

## Speciale

### L'anno del contagio. La crisi economica e il filone fantascientifico-catastrofico

Se il 2011 verrà certamente ricordato per le enormi turbolenze che hanno sconvolto il panorama europeo e mediterraneo dal punto di vista politico ed economico fino a quasi minacciare la stabilità dell'Occidente nel suo complesso, può essere interessante cercare di rintracciare nel cinema hollywoodiano coevo i sintomi di una crisi che ha avuto la sua origine proprio negli Stati Uniti. Come spesso accade, il genere fantascientifico e quello catastrofico si candidano spontaneamente come due terreni privilegiati per questo tipo di indagine: il legame strettissimo che essi intrattengono con il tema della catastrofe li rende facilmente permeabili alle tensioni che scuotono il loro contesto storico-culturale, anche quando i film in questione non hanno l'esplicito obiettivo di mettere in scena eventi specifici come l'attuale crisi economica. Entrambi i generi, in un certo senso, costituiscono una delle risposte migliori alla domanda posta da questo speciale, ovvero se sia possibile o meno che il cinema possa rappresentare in qualche modo i processi economici, o quantomeno i loro effetti sulla società. Come spiegato da Enzo Ungari nel suo importante volume della metà degli anni Settanta, *Immagine del disastro*<sup>1</sup>, l'immaginario fantascientifico e a maggior ragione quello catastrofico si presentano immediatamente come dispositivi per la messa in scena cinematografica di situazioni di crisi, dal punto di vista politico-militare (minaccia atomica o batteriologica), tecnologico-ambientale (disastri climatici o sanitari) o anche direttamente economico. L'abuso di effetti speciali e di spettacolari scene di distruzione dei set era infatti interpretato da Ungari come una (meta)rappresentazione della *dépense* finanziaria intrinseca al tardo capitalismo, di cui la New (New) Hollywood, specializzata in *blockbuster* fondati sull'utilizzo "speculativo" di star, trucchi visivi e sensazionalismi vari, non è altro che l'equivalente nel campo delle industrie dell'intrattenimento.

Fra i film usciti nel corso del 2011 mi concentrerò perciò in particolare su un esempio purissimo di film catastrofico, *Contagion* di Steven Soderbergh, che sembra costituire una sorta di ideale "trilogia della crisi" assieme alle precedenti pellicole del regista (*The Girlfriend Experience* e *The Informant*, entrambi del 2009)<sup>2</sup>. Nella prima parte di questo articolo, tuttavia, cercherò di far emergere sintomi della crisi presenti in alcune pellicole fantascientifiche come *Transformers 3* (Michael Bay), *Cowboys & Aliens* (Jon Favreau), *Rise of the Planet of the Apes* (Rupert Wyatt) e *In Time* (Andrew Niccol). In ciascuna di esse trovano spazio allusioni all'instabile situazione economica, politica o militare degli Stati Uniti nel corso degli ultimi anni. Il confronto tra *Contagion* e questi blockbuster mirerà a rendere più chiara l'analisi del primo come tentativo

di dare una forma cinematografica al “cronotopo della crisi”<sup>3</sup> nonché e a sottolineare il suo legame con i due film precedenti di Soderbergh, nei quali cui il tema della crisi economica era affrontato direttamente.

### ***Fantascienza in tempi di crisi***

Secondo Enzo Ungari, la tendenza del cinema degli anni Settanta a mettere in scena la catastrofe e ad utilizzare lo scenario metropolitano come suo scenario privilegiato poteva essere compresa al meglio se analizzata in relazione a due generi chiave del cinema americano degli anni Quaranta e Cinquanta: il film di guerra e la fantascienza. Lo spostamento dello scenario bellico nel cuore della città americana e il proliferare di distopie metropolitane ambientate in un futuro sempre più vicino segnalavano infatti una trasformazione profonda rispetto al periodo del dopoguerra e della guerra fredda, un cambiamento direttamente legato alla grave crisi economica e politica attraversata dalla società americana durante gli anni Settanta. Agli occhi di Ungari, le catastrofi cinematografiche e un certo tipo di film fantastici andavano visti come sintomi della “guerra” in corso dentro e fuori i confini del paese, tanto dal punto di vista militare quanto da quello sociale ed economico.

