattere nazionale italiano.

Il 'dislocamento geografico' messo in campo dal western italiano è già di per sé un fattore che agisce in tale direzione se si pensa alla necessità (prima di tutto di carattere finanziario) di girare nei brulli scenari dell'Almerìa spagnola (in particolare nel deserto di Tabernas)⁴ o addirittura nei dintorni

¹ A. PEZZOTTA, *Il western italiano*, Il Castoro, Milano 2012, p. 38.

² D. ELEFThERIOtIS, *Spaghetti Western, Genre Criticism and National Cinema. Re-defining the Frame of Reference*, in *Action and Adventure cinema*, a cura di Y. Tasker, Routledge, New York-London 2004, pp. 325.

³ *Ivi*, p. 321.

⁴ Se è vero che tale regione si avvantaggiava degli introiti provenienti dalle numerose

di Roma; in ambienti e territori, cioè, estremamente congeniali a incarnare una *meridionalità*⁵ rintracciabile anzitutto nella rappresentazione di uno spazio di «evacuazione del progresso»⁶ dominato da un fatalismo e da una rassegnazione tipici di una cultura mediterranea (fattore che, a rigore, rende questo genere molto più un 'southern' che un western...).

È proprio questo l'*humus* in cui trova nutrimento Sergio Leone, il cui cinema propone una rilettura tutta personale di codici, formule, modi di rappresentazione e schemi narrativi finalizzata a offrire una complessa *weltanschauung* in cui la 'sovversiva' decostruzione del Mito (il mito di un certo cinema, il mito di una certa America, ma anche il mito come forma di narrazione arcaica e campo privilegiato da cui le favole, quali «miti in miniatura»⁷, traggono la loro origine remota⁸) coinvolge una serie di dimensioni intimamente correlate, come appunto la Storia e l'Ideologia.

È la contraddizione la cifra che connota l'atteggiamento di Leone nei confronti di tale orizzonte. Una «contraddizione vitale», come sottolinea Francesco Minnini, visto che il suo cinema appare «troppo realistico per essere una favola, troppo fiabesco per essere reale». Ragione che lo conduce, per l'appunto, a essere collocato «dalle parti del mito»⁹, nel senso indicato da Lévi-Strauss del modo in cui una data cultura organizza la sua visione del mondo nell'ambito di una struttura fondata per l'appunto su opposizioni di base¹⁰.

Quella abbracciata da Leone è quindi una prospettiva non riconciliata proprio perché profondamente fondata sulla comprensione di componenti

produzioni europee (ma anche, inizialmente, americane) che vi andavano a girare, attratte dalle agevolazioni previste dal governo, è curioso il contrasto tra le ideologie di cui quei western si facevano veicolo e il regime franchista che ne ospitava e rendeva possibile la realizzazione.

⁵ Come ha scritto Alberto Pezzotta riferendosi in particolare a *Quién sabe?* di Damiano Damiani (1966), è proprio «questa meridionalità, questo senso di un'entità esterna e incombente» a far sì che il Messico messo in scena «diventi un luogo simbolo che possiede una suggestione contemporanea [collocando] lo spettatore nel cuore del terzo mondo» (PEZZOTTA, *Il western italiano*, cit., p. 139).

⁶ A. FISHER, *Radical Frontiers in the Spaghetti Western: Politics, Violence and Popular Italian Cinema*, I.B. Tauris, London-New York 2011, p. 59 [trad. mia].

⁷ C. LÉVI-STRAUSS, *La structure et la forme*, in «Cahiers de l'Institut de Science Économique Appliquée», n. 7, 1960, tr. it., *La struttura e la forma. Riflessioni su un'opera di Vladimir Ja. Propp*, in V.J. Propp, *Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 2000, p. 183.

⁸ Cfr. *Ivi*, p. 106.

⁹ F. MINNINI, *Sergio Leone*, Il Castoro, Milano 1995, p. 17.

¹⁰ Cfr. ad esempio C. LÉVI-STRAUSS, *Le cru et le cuit*, Librerie Plon, Paris, 1964, tr. it. *Il crudo e il cotto*, Il Saggiatore, Milano 1998.

posizionate in una reciproca condizione di perenne, ma produttiva, tensione e instabilità. È l'antinomia, in effetti, la cifra che connota la visione del mondo leoniana¹¹ in sintonia con i tratti salienti di quell'italianità che rappresenta il punto di condensazione di un modo tutto particolare di accordare, tanto sul piano tematico quanto su quello formale, «arretratezza e innovazione, tradizione e rivoluzione, conservazione e modernità»¹².

Nel cinema leoniano c'è lo spettacolo, la ricerca di quel respiro ampio che il cinema americano ama attribuire ai movimenti di macchina e alla composizione delle sue inquadrature, ma c'è anche la stratificazione di senso, l'astrazione, la persistente riflessione autoriale di cui ciascuna inquadratura non manca di impregnarsi. Per dirla con Noël Simsolo, la sua produzione filmica si configura come uno specchio nel quale il neo-realismo guarda a Hollywood, producendo una «collisione tra queste due immagini» e rispondendo in tal modo alla specifica «volontà di realizzare film popolari interrogando costantemente l'immaginario europeo di fronte a quello americano»¹³.

È questo il risultato dell'egemonia culturale esercitata su Leone, sin da bambino, da una produzione di massa – proveniente perlopiù da oltreoceano – che se durante gli anni del regime fascista viene ostacolata per la sua carica libertaria ma anche per fare spazio a una produzione autarchica (nel 1938 si arriva a vietare la distribuzione di film americani nelle sale), poco dopo troverà in una parte del Partito Comunista una ferma resistenza dovuta alla convinzione che Hollywood e le altre forme della cultura di massa commerciale possano «esercitare un'influenza irrimediabilmente corruttrice nei confronti della classe operaia»¹⁴.

È noto come il cinema americano, insieme a tutta la produzione culturale di matrice popolare proveniente da oltreoceano (in particolare quella costituita, oltre che dalla musica, da fumetti come *Flash Gordon*, *Jim della Jungla*, *Cino e Franco* e *Mandrake*), rappresenti per la generazione

¹¹ Il genere western di per sé, d'altronde, è la sede di un elaborato sistema di idee contrastanti in cui la libertà individuale si colloca in opposizione alle restrizioni imposte dalla comunità, la purezza potenzialmente selvaggia della natura alla corruzione della cultura, nel quadro di una più generale e fondamentale tensione tra i concetti di *wilderness* e *civilization* (cfr. ad es. J. KITSES, *Horizons West: Directing the Western from John Ford to Clint Eastwood*, BFI, London 2008, p. 56).

¹² G. BOLLATI, *L'italiano. Il carattere nazionale come storia e come invenzione*, Einaudi, Torino 2011, p. 78-79.

¹³ N. SIMSOLO, *Conversations avec Sergio Leone*, Cahiers du cinéma, Paris 1999, p. 7 [trad. mia].

¹⁴ FISHER, *Radical Frontiers in the Spaghetti Western*, cit., p. 19 [trad. mia].

di Leone «un sogno di libertà e modernità, una fuga dalla camicia di forza» che la realtà impone all'epoca¹⁵. Leone se ne ricorderà a più riprese quando riuscirà finalmente a passare dietro alla macchina da presa, richiamandosi costantemente ai motivi e alle forme di quella cultura visiva americana che, insieme con le letture di autori come Dos Passos, Hemingway, Scott Fitzgerald, Chandler, pervade profondamente la sua età più giovane.

L'immaginario americano (nella sua dimensione visuale e letteraria) al quale il nostro, come molti della sua generazione, rivolge dunque l'attenzione in mancanza di una produzione culturale «paesana»¹⁶ capace, per l'appunto, di esprimere una propria, genuina dimensione nazional-popolare, è il territorio dal quale Leone attinge profondamente in termini di motivi e linee guida, svuotati della loro funzione e del loro significato originari e rigenerati mediante l'inserimento di contenuti provenienti da un orizzonte culturale differente, quasi a voler conferire nuovo significato alla provocatoria affermazione di Jean Baudrillard secondo cui «l'America è la versione originale della modernità, noi [europei] ne siamo la versione doppiata o sottotitolata»¹⁷.

È in questo senso che deve essere letta l'operazione critica compiuta dal regista nei confronti del western come genere massimamente codificato e dunque 'mitico' per definizione, quale vero e proprio momento, per dirla con Franco La Polla, della «costruzione dell'*homo americanus*»¹⁸ che, nelle mani di Leone, diventa invece l'occasione ideale per condurre un discorso sopra *l'homo italicus*...

L'operazione compiuta da Leone nei confronti di tale ingombrante genere – da cui l'autore è attratto proprio in virtù dei suoi costitutivi caratteri, *par excellence*, nazionali e popolari – è quella di trapiantarne il seme originario (ossia i codici fondativi) su un terreno altro e di 'annaffiarlo' con l'acqua di una filosofia di segno diverso da quello che ne caratterizza il DNA.

