

Indice

Editoriale

di Roy Menarini

Speciale

- *Il cinema della crisi economica*
speciale a cura di Marco Grosoli e Federico Pagello
- *Ejzenštein occupa Wall Street*
Note sul capitalismo e la sua immagine
di Pietro Bianchi
- *La crisi degli altri: il cinema e le depressioni economiche*
di Federico Ferrone
- *Due risposte in negativo alla non raffigurabilità della crisi*
Smiley Face (Gregg Araki, 2007) e Too Big to Fail (Curtis Hanson, 2011)
di Marco Grosoli
- *La crisi del capitalismo secondo Michael Moore*
di Massimiliano Gaudiosi
- *L'anno del contagio.*
La crisi economica e il filone fantascientifico-catastrofico
di Federico Pagello

Caméra Stylo

- *Tecnologia delle passioni a Wuthering Heights:*
l'immagine audiovisiva contemporanea
di Anna Masecchia
- *La letteratura sulla pornografia, appunti di viaggio*
di Federico Zecca

Art&Media Files

- *Film, fan e teschi*

Bloody-Disgusting e A Serbian Film
di Nicolò Gallio

- *Sei gradi “di collegamento”, o forse più*
Per iniziare a scandagliare il fenomeno del documentario animato
di Francesca Esposito

Orienti/Occidenti

- *Dalla Cina con furore (e ritorno) – Il cinema di arti marziali di Hong Kong*
a cura di Laura Sangalli e Federico Zecca
- *Muscolosi spadaccini e cavalieri erranti*
Il wuxiapian hongkonghese degli anni Sessanta
di Giampiero Raganelli
- *Realismo e violenza: la rinascita del gongfupian e il successo del cinema di Hong Kong*
La golden age del kung fu al cinema tra gli anni Settanta e Ottanta
di Laura Sangalli
- *Dal rilancio internazionale alla globalizzazione*
Il wuxia cinematografico dalla fine degli anni Ottanta all'alba del Terzo millennio
di Sergio Di Lino
- *Guerra è pace*
Appunti per uno studio sul wuxiapian cinese degli anni Duemila
di Marco Dalla Gassa

Sotto Analisi

- *Il buco nero del reale*
Twin Peaks/Il castello
di Massimo Padoin
- *La métalepse au cinéma*
Aux frontières de la transgression
di Jean-Marc Limoges

Editoriale

Quello che leggete è il primo editoriale di *Cinergie – Il cinema e le altre arti* nella sua nuova versione digitale. Fino a qualche tempo fa, si pensava ancora che la forma cartacea della riviste accademiche presupponesse un giudizio di qualità, una sanzione di serietà, una promessa di autorevolezza. Poi, stante l'alto costo che l'editoria tradizionale richiede per periodici di tipo scientifico, sempre più testate hanno cominciato a optare per la soluzione online. È ormai superato, per fortuna, il periodo nel quale web significava comunicazione rapida e superficiale. Dapprima le Università angloamericane, quindi quelle nordeuropee e continentali, ora anche quelle italiane, stanno attrezzandosi per offrire versioni digitali e open access delle riviste scientifiche. I vantaggi sono ovvii: visibilità, reperibilità, nessun limite di attingibilità della pubblicazione e dunque maggiori chance di incidere nel dibattito scientifico, gratuità dei contenuti, e dunque difesa del carattere pubblico e aperto della ricerca.

Una volta compiuta la scelta, tuttavia, sarebbe stato ingenuo riproporre *Cinergie* nella medesima fisionomia che aveva su carta – e ne approfitto per ringraziare gli editori, prima Forum e in seguito Le Mani, che hanno garantito la vita della rivista fino a oggi, quando le novità tecnologiche e la crisi dei finanziamenti alla ricerca ci hanno convinto al grande passo. Non solo *Cinergie* si digitalizza, infatti, ma triplica la sua proposta. Come si può leggere più chiaramente nell'about us, *Cinergie* diviene a tutti gli effetti un progetto scientifico strutturato e plurale. Ci sarà la rivista semestrale, peer reviewed, leggibile gratis online e scaricabile in pdf, in uscita ogni anno a primavera e inverno; ci sarà uno spazio più continuativo, di stampo critico e d'intervento rapido, sempre fruibile sul sito; e ci sarà una collana di libri di *Cinergie* edita da Mimesis, distribuita in libreria, cartacea (almeno per ora), che mantiene il rapporto con la pubblicistica scientifica tradizionale.

Pur mantenendo la stessa direzione, e il medesimo comitato scientifico, le tre sezioni del progetto *Cinergie – Il cinema e le altre arti* non si sovrappongono, bensì si integrano; non si ripetono, ma si moltiplicano; non si replicano, piuttosto si arricchiscono a vicenda. In buona sostanza, quelli che offriremo ai lettori saranno sempre e comunque contenuti originali. In questo modo, pensiamo di interpretare al meglio le innovazioni che la ricerca umanistica presente e futura ci richiede. *Cinergie* si considera ben dentro l'ambito dei film studies nazionali e internazionali, dialoga con tutte le sedi e le istituzioni universitarie del settore scientifico-disciplinare cui fa riferimento (L-Art/06) e getta un ponte verso i settori affini; guarda al contemporaneo con spirito curioso e sguardo metodologicamente aggiornato perché, in epoca di post-cinema e di ibridazioni tecnico-culturali, è necessario mettere a prova gli strumenti canonici e ampliarli attraverso nuove prospettive.

Infine, *last but not least*, *Cinergie* mantiene la caratteristica principale per cui era nata: dare voce ai giovani ricercatori, dedicare un proscenio scientifico adatto, sottoporli al giudizio della redazione e del comitato scientifico, e delle revisioni anonime nel caso del semestrale. Solo in questo modo essi potranno vedere qualificato il proprio lavoro, e al contempo sapere che c'è uno spazio apposito dove potranno indirizzare le loro proposte saggistiche. *Cinergie* deve dunque essere considerato un interlocutore privilegiato dai dottorandi e dottori di ricerca, assegnisti e borsisti, ricercatori indipendenti affiliati ai dipartimenti di competenza, e in qualche caso anche laureati magistrali di spicco che si stanno avvicinando al futuro della ricerca.

Ricominciamo dunque da capo, da un nuovo numero 1. Le sezioni di *Cinergie* semestrale sono piuttosto riconoscibili ed esprimono ciascuna l'anima pluridisciplinare che contraddistingue il progetto. Lo "speciale" affronterà ogni volta un tema monografico. Partiamo da un approfondimento sul rapporto tra crisi economica e immaginario cinematografico, tanto per chiarire che *Cinergie – Il cinema e le altre arti* ha i piedi ben piantati nel presente e considera la ricerca come una pratica sociale e culturale in grado di affrontare tutti i nodi della contemporaneità.

Roy Menarini

Speciale

Il cinema della crisi economica Speciale a cura di Marco Grosoli e Federico Pagello

Medium in crisi già da qualche decennio (così si dice), il cinema non sembra aver perso l'appuntamento con la crisi economica globale. Come già negli anni che seguirono l'11 settembre 2001, esso sembra confermare al contrario la sua solida presa sull'immaginario contemporaneo e sulle dinamiche sociali di cui, a vario titolo, si rivela capace di captare e trasfigurare i riflessi. Nel processo di messa in scena della crisi appaiono ancora una volta protagonisti i generi hollywoodiani. Si pensi ad esempio alla commedia, un genere oggi decisivo nel panorama cinematografico statunitense, con film che vanno dal metaforico e quasi "profetico" *Smiley Face* (Gregg Araki, 2007) all'ormai paradigmatico *Tre le nuvole* (*Up in the Air*, Jason Reitman, 2009). Oppure al genere catastrofico, i cui influssi arrivano fino alla trilogia *Transformers* e che più di ogni altro ha dimostrato nel corso dei decenni di saper dare una forma alle paure legate ai capricci e alle impennate del plusvalore. Non è quindi affatto sorprendente che Steven Soderbergh, dopo una trilogia dedicata al casinò come patente allegoria della borsa e delle sue dinamiche impazzite, abbia firmato una sorta di "trilogia della crisi" (*The Girlfriend Experience*, 2009, *The Informant!*, 2009, e *Contagion*, 2011) che trova la sua degna conclusione con un film catastrofico a suo modo "definitivo", almeno per quanto riguarda il periodo che ci riguarda.

Prima di affrontare di petto queste e altre pellicole, in ogni modo, è innanzitutto mettere in prospettiva gli eventi attuali, tanto dal punto di vista teorico quanto da quello storico. La domanda preliminare da porsi, infatti, è se le dinamiche del capitale globale siano effettivamente "rappresentabili" sullo schermo e, in caso affermativo, in che modo questo incontro si sia effettivamente realizzato nella teoria e nella prassi cinematografica. Il nostro speciale si apre così con un saggio di Pietro Bianchi, "Ejzenštejn occupa Wall Street. Note sul capitalismo e la sua immagine", che intende ripercorrere alcuni nodi essenziali del concetto di crisi e del problema della rappresentabilità del capitalismo nel pensiero di Marx e Lacan, per poi riprendere le riflessioni di Ejzenštejn per il suo film mai realizzato su *Il capitale* e il più recente lavoro compiuto sullo stesso tema da Alexander Kluge in *Nachrichten aus der ideologischen Antike – Marx/Eisenstein/Das Kapital* (2008). Un'altra strada da seguire, senz'altro complementare alla prima, prevede uno sguardo retrospettivo alla storia. Nel suo articolo intitolato "La crisi degli altri", Federico Ferrone ritorna così su alcuni momenti cruciali dell'evoluzione del cinema e del capitalismo novecenteschi (la Grande Depressione e il cinema classico hollywoodiano, la ricostruzione italiana e il Neorealismo, la Reaganomics e il cinema degli anni Ottanta), con lo scopo di analizzare come in altri periodi le crisi economiche abbiano suggerito modi diversi, se non addirittura opposti, di tradurre

l'impalpabile dimensione economica in una forma cinematografica.

Come annunciato all'inizio, i tre contributi successivi invece si concentrano sul cinema americano contemporaneo e sulle varie risposte che i suoi generi hanno dato allo stesso dilemma. Marco Grosoli si occupa di una commedia (il già citato *Smiley Face*) e di un tv drama televisivo (*Too Big To Fail*, Curtis Hanson, 2011), sottolineando come la loro (parziale) riuscita sia strettamente legata proprio al fatto che essi rendono innanzitutto conto della strutturale impossibilità di dare una rappresentazione diretta del funzionamento dell'economia finanziaria. Sul versante del cinema documentario, Massimiliano Gaudiosi si concentra su Michael Moore e in particolare sul suo paradigmatico *Capitalism: A Love Story* (2009). Anche in questo caso la soluzione all'enigma appare soprattutto una scorciatoia, eppure possiede ugualmente qualche virtù esplicativa: l'ostentata soggettivazione del punto di vista dell'autore viene utilizzata da Moore tanto per una denuncia fortemente schierata quanto per sostenere l'ineccepibile considerazione che la crisi appare agli occhi dei più come qualcosa di assolutamente incomprensibile o, peggio, del tutto inspiegabile. Nell'articolo che chiude lo speciale, infine, Federico Pagello affronta il film fantascientifico e catastrofico, due generi che appaiono maggiormente adatti a restituire una rappresentazione "allegorica" della crisi, mettendo in scena, se non i meccanismi del capitalismo finanziario, quantomeno i suoi effetti sulla situazione sociale e politica e sulla stessa vita quotidiana. *Transformers 3* (Michael Bay, 2011), *Cowboys & Aliens* (Jon Favreau, 2011), *Rise of the Planet of the Apes* (Rupert Wyatt, 2011), *In Time* (Andrew Niccol, 2011) e soprattutto *Contagion* sono perciò presi in esame come rappresentazioni metaforiche dei conflitti che scuotono la società americana (e globale) in questo drammatico momento storico, insistendo in particolare sulla capacità del film di Soderbergh di evitare schematizzazioni ideologiche e di lavorare sulle categorie più profonde della nostra esperienza.

Sebbene ricco e sfaccettato, uno speciale come questo non può certo ambire ad esaurire tutte le piste possibili di ricerca. Sempre dal punto di vista della rappresentazione della crisi e rimanendo ancora in ambito americano, ci si potrebbe chiedere, ad esempio, come vada interpretata la riemersione dell'immaginario della Grande Depressione sugli schermi contemporanei (da *Public Enemies*, Michael Mann, 2009, a *Mildred Pierce*, Todd Haynes, 2011), o si potrebbe esplorare un tema che ha ricominciato a comparire sugli schermi con una certa frequenza, quello dell'abbandono volontario della ricchezza e della stabilità economica (da *Into the Wild*, Sean Penn, 2007, a *Revolutionary Road*, Sam Mendes, 2009, e *A Christmas Carol*, Robert Zemeckis, 2009). Verrebbe infatti da pensare a un meccanismo di "difesa" dell'immaginario collettivo, che, messo traumaticamente innanzi alla necessità, la capovolge in scelta consapevole, riecheggiando così le molte voci che suggeriscono la necessità della "decrescita". Su un altro piano, invece, bisognerebbe guardare alle inevitabili

ricadute della crisi dal punto di vista della produzione e della distribuzione (non soltanto per ciò che riguarda Hollywood), mentre spingendosi oltre il circuito strettamente cinematografico, andrebbe senza dubbio interrogata la risposta della televisione, a cominciare dalla serialità di nuova generazione. Trattandosi (forse) della prima crisi veramente globale, anche una ricognizione al di fuori degli Stati Uniti si dimostrerebbe certamente proficua. Molti film prodotti negli ultimi tre-quattro anni in varie parti del mondo affrontano di petto il collasso finanziario, lo suggeriscono indirettamente o vi accennano fuggevolmente. Si pensi soltanto all'ala più autoriale del cinema contemporaneo e a film come *Vegas* (Amir Naderi, 2008 – autentico *instant movie* sul tracollo finanziario), *Film Socialisme* (Jean-Luc Godard, 2010), *Le Havre* (Aki Kaurismäki, 2011), *Les Neiges du Kilimanjaro* (Robert Guédiguian, 2011), *A Torino lo* (Béla Tarr, 2011), senza dimenticare le lunghe digressioni sugli effetti della crisi globale presenti in ognuno degli ultimi tre film di Manoel de Oliveira (*Singularidades de uma rapariga loira*, 2009, *O estranho caso de Angelica*, 2010, *Paneis de Sao Vicente de Fora*, 2010). Inutile dire che altrettanto utile sarebbe l'esplorazione della percezione della crisi in contesti non occidentali, ad esempio in pellicole come *Tokyo Sonata* di Kiyoshi Kurosawa, 2008, o *Life Without Principle* di Johnnie To, 2011.

Pur dovendo rinunciare a seguire queste e altre stimolanti piste di riflessione che la situazione ci pone di fronte, il nostro speciale cerca di avanzare alcune chiavi di lettura che ci auguriamo possano aiutare a riflettere sul rapporto fra cinema e crisi economica da diverse prospettive, differenti o convergenti fra loro, con l'obiettivo principale di dimostrare, se non altro, che il grande schermo non ha perso la sua sorprendente capacità di farci comprendere meglio, attraverso il proprio linguaggio e la propria struttura di pensiero, la società sempre più complessa e contraddittoria in cui, volenti o nolenti, ci troviamo a vivere.

Marco Grosoli e Federico Pagello

Speciale

Ejzenštein occupa Wall Street

Note sul capitalismo e la sua immagine

Il cinema “antico” riprendeva *una azione da molti punti di vista*.
Quello nuovo monta un *punto di vista da molte azioni* (Sergej Ejzenštein)¹.

Una crisi economica non è un evento singolare, ma semmai una *sequenza* di svariati accadimenti che si suppone legati da una causa comune. Fu così anche col crollo di Wall Street nel '29: un *cluster* di cadute borsistiche e parziali riprese; di ondate di panico e provvisorie normalizzazioni. Ed è così anche oggi, nella lunga serie di eventi che stanno caratterizzando la storia presente, quanto meno dall'autunno del 2007. Proviamo a metterle in fila: l'insolvenza di alcuni mutui ipotecari ad alto rischio negli Stati Uniti; il crollo del prezzo degli immobili; la crisi bancaria seguita al fallimento di alcuni fondi di investimento; la “nazionalizzazione” di Fannie Mae e Freddie Mac.; l'enorme quantità di soldi pubblici stanziata da Obama per salvare il settore finanziario americano. E poi ancora spostando il baricentro in Europa: lo scoppio della bolla immobiliare in Spagna e Irlanda; la crisi del debito pubblico in Grecia seguita alle prese di posizione tedesche riguardo ai bilanci pubblici; la speculazione sul mercato dei titoli di stato dei paesi europei più fragili; la crisi dell'Euro etc. Nel frattempo si potrebbero aggiungere altri eventi corollari come l'oscillazione del prezzo delle materie prime, le speculazioni sui beni alimentari, il petrolio. Fino ad includere il prossimo venturo – è ormai dato da molti per certo – scoppio dell'enorme bolla immobiliare e infrastrutturale cinese.

Cosa distingue dunque una molteplicità ordinaria di eventi riguardanti l'economia mondiale da quel termine-cappello con cui usiamo riunirli sotto il concetto di “crisi”? Il problema è un leit-motiv del dibattito marxiano secondo cui le crisi economiche non sono un'eccezione del modo di produzione capitalistico ma semmai la sua cifra qualificante, mentre per un economista liberale un avvenimento negativo in economia potrebbe rappresentare solo un passeggero e parziale malfunzionamento che necessita di una correzione in attesa di una pronta “guarigione”, ma non il *sintomo* di una crisi sistemica. Persino in Italia abbiamo assistito a diversi commentatori che hanno sottolineato come la crisi dell'area Euro non fosse necessariamente una conseguenza di quanto accaduto negli Stati Uniti nel 2008 ma il frutto di scellerate politiche pubbliche assolutamente locali. Siamo dunque nel mezzo di una crisi *del* capitalismo o di una crisi *nel* capitalismo? E qual è lo stato di salute del capitalismo contemporaneo?

Stando a molti film che a Hollywood e non solo sono usciti negli ultimi anni sembra proprio che una crisi economica di dimensioni planetarie sia accaduta (e stia accadendo) davvero e che il capitalismo sia ritornato prepotentemente come *oggetto* di speculazione nell'immaginario non solo americano. Tuttavia se di oggetto si tratta, è un oggetto la cui trasparenza è tutt'altro che evidente e fuori discussione. Nonostante i numerosissimi esempi di opere dell'immaginario che abbiano direttamente o indirettamente intercettato i temi della crisi economica, la questione di che cosa voglia dire "rappresentare" un evento economico (e ancora di più nel caso di una crisi economica) ci pare di primaria importanza, sia teorica sia direttamente (e conseguentemente) politica.

Il circolo del presupposto-posto

Proviamo a specificare meglio. Rappresentare un evento economico può voler dire molte cose differenti. *Il Capitale* di Marx è un esempio letterario formidabile di una descrizione del funzionamento di un'economia mondiale in un certo periodo storico (che è quello attuale). Ma la strategia argomentativa adottata è estremamente complessa e si caratterizza in modo particolare per una specificità: l'andamento dialettico. O più precisamente si potrebbe definire con quello che il filosofo Roberto Finelli ha chiamato il circolo del presupposto-posto. Il circolo del presupposto-posto indica un procedimento per cui un termine che all'inizio viene considerato come pura ipotesi soggettiva, acquisisce al termine dello svolgimento concettuale un carattere di realtà oggettiva. O in altre parole, un elemento all'inizio dello svolgimento argomentativo *presuppone* già l'intero svolgimento argomentativo (non ancora avvenuto) che lo *porrà* solo al termine come elemento costitutivo del tutto sviluppato di cui è parte. Marx dice nell'incipit del *Capitale* che la società si presenta come un "immane raccolta di merci" e che "la merce singola si presenta come sua *forma elementare*".² La parola "merce" però non ha il significato che gli viene dato nel senso comune quanto invece quello puramente relazionale di unità costitutiva del capitale-come-tutto. Questo vuol dire che già dalla prima frase noi vediamo implicato e presupposto l'intero svolgimento argomentativo de *Il Capitale*: abbiamo già implicitamente il mercato mondiale, l'accumulazione di capitale, l'organizzazione produttiva capitalistica, il capitale monetario etc. Il significato di quel termine – merce – all'inizio assolutamente ambiguo verrà *posto* solo alla conclusione del Terzo Libro quando il *Capitale* sarà già stato analizzato in tutte le sue forme attualizzate. Il capitalismo per Marx è principalmente questo: un modo di produzione che è già nella sua effettualità un *tutto*, e che non può che essere analizzato dall'interno (non esiste per definizione un "fuori" del capitalismo, né spaziale né temporale). Questo ci potrebbe già indicare un problema teorico non di poco conto per quanto riguarda la rappresentazione *visiva* del capitalismo o della crisi economica: come è possibile *vedere* un oggetto *se ne siamo all'interno*? Come è possibile *guardare in faccia il capitalismo*? Come è possibile, se la crisi economica è un *sintomo* del

capitalismo, *metterla in immagini* per guardarla, dal momento che ci siamo costitutivamente dentro?

Guardare in faccia il capitalismo

Jacques Lacan definiva il mondo delle immagini come “immaginario”: ovvero appartenente a un registro dell’esperienza basato sul rapporto a due tra soggetto e oggetto separati tra di loro. È solo tramite le immagini che ci costituiamo come soggetto autosufficiente (in psicoanalisi si chiama Io), ed è solo tramite le immagini che riduciamo l’oggetto ad altro da Sé. L’immaginario si rappresenta un mondo fatto di oggetti a sé stanti, tutti indipendenti e separati gli uni dagli altri e tutti apparentemente autosufficienti. Sarà solo tramite l’avvento di un elemento terzo che questo idillio duale verrà rotto e portato al dinamismo della struttura (per definizione dis-pari). Ma fintanto che siamo nel mondo dell’immaginario l’immagine è sempre *immagine d’altro* secondo quel modello delle scienze empiriche dove il soggetto si avvicina all’oggetto come ad un altro esterno al Sé. Il campo visivo si basa infatti su un punto di vista che per definizione ne è escluso (l’occhio che non può vedersi vedere), e il correlato della visione non può che essere di riflesso “gettato fuori” dal punto d’osservazione, o per meglio dire, gettato fuori dal proprio occhio. Se è vero che il capitalismo non è un oggetto fuori dal Sé, ma è un tutto che circonda il Sé, che lo sovra-determina e lo abbraccia, come è possibile metterlo in immagini senza “gettarlo fuori” dal punto di vista e dunque coltivare l’illusione che il punto di vista ne sia escluso? Come è possibile costruire un’immagine del capitalismo?

Ejzenštein lo aveva capito perfettamente, lui che proponeva un cinema che “non riprendeva un’azione da diversi punti di vista” secondo il modello della rappresentazione dato dall’empirismo (ovvero, che non riduce l’oggetto a correlato dello sguardo) ma che semmai costruiva nella pluralità delle “molte azioni” (o per meglio dire, nel loro “montaggio”) un “punto di vista” irriducibile a farsi oggetto “gettato fuori dall’occhio”: e che quindi poteva essere più adatto a porsi il problema di un’immagine del capitalismo che assumesse la sua pervasività (il suo essere un Tutto senza punto di vista esterno) e nello stesso tempo la totale internità dell’occhio al proprio oggetto (e dunque l’impossibilità di guardarlo dall’esterno). Ma prima di entrare nel dettaglio dei celebri appunti di lavoro per un film su *Il Capitale* da parte di Ejzenštein, è interessante notare come questa tensione verso l’impossibilità di “mettere in immagini” il capitalismo non si limiti ad un problema teorico di teoria della rappresentazione ma pervada in lungo e in largo diverse espressioni del cinema Hollywoodiano degli ultimi anni, nel momento in cui sotto i colpi realissimi della crisi economica il bisogno di metterla in immagini si è fatto sempre più urgente.

Lo spettro dell’economia

Non ci sarebbe nemmeno bisogno di scomodare Marx, Ejzenštein o la dialettica hegeliana per capire che le immagini dell'economia e del capitalismo che circolano nel nostro immaginario sono estremamente povere. Se guardiamo un qualunque canale di news finanziarie in qualunque paese del mondo vediamo nella stragrande maggioranza dei casi sempre le stesse immagini: persone che parlano al telefono dalle sedi di alcune borse valori; dei numeri digitali che scorrono su degli schermi al plasma; colletti bianchi intenti nel proprio lavoro; primi piani di mani che contano delle banconote etc. In linea con l'invisibilità dei luoghi della produzione reali che ha contraddistinto l'offensiva ideologica degli ultimi anni, l'economia è diventata una faccenda astratta, disincarnata, senza la concretezza delle ripercussioni sociali che invece continua a influenzare. È così che quando le prime conseguenze sociali della crisi dei subprime hanno iniziato a diventare significative, alcuni registi hanno provato a colmare questo gap e a volgere lo sguardo là dove l'economia si faceva carne. Michael Moore nel suo bellissimo *Capitalism: a Love Story* vuole andare a vedere il momento in cui l'istituto finanziario che ha concesso il mutuo ipotecario va a riprendersi la casa, cacciando e letteralmente mettendo in mezzo ad una strada una normalissima famiglia middle class (con l'umiliazione dell'assegno di poche decine di dollari per avere ripulito da sé la propria casa, evitando alla banca i costi dell'impresa per lo sfratto). Jason Reitman nel suo *Up in the Air* ci fa vedere il dirigente di un'impresa finanziaria che deve andare a "ristrutturare" le imprese creditrici licenziando uno ad uno i cosiddetti "esuberanti": ovvero il momento in cui le esigenze di taglio del costo del lavoro guardano negli occhi il lavoratore. Ma scene del genere accadono in tutta l'ultima produzione di Jia Zangh-Ke, o in *Wall Street: Money Never Sleeps* di Oliver Stone, o in *The Informat!* o *The Girlfriend Experience* di Steven Soderbergh e in moltissimi altri (la lista dei film che hanno incrociato i temi della crisi economica è molto lunga). L'esigenza comune è quella della *drammatizzazione* di un accadimento economico: di andare a guardare l'evento singolare che riesca a svelare la verità generale del capitalismo, là dove l'economia incrocia le vite delle persone e presenta la sua natura più vera. In alcuni casi si arrischia persino a varcare le soglie della psicologizzazione. Ma è possibile?

L'andamento dialettico del ragionamento marxiano ne *Il Capitale* nasceva non da esigenze di natura esplicativa (presentare la tecnica argomentativa più semplice ed efficace per persuadere l'interlocutore), ma semmai dalla particolare natura dell'oggetto preso in esame. Un oggetto che appunto non si presenta di fronte ai nostri occhi nella sua totalità, ma che circonda, determina e include il soggetto che lo vorrebbe esaminare. Ma proviamo a vederlo in concreto: se ci raffiguriamo la rete causale che sta alla base della crisi economica attuale siamo costretti a mettere insieme tempi e spazi anche molto distanti tra loro. La crisi dei mutui subprime nasceva dalla necessità di sostenere il consumo di una middle-class americana che vedeva progressivamente eroso il

potere d'acquisto dei propri salari; ma dall'enorme consumo americano dipendevano le esigenze di realizzazione dei profitti delle industrie manifatturiere dei maggiori paesi esportatori del mondo: la Cina e la Germania; ma dall'industria manifatturiera tedesca, e dal suo progetto neo-mercantilista, si legavano i destini delle declinanti industrie del sud Europa (oltre che la deflazione dei salari dei lavoratori tedeschi); ma dalle declinanti industrie del sud Europa erano legati i bilanci pubblici di questi paesi in deficit commerciale; e da questi bilanci erano legati le speculazioni sui titoli di stato etc. etc. Ci rendiamo conto che sia un'immagine enormemente semplificata in un contesto dove i fattori in gioco sono molto più numerosi e molto più complessi³ ma può dare una parziale idea dell'estensione e della profondità di questa rete causale. L'illusione di poter ridurre una crisi economica all'unità di spazio e tempo propria dell'immaginario è dunque destinata inevitabilmente a fallire visti i numerosissimi e complessi livelli di mediazione che vi sono implicati. Il cinema è dunque destinato ad abdicare al suo tentativo di "mettere in forma d'immagine" un oggetto che è ad un tempo troppo disincarnato e troppo onnipresente come il modo di produzione capitalistico? È ancora possibile illudersi di creare un'immagine del Tutto che struttura e regola l'intera tessitura dell'esistente?