Quella diagnosi, scaturita da un contesto storico in effetti non così diverso da quello attuale (con le guerre in Medio Oriente al posto del Vietnam e la crisi finanziaria al posto della crisi petrolifera), sembra ancora valida per quanto riguarda due film recenti, *Transformers 3* e *Cowboys & Aliens*. Nel primo, la distruzione di Chicago e lo scontro bellico tra i due gruppi di robot sembrano alludere non soltanto ad un generico immaginario fantascientifico quanto ad un tema politicamente molto più connotato come quello della “necessità” per gli Stati Uniti di accettare le sfide propriamente militari poste da una situazione di crescente tensione internazionale. In maniera decisamente più esplicita rispetto ai primi due episodi della trilogia, il declino della leadership americana nel mondo sembra così farsi strada anche nell’universo prettamente ludico dei *Transformers*, nati da una serie di giocattoli negli anni Ottanta e recuperati nei primi anni Duemila come puro oggetto di *nostalgia mediale*<sup>4</sup> oltreché come attrazione perfetta per le nuove tecnologie digitali. Anche *Cowboys & Aliens*, ripresa di un più recente *graphic novel* dallo stesso titolo<sup>5</sup>, si ricollega direttamente al *topos* dell’invasione aliena.

A far pensare immediatamente alla crisi economica sono tuttavia soprattutto il sottotesto relativo alla scarsità delle risorse energetiche e il sorprendente finale dedicato all’improvvisa abbondanza dovuta alla cacciata degli invasori. L’ambivalenza ideologica di questa pellicola è comunque più elevata che nel caso di *Transformers 3*. Gli sceneggiatori e il regista (responsabile non a caso dei due ambiguitissimi *Iron Man*) costruiscono la narrazione come una sorta di *pamphlet* sulla necessità di unità nazionale, in una chiave che si vorrebbe

probabilmente “obamaniana”; nello stesso momento, però, forse cercando una via d’uscita dal politicamente corretto, inseriscono alcuni sgradevoli riferimenti alla violenza come esperienza necessaria per “diventare uomini” e, soprattutto, introducono il tema cruciale del controllo delle risorse energetiche come reale posta in gioco della battaglia per la libertà. Nell’epilogo del film si assiste così alla surreale trasformazione di un villaggio nel cuore del deserto in un paese della cuccagna come diretta conseguenza dell’azione eroica dei protagonisti, il che lascia trasparire una visione molto meno rassicurante degli interessi degli Stati Uniti.

Se in entrambi questi film l’accento viene posto sul rapporto fra crisi interna e minacce militari provenienti dall’esterno, ben più espliciti e politicamente chiari sono i riferimenti agli attuali conflitti sociali provocati dalla crisi in *Rise of the Planet of the Apes* e *In Time*. Anch’essi riprendono un altro filone caratteristico degli anni Sessanta-Settanta (nel caso del *Pianeta delle scimmie* il riferimento è ovviamente dichiarato), quello del film distopico. L’impostazione ideologica è tuttavia quasi rovesciata rispetto alle due pellicole appena citate: che si tratti dallo sfruttamento degli umani nei confronti delle scimmie o del meccanismo sostanzialmente schiavista descritto di *In Time*, al centro dei due film troviamo il *topos* della presa di coscienza e del conseguente tentativo insurrezionale dei protagonisti alle prese con un’organizzazione sociale intollerabile. Sebbene con un approccio forse non meno populista degli altri due, piuttosto che con istinti bellicosi essi sembrano in linea con i movimenti che nel corso dell’anno passato hanno cominciato a dare voce al malcontento e al reale disagio provocati dalla crisi finanziaria. La bella sequenza degli scontri fra scimmie e polizia sul Golden Gate di San Francisco nel film di Wyatt non può non far venire alla mente le immagini dei *riots* di Londra, avvenuti fra l’altro tra il 6 e il 10 agosto, esattamente nei giorni in cui il film veniva distribuito nella maggior parte dei paesi del mondo, fra cui il Regno Unito. Allo stesso modo, nella società spietatamente classista immaginata da Niccol il motto “il tempo è denaro” viene preso alla lettera fino ad essere impresso nella carne dei personaggi e divenire effettivamente questione di vita o di morte: la rivolta capeggiata dalla coppia di eroi ricorda perciò la critica del capitalismo contemporaneo contenuta nel famoso slogan “We are the 99%”. Appare insomma improbabile che film del genere (di cui uno scritto e diretto dall’autore di *Gattaca*, espressione di una visione politica molto meno vicina a scenari di duro scontro sociale) non siano influenzati direttamente dalla crisi attuale. Visti assieme a *Transformers 3* e *Cowboys & Aliens*, essi sembrano suggerire che la fantascienza prodotta da Hollywood negli ultimi anni non possa non fare i conti, in un modo o nell’altro, con una situazione politica che sembra aver definitivamente messo in discussione le ideologie postmoderne relative alla presunta pace (sociale e internazionale) che il capitalismo neoliberale avrebbe permesso negli ultimi decenni.