Il riferimento va al ribaltamento di prospettiva che, anzitutto sul piano ideologico, distanzia il cinema western di Leone e dei suoi epigoni da quello classico. Tale presa di distanza riguarda in primis i 'padri fondatori' di cui Leone rifiuta, applicando in parte una lettura riduzionistica, l'idea degli Stati Uniti quale terra di un'utopia «profondamente cattolica» caratterizzata

¹⁵ C. FRAYLING, *Sergio Leone: Something to Do with Death*, Faber and Faber, London-New York 2000, trad. it. *Sergio Leone. Danzando con la morte*, Il Castoro, Milano 2002, p. 21.

¹⁶ A. GRAMSCI, *Letteratura e vita nazionale*, Editori Riuniti, Roma 2000, p. 124.

¹⁷ J. BAUDRILLARD, *Amérique*, Grasset, Paris 1986, tr. it., *America*, SE, Milano 2000, p. 115.

¹⁸ F. LA POLLA, *Epica e mito degli anni trenta*, in *Storia del cinema mondiale*, a cura di G.P. Brunetta, Volume II (*Gli Stati Uniti*), Einaudi, Torino 1999, p. 498.

da un «miscuglio di pietà e di franco cameratismo»¹⁹. Ad essere insomma rigettato è quel sostanziale ottimismo che, nel caso di un regista come John Ford, deriva dall'essere stato «un immigrato irlandese, pieno di gratitudine nei confronti degli Stati Uniti»²⁰.

Da questo punto di vista è sintomatico che il film di Ford preferito da Leone sia proprio *The Man Who Shot Liberty Valance* (*L'uomo che uccise Liberty Valance*, 1962), il quale segna per il regista americano ormai giunto a un'età avanzata l'approdo ad una personale condizione di disillusione e di sostanziale pessimismo esistenziale²¹ laddove, come scrive Pascal Ory, la sua opera mette in luce quello che i libri di storia hanno in fondo sempre detto, ossia «che il prestigioso sceriffo Wyatt Earp era prima di tutto un assassino e un truffatore e che quindi, dopo Pocahontas, non la legge della virtù ma quella del più forte aveva fondato il grande rousseauismo americano»²².

Ecco allora che il mito americano della frontiera, lungi dall'essere semplicemente rimosso, sopravvive nel cinema leoniano «come negazione e contrapposizione dialettica, ottenuta per mezzo dell'«ipersignificazione»²³, ossia tramite un processo di attribuzione di significati molteplici e conflittuali ai *topoi* narrativi e iconografici che hanno contraddistinto il western sin dalla sua fondazione.

L'operazione di decifrazione del cinema di Sergio Leone pertanto deve transitare necessariamente per un inquadramento di stampo dialettico attraverso il quale è possibile comprendere al meglio «il lavoro di

¹⁹ SIMSOLO, *Conversations avec Sergio Leone*, cit., p. 194 [trad. mia].

²⁰ FRAYLING, *Sergio Leone*, cit., p. 273. Ciò non toglie comunque che il cinema di Leone, così come gran parte del western italiano più in generale, sia intriso di un forte sottotesto di ascendenza cattolica il quale si riverbera nell'idea di famiglia e in diverse altre figure tipiche come il campanile, la chiesa, il deserto, il tempo e soprattutto la morte (Cfr. E.M. CAMPANI, *Cinema e sacro. Divinità, magia, mistero sul grande schermo*, Gremese, Roma 2003, p. 94).

²¹ Se da un lato Frayling rileva come tale disillusione non sia emersa all'improvviso, ma risulti ben presente fin da *The Searchers* (*Sentieri selvaggi*, 1956), nel quale essa rispecchia il sempre maggiore disincanto di Ford nei confronti di tutta l'industria del cinema (Cfr. FRAYLING, *Sergio Leone*, cit., p. 274), va altresì evidenziato che già un classico come *Stagecoach* (*Ombre rosse*, 1939) esprime una visione della realtà fortemente critica in cui l'*happy ending* non è sufficiente a sollevare l'orizzonte umano e sociale descritto dal sostanziale pessimismo che ne connota l'osservazione.

²² P. ORY, *L'anarchisme de droite*, Grasset, Paris 1985 [ed. ebook, trad. mia].

²³ A. ALFIERI, *Il cinema dialettico di Sergio Leone. Strategie di re-mitizzazione del western*, in <<http://www.fucinemute.it/2011/05/il-cinema-dialettico-di-sergio-leone/>> 2 maggio 2011 (ultimo accesso 23.04.2016).

re-semantizzazione e re-mitizzazione che il regista italiano ha svolto nei confronti dei maestri americani», primo fra tutti lo stesso Ford²⁴.

È all'interno di tale orizzonte infatti che, unicamente, possono trovare modo di esprimersi le tre direttrici cui, più comunemente, si associa il cinema leoniano: il pessimismo, la disillusione e la nostalgia, ancora una volta dimensioni di un discorso fondato su una sostanziale non riconciliazione con l'Uomo e con la sua Storia.

Si tratta del risultato della crescente disillusione esistenziale e politica maturata negli anni dal cineasta, il quale, man mano che la sua filmografia avanza, sembra interessato a tornare in maniera ossessiva, seppur sempre filtrata dall'impiego del genere, su eventi che hanno segnato la storia dell'Italia pre-repubblicana e dunque il suo stesso terreno di crescita e di formazione.

Ecco dunque l'esperienza del secondo conflitto mondiale e quella, di fatto sfiorata da Leone, della Resistenza. Ma anche il rimosso del regime mussoliniano che non di rado riaffiora e condiziona persino certe scelte di carattere iconografico. È attraverso tali cruciali nodi che più in generale transita la carica ideologica del western italiano e quindi il radicamento nel suo tempo nella direzione di una costante quanto problematica elaborazione del presente storico nazionale, così come già accaduto negli Stati Uniti al «sur-western» del dopoguerra²⁵ e alla nuova stagione vissuta da tale genere tra gli anni Sessanta e Settanta²⁶.

²⁴ *Ivi.*

²⁵ Con tale espressione André Bazin identifica il western degli anni Cinquanta che, evolutosi in una forma 'romanzesca' contrapposta al «classicismo degli anni '40 e soprattutto alla tradizione di cui esso è il punto di arrivo [...], si vergognerebbe di non essere che se stesso [cercando] di giustificare la propria esistenza con un interesse supplementare: di ordine estetico, sociologico, morale, psicologico, politico, erotico... insomma, con un qualche valore estrinseco al genere e che si suppone lo arricchisca». I film che secondo Bazin illustrano meglio questo cambiamento sono *High Noon* (*Mezzogiorno di fuoco*, Fred Zinnemann, 1952) e *Shane* (*Il cavaliere della valle solitaria*, George Stevens, 1953). A. BAZIN, *Qu'est-ce que le cinéma?*, Éditions du Cerf, Paris 1958, trad. it. parz., *Che cosa è il cinema?*, Garzanti, Milano 1986, pp. 262-264.

²⁶ Il riferimento va a quella serie di opere in cui la traumatica transizione tra il 'vecchio west' e la modernità si cala in uno scenario che evoca la crescente barbarie della guerra in Vietnam: da *The Professionals* (*I professionisti*, Richard Brooks, 1966) a *The Wild Bunch* (*Il mucchio selvaggio*, Sam Peckinpah, 1969), da *Little Big Man* (*Piccolo grande uomo*, Arthur Penn, 1970) a *Soldier Blue* (*Soldato blu*, Ralph Nelson, 1970), da *Two Mules for Sister Sara* (*Gli avvoltoi hanno fame*, Don Siegel, 1970) a *Ulzana's Raid* (*Nessuna pietà per Ulzana*, Robert Aldrich, 1972). Sulla trattazione di tali tematiche cfr. ad es. M. COYNE, *The Crowded Prairie: American National Identity in the Hollywood Western*, I.B. Tauris, London 1998, p. 152 e B. LANGFORD, *Film Genre. Hollywood and Beyond*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2005, p. 72.

Su tali basi si può dunque fare riferimento a un vero e proprio 'impegno' leoniano mirato ad affondare lo sguardo tra le pieghe della storia e della problematica identità italiana con un'icasticità paragonabile a quella propria della migliore commedia, con cui del resto il western italiano, soprattutto quello più cinico e disilluso, condivide la capacità di cogliere lucidamente i tratti salienti del carattere nazionale.