Ejzenštein

Sergej Ejzenštein ci provò. O quanto meno spese una buona fetta del suo tempo a pensare a come farlo. Il risultato sono una ventina di pagine scritte tra l'autunno del 1927 e la primavera del 1928 sull'onda dell'entusiasmo per la realizzazione di *Ottobre*. Sono delle note nelle quali si alternano divagazioni dispersive a vere e proprie illuminazioni teoriche nelle quali emerge la profonda sensibilità dialettica di Ejzenštein nei confronti del mezzo cinematografico.

Il progetto era la messa in immagini de *Il Capitale* di Marx. E naturalmente su un progetto così ambizioso, ancorché abortito, un'enorme quantità di speculazioni e congetture sono fatte negli anni, fino ad arrivare ad un recente documentario di svariate ore, molto pertinente, realizzato da Alexander Kluge nel 2010: *Nachrichten aus der ideologischen Antike: Marx – Eisenstein – Das Kapital*. All'interno di questo documentario composto come spesso avviene nelle opere di Kluge da vari spezzioni di reading, performance, interviste, brani di libri etc. vi è un piccolo cortometraggio di Tom Tykwer intitolato *The Inside of Things*. Questa breve opera inizia con una donna che corre di fronte al portone di un condominio, ma dopo pochi secondi vediamo l'immagine fermarsi: per una decina di minuti una voce *off* isola uno per uno i vari elementi componenti l'immagine bloccata: un citofono, la serratura di una porta, il numero civico, le scarpe di pelle della donna, la sua borsa e così via. Uno per uno questi oggetti vengono analizzati: dove sono stati fatti? In che periodo storico sono stati inventati e hanno iniziato ad essere prodotti? dove vengono fabbricati etc? In una parola: qual è la loro storia, economica ma non solo? Gli

oggetti che vediamo comporre il nostro mondo sono innanzitutto delle merci, che vuol dire che sono il prodotto di una complessa architettura di mediazioni che implicano sempre la dimensione mondiale del mercato, una certa organizzazione delle produzioni e tutta quella rete di nessi causali che abbiamo visto essere alla base della regolazione dello stato di cose dell'economia mondiale. Ogni oggetto di questa immagine viene "aperto" a quelle che sono le sue molteplici implicazioni. La cosa interessante è però la distanza tra il mondo come "immane raccolta di merci" e la sua impressione immediata, spontanea, psicologica (Lacan la chiamerebbe "immaginaria"). "Aprire" una merce vuol dire però vedere il percorso che ha fatto prima di essere venduta, i lavoratori che l'hanno prodotta, quelli che l'hanno pensata e progettata, i soldi che sono stati investiti per farla, i banchieri e il mercato azionario che hanno permesso gli investimenti etc. Come è possibile mettere insieme in un'immagine – per definizione unità di spazio e tempo – tutte queste migliaia di uomini e donne, questi mondi diversi, questi spazi così lontani? Ejzenštein comprende che per creare un'immagine del capitalismo c'è bisogno di *associare* questi mondi distanti tra loro ma *mediati* della rete di eventi regolati dall'economia capitalistica: vuole rendere visibile questo movimento di "apertura" della merce che non è nient'altro che rendere visivo il metodo dialettico stesso.

Ejzenštein si fa aiutare sorprendentemente da un'opera che sembrerebbe tutto il contrario di uno svolgimento dialettico: l'*Ulisse* di James Joyce. Nella nota del 6 aprile 1928 scrive:

Il primo abbozzo *strutturale* del *Capitale* consiste nel prendere lo svolgimento banale di un avvenimento assolutamente privo di riferimenti. Diciamo "la giornata di un uomo" [...]. E gli elementi di questa catena sono momenti di partenza per la formazione di associazioni. [...] Per orientarci possiamo prendere qualcosa di simile dall'*Ulisse*. Joyce può aiutare la mia intenzione.⁴

Ejzenštein fa riferimento a un capitolo dell'*Ulisse* dove dal problema di come fare bollire una teiera partono tutta una lunga catena di associazioni riguardo a dove viene l'acqua, qual è il funzionamento degli impianti idrici, come arriva a casa di Bloom etc. Ciò che dunque affascina Ejzenštein è proprio questo incedere interrogativo dove la banalità dell'oggetto viene "aperta" verso i diversi livelli di mediazioni che l'hanno reso possibile. L'oggetto immediato tuttavia non viene "aperto" nel senso della sua inclusione nell'orizzonte del significato e in un modo della vita soggettivo sul modello della fenomenologia heideggeriana, ma semmai viene interrogato dal punto di vista della contingente mediazione data dall'economia capitalistica. Come ha notato Fredric Jameson, l'idea di Ejzenštein si basa su "una versione marxiana dell'associazione libera freudiana – la catena causale che riporta la superficie dell'esperienza e della vita quotidiana alla stessa fonte della produzione [...] Ejzenštein propone di fare qui ciò che aveva tentato di fare Brecht nel dibattito sul caffè in *Khule Wanpe*: riportare i sintomi visibili alle loro cause assenti (o non totalizzabili)"⁵. Ejzenštein coglie, in stupefacente anticipo sui tempi, la

connessione tra il procedimento dialettico dell'analisi marxiana della merce e l'analisi psicoanalitica del sintomo (che prende da Joyce), dove l'associazione libera diviene lo strumento con cui collegare tra loro reti causali che sembrano tutt'altro che evidenti se ci limitassimo al registro dell'immaginario o dell'immediatezza spazio-temporale. La nota del 7 aprile (delle ore 00.45!) è quella nello stesso tempo più rivelatrice di questa sensibilità e più vicina al programma concreto per una scena:

Durante tutto il film la moglie cuoce la minestra per il marito che torna a casa. N.B. Si possono avere due temi intersecantisi per associazione: la moglie che cuoce la minestra e il marito che torna a casa. L'associazione nella terza parte va (ad esempio) dal pepe col quale lei condisce: Pepe: Caienna. L'isola del diavolo. Dreyfus. Lo sciovinismo francese. Il "Figaro" nella mani di Krupp. La guerra. Le navi affondate nel porto. (Certamente non in tale quantità!!) N.B. È bella per la sua originalità il passaggio: *pepe – Dreyfus – Figaro*. Le navi inglesi affondate (secondo Kushner "103 giorni all'estero"): sarebbe bello ricoprirle col coperchio della pentola. Potrebbe anche non essere il pepe, ma il petrolio per la stufetta a kerosene con passaggio nell' "oil".⁶

La minestra, preparata dalla moglie all'operaio nel momento suo ritorno a casa, doveva essere per Ejzenštein il simbolo di quel minimo sollievo che placa il bisogno di svolta sociale ("una brava massaia è un grandissimo male e un freno fortissimo per lo scoppio rivoluzionario"⁷). Da qui prende avvio tutta la catena delle associazioni (non molto diversa dal cortometraggio di Tykwer): l'operaio mette il pepe sulla minestra, ma da dove viene il pepe? Da "Caienna" nella Guyana Francese; ed è proprio in Guyana, nell'Isola del Diavolo appena fuori Caienna che "Dreyfus" venne mandato ai lavori forzati dopo essere stato condannato nel 1894 in seguito al celebre *affaire* dove emerse tutto lo "sciovinismo francese" propagandato da "Figaro". E chi finanziava "Figaro"? "Krupp", le famose acciaierie tedesche che non solo supportavano il giornale ma furono anche una delle più grande industrie belliche del mondo; il che porta alle navi inglesi affondate "che sarebbe bello ricoprire col coperchio", proprio come se fossero granelli di pepe nella pentola...

L'utopia di Ejzenštein era quella di *produrre* in modo diretto, quasi corporeo, attraverso questo sistema a volte alquanto bizzarro di associazioni libere visive un affetto: quello della comprensione intellettuale del modo di produzione capitalistico. L'arte didattica doveva essere una produzione a mezzo di immagini di *stimolazioni fisiche*, tra cui quella intellettuale. E non è un caso che l'idea di un film tratto da *Il Capitale* di Marx fosse innanzitutto per Ejzenštein uno strumento didattico per fare comprendere anche al contadino analfabeta o all'umile operaio come funzionasse lo sfruttamento del modo di produzione capitalistico senza passare per la faticosa complessità delle mediazioni dell'opera di Marx. Tralasciando l'evidente portato di idealizzazione e ingenuità nella fiducia delle possibilità di comprensione non-linguistiche date dal mezzo

cinematografico, Ejzenštein colse tuttavia del capitalismo e del problema della sua rappresentazione un tratto fondamentale, la cui attualità è ancora tutta da indagare. Il fatto che il capitalismo è un Tutto, e che l'unica possibilità di metterlo in immagini non è quella data dall' "immaginario" o da un modo della rappresentazione - mutuato dalle scienze empiriche - che pone il correlato del punto di vista all' esterno dell'occhio. Ma semmai che si debba mettere in immagini il capitalismo a partire da un'inevitabile internità. Dove la posta in palio della rappresentazione non è tanto il grado di adeguamento al reale dell'oggetto rappresentato, quanto il grado di cambiamento che lo sguardo e che il visivo possono provocare "da dentro" nei confronti di quell'oggetto - il capitalismo - che da tutti i lati li circonda.

In questo senso ci rallegriamo che il cinema contemporaneo, anche di Hollywood, si occupi delle conseguenze che la crisi economica sta provocando ai quattro angoli della terra, ma forse - fedeli all'XI tesi su Feuerbach⁸ - sarebbe tempo che da un problema che attiene alla giustezza del modo di rappresentazione della crisi economica, si passasse al problema della sua trasformazione. E questo non tanto per una facile chiamata alle armi, quanto perché l'internità al modo di produzione capitalistico è un dato di realtà che riguarda ogni aspetto dell'esistenza; la conseguenza è che ogni azione umana non si limita mai a guardare il mondo dall'esterno, ma produce sempre un (seppur minimo) cambiamento. Il problema - anche del cinema - è comprendere in quale direzione volerlo condurre.

Pietro Bianchi

Note

¹ Sergej Ejzenštein, *Come portare sullo schermo il Capitale di Marx*, in *Ejzenštein, FEKS, Vertov, Teoria del cinema rivoluzionario. Gli anni Venti in URSS*, a cura di Paolo Bertetto, Milano, Feltrinelli, 1975, p. 176.

² Karl Marx, *Il Capitale. Critica dell'economia politica. Libro primo*, a cura di Delio Cantimori, Roma, Editori Riuniti, 1964, p. 67.

³ Per una ricostruzione approfondita e chiara della crisi capitalistica dopo il 2008 rimandiamo a Riccardo Bellofiore, *La crisi capitalistica, la barbarie che avanza*, Trieste, Asterios, 2012; Riccardo Bellofiore, *La crisi globale, l'Europa, l'euro, la Sinistra*, Trieste, Asterios, 2012, e Vladimiro Giacché, *Titanic Europa. La crisi che non ci hanno raccontato*, Reggio Emilia, Aliberti, 2012.

⁴ S. Ejzenštein, *Come portare sullo schermo il Capitale di Marx*, cit., p. 173.

⁵ Fredric Jameson, "Marx and Montage", in *New Left Review*, n. 58, luglio-agosto 2009, p. 113.

⁶ S. Ejzenštein, *Come portare sullo schermo il Capitale di Marx*, cit., p. 175.

⁷ *Ivi*, p. 174.

⁸ "I filosofi hanno [finora] solo interpretato diversamente il mondo; si tratta ora di trasformarlo".

Speciale

La crisi degli altri: il cinema e le depressioni economiche

Fin dalla propria nascita, il cinema sembra intrattenere una relazione privilegiata con il concetto stesso di crisi¹. Nel 1906, appena undici anni dopo la sua invenzione “ufficiale”, la settima arte sprofondava già in una crisi profonda, icasticamente descritta da René Clair in *Le Silence est d'or* (1947). In una sequenza del film, la cui azione si colloca all’inizio del Novecento, una coppia passeggia all’interno di un parco di divertimenti. Dopo essere passati di fronte a ogni sorta di attrazione (i baracconi dei maghi, degli atleti, del tiro al bersaglio), i due incrociano un imbonitore che cerca di attirare con voce flebile l’attenzione dei visitatori: “Entrate, signori e signore. Venite a vedere... il cinematografo!”. Nessuno gli presta attenzione. L’uomo propone alla donna di entrare, ma lei rifiuta ricordandogli di aver già assistito allo stesso spettacolo l’anno precedente. Disorientato, l’uomo non trova di meglio che replicare: “Lo so, ma dovremo pur proteggerci dalla pioggia”. I due decidono quindi di entrare, ma solo a causa del cattivo tempo. Malgrado la sua giovane età, già all’inizio del secolo scorso il cinema sembrava un’attrazione superata. Molti di questi baracconi ambulanti erano già falliti e negli Stati Uniti il prezzo d’ingresso era crollato da 25 a 5 centesimi.

Il cinema, come non si manca mai di ricordare, è anche un’industria e non può quindi non subire gli effetti delle congiunture economiche, delle crisi “degli altri”. Oggi, in ogni campo, vengono proposti paragoni tra la crisi attuale e quella del 1929. Alcuni sottolineano le analogie, altri le differenze, ma pochi si astengono dal fare confronti. Che succede allora quando il cinema, arte della crisi per eccellenza (ogni lotta per l’approvazione di un soggetto, e le riprese stesse, sono, per quanto in modi diversi, momenti di conflitto e di urgenza), deve anch’esso fare fronte a una depressione o una recessione economica?

La crisi è innanzitutto un avvenimento in sé, che modifica in maniera trasversale i rapporti sociali ed economici e diventa un vasto giacimento di risorse narrative per registi e scrittori. Ma la crisi implica sempre, per un’industria teoricamente superflua come il cinema, dei cambiamenti profondi nei modi di produzione e di consumo. Dopo il 1929 la vendita di biglietti per il cinema negli Stati Uniti conobbe una lievissima flessione che durò soltanto pochi mesi: gli anni successivi, quando la Depressione era lungi dall’essersi conclusa, Hollywood visse la sua età dell’oro e cominciò a conquistare in modo stabile e durato i mercati e l’immaginario di altri paesi.

La storia si ripete oggi? In effetti, nel corso del 2009, l’anno in cui forse la crisi si è presentata in maniera più drammatica e repentina negli Stati Uniti, gli incassi al box-office sono aumentati addirittura del 10% rispetto all’anno

precedente². Le ragioni che vengono addotte per spiegare il fenomeno sono tanto economiche (il prezzo dell'ingresso, per esempio, resta meno elevato che per la maggior parte delle altre forme di spettacolo) quanto psicologiche o sociologiche (il bisogno di evasione o ancora il desiderio del pubblico di ritrovare la dimensione collettiva della visione in sala durante un periodo di insicurezza). A livello mediatico, in effetti, l'idea che le recessioni economiche provocano un aumento nella frequentazione delle sale è stata frequentemente riportata in auge in questi ultimi anni.

In realtà provare a definire un modello di reazione cinematografica alle grandi crisi, anche solo dal punto di vista degli incassi, è compito assai arduo. In questo articolo ci limiteremo perciò a osservare tre momenti della storia del cinema che hanno tratto la loro forza da un momento di profonda crisi: Hollywood durante gli anni Trenta, il neorealismo italiano dopo la seconda guerra mondiale, e ciò che chiameremo, in maniera un po' imprecisa, il cinema post-industriale americano e britannico degli anni Ottanta di Ronald Reagan e Margaret Thatcher.

La Grande Depressione e gli anni d'oro di Hollywood

Esagerando un po', si potrebbe dire che, senza la Grande Depressione, Hollywood non avrebbe mai raggiunto il potere ideologico e la forza evocatrice che essa ha conosciuto durante gli ultimi ottant'anni. È infatti proprio dopo il crack della Borsa di New York che i modi di produzione dello *studio system* vennero messi a punto, così come le tecniche narrative di quello che chiamiamo cinema classico americano. Alla metà degli anni Venti, il cinema degli Stati Uniti si era ormai ripreso dalle sue difficoltà: innanzitutto con i *nickelodeons*, in seguito grazie a un piccolo numero di società di produzioni molto solide e determinate. Quando la crisi si abbatté sul paese, gli incassi delle sale cinematografiche calarono inevitabilmente. Tuttavia, come già detto, si trattava di un fenomeno passeggero: nel giro di qualche mese il pubblico si dimostrò più avido che mai di una forma di svago a buon mercato capace di fargli dimenticare le difficoltà della Grande Depressione (si pensi al personaggio di Mia Farrow in *La rosa purpurea del Cairo* di Woody Allen, che rievoca questo periodo).

L'elezione di Franklin Delano Roosevelt nel 1932 segna una svolta decisiva: il cinema è infatti uno dei pilastri del New Deal. Da un lato, esso rappresenta una gigantesca industria che lo Stato americano ha interesse a sostenere e riorganizzare. I concetti di fordismo e soprattutto taylorismo arrivano così fino a Hollywood, contribuendo alla centralizzazione dell'apparato di produzione delle *major*. Una sola società controllava tutte le fasi della creazione e commercializzazione di un film: scrittura, casting, realizzazione, montaggio e distribuzione. A questa epoca risalgono non solo una serie di misure a sostegno della produzione, ma anche un impressionante rinnovamento tecnico delle sale (dal punto di vista della sonorizzazione, del condizionamento, dell'utilizzo di

schermi panoramici) che ha così permesso di attrarre nuovi spettatori³. Ancora più importante è il ruolo che Roosevelt e i suoi collaboratori confidarono al cinema, quello di ricostruire la fiducia degli americani nelle istituzioni economiche e politiche. È a questo presidente che si deve una frase che si potrebbe considerare di un'ingenuità quasi offensiva, ma che è in realtà rivelatrice della funzione che egli affidava a Hollywood: "Quando il morale della gente è ai minimi, è una cosa magnifica che per soli 15 centesimi un americano possa andare al cinema a vedere il viso di una bimba sorridente e dimenticare le proprie preoccupazioni" (il riferimento era a Shirley Temple).

La crisi dev'essere resa quindi invisibile e lo stile degli autori cedere il passo a quello delle società di produzione (*House style*). Sollecitati dalla classe politica, i produttori, i registi e gli sceneggiatori lavorarono così alla creazione di un linguaggio capace di far sognare il grande pubblico, senza distinzioni di età, sesso o religioni. Un linguaggio che prendeva in prestito molti elementi del grande romanzo europeo dell'Ottocento ma aggiungendovi le proprie regole: *happy end*, controllo stretto delle sceneggiature da parte dei produttori, ricorso alle grandi *star* che diventavano icone mitiche ma alle quali era negata qualunque possibilità di cambiare registro drammatico.

Dopo la crisi, il cinema diventa allo stesso tempo un obiettivo di rilancio economico e uno strumento di propaganda politica, innanzitutto interna e poi diretta verso il resto del mondo. Si assiste cioè alla nascita dello *studio system*, un sistema di produzione centralizzato (che, di fatto, determina una forte omogeneità stilistica tra i film) capace di creare prodotti di alto livello stilistico e in grado di interessare non soltanto gli americani ma il pianeta intero. Un sistema che, in ragione del suo successo, è stato per lungo tempo considerato come il solo possibile.

Le conseguenze di questa logica, assolutamente vincente dal punto di vista industriale, sono alla base di alcuni degli elementi più controversi del cinema americano. Mentre durante i primi anni della Grande Depressione Hollywood produsse svariati film che rimettevano in questioni i valori tradizionali (*Applause*, Robert Mamoulian, 1929; *Frankenstein*, James Whale, 1931; *Freaks*, Tod Browning, 1932), il quadrò cambio in modo deciso nel 1934 con l'approvazione del celebre Codice Hays di autocensura. Con questa misura le case di produzione associate al MPDD (Motion Pictures Producers and Distributors Association, un vero e proprio oligopolio largamente sostenuto da Roosevelt⁴) si impegnò a non produrre film che potessero "recare offesa alla morale degli spettatori", rinunciando così a scene oscene, violente o politicamente impegnate. L'ultimo film prodotto prima della diffusione generalizzata di questa logica è probabilmente *Scarface* (1932), di Howard Hawks.

In questo quadro produttivo si iscrive anche la nascita dei generi cinematografici (western, noir, fantascienza e guerra erano all'epoca i più

popolari): più codificati nel linguaggio, i film di genere sono più semplici da realizzare per gli *studios* e più facili da comprendere per gli spettatori, anche se in molte pellicole si può trovare una certa tensione, sotterranea, tra il codice narrativo e la sua trasgressione⁵.

Il messaggio di ottimismo proposto dal cinema americano classico dev'essere analizzato, alla luce delle difficoltà legate alla Grande Depressione, come un tentativo, perfettamente riuscito, di ridare speranza e gioia di vivere in un contesto sociale segnato dalla miseria e dalla mancanza di prospettive. Ciò non sorprende: la speranza diventa, non senza un certa ambiguità, la parola chiave di ogni periodo di crisi.

Un cinema della ricostruzione: il Neorealismo italiano

La speranza è al centro anche di un altro “cinema della crisi”: il Neorealismo italiano. Al contrario di quanto era avvenuto a Hollywood, però, il rilancio del cinema italiano passa per la distruzione del proprio *studio system*. Quest'ultima espressione non deve sembrare esagerata. A partire dai primi anni Trenta, il Fascismo, a seguito delle disposizioni di Mussolini stesso, e del suo direttore delle attività cinematografiche Luigi Freddi, aveva investito molte energie nella valorizzazione del cinema. Allo scopo di italianizzare il consumo cinematografico, il regime aveva incentivato la creazione di un cinema “leggero”, che riprendeva lo stile delle produzioni hollywoodiane, ma con star rigorosamente autoctone. A esemplificare questa tendenza troviamo la corrente detta dei “telefoni bianchi” (uno dei simboli di ricchezza borghese che facevano sognare il pubblico), collocabile in genere tra il 1936 e il 1941. Si trattava dell'espressione dell'euforia di un Paese che si stava scoprendo potenza coloniale, e che stava attraversando una propria effimera Belle Epoque. Nella stessa logica si inserisce la costruzione degli Studios di Cinecittà, inaugurati nel 1937. All'ingresso, campeggia un celebre slogan del Duce (ripreso in realtà da una frase di Lenin): “La cinematografia è l'arma più forte”. Questa illusione autarchica viene bruscamente interrotta dalla più catastrofica delle crisi di quello che Eric Hobsbawm ha chiamato il “secolo breve”: la Seconda Guerra Mondiale. Alla fine del 1943, le forze d'occupazione tedesche requisiscono gli Studios di Cinecittà, che poco più avanti (negli ultimi mesi della guerra) sarebbero diventati un rifugio per gli sfollati. In queste condizioni, un cinema fatto negli studi e fondato su uno *star system* è semplicemente inconcepibile. I cineasti hanno una sola possibilità: scendere nelle strade e filmare le rovine e la devastazione della guerra, utilizzando attori non professionisti.

Non è soltanto una reazione spontanea, ma piuttosto l'emergere di una circostanza vincolante, a far sì che, in modo violento e pressoché impreveduto, venga data forma concreta a idee che circolavano già da qualche anno. Oggi il Neorealismo non viene più considerato una Scuola coerente e compatta;

tuttavia, gli autori che vengono avvicinati a questo movimento condividono tutti determinate idee, in particolare la volontà di superare il didatticismo e il conservatorismo del cinema dell'epoca fascista. Cesare Zavattini, il grande sceneggiatore e teorico del movimento, riprendendo in particolare l'idea del grande documentarista britannico John Grierson di "trattamento creativo della realtà"⁶, formula l'idea di un nuovo cinema popolare e impegnato, capace di mescolare realtà e finzione. La guerra offre un'occasione unica di mettere in pratica questa rivoluzione. Il primo film di questa nuova stagione, *Roma città aperta* (Roberto Rossellini, 1945)⁷, utilizza come scenografia naturale la capitale italiana devastata dalla guerra.

È l'esatto contrario di quanto era accaduto a Hollywood nel corso del decennio precedente. La semi-distruzione dell'industria cinematografica italiana apre la strada per l'elaborazione di nuovi modi di rappresentazione. All'azzeramento delle strutture industriali corrisponde il sorgere di un'utopia di rinascita politica fondata su valori di solidarietà. Quest'ultima diventa così il solo mezzo di redenzione che il cinema mostra a un'umanità che ha perso tutto – soprattutto la speranza nell'avvenire.

Il Neorealismo dunque condivide con il cinema classico hollywoodiano l'accento sulla speranza, ma utilizza un linguaggio e codici narrativi estremamente diversi. Esso tenta infatti di ritrovare uno sguardo sul mondo dopo anni di illusioni rassicuranti, ma false. Questo approccio è simboleggiato dal finale di *Germania anno zero* (1948) di Rossellini, nel quale il giovane Edmund, appena prima di suicidarsi, si sfrega gli occhi, come ad indicare la ricerca di uno sguardo vergine. E questa ricerca, per i registi del Neorealismo, passa per la ricerca di una verità che era stata sepolta dalle illusioni consolatrici di prima della guerra. Ecco dunque che gli schermi si riempiono di città annientate dai bombardamenti, di volti "veri" segnati dalla povertà e dal dolore, e di sonorità dialettali che il fascismo aveva cercato di celare. Tutto ciò che era stato spinto verso i margini della rappresentazione si riappropria dello schermo⁸. Il cinema italiano reinventa dunque i propri codici estetici, attribuendo allo spettatore un ruolo nuovo: sta a lui interpretare le storie che vengono raccontate. Il pubblico non è più quello del fascismo: è vigile e reattivo, come non avrebbe mai potuto esserlo senza l'esperienza dolorosa ma rivelatrice della guerra.

Tutti i grandi nomi di questa corrente realizzano i propri film tra il 1945 e il 1952, nell'ambito della ricostruzione postbellica. Basti pensare ai titoli più celebri del duo Zavattini-De Sica: *Sciuscià* (1946), *Ladri di Biciclette* (1948), e l'opera che probabilmente segna la fine di questa stagione, *Umberto D* (1952). All'inizio degli anni Cinquanta, la ricostruzione del Paese sembra, se non definitivamente raggiunta, quantomeno ad uno stadio assai avanzato. L'Italia si prepara al suo boom economico: il Neorealismo in senso stretto volge al termine, e cede il suo ruolo di osservatore privilegiato della società a un'altra

corrente: la “commedia all’italiana”.

Il Neorealismo ha offerto, e continua a offrire, più che un modello codificato, un’ispirazione di metodo per le cinematografie dei paesi emergenti. Al di là dell’influenza diretta dei suoi autori, ha offerto una ricetta che sembrava poter risolvere l’eterna tensione tra le esigenze espressive e l’esiguità del budget (tipica delle situazioni di crisi, contingenti o strutturali che siano): uso di scenografie naturali, ricorso ad attori non professionisti, ibridazione di finzione e documentazione del reale, vocazione sociale. Il *Parallel Cinema* (o *Neorealismo indiano*), il *Cinema novo* brasiliano⁹ e il cinema iraniano degli anni Ottanta hanno tutti risentito di questa ispirazione, pur innestandovi tratti di caso in caso originali. Si è visto come in Argentina, dopo il 2001, sia emerso un nuovo cinema che si è affermato nel momento stesso in cui la crisi economica ha colpito maggiormente, con pesanti conseguenze sociali in tutto il Paese. Non bisogna vedere in questo un paradosso. Al contrario, l’Argentina sembra percorrere la stessa trafila dell’Italia dopo il 1945. Per quanto i registi argentini non rivendichino l’appartenenza a una Scuola unitaria, le costrizioni economiche e l’urgenza del dramma sociale contribuiscono a creare un’estetica singolare. Anche grazie al sostegno dell’INCAA (Istituto Nazionale per il Cinema e per le Arti dell’Audiovisivo), gli anni 2004 e 2005 sono stati i più ricchi nella storia dell’industria cinematografica argentina. La società in crisi è a un tempo una fonte d’ispirazione e il motore del cambiamento nei modi stessi della produzione.