## ***Contagion, o il cronotopo della crisi***

Nonostante i segnali presenti nei film appena discussi, la semplificazione ideologica che li caratterizza appare un ostacolo ad una più messa in scena più approfondita degli effetti della crisi economica. Anche per questo motivo, l'ultimo lavoro di Steven Soderbergh costituisce senza dubbio uno dei più interessanti film catastrofici da molto tempo a questa parte. Pur concepito dai suoi autori come una rappresentazione "ultrarealistica" di una pandemia immaginata sull'esempio della SARS<sup>6</sup>, *Contagion* adotta uno stile che lascia ben poco spazio alla spettacolarità fine a se stessa. Il film sembra aver come vero obiettivo non tanto la ricostruzione "realistica" di un possibile evento di questo genere, quanto la creazione di una forma cinematografica capace di rendere conto dell'esperienza di una simile catastrofe globale. Un'esperienza che può essere senz'altro vista in relazione a emergenze sanitarie, come quella descritta nel film, ma anche a catastrofi economiche, come quelle che stiamo attraversando. Per quanto il modello di partenza fosse il panico seguito all'esplosione dell'influenza aviaria<sup>7</sup>, l'esperimento di Soderbergh e del suo sceneggiatore Scott Z. Burns (già autore di *The Informant*) sembra cioè cercare di definire un "cronotopo della crisi" valido anche in altri contesti.

Il cuore di *Contagion* non si trova infatti nella presentazione dei "fatti" medico-sanitari che costituiscono il disastro in questione, quanto nella messa in scena dei loro effetti sulla costruzione/percezione sociale e individuale dello spazio-tempo globale nell'epoca dell'emergenza. Come dichiara il titolo stesso del film, è il *contagio* in quanto tale ad essere al centro della pellicola – e anche per questo motivo non fa molta differenza che si tratti di una malattia o del crollo dei mercati finanziari, le cui conseguenze vengono descritte sistematicamente dai media in termini del tutto interscambiabili con quelli utilizzati a proposito di un'epidemia. Ovviamente, il contagio è un processo che implica relazione forzata tra gli individui; una relazione che si manifesta però come mortalmente pericolosa e, quindi, da evitare ad ogni costo. I soggetti di questo rapporto involontario sono costretti a prendere coscienza del loro legame indissolubile con tutti gli altri anelli della catena sociale, ma sentono nello stesso momento la necessità di dover limitare il più possibile i propri contatti solo ad alcuni selezionati individui. Nel film di Soderbergh, in effetti, la malattia in sé e le conseguenze letali dell'epidemia sono mostrate con parsimonia e quasi sempre fuori campo: al centro di *Contagion* troviamo invece, da un lato, la descrizione dei rapporti e dei non-rapporti fra i "protagonisti" delle vicende narrate e, dall'altro, la messa in scena analitica delle coordinate fondamentali (lo spazio e il tempo) da cui essi sono regolati.