Un film come *Il buono, il brutto, il cattivo* (1966) è in tal senso paradigmatico nella sua qualità di opera in cui il tragico si mescola con il commedico (l'ironia è del resto presente fin dal titolo), confluendo in un grande affresco storico che sembra offrirsi quale sorta di *La grande guerra* (Mario Monicelli, 1959) in chiave western o, scrive Sergio Toffetti, una «grande guerra di secessione»²⁷ (non a caso a cofirmare le sceneggiature di entrambi i film sono sia la coppia Age-Scarpelli che Luciano Vincenzoni).

Da rilevare la scrupolosità con cui il regista lavora ai dettagli della messa in scena di alcune specifiche e nevralgiche sezioni del suo affresco che, mentre descrivono la guerra di secessione americana quale suggello della 'nascita di una Nazione', rimandano ad altre guerre e ad altre epoche storiche, come quella del nazifascismo sulle cui macerie, altrettanto sanguinosamente, si è sancita la 'nascita di una Repubblica'.

Si faccia ad esempio riferimento alla ricostruzione del campo di prigionia nordista di Betterville – vero e proprio inferno in terra malgrado, ironicamente, il nome faccia «presagire un posto 'migliore'»²⁸ – in cui la musica suonata da un'orchestrina copre le grida dei prigionieri torturati: in questo caso la fonte di ispirazione sono le foto d'epoca di campi nordisti e sudisti come quello di Andersonville, chiamato ufficialmente 'Camp Sumter', il più vasto del tempo. Ma, inevitabilmente, è l'intero immaginario legato ai lager nazisti a confluire all'interno di simili rappresentazioni, a conferma di come l'orizzonte storico-politico del nazifascismo sia spesso rintracciabile nella filigrana del cinema leoniano e di molto western italiano più in generale. In Leone infatti, come annota Oreste De Fornari, «la polvere del deserto confonde le divise»²⁹ e forse anche i secoli. Si vedono

²⁷ S. TOFFETTI, *Il figlio di Roberto*, in *Il buono, il brutto, il cattivo di Sergio Leone*, a cura di A. Prudenzi e S. Toffetti, «Quaderni della Cineteca», Fondazione Scuola Nazionale di Cinema, Roma 2000, p. 11.

²⁸ CAMPANI, *Cinema e sacro*, cit., p. 101.

²⁹ Il riferimento va alla scena del film in cui, coerentemente con il gioco ingannevole delle apparenze presente in tutto il cinema leoniano, la polvere ricopre le uniformi blu dei soldati nordisti facendole apparire ai protagonisti grigie come quelle dei sudisti.

trincee, lager, e si ascoltano battute pacifiste»³⁰. Leone stesso ammette del resto di essersi ispirato a Emilio Lussu³¹.

Così, se il finale de *Il buono, il brutto, il cattivo* chiude letteralmente il cerchio della 'trilogia del dollaro' riconfermandone la collocazione dei personaggi all'interno di una cornice mitica, il successivo *C'era una volta il West* (1968) annuncia l'apertura di una seconda fase del cinema leoniano, quella della cosiddetta 'trilogia del tempo' in cui, impiegando la violenza quale metafora, Leone si cimenta «con l'ultima e più complessa prova: sfidare il western sul suo terreno di gioco»³². Di qui prima di tutto la scelta, resa possibile dall'elevato budget ora a disposizione, di contestualizzare la sua opera in un preciso territorio (l'Arizona) e non più in una generica 'terra di nessuno', girando dunque nei luoghi liturgici di John Ford (primo fra tutti la Monument Valley di opere chiave come *Ombre rosse*, *Sfida Infernale - My Darling Clementine*, 1946, o *Sentieri selvaggi*).

Ora dunque l'attenzione del regista romano si appunta sulla saga dell'avanzata nelle praterie dell'Ovest del progresso incarnato dalla ferrovia e quindi sulla corsa verso la 'seconda frontiera' americana dell'era industriale, che segue l'epoca della 'conquista del West', dell'*advancing frontier* dei primi pionieri. Si tratta, in altri termini, di quella canonica transizione dalla *natura selvaggia* alla *modernità* che trova la sua più emblematica esplicitazione nell'incipit del film dove, in una dechirichiana atmosfera rarefatta, Leone gioca con la dialettica interno/esterno consentitagli dall'uso delle porte e delle finestre della stazioncina dell'immaginaria Flagstone: un evidente omaggio nuovamente a Ford, regista che costruisce in modo sempre uguale «una delle sue inquadrature più ideologiche, l'apertura e la chiusura delle porte di casa», momento di passaggio, appunto, tra la *wilderness* e la *civilization* e «dunque punto di snodo della dialettica fondatrice del suo cinema»³³.

Anche la scelta di impiegare un attore feticcio di Ford come Henry Fonda va nella medesima direzione di una continua tensione dialettica, tra omaggio e scarto, nei confronti della tradizione e del mito d'oltreoceano. Il Frank nerovestito interpretato dall'attore americano, infatti, è l'incarnazione di una nazione fatalmente al tramonto che cede il passo a

³⁰ O. DE FORNARI, *Tutti i film di Sergio Leone*, Ubulibri, Milano 1997, p. 64.

³¹ Sembra, ad esempio, che il discorso del capitano nordista sul whisky come «arma più potente della guerra» sia per l'appunto basato su un passaggio di *Un anno sull'altopiano* di Lussu.

³² S. DE FALCO, *C'era una volta il western. Sergio Leone e la ri-scrittura di un genere in chiave a-storica*, in *I film di Sergio Leone e il genere western*, a cura di R. De Berti, CUEM, Milano 2009, p. 37.

³³ TOFFETTI, *Il figlio di Roberto*, cit., p. 10.

una nuova, nascente America, quella di Jill McBain (Claudia Cardinale), prima vera presenza femminile del cinema di Leone. È questa figura a farsi simbolo in *C'era una volta il West* di una vera e propria rivoluzione che coincide con l'inizio del matriarcato e la fine dell'universo maschile e maschilista rappresentato dal Far West.

Il richiamo al passato che marca *C'era una volta il West* convive in tale prospettiva con la proiezione verso un futuro guardato sempre di più, tuttavia, con scetticismo e disinganno, secondo quel tipico quanto contraddittorio sentimento, come si è visto proprio del carattere italiano, che si accentua nel nostro paese nel momento in cui, alla fine degli anni '60, affiorano le scorie lasciate sul campo dal boom economico.

La confessione rilasciata da Leone a Diego Gabutti all'epoca dell'uscita di *C'era una volta in America* (1984), da questo punto di vista, non fa altro che confermare quanto il regista romano possa essere considerato la tipica incarnazione, con la sua opera e col suo pensiero, di quell'effetto Pinocchio' con cui Suzanne Stewart-Steinberg spiega la sostanziale immaturità (storica e politica) del soggetto italiano³⁴: «*C'era una volta il West* è precisamente il mondo nel quale a noi due piacerebbe vivere. Una terra di nessuno dove non si è ancora grandi e non si è più bambini»³⁵.

³⁴ S. STEWART-STEINBERG, *The Pinocchio Effect: On Making Italians, 1860-1920*, The University of Chicago Press, Chicago 2007, tr. it. *L'effetto Pinocchio. Italia 1861-1922. La costruzione di una complessa modernità*, Elliot, Roma 2011.

³⁵ D. GABUTTI, *C'era una volta in America. Dollari, cowboy, whisky, donne, oppio, gangster e pistole... Un'avventura al saloon con Sergio Leone*, Rizzoli, Milano 1984, p. 43.

Ilaria A. De Pascalis

*Mitologia di una ribellione: l'immaginario politico dei Sixties
nella serialità televisiva contemporanea*

Negli ultimi dieci anni sono state prodotte negli Stati Uniti molte narrazioni ambientate durante gli anni Sessanta, che propongono come dominanti i valori della ribellione, del progresso, dell'integrazione e dell'uguaglianza. La maggior parte di questi racconti fa riferimento ad alcuni eventi storici di particolare intensità affettiva¹, rendendoli sensibili a quella 'suggestione' che Roland Barthes ritiene tipica del mito. Si tratta di avvenimenti di grande impatto sull'immaginario: politici (i discorsi e gli omicidi di Martin Luther King e John Fitzgerald Kennedy sono i più ricorrenti), scientifici (l'allunaggio), militari (la guerra in Vietnam) o spettacolari (il concerto di Johnny Cash live dalla San Quentin State Prison, i tre giorni di musica a Woodstock); e si caratterizzano soprattutto per l'essere stati avvenimenti mediali di massa e di rilevanza internazionale.