Gli anni reaganiani: il cinema horror e il documentario post-industriale

Dopo la fine del secondo conflitto mondiale, nei paesi occidentali la crisi non comparirà più con la stessa violenza del 1929 o del 1939. Nondimeno, con la Guerra Fredda si attesta un certo grado di tensione, che si manifesterà anche nel cinema. Nel corso degli anni Cinquanta, è soprattutto alla fantascienza che Hollywood affida il trattamento delle ossessioni e delle paure degli americani, in particolare quella di vedere il proprio benessere nuovamente minacciato da una guerra o da un nemico esterno. Si sviluppa così tutto un filone di film pieni di extraterrestri venuti da lontano, il più delle volte da Marte (il “pianeta rosso”), per conquistare la Terra. Difficile non vedere qui una metafora della minaccia che veniva dall’Unione Sovietica: l’immancabile *happy end* ha tra i suoi scopi anche quello di rinsaldare la fiducia nelle istituzioni. Il cinema fantastico però non sarà soltanto uno strumento per rafforzare questo tipo di paranoia. Per sua stessa natura, la fantascienza, così come il cinema horror e la serie B in generale, può venire utilizzata per trattare soggetti tabù, e per far passare messaggi politici di ogni genere. Ad esempio, un film come *Ultimatum alla Terra* (1951) serve al regista Robert Wise e al produttore Julian Blaustein per denunciare il clima da caccia alle streghe negli anni del Maccartismo.

È proprio grazie a una delle declinazioni del cinema fantastico, ovvero il cinema horror, che alla fine degli anni Ottanta assistiamo a un nuovo esempio di cinema della crisi, per quanto diversissimo da quelli descritti fin qui. La crisi ricompare al cinema con il governo di Margaret Thatcher nel Regno Unito (1979-1990) e la presidenza di Ronald Reagan negli Stati Uniti (1980-1988). Formalmente, non siamo in presenza di una vera e propria recessione economica. Al contrario, le statistiche mostrano una crescita piuttosto forte negli Stati Uniti e molto consistente anche nel Regno Unito. Ma gli anni Ottanta, anche se segnano la definitiva supremazia del blocco occidentale, nascondono in realtà al loro interno quella che fondamentalmente è una crisi. Volendo utilizzare una categoria delicata, si potrebbe parlare di crisi di classe, in particolare della classe operaia (al di là della crisi identitaria della sinistra in generale). Il mondo industriale conosce in questi due paesi una crisi profonda. Si parla di de-industrializzazione, anche se negli Stati Uniti si tratta piuttosto di delocalizzazione dei centri economici dagli stati del Nord a quelli del Sud (la *Sun Belt*). Il risultato, comunque, non cambia: intere regioni, specialmente quelle intorno alla *Rust* (o *Manufacturing*) *Belt*, conoscono un tasso di disoccupazione e una crisi sociale senza precedenti.

In un Regno Unito in cui gli scioperi dei minatori segnano la fine di un'epoca, tutta la generazione dei grandi cineasti di oggi (Ken Loach, Mike Leigh, Stephen Frears etc.) ha dato prova in quegli anni del proprio valore, riscoprendo il proprio retaggio realista e documentario per raccontare il dramma della crisi industriale. Negli Stati Uniti la situazione è più complessa: in genere gli Studios evitano di parlare dei problemi specifici della *working class* americana (a parte eccezioni come *Wall Street* di Oliver Stone, 1987). Anche gli autori impegnati preferiscono concentrarsi sulla politica internazionale, come del resto aveva fatto lo stesso Stone con *Platoon* e *Salvador* (i due film escono entrambi nel 1986). In questo periodo Hollywood preferisce film fondati su valori tradizionali, oppure film dal retrogusto decisamente *yuppie* (c'è tutto un sottogenere di film che vanno in questa direzione, di qualità abbastanza discutibile e solitamente interpretati da Michael J. Fox o James Spader). Ciononostante, tra il 1988 e il 1992 si assiste all'uscita di una serie di film che denunciano il malessere post-industriale dell'era reaganiana.

Due sono i generi che danno voce a questo malessere: l'horror e il documentario. Verso la fine di uno dei decenni meno politicizzati della storia del cinema americano, si alzano più o meno tutte allo stesso momento molte voci che denunciano la crisi della classe operaia. Perché una classe operaia doveva pur esserci, nella più grande potenza industriale del mondo, anche se a Hollywood essa è sempre stata sotto-rappresentata. I film aventi come protagonista un membro della *working class* erano stati numerosi anche nella prima metà del decennio¹⁰, ma raccontavano tutti storie di successo individuale, ed evitavano accuratamente qualsiasi critica sociale. Si può leggere questa

situazione come il risultato di una specie di tacito accordo: in cambio di un progresso economico che per decenni è sembrato inesorabile, i lavoratori americani hanno progressivamente accettato di essere sotto-rappresentati dal punto di vista sindacale, politico, e alla fine anche cinematografico.

A partire dal 1988, escono film come *Lightning over Braddock: A Rustbowl Fantasy* (1988) di Tony Buba, *Roger & Me* (1989) di Michael Moore, *American Dream* (1990) di Barbara Kopple: tutti documentari (in senso lato) post-industriali che raccontano la crisi dei sindacati e della classe operaia americana. I tre immortalano un momento molto chiaro della storia degli Stati Uniti: quello in cui il patto tra lavoratori e governo si interrompe, e il sogno americano diventa un incubo.

A proposito di incubi, due film d'orrore profondamente politici e "di classe" come *Society* (1989) di Brian Yuzna e *Essi vivono* (1988) di John Carpenter descrivono un paese dove la classe dominante non è semplicemente diversa rispetto a quella dei lavoratori: è extraterrestre, e per di più animata dalle peggiori intenzioni. Questi due film svolgono una funzione piuttosto semplice: rivelano la "mostruosità" che si nasconde dietro al sogno americano e alle promesse di benessere economico del reaganismo. Malgrado un certo successo, in particolare per i film di Moore e Carpenter, questa corrente è rimasta minoritaria all'interno del sistema cinematografico americano.

Dunque la Storia ci mostra che i periodi di crisi economica sono seguiti da risposte assai differenti da parte delle forme della rappresentazione di volta in volta più importanti nelle varie epoche. Per quanto diverse, queste risposte sono tutte ugualmente sintomatiche. I tre momenti analizzati offrono così alcuni sorprendenti parallelismi rispetto alla crisi alla quale assistiamo oggi. Basta questo a ricavare lezioni, o, ancora più ambiziosamente, a suggerire soluzioni? Probabilmente no. Innanzitutto perché il cinema ha perduto la sua egemonia nell'ambito del consumo audiovisivo, superato da Internet e dalle serie televisive, le quali si rivelano più reattive di lui. Basti pensare a come queste ultime abbiano inglobato nel proprio orizzonte l'altro grande choc di questi ultimi anni: il terrorismo e la paura del dopo 11 settembre. E poi perché la crisi attuale non è paragonabile alla Grande Depressione o alla Seconda Guerra Mondiale. Ci si può sbagliare, ma si ha la sensazione che la crisi economica sia solo il risvolto più recente di una crisi d'identità più mondiale che mai.

(Testo apparso in francese sul primo numero 'autunno 2010' della rivista INTERZONE, e ripubblicato qui in traduzione italiana per gentile concessione del direttore Omar Saggi e dell'autore)

Federico Ferrone

Note

¹ Per una ricca riflessione sul rapporto tra il cinema e il concetto di crisi in senso lato, cfr. “La crise dans le cinéma”, *Magazine de la communication de crise et sensible*, n. 16, settembre 2008, pp.19-33.

² Fonte: boxofficemojo.com.

³ Nel 1927, una piccola compagnia in crisi, la Warner Bros, aveva costruito il suo successo producendo il primo film sono della storia, *Il cantante di jazz*, di Alan Crosland.

⁴ Ancora oggi, negli Stati Uniti, l’etichetta di “indipendente” non designa il rapporto nei confronti delle televisioni, come in Europa, ma nei confronti dei grandi *studios*.

⁵ Uno dei casi più evidenti è quello del più celebre tra i registi del New Deal, Frank Capra. In film come *Mr. Deeds Goes to Town* (1936) o *Mr. Smith Goes to Washington* (1939), l’*happy end* appare chiaramente come un’imposizione dei produttori, di cui essi si servivano per modificare bruscamente il pessimismo del resto del film.

⁶ Cfr. in particolare *Grierson on Documentary*, Londra, Faber, 1966, e *Grierson on the Movies*, Boston e Londra, Faber and Faber, 1981.

⁷ A dire il vero, *Ossessione* di Luchino Visconti, uscito nel 1943, precede di due anni il film di Rossellini, e secondo alcuni fa già pienamente parte della corrente neorealista. Ciononostante, resta per molti aspetti un film atipico: ispirato dal romanzo *Il postino suona sempre due volte* di James Cain, utilizza attori professionisti e si regge su una struttura analoga a quella dei noir.

⁸ Cristina Jandelli, “Il cinema della crisi”, in <http://www.drammaturgia.it>

⁹ Isabel Regina August, “Neorealismo e Cinema Novo: a influência do neo-realismo italiano na cinematografia brasileira dos anos 1960”, *Intercom – Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, vol. 31, n. 2, 2008.

¹⁰ Basti pensare a film tanto “operai” quanto apolitici come *Flashdance* di Adrian Lyne o *Staying Alive* di Sylvester Stallone.

Speciale

Due risposte in negativo alla non raffigurabilità della crisi

Smiley Face (Gregg Araki, 2007) e *Too Big to Fail* (Curtis Hanson, 2011)

Altrove, in questo speciale, viene approfondita l'impossibilità intrinseca di ricostruire un'immagine pienamente fedele delle vicissitudini del capitale. Questo articolo vuole essere una conferma della fondatezza di quell'assunto teorico, attraverso una sorta di "rilancio": considerando cioè due film che convertono quella stessa impossibilità in un punto di forza. L'impasse in cui inevitabilmente si incappa volendo ricostruire le dinamiche economiche è un ostacolo che, paradossalmente, *coincide con la propria soluzione*. Un ostacolo che diventa la chiave *positiva* dell'enigma del capitale: il modo migliore per venire a capo del comunque insolubile enigma è dare una forma alla sua strutturale enigmaticità.

Il primo di questi due esempi è *Smiley Face* di Gregg Araki, non foss'altro che in virtù della presenza in esso di una scena che formula con stringente chiarezza il paradosso appena enunciato. Jane, la protagonista, capita per caso in una piccola (e non troppo regolamentare) fabbrica di salumi, al seguito di un operaio che dovrebbe aiutarla a raggiungere l'agognata Venice Beach. Arriva il responsabile, e Jane è costretta a giustificare la sua presenza nello stabilimento. Decide di fingersi sindacalista. Si imbarca in un lunghissimo, perfettamente conseguente monologo in cui, con impeccabile eloquio (e sulle note dell'Internazionale) i locali tutt'intorno vengono descritti come una fabbrica di morte; da qui, Jane passa con brillante *souplesse* retorica a inquadrare l'intera Storia dell'Uomo come una lotta tra sfruttatore e sfruttato. Pugno chiuso e applausi finali. Fermo immagine. Cartello: "Here's what Jane *really* said". Una Jane in cronico imbarazzo da uso di droghe leggere si sbraccia inutilmente senza riuscire a dire nulla più di "You think you're so... ehm... uh... Then you go on and on about this and that..." e goffe afasie varie. Restituire un'immagine fedele di come funziona l'economia, è un'impresa strutturalmente votata allo scacco.

Se a tutto questo aggiungiamo che Jane tiene in mano le pagine originali (!) del *Manifesto* di Marx e Engels, e che l'ostile responsabile della produzione nello stabilimento si chiama Herbert Spencer (!), capiamo come già da questi pochissimi minuti *Smiley Face* non faccia nulla per nascondere il suo essere un'allegoria dello stato malfermo dell'economia statunitense contemporanea. Appena più in superficie, è una commedia demenziale che vede una patetica sfattona (Anna Faris, icona del genere, soprattutto grazie alla trilogia di *Scary Movie*) imbattersi in ogni sorta di disavventure a catena per saldare i debiti con lo spacciatore. Che il plot sia un'allegoria di un sistema economico che cerca di saldare il proprio mare di debiti con altri debiti (la prima cosa che Jane si

propone per risolvere il proprio eccessivo consumo di erba è comprare altra erba), ce lo dice con chiarezza lo spacciatore stesso. Egli, infatti, in una scena in cui lui e Jane, in preda agli effetti del fumo, discettano dottamente di economia (scena che ricorda moltissimo l'infinito "Processo di Biscardi" che è diventata la discussione mediatica sull'economia almeno a partire dalla crisi del 2008), celebra l'utilità sociale del proprio non-tassabile mestiere dicendo che è Reaganomics applicata al commercio delle canne. Quello americano è insomma un mercato drogato che, per risollevarsi, può solo drogarsi ancora di più. Oppure (ma è una speranza che dura meno dello spazio di un mattino), ricorrere alla Government Weed, la bustina di erba di riserva di provenienza regolarmente federale, ineludibile riferimento alle iniezioni di capitale con cui lo Stato si illude (come si illuse nell'autunno 2008 con il piano di salvataggio di Bernanke e compagni) di riequilibrare le sorti di un sistema finanziario ormai fuori controllo.

Lo sceneggiatore Dylan Haggerty imposta tutto il suo script sull'accumulo di obiettivi a cui la protagonista non risponde mai risolvendoli, ma creandosene sempre di nuovi. Per tre-quattro volte Jane tenta di fare il punto della propria situazione dettagliando piani d'azione sempre più complicati, che non riesce mai a portare a termine perché il mondo intorno a lei va sempre troppo veloce rispetto ai suoi riflessi drasticamente rallentati dal fumo. Araki asseconda questa impostazione creando un sistema di sfasature ritmiche, tale per cui l'azione è sempre o troppo veloce o troppo lenta. In questo sistema consiste, molto tradizionalmente, l'ABC del cinema comico – il che ci ricorda come la ricaduta nell'accademismo sia destino comune di chiunque (come Araki) si faccia un nome come trasgressore: la vera questione è il *come* questo avviene, e *perché*. In questo caso, l'iperbolica sfasatura ritmica cui si vota la regia vuole essere un diligente corrispettivo formale del meccanismo infernale del debito infinito, che assale l'economia (quantomeno) statunitense.

Anche per via della meccanicità di questo rispecchiamento, ci troviamo davanti a un'allegoria di grana davvero grossa. Haggerty e Araki sembrano comunque (fin troppo) consapevoli anche di questo, perché all'interno del loro film riconoscono un senso e un ruolo a questa stessa "rozzezza" allegorica. Il film è infatti a suo modo una parabola "moralista" (lo sappiamo già da qualche anno: la commedia demenziale statunitense è condannata a oscillare tra il moralismo autentico e il "moraleggiare" pretestuoso alla repubblicana). Inizia là dove al termine di un lungo flashback all'altro capo dell'arco narrativo si andrà poi a parare: Jane sospesa a mezz'aria su un vagone di una ruota panoramica. Immagine evidente della *stagnazione*: tanto più che la voce over si chiede retoricamente come mai si sia potuti arrivare dalla "A" alla "Z" (la "Z" è la lettera che contrassegna il vagone di Jane). Dalla stagnazione Jane si libera confessando le proprie malefatte alle autorità: finirà per venire impiegata, da galeotta, in lavori socialmente utili, come raccogliere spazzatura vicino

all'autostrada. Non solo spazzatura, però: sul terreno giacciono le pagine del Manifesto marxiano, le quali, lanciate in aria in precedenza dalla ragazza, hanno letteralmente invaso ogni angolo della California. In altre parole: Marx lo avevamo rimosso, ma siamo costretti a recuperarlo perché è "dentro" la nostra realtà persino fisicamente. Tocca subire catarticamente l'immagine della nostra inconsistenza di voraci consumatori (e Araki insiste con autentica crudeltà sulla repulsiva, anti-identificatoria mancanza di appeal della Faris), e recuperare quel sostrato marxiano che la presunta fine delle ideologie pensava di aver seppellito. E in quest'ottica, la "rozzezza" dell'allegoria diventa programmatica; è il film stesso a cercarla intenzionalmente. E la trova, indubbiamente. Soprattutto nel momento in cui si fa incorniciare dalla voce over di Roscoe Lee Brown (popolarissimo negli States, è stato la calda "voce della coscienza" di innumerevoli prodotti per il grande e piccolo schermo), nella prima e nell'ultima scena. Quello che cambia è che all'inizio la sua voce è una costruzione immaginaria di Jane – *ma non così la seconda volta*, alla fine del film. La "morale" del film è insomma che un "Grande Altro" (ovvero, lacanianamente, la garanzia di consistenza di un qualche universo simbolico) *esiste*, e non siamo noi. Un meccanismo al cuore della struttura economica c'è, anche se non si lascia rappresentare (se non appunto con una programmaticamente vistosa forzatura allegorica), e non è l'arbitrio del consumatore (accarezzato dalla mano santa e provvidenziale del mercato) a guidarlo. In quest'ottica, diventa ammissibile persino la spudorata meccanicità del congegno narrativo: il fatto che il film accumuli assai di frequente facilissimi deus ex machina narrativi che piombano lì dal nulla giusto per far proseguire pretestualmente la trama (un esempio su tutti: la motociclista che accompagna Jane fino a Venice esattamente quando ce n'è bisogno), diventa meno una questione di imperizia narrativa che un'occasione per suggerire allo spettatore che uno scheletro "ideologico" appena al di sotto dell'immediatezza del reale c'è, ed è dunque giusto che le vene e le arterie del caso siano bene in vista.

Smiley Face, in ogni caso, non può essere un film sulla crisi del 2008. Perché? Perché è della prima metà del 2007. Certo, la crisi del 2008 era ampiamente prevedibile (ed è stata prevista) con decenni di anticipo, ma ciò non toglie che il film di Araki non ha nulla a che vedere con la dimensione della cronaca relativa al crash del 2008 – tanto quanto, invece, si dimostra azzecato sul piano dell'analisi più generica del fenomeno.

Too Big to Fail si attesta su coordinate pressoché opposte: il suo asse è completamente schiacciato dalla parte della cronaca. Si tratta di uno dei molti TV movie "d'autore" prodotti dalla benemerita HBO; lo dirige Curtis Hanson, uno che ha già varie volte dato prova di essere particolarmente sensibile alle gradazioni spurie e involute della celebrità, di cui quella degli attori è solo uno dei molti possibili gradi ("giochino", questo, che funzionava abbastanza bene in *L.A. Confidential*, 1996, e *8 Mile*, 2002, con Eminem). Qui, una sfilata

abbastanza impressionante di star (William Hurt, Paul Giamatti, James Woods, Billy Crudup, Topher Grace, Bill Pullman e molti altri) è chiamata a interpretare assi della finanza che, ultimamente, sono diventate dopo il 2008 le nuove star di un apparato mediatico ormai interamente gravitante intorno alla crisi. Lo specchio, insomma, si ripiega su se stesso: siamo già al cuore del problema, ma conviene arrivarci per gradi.

Nonostante la spericolata corallità del racconto, c'è un protagonista: Henry Paulson, Segretario al Tesoro. È sua la vittoria di Pirro di aver lasciato fallire la Lehman, dopo il naufragio delle prime faticose trattative. La bancarotta avviene a metà film: da qui in poi, la catastrofe. Tutto crolla a catena, e Paulson non è più capace di maneggiare da dietro le quinte alcunché. Un film che fa leva sulla curiosità del pubblico di vedere che cosa sia avvenuto negli ambienti che contano, quelli inaccessibili in cui dimorano i grandi manovratori, mostra che questi ultimi in realtà il bandolo della matassa l'hanno perso prestissimo. Nella prima parte, Paulson fa miracoli con il tempo (per esempio, riesce ad accordarsi sulla Lehman appena prima dell'apertura delle decisive borse asiatiche). Nella seconda, tutti, a cominciare da Paulson, ripetono lo sconsolato ritornello per cui non c'è tempo per fare più niente, è sempre troppo tardi. Questo giro di boa avviene a un momento preciso: quando Paulson, passeggiando per New York, vede il suo nome sulla striscia delle news addosso a un grattacielo. Non è un caso. È anzi la chiave del film. Nella prima metà, gli eventi si susseguono secondo una progressione causa-effetto ancora relativamente solida. Nella seconda, la cronaca prende il sopravvento, trasformando il racconto in un susseguirsi piatto di informazioni tendenzialmente irrelate. Gli indici impazziscono senza che nessuno possa controllarli; accadono gli eventi più inattesi in virtù di dinamiche pressoché casuali, come l'AIG che dal nulla ridiventa prioritaria nell'agenda di tutti, o più ancora l'accordo tra Mitsubishi e Morgan Stanley, davanti a cui la Goldman e gli altri istituti concorrenti possono solo abbozzare una reazione improvvisata, andando a tentoni, ma senza (più) nessuna strategia. Il ritmo rallenta, e i personaggi, da uomini di azione, si trovano sempre più spesso a boccheggiare *davanti alla televisione*. Quelli che la cronaca dovrebbero farla, diventano vittime passive di essa. Il cerchio quindi si chiude: sulla nave della Cronaca diventata Realtà (immagine precisa della metaspeculazione borsistica), il timone non ce l'ha nessuno. Il flusso delle informazioni fluisce per conto suo, e chiunque ne è soggiogato. Eccoli, dunque, lo specchio che si ripiega su se stesso.

Da subito, il film segue un doppio binario. Da un lato le news televisive. Dall'altro la ricostruzione romanzata, fin troppo attenta a bilanciare sforzo didattico, ritmo sostenuto e strizzatine d'occhio che quasi in ogni scena contribuiscono a creare un vitale equilibrio di toni (le battute sui cereali nelle colazioni settimanali tra Paulson e Bernanke, il direttore della Bank of America in cerca di ciambelle e via di seguito). Nella seconda metà, però, si verifica il

collasso. John McCain, fino a quel momento appannaggio (insieme a Obama, Bush etc.) delle news insieme alle poche altissime sfere più alte persino del mondo della finanza, compare nelle scene ricostruite, benché *si veda solo di spalle*. Le due serie di immagini entrano in contatto, a confermare che ormai la frittata è fatta: la distinzione tra cronaca e realtà crolla così come crollano gli strenui tentativi di Paulson di tenere separati pubblico e privato. Per conservare la distinzione, Paulson deve infatti violarla iniettando valanghe di denaro pubblico nel sistema finanziario, attraverso un piano di salvataggio alla stabilità del quale nessuno, a cominciare da lui, crede.

Che *Too Big to Fail* non riesca a dire granché della crisi del 2008, è un'obiezione abbastanza ovvia, per quanto vada nel segno comunque la si voglia girare. Quest'obiezione, però, manca il punto. E il punto è che il vuoto al centro del meccanismo finanziario, questo sì, viene colto. Il film è una sorta di Mandala che nella prima parte viene costruito, e nella seconda, in cui tutto comincia a girare a vuoto, viene spazzato via. Che la cronaca non riesca a dire granché della crisi, sorprende poco. Altra cosa è però abbracciare la cronaca fino a cogliere il vuoto che accomuna la cronaca da una parte (come additività orizzontale di fatti e informazioni), e dall'altra la follia metaspeculativa borsistica che nessuno domina e che, di fatto, vive di vita propria. Questo è il senso di *Too Big to Fail*. L'unico suo vero appiglio rispetto alla crisi del 2008, è in negativo: nonostante lo smisurato dispiego di Autorità che viene da questo esercito di star (di Hollywood e di Wall Street) messo in campo, il motore immoto di tutto ciò manca clamorosamente all'appello. E non può che mancare.

Come sguardi puntati sulle difficoltà dell'economia in sé e per sé, né *Smiley Face* né *Too Big to Fail* riescono a convincere appieno, per via di magagne teoriche che esulano dai propositi di questo saggio. Tuttavia, l'uno al fianco dell'altro, suggeriscono qualcosa di piuttosto significativo: né la cronaca (il film di Hanson) né il tentativo di far emergere quello che vi soggiace (il film di Araki), sono davvero preponderanti, perché il punto è piuttosto come si affronta l'impasse strutturale a cui tanto l'una quanto l'altro per forza di cose arrivano. *Too Big to Fail* si attiene alla cronaca del 2008, mancando l'assetto economico più ampio; *Smiley Face* guarda a quest'ultimo, senza nemmeno poter guardare al 2008 e alla cronaca di come sono andate le cose, perché viene prima cronologicamente. L'uno e l'altro, però, riescono a dire qualcosa sulla crisi presente proprio grazie ai limiti contro cui sbattono. Se vedono lontano (a prescindere dai loro difetti) è attraverso i loro punti ciechi.

Marco Grosoli

Speciale

La crisi del capitalismo secondo Michael Moore

Vista a paio d'anni di distanza e alla luce delle contestazioni di Occupy Wall Street, la sequenza conclusiva di *Capitalism: a Love Story* (2009) in cui Michael Moore delimita con un nastro della polizia l'edificio della borsa americana, assume quasi i contorni di un manifesto programmatico contro quella che è considerata la "scena del crimine" della crisi economica mondiale. La recente partecipazione di Moore al movimento di protesta nato nel distretto finanziario di New York sembra poi chiudere il cerchio aperto dal documentario, che termina con l'invito dell'autore a unirsi in fretta alla sua azione dimostrativa, un appello al quale danno involontariamente risposta i contestatori di Zuccotti Park. Questo cortocircuito, in cui un film funziona da apparente chiamata alle armi per i manifestanti, più che come proclama o come profezia può essere letto quale naturale conseguenza di una personalizzazione spinta all'estremo, in cui «il regista diventa egli stesso un divo e «scende» dal commento, che mantiene l'autore come una presenza nell'ombra, fornendone un'immagine più o meno compiaciuta»¹. *Capitalism: a Love Story* è infatti l'ultimo titolo di una filmografia segnata coerentemente dall'attivismo politico-sociale e dal corpo a corpo con la realtà nordamericana, una pellicola che si interroga sugli effetti nocivi del capitalismo puntando l'attenzione sullo scenario attualissimo della crisi internazionale. Raccontando la sua personale visione del terremoto finanziario, Moore gira un lavoro frammentato e narrativamente confuso rispetto ai film precedenti, incentrati su questioni e problemi più circoscrivibili: dai licenziamenti della General Motors (*Roger&Me*, 1989) alla vendita delle armi (*Bowling for Columbine*, 2002), dall'11 settembre (*Fahrenheit 9/11*, 2004) al sistema sanitario statunitense (*Sicko*, 2007). Con quest'ultimo lavoro, l'opera del regista si contraddistingue per l'exasperazione del coinvolgimento personale – sempre notevole a dire il vero, ma in passato "limitato" all'onnipresenza fisica, alla denuncia e all'interpellazione dello spettatore - al fine di affermare e spettacolarizzare le proprie argomentazioni: se in *Sicko* Moore parte alla volta di Guantanamo per far curare gli eroi delle Torri Gemelle, in *Capitalism* si dirige alla sede centrale della Goldman Sachs con una camionetta blindata, con l'obiettivo di chiedere indietro i soldi dei contribuenti americani.

Per raccontare la crisi economica e la messa in discussione del modello capitalista, Moore pesca nel repertorio stilistico che ha reso celebri i suoi film: i continui riferimenti autobiografici con i super8 di famiglia già visti in *Roger&Me* e la partecipazione del padre; la critica dei media e la satira politica attraverso un'attenta ricerca di *found footage*; la fusione di uno sguardo ironico e allo stesso tempo melodrammatico. Sono soprattutto i collegamenti con la sua

opera prima *Roger&Me* ad apparire palpabili, sia per l'impiego di interi brani del film – l'intervista a Tom Kay della General Motors – sia per gli omaggi espliciti – con l'autore che dopo vent'anni prova a salire al quattordicesimo piano del colosso automobilistico di Detroit – sia per il riproporsi di scene viste nel lavoro d'esordio, ad esempio gli sfratti dei cittadini senza lavoro. Questi contatti se da un lato possono essere interpretati come un segnale di piatto riciclo di formule già sfruttate, dall'altro marcano il legame di continuità tra due pellicole che si propongono di fornire una visione della crisi economica, e che montate insieme restituiscono un ritratto spietato della società statunitense dagli anni ottanta a oggi. Ma come affrontare un processo ancora in corso, e di così difficile definizione, con uno strumento che richiede precisione e attendibilità come il documentario?