Dal primo punto di vista, è assolutamente evidente come *Contagion* rappresenti un caso estremo di de-psicologizzazione dei personaggi e de-drammatizzazione della narrazione. È utile ricordare qui come la messa in discussione di alcuni

elementi chiave del cinema classico, e in particolare proprio il rapporto consolidato dello spettatore con l'“eroe”, fosse secondo Ungari una caratteristica fondamentale del genere catastrofico. Se una delle possibilità intrinseche offerte da questo filone è infatti quella di poter “far morire il protagonista”, *Contagion* si offre intenzionalmente come uno dei più espliciti giochi al massacro che Hollywood abbia mai proposto. La morte di Gwyneth Paltrow a pochi minuti dall'inizio della pellicola, seguita da quella di Kate Winslet poco tempo dopo, sono due momenti tipici in tal senso. Ma c'è di più. È infatti l'utilizzo del “cast stellare” del film nel suo complesso a mostrare la sistematicità dell'approccio di Soderbergh e del suo sceneggiatore. Se Matt Damon e Laurence Fishburne sembrano occupare uno spazio maggiore rispetto ad altre figure, i loro personaggi sono lungi dal poter rappresentare una funzione eroica a cui lo spettatore possa ancorarsi saldamente. Gli altri volti conosciuti a cui il film fa ricorso, come Jude Law e Marion Cotillard, non offrono d'altra parte maggiori appigli.

Per quanto riguarda la costruzione dello spazio-tempo, *Contagion* riprende e manipola in modo ancora più radicale tratti caratteristici del genere catastrofico. Com'è tradizione in questo genere, il film mostra lo svolgersi di avvenimenti collocati in luoghi differenti e distanti fra loro, in modo da moltiplicare la portata spettacolare del disastro. Come già detto, tuttavia, Soderbergh si impone di non ricorrere ad una soluzione frequentemente adottata in casi simili, e cioè quella di privilegiare un gruppo di personaggi legati ad un luogo particolare e di utilizzare invece altri personaggi e altri luoghi come comparse da sacrificare ai fini dello spettacolo<sup>8</sup>. All'opposto, il film segue contemporaneamente un minimo di quattro diverse storie, più o meno intrecciate tra di loro, dislocate in tre città americane e a Hong Kong. Come nel caso dei personaggi, la scelta delle città in questione, e quella della loro messa in scena cinematografica, è fondata sul criterio della loro non-spettacolarità. Accanto alle anonime Minneapolis e Atlanta, le inquadrature dedicate ad una San Francisco desolata e spettrale evitano accuratamente qualsiasi indulgenza sul carattere pittoresco della città, e la stessa cosa avviene nelle sequenze ambientate ad Hong Kong. Assieme alle frequenti e inevitabili sequenze ambientate nei freddi uffici dei burocrati e nei laboratori asettici dei ricercatori, questa moltiplicazione e frammentazione di spazi privi di identità ha molto meno il significato di un'allusione ai cosiddetti *non-luoghi* della postmodernità quanto la funzione fondamentale di indicare la mancanza di un (epi)centro della crisi. Di fronte alla crisi globale non sembrano esserci potere, ideologia, organizzazione collettiva davvero in grado di rispondere alla necessità degli individui di dotarsi di una rappresentazione razionale dello spazio fisico, mentale e sociale<sup>9</sup>. La realtà determinata dalla diffusione del virus-crisi è infatti un ambiente paradossale: globalmente interconnesso dall'epidemia, dai media, dalle reti di istituzioni che cercano di gestire l'emergenza, da un alto; frammentato in modo parossistico dalla paura del contagio, dai posti di blocco,

dalle mascherine e dalle tute di protezione che separano gli individui gli uni dagli altri, dall'altro. Soltanto le relazioni umane restano come unico strumento di orientamento<sup>10</sup>.