Il ricorrere di questi eventi già costituisce in sé una forma di serializzazione, che scandisce la contemporaneità attraverso il ritorno costante a questi momenti primigeni. A ciò va aggiunta la considerazione che spesso queste narrazioni avvengono all'interno di prodotti della serialità televisiva di breve (*11.22.63*, Hulu 2016) o lunga durata (*Mad Men*, AMC 2007-2015, o lo sfortunato *Pan Am*, ABC 2012). Assieme a diversi film ambientati negli anni Sessanta, queste produzioni non narrano soltanto gli eventi storici, ma ne ripropongono le registrazioni originali, spesso fruite dai personaggi attraverso gli apparecchi televisivi o radiofonici che invadono la diegesi (Figg. 1-2). Non si tratta soltanto di una evocazione di un passato lontano, o di una sua ricostruzione più o meno fedele; la peculiarità di queste narrazioni è quella di configurare una diversa percezione del tempo e della storia, attraverso una complessa rete di relazioni logiche

¹ Per una articolata riflessione sull'intensità e la sua presenza nell'audiovisivo, si veda P. BERTETTO, *Il cinema e l'estetica dell'intensità*, Mimesis, Milano-Udine 2016.

ed affettive fra spettatori, personaggi, eventi stessi. Il passato diviene carne viva, elemento di configurazione delle soggettività e unità di misura che il presente è costretto a fronteggiare in tutta la sua esplosiva articolazione. In altre parole, attraverso l'uso dei materiali di archivio queste serie amplificano quella complessità narrativa che negli ultimi anni domina il racconto televisivo di finzione e lo porta ad invadere la quotidianità degli spettatori secondo modalità imprevedute².

In questo caso, però, non si tratta tanto di una complessità quantitativa, come quella spesso descritta da Jason Mittell, in cui l'aumentare delle linee narrative e dei generi che si mescolano all'interno di alcuni racconti determina soprattutto un maggiore investimento (intellettuale ed emotivo) da parte degli spettatori. È un cambiamento tutto sommato più radicale, che coinvolge il racconto televisivo *tout court*, in una proliferazione dei possibili e dei verosimili che pervade l'immaginario globale attraverso il potere sia narrativo che industriale esibito da tali prodotti. Rientra in quello che Pescatore e Innocenti hanno individuato come l'emergere di un paradigma ecosistemico del racconto televisivo, nel quale ciascun prodotto non può più essere analizzato in modo isolato come un testo unitario e dai confini stabili, in cui riscontrare al massimo l'aumento delle trame e dei personaggi. Le serie divengono veri e propri ecosistemi, pervasivi, resilienti e durevoli, con una vita legata a una quantità quasi infinita di fattori che la determinano, secondo diverse proporzioni: il regime economico e produttivo, il contesto culturale, le dinamiche dominanti nella narrazione estesa e crossmediale, le contingenze della quotidianità di tutte le persone coinvolte nella produzione, i cambiamenti geopolitici, i traumi della storia, i microcambiamenti nelle dinamiche contrattuali che dominano l'industria o i macrocambiamenti sociali, e così via³.

Questo modello narrativo richiede un approccio flessibile, che sia in grado di osservare i fenomeni che investono la produzione audiovisiva e la dimensione contestuale, senza tralasciare la possibilità di analizzare il singolo prodotto. Nel momento in cui si interpretano le retoriche del racconto, e il modo in cui le scelte estetiche vanno a configurare soggettività complesse e molteplici, si deve tenere conto ad esempio di come i frammenti siano selezionati dall'analista secondo principi di pertinenza, e non

² J. MITTELL, *Complex Television: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York University Press, New York 2015.

³ C. BISONI, V. INNOCENTI, G. PESCATORE, *Il concetto di ecosistema e i media studies: un'introduzione*, in *Media Mutations. Gli ecosistemi narrativi nello scenario mediale contemporaneo. Spazi, modelli, usi sociali*, a cura di C. Bisoni, V. Innocenti, Mucchi, Bologna 2013, pp. 11-26.

perché siano di per sé testi autonomi dai confini individuabili in modo chiaro e univoco. In particolare, è di grande efficacia il loro assumere una qualità di sineddoche, secondo però la struttura frattale che spesso si può riscontrare negli ecosistemi narrativi. In altre parole, ogni frammento riproduce in scala le dinamiche che regolano la narrazione nel suo complesso: senza pretendere di mantenere l'esattezza matematica della figura del frattale, ma considerandone la qualità metaforica, in un episodio di una serie complessa si possono riscontrare tutti gli elementi della serie nel suo insieme; e dunque l'analisi di questa parte può essere strumento efficace per leggere il tutto.

Attraverso l'analisi di un caso specifico, si vorrebbe in questo intervento sottolineare come il riproporsi di queste registrazioni permetta una produzione di una sfera pubblica molteplice, che affonda le proprie radici in quegli eventi traumatici, i quali proprio per la loro natura devastante necessitano di una costante rielaborazione e reinterpretazione – di essere articolati attraverso un dispositivo di produzione del senso e della storia. L'inserimento delle tracce audiovisive di quegli avvenimenti nei prodotti contemporanei permette di rileggerli, attribuendo loro un significato di costruzione di una parte della comunità nazionale. L'atto mitopoietico però non ha alcuna stabilità; al contrario, necessita di una continua reiterazione per poter assumere valore affermativo. In questo senso, un elemento di grande interesse di questi racconti sta nell'uso dei materiali d'archivio per una presentificazione dell'evento, che scardina qualunque percezione progressista della storia. Il passato non è solo qualcosa di avvenuto, consolidato nelle immagini o nei suoni che vengono riproposti sempre uguali a se stessi; è anche un eterno ritorno dell'uguale, ogni volta configurato come presente effimero eppure non modificabile. Si tratta di una estremizzazione del processo di moltiplicazione dei presenti possibili riscontrato da Toni Pape in un suo intervento sulla temporalità nella serialità televisiva contemporanea⁴. La conoscenza del mondo si ottiene attraverso il moltiplicarsi dei piani temporali, che però causa anche la perdita di profondità, di relazione, scansione e progressione fra i vari livelli. Il soggetto narrato e lo spettatore vengono investiti da questi frammenti e sono costretti ad arrendersi alla loro fruizione, senza poter ricomporre il racconto per un tempo talmente lungo che la comprensione delle traiettorie narrative diviene meno importante dell'esperienza molteplice che se ne fa. La meta

⁴ T. PAPE, *Temporalities on Collision Course. Time, Knowledge, and Temporal Critique in Damages*, in *Time in Television Narrative. Exploring Temporality in Twenty-First-Century Programming*, a cura di M. Ames, University Press of Mississippi, Jackson 2012, pp. 165-177.

assume davvero un ruolo relativo rispetto alla complessità di articolazione del viaggio con cui la si raggiunge.

Gli ecosistemi narrativi sono dunque esperienze distribuite, che il fruitore abita; e le registrazioni ricorrenti degli eventi storici divengono a loro volta elementi modulari del racconto complesso, porzioni di quelle architetture che lo spettatore è chiamato ad esplorare⁵. In particolare, l'esperienza della complessità comporta un processo di spazializzazione della percezione temporale, che nel nostro caso si traduce nell'integrazione fra spazio diegetico e spazio storico registrato e riproposto nella sua iconica riconoscibilità. Ogni elemento del racconto, e in particolare i materiali di archivio con cui si costituisce il racconto storico, divengono interfacce attraverso cui il fruitore può interagire con l'ecosistema e con i suoi abitanti, secondo una vasta e intensa articolazione affettiva.

La costante reiterazione delle stesse registrazioni degli eventi, in altre parole, li rende particolarmente riconoscibili anche allo spettatore contemporaneo, generando un complesso rapporto di identificazione con il periodo storico, che viene conseguentemente riconfigurato in senso mitico. Questi esempi si inseriscono dunque in quel fenomeno secondo cui la memoria condivisa viene rielaborata come narrazione popolare, e viceversa quei racconti che permettono di affrontare problematiche sociali e immaginarie particolarmente sentite si basano sugli eventi storici. Scrive in proposito Claude Lévi-Strauss: «Sono abbastanza propenso a credere che, nella nostra società, la storia abbia preso il posto della mitologia e adempia alla stessa funzione», che è fra l'altro quella di creare una continuità nelle strutture interpretative ed ermeneutiche di una comunità fra passato e presente⁶. La ripetizione dei frammenti audiovisivi di repertorio degli eventi narrati non è perciò finalizzata a una riproduzione mimetica del fatto storico. Al contrario, l'uso frammentario dei materiali d'archivio permette un accesso empatico e affettivo del pubblico. Sono la materia di cui sono fatte le registrazioni, la grana dell'immagine, i ronzii e le pause delle trasmissioni radiofoniche, e le complesse strutture formali in cui sono inseriti, a renderli parte di un discorso mitopoietico. Il dispositivo mediale diviene strumento di produzione dei racconti e di riconfigurazione delle esperienze, che nella loro proliferazione funzionano come i racconti mitici tradizionali.

⁵ Per la dimensione modulare che domina la serialità contemporanea, si veda G. PESCATORE, V. INNOCENTI, *Information Architecture in Contemporary Television Series*, «Journal of Information Architecture», vol. 4, nn. 1-2, autunno 2012, pp. 57-72 <<http://journalofia.org/volume4/issue2/05-pescatore/>> (ultimo accesso 19.04.2016).