L'opzione privilegiata si traduce nella forzatura dei confini e delle regole del documentario, con il disinteresse per i dati, per l'attendibilità della cronologia e delle posizioni espresse², a favore di un catalogo di episodi uniti da un filo logico talvolta sottile, sorretto dal commento in *voice over*. La scelta si sposa bene con la direzione interventista dell'autore, che con la sua presenza modifica l'esito di certi avvenimenti, secondo un impianto che va oltre la tipologia del documentario cosiddetto interattivo. Nella celebre distinzione proposta da Bill Nichols – in cui si individuano quattro modi di pratica del documentario: espositivo, di osservazione, interattivo e riflessivo – il modo interattivo attribuito a documentaristi come Jean Rouch, de Antonio e Connie Field, si distingue per il desiderio di rendere più evidente la prospettiva del filmmaker, il quale interagisce direttamente con gli individui, partecipando agli eventi raccontati.³ La massiccia interazione di Moore, colloca lo spettatore davanti a una lettura molto parziale e coinvolta dell'esperienza della crisi, con una conseguente personalizzazione percepibile nella ricostruzione delle relative cause e delle vie d'uscita. Il caso forse più emblematico di questa manipolazione si incontra nel montaggio parallelo che dà l'avvio al film, in cui un vecchio documentario dell'Enciclopedia Britannica sulla caduta dell'antica Roma è accostato ironicamente a immagini di declino della odierna società capitalista. Una simile operazione è condotta più avanti su alcune scene del *Gesù di Nazareth* di Zeffirelli, quando un lavoro di ridoppiaggio ci restituisce un Cristo sostenitore dei profitti finanziari e della deregolamentazione bancaria. Entrambe le sequenze, più che metterci al corrente sull'andamento della crisi, rispecchiano la visione dei fatti condivisa dall'autore.

Alcuni recenti documentari di grande successo, come quelli di Moore o come quelli di Morgan Spurlock (*Super Size Me*, 2004), convergono verso questa direzione: superano le barriere del modo interattivo per introdurre prepotentemente il regista nei meccanismi delle relazioni causa-effetto. Una delle conseguenze è la creazione di un'istanza narrante che assume molti tratti degli eroi finzionali, figure per eccellenza deputate a scandire e a mettere in

moto gli eventi, confondendo i limiti di separazione tra realtà e fiction. In *Super Size Me*, l'esperimento alimentare di Morgan Spurlock – che per trenta giorni si ciba esclusivamente presso i fast food della catena Mc Donald's – è condotto attraverso un procedimento di immersione nel punto di vista del personaggio principale. Lo stesso accade in un altro documentario come *Gasland* (Josh Fox, 2010) e nello stesso *Capitalism*.

Una delle chiavi per raggiungere questa identificazione è fornita dall'impiego della soggettiva, strumento narrativo che appartiene da sempre al regime della finzione. In *Capitalism*, la partecipazione davanti alla cinepresa del regista-attore-personaggio spinge a identificarci ora con il protagonista, ora con gli altri comprimari della vicenda. Una delle scene iniziali del film, quella in cui una famiglia della Carolina del Nord viene sfrattata dallo sceriffo, è realizzata con la telecamera dai personaggi barricati in casa, e si apre con un'efficace soggettiva che scruta l'arrivo della polizia dalle veneziane della finestra. Come in un thriller, la scena si carica di un valore emotivo, con la famiglia asserragliata mentre in montaggio alternato lo sceriffo e i suoi uomini sono intenti a sfondare la porta. L'identificazione con i protagonisti è accentuata dall'uso della soggettiva in tutte le sue varianti, come si nota nella sequenza girata agli archivi nazionali di Washington DC, in cui Moore va a consultare le copie originali della costituzione americana. Alla mancanza di attendibilità di alcune scene, caratteristica spesso attribuita al regista di *Fahrenheit 9/11*, fa da contraltare il ricorso a espedienti narrativi del cinema di finzione, che influisce in modo determinante sulla rappresentazione della crisi economica nel film.

Per comprendere meglio questi effetti, tornerà utile un confronto con *Inside Job* (C. Ferguson, 2010), rigoroso documentario espositivo sulla crisi realizzato citando dati, fonti e grafici, oltre che ricorrendo a testimoni privilegiati del collasso finanziario. Se *Inside Job* si propone un obiettivo interamente informativo, in cui a dominare è il canale verbale della voce, *Capitalism* abbandona l'autorità del documentario classico per favorire le testimonianze "emozionali" dell'uomo della strada. La differenza si coglie bene nel diverso trattamento riservato a quei personaggi comuni a entrambi i film. Il presidente George W. Bush diventa ad esempio oggetto di una satira quasi continua all'interno di *Capitalism*, mentre in *Inside Job* è dipinto solo come massimo rappresentante di un governo implicato nella genesi della crisi; se nel film di Moore il docente di economia Kenneth Rogoff è mostrato in totale imbarazzo quando prova a spiegare cosa sono i derivati, nel documentario di Ferguson assume invece il ruolo più consono di esperto e di tecnico. A essere sintomatiche sono proprio le divergenze nel rendere conto del funzionamento di meccanismi economici complessi, come i derivati e i *credit default swap*. Moore tralascia qualsiasi funzione "educativa" per calarsi nei panni di chi non ne sa nulla e cerca di orientarsi in mezzo a un linguaggio difficile anche per gli esperti. Invece di fornire spiegazioni su questi elementi che hanno avuto un ruolo nella crisi

economica come fa *Inside Job*, Moore insiste sulla difficoltà di comprensione: la posizione del documentarista è che questi meccanismi finanziari intricati siano volutamente indecifrabili.

Questo taglio ascrive *Capitalism* a quella categoria di lavori che non si limitano a informare - secondo lo schema del classico documentario espositivo che verte sul *logos* - e che insistono invece sul *pathos* e sulla persuasione dello spettatore per spingerlo verso un cambiamento sociale.⁴ Mentre il documentario di infotainment punta a rendere più consapevole il pubblico su un determinato argomento, il documentario persuasivo ci esorta infatti a fare qualcosa, a intervenire in prima persona. Con *Capitalism* l'immagine della crisi si ricompone soltanto nel sentimento allo stesso tempo di sdegno e di reazione davanti alla disparità tra "la gente che ha tutto e la gente che non ha niente".

Massimiliano Gaudiosi

Note

¹ G. Gauthier, *Le Documentaire: un autre cinéma*, Paris, Colin, 2008³ [tr. it, *Storia e pratiche del documentario*, Torino, Lindau, 2009, p. 421].

² Questa scelta non ha mancato di sollevare critiche feroci nei confronti del rigore documentario del regista fin dai tempi di *Roger&Me*. Cfr. H. Jacobson, *Michael and Me [an interview with Michael Moore]*, «Film Comment», n. 6, december 1989, pp. 16-26. Per una sintesi della critica sul film d'esordio di Moore cfr. D. Bordwell, K. Thompson, *Film Art: an Introduction*, New York, McGraw-Hill, 2001 [tr. it. *Cinema come arte. Teoria e prassi del film*, Milano, Il Castoro, 2003, p. 168].

³ Cfr. B. Nichols, *Representing Reality. Issues and Concepts in Documentary*, Bloomington, Indiana University Press, 1991, pp. 32-75.

⁴ Cfr. W. Hood, "Documentary Film as a Catalyst for Social Change: *Logos, Pathos, Ethos* and the Problem of POV", *Cinemascope Independent Film Journal*, n. 17, 2012, www.cinemascope.it.

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*¹, 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)². 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”³ 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*⁴ oltreché come attrazione perfetta per le nuove tecnologie digitali. Anche *Cowboys & Aliens*, ripresa di un più recente *graphic novel* dallo stesso titolo⁵, 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 SARS⁶, *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 aviaria⁷, 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 spettacolo⁸. 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 sociale⁹. 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 orientamento¹⁰.

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.

Caméra stylo

Tecnologia delle passioni a Wuthering Heighs: l'immagine audiovisiva contemporanea

Materie incandescenti

La natura, con le sue radici possenti, scardina la struttura che sorregge la casa costruita dall'uomo; una casa che traduce in forma architettonica l'ordine, astratto e concreto, di cui ha bisogno una civiltà per consolidarsi. La natura ha anche rami più sottili, che si insinuano surrettiziamente nelle pareti, restando per lungo tempo invisibili, per poi emergere, infine, distruggendo ogni cosa. E le pareti sono le convenzioni morali, le regole del vivere comune, quelle che per secoli hanno prodotto aggiustamenti rispetto alle pulsioni più immediate, controllandole, bloccandole in strutture mentali necessarie ma spesso troppo rigide. La pulsione, però, può spingere via il tabù culturale come, appunto, la radice di un albero può distruggere una costruzione fatta di legno e mattoni. È quanto succede alla tenuta di Wuthering Heighs, in un luogo immerso nella brughiera: l'incontro tra due esseri umani – una donna e uno zingaro – costretti dentro le limitazioni e lo schema rigido imposti loro dalla società, produce una tempesta di sentimenti e di passioni; immette, di forza, il biologico dentro il culturale, con la sua vitalità positiva ma anche distruttiva. L'incontro del femminile, Catherine, con il selvaggio, Heathcliff, scatena (e sintetizza) la potenza della natura, risvegliando istinti primordiali che, non trovando uno spazio sociale in cui essere accolti, si abbattono come una calamità sulla piccola comunità locale.

C'è tutto questo, e molto altro, nel romanzo pubblicato nel 1847 da Emily Brontë, e le letture che ne sono state date, diverse nel corso del tempo, lo testimoniano. Lo si è associato a tutto un dibattito, allora incipiente e in fase di sviluppo, sugli effetti alienanti della società industriale. La scrittura al femminile, mascherata da pseudonimi maschili, delle tre sorelle dello Yorkshire, ha inoltre consentito di riflettere sulla spinta di autoconsapevolezza della donna che serpeggiava in epoca vittoriana. I teorici della letteratura hanno, invece, apprezzato la struttura narrativa del testo, soprattutto all'interno di una storia della nascita e del consolidarsi della forma romanzo. Oppure il modo in cui l'autrice contamina gli schemi della tragedia shakespeariana con le convenzioni del racconto gotico e fantastico: l'eccedere delle passioni che connota le azioni dei personaggi, per i quali è tutto o bianco o nero, si associa, così, alla presenza di un mondo dell'aldilà che sembra infestare, con tonalità gotiche, tutta la brughiera.

Anche il cinema ha letto il romanzo in molti modi, usando gli occhi, per così dire, di William Wyler, Luis Buñuel, Jacques Rivette e, assai di recente, Andrea

Arnold, per citare solo i registi più noti e che hanno lavorato a partire dal testo letterario con un'idea autoriale ben precisa. I loro film datano rispettivamente 1939, 1954, 1985 e 2011: molti decenni separano una prova dall'altra e, soprattutto, molte variazioni tecnologiche e stilistiche. Non è un caso, infatti, che Rivette e Arnold abbiano lavorato *a partire* dalla pagina letteraria con gli occhi, certo, ma soprattutto con le orecchie: è la colonna sonora ad essere centrale per il loro lavoro di traduzione cinematografica del romanzo di Emily Brontë¹, perché è dalla scelta del modo di trattare questa componente del film e di costruirne il tessuto audiovisivo che traspare, a nostro avviso, quello che altrove abbiamo definito il processo di *rifrazione* di un romanzo al cinema: cioè quel fenomeno per cui il film è un effetto della contaminazione tra poetiche, pratiche e riferimenti culturali differenti e si pone come un "oggetto 'filtro' che interpreta il romanzo e ne propaga il senso verso traiettorie ulteriori"², rendendolo nuovamente contemporaneo. Un fenomeno, questo, che ha assunto un'evidenza sempre maggiore a partire dagli anni Sessanta del secolo scorso; quando l'autore-regista, acquistando una serie di strumenti critici, filosofici ed ermeneutici, si è fatto interprete ed esegeta dei testi letterari che, spesso a partire da una urgenza personale, ha tradotto in film³.

Un classico letterario verso la modernità cinematografica

Nel film di Wyler, la parola letteraria trionfava sovrana sotto forma di parola-teatro⁴, servita con rigore e con notevolissima forza espressiva da Laurence Olivier e Merle Oberon, oltre che da tutti gli altri interpreti. La pur intelligente ed efficace sceneggiatura di Ben Hecht, Charles MacArthur e John Ford puntava sulla componente melodrammatica della storia d'amore tra Cathy e Heathcliff, attorno alla quale Wyler ha costruito una narrazione audiovisiva dalla natura decisamente classica. Siamo infatti nel pieno dello stile audiovisivo classico, che dà vita, come ha sottolineato Michel Chion, a un'arte verbo-centrata⁵; fin dalla costruzione, come avviene nel romanzo, della cornice del racconto: la voce della governante Ellen Dean (una indimenticabile Flora Robson) da "in" si fa "over" per introdurre i flash-back che ci riportano al passato di Heathcliff, a episodi dei quali la governante è stata testimone, in molti casi oculare. La partitura musicale scritta da Alfred Newman contribuisce, poi, a garantire la continuità narrativa – come quando subentra dal fuori campo sonoro, sulle immagini della brughiera, la musica dell'orchestrina che sta suonando a casa dei Linton durante una serata danzante – e a sottolineare, enfatizzandole, le emozioni dei personaggi. Ma la musica tace quando bisogna dare pieno risalto alla parola: da questo punto di vista, il lavoro di commento presente in una scena topica come quella in cui Heathcliff ascolta di nascosto le confidenze sul suo conto di Cathy a Ellen Dean, è esemplare: Cathy pronuncia, per celebrare e dire la grandezza del suo amore, quella che, forse, è la frase più celebre del romanzo "Io sono Heathcliff": la musica accompagna questa battuta per poi arrestarsi, sottolineandone l'importanza non con la sua presenza ma con la sua improvvisa

e momentanea assenza; con il silenzio.

Uno degli elementi centrali del cinema della modernità è la “messa in discussione” dell’arte di *foley* del cinema classico – cioè della creazione di suoni e rumori che ricostruiscano un paesaggio sonoro diegeticamente motivato e verosimile, anche se non vero – non soltanto attraverso la sottolineatura della “singolarità di ogni suono” e della sua verità, ma anche utilizzando appunto il sonoro per coinvolgere e stimolare da un punto di vista sensoriale lo spettatore⁶. La Francia del secondo dopoguerra è stata il terreno più fertile di una sperimentazione sonora che ha imboccato questa direzione⁷, ed è in questo contesto che si iscrive il lavoro di messa in scena effettuato da Jacques Rivette nel 1986, quando ha lavorato ad una traduzione filmica, dal titolo *Hurlevent*, dei primi capitoli di *Wuthering Heighs*. La storia di Catherine e Roch/Heathcliff è ambientata nella campagna della Provenza, al principio degli anni Trenta. Dietro il lavoro di Rivette, fatto insieme a Pascal Bonitzer e a Suzanne Schiffman, c’è la cultura letteraria, visiva e filosofica dei primi anni di questo decennio; ci sono i quadri e i disegni di Balthus ispirati al romanzo e c’è il film di Luis Buñuel scritto in quegli anni, anche se poi realizzato nel 1954. I surrealisti amavano il romanzo di Emily Brontë per la commistione tra reale e soprannaturale che domina in esso, per l’*amour fou* che lega i due protagonisti, fino ed oltre la morte. Sarebbe interessante lavorare sulla sceneggiatura che Buñuel scrisse, insieme all’amico Pierre Unik, nel 1932, quando era ancora decisamente immerso nella cultura surrealista francese, per rintracciare quella che sarebbe stata la trama audiovisiva del suo film: una trama che sarebbe forse stata leggibile se lo avesse realizzato con la libertà che il produttore Pierre Braunberger, lo stesso di *Un chien andalou* (Luis Buñuel, 1929), gli avrebbe lasciato. La versione messicana del 1954, che si dichiara nel cartello iniziale “fedele allo spirito del romanzo”, sposta l’azione in un paese latino e cattolico. Nulla sappiamo del passato di Alejandro e Catalina, se non che il loro è stato un amore selvaggio, violento, distruttivo e che tale rimane nel presente dell’azione, fino a portare, alla morte dei due amanti, come all’unico possibile suo esito. In effetti, rispetto all’operazione hollywoodiana di Wyler, il film di Buñuel cerca di rappresentare quella conoscenza del Male che Bataille – amico del regista e anch’egli legato, in un primo momento, al Surrealismo – aveva attribuito, in un saggio importante del secondo dopoguerra, all’autrice del romanzo: entrambi i protagonisti vivono la passione amorosa come accesso alla parte più nascosta e inconfessabile del proprio sé. Il controllo del regista nella fase di post-produzione fu, come dimostra l’ossessiva e spesso inappropriata presenza delle note del *Tristano* di Wagner, molto debole, ed è difficile procedere ad un’analisi delle intenzioni dell’autore. Possiamo però leggere il lavoro fatto da Buñuel per attribuire ai protagonisti della vicenda dei tratti animaleschi, per assimilarli, come del resto avviene nel romanzo, al regno della Natura piuttosto che a quello della Cultura; e ciò soprattutto nel caso di Catalina/Cathy che, rispetto ad altre sue “versioni” cinematografiche, si adegua molto meno al mondo civilizzato e

colto del marito e della cognata. Rivette riprende questa lettura del romanzo facendo muovere Catherine (Fabienne Babe) e Roch (Lucas Belvaux), soprattutto nella prima parte del film, come gatti selvatici, a proprio agio solo nello spazio aperto della campagna; il loro essere appena adolescenti contribuisce, con la fluidità identitaria propria di questa fase della vita, a sottolineare il rapporto simbiotico – tra di loro, con la natura – vissuto dai due personaggi; la somiglianza fisica dei giovanissimi amanti rende più evidente la natura potenzialmente incestuosa e sicuramente al di fuori degli schemi consolidati e borghesi – e va sottolineata l’ambientazione nei primi anni Trenta – dell’amore che li unisce.

La natura è, insomma, protagonista del film di Rivette, e la colonna sonora enfatizza la presenza di questo ulteriore personaggio: oltre la musica intradiegetica proveniente dal grammofono durante la festa nell’aia, troviamo solo in due occasioni l’incursione di un commento musicale extradiegetico: il coro di *Le Mystère des Voix Bulgares* interviene a celebrare il superamento delle barriere culturali e sociali che dividono Catherine e Roch compiuto dal loro amore puro (*fou*), durante e dopo la vita. Sono i suoni della natura a rivaleggiare con la forza di una parola che è, sì, ancora declamata ma che è, più spesso, decentrata.

Nel film di Rivette il paesaggio naturale, visivo e sonoro, sembra, però, un palcoscenico su cui i personaggi si esibiscono seguendo le indicazioni di un burattinaio che rimane nascosto nel buio. Ritorna la lettura del romanzo proposta da Bataille che ne aveva sottolineato l’impianto da tragedia greca, e ci si chiede se le *Voix Bulgares* non svolgano la stessa funzione svolta dal coro nel teatro classico. Ciò implica il nostro assistere al sentire dei personaggi senza che ad esso si associ il *sentire* con loro, nella doppia accezione di ascoltare e di provare le stesse emozioni. Se ciò dipende da quella che sembra una ben precisa volontà del regista di mostrarci un dramma in situazione, che si consuma, quasi in un infinito presente, è forse dovuto anche ai problemi incontrati in fase di postproduzione nel mixaggio del sonoro. Come ha ricordato in una intervista concessa a Valérie Hazette, l’audio in presa diretta era già di qualità non buona prima di essere mixato in una sala dalla pessima acustica, che ne ha compromesso la sincronizzazione con le immagini; è stato così necessario digitalizzare l’audio e rinforzarlo⁸, senza, però, che questa manipolazione fosse stata prevista all’origine. All’idea di una colonna sonora in cui fossero determinanti rumori e suoni della natura, non aveva insomma corrisposto, anche per il limitato budget a disposizione, un lavoro puntuale e tecnologicamente avanzato sul sonoro. Una sperimentazione che avrebbe forse consentito di far “*sentire* il suono in tutta la sua multisensorialità e in tutta la sua tattilità [...] il suono filmico [che], come un sasso lanciato nell’acqua, tocca e lambisce lo spettatore”⁹.

Un classico contemporaneo: lo sguardo dello straniero nel film di Andrea Arnold

Nel *Wuthering Heights* di Andrea Arnold, presentato in concorso a Venezia lo scorso settembre e finora distribuito in Inghilterra e pochi altri paesi europei, lo spettatore si trova invitato, da una regista donna, ad assumere lo sguardo dello straniero e del selvaggio. Rispetto a quanto avviene nel romanzo o negli altri film citati, il punto di vista e il punto d'ascolto predominanti sono, in questo caso, quelli di Heathcliff, personaggio che Arnold rende, senza alcuna ambiguità, un nero. La definizione di *gipsy*, presente nel romanzo, tradisce lo smarrimento del bianco dinanzi al meticcio: se il bambino trovato per le strade di Liverpool non è un nero è solo perché è un *irregular black*; qualcuno, insomma, dall'incerta origine e frutto dell'incrocio di razze diverse; potrebbe anche essere uno schiavo miracolosamente scampato alle sue catene¹⁰.

Arnold lo vede così e assume lo sguardo di questa figura ibrida, associandola ad una Natura che può essere "bella e accogliente" ma anche "brutale, egoista, furiosa e distruttiva": "Noi siamo parti di essa, e non possiamo separarcene, malgrado il modo in cui cerchiamo di vivere. Siamo animali, e non sempre nel modo controllato in cui pensiamo di esserlo. Heathcliff è una forza della natura. Tutti lo siamo. E essa doveva avere nel film una grande presenza"¹¹. Da qui la scelta di eliminare una colonna sonora classica e quella di coinvolgere nel progetto il *sound designer* francese Nicholas Becker, per sostituire alla musica una vera e propria partitura di suoni e rumori della natura, lavorando a partire dalla registrazione diretta di essi.

L'immersione dello spettatore nel filtro percettivo e nei sensi di Heathcliff, ottenuta grazie alla particolare tessitura audiovisiva del film, non è però semplice scelta di una particolare strategia narrativa: serve ad enfatizzare il legame con il naturale e il biologico, che è uno dei tratti più forti e dirompenti della storia d'amore di Cathy e Heathcliff. Quasi in apertura del film è posta, non a caso, la scena del battesimo dello straniero: l'ingresso nella comunità locale di un bambino che subisce questo atto come una violenza. Il nominato Heathcliff si ribella violentemente e scappa nella brughiera, assumendo movenze animalesche. Cathy lo segue oltre la recinzione del possedimento paterno; come dire oltre il confine dell'ordine simbolico che tiene a freno le pulsioni. Pensando a ciò, è chiaro perché la regista abbia enfatizzato il tema dell'infanzia che pure è presente nel romanzo: è come se, scegliendo interpreti diversi per rappresentare l'infanzia e l'adolescenza dei suoi protagonisti, avesse sottolineato il passaggio dallo stato di natura a quello di una cultura che si fa coercizione; un passaggio scelto – solo per certi versi, visto che una donna non aveva poi molte alternative a quell'epoca – da Cathy e subito, per amore e per desiderio di vendetta, da Heathcliff.

Ai suoni e allo spazio della natura si associano immagini che inquadrano corpi e ambienti, non soltanto naturali, in maniera fluida e scomposta, grazie all'utilizzo della macchina a mano. L'operazione condotta da Arnold rimanda a quella *sconnessione e frammentazione* dello spazio che Gilles Deleuze ha visto tra i tratti e le qualità, insieme al primo piano del volto e ai particolari del corpo umano, dell'immagine-affezione¹². Ma in questo film, la tecnologia sofisticata e ad alta fedeltà si fa strumento per l'emersione, in modo diverso da quanto avviene in quelli di Buñuel o di Rivette, di un mondo originario fatto di "abbozzi e di pezzi", da cui emana tutta la forza di un'immagine-pulsione, che ha la caratteristica di restare a cavallo tra l'ideale dell'immagine-affezione e il reale dell'immagine-azione¹³. I particolari del corpo di Cathy che, durante la cavalcata nel vento della brughiera, osserviamo assumendo lo sguardo di Heathcliff, appaiono come feticci; si associano poi, in maniera inestricabile, ai suoni di una natura che Heathcliff sembra percepire per la prima volta e che si innestano sul ritmo del suo respiro, invadendo tutti i sensi del personaggio e, con loro, quelli di noi spettatori. Questa presenza di immagini/suoni così capaci di investire lo spettatore è figlia, del resto, di una rivoluzione cinematografica che aveva trasformato il protagonista di un film da "agente" in "veggente", immergendolo – e con lui lo spettatore – in un flusso di *situazioni ottiche*, e anche però sonore, *pure*¹⁴. Nel film di Arnold, il sonoro, che passa attraverso il punto d'ascolto di Heathcliff, viene infatti quasi inquadrato autonomamente per dare vita, insieme al visivo, ad una immagine audiovisiva che può fare totalmente a meno della parola, per significare attraverso un linguaggio originario e al limite della fase pre-verbale¹⁵.

Quasi facendo convivere violentemente la gravidanza dell'immagine/suono affezione e pulsione con il flusso del bombardamento percettivo proprio della nostra esperienza quotidiana, Arnold ci costringe, dunque, ad assumere lo sguardo del diverso. Questo sguardo, grazie al trattamento audiovisivo a cui è sottoposta la materia narrativa, ci tocca; in tutti i sensi. E rimanda, come quello della *Vénus noire* di Abdellatif Kechiche (2010), agli sguardi di altri stranieri, uomini e donne, che incontriamo ogni giorno. Il testo letterario viene così, al contempo, tradotto tradito e trådito, perché il film problematizza, risemantizzandolo e riattivandolo, non soltanto il suo contenuto ma anche la struttura narrativa e linguistica che aveva assunto: e il classico diventa, dunque, contemporaneo.

Anna Masecchia

Note

¹ Il termine traduzione è qui ripreso nella ricca valenza proposta nello studio di Nicola Dusi, *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema, pittura*, Torino, Utet, 2006.

² Si rimanda all'*Introduzione* in Anna Masecchia, *Al cinema con Proust*, Venezia, Marsilio, 2008, pp. 14-15. Per la particolare intenzione con cui abbiamo utilizzato il termine "contemporaneo" si veda il volume Federico Ferrari (a cura di), *Del contemporaneo. Saggi su arte e tempo*, Milano, Bruno Mondadori, 2007, e in particolare il saggio di Jean-Luc Nancy dal titolo *L'arte, oggi* (pp. 1-20).

³ Ciò non toglie, ovviamente, che nel 1995 Peter Kosminsky sia riuscito a confezionare una informe, piatta e inopportuna illustrazione del romanzo, malgrado la presenza di due attori come Ralph Fiennes e Juliette Binoche nei ruoli principali.

⁴ Michel Chion, *Un'arte sonora, il cinema. Storia, estetica, poetica*, Torino, Lindau, 2007, p. 62.

⁵ *Ivi*, pp. 62-73.

⁶ Paola Valentini, *Il suono nel cinema. Storia, teoria e tecniche*, Venezia, Marsilio, 2006, p. 86 (ma si veda tutto il paragrafo *La nuova ondata sonora*, pp. 86-94).

⁷ *Ivi*, p. 87.

⁸ Intervista di Valérie Hazette a Jacques Rivette: "*Hurlevent: Jacques Rivette's Adaptation of Wuthering Heigh*", <http://www.senseofcinema.com/2003/feature-articles/hurlevent>.

⁹ Paola Valentini, "Sentire il suono: per una teoria del suono filmico oggi", *La valle dell'Eden*, nn. 25-26, luglio 2010-giugno 2011, p. 11.

¹⁰ Maja-Lisa von Sneidern, "Wuthering Heights and the Liverpool slave trade", *ELH*, n. 1, Spring 1995, p. 172 (pp. 171-196).

¹¹ Dichiarazioni di Andrea Arnold: cfr. Pressbook del film su <http://www.artificialeye.com/database/cinema/wutheringheights/pdf/pressbook.pdf>.

¹² Gilles Deleuze, *L'immagine-movimento. Cinema 1*, Milano, Ubulibri, 1984, pp. 109-147.

¹³ *Ivi*, pp. 148-166.

¹⁴ Gilles Deleuze, *L'immagine-tempo. Cinema 2*, Milano, Ubulibri, 1989, p. 12.

¹⁵ *Ivi*, pp. 266-289; cfr. in particolare pp. 268-271, insieme all'analisi di queste pagine, condotta inglobando anche le riflessioni teoriche di Michel Chion, che si trova in Roberto De Gaetano, *Il cinema secondo Gilles Deleuze*, Roma, Bulzoni, 1996, pp. 96-99.