La messa in forma del tempo assume contorni altrettanto significativi. Nella prima parte del film a dominare è la velocità di propagazione della malattia, raddoppiata dal panico di chi teme di restare senza viveri durante la segregazione volontaria a cui ci si prepara. La scansione delle sequenze attraverso le didascalie in sovrimpressione che segnalano il numero di giorni trascorsi enfatizza naturalmente questa lotta contro il tempo. Nel corso della pellicola, però, a questa catastrofe "naturale" che non prevede altra soluzione che la lunga e incerta ricerca di un vaccino e la sua lenta somministrazione all'intera popolazione corrisponde, dopo la frenesia dei primi momenti, un progressivo (r)allentamento della tensione: la conta dei giorni, piuttosto che una corsa drammatica, assume il sapore amaro della somma aritmetica dei malati e dei morti che si accumulano nei luoghi di raccolta e nelle fosse comuni. Nell'ultima parte del film, dopo la scoperta del vaccino, un'improvvisa ellissi di tre mesi segnala come la situazione si sia in qualche modo stabilizzata, e più che il panico prevalga a questo punto l'attesa, se non a tratti addirittura la noia. Una compressione dello scorrere del tempo è quindi implicata tanto dall'accumulazione di sequenze giustapposte nel primo segmento del film quanto dall'ellissi che precede l'ultimo; entrambe, tuttavia, comportano anche il movimento opposto: il dilatarsi dei secondi drammatici che caratterizzano i momenti di maggior pericolo, oppure lo scorrere lentissimo di giorni sempre uguali passati tra le mura di casa per difendersi dal contagio e attendere pazientemente il proprio turno per la vaccinazione. Come nel caso dello spazio, la crisi provoca l'esplosione di una contraddizione della dimensione temporale precedentemente nascosta: da un lato, essa prova la reale *scarsità* del tempo e cioè il suo vero valore, divenuto letteralmente *vitale* e quindi irriducibile alla misura economica a cui esso è ridotto solitamente; dall'altro lato, essa provoca nel lungo termine una paralisi della società che paradossalmente produce un *eccesso* di tempo a disposizione degli individui, con il duplice effetto di evidenziare l'opprimente pressione del potere e di restituire significato al lento scorrere del tempo. L'ultima parte del film insiste così sull'attesa impaziente della figlia adolescente di Matt Damon per il momento della propria vaccinazione, mentre la conclusione della vicenda (prima dell'epilogo che riavvolge il tempo per tornare al "giorno 1") coincide con le lacrime del padre mentre osserva le fotografie di quel passato pre-crisi che appare ormai lontanissimo. Il desiderio e la memoria riacquistano cioè la loro reale dimensione di lontananza spazio-temporale, poiché il "cronotopo della crisi" dissolve l'illusione di assoluta prossimità e presente immobile che ha caratterizzato la condizione postmoderna così come l'economia speculativa degli anni scorsi.

La differenza fra *Contagion* e i film di fantascienza citati nella prima parte di

questo articolo è quindi evidente. Portando agli esterni i presupposti del genere catastrofico, esso non mette in scena alcun conflitto drammatico convenzionale e rinuncia così ad un vero e proprio nucleo narrativo-ideologico basato su una contrapposizione fra due gruppi di personaggi in lotta fra loro; indicando i (non) rapporti spazio-temporali fra i personaggi come unico elemento che permette di raccapezzarsi nel mondo sottosopra creato dal film, l'obiettivo primario di Soderbergh appare chiaramente quello di indicare come effetto più profondo della crisi la paradossale compresenza di una compressione e di una dilatazione delle due fondamentali dimensioni dell'esperienza umana. È anche per questo motivo che, pur affrontando il tema di una catastrofe sanitaria, il legame teorico con i film precedenti dedicati alla crisi economica appare evidente. Se *The Girlfriend Experience* e *The Informant* mettevano in scena innanzitutto gli effetti della crisi sulla soggettività dei personaggi, sulla loro identità, sui loro desideri e comportamenti consci e inconsci, in *Contagion* la rappresentazione metaforica dell'esplosione della bolla finanziaria cerca di analizzare la situazione ancora più in profondità: una volta sconvolte le coordinate spazio-temporali della nostra esperienza, ad entrare in crisi non sono più soltanto i singoli individui ma la società stessa e, quindi, le relazioni umane e i rapporti sociali che ne costituiscono l'essenza più vera.