⁶ C. LÉVI-STRAUSS, *Myth and Meaning*, University of Toronto Press, Toronto 1978, trad. it. *Mito e significato. Cinque conversazioni radiofoniche*, Il Saggiatore, Milano 2010, p. 55.

1. *Narrazione mitica: fra immaginario privato e fantasie pubbliche*

Per comprendere questo processo di mitopoiesi di un'epoca, porterò ad esempio l'analisi di un episodio di *Cold Case, procedural* prodotto dal 2003 al 2010 per HBO. La serie è composta da episodi tendenzialmente autoconclusivi che seguono le indagini di una squadra della sezione omicidi di Philadelphia che si dedica a riaprire casi irrisolti; la ricerca è condotta sempre attraverso una serie di *flashback*, che visualizzano i ricordi dei testimoni sugli eventi che hanno portato all'omicidio. L'esempio scelto è l'episodio *Strange Fruit*⁷, in cui vengono narrate le vicende che portarono al linciaggio di un ragazzo nero di Philadelphia la mattina del 28 agosto 1963, ovvero il giorno della Marcia su Washington. I *flashback* dell'episodio raccontano la storia di Zicky, trasferitosi con la famiglia a Philadelphia per seguire il lavoro del padre, unico caposettore nero in una fabbrica di bianchi. Il giovane non tollera che il padre subisca il razzismo dei suoi sottoposti, ed è un convinto sostenitore dei diritti civili. Inoltre, è un abile giocatore di scacchi, e fa amicizia con la moglie e la figlia (bianche) di uno dei colleghi del padre. Nel momento in cui scopre che la giovane domestica nera della famiglia è stata violentata dal padrone, la convince a denunciarlo; ma questa scelta fa esplodere i conflitti etnici e culturali fra i personaggi. La bambina tradisce Zicky raccontando al padre e ai suoi amici degli incontri con la madre, indicando loro dove trovarlo – e partecipando così involontariamente al linciaggio del ragazzo.

Il doppio registro temporale che caratterizza questa serie propone una messa in scena identitaria di secondo grado: le vicende di Zicky e di coloro che lo circondano, infatti, trovano un riscontro contemporaneo nelle posizioni dei membri della squadra, e soprattutto nel detective Jeffries che trovò il corpo di Zicky in un parco giochi quando era ancora un ragazzino (Figg. 3-4). Una particolarità del *procedural* in generale e di questo show in particolare è costruire l'identificazione spettatoriale attraverso un continuo scivolamento delle posizioni e dei punti di vista fra i vari membri della squadra e i testimoni che raccontano cosa è accaduto⁸. *Cold Case* accentua la molteplicità delle identificazioni attraverso la pluralità dei piani temporali rappresentati, e, attraverso l'esperienza della serialità complessa ed ecosistemica, costruisce quelle che Teresa de Lauretis definisce fantasie

⁷ Diciannovesimo episodio della seconda stagione, è stato trasmesso la prima volta il 3 aprile 2005.

⁸ Si veda J. MITTELL, *Genre and Television. From Cop Shows to Cartoons in American Culture*, Routledge, New York-London 2004.

pubbliche⁹: scenari psichici condivisi in cui i vari personaggi interpretano diversi ruoli per il pubblico intra- ed extra-diegetico, garantendo possibilità molteplici di identificazione. Il parallelo proposto da de Lauretis fra le fantasie private e quelle pubbliche sottolinea il modo in cui gli scenari dell'immaginario acquisiscano un ruolo di strutture di mediazione fra la 'realtà' (intesa come esperienza individuale) e l' 'immaginazione' (ovvero l'immaginario fantasmatico), permettendo al soggetto di relazionarsi al contesto in cui è collocato e agire (o non agire) su di esso. Scrive infatti de Lauretis:

Le forme della cultura popolare hanno l'effetto di qualcosa di profondamente sentito ed esperito, eppure sono rappresentazioni fittive. Vorrei suggerire che ricoprono, al livello sociale e nella sfera pubblica, una funzione simile a quella occupata dai fantasmi privati, i sogni diurni e le fantasticherie con cui ogni soggetto immagina o conferisce un'immagine alle proprie aspirazioni erotiche, alle ambizioni o alle formazioni distruttive¹⁰.

Anche Laura Mulvey sottolinea come il rapporto fra le strutture mitiche e le forme narrative si strutturi attorno alla «dimensione sociale dell'inconscio, quella a cui si riferiva Freud in *Motto di spirito e la sua relazione con l'inconscio*, che erompe sintomaticamente nella cultura popolare, nelle leggende, nel carnevale o nel cinema. Sono forme temporali, forme narrative»¹¹, che hanno bisogno di essere condivise in una dimensione sociale che si basi su traiettorie psichiche comuni. Questo continuo interscambio fra *agency* individuale e dimensione collettiva che nasce dalla relazione fra racconti mitici e fantasmi personali assume un ruolo specifico in *Cold Case*. La serie, infatti, si concentra spesso su crimini che coinvolgono le minoranze – la comunità afroamericana, quella omosessuale, i ghetti della periferia – e attraverso i *flashback* permette di ricodificare il racconto egemonico includendo proprio la prospettiva di chi ne era stato escluso. In questo modo va a contribuire a nuove mitografie, che divengono parte dell'epopea popolare degli Stati Uniti del Novecento.

⁹ T. DE LAURETIS, *Popular Culture, Public and Private Fantasies: Femininity and Fetishism in David Cronenberg's* M. Butterfly, «Signs», vol. 24 n. 2 inverno 1999, pp. 303-334.

¹⁰ *Ibid.*, p. 304 [traduzione mia].

¹¹ L. MULVEY, *Changes: Thoughts on Myth, Narrative and Historical Experience*, in EAD., *Visual and Other Pleasures*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 1989, trad. it. *Cambiamenti: Riflessioni su mito, narrazione e esperienza storica*, in *Immagini allo schermo. La spettatrice e il cinema*, a cura di G. Bruno e M. Nadotti, Rosenberg & Sellier, Torino 1991, pp. 155-175, p. 174.

2. *Dalla memoria storica al racconto mitico*

In *Strange Fruit*, l'iscrizione nel testo della registrazione radiofonica del discorso di Martin Luther King, a cui alcuni personaggi assistono in diretta, e il pathos che produce negli spettatori (diegetici e non), pone questa registrazione nella posizione che Roland Barthes attribuisce all'oggetto che viene mitizzato. Secondo Barthes, il mito nasce nel momento in cui un oggetto 'suggestivo' viene raccontato a un pubblico e viene ricondotto a una forma socialmente condivisa dello stesso; non è però l'oggetto a determinare il suo uso sociale, ma il modo in cui viene riproposto¹². A questo proposito, scrive che «tutto dunque può essere mito [...] perché l'universo è infinitamente suggestivo», e «il mito è una parola scelta dalla storia». Quello che determina la trasformazione di un oggetto in mito è il modo in cui viene strutturato: si tratta di una messa in forma di secondo grado, che fa riferimento a «una catena semiologica preesistente»; ciò che è già segno diviene «semplice significante» nel sistema del mito¹³.

Nel nostro esempio, la registrazione delle parole di King è ripresa nella sua materialità – e apparentemente nella sua durata (benché sia ampiamente tagliato), e diviene elemento significativo di una riflessione più complessa che gli si articola intorno, quella sulla violenza etnica e sull'odio razziale che spesso domina tuttora il discorso identitario statunitense. Si tratta di un contesto peraltro molto presente nell'immaginario del pubblico medio contemporaneo: una ricerca di pochi anni fa condotta nelle suole superiori ha dimostrato che, con l'esclusione dei Presidenti, il reverendo King è la figura della storia americana più famosa fra gli adolescenti, assieme ad altri esponenti del movimento per i diritti civili come Rosa Parks¹⁴. La registrazione del suo discorso dunque va a porsi in relazione a tutto un mosaico di immagini popolari dell'epoca, che formano una storia (quella appunto del movimento per i diritti civili e contro la segregazione) raccontata per evocazioni e suggestioni audiovisive, in cui non c'è una corrispondenza diretta e immediata fra oggetto raccontato e modalità di esposizione. Anzi, Barthes sottolinea come il rapporto fra il discorso mitico

¹² R. BARTHES, *Mythologies*, Éditions du Seuil, Paris 1957, trad. it. *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino 1974, *Il mito, oggi*, pp. 191-192.

¹³ *Ibid.*, p. 196.