La letteratura sulla pornografia, appunti di viaggio

Una cartina di orientamento

Basta digitare “pornography” nella barra di ricerca di Amazon.com (e selezionare la categoria “books”), per accorgersi che la letteratura sulla pornografia appare proliferante quanto la pornografia stessa. Nell’ultimo decennio, i volumi dedicati al porno ammontano a circa 200 – e *solo* nel mercato editoriale anglo-americano; sommandovi i libri pubblicati nello stesso periodo in alcuni paesi europei (Francia, Italia, Germania¹, Svezia², Olanda³) arriviamo a circa 250 *items* (a cui dobbiamo aggiungere almeno la rivista *Sexualities*). Una buona messe; soprattutto per un genere di discorso “posizionato al più basso livello della considerazione culturale”⁴ – come scriveva Linda Williams vent’anni fa (quando i libri dedicati alla pornografia si contavano su una mano). Negli anni Duemila, questa letteratura si inserisce all’incrocio tra inflazione pornografica e sessualizzazione pubblica (un processo che qualche anno fa Williams ha riassunto nella nozione di *on/scenity*⁵). Da un lato, le pubblicazioni dedicate alla pornografia (nelle diverse tipologie della ricerca scientifica, dell’inchiesta giornalistica, della denuncia sociologica, del pamphlet polemico, ecc.) *conseguono* alla massiccia proliferazione dei prodotti hardcore, di cui intendono mettere in luce i caratteri distintivi, i riflessi sociali, il valore (o disvalore) culturale; dall’altro lato, e circolarmente, queste pubblicazioni *determinano* l’introduzione della pornografia (e del discorso *sulla* pornografia) all’interno delle agenzie sociali (università, giornali, musei), cooperando alla sua progressiva emersione dall’o/scenità alla scena pubblica – e determinando dunque un effetto a catena che porta a parlarne (e a scriverne, e a vederne...) sempre di più.

Tenteremo qui di tracciare (seppure a grandissime linee) una cartina di orientamento della letteratura sulla pornografia degli anni Duemila; il nostro è poco più di un abbozzo, che non manifesta alcuna pretesa di esaustività. Il lettore dovrà perdonare, anzi, eventuali inesattezze, forzature (e rimozioni) compiute durante il processo cartografico; ma il territorio è molto esteso e (quasi) inesplorato, e queste righe rappresentano perlopiù appunti di viaggio. Facciamo la tara, anzitutto, della (ricca) produzione manualistica dedicata, antitetivamente: a) alla disintossicazione dalla *pornography addiction* (dell’uomo) attraverso le più disparate tecniche di “autoguarigione” – di matrice psichiatrica, confessionale, sessuologica⁶ (autoipnosi compresa⁷); b) alla magnificazione del potenziale sessuale (della coppia) attraverso il training pedagogico – spesso condito da un pizzico di *feminism pro-sex* – di un esperto/a dalla riconosciuta “expertise pornografica”, *mainstream* (Nina Hartley)⁸ o *alternative* (Tristan Taormino)⁹ che sia. I volumi riconducibili alla

prima categoria – concernenti una patologia controversa, medicalmente non riconosciuta, quale quella della *pornography addiction* – partecipano attivamente al (rinato) *anti-pornography movement*. I volumi riconducibili alla seconda categoria, invece – sorta di estensione *do it yourself* dell’immaginario pornografico –, si inseriscono organicamente nell’indotto del porno, facendo il paio con le (auto)biografie dei pornodivi più famosi¹⁰. Con l’esclusione di questa produzione – che rientra solo tangenzialmente nel nostro campo d’interesse, al di là della sua evidente centralità commerciale – le pubblicazioni sulla pornografia sembrano potersi suddividere (almeno a un certo livello di astrazione bibliometrica) in due branche principali (segmentabili ulteriormente al loro interno). Con ampio beneficio di inventario, le definiremo rispettivamente: “(neo)femminista” e “(neo)culturalista”.

Femminismo e dintorni

Cominciamo dalla branca (neo)femminista, azzardando cautamente un’ipotesi di ricerca che studiosi/e più competenti di noi potrebbero in seguito sottoporre a verifica. La rinascita del femminismo anti-porno a cui abbiamo assistito nell’ultimo decennio¹¹ – e che nell’America bushiana ha coinciso con una nuova ondata “macdworkinista” pro-censura – sembra essere motivata da due ordini di fattori: a) un fattore “estrinseco”, certamente, rappresentato dall’exasperazione performativa con cui la pornografia contemporanea (gonzo in primis) ha *discorsivamente* post- (o dis-) umanizzato il corpo della donna, trasformandolo in un mero involucro di carne da inzeppare, lordare, dilatare¹²; b) e un fattore “intrinseco”, consustanziale – questa l’ipotesi che dicevamo – al rilancio (politico, accademico, culturale) degli *women’s studies* dopo almeno un decennio (gli anni Novanta) di dominazione (e decostruzione) post-femminista e post-modernista che ne ha messo in discussione la stessa esistenza¹³; la nostra impressione – ripetiamo, tutta da dimostrare – è che il (neo)femminismo (o, meglio, alcune sue frange) abbia utilizzato la pornografia contemporanea come una piattaforma teorica per ri-attestare (di fronte all’evidenza della degradazione femminile) la validità della categoria di “differenza sessuale”, contrapponendosi al relativismo transgender di certo post-femminismo di ascendenza *queer*¹⁴.

La maggiore (e più originale) esponente del (neo)femminismo anti-porno (almeno nel panorama europeo) è senza dubbio la filosofa morale italiana (naturalizzata francese) Michela Marzano, autrice dei due influenti volumi *La Pornographie, ou l’épuisement du désir* e *Malaise dans la sexualité. Le piège de la pornographie* – quest’ultima versione pamphlettistica (e militante) del primo, dotato invece di maggiori ambizioni teoriche¹⁵. Marzano sottopone le (tradizionali) argomentazioni femministe contro la pornografia – naturalizzazione della disuguaglianza sessuale¹⁶, restaurazione della società

patriarcale¹⁷, mercificazione del corpo della donna¹⁸, ecc. – a una sorta di *déplacement* filosofico, sostituendo alla categoria (politica e particolare) di “genere” – privilegiata delle sue “colleghe” anglosassoni – quella (filosofica e generale) di “soggetto”¹⁹. Secondo la studiosa, la pornografia rappresenta “una forma di negazione della sessualità”²⁰, poiché “[mette] in scena una visione strumentale dell’essere umano attraverso l’affermazione di un dispositivo di de-personalizzazione”²¹. L’innovazione di Marzano risiede nella traslazione biopolitica delle argomentazioni femministe a entrambi i generi sessuali, sussunti nella categoria di soggetto (o di “umano”): la pornografia “maschera l’affermazione di una dittatura, di un sistema di forze”²² che ingabbia donna e uomo, indebolendone il reciproco desiderio. Due i punti di debolezza del discorso Marzano. Anzitutto, la limitata conoscenza (storica e teorica) della pornografia da parte dell’autrice, come si evince (tra le altre) dalle seguenti affermazioni:

Il soft mostra in primo piano scene di fellatio, di penetrazione vaginale e anale, di feticismo e di “bondage”. L’hard o “ultra hard”, invece, mostra l’introduzione nella vagina o nell’ano di diversi oggetti, la doppia penetrazione (vaginale e anale al contempo), il sadomasochismo (bruciature e ferite incluse), la scatologia, la zoofilia, lo stupro, la necrofilia, ecc.²³; I porno classici [anni Settanta] non raccontano mai una storia. [...] Essi non presentano alcuna logica. [...] Non c’è alcuna evoluzione né progressione in questi film. Le scene si succedono senza alcun ordine, con l’unica intenzione di mostrare un certo numero di accoppiamenti. Ne risulta una grande povertà narrativa e una “violazione” dell’immaginazione dello spettatore²⁴; A partire dagli anni 1995-1996 le produzioni di maggiore successo commerciale sono rappresentate dai film speciali: S/M (bruciature, ferite), bondage, stupri collettivi, scatologia, zoofilia, satanismo, tortura (con catene, pinze, cera bollente, spilli), rapporti con handicappati, ecc.²⁵.

È quasi superfluo confutare queste affermazioni: l’hard-core è fondato sul “principio di visibilità” dell’atto sessuale, che il soft-core non esplicita²⁶; nella storia del genere, i porno-chic anni Settanta sono stati gli unici a edificare universi narrativi coerenti²⁷; i film “speciali” (come li definisce l’autrice, invero un po’ ossessionata dal *kinky*) continuano a rappresentare singole (e in alcuni casi microscopiche) nicchie di mercato. Emblematica, del resto – lo notiamo *en passant* –, l’assenza di Linda Williams (e di qualunque altro esponente dei *porn studies*) dalla nutritissima bibliografia de *La Pornographie, ou l’épuisement du désir*. In seconda battuta, e strumentalmente alla sua argomentazione, Marzano concepisce la pornografia come un costrutto ontologico (seppure polarizzato in negativo), dotato di una *realtà* trascendente (e indifferente a) qualunque incarnazione empirica (materie espressive, piattaforme mediali, contesti di

ricezione). La pornografia appare come un dispositivo metastorico di “cancellazione dell’umano”²⁸, che non c’è motivo di interrogare ulteriormente. Ne consegue una visione monolitica (e monologica) della pornografia – questa sì tipicamente femminista –, che non rende conto né della sue tipologie morfoculturali (secondo l’asse intergenerico/parafiliaco/sottoculturale) né delle sue modalità di fruizione (pubblica, solitaria, *couple oriented*, ludica, ecc.) e (ri)assunzione (social network e *prosumerism* compresi).

Come avvenuto negli anni Ottanta/Novanta – quando si erano scatenate le cosiddette “Feminist Sex Wars” tra *anti-pornography feminism*²⁹ e *sex-positive feminism*³⁰ –, la letteratura (neo)femminista anti-porno ha funzionato da catalizzatore polemico, portando la discussione sulla pornografia a polarizzarsi in due opposti campi: i sostenitori (da un lato) e gli oppositori (dall’altro) del paradigma anti-porno. Nel primo campo rientrano tre tipologie di pubblicazioni: a) le inchieste giornalistiche, finalizzate a denunciare lo sfruttamento dei *sex workers*, e la deriva “estremista” della pornografia contemporanea³¹; b) le ricerche scientifiche (di matrice sociologica, psicologica, politologica), finalizzate a descrivere le (distruttive) conseguenze cognitive, fisiologiche e psico-sociali della pornografia sull’uomo³², e a calcolarne i costi complessivi³³; c) le autobiografie (più o meno romanzate) di ex pornodive che, abiurata l’antica professione, e ispirandosi al famoso *Ordeal* di Linda Lovelace³⁴, raccontano i sordidi retroscena della pornografia, i soprusi vissuti, le violenze subite, ecc³⁵.

Per ciò che concerne il campo degli oppositori, invece, possiamo ravvisarvi un’ulteriore bipartizione, distinguendo tra “femminismo pro-sex” e liberalismo anti-censura. Entrambi gli schieramenti rigettano aspramente le “equivalenze” del femminismo anti-porno (pornografia = pedofilia; pornografia = prostituzione; pornografia = mafia; pornografia = odio; pornografia = degrado³⁶), accusandolo per così dire di “truffa semantica”. Nelle sue differenti sfaccettature, il femminismo pro-sex rappresenta una diretta evoluzione del *sex-positive feminism* anni Ottanta, da cui riprende (ulteriormente esaltandola) la concezione emancipazionista della pornografia, anche (e soprattutto) in rapporto alla sessualità femminile. Con una differenza importante: le sue principali esponenti – dalla *post-porn-modernist* Annie Sprinkle³⁷ a Ovidie Becht, autrice del famoso *Porno Manifesto*³⁸ – provengono *direttamente* dal campo della pornografia, piuttosto che dal *civil rights movement* (o dalle università). Ne derivano due diverse conseguenze: il riconoscimento (quasi “sindacale”) della pornografia come professione socialmente legittimata; la produzione (più o meno *mainstream*³⁹ o indipendente⁴⁰) di una pornografia *female* – se non proprio *feminist* – *oriented*.

Gli oppositori di matrice *liberal*, invece, segnano un salto di continuità rispetto

agli anni Ottanta/Novanta. Non si tratta più (solo) di difendere (seppure a denti stretti) la libertà di espressione in *ogni* sua forma contro il conservatorismo pro-censura, cercando un equilibrio tra controllo della pornografia e rispetto del *free speech*⁴¹. Similmente a quanto sostenuto dalle femministe pro-sex, la pornografia viene considerata (anche) come un mezzo di espressione (e di intrattenimento) legittimo, e tutt'altro che moralmente deprecabile; sta all'*interpretazione* (assennata e responsabile) dello spettatore attribuirgli liberamente (e liberalmente) un significato, a partire dalla sua costitutiva "polisemicità"⁴². Ed è proprio attorno al "diritto all'interpretazione" della pornografia che ruota *Pornosofia* di Simone Regazzoni⁴³, ultimo pamphlet *liberal* di lingua italiana in ordine di uscita (e piccolo caso editoriale del 2010). Dedichiamogli, in conclusione di paragrafo, alcune veloci osservazioni.

Sottolineiamo anzitutto che *Pornosofia* rappresenta una virtuale risposta (ugualmente *philosophically enhanced*) al nuovo femminismo anti-porno di Michela Marzano, principale bersaglio polemico dell'autore. Regazzoni rivendica, infatti, "il diritto a una libera interpretazione del pop porno [termine con cui etichetta la pornografia 'di massa'] intesa come contro-appropriazione", cioè come decostruzione dei "limiti di una certa lettura dominante del pop porno come incarnazione del male"⁴⁴. Peccato che finisca per eccedere in senso opposto, affermando derridanamente che la pornografia "è aperta a [...] infiniti usi e manipolazioni"⁴⁵, quasi a volerne dissimulare (o redimere?) il "valore d'uso" dominante (l'eccitazione sessuale finalizzata in genere alla masturbazione). Ma è la definizione stessa di pornografia a rappresentare la principale debolezza della speculazione " pornosofica " di Regazzoni: "Il pop porno è la *real-fiction* visuale del rapporto sessuale [...], vale a dire: una *fiction* visuale in cui gli attori fingono di fare ciò che in realtà fanno"⁴⁶. Secondo l'autore, il sesso manifesta una "densità ontologica" tale da non poter essere finzionalizzato – come se fosse impossibile recitarlo; come se fosse una scheggia di "reale" conficcata nella carne della finzione. Di questa definizione, in particolare, saltano agli occhi almeno due elementi. Da un lato – nonostante i numerosi riferimenti filosofici che punteggiano il volume, da Platone a Slavoj Žižek –, colpisce la sua ingenuità teorica. L'autore sembra infatti confondere la massima visibilità dell'atto sessuale (fondamento *enunciativo* e *veridittivo* della pornografia audiovisiva, in quanto genere di discorso) con la "realtà" della messinscena pornografica, che per definizione – come ha dimostrato Linda Williams – è sempre genericamente convenzionalizzata. Dall'altro – nonostante la marcata connotazione anti-femminista del libro, come dicevamo –, colpisce la sua (paradossale) coincidenza con il pensiero di Catharine MacKinnon, leader storica dell'*anti-porn feminist movement* americano. Come quest'ultima, infatti, anche Regazzoni sembra credere che la pornografia audiovisiva si fondi sulla registrazione della "pura realtà immediata" del sesso, al netto di qualunque

pregnanza rappresentazionale⁴⁷.

In questo senso – forzando coscientemente un po' la mano –, possiamo azzardarci a dire che la (pur) feroce contrapposizione tra anti-pornografi e filosofi *liberal* condivide una premessa (teorico-politica) comune: la concezione lineare e “trasparente” del legame instaurato tra la pornografia e la realtà (socio-culturale o “ontologica” che sia), come se la prima rappresentasse una sorta di calcio “bruto” della seconda.

La pornografia va all'università

Dopo questa breve panoramica della letteratura anti-porno o pro-sex anni Duemila, passiamo a considerare la seconda branca editoriale dedicata alla pornografia nell'ultimo decennio, quella che sopra abbiamo definito “(neo)culturalista”. In confronto alla prima – legata a un più ampio dibattito intellettuale sul porno, e sulla sua legittimità “pubblica” –, questa branca è composta da pubblicazioni (iper)specialistiche di carattere universitario, circolanti primariamente all'interno di una (determinata) comunità scientifica. Nello specifico, tali pubblicazioni afferiscono al (nuovo) campo disciplinare dei *porn studies*, che proprio negli anni Duemila trova la sua definitiva affermazione (e formalizzazione) accademica, soprattutto (ma non solo⁴⁸) in ambito anglosassone. Ma al di là del loro specialismo accademico – spesso correlato a raffinate metodologie di indagine, dall'etnografia dei media alla semiotica dell'audiovisivo, alla storia e teoria culturale –, tali studi si rapportano alla pornografia attraverso un diverso investimento epistemologico. A differenza delle riflessioni che abbiamo riassunto sopra, infatti, i *porn studies* concepiscono la pornografia anzitutto come un oggetto culturale da analizzare e comprendere, piuttosto che come un (mero) problema di ordine politico, morale o legale da risolvere.

Per accorgersene, basta dare un'occhiata ai “pioneristici” *The Secret Museum: Pornography in Modern Culture* (1987) di Walter Kendrick e (soprattutto) *Hard Core: Power, Pleasure and the “Frenzy of the Visible”* (1989) di Linda Williams – volumi che retrospettivamente è facile considerare come i “precursori” (e fondatori) del nuovo campo di indagine. Kendrick ricostruisce la nascita ed evoluzione storica del termine “pornografia” (che fa risalire alla metà del XIX secolo), considerandola come una categoria culturale complessa (e variabile), dotata di un significato (e di un valore) differente e *relativo* a seconda delle epoche, e di una funzione storicizzabile di definizione e regolazione dei testi. Per l'autore, infatti, la pornografia “non [è] una cosa, ma un concetto, una struttura di pensiero che è notevolmente cambiata da quando il termine è stato impiegato per la prima volta un secolo e mezzo fa”⁴⁹ – tematiche, queste ultime, che verranno riprese (e approfondite) qualche anno dopo dall'influente *The*

Invention of Pornography, 1500-1800: Obscenity and the Origins of Modernity, curato dallo “storico della storia” Lynn Hunt⁵⁰. Williams realizza invece una doppia (ed estremamente innovativa) operazione: da un lato, compie una (prima) ricostruzione storica della pornografia cinematografica americana, concentrandosi sulla sua evoluzione linguistico-istituzionale, dall’epoca degli stag film “clandestini” a quella del *feature length hard core* “pubblico”; dall’altro, concepisce la pornografia cinematografica come un genere di discorso, applicando al *feature length hard core* l’approccio semantico-sintattico di Rick Altman per metterne in luce i tratti distintivi e le costanti generiche⁵¹.

Sin dall’inizio, dunque, i *porn studies* si sviluppano fuori (e contro) quella che già nel 1998 Jane Juffer definiva la “stanca opposizione binaria”⁵² tra anti-pornografi e anti-censori – opposizione che come abbiamo visto trova nuova linfa negli anni Duemila –, sottoponendo invece la pornografia a un’attenta (ri)definizione storico-teorica e concettuale. Non a caso, secondo Feona Attwood – la principale esponente inglese di questa disciplina –, i *porn studies* determinano una vera e propria “svolta paradigmatica” nella concezione (e considerazione) del porno. Il loro obiettivo, infatti, non è (più) quello di discutere se il porno “incorpori e incoraggi relazioni di potere chiaramente oppressive” o “produca conseguenze dirette e quantificabili” sul piano sociale, o ancora “possa essere sfidato attraverso i meccanismi regolatori dello stato”⁵³; bensì quello di capire come “la pornografia si articoli all’interno di un contesto culturale più ampio”, come mutino “i suoi attributi generici all’interno di una varietà di media”, o come “venga consumata e integrata nella vita di tutti i giorni”⁵⁴. In altri termini, i *porn studies* spostano il baricentro dell’analisi dagli “effetti sociali” (teoricamente) prodotti dalla pornografia – esclusivo elemento di interesse, in prospettiva femminista – ai caratteri culturali che la distinguono, e ne marcano la riconoscibilità sociale. “I dibattiti femministi sulla legittimità o meno dell’esistenza della pornografia – scrive Williams al riguardo – sono impalliditi di fronte al fatto che le immagini porno (fisse o in movimento) sono divenute caratteri preminenti della cultura popolare”⁵⁵.

Al riguardo, è opportuno ricordare – prima di descrivere le principali linee di ricerca perseguite dai *porn studies* negli anni Duemila – che la nascita e diffusione di questo nuovo campo di studio nell’ultimo quindicennio è motivata da almeno due ordini di fattori. Anzitutto, un fattore di ordine tecno-culturale, connesso alla “deflagrazione” produttiva della pornografia dopo la rivoluzione telematica. La moltiplicazione (e “mobilitazione”) delle piattaforme tecnologiche⁵⁶ e la preminenza della Rete come canale distributivo (ormai) dominante⁵⁷ massimizzano infatti l’accesso alle pornografie portando la circolazione dei materiali hardcore a raggiungere un volume storicamente mai

sfiato in precedenza. Ed è proprio a questa “innegabile esplosione di prodotti sessualmente espliciti che urlano per essere meglio compresi”⁵⁸ che Williams – nell’introduzione a *Porn Studies*, corposa collettanea che nel 2004 “consacra” il termine una volta per tutte – collega l’emersione del nuovo campo di studio. In questo senso, i *porn studies* rappresentano una (diretta) risposta all’odierna proliferazione della pornografia, e “alle trasformazioni nella rappresentazione mediale del sesso e della sessualità”⁵⁹ che essa ha determinato (anche in ambito mainstream).

In seconda istanza, la formalizzazione di questi studi è collegata a un fattore di ordine teorico-metodologico, afferente all’evoluzione di alcuni paradigmi di ricerca nell’ambito delle scienze sociali. In articolare, secondo Attwood i *porn studies* capitalizzano su tre differenti elementi: a) la nascita di una nuova generazione di *cultural studies*, che impone una maggiore attenzione per la complessità (e polisemia) della cultura popolare (porno compreso); b) l’evoluzione del pensiero femminista (e della sua incarnazione accademica, gli *women’s studies*), che determina l’abbandono (e la critica) dell’ortodossia anti-pornografica “macdworkinista”, mettendo al centro dell’indagine (anche) istanze relative alla sessualità; c) la nascita degli *LGBT studies* e della *queer theory*, che pone un forte accento sulla “convenzionalità” della rappresentazione (e della differenza) sessuale, spingendo così a “ripensare i possibili significati della produzione e del consumo pornografico”⁶⁰. Insieme ai *film* e *media studies* – campo da cui provengono alcuni dei suoi massimi esponenti, da Williams a Peter Lehman, alla stessa Attwood –, i *cultural*, *women’s* e *LGBT studies* rappresentano i principali settori scientifici che compongono (e in cui si articolano) i *porn studies* –costitutivamente caratterizzati, in questo senso, da una marcata fisionomia multi-disciplinare.

Di conseguenza, non c’è da stupirsi dell’eterogeneità teorico-metodologica che caratterizza le principali pubblicazioni accademiche dedicate alla pornografia nell’ultimo decennio. Tali pubblicazioni sembrano infatti declinare interessi e prospettive di studio differenti, sebbene tenute insieme e amalgamante dal comune “ombrello” (neo)culturalistico. Nello specifico, possiamo ravvisare almeno cinque aree di ricerca precipue – aree che manifestano, ovviamente, diversi punti di tangenza o di parziale sovrapposizione, ma che terremo qui separate (pur consapevoli di eventuali forzature) per maggiore chiarezza “catalogatoria”. Nella prima area – riconducibile almeno in parte al “magistero” williamsiano di *Hard Core: Power, Pleasure and the “Frenzy of the Visible”* – rientrano primariamente pubblicazioni interessate a studiare l’evoluzione linguistico-istituzionale della pornografia, le sue diverse (sotto)articolazioni di genere e le sue specifiche peculiarità socio-discorsive. E’ soprattutto in questo contesto – lo diciamo *en passant* – che i *film studies* contribuiscono allo studio

del porno, come attestato dal *reader Pornography: Film and Culture*⁶¹ curato da Lehman, dal recente *Screening Sex* della stessa Williams⁶² (sebbene solo parzialmente dedicato all'hard) o dai numerosi articoli sul porno ospitati negli anni da *Jump Cut*⁶³ – storica rivista specializzata co-fondata (non a caso) da Chuck Kleinhans, altro esponente dei *porn studies* statunitensi⁶⁴. Alla seconda area – in cui possiamo ricordare *Obscene Profits: The Entrepreneurs of Pornography in the Cyber Age* di Frederick S. Lane III⁶⁵ –, afferiscono invece pubblicazioni miranti a scandagliare la dimensione economico-sociale del porno, tanto in rapporto alle strategie e tipologie produttive impiegate dall'industria⁶⁶ quanto in relazione alle modalità, ai significati e ai “volumi” del consumo di materiali hardcore⁶⁷. Per oggettive difficoltà nel reperimento dei dati – a causa del tradizionale “riserbo” (a dir poco) delle *porn companies* a pubblicare i loro “bilanci di esercizio”, e della denegazione sociale del consumo di pornografia – quest'area è senz'altro la meno indagata dagli studiosi, e rappresenta dunque una delle principali sfide nella ricerca dei prossimi anni.

Ben più frequentata, al contrario, appare la terza area di studio, costituita da pubblicazioni dedicate all'analisi del cosiddetto *cyberporn*, cioè del porno online. Al riguardo, citiamo anzitutto *net.seXXX. Readings on Sex, Pornography and the Internet*, articolata panoramica sulla pornografia telematica, che si sofferma tanto su questioni relative alla rappresentazione “teco-sessuale” in Rete, quanto su problematiche di ordine economico, sociologico e giuridico⁶⁸. Le pubblicazioni che compongono la terza area, comunque, sembrano avere principalmente due interessi: analizzare le nuove forme di pornografia “autoprodotta” permesse (e promosse) da Internet; ed esaminare le nuove forme di soggettività spettatoriale e di investimento “teco-corporeo” determinate dal porno online. Nel primo ambito, è d'obbligo ricordare almeno *Netporn: DIY Web Culture and Sexual Politics* di Katrien Jacobs⁶⁹, articolata mappatura delle morfologie e ideologie del porno *grassroots* e amatoriale, e il volume *C'Lick me. A Netporn Studies Reader*, che raccoglie gli atti di due convegni olandesi (organizzati ad Amsterdam nel 2005 e 2007) dedicati a queste tematiche⁷⁰; nel secondo, almeno “Going on-line: Consuming Pornography in the Digital Era” di Zabet Patterson (pubblicato in *Porn Studies*)⁷¹ e il recente *Carnal Resonance: Affect and Online Pornography* di Susanna Paasonen⁷². Proprio questi ultimi due contributi forniscono uno spaccato interessante della diversità (e della dialettica) delle posizioni in campo, anche all'interno della stessa area di interessi. Secondo Patterson, la mediazione telematica sembra trasformare l'utente del porno online nel “fantasmatico supplemento” della relazione sessuale rappresentata, arrivando quasi a disincentivare un suo (attivo) “ingaggio” corporeo⁷³. All'opposto, Paasonen (ri)attesta la centralità del corpo nel consumo (e nello studio) della pornografia telematica, facendo ruotare la sua analisi attorno alla nozione di “affezione” (e di

“intensità affettiva”). Per l’autrice, infatti, il *cyberporn* cattura il fruitore (e lo studioso) in una complessa serie di “dinamiche e risonanze carnali”⁷⁴, che coinvolgono tanto la materialità dei corpi umani quanto quella delle tecnologie coinvolte.

Strettamente legata alla precedente, la quarta area è connessa allo studio delle cosiddette “pornografie alternative” (che proprio nella Rete e nel *do it yourself* hanno trovato il proprio territorio di elezione). Nello specifico, in quest’area si inseriscono pubblicazioni che esaminano i caratteri estetici, politici e di genere/*gender* di quella produzione pornografica capace di rivolgersi efficacemente (anche) a nuovi pubblici – a partire da quelli femminile, omosessuale o (sessualmente) sottoculturale. Di conseguenza, è in tale contesto che fanno maggiormente capolino gli *women’s studies*, gli *LGBT studies* o i *queer studies*. Queste discipline informano infatti volumi importanti come *More Dirty Looks: Gender, Pornography and Power*⁷⁵, *One for the Girls! The Pleasures and Practices of Reading Women’s Porn*⁷⁶, *Porn.com: Making Sense of Online Pornography*⁷⁷ o lo stesso *Porn Studies* – ampiamente dedicati alla disamina del (o di un) porno “altro”, per caratteri stilistici, contenuti ideologici, attributi identitari e abitudini di consumo⁷⁸.