Federico Pagello

## Note

1 Enzo Ungari, *Immagine del disastro. Cinema, shock, tabù*, Roma, Arcana 1975.

2 Sulla rappresentazione della crisi in questi due film di Soderbergh cfr. Pietro Bianchi, "When Capitalism Became a Shadow. Or Why Contemporan American Cinema Can Help Us to Understand the Economic Crisis", *Kino!*, n. 10, 2010, pp. 245-254, e Marco Grosoli, "Ocean Doesn't Live Here: The Latest Films by Steven Soderbergh Facing the Stock Market Crash", in Heiko Feldner, Fabio Vighi (a cura di), *States of Crisis and Post-Capitalists Scenarios*, Cardiff, Wales University Press 2013 (in corso di pubblicazione).

3 Il riferimento è, ovviamente, all'idea di cronotopo letterario elaborato da Bachtin: "Chiameremo *cronotopo* (che significa letteralmente 'tempospazio') l'interconnessione sostanziale dei rapporti temporali e spaziali dei quali la letteratura si è impadronita artisticamente. (...) A noi interessa che in questo termine sia espressa l'inscindibilità dello spazio e del tempo (il tempo come quarta dimensione dello spazio). Il cronotopo è da noi inteso come una categoria che riguarda la forma e il contenuto della letteratura", Michail Bachtin, *Estetica e romanzo*, Torino, Einaudi 1997, p. 231.

4 Emiliano Morreale, *L'invenzione della nostalgia. Il vintage nel cinema italiano e dintorni*, Roma, Donzelli 2009.

5 Concepito da Scott Mitchell Rosenberg nel 1997 e immediatamente venduto come soggetto cinematografico, il fumetto è stato pubblicato dalla Platinum Studios Comis nel 2006 per i testi di Scott Mitchell Rosenberg, Fred Van Lente e Andrew Foley e i disegni di Dennis Calero e Luciano Lima.

6 "Everyone felt there was a place for an ultra-realistic film about this subject. Nobody hesitated. It all happened very quickly, uncharacteristically quickly actually considering what the business is like now for adult dramas. That made me feel like maybe we were onto something", "Steven Soderbergh Interview, *Contagion*", <http://www.moviesonline.ca>.

---

7 Da qui ad esempio la decisione di collocare l'origine del contagio a Hong Kong. Lo sceneggiatore del film ha spiegato che Hong Kong, piuttosto che la terraferma, è stata scelta per evitare maggiori resistenze da parte dell'amministrazione cinese, cfr. "Steven Soderbergh Interview, *Contagion*", cit.

8 Il regista stesso ha dichiarato: "The one rule that we had was we can't go anywhere one of our characters hasn't been. We can't cut to a city or to a group of extras that we've never been to, that we don't know personally. That was our rule and that's a pretty significant rule to adhere to in a movie in which you're trying to give a sense of something that's happening on a large scale. But we felt that all of the elements that we had issues with prior, when we see any kind of disaster film, were sort of centered around that idea that suddenly you cut to Paris where you've never been and something happens and it's a bunch of people that you don't have any emotional engagement with. We were trying to have it be epic and also intimate at the same time. That was rule #1", cfr. "Steven Soderbergh Interview, *Contagion*", cit.

9 Si tratta del problema del *cognitive mapping* nel contesto contemporaneo, analizzato da Fredric Jameson in *Postmodernismo. La logica culturale del tardo capitalismo*, Roma, Fazi 2007.

10 È anche per questo che *Contagion* potrebbe essere forse letto insieme ad un altro grande film americano recente, *The Social Network*, con il quale sembra intrattenere alcuni punti di contatto, a livello sia stilistico che tematico.