¹⁴ Entrambi figurano anche fra gli americani ritenuti più famosi dagli adulti, sia pure con percentuali diverse. Lo studio è riportato da S. WINEBURG e C. MONTE-SANO, «*Famous Americans*»: *The Changing Pantheon of American Heroes*, «The Journal of American History», vol. 94, n. 4, marzo 2008, pp. 1186-1202.

e gli eventi raccontati ricalca quello continuamente spostato e differito fra il sintomo e il significato latente proposto da Freud¹⁵.

Ecco perché gli eventi storici trascendono la loro letteralità e concretezza nel momento in cui vengono riproposti tramite i frammenti delle registrazioni¹⁶. Nel nostro caso, il vasto insieme dei racconti che ripropongono la complessità degli anni Sessanta permette di immergere lo spettatore contemporaneo in un'atmosfera basata sulla partecipazione emotiva e l'adesione affettiva ai valori progressisti di libertà e uguaglianza. Come sottolineato anche da Mulvey nel momento in cui affronta il mito dell'avanguardia, perché quest'ultimo sia prodotto è necessario costruire una retorica binaria, in cui si oppongono oppresso e oppressore, passato arcaico e presente progressista, una tradizione statica capovolta dal movimento sovversivo¹⁷. Soprattutto, devono essere eliminati gli elementi problematici all'interno della singola posizione politica, in modo da poterla raccontare come omogenea, stabile, 'piena'.

Per questo motivo i racconti di quell'epoca prodotti oggi in molti casi non sono interessati a indagare le sfumature e le conflittualità delle politiche proposte dalle varie anime del movimento per i diritti civili; e la traiettoria politica del movimento è interpretata come parte della 'naturale' evoluzione del mondo, secondo una prospettiva teleologica del progresso storico e sociale¹⁸. Questo non vuol dire però che la prospettiva sul tempo e la storia di questo episodio preveda solo un assorbimento nostalgico nel racconto delle magnifiche sorti e progressive del movimento contro la segregazione. Gli anni Sessanta non sono mai posti come momento di pienezza, di una lotta radicale a cui ci si poteva dedicare senza ambiguità.

Per comprendere la complessità di questa costruzione mitica, ho scelto di fare riferimento alle strutture dell'identificazione proposte dalla sequenza del linciaggio in *Strange Fruit*, raccontata dalla bambina ormai adulta. Si tratta di una scena dal grande impatto, in cui la lunga durata del linciaggio a cui la bambina assiste, e che vediamo spesso tramite sue soggettive (Figg. 5-6), si associa alle soggettive sonore del discorso di King trasmesso dall'autoradio. Il fatto però che la cornice della sequenza sia fortemente legata al presente permette di affermare che il processo di mitizzazione a cui è sottoposta l'azione politica del reverendo King e degli altri

¹⁵ BARTHES, *Il mito, oggi*, cit., pp. 201-202.

¹⁶ LÉVI-STRAUSS, *Mito e significato*, cit., p. 55.

¹⁷ MULVEY, *Cambiamenti*, cit..

¹⁸ Scrive Barthes in *Il mito, oggi*, cit.: «il mito trasforma la storia in natura», p. 210; e ancora, «il mito ha il compito di istituire un'intenzione storica come natura, una contingenza come eternità», p. 222.

membri del movimento per i diritti civili si àncora nella contemporaneità, a sottolineare come il passato non sia mai solo passato. In questo senso, il racconto mediale della memoria collettiva va oltre il semplice atto della mitopoiesi, indagando invece momenti particolarmente problematici e ancora non del tutto sanati nei rapporti all'interno della collettività. Se Barthes infatti scrive che la costruzione mitica del passato è funzionale «a cantare e non più ad agire le cose»¹⁹, questo atto narrativo è proposto esplicitamente dalla serie come strumento di comprensione e rielaborazione del passato in funzione della faticosa costruzione di un presente più giusto.

3. *Il flashback come dispositivo narrativo: retorica del dolore, scrittura della colpa*

La rievocazione dell'evento mediale dunque non è pacificatrice, non propone una semplice e immediata ricollocazione del pubblico intradiegetico ed extradiegetico dal lato della massa che acclama le parole di King. La costruzione della dialettica fra colonna sonora e visiva propone solo apparentemente un modello binario, in cui da un lato ci sono i bianchi assassini e dall'altro i giovani neri, vittime e ribelli al tempo stesso. Le scelte della messa in scena rompono questa dialettica consolidata, spostando l'identificazione attraverso le configurazioni del *gender*, a cui la serie è sempre molto sensibile. La bambina bianca, partecipe della colpa nel momento in cui ha tradito Zicky e la madre, ma anche sguardo consapevole e impotente sulla tragedia e il trauma dell'omicidio e dell'odio razziale, e ascoltatrice radiofonica altrettanto involontaria, fa da ponte fra i due livelli, dando allo spettatore un terzo punto di identificazione e aprendo alle identificazioni 'esterne' con la versione adulta della bambina che racconta e con i poliziotti che ascoltano questa verità.

La struttura di identificazioni fluttuanti proposta per lo spettatore extradiegetico accentua dunque il doppio livello, intellettuale ed emotivo, di coinvolgimento estetico e distacco razionale che caratterizza i processi di fruizione del racconto audiovisivo, come sottolineato da Edgar Morin. In particolare, il teorico nota come la materialità dell'immagine fotografica assuma sempre una qualità «mentale» nonché «spirituale»: «tutto ci indica che lo spirito, l'anima e il cuore umano sono impegnati profondamente, naturalmente, inconsciamente nella fotografia»²⁰. In altre parole, la messa

¹⁹ *Ibid.*, p. 224.

²⁰ E. MORIN, *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, Edition de Minuit, Paris 1956, trad. it. *Il*

in scena va oltre qualunque pretesa di semplice rappresentazione di fatti, e si pone al punto di intersezione fra flussi energetici e forme ermeneutiche diverse. A questo proposito, i vari livelli dell'immagine – il 'presente', il *flashback*, le registrazioni di repertorio – strutturano una complessità di reazioni che riproduce la stratificazione delle percezioni della memoria mediata. Come riassume Alice Cati nel suo studio sulle immagini della memoria, questa si articola su più livelli di ricezione: nella documentalità e materialità della traccia; nella evenemenzialità della memoria in quanto atto performativo; e nelle traiettorie di fruizione diversificate, che rispondono a vari media di trasmissione²¹.

Questa pluralità si riflette nelle scelte di messa in scena di *Strange Fruit* e altre narrazioni simili, che contribuiscono a produrre e al tempo stesso riprodurre un immaginario fortemente condiviso degli anni Sessanta, che assume proprio le forme mediate e mediali delle registrazioni televisive e radiofoniche. Le imperfezioni dovute all'età delle registrazioni, che si contrappongono alla levigatezza dell'immagine e del suono contemporanei, sottolineano il distacco dal passato nel momento stesso in cui lo ripropongono come vissuto ed esperienza di soggetti specifici. La memoria personale di quegli eventi è portata avanti dai testimoni e dal detective Jeffries (il cui ricordo apre l'episodio e parte da un piccolo televisore portatile che mostra King mentre pronuncia il suo discorso: Fig. 7); l'intreccio dei ricordi individuali dà origine a una circolazione di memoria condivisa, che rende vivo e sottolinea l'attualità del problema del conflitto razziale, come accade anche in altri episodi della serie ambientati negli anni Sessanta (soprattutto l'episodio *Wednesday's Women*, che vede Jeffries e Miller in Mississippi²²).

Attraverso il dispositivo del *flashback*²³, la serie già si pone nell'alveo di una riflessione sul progresso o le eventuali continuità e connivenze con il passato, interrogandosi su colpe e responsabilità in modo complesso. La carica affettiva che viene in questo caso prodotta dal fatto che i *flashback* appartengano anche al detective rende particolarmente tortuosa la circolazione del pensiero e dei sentimenti fra personale e politico. La

cinema o l'uomo immaginario. Saggio di antropologia sociologica, Feltrinelli, Milano 1982, p. 41; ancora, a p. 95: «è un vero flusso affettivo-magico che ha animato la macchina da presa in tutti i sensi, ha aperto immense brecce da inquadatura a inquadatura nell'immagine oggettiva».

²¹ A. CATI, *Immagini della memoria. Teorie e pratiche del ricordo tra testimonianza, genealogia, documentari*, Mimesis, Milano-Udine 2013, p. 69.

²² Terzo episodio della sesta stagione, andato in onda per la prima volta il 12 ottobre 2008.

²³ Sul *flashback* come dispositivo della narrazione cinematografica, si veda M. TURIM, *Flashbacks in Film. Memory & History*, Routledge, New York-London 1989.

focalizzazione sulla memoria di Jeffries infatti contribuisce ulteriormente allo spostamento dell'identificazione e accentua l'impatto emotivo del racconto, perché produce una peculiare circolazione pulsionale fra il presente e il passato, non solo all'interno della narrazione ma soprattutto nell'esperienza spettatoriale, che si traduce in una specifica modalità di relazione con il *medium* audiovisivo.