La quinta e ultima area di studio, infine, esamina il rapporto tra pornografia e la più vasta sfera culturale. Più precisamente, le pubblicazioni che afferiscono a quest’area si interessano soprattutto a due aspetti: la sessualizzazione del sociale e la “pornificazione” del mediale. Nel primo caso, l’obiettivo è quello di comprendere come (e perché) il sesso sia divenuto “un soggetto di dibattito pubblico a un livello di estensione mai raggiunto in precedenza nella storia dei mass media”⁷⁹. E’ in quest’ambito che troviamo per esempio volumi come *Pop-porn: Pornography in American Culture*, che analizza l’influenza della pornografia su diversi aspetti della vita sociale americana, dall’abbigliamento delle studentesse elementari alla costruzione di “celebrità” come Paris Hilton⁸⁰, o *Mainstreaming of Sex: The Sexualization of Western Culture*, che correla la sessualizzazione della società a processi culturali e socio-politici più ampi, in cui la pornografia ha un ruolo rilevante ma non esclusivo⁸¹. Nel secondo caso, invece, lo scopo è quello di investigare come (e quanto) la pornografia abbia “colonizzato” l’odierna mediasfera, portando (anche) prodotti mediali “legittimi” ad assimilare e riutilizzare modelli stilistici e contenuti “estetici” di ascendenza pornografica. Due (almeno) i testi influenti da citare in questo frangente: *Striptease Culture: Sex, Media and the Democratisation of Desire* di Brian McNair⁸² – il più importante studioso di queste tematiche, sin dagli anni Novanta – e la collettanea *Pornification: Sex and Sexuality in Media Culture*⁸³. Entrambi i volumi riflettono sulla “trasformazione postmoderna del porno in artefatti culturali mainstream aventi diverse finalità, incluse [...] quelle pubblicitarie, artistiche, comiche, pedagogiche”⁸⁴. Quello a cui queste

pubblicazioni “reagiscono” insomma è una sorta di “invasione” hardcore della cultura contemporanea, che sta progressivamente spostando confini e limiti della rappresentazione (e della “legittimità”) sessuale.

Federico Zecca

Note

¹ Cfr., per esempio, Marcel Feige, *Alles über Porno! Die Szene zwischen Internet, High-End, Reality und Alternative*, Berlin, Schwarzkopf & Schwarzkopf, 2008; Philip Siegel, *Porno in Deutschland: Reise durch ein unbekanntes Land*, München, Belleville, 2010.

² Cfr. Mattias Andersson, *Porr – en bästsäljande historia*, Stockholm, Prisma, 2005.

³ Cfr. Katrien Jacobs, Marije Janssen, Matteo Pasquinelli (a cura di), *C’lick me: A Netporn Studies Reader*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, 2007.

⁴ Linda Williams, “Film Bodies: Gender, Genre, and Excess”, *Film Quarterly*, vol. 44, n. 4, estate 1991, p. 3.

⁵ L. Williams, “Proliferating Pornographies. On Scene: An Introduction”, in Id. (a cura di), *Porn Studies*, Durham-London, Duke University Press, 2004, p. 3.

⁶ Cfr., tra i molti titoli, Mark D. Chamberlain, *Confronting Pornography: A Guide to Prevention and Recovery for Individuals, Loved Ones, and Leaders*, Salt Lake City, Deseret Book Company, 2005; Wendy Maltz, Larry Maltz, *The Porn Trap: The Essential Guide to Overcoming Problems Caused by Pornography*, New York, HarperCollins, 2009; Donald L. Hilton Jr., *He Restored My Soul: Understanding and Breaking the Chemical and Spiritual Chains of Pornography Addiction Through the Atonement of Jesus Christ*, Peterborough, Forward Press, 2009.

⁷ Benjamin P. Bonetti, *Overcome Pornography Addiction with Hypnosis*, Arundel, Benjamin Bonetti Media, 2010.

⁸ Cfr. Nina Hartley, *Nina Hartley’s Guide to Total Sex*, New York, Avery, 2006.

⁹ Cfr., tra i molti titoli dell’autrice, Tristan Taormino, *Pucker Up: A Hands-On Guide to Ecstatic Sex*, New York, William Morrow, 2001; Id., *The Anal Sex Position Guide: The Best Positions for Easy, Exciting, Mind-Blowing Pleasure*, Beverly, Quiver, 2009.

¹⁰ Cfr., tra i molti titoli, Jenna Jameson, Neil Strauss, *How to Make Love Like a Porn Star: A Cautionary Tale*, New York, ReganBooks, 2004, trad. it *Vita da pornostar. Una storia edificante*, Venezia, Sonzogno, 2006; Marco Giusti, *Moana*, Milano, Mondadori, 2004; Ron Jeremy, *Ron Jeremy: The Hardest (Working) Man in Showbiz*, New York, It Books, 2008; Rocco Siffredi, *Io, Rocco*, Milano, Mondadori, 2006; Tera Patrick, Carrie Borzillo, *Sinner Takes All: A Memoir of Love and Porn*, New York, Gotham Books, 2010.

¹¹ Cfr., tra gli altri, Pamela Paul, *Pornified: How Pornography Is Damaging Our Lives, Our Relationships, and Our Families*, New York, Henry Holy, 2005; Gail Dines, *PornLand: How Porn Has Hijacked Our Sexuality*, Boston, Beacon Press, 2010; in Italia, cfr. Annalisa Verza, *Il dominio pornografico. Femminismo e liberalismo alla prova*, Napoli, Liguori, 2006.

¹² Cfr. Lauren Langman, *Grotesque Degradation: Globalization, Carnivalization, and Cyberporn*, in Dennis D. Waskul (a cura di), *Net.seXXX: Readings on Sex, Pornography, and the Internet*, New York, Peter Lang, 2004.

¹³ Cfr. Susan Faludi, “American Electra: Feminism’s Ritual Matricide”, *Harper’s Magazine*, ottobre 2010.

¹⁴ Cfr. Judith Butler, *Gender Trouble*, New York-London, Routledge, 1990; Patrick Califia, *Sex Changes: The Politics of Transgenderism*, Berkeley, Cleis Press, 1997; Judith Halberstam,

Female Masculinity, Durham-London, Duke University Press, 1998.

¹⁵ Cfr. anche, in italiano, Michela Marzano, *Sii bella e stai zitta*, Milano, Mondadori, 2010, pp. 77-82.

¹⁶ M. Marzano, *Malaise dans la sexualité. Le piège de la pornographie*, Paris, JC Lattès, 2006, p. 60.

¹⁷ *Ivi*, p. 98.

¹⁸ *Ivi*, p. 120.

¹⁹ M. Marzano, *La Pornographie, ou l'épuisement du désir*, Paris, Hachette, 2003, p. 15.

²⁰ *Ivi*, p. 39.

²¹ *Ivi*, p. 263.

²² *Ivi.*, pp. 13-14.

²³ *Ivi*, pp. 183-184.

²⁴ *Ivi*, pp. 186-187.

²⁵ *Ivi*, p. 189.

²⁶ Cfr. L. Williams, *Hard Core: Power, Pleasure, and "the Frenzy of the Visible"*, Berkeley-Los Angeles-London, University of California Press, 1999 (1989).

²⁷ Cfr. Pietro Adamo, *Il porno di massa. Percorsi dell'hard contemporaneo*, Milano, Raffaello Cortina, 2004.

²⁸ M. Marzano, *La Pornographie, ou l'épuisement du désir*, cit., p. 196.

²⁹ Cfr. almeno Catharine MacKinnon, *Feminism Unmodified*, Cambridge, Harvard University Press, 1987.

³⁰ Cfr. almeno Nadine Strossen, *Defending Pornography: Free Speech, Sex, and the Fight for Women's Rights*, New York, Scribner, 1995, trad. it. *Difesa della pornografia. Le nuove tesi radicali del femminismo americano*, Roma, Castelvechi, 1995.

³¹ Cfr. David Foster Wallace, *Consider the Lobster and Other Essays*, New York, Little, Brown and Company, 2005, trad. it. *Considera l'aragosta e altri saggi*, Torino, Einaudi, 2006; Frédéric Joignot, *Gang bang: Enquête sur la pornographie de la démolition*, Paris, Seuil, 2007.

³² Cfr. Mark B. Kastleman, *The Drug of the New Millennium: The Brain Science Behind Internet Pornography*, Orem, Granite, 2001; Robert Jensen, *Getting Off: Pornography and the End of Masculinity*, Cambridge, South End Press, 2007; William M. Struthers, *Wired for Intimacy: How Pornography Hijacks the Male Brain*, Nottingham, Inter-Varsity Press, 2009.

³³ Cfr. James R. Stoner Jr, Donna M. Hughes, *The Social Costs of Pornography: A Collection of Papers*, Princeton, The Witherspoon Institute, 2010; Mary Anne Layden, Mary Eberstadt, *The Social Costs of Pornography: A Statement of Findings and Recommendations*, Princeton, The Witherspoon Institute, 2010.

³⁴ Cfr. Linda Lovelace, *Ordeal*, Secaucus, Citadel Press, 1980.

³⁵ Cfr. per esempio Raffaëla Anderson, *Hard*, Paris, Grasset et Fasquelle, 2001, trad. it. *Hard*, Milano, Guanda, 2002.

³⁶ Ovidie, *Porno Manifesto*, Paris, Flammarion, 2002, pp. 29-49, trad. it. *Porno manifesto. Storia di una passione proibita*, Baldini & Castoldi, Milano, 2003.

³⁷ Annie Sprinkle, *Post-Porn-Modernist: My 25 as Multimedia Whore*, Berkeley, Cleis Press, 1998.

³⁸ Ovidie, *op.cit.*

³⁹ Cfr. Carly Milne, *Naked Ambition: Women Who Are Changing Pornography*, New York, Seal Press, 2005.

⁴⁰ Cfr. Erika Lust, *Good Porn: A Women's Guide*, New York, Seal Press, 2009, trad. it. *Per lei. Guida al cinema erotico che piace anche alle donne*, Venezia, Light Box, 2009.

⁴¹ Cfr. Susan M. Easton, *The Problem of Pornography: Regulation and the Right to Free Speech*, London, New York, 1994.

⁴² Alan Soble, *Pornography, Sex and Feminism*, Amherst, Prometheus, 2002.

- ⁴³ Simone Regazzoni, *Pornosofia. Filosofia del pop porno*, Milano, Ponte alla Grazie, 2010, pp. 72-80.
- ⁴⁴ *Ivi*, p. 72.
- ⁴⁵ *Ibidem*.
- ⁴⁶ *Ivi*, p. 101.
- ⁴⁷ Cfr. C. MacKinnon, "Only Words", in Drucill Cornell (a cura di), *Feminism and Pornography*, Oxford-New York, Oxford University Press, 2000, pp. 95-98.
- ⁴⁸ Cfr. per esempio, in Germania, il numero monografico dedicato al porno di *Montage AV*, vol. 17, n. 2, 2009; oppure, in Italia, Enrico Biasin, Giovanna Maina, Federico Zecca (a cura di), *Il porno espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Milano-Udine, Mimesis, 2011.
- ⁴⁹ Walter Kendrick, *The Secret Museum: Pornography in Modern Culture*, Berkeley-Los Angeles, University of California Press, 1996 (1987), p. XIII.
- ⁵⁰ Cfr. Lynn Hunt, *The Invention of Pornography, 1500-1800: Obscenity and the Origins of Modernity*, New York, Zone Books, 1993.
- ⁵¹ L. Williams, *Hard Core: Power, Pleasure, and "the Frenzy of the Visible"*, cit., pp. 34-152.
- ⁵² Jane Juffer, *At Home with Pornography: Women, Sex and Everyday Life*, New York-London, New York University Press, 1998, p. 2.
- ⁵³ Feona Attwood, "Reading Porn: The Paradigm Shift in Pornography Research", *Sexualities*, vol. 5, n. 1, 2002, p. 91.
- ⁵⁴ *Ivi*, p. 92.
- ⁵⁵ L. Williams, "Porn Studies: Proliferating Pornographies On/Scene: An Introduction", cit., p. 1.
- ⁵⁶ Cfr. Giovanna Maina, "Spostamenti progressivi del 'vedere'. Appunti per una storia della *mobile pornography*", in Maurizio Ambrosini, Giovanna Maina, Elena Marcheschi (a cura di), *I film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, Felici, Pisa 2009, pp. 105-127.
- ⁵⁷ Cfr. Sharif Mowlabocus, "Porn 2.0? Technology, Social Practice, and the New Online Porn Industry", in F. Attwood (a cura di), *Porn.com: Making Sense of Online Pornography*, cit., pp. 69-87.
- ⁵⁸ L. Williams, "Porn Studies: Proliferating Pornographies On/Scene: An Introduction", cit., p. 1.
- ⁵⁹ F. Attwood, "Reading Porn: The Paradigm Shift in Pornography Research", cit., p. 93.
- ⁶⁰ *Ibidem*.
- ⁶¹ Peter Lehman (a cura di), *Pornography: Film and Culture*, New Brunswick-London, Rutgers University Press, 2006.
- ⁶² L. Williams, *Screeing Sex*, Durham-London, Duke University Press, 2008.
- ⁶³ Cfr. per esempio *Jump Cut*, n. 51, primavera 2009, <http://www.ejumpcut.org/archive/jc51.2009/index.html>, ultima visita 27 febbraio 2012.
- ⁶⁴ Di Kleinhans cfr. per esempio "Porn and Documentary: Narrating the Alibi", in Jeffrey Sconce (a cura di), *Sleaze Artists: Cinema at the Margins of Taste, Style, and Financing*, Durham-London, Duke University Press, 2007. In ambito italiano, ci permettiamo di segnalare anche Federico Zecca, "Porn in transition. Per una storia della pornografia americana", in E. Biasin, G. Maina, F. Zecca (a cura di), *op. cit.*, pp. 27-77 e Enrico Biasin, Federico Zecca, "Contemporary Audiovisual Pornography: Branding Strategy and Gonzo Film Style", *CINÉMA & CIE*, vol. 9, n. 12, primavera 2009, pp. 133-147.
- ⁶⁵ Frederick S. Lane III, *Obscene Profits: The Entrepreneurs of Pornography in the Cyber Age*, New York-London, Routledge, 2000.
- ⁶⁶ Cfr. Piet Bakker, Saara Taalas, "The Irresistible Rise of Porn: The Untold Story of a Global Industry", *Observatorio (OBS*) Journal*, vol. 1, n. 1, 2007, pp. 99-118; Enrico Biasin, "Mapping the Brand's Obscenity. L'industria culturale della pornografia audiovisiva", in E. Biasin, G. Maina, F. Zecca (a cura di), *op. cit.*, pp. 167-193.
- ⁶⁷ Cfr. Alan McKee, Katherine Albury, Chatarine Lumby, *The Porn Report*, Melbourne, Melbourne University Press, 2008.

⁶⁸ Dennis D. Waskul, *net.seXXX. Readings on Sex, Pornography and the Internet*, New York, Peter Lang; in Italia, cfr. Emanuela Ciuffoli, *XXX. Corpo, porno, web*, Milano, Costa & Nolan, 2006; Saveria Capecchi, Elisabetta Ruspini (a cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Milano, Franco Angeli, 2009.

⁶⁹ Katrien Jacobs, *Netporn: DIY Web Culture and Sexual Politics*, Lanham, Rowman & Littlefield Publishers, 2007.

⁷⁰ K. Jacobs, M. Janssen, M. Pasquinelli (a cura di), *op. cit.* Cfr. anche almeno Wendy Hui Kyong Chun, *Control and Freedom. Power and Paranoia in the Age of the Fiber Optics*, Cambridge-London, The MIT Press, 2006; Susanna Paasonen, "Labors of Love: Netporn, Web 2.0 and the Meanings of Amateurism", *New Media & Society*, vol. 12, n. 8, 2010, pp. 1297-1312.

⁷¹ Zabet Patterson, "Going on-line: Consuming Pornography in the Digital Era", in L. Williams (a cura di), *Porn Studies*, cit., pp. 104-123.

⁷² S. Paasonen, *Carnal Resonance: Affect and Online Pornography*, Cambridge-London, The MIT Press, 2011.

⁷³ Z. Patterson, *op. cit.*, pp. 116-117.

⁷⁴ S. Paasonen, *op. cit.*, p. 13.

⁷⁵ Pamela Church Gibson, *More Dirty Looks: Gender, Pornography and Power*, London, BFI, 2004.

⁷⁶ Clarissa Smith, *One for the Girls! The Pleasures and Practices of Reading Women's Porn*, Bristol-Chicago, Intellect, 2007.

⁷⁷ F. Attwood, *Porn.com: Making Sense of Online Pornography*, New York, Peter Lang, 2010.

⁷⁸ In ambito italiano, cfr. G. Maina, "Macchine nubi", in Matteo Bonazzi, Francesco Cappa (a cura di), *Pop porn. Critica dell'immaginario porno*, Milano, et al./EDIZIONI, 2010, pp. 147-159; Id., "Piaceri identitari e (porno)subculture", in E. Biasin, G. Maina, F. Zecca (a cura di), *op. cit.*, pp. 197-227.

⁷⁹ Brian McNair, *Mediated Sex: Pornography and Postmodern Culture*, London-New York, Arnold, 1996. p. 262.

⁸⁰ Ann C. Hall, Mardia J. Bishop (a cura di), *Pop-porn: Pornography in American Culture*, Westport, Praeger, 2007.

⁸¹ F. Attwood (a cura di), *Mainstreaming of Sex: The Sexualization of Western Culture*, London-New York, I.B. Tauris, 2009.

⁸² B. McNair, *Striptease Culture: Sex, Media and the Democratisation of Desire*, London-New York, Routledge, 2002.

⁸³ Susanna Paasonen, Kaarina Nikunen, Laura Saarenmaa (a cura di), *Pornification: Sex and Sexuality in Media Culture*, Oxford-New York, Berg, 2007. In ambito italiano, cfr. la sezione "La pornificazione della mediasfera" di E. Biasin, G. Maina, F. Zecca (a cura di), *op. cit.*, pp. 309-476.

⁸⁴ B. McNair, *Striptease Culture: Sex, Media and the Democratisation of Desire*, cit., p. 12.

Art&Media Files

Film, fan e teschi

Bloody-Disgusting e A Serbian Film

Per un regista di film horror chiedersi quanti teschi valga la propria pellicola non è una domanda insolita. Quantomeno non è un quesito più curioso dell'interrogarsi sulle più convenzionali "stelle" utilizzate nelle recensioni cinematografiche "tradizionali". Ma se il campo in cui si opera è l'orrore, un sito come Bloody-Disgusting¹ è la vetrina giusta per verificare di persona il gradimento di film, musica, videogame e *comics* che si rifanno all'immaginario orrifico internazionale.

Fondato da Brad Miska e Tom Owen nel 2001, nel 2007, al momento dell'acquisizione da parte della casa di produzione e management statunitense The Collective, che ne avrebbe curato il lancio sui social network e lo sviluppo come piattaforma per lo streaming di film e User-Generated Contents, Bloody-Disgusting poteva vantare 1 milione di utenti unici e 20 milioni di contatti mensili². Un traffico che, secondo Michael Green, CEO di The Collective, superava brand come *Fangoria* per un rapporto di 5 a 13. Wikipedia ne sottolinea il carattere indipendente, posizionandolo, in un ideale panorama dell'horror online, proprio come uno dei primi competitor dello storico magazine *Fangoria* nella versione digitale⁴ e in concorrenza con Fearnets⁵. Ma a questi player vanno certamente aggiunti almeno Dread Central⁶ e Shock Till You Drop⁷, riconducibili a Crave Online Media⁸.

Dopo l'acquisizione da parte di The Collective, il passo successivo è stato lo sviluppo di una sezione dedicata alla produzione e distribuzione di film: Bloody-Disgusting Selects⁹, in partnership con AMC Theaters e The Collective, si occupa infatti di portare nelle sale degli Stati Uniti film horror indipendenti e di distribuirli nel resto del mondo tramite video on demand.

Mantenendo proprio il concetto di indipendenza come aspetto centrale della propria linea editoriale¹⁰, Bloody-Disgusting si è imposto come un brand che ha puntato fin da subito su anteprime ed esclusive, *users reviews*, blog tematici, forum, podcast, notizie dal mercato mainstream e indie, nonché un merchandise sviluppato ad hoc. Con circa 84.000 followers su Facebook, 17.000 su Twitter e 3.700 sul canale YouTube¹¹, si propone di diventare "Your #1 source for horror".

E se gli appassionati di film cult possono trovare un fornito database, il Movie Pit, in cui i redattori e gli utenti si danno battaglia a colpi di teschi sui propri

film preferiti, l'aver aperto il dibattito alle sezioni parallele (come la Dead Pixels dedicata ai videogames e la Graphic Content ai fumetti) ha certamente permesso di attirare un pubblico allargato di fan: nel forum e nei blog tematici collegati al sito principale il fermento della community è evidente nelle dispute sui "masters of horror", sui migliori *villains*, sui peggiori franchise...

Di recente, uno degli argomenti più controversi che hanno diviso gli utenti del sito è stata la ricezione di *A Serbian Film* (*Srpski film*, Srđan Spasojević, 2010) e gli aggiornamenti sulle vicissitudini della pellicola. L'opera prima di Spasojević, che racconta il vortice di abiezione in cui è intrappolato l'ex attore di film porno Miloš, coinvolto in un'ultima performance estrema dall'ambiguo regista Vukmir, ha diviso la critica specializzata, che si è affrettata ad affiancarla a *The Human Centipede – First Sequence* (Tom Six, 2010) come pellicola più attesa per gli amanti dell'horror più estremo¹². I critici ne hanno sottolineato la cura nella realizzazione¹³ e non hanno esitato ad applicare categorie fluttuanti come *torture porn*, *snuff* e *newborn porn* per tentare di catalogare un film dalle sequenze certamente forti, alle prese con tagli di censura che secondo alcuni commentatori non hanno fatto altro che lasciare più spazio all'immaginazione, ottenendo così l'effetto contrario¹⁴: persino i più avvezzi a visioni certamente non facili hanno più volte ribadito quanto fosse teso il pubblico alla fine delle proiezioni nei festival specializzati¹⁵. Ponendosi, secondo alcuni osservatori, assieme ad una manciata di altre pellicole, come il nuovo fenomeno dell'horror internazionale dopo l'exploit del cinema francese di qualche tempo prima¹⁶, il film ha goduto di un'ulteriore eco mediatica dopo lo scalpore suscitato al Sitges Film Festival nell'ottobre 2010, le conseguenti accuse mosse nei confronti del direttore Ángel Sala¹⁷ e i tagli imposti dal British Board of Film Classification. Se lo status di *banned film* e l'*hype* che ne è seguito hanno contribuito ad attirare l'attenzione degli amanti dei film controversi, le reazioni degli utenti di Bloody-Disgusting¹⁸ sono interessanti per diversi aspetti. Innanzitutto, la recensione del collaboratore ufficiale Tim "Tex Massacre" Anderson, che ha assegnato alla pellicola un solo teschio su 5 (mentre la media delle recensioni degli utenti è 2 e 1/2, con molte punte di 5), è preceduta da un *disclaimer* che giustifica la votazione: un basso rating dovuto alla mancanza di valore artistico e al fatto che valutare il film solo per l'audacia dell'argomento sarebbe stato ingannevole per i lettori. Detto questo, Anderson sottolinea, come del resto faranno molti utenti, l'esperienza shockante per gli spettatori presenti alla proiezione del SXSW Film Festival, precisando però la sua "preparazione":

It wasn't that I was unprepared for what I had just seen. I was fully prepared. I was over prepared. I was ready to have my soul raped. I had no faith in humanity to question. I've seen everything. I've seen internet porno that would make you run to a monastery. I've laughed at the August Underground and Guinea Pig films. I've sat behind the lens on film sets and watched every manner of chunk blowing effects shot executed 50 feet

from my face. I've seen people die in documentaries jumping off the Golden State Bridge, I've seen PeTA videos, I sat with you all on September 11th and cried as the towers came tumbling down. Nothing was going to faze me. I was wrong.

In relazione al film rispetto al panorama horror contemporaneo, gli utenti tracciano i primi riferimenti alle pellicole che hanno rappresentato una sfida al rappresentabile sul grande schermo per quanto riguarda violenza e sessualità: *Salò o le 120 giornate di Sodoma* (Pier Paolo Pasolini, 1975), *L'ultima casa a sinistra* (*The Last House on the Left*, Wes Craven, 1972), i *cannibal movies* settanteschi e i film del ciclo *Guinea Pig*, *Gummo* (Harmony Korine, 1997), *Baise-moi* (Virginie Despentes, Coralie Trinh Thi, 2000), *Inside* (*À l'intérieur*, Julien Maury, Alexandre Bustillo, 2007), *Irréversible* (Gaspar Noé, 2002), *Martyrs* (Pascal Laugier, 2008), *Antichrist* (Lars Von Trier, 2009), oltre a filoni *snuff* e *torture porn*.

Complessivamente la community si dichiara contraria alla violenza sul neonato rappresentata in *A Serbian Film*, che ha fatto guadagnare alla pellicola l'etichetta di *newborn porn*: una linea da non attraversare per la maggior parte degli spettatori.

Tra gli utenti è altrettanto comune la sensazione fisica che ha lasciato la visione, articolata metaforicamente come necessità di doversi lavare per togliersi di dosso le emozioni provate durante "l'equivalente cinematografico di un brutale pestaggio", come ha notato qualcuno. E gli aggettivi e le espressioni più ricorrenti, sia in chi ha amato il film, assegnandogli 5 teschi, sia in chi l'ha odiato, sono i seguenti: "twisted little gem", "masterpiece of extreme cinema", "sick", "disgusting", "depraved", "vile".

A proposito del funzionamento di certi prodotti ascrivibili alla cultura popolare, nell'introduzione a *The Wow Climax* Henry Jenkins sottolinea:

Most popular culture is shaped by a logic of emotional intensification. It is less interested in making us think than it is in making us feel. Yet that distinction is too simple: popular culture, at its best, make us think by making us feel [...]. To fully appreciate a piece of popular art, you need to have seen enough other examples to observe the ways it builds upon and breaks with existing formulas. The ability to fall back on the tried and the true frees the best popular artists to take risk with their audiences and experiment with their materials in search of more elusive wow¹⁹.

In questo senso, *A Serbian Film* sembra un prodotto di genere dotato di forza sufficiente per fare un passo ulteriore nel ridefinire il limite di ciò che è rappresentabile sullo schermo e i fan disposti ad affrontare la visione, proprio in quanto "esperti" del genere, si allineano perfettamente a questa dinamica:

this is what horror movies are about. they are supposed to make you feel something, in this case it ends up being revulsion, disgust. I cannot wait to watch a serbian film (murdermakesmecum, 2 marzo 2011, 11:45 pm).

Nel rivedere la cronologia dei post relativi al film, possiamo tracciare alcune questioni sollevate nel dibattito tra gli utenti, i quali, è bene precisare, per il

contenuto della pellicola rappresentano una particolare sottocategoria di spettatori appassionati di horror, disposti a mettere alla prova la propria resistenza di fronte a contenuti dal forte tasso di violenza, una scelta che non accomuna tutti i fan del genere:

This, THIS, is the ultimate movie to watch. One of the sickest I've seen. I cant wait to buy this edition. It will fit very well among it's weird neighbors: August Underground trilogy, the Blood Vomit trilogy, Amateur Pornstar Killer trilogy, Satanic Sluts trilogy, Snuff102, The Necro Files 1 & 2...damn it! I cant wait to have this one! (antropophagus, 29 luglio 2011, 8:54 pm).

Una delle questioni più dibattute riguarda il taglio di alcune scene controverse da parte di enti deputati alla classificazione come il British Board of Film Classification (BBFC), scatenando i fan alla ricerca delle versioni più complete in rete mentre ringraziavano la pirateria come sistema in grado di aggirare le limitazioni imposte alla visione. Inevitabilmente, ciò ha generato una generale riflessione che ha portato alla condanna unanime di pratiche percepite come censorie, auspicando per i singoli spettatori il diritto e la responsabilità di vedere o meno il film, ma nella sua interezza²⁰:

[...] i don't feel that this movie should be censored. and the allegations about child porn are ridiculous. granted ASF probably could be considered pornography in the sense of it being utterly gratuitous and extremely bad taste, but that doesn't mean it should be banned or even that there isn't an audience for it. it's our responsibility as viewers to educate ourselves and make up our own minds about the things we choose to watch. if there is a chance that we could find a movie offensive we must make the choice to view it or not ourselves. [...] if we allow one movie to be censored what happens when they censor the next one? and the one after that? i don't know about any of you, but i like to have the choice to view or (in ASF's case) not to view a movie (bornunderabadsign, 12 marzo 2011, 11:16 pm).

Se gli utenti hanno condiviso pressoché totalmente il giudizio sulla cura nella realizzazione che aveva colpito i critici di professione, proprio a partire da queste considerazioni si è aperta una nuova spaccatura a proposito delle scene di violenza che hanno coinvolto il neonato: un dibattito animato che ha interessato sia la liceità o meno di spingersi fino a quel punto (anche nel caso di *fake*), sia le diverse leggi internazionali che regolano una materia complessa come il "sexual child abuse".

Totalmente rigettata, infine, è la metafora politica sottesa alla pellicola e ribadita a più riprese dal regista:

Once again, NOT BUYING THE WHOLE "We made this movie to show the world our molestation by our own government" speech. There is no doubt Serbia is an oppressed country. So you combat it with this? Torture Porn? Forced Incest? Newborn Porn? Ok. So instead of leading a revolt, revolution, or

civil rights movement, you make a torture porn shock fest. That will show them! You a Film Maker, so make a doc, and get your countrymen's oppression out there! He made a movie to shock and push limits and used his own country's situation as an excuse and it worked! This film is torture porn garbage with no substance! (Bad Moon Lycan, 28 novembre 2010, 10:54 pm).

Complessivamente, le interazioni degli utenti confermano le dinamiche rilevate da Matt Hills nel suo studio sul fandom horror²¹, espressioni di una *textual agency* costituite da micronarrazioni personali in grado di rendere in modo discorsivo il piacere derivante dalla fruizione di prodotti cult e underground, che spesso si concentrano sulla contrapposizione tra commercio e arte, sulla soddisfazione o meno per la resa tecnica della messa in scena, sull'articolazione di una conoscenza dettagliata dei prodotti che spesso si configura come sfida ad affrontare i limiti di sopportazione della visione.

In questo senso, pellicole come *A Serbian Film* rappresentano il terreno ideale per l'emersione di riflessioni in grado di ampliare il dibattito anche al di là di riduttive considerazioni limitate a violenza ed intrattenimento: censura, *rating* e pirateria come pratica di riappropriazione del testo nella sua integrità diventano così argomenti centrali in questi casi, ancor più in considerazione della piattaforma in cui il dibattito si sviluppa. Il fatto che Bloody-Disgusting nasca come progetto indipendente creato da fan del genere, non necessariamente giornalisti o critici cinematografici di formazione, consente interazioni appassionate e tra pari, in cui il parere di un redattore non ha più valore di quello di un utente, perché la competenza acquisita "sul campo" permette al lettore di oggi di diventare il collaboratore di domani e magari, il giorno seguente, il fondatore di un proprio portale. Nella speranza di bissare il successo (e la credibilità) di Miska e Owen.

Nicolò Gallio

Note

1 <http://www.bloody-disgusting.com> .

2 Marc Graser, *Collective nabs Bloody Disgusting*, Variety.com, 12 settembre 2007, <http://www.variety.com> ultima consultazione 31 agosto 2011.

3 Ryan Parsons, *Bloody-Disgusting Now a Collective Effort*, Canmag.com, 12 settembre 2007, <http://www.canmag.com> , ultima consultazione 31 agosto 2011.

4 <http://www.fangoria.com> .

5 <http://www.fearnet.com> , lanciato nell'ottobre del 2006 come canale via cavo, sito web e servizio televisivo di video on demand, è di proprietà di una joint venture che comprende Comcast, Lions Gate Entertainment e Sony Pictures Entertainment: <http://en.wikipedia.org> ultima consultazione 17 dicembre 2011.

6 <http://www.dreadcentral.com> .

7 <http://www.shocktilyoudrop.com> .

8 Parte della media company Atomic Online, a sua volta divisione editoriale di Evolve Media Corp.

9 <http://www.facebook.com> , ultima consultazione 31 agosto 2011.

10 In un'intervista personale con l'autore effettuata in data 7 dicembre 2011, il co-fondatore Brad Miska ha confermato di aver lanciato il sito assieme all'amico Tom Owen perché erano entrambi amanti del genere horror. Owen voleva imparare il web design e Miska intendeva raccogliere tutto ciò che sapeva sui film horror di prossima uscita: "Lo abbiamo fatto per divertimento. Siamo entrambi fan che lo fanno per passione, non per trarne profitto. Questo è probabilmente il motivo per cui abbiamo così tanto successo. Siamo genuini. Abbiamo scelto il teschio come logo senza un motivo particolare, semplicemente perché è cool. Spaziamo da 1 a 2 milioni di visitatori unici al mese. The Collective è ancora co-proprietaria e di questo siamo estremamente felici perché ci permette di rimanere concentrati sul sito e non preoccuparci degli aspetti legali. Io faccio quasi tutto [in veste di recensore Miska si firma con lo pseudonimo Mr. Disgusting, Nda], anche se abbiamo un gran numero di collaboratori e alcuni membri del personale stipendiati. Io scelgo gli argomenti. La nostra community è di circa 145.000 membri. Proprio ora stiamo litigando a proposito di *Red State* di Kevin Smith, che io odio assolutamente e alcuni fan adorano. Ci sono sempre casi di trolling e flaming, ma non mi preoccupa: ogni persona ha diritto alla propria opinione. Non applichiamo alcuna censura, a meno che qualcuno scriva in tono minaccioso o razzista".

11 Dati aggiornati al 19 dicembre 2011.

12 Michael Brooke, "A Serbian Film", *Sight & Sound*, vol. 21, n. 2, febbraio 2011, pp. 74-75.

13 Anthony Quinn, "A Serbian Film", *The Independent*, 10 dicembre 2010, <http://www.independent.co.uk> Kim Newman, "A Serbian Film", *Empire*, <http://www.empireonline.com>, ultima consultazione 22 dicembre 2011.

14 Laura Kern, "A Serbian Film", *Film Comment*, vol. 47, n. 3, maggio-giugno 2011, p. 70. Jordan Mintzer, "A Serbian Film", *Variety*, 16 maggio 2010, <http://www.variety.com>, consultazione 22 dicembre 2011. A.O. Scott, "Torture or Porn? No Need to Choose", *The New York Times*, 12 maggio 2011, <http://movies.nytimes.com>, ultima consultazione 22 dicembre 2011.

15 Landon Palmer, "SXSW Review: A Serbian Film", *Film School Rejects*, <http://www.filmschoolrejects.com>, ultima consultazione il 22 dicembre 2011.

16 Roberto Alcover Oti, "Sitges 2010. Los Nuevos Retos del «Fantastique»", *Dirigido por*, n. 405, novembre 2011, pp. 42-47.

17 Si veda ad esempio l'articolo di Pere Ríos, "El fiscal denuncia al director del Festival de Sitges", *El País*, 5 marzo 2011, <http://www.elpais.com> . Per la posizione del direttore del festival espressa dallo stesso Sala, cfr. il comunicato stampa "Press Note regarding charge against Ángel Sala, Festival Director, for the screening of A Serbian Film in 2010", <http://sitgesfilmfestival.com>, ultima consultazione il 22 dicembre 2011.

18 Il campione considerato comprende 15 articoli (recensioni dello staff, news legate al film), 325 commenti e 43 recensioni degli utenti.

19 Henry Jenkins, *The Wow Climax. Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, New York and London, New York University Press, 2007, p. 3.

20 Sul mercato inglese, ad esempio, la pellicola ha subito 4 minuti di tagli effettuati dal BBFC. In generale, dopo la presentazione in alcuni festival specializzati, il film ha avuto una release limitata in sale selezionate nella versione soggetta a tagli, mentre la versione *uncut and unrated* è stata distribuita online attraverso la piattaforma FlixFling.

21 Matt Hills, *The Pleasures of Horror*, Continuum, London, 2004.

Art&Media Files

Sei gradi “di collegamento”, o forse più

Per iniziare a scandagliare il fenomeno del documentario animato

È indubbiamente col film *Walzer con Bashir* (Ari Folman, 2008) che ci si è accorti che si poteva parlare della realtà anche con le modalità del cinema d'animazione. E vedendo il lavoro del regista israeliano, a molti sarà senz'altro venuto in mente di essersi già imbattuti in un altro lungometraggio animato che ripercorreva eventi reali: *Persepolis* (Marjane Satrapi, 2007). Il termine “documentario animato” ha iniziato a prendere piede anche tra il largo pubblico, dopo che, qua e là, almeno in ogni grande festival di cinema, è stato presentato, talvolta in concorso, un film d'animazione che ricostruiva eventi realmente avvenuti. Si pensi al cortometraggio *Chienne d'histoire/Barking island*¹ (Serge Avédikian, 2010), palma d'oro a Cannes per il cortometraggio, oppure a *Pequeñas voces*² (Jairo Eduardo Carrillo e Oscar Andrade, 2010) presentato nello stesso anno alle giornate degli autori della Mostra del Cinema di Venezia, ancora a *Crulic – drumul spre dincolo/Crulic – The Path to Beyond*³ (Anca Damian, 2011) nel programma dell'ultima edizione del Festival del cinema di Locarno.

In attesa di più approfondite riflessioni teoriche, tenteremo in questa sede una prima mappatura del fenomeno, ripercorrendone alcuni esempi significativi. Nel corso del 2011 hanno avuto luogo specifiche iniziative sul genere documentaristico in animazione: dal 18 al 20 marzo si è tenuto al Forum des Halles di Parigi un convegno dal titolo *Le documentaire animé: vrai ou faux?*; sul finire dell'estate, in Italia a Pietrasanta, è sorto *DOCartoon*, il primo festival appositamente dedicato al “disegno della realtà” (come recita il sottotitolo), che ha declinato questa definizione estendendola alla produzione fumettistica e dei libri illustrati, mentre in Svizzera, a Baden presso Zurigo, il festival di cinema d'animazione Fantoche arrivato alla X edizione, ha proposto un programma speciale chiamato *ANIDOC*, articolato su quattro mattinate di proiezioni e un'intera giornata di studi. *Animadok* era invece la sigla di un programma speciale offerto nel 2008 al Festival del cinema documentario e del cinema d'animazione di Lipsia e riproposto, in dimensioni ridotte, nell'edizione dello scorso novembre dello stesso festival. I saggi di alcuni degli intervenuti al simposio di Fantoche sono andati a unirsi ad altri contributi critici nell'ultimo numero della rivista britannica *Animation, an Interdisciplinary Journal*⁴. La rivista, che da una decina d'anni si occupa di teoria del cinema d'animazione, ha ora dedicato una speciale monografia al “film documentario animato”.

La fondatrice della rivista inglese, la professoressa Susanne Buchan, ci riporta ai

simposi avvenuti negli scorsi anni alla Tate Modern di Londra⁵ sul cinema d'animazione, nei quali appariva già chiaro che, per molte opere che si muovono al confine tra più generi, è difficile trovare una definizione esaustiva. Per esempio, può essere classificato come documentario il cortometraggio *Purple Grey* (Sebastian Buerckner, 2006)? Realizzato con la tecnologia Flash, il film *non segue solamente* i gesti di un uomo in preda al panico di fronte alla pagina bianca, ma sembra anche fornirci *in tempo reale* una testimonianza di quel momento così cruciale – l'atto creativo – *dall'interno* del suo cervello. Per tutto il film si sta a distanza molto ravvicinata dal corpo del protagonista: con la matita tamburella sui denti, si sfiora i peli dell'avambraccio, si ferisce di proposito superficialmente con la punta di grafite come per scuotere i sensi; ma neanche dopo aver provato ulteriori possibili "riattivatori" di creatività – caffè, tè, sigarette, dolci – riesce a scrivere quello che deve. *Purple Grey* sembra essere la cronaca non solo di questi tentativi falliti, ma anche delle inconsce associazioni mentali dell'uomo: e allora velocissime visioni – poco comprensibili come lo sono certi messaggi subliminali collocati all'interno di un flusso più regolare – si intercalano alle scene più realistiche, immagini di grande eleganza, ricche di tantissime sfumature che vanno a impreziosire quel minimalismo di forme tipico dell'immagine vettoriale⁶.

Anche in *Ryan* (Chris Landreth, 2004) elementi fantastici irrompono all'interno di una struttura narrativa e visiva "verosimile": nel bel mezzo di una conversazione, fiammate di colore si avvinghiano ai due interlocutori fino a quasi soffocarli; dalle loro teste prendono a ramificarsi germinazioni incontrollate come pensieri fastidiosi. Univocamente riconosciuto come documentario, questo film, che ha vinto l'Oscar come migliore cortometraggio nel 2005, oltre a dare preziose informazioni su una personalità importante del mondo del cinema⁷, riesce a rendere in maniera efficace *tramite metafore visive* l'intensità di certi stati d'animo. Chris Landreth, entrando nel salone di un centro di accoglienza di Montréal dove il famoso animatore canadese Ryan Larkin trascinava ormai da anni la sua esistenza, *non ha certamente visto* uomini semi-liquefatti su un bancone e creature che sembrano uscite da una tavola di Brueghel il Vecchio, ma quelle soluzioni visive traducono perfettamente l'impressione di trovarsi a contatto con esistenze – psicologicamente come fisicamente – a brandelli (Ryan, tra l'altro, si presenta col volto incompleto, con intere parti della testa mancanti, un ciuffo di capelli, un occhio e il naso che stanno su da soli...).

Non sono pochi i film animati che prendono avvio come delle inchieste e che poi si sviluppano seguendo le libere associazioni dell'animatore: si potrebbe quasi parlare, nel cinema d'animazione, di una sempre più frequente *tendenza evocativa* che interseca la *tendenza documentaria*. Rientra in questo ambito *Little Deaths*⁸ (Ruth Lingfort, 2010). È singolare notare come la stessa regista

abbia attribuito al proprio lavoro l'appellativo di "documentario animato". Al contrario *Teat Beat of Sex*⁹ (Signe Baumane, 2009) solo raramente viene incluso nella suddetta categoria. Questo secondo titolo è accomunato al primo dallo stesso metodo conoscitivo: vedere "il sesso non secondo gli 'esperti' ma dal punto di vista di chi lo fa", basarsi su autentiche testimonianze, non rinunciare al tono ironico, poter tradurre, seguendo la "libertà" della propria immaginazione, quanto riportato da altri: così la Lingfort può rendere con immagini astratte "quel riflesso di luce sul muro in una strada di Riga" (ricordo di un orgasmo evocato da un'intervistata, che gli "insider" riconosceranno essere, grazie all'accento inconfondibile, proprio l'estone naturalizzata americana Signe Baumane); oppure è tramite la metamorfosi di una linea – che da sinuosa e avvolgente diventa filo spinato – che l'artista inglese traduce in disegni il racconto di un ambiguo momento nel quale piacere e dolore si confondono...

Attualmente la Baumane sta preparando un film animato sulla depressione e sul sito web dedicato al progetto, dal quale lancia appelli di ricerca fondi¹⁰, non parla mai di documentario quanto di "funny feature film", che parte comunque dall'auto-osservazione del suo stato di salute mentale e ripercorre i casi gravi di questa malattia che hanno afflitto la sua famiglia per più generazioni.

Non dubitano di lavorare col documentario l'inglese Samantha Moore e i suoi sponsor e consulenti scientifici: la giovane artista ricerca i punti di contatto tra arte e scienza, collaborando con istituti medici nella realizzazione di cortometraggi dipinti incentrati su rare patologie come la sinestesia indotta e la prosopagnosia¹¹. Nella realizzazione di *An Eyeful of Sound* (2010) ha lavorato a stretto contatto con i pazienti affetti da sinestesia per realizzare delle immagini dipinte che poi ha animato, e che dovrebbero visualizzare quel che prova quotidianamente chi soffre di questa malattia: numeri che invadono lo schermo tutte le volte che entra in campo un determinato colore, scene che pulsano di sensazioni diversificate tanto da far evolvere la morbida tavolozza di inchiostri che potrebbe essere quella di Kandinskij verso una materica e luccicante superficie stratificata di sabbie, come avviene nelle creazioni del pittore canadese Riopelle. È superfluo notarlo: propendere per un'immagine piuttosto che per un'altra, nella visualizzazione di ciò che un "sinestetico" dovrebbe provare, è stato il risultato della personale sensibilità artistica di Samantha Moore – non affetta dalla patologia. Fare in modo che gli scenari realizzati graficamente rispecchino in tutto e per tutto le sensazioni dei soggetti è pressoché impossibile. Non dimostra, infatti, il principio di indeterminazione di Heisenberg – una legge della fisica fatta propria dalla teoria del documentario poiché riesce a spiegarne perfettamente le dinamiche – che non esiste operazione conoscitiva che non alteri la realtà che si va a studiare? *La resa fedele del reale* che si pretende il documentario possa attuare, è un mito. "Tutto, dalla scelta dell'inquadratura alle scelte di montaggio, è interpretazione del

regista”¹². Il cinema d’animazione è “la forma più onesta di documentario” perché dichiara da subito a chi lo guarda: “Non è una registrazione fotografica quella che stai guardando, ma ‘nientemeno’ che una vera ‘ri-presentazione’ di una realtà”¹³. Le parole sono di Orly Yadin, produttrice e regista di origine israeliana che con la collega francese Sylvie Bringas ha realizzato *Silence* (2003), storia di una donna sopravvissuta allo sterminio nazista che per decenni ha convissuto col peso di un implicito divieto a parlarne. Tana Ross, la protagonista di quelle vicende, ha commissionato il film alle due artiste di cui conosceva e stimava il lavoro, perché voleva essere affiancata nella rielaborazione della sua esperienza. Se si esclude una brevissima scena in cui si vedono sullo sfondo le case bombardate di una città tedesca, la Bringas e la Yadin non hanno fatto ricorso a immagini di repertorio, né hanno realizzato interviste con sopravvissuti, testimoni o esperti, e neanche sono andate a filmare oggi nei luoghi di cui parla Tana. Il racconto in prima persona è autobiografico, ma è anche il risultato di una riscrittura: “Eppure è un documentario”¹⁴.

Come in moltissimi altri casi, i disegni animati sopperiscono alla mancanza di fonti iconografiche: Tana Ross, infatti, non dispone di fotografie di sé bambina a Berlino, né del periodo dell’internamento e neppure dell’arrivo in Svezia, senza la madre. Il critico norvegese Gunnar Strøm (un nome che, accanto a quello della già citata Susanne Buchan, di Paul Ward e di Paul Wells ricorre spesso nel dibattito sul documentario animato) cita una ricerca¹⁵ nella quale si è rilevato che, molte volte, l’uso di immagini d’archivio nei documentari non è accompagnato da rigore filologico: rimanendo nell’ambito della memoria della Shoah, per esempio, non pochi film mostrano immagini di corpi accatastati fotografati in un determinato campo di sterminio quando si sta parlando di altre stazioni della morte. In primo luogo, non è dunque soltanto l’immagine animata ad essere “non autentica”. In secondo luogo, Strøm suggerisce di accettare, riferendosi alle ricerche di Brinch, Elsaesser, Iversen¹⁶, lo spostamento teorico dalle nozioni di *belief* (*credere nell’immagine*) a quella di *trust* (*avere fiducia nell’immagine*), notando che certi tipi di “infedeltà”, come quella relativa ai corpi di Bergen-Belsen nel documentario su un altro campo di sterminio, non compromettono la veridicità dell’informazione¹⁷ (anche in altri campi avvenivano esattamente quelle cose, così come nel film *Silence* il corpicino di Tana vola via da un fondale di case sventrate che potrebbero esser quelle di Dresda come di Berlino e, per esteso, simboleggiare la Germania intera).

Strøm fa ancora notare che la fiducia in ciò che ci viene mostrato, la diamo anche a quelle istituzioni che hanno trascorsi di indubitabile correttezza: non ci disturba, per esempio, che “l’effetto di realtà” dei dinosauri nel documentario del 1999 della BBC sull’evoluzione delle specie viventi, *Walking with Dinosaurs*, sia ottenuto con programmi informatici, poiché l’istituzione dalla quale proviene è autorevole.

Nel caso del film *Silence* le due registe, in accordo con la testimone, non volevano focalizzarsi esclusivamente su una singola esperienza, ma essere in grado di parlare anche per tutti coloro che hanno conosciuto quella particolare forma di autocensura. A loro premeva anche spiegare come chi non può parlare di sé, non riesca neanche a intrecciare alcun rapporto con l'altro: Tana si sente esclusa da quella comunità che non vuole conoscere il suo passato e spia con invidia i bimbi biondi in processione nella notte con le candeline accese sulla testa. I disegni di questa seconda parte di *Silence*, cromaticamente molto vivaci – nonostante per Tana non sia un periodo più sereno di quello precedente – inglobano le reminescenze dei noti taccuini, illustrati con colori sgargianti, dell'ebrea olandese Charlotte Salomon. A crearli è stato Tim Webb¹⁸ (mentre quelli della prima parte, dai toni cupi e dalle forme più stilizzate, sono di Ruth Lingfort), a riprova di come in questo ambito artistico molti siano i percorsi incrociati e le collaborazioni.

Più animatori firmano i disegni anche di *I Was a Child of Holocaust Survivors* (Ann Marie Fleming, Canada, 2001)¹⁹, tematicamente legato al film precedente. Vale la pena soffermarvisi perché esso ripropone la questione dell'uso di immagini simboliche e metaforiche. Il cortometraggio è stato direttamente tratto dall'omonimo libro di Bernice Eisenstein, che è anche la protagonista della storia. I disegni animati rielaborano le fasi più significative della narrazione scritta, rifacendosi per alcune scene alle illustrazioni del libro con le quali l'autrice aveva arricchito il testo: "C'è un proverbio yiddish che dice: un uomo saggio sente una parola e ne capisce due. Io non rivendico saggezza, ma nel tempo ho cercato di considerare le cose da più punti di vista. [...] Il libro ha queste due lingue per parlare a una voce sola, per scavare più profondamente possibile"²⁰.

Il titolo originale, impropriamente coniugato al presente nella traduzione italiana e privato così di una precisazione significativa²¹, suggeriva una dolorosa consuetudine della protagonista, quella di aver portato con fatica – ma anche ostentato – una certa eredità. Da quel vero e proprio clan che si tiene in vita organizzando celebrazioni di anniversari, commemorazioni e incontri tra esuli, la protagonista si sente profondamente esclusa ma al contempo intimamente legata. Arriverà a dire: "Inconsapevolmente i miei genitori divennero i miei spacciatori", perché dall'Olocausto si può anche diventare dipendenti – questa è la tesi dell'opera – e tutto il film sarà come una cronaca di una terapia²². La ragazza, in un primo momento, ricerca disperatamente una *giustificazione* a quanto accaduto e, a più riprese, incespica laddove voci note e autorevoli come Primo Levi o Hannah Arendt hanno affermato che non può esistere alcuna "motivazione" al male: ecco che la silhouette di Primo Levi, scelta a caso da un carosello di sagome di pensatori sulla Shoah, dà una spinta alla bambina, che cade e si fa male. Un trattamento simile riservato a Levi ci stupisce, ma

l'animatrice ha senz'altro optato per quell'immagine fastidiosa perché la protagonista non è in grado, in quello stadio, di accogliere in maniera adeguata le lucide e poco consolatorie riflessioni dell'intellettuale torinese. A ben guardar tra le righe, del resto, è come se, mandandola in terapia da Freud, la regista avesse già dato alla protagonista una risposta, giacché Freud ne *Il disagio nella civiltà* (1929) aveva parlato della realtà incurabile dell'aggressività umana²³.

È sicuramente un'altra immagine mentale, quella del padre vestito da pistolero che apre i cancelli del campo. Visualizzazioni di desideri inconsci come questo, in opere dalle intenzioni testimoniali, si ritrovavano anche in *Walzer con Bashir*, dove una bella donna nuda dalle proporzioni giganti, galleggiante nel mare notturno, offriva al protagonista approdo e riparo prima di abbandonarlo nuovamente all'incarico bellico sulle rive di Beirut. Ci sono film che cercano lo straniamento delle immagini per dare una dimensione di universalità al loro messaggio. Come *Gömd/Hidden* (Hanna Heilborn, Mats Johansson e David Aronowitsch, 2002) che, per tutelare la privacy del bambino protagonista, un immigrato sudamericano in Svezia, lo rappresenta come pupazzetto.

E cosa dire di uno dei programmi più seguiti di ARTE-TV, *Karambolage*? Ogni settimana espleta in maniera egregia la "funzione cognitiva nei confronti della realtà"²⁴, proponendo – *esclusivamente attraverso i mezzi del cinema d'animazione* – l'esito di accuratissime ricerche condotte tra gli interstizi dei modi di dire nazionali e delle contaminazioni linguistiche. I brevi cortometraggi animati proposti ogni domenica sera portano alla luce *visioni del mondo* (dapprima di Francia e di Germania, essendo il canale televisivo bilaterale, in seguito indagando anche gli apporti della multiculturalità: dagli utensili di origine italiana, alle esclamazioni yiddish) tramite un linguaggio preciso ma anche ellittico, allusivo, allegorico. Non si rincorre la verosimiglianza; la rielaborazione grafica, al contrario, deve consentire la trasmissione dettagliata e accurata dell'informazione; dando loro consistenza di "oggetto" (ritaglio, disegnano), i *cliché* saltano agli occhi anche di chi ne ha fatto largo uso nelle argomentazioni abituali. L'evidenza dell'intervento artistico, insomma, porta alla luce verità nascoste nella realtà o nell'*immagine* sottoposta a indagine. Lo dimostrano tre film che presentati nel programma curato da Stoffel Debuysere e María Palacios Cruz al citato simposio della Tate Gallery del 2009: *The Quick and the Dead* (Stephen Andrews, 2004), *Infinite Justice* (Karl Tebbe, 2006), *The Simpson Verdict* (Kota Ezawa, 2002).

Concludiamo questa prima indagine²⁵ esaminando uno di questi titoli, il brevissimo – poco più di un minuto – *Infinite Justice*.

Si intravede un corpo nudo a terra, con i genitali in bella mostra, poi l'immagine pulsante si rivela essere ciò che resta del lancio di una granata in territorio di guerra. Il soldato americano che l'ha lanciata esamina i brandelli semicarbonizzati del suo nemico iracheno, spegne l'incendio e se ne va.

Circolavano poche immagini della missione *Infinite Justice* e forse – proprio per quel motivo – molti ne sostenevano la necessità. Sul web il regista trova una clip video. Ricopia a matita centinaia di fermo immagine, curandosi di rendere l'effetto retinato dello schermo puntellato dai pixel; ingrandisce i pixel, il mosaico diventa più astratto; poi ricostituisce il movimento ponendo in sequenza i seicento disegni nel programma di montaggio. Tutti gli stadi di rielaborazione dei materiali visivi sono momenti di un'operazione di approfondimento conoscitivo: alla fine emerge con evidenza tutta l'inutilità del gesto del soldato e della sua precedente azione, e – più globalmente – la crudele assurdità della guerra. I disegni in successione registrano anche l'imbarbarimento di chi ormai passa accanto e sopra a un corpo morto con indifferenza. L'arte e il documentario sono in grado di risvegliare l'impegno civile, l'arte e il documentario “devono unirsi”²⁶ per render ciò possibile.

Francesca Esposito

Note

1 Entrambi i titoli di questo terzo film di Serge Avédikian da regista, si riferiscono a un episodio storico avvenuto in Turchia nel 1910 e ricostruito dal regista armeno. In quell'occasione, i cani divennero vere e proprie vittime della malvagità e dell'insensibilità umane: deportati su un'isola dalle milizie turche vennero lasciati morire crudelmente: l'episodio diventa una metafora della persecuzione del popolo armeno che i turchi operarono da lì a poco.