Soprattutto, l'uso del *flashback* si inserisce in una dimensione melodrammatica del racconto, in cui particolare importanza viene accordata alla circolazione fra le forme del pathos e la riflessione estetica, in una torbida corrispondenza fra le traiettorie psichiche dei personaggi e le scelte della messa in scena²⁴. Il bianco e nero lucido contrastato scelto per il *flashback* e la presenza di piani estremamente ravvicinati a rendere la violenza dello scontro in atto (Fig. 8) fanno parte di una retorica del dolore, una scrittura della colpa, ribadita nella sequenza degli arresti immediatamente successiva a quella del linciaggio. In una struttura chiasmica di grande raffinatezza, l'atto di giustizia di cui si incarica la polizia – benché sia sempre troppo poco, troppo tardi – è reso particolarmente amaro dall'uso della canzone *Strange Fruit* nella registrazione fatta da Nina Simone nel 1965.

4. Il medium audiovisivo fra differimento nostalgico ed eccesso di prossimità

Le scelte formali della visualizzazione del passato come del presente, e soprattutto del passato ancora vivo nel presente, sottolineano come la circolazione dei racconti personali sia finalizzata alla configurazione di una memoria collettiva che tenga conto anche del dolore e delle responsabilità, senza però che sia mai possibile porre termine a una storia o a una condizione problematica. Il racconto tramite *flashback*, con la sua retorica articolata, sottolinea come il rapporto fra lo spettatore e il *medium* audiovisivo vada a mimare quello istituito fra un gruppo sociale e i suoi miti, come evidenziato in modo forse ingenuo ma sicuramente affascinante da Joseph Campbell: si tratta infatti di un rapporto continuamente differito, con qualcosa che sembra vicino ma in realtà è inafferrabile, e che produce

²⁴ La riflessione sul melodramma nel cinema vanta una lunga e ricca tradizione, che non è possibile riassumere in una nota. Rimando qui dunque al percorso teorico e storico tracciato da V. PRAVADELLI in *La grande Hollywood. Stili di vita e di regia nel cinema classico americano*, Marsilio, Venezia 2006, in cui l'estetica melodrammatica fa da necessario contrappunto alla definizione della classicità, secondo una dialettica che segna l'intera teoria del cinema; ma si declina anche in forme specifiche dei generi narrativi, in particolare nel *woman's film* degli anni Quaranta e nel *family melodrama* degli anni Cinquanta.

comunque modelli comportamentali e rappresenta gli stili di vita dominanti e/o le problematiche più pervasive dell'immaginario di una comunità²⁵. In questa lettura, che si avvicina in modo molto interessante ad alcune delle teorie sull'apparato cinematografico proposte da Christian Metz²⁶, il rapporto del pubblico con i prodotti audiovisivi si articola secondo le dinamiche binarie della nostalgia e del desiderio che determinano la formazione delle costellazioni mitologiche di una determinata comunità.

In questo caso, però, la pulsione nostalgica innescata dalla qualità dei suoni di repertorio, sostenuta dalla speranza e dall'impegno per il cambiamento di cui il discorso e la *performance* di King sono portatori, è disinnescata proprio dall'intensità e dall'orrore del linciaggio messo in scena. La brutalità delle immagini e la problematicità portata dall'identificazione con la bambina riequilibra la fascinazione per la superficie generata dalla registrazione sonora. L'attivazione del piacere tramite il riconoscimento dell'evento mediatico istituzionalmente codificato, a cui corrisponde anche l'orgoglio di chi è venuto dopo il cambiamento, si interfaccia con la colpa generata dall'identificazione con la bambina, che con la sua gelosia per la madre ha contribuito a scatenare la violenza razzista. La raffinata dialettica fra colonna sonora e visiva, che si ripete a posizioni inverse nella sequenza degli arresti, segue dunque le regole dell'uso intermediale dei prodotti di repertorio descritte da Cati:

La strategia di una dialettica intermediale all'interno del film è utile sia ad autenticare storicamente il racconto finzionale, vale a dire ad esperire l'immagine come sintesi tra una ricostruzione mediale e la testimonianza di un fatto reale, sia a suscitare una risposta emozionale nello spettatore, con l'obiettivo di corroborare su un piano veritativo la sua partecipazione al film²⁷.

Soprattutto, però, nel caso delle testimonianze audiovisive degli eventi degli anni Sessanta, a prevalere è «il processo di feticizzazione dell'immagine-documento» (o in questo caso del suono-documento)²⁸. Oltre al ruolo cognitivo di validazione degli eventi, infatti, viene attivato un rapporto culturale con la registrazione, legato alla materialità del suo supporto ma anche a

²⁵ J. CAMPBELL, *The Power of the Myth*, Doubleday, New York 1988, trad. it. *Il potere del mito. Intervista di Bill Moyers*, Neri Pozza, Vicenza 2012, pp. 45-46.

²⁶ Il riferimento è al paragrafo *Negazione, feticcio* in C. METZ, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Union Générale d'Éditions, Paris 1977, trad. it. *Cinema e psicoanalisi*, Marsilio, Venezia 2002, pp. 83-94.

²⁷ CATI, *Immagini della memoria*, cit., p. 73.

²⁸ *Ibid.*, p. 89.

elementi più aleatori che lo rendono parte della memoria personale dei suoi spettatori: i ronzi e le pause, le voci indistinte e le vibrazioni hanno una parte fondamentale nel piacere del riconoscimento di quello che è ormai un 'ricordo mediale', individuale e condiviso.

Al tempo stesso, i primissimi piani e i dettagli che traducono le soggettive terrorizzate della bambina di fronte alla violenza razzista del padre e dei suoi amici, da un lato fanno parte delle convenzioni tramite cui si mette in scena la morte violenta senza visualizzarla direttamente; dall'altro divengono uno strumento di opposizione al piacere per la superficie di cui sono portatori i suoni feticizzati del ricordo mediale. Paradossalmente, la vicinanza estrema della telecamera al corpo violato di Zicky diviene strumento di distanziamento rispetto all'eccesso melodrammatico di cui è portatrice la colonna sonora (comprensiva dell'urlo della bambina dinanzi all'impiccagione). L'impossibilità di fare propria l'ineffabile qualità della registrazione, che porta allo struggimento per il ricordo e al desiderio di essere parte di un passato ormai svanito, si scontra con il rifiuto di essere testimoni della violenza a cui siamo pure costretti ad assistere, che disinnesca di conseguenza il piacere feticistico per il dettaglio fissato nel tempo²⁹.

La registrazione del discorso di King contribuisce così a creare una complessa tessitura audiovisiva, in cui lo spettatore contemporaneo è preso; e l'inserimento del materiale di repertorio nella ricostruzione visiva degli anni Sessanta si pone come rappresentazione e produzione al tempo stesso di una mitologia. Al di là delle competenze storiche, delle responsabilità politiche e della ricostruzione degli eventi, i valori del progresso, della ribellione, della lotta contro l'oscurantismo assumono i tratti del melodramma. Il movimento dell'identificazione si articola fra la prossimità del pathos e la distanza dell'evento, fra l'immersione nell'atmosfera mediata e la lontananza mitica del racconto, inscrivendo questa e altre rivisitazioni dei Sixties nel vissuto esperienziale degli spettatori contemporanei.

²⁹ Sull'evoluzione del piacere feticistico in relazione alle nuove tecnologie della registrazione e riproduzione audiovisiva, si veda L. MULVEY, *The Possessive Spectator* (2006-2008), trad. it. *Lo spettatore possessivo: la Feminist Film Theory nella nuova era tecnologica*, in Ead., *Cinema e piacere visivo*, a cura di V. Pravadelli, Bulzoni, Roma 2013, pp. 81-95.



Figg. 1-2 – La presenza diegetica degli schermi televisivi in *Cold Case*: la guerra del Vietnam e il giuramento di Nixon



Fig. 3-4 – : Il passato e il presente si sovrappongono nel corpo del detective Jeffries



Figg. 5-6 – Le soggettive della bambina sul pestaggio di Zicky



Fig. 7 – Il discorso del reverendo King dà vita al passato



Fig. 8 – Un dettaglio del linciaggio

Biografie degli autori e delle autrici

Giulia Carluccio è professoressa ordinaria L-ART/06 presso l'Università di Torino, presso cui dirige il Centro Ricerche sull'Attore e il Divismo (CRAD), e Presidente della CUC - Consulta Universitaria del Cinema. Ha pubblicato saggi e monografie sul cinema muto italiano e statunitense, sul cinema americano classico e contemporaneo, su diversi casi di attori e divi. Tra le pubblicazioni più recenti ricordiamo *Il cinema americano contemporaneo*, con Giaime Alonge (Laterza, 2015), *Il cinema. Percorsi storici e questioni teoriche*, con Luca Malavasi e Federica Villa (Carocci 2015) e *America oggi* (Kaplan, 2018).

Enrico Carocci è professore associato presso l'Università Roma Tre, dove insegna Estetica del cinema e dei media e Interpretazione e analisi del film. Si occupa di teoria del cinema e analisi del film, e i suoi lavori si focalizzano prevalentemente sul cinema americano ed europeo dal secondo dopoguerra a oggi. È autore di articoli e studi monografici, tra cui *Il sistema schermamente. Cinema narrativo e coinvolgimento emozionale* (Bulzoni, 2018), e curatore di volumi tra cui *Stanley Kubrick* (Marsilio, 2019).

Valerio Coladonato è Assistant Professor nel dipartimento di cinema dell'American University of Paris. Ha ottenuto un dottorato presso l'Università di Roma *La Sapienza* con una tesi sulle mascolinità nel cinema contemporaneo. Su questo tema, ha pubblicato contributi in diversi volumi e in riviste scientifiche italiane e internazionali (*Imago; Genres en séries; Gender/Sexuality/Italy*). Un'altra area delle sue ricerche riguarda la ricezione del cinema italiano nel contesto culturale francese. Si occupa attualmente dei rapporti tra cinema e populismo, indagati nel n. 1/2019 di *Cinema e Storia* di cui è cocuratore.

Ilaria A. De Pascalis è ricercatrice a tempo determinato di tipo B presso il Dipartimento di Filosofia, Comunicazione e Spettacolo dell'Università Roma Tre. I suoi principali interessi di ricerca includono il cinema europeo in una prospettiva transnazionale, la Feminist Film Theory e i Gender Studies, i generi narrativi nel cinema e nella serialità televisiva, le narrazioni contemporanee e la globalizzazione. È autrice di *Commedia nell'Italia contemporanea* (Il Castoro, 2012) e *Il cinema europeo contemporaneo: scenari transnazionali, immaginari globali* (Bulzoni, 2015).

Rossana Domizi è dottore di ricerca all'Università degli Studi Roma Tre. È autrice di saggi apparsi su «Imago-Studi di cinema e media» e «Fata Morgana» in cui affronta il tema dello sguardo, attoriale e spettatoriale, attraverso la prospettiva dei *gender studies* con un'attenzione particolare alla rappresentazione del corpo femminile. È in corso di pubblicazione il libro *Forme e rappresentazione del feticcio nella cultura visuale contemporanea*, (Mimesis, 2019).

Giuseppe Gatti è dottore di ricerca in Cinema nelle sue interrelazioni con il teatro e le altre arti presso il dipartimento di Filosofia, Comunicazione e Spettacolo di Roma Tre. Con la sua tesi dal titolo *Dispositivo. Un'archeologia della mente e dei media* (Roma TrE-Press, 2019) è vincitore del Premio Nazionale Giulio Cesare Castello per la miglior tesi di dottorato negli studi di settore. Come ricercatore indipendente è autore di diversi saggi scientifici e speaker internazionale. Nel 2016 ottiene una borsa di ricerca DAAD presso il Dipartimento di Media Studies dell'Università Humboldt di Berlino e fonda la Compagnia Garofoli/Nexus di cui è direttore artistico, drammaturgo e performer sotto lo pseudonimo "Nexus". La sua ricerca teorica e artistica si incentra sulla relazione fra media e arti performative attraverso un approccio filosofico, cognitivo e media archeologico.

Lorenzo Marmo è professore a contratto di Storia e critica del cinema e Storia del cinema italiano presso l'Università di Napoli "L'Orientale", e di Didattica del cinema e dell'audiovisivo presso l'Università Roma Tre. Ha conseguito il titolo di dottore di ricerca nel 2014 presso l'Università Roma Tre e nel 2017 è stato *Lauro de Bosis Postdoctoral Fellow* presso la Harvard University. È autore di *Roma e il cinema del dopoguerra. Neorealismo melodramma noir* (Bulzoni, 2018), ed ha pubblicato numerosi saggi e partecipato a convegni nazionali ed internazionali. Tra i suoi interessi principali: il rapporto tra cinema, fotografia e discorsi sulla spazialità; il cinema americano contemporaneo; la cultura visuale nell'età dei *social media*.

Enrico Menduni ha insegnato fino al 2018 nell'Università Roma Tre occupandosi di televisione, fotografia, media digitali e studi sull'intrattenimento. Cura mostre fotografiche e allestimenti museali per Istituto Luce-Cinecittà e svolge ricerche per Rai e per Mediaset. Tra i suoi libri più recenti *Gli anni tv. Televisione e società italiana, 1975-2015* (Bompiani, 2018), *Radio e televisione nel XXI secolo* (Laterza, 2016), *Entertainment* (Il Mulino, 2013).

Francesco Pitassio è docente di materie cinematografiche all'Università degli Studi di Udine. Fa parte del comitato direttivo di *NECSUS-European Journal of Media Studies*, e del direttivo di NECS-European Network for Cinema and Media Studies. I suoi volumi sono *Ombre silenziose. Teoria dell'attore cinematografico negli anni Venti* (2002), *Maschere e marionette. Il cinema ceco e dintorni* (2002), *Attore/Divo* (2003), e *Il cinema neorealista* (con Paolo Noto, 2010). Ha curato, con Dorota Ostrowska e Zsuzsanna Varga, *Popular Cinemas in East Central Europe. Film Cultures and Histories* (2017). Tra i suoi interessi di ricerca le teorie del cinema, recitazione e divismo cinematografici, la storia del cinema e della cultura cinematografici italiani, il cinema europeo, il cinema documentario.

Veronica Pravadelli è professore ordinario di cinema all'Università Roma Tre. E' stata anche Visiting Professor a Brown University e a New York University. La sua ricerca intreccia questioni teoriche e storiche in relazione all'analisi del film e il cinema americano, il women's cinema e il cinema italiano d'autore. Tra le sue ultime pubblicazioni *Dal classico al postmoderno al global* (Marsilio, 2019), *Contemporary Women's Cinema, Global Scenarios and Transnational Contexts* (Mimesis, 2017), *Classic Hollywood. Lifestyles and Film Styles of American Cinema, 1930-1960* (University of Illinois Press, 2015).

Paolo Russo è Senior Lecturer in Film Studies presso Oxford Brookes University (UK). Tra le sue pubblicazioni più recenti: 'Storylining engagement with repulsive antiheroes. Towards a cognitive poetics of TV serial drama narrative in *Gomorrah – The Series*', *Journal of Screenwriting* 8:1 (2017); 'Suburra from novel (to trial) to feature to TV serial' in *True Event Adaptation* (a cura di D. Thornley, Palgrave Macmillan, 2018); e 'HBO's *Boardwalk Empire*: constraining history into the serial drama format', in *Mafia Movies* (a cura di D. Renga, Toronto University Press, 2019).

Christian Uva è professore associato al DAMS dell'Università Roma Tre. È fondatore e condirettore della rivista "Cinema e Storia" (Rubbettino), direttore delle collane editoriali *cinemaespanso* (Bulzoni) e *Cinema* (Rubbettino) e condirettore della collana *Italian Frame* (Mimesis International). Ha scritto numerosi saggi per volumi collettanei e per riviste italiane e internazionali. Ha pubblicato, tra gli altri, i volumi *Schermi di piombo. Il terrorismo nel cinema italiano* (Rubbettino, 2007), *Ultracorpi. L'attore cinematografico nell'epoca della digital performance* (Bulzoni, 2011), *Cinema digitale. Teorie e pratiche* (Le Lettere, 2012), *Sergio Leone. Il cinema come favola politica* (Ente dello Spettacolo, 2013) e *Il sistema Pixar* (Il Mulino, Premio Limina 2017).

Il volume indaga le forme e le strutture del mito nel cinema americano intrecciando questioni teoriche di ampia portata con *case studies* particolari. Gli interventi sviluppano tre linee di ricerca principali: il rapporto tra mito e divismo nel periodo classico; le strutture mitiche del cinema contemporaneo "postclassico", con un'ampia riflessione sul "viaggio dell'eroe" di Vogler. Infine, le forme mitiche vengono evocate in rapporto a particolari dimensioni spaziali e temporali nel cinema e nella televisione.

Veronica Pravadelli è professore di cinema all'Università Roma Tre. È stata Visiting Professor alla Brown University e alla New York University. Tra le sue ultime pubblicazioni *Classic Hollywood. Lifestyles and Film Styles of American Cinema, 1930-1960* (U of Illinois P, 2015), *Il cinema delle donne contemporaneo tra scenari globali e contesti transnazionali* (Mimesis, 2018), *Dal classico al postmoderno al global. Teoria e analisi delle forme filmiche* (Marsilio, 2019).