2 Il film racconta la storia di bambini-soldato in Colombia ed è stato realizzato inglobando le interviste-audio dei protagonisti e i loro disegni.

3 *Il cammino verso l'aldilà* ripercorre il caso giudiziario di un immigrato rumeno in Polonia, accusato di omicidio e deceduto a seguito dello sciopero della fame.

4 *Animation, an Interdisciplinary Journal*, vol. 7, n. 1, marzo 2012.

5 *Pervasive Animation*, 2-4 marzo 2007, <http://www.tate.org.uk> , 20-21 marzo 2009, <http://www.tate.org.uk> .

6 Il film è visibile integralmente sul sito: <http://www.lumeneclipse.com> , mentre dal sito personale dell'artista si può avere un'idea più generale della sua filmografia: <http://www.sebastianbuerkner.com>

7 *Ryan* ripercorre il percorso professionale e personale del canadese Ryan Larkin, animatore di fama poi caduto in disgrazia. Il film è composto di interviste, disegni ed estratti dai film del protagonista, e dalle metamorfosi visionarie, che assalgono l'intervistatore, il regista Chris Landreth. *Ryan* è visibile sul sito dell'Ufficio Nazionale del Film canadese <http://www.nfb.ca>

8 “Piccole morti” è la traduzione letterale di un'espressione francese usata al singolare, “la piccola morte”, che indica l'orgasmo.

9 Difficile riuscire a tradurre questo titolo mantenendone il gioco di parole: *Teat* significa “tetta”, *beat* “battere”, ma la frase suona anche come *tit bit*, “un assaggio”.

10 <http://www.rocksinmypocketsmovie.com>

11 La prima è una malattia di probabile origine genetica per cui chi ne è colpito riceve stimoli sensoriali plurimi e non può impedirsi, per esempio, di vedere un colore sentendo congiuntamente uno specifico suono correlato, o di provare dolore alla vista di una precisa tonalità di colore. La seconda patologia consiste nella difficoltà a riconoscere i volti delle persone. Cfr. *WLVdialogue*, University of Wolverhampton, novembre 2011, p. 5.

12 Orly Yadin, *Holocaust and the Moving Image: Representations in Film and Television since 1933*, London-New York, Wallflower Press, 2003, p. 169 (corsivi miei).

¹³ *Ibidem*.

14 *Ibidem*.

15 Pelle Snickars, "To Cite and Sight History. On the Use of Nonfiction Footage", *Aura*, n. 4, 2000.

16 Thomas Elsaesser, "Truth or Dare: Reality Checks and Indexicality, or the Future of Illusion", *D-Vision Yearbook*, n. 45, 1988. Sara Brinch, Gunnar Iversen, *Images of Reality: One Hundred Years of Norwegian Documentary*, Oslo, Universitetsforlaget, 2001.

17 Gunnar Strøm, "The Animated Documentary", *Animation Journal*, n. 11, p. 55-56.

¹⁸ Webb è l'autore del pionieristico *A is for Autism*, del 1990, nel quale aveva animato disegni di bambini autistici montandoli con il sonoro originale di alcune loro conversazioni.

19 Sugli orrori dello sterminio nazista è giusto ricordare anche *Ingrid Pitt: Beyond the forest* (2011) di Kevin Sean Micheals e *Ligne de Vie* (2002) di Serge Avédikian.

20 Bernice Eisenstein intervistata da Giulia Mozzato, <http://www.wuz.it>

21 "Ero figlia di sopravvissuti all'Olocausto" in italiano è diventato *Sono figlia dell'Olocausto* (Guanda Graphic, 2007).

22 In una delle prime scene il film ritrae la bambina-ragazza-donna dall'età imprecisata sdraiata su un lettino con alle spalle un anziano signore che ha tutte le sembianze di Sigmund Freud. Non si tratta, evidentemente, di un "falso storico", perché quella figura non sta lì a indicare uno specifico personaggio, ma la psicoanalisi in generale come prospettiva di accettazione della sofferenza.

23 Sigmund Freud, *Il disagio nella civiltà*, Torino, Einaudi, 2010.

24 Roberto Nepoti, *Storia del documentario*, Bologna, Patron, 1988, p. 141.

²⁵ Nell'impossibilità di esaurire nello spazio di questo saggio la complessità del fenomeno, rimandiamo ulteriori analisi a un prossimo contributo sugli stessi temi.

26 Così le parole dei curatori della mostra *War at a Distance* (Gallery TPW, Toronto, 24 ottobre-21 novembre 2009), che presentava il film in loop: "That there are such serious issues of public concern is reason enough to explore new ways of bringing art and documentary media together [corsivi miei] to fashion forms of engagement that might enliven the contribution of visual culture to Canadian civic life". Blake Fitzpatrick, Karyn Sandlos, Roger I. Simon, *War at a Distance: Visual Culture and the Framing of Public Conversations about Canadian Forces in Afghanistan*, Toronto, Gallery TPW, 2009, <http://gallerytpw.ca>.

Orienti/Occidenti

Dalla Cina con furore (e ritorno) **Il cinema di arti marziali di Hong Kong** a cura di Laura Sangalli e Federico Zecca

Introduzione

Codificato come genere a Shanghai durante gli anni Venti e importato a Hong Kong alla fine degli anni Trenta¹, nei decenni successivi il film di arti marziali ha trovato nell'ex colonia britannica il suo principale terreno d'“elezione”, tanto da rappresentare – secondo molti studiosi – il fondamento della sua industria cinematografica². Basta, infatti, ripercorrerne (seppure a grandi linee) lo sviluppo per accorgersi di quanto il genere arti marziali abbia “informato” la storia del cinema hongkonghese, determinando (o catalizzando) alcune delle sue principali trasformazioni (sia sul versante industriale che su quello estetico). Conclusa la lunga occupazione giapponese (1941-1949) – che aveva determinato il blocco della produzione per quasi un decennio –, durante gli anni Cinquanta sono proprio dei film di arti marziali (quelli dedicati alla figura di Wong Fei-hung, poi ripresa da Tsui Hark negli anni Novanta) a fornire all'industria di Hong Kong una prima (specifica) identità filmica (trascendente cioè il semplice dialetto cantonese)³. Queste pellicole formalizzano infatti un nuovo (sotto)genere di film di arti marziali (il cosiddetto *gongfupian*), caratterizzati dai combattimenti a mani nude, e da un (relativo) ancoraggio alla realtà storica. E cominciano in questo modo a differenziare la produzione hongkonghese da quella di Shanghai, ancora fondata (per ciò che concerne il genere) sul più classico e fantastico *wuxiapian* (letteralmente “film di cavalieri erranti”, spesso infarciti di elementi magici, e di ampie dosi di *swordplay*).

Da questo momento, il film di arti marziali acquista un ruolo ancor più centrale nel cinema di Hong Kong, contrassegnando la sua evoluzione industriale (e linguistica) nel corso degli anni Sessanta e Settanta. È infatti soprattutto grazie ai suoi acclamati “new-style *wuxia*” in mandarino – contraddistinti da elevati valori produttivi, e dalla commistione con elementi *gongfupian* – che la Shaw Brothers di Run Run Shaw si attesta a metà degli anni Sessanta come principale studio hongkonghese (e del Sud-est asiatico)⁴. Ed è attraverso i suoi nuovi *gongfupian* “nazionalisti”⁵ – pensiamo a *Dalla Cina con furore* (*Jing wu men*, Lo Wei, 1972), per esempio – che, nei primi anni Settanta, la neonata Golden Harvest di Raymond Chow riesce a intaccare lo strapotere industriale della stessa Shaw Brothers, e a penetrare contestualmente anche nei circuiti distributivi d'Occidente dove il film di kung fu diviene rapidamente un “must” delle nostrane sale di periferia così come, altrove, in quelle delle sub-culture

metropolitane (basti pensare all’impatto del fenomeno sulla cultura afro-americana negli Stati Uniti, che dà vita a un intero autonomo filone di produzioni, vero e proprio “spin-off” del genere⁶). In entrambi i casi, il genere arti marziali svolge una doppia funzione. Da un lato, si pone come una “piattaforma industriale”, declinando un nuovo standard produttivo (a partire dal cinemascopio e dalla pellicola a colori, introdotti nei *wuxia* della Shaw Brothers) o nuove personalità artistiche (a partire da Bruce Lee, protagonista assoluto dei *gongfupian* della Golden Harvest⁷). Dall’altro, si pone come un “dispositivo linguistico”, permettendo ai suoi registi migliori (Chang Cheh e King Hu, su tutti) di sviluppare innovative soluzioni espressive, come la frammentazione “costruttivista” dei combattimenti⁸ (che troverà ulteriore sviluppo nei *wuxiapian* anni Ottanta-Novanta di Yuen Woo-ping, Ching Siu-tung, Tsui Hark, tra gli altri, ma anche nei *gangster movie* di John Woo) o la magnificazione della performance coreografica (che troverà ulteriore sviluppo, tra l’altro, nella *kung fu comedy* anni Ottanta di Michael Hui, Jackie Chan o Sammo Hung, ma anche nei cupi noir anni Novanta-Duemila di Johnnie To). Queste modalità espressive (e rappresentative) incideranno profondamente sull’evoluzione stilistica del successivo cinema hongkonghese (non solo di arti marziali). “L’ininterrotto ritmo indiavolato” e “le turbinanti sequenze d’azione”⁹ che – almeno agli occhi dello spettatore occidentale – contraddistinguono (in toto) la cinematografia di Hong Kong hanno origine infatti proprio in questo frangente.

Il “doppio statuto” del genere arti marziali (piattaforma di sviluppo industriale-dispositivo di sperimentazione linguistica) giunge a piena maturazione nei decenni successivi, sulla scorta della New Wave (e post-New Wave)¹⁰ degli anni Ottanta e Novanta. Dopo la fondazione della Film Workshop (nel 1984), infatti, Tsui Hark, uno dei maggiori esponenti della New Wave – nonché “lo Steven Spielberg di Hong Kong”, secondo la vulgata occidentale¹¹ –, rilancia in grande stile il *wuxiapian*, aggiornandolo al gusto (e allo standard produttivo) postmoderno. Per esempio, pellicole come *Storia di fantasmi cinesi* (*Sien nui yau wan*, Ching Siu-tung, 1987) o *Once Upon a Time in China* (*Wong Fei-hung*, Tsui Hark, 1991) – per ricordare solo due dei maggiori successi dello studio, sorta di (proto)esemplari di blockbuster hongkonghese – si caratterizzano tanto per l’ibridazione del *wuxia* con elementi avventurosi, orrorifici o commedici, quanto per l’exasperazione (neo)barocca della sua dimensione espressiva, tutta grandangoli e *contre-plongée*. Dopo la riannessione di Hong Kong alla Cina nel 1997, infine, gli anni Duemila vedono il film di arti marziali – sempre più trasfigurato in senso “storico” – assumere (anche) un ruolo “diplomatico”, ponendosi come “genere franco” capace di convogliare gli interessi co-produttivi (e co-distributivi) di entrambe le industrie cinematografiche, e di (ri)fondare politicamente una (ideale) memoria condivisa.

A partire da questa abbozzata panoramica, i contributi che compongono la sezione si focalizzano ognuno su un passaggio centrale della storia del cinema di arti marziali hongkonghese: prendendo le mosse dalla fondazione della Shaw Brothers, Gianpiero Raganelli analizza i *wuxiapian* dei primi due incontrastati “maestri” del genere, Chang Cheh e King Hu; Laura Sangalli si concentra sul *gongfupian*, con particolare attenzione ai film di Bruce Lee, e alla successiva “svolta commedica” di Jackie Chan; Sergio Di Lino si sofferma invece sulla New Wave *wuxia* anni Ottanta-Novanta, con specifico riguardo alla produzione di Ching Siu-tung e Tsui Hark; infine, Marco Dalla Gassa si occupa del nuovo *wuxiapian* cinese (post-hongkonghese) anni Duemila, mettendone in luce le discontinuità formali (e politiche) con il passato.

Federico Zecca

Note

¹ Cfr. David Desser, “The Kung Fu Craze: Hong Kong Cinema’s First American Reception”, in Poshek Fu, David Desser (a cura di), *The Cinema of Hong Kong: History, Arts, Identity*, Cambridge, Cambridge University Press, 2000, p. 31.

² Barbara Mennel, “City Film Industry: Hong Kong”, in Id., *Cities and Cinema*, New York, Routledge, 2008, p. 89.

³ D. Desser, *op. cit.*, p. 32.

⁴ Cfr. Law Kar, Frank Bren, *Hong Kong Cinema: A Cross-cultural View*, Lanham, Scarecrow Press, 2004, pp. 168-169.

⁵ Cfr. Stephen Teo, *Hong Kong Cinema: The Extra Dimensions*, London, British Film Institute, 1997, p. 113.

⁶ Vijay Prashad, *Everybody Was Kung Fu Fighting: Afro-Asian Connections and the Myth of Cultural Purity*, Boston, Beacon Press, 2001.

⁷ Cfr. James Chapman, “Asiatic Cinemas”, in Id., *Cinemas of the World: Film and Society from 1895 to the Present*, Londra, Reaktion Books, 2003, p. 380.

⁸ Cfr. Cfr. David Bordwell, “Richness through Imperfection: King Hu and the Glimpse”, in Law Kar (a cura di), *Transcending the Times. King Hu and Eileen Chan*, Hong Kong, Urban Council/Hong Kong International Film Festival, 1998, p. 33.

⁹ David Bordwell, *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment*, Cambridge, Harvard University Press, 2000, p. 162.

¹⁰ Cfr. Pak Tong Cheuk, *Hong Kong New Wave Cinema (1978 - 2000)*, Bristol, Intellect, 2008.

¹¹ Cfr. Anne T. Ciecko, “Transnational Action: John Woo, Hong Kong, Hollywood”, in Sheldon Hsiao-peng Lu (a cura di), *Transnational Chinese Cinemas: Identity, Nationhood, Gender*, Honolulu, University of Hawaii Press, 1997, p. 231.

Orienti/Occidenti

Muscolosi spadaccini e cavalieri erranti

Il *wuxiapian* hongkonghese degli anni Sessanta

La svolta “mandarina”

Fino agli anni Sessanta, il cinema di Hong Kong è stato prevalentemente in lingua cantonese. La popolazione dell'ex colonia britannica, infatti, proviene per oltre il novanta per cento dal Sud della Cina, dove il cantonese è l'idioma principale. Negli anni Sessanta, però, il cinema hongkonghese subisce una sorta di “mandarinizzazione”, di cui è artefice Run Run Shaw. Forte dell'esperienza dei fratelli maggiori a capo del Tianyi Studio di Shanghai negli anni Venti, Shaw ristruttura la casa di produzione South Sea Film (che aveva fondato negli anni Trenta con il fratello Runme), trasformandola nello studio “mandarino” Shaw Brothers. Sebbene Shaw Brothers non sia la prima casa di produzione hongkonghese a realizzare film in mandarino (c'era già stata la Yonghua, per esempio, fondata nel 1947¹), è l'unica che riesce a predominare sul mercato interno, e in quello di tutto il Sudest asiatico. I primi successi della Shaw Brothers, come *Mantieni l'odio per la tua vendetta* (*Dubei dao*, 1967), umiliano al botteghino i film cantonesi, con incassi che raggiungono quelli dei blockbuster hollywoodiani.

Il grande successo della casa di produzione è dovuto soprattutto alle grandi capacità imprenditoriali di Run Run Shaw, che sa ben inserirsi nel periodo di fermento economico e modernizzazione che Hong Kong sta attraversando in quegli anni. Shaw fa costruire dei moderni studios (la cosiddetta Movietown) che impiegano un personale di più di 1700 unità, e impone un rigido sistema fordista di organizzazione del lavoro. Inoltre, è il primo produttore cinematografico di Hong Kong a capire l'importanza del marketing, istituendo un ufficio preposto. Run Run Shaw diviene un magnate di successo, tanto da venir successivamente insignito del titolo di Sir e da arrivare a co-produrre negli anni seguenti film del calibro di *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

Shaw Brothers è attiva in molti generi cinematografici, ma passa alla storia per i suoi *wuxia*. Nel 1965, infatti, la casa di produzione lancia in pompa magna una nuova ondata di film di spadaccini, richiamandosi alla tradizione in cui era specializzata la sua casa progenitrice, la Tianyi, ma proclamando allo stesso tempo – con un editoriale sulla sua rivista interna *Southern Screen* – un nuovo stile di *wuxia* di carattere più realistico. Shaw Brothers vuole quindi rompere con la consuetudine del *shenguai wuxia*, la declinazione fantasy del genere, caratterizzata da un ampio ricorso alla magia, con raggi disegnati sulla pellicola

che scaturiscono dai palmi di una mano e spadaccini volanti. Forte dell'uso del technicolor e del formato anamorfico – pacchianamente ribattezzato Shawscope –, la casa di produzione sforna una gran quantità di film spettacolari. Tra i tanti registi che lavorano nella casa di produzione, emergono soprattutto Chang Cheh e King Hu: il primo si inserisce perfettamente nel nuovo stile di *wuxia*, seguendone e perfezionandone i dettami, il secondo persegue invece una poetica più personale, entrando in contrasto con lo standard industriale dello studio.

Realismo e mascolinità: il cinema di Chang Cheh

Chang Cheh può vantare una carriera che si snoda per una quarantina d'anni con quasi un centinaio di film realizzati. La sua concezione del *wuxia* risente fortemente degli influssi dei film giapponesi di samurai e, in generale, dei rapporti con la cultura nipponica. I cineasti di Hong Kong, infatti, conoscevano bene il *jidaigeki* giapponese. Shaw Brothers importava e distribuiva localmente la serie di Zatoichi, e inoltre mandava i propri tecnici a fare apprendistato in Giappone, assumendo “a nolo” operatori nipponici. Gli sceneggiatori della casa di produzione non facevano mistero di voler emulare i finali di film di Kurosawa come *La sfida del samurai* (*Yojimbo*, 1961) e *Sanjuro* (1962). C'è da aggiungere, inoltre, che lo stesso termine *wuxia* è stato coniato da uno scrittore giapponese di epoca Meiji, Oshikawa Shunro – come unione delle parole cinesi *wu*, che indica le capacità militari o marziali, e *xia*, che esprime valori cavallereschi come la galanteria –, per descrivere una serie di romanzi a carattere avventuroso eroico (in giapponese il neologismo è *bukyo*). In seguito, la definizione è stata adottata anche in Cina, alla fine dell'epoca Qing, dove ha rimpiazzato la parola *xiayi* per indicare il genere letterario che poi è stato trasferito al cinema. I legami e le influenze reciproche tra le due culture, nel merito, sono dunque molteplici.

Non a caso, nei due film incentrati su uno spadaccino monco, *Mantieni l'odio per la tua vendetta* e *La mano sinistra della violenza* (*Xin du bi dao*, 1971), e in *Crippled Avengers* (*Can que*, 1978), Chang Cheh riprende lo stereotipo del samurai fisicamente menomato e allo stesso tempo invincibile, che va da Tange Sazen, guercio e senza un braccio, a Zatoichi, cieco. E allo stesso tempo si rifà al prototipo di eroe disabile, centrale nell'opera letteraria di Jing Yong, scrittore di *wuxia* hongkonghese negli anni Cinquanta-Sessanta. Nel cinema di Chang Cheh manca però quel conflitto tra *giri* e *ninjo*, dovere e sentimento, su cui è imperniata la drammaturgia dei samurai. Tale conflitto è solo abbozzato in *Mantieni l'odio per la tua vendetta*, dove viene risolto senza troppa esitazione nell'indiscutibile supremazia del *giri*, incarnato dall'assoluta lealtà verso il proprio *shifu*, il maestro di arti marziali, nonostante il rancore per la figlia, colpevole di avergli amputato il braccio per futili motivi. I concetti nipponici di *bushido* (la via del samurai), *giri* e *ninjo* sono sostituiti da quelli confuciani di *yi*

(rettitudine), *xin* (fiducia), *gong* (meritorietà del servizio), *jie* (ordine) e *rang* (tolleranza): i principi etici dello *xia*, il cavaliere errante.

Il cinema di Chang Cheh è popolato da muscolosi spadaccini, nerboruti combattenti a torso nudo che esibiscono bicipiti e pettorali. Questo cinema risponde infatti a quella che viene definita l'estetica *yang gang*, legata alla mascolinità: un mondo machista, virile. Come si vedrà, questo elemento rappresenta una delle principali differenze con l'universo di King Hu. È evidente inoltre una visione omoerotica²: il compiacimento con cui filma sensuali corpi maschili nudi fa infatti del suo cinema una sorta di "beefcake" sotto le mentite spoglie del *wuxia*. Ma non solo. All'interno di un genere per definizione incentrato sul *grand guignol*, Chang indugia sulla violazione dei corpi, che vengono squarciati e feriti da spade e frecce, in un'esaltazione della penetrazione e della lacerazione della carne che arriva anche all'eviscerazione. È un'estetica perfettamente rispondente all'iconografia di San Sebastiano, nella valenza che le ha accordato la cultura omosessuale. Un'icona fatta propria anche dallo scrittore Mishima Yukio, che l'ha legata all'esaltazione della pratica del *seppuku*, il suicidio rituale dei samurai per motivi d'onore, compiuto conficcandosi una piccola spada nell'addome. Nel cinema di Chang Cheh, tra l'altro, troviamo scene che ricordano questa pratica, che però viene privata di tutta la sua ritualità. In *Rondine d'oro* (*Da zui xia*, 1968), per esempio, un bambino ingiustamente accusato di furto si conficca un pugnale nella pancia per protestare la sua innocenza. In *The Assassin* (*Da ci ke*, 1967), il protagonista, per non cadere in mano ai nemici dopo aver compiuto la sua missione, si pratica un rudimentale *seppuku*, con tanto di fuoriuscita di budella.

Sebbene criticato per l'uso eccessivo dello zoom – che usa effettivamente in maniera massiccia a partire da *Blood Brothers* (*Chi Ma*, 1973) –, Chang Cheh è al contrario un regista stilisticamente molto raffinato. Lo dimostrano ad esempio i frequenti *surcadrage* (già presenti in *Golden Swallow*), ottenuti attraverso la ripresa di grate o cancelli, che frammentano l'inquadratura in diversi "quadrati"; oppure le sequenze in un bianco e nero seppia in *Disciples of Shaolin* (*Hong Quan Xiao Zi*, 1975)³; o ancora la straordinaria immagine in *Golden Swallow* dell'uomo "immerso" nella sua calligrafia, immagine capace di manifestare un senso pittorico "zen" che alterna vuoto e pieno, bianco e nero. Inoltre, per filmare i combattimenti Chang ricorre a un montaggio "costruttivista"⁴, fondato sulla decostruzione dell'azione in diversi dettagli, che il pubblico deve assemblare mentalmente. Nonostante questa tecnica permetterebbe di evitare (o di ridurre al minimo) il ricorso a controfigure o ad attori istruiti nelle arti marziali, Chang è molto attento ad attestare la veridicità dei combattimenti, ricorrendo a *long take*, a panoramiche, e a vedute a volo d'uccello (tipica prospettiva della pittura cinese e giapponese) esaltate dal formato scope. Ad esempio, nella lunga scena finale de *Le sette anime del drago*

(*Shui hu zhuan*, 1972), si svolgono molti duelli contemporaneamente. Anziché mostrarli uno per volta con montaggio alternato, Chang passa continuamente dall'uno altro con dei *whip-pan*, a dimostrazione della reale simultaneità delle azioni. Queste modalità rappresentative hanno la finalità di magnificare la fisicità e carnalità dei duelli, e manifestano una probabile derivazione dall'enfasi acrobatica dell'Opera di Pechino, con cui il cinema *wuxia* è strettamente imparentato. Ed è proprio l'attenzione per la veridicità e il realismo delle coreografie che spinge Chang a utilizzare in modo molto limitato tutto quel repertorio di trucchetti tipici degli *shenguai wuxia* o dei *wuxia* più fantasiosi pre-Shaw Brothers, come la *reverse motion*, i trampolini occultati, e il *wire work*.

Buddismo e leggiadria: il cinema di King Hu

In trent'anni di carriera, King Hu ha girato meno di una ventina di opere, in cui ha cercato di perseguire un cinema personale, spesso in opposizione ai produttori. A differenza di Chang, Hu si è presto affrancato dal sistema della Shaw Brothers, emigrando a Taiwan dopo la realizzazione di *Le implacabili lame di rondine d'oro* (*Da zui xia*, 1966) per la casa di produzione mandarina, per tornare poi in patria dopo la fondazione della Golden Harvest di Raymond Chow. Il cinema di Hu non è dominato da eroi maschili, come quello di Chang Cheh, ma al contrario è incentrato sulla figura della *xia nü*, la donna cavaliere errante, radiosa e di grande vitalità, tipica della letteratura *wuxia*, ma anche del muto e del cinema cantonese degli anni Cinquanta, il cui archetipo può essere fatto risalire al personaggio di Shisanmei, la tredicesima sorella del romanzo di tarda epoca Qing *Un racconto di amanti eroici* di Wen Kang, che salva la vita a un gruppo di girovaghi.

I film di Hu si collocano prevalentemente nell'epoca Ming, che il regista intende rievocare in quanto culla delle grandi filosofie cinesi: Confucianesimo, Buddismo e Taoismo, che nel suo cinema vengono spesso messe a confronto. Il suo capolavoro, *A Touch of Zen – La fanciulla cavaliere errante* (*Xia Nu*, 1971) è tratto da un racconto dello scrittore di fine Seicento Songling Pu, specializzato in storie sovrannaturali. Ma Hu non può calcare la mano in questa direzione, perché contrapposta alle direttive del Partito Nazionalista Cinese al governo di Taiwan, ed è costretto a far presto svaporare gli elementi da *ghost story* presenti nel racconto. Per esempio, una casa infestata da fantasmi è "trasformata" con ironia in un tunnel degli orrori da luna park, mentre in un'altra sequenza gli spiriti si rivelano essere dei fantocci, ideati per spaventare i nemici. La stessa protagonista viene inizialmente scambiata, erroneamente, per un fantasma. Il film si mantiene dunque nei limiti del fantastico "strano", per usare una categoria di Tzvetan Todorov⁵, dal momento che gli eventi hanno una spiegazione razionale. Prevale in questo caso la concezione confuciana,

ideologia dei nazionalisti, e il suo distacco verso gli spiriti, contro quella taoista. In una battuta del film viene proprio detto “Confucio dice che non esistono i fantasmi”. In opere successive, come *Legend in the Mountain (Shan zhong zhuan qi, 1979)* e l'altro adattamento da Songling Pu, *Painted Skin (Hua pi zhi Yin yang fa wang, 1993)*, Hu darà libero sfogo agli elementi sovranaturali.

In *A Touch of Zen* l'obiettivo del regista è rendere al cinema il concetto buddista, inesplicabile e indefinibile, di *chan* (conosciuto in occidente con il termine giapponese *zen*), attraverso la mediazione del principio taoista *wuwei zheren*, la capacità di percepire intuitivamente la vera essenza delle cose. Nel finale del film l'atmosfera si pervade di misticismo, con scene dai colori virati, o con intensi raggi di luce che filtrano dalle fronde degli alberi. E l'ultima scena mostra un monaco seduto, la cui silhouette combacia con quella dell'iconografia classica del Buddha. È una trasfigurazione, il raggiungimento dello stato di *satori*, l'uomo che diventa un Buddha. Proprio per risolvere questa scena finale, Hu è stato fermo due anni. Il film rientra in quella parte delle opere del regista interamente, o quasi, girate in esterni, dove il lirismo e la contemplazione estatica della natura si accompagnano al trascendentalismo buddista.

Il regista sviluppa queste tematiche in due opere successive, *Pioggia opportuna sulla montagna vuota (Kong shan ling yu, 1979)* e *Legend in the Mountain*, dove gli elementi *wuxia* appaiono oramai residuali, limitati a qualche piroetta. Il primo è un film più “leggero”, una specie di *Caccia al ladro (To Catch a Thief, Alfred Hitchcock, 1955)* ambientato, come altri film del regista, in un eremo buddhista in alta quota. Il secondo è un'opera metafisica, un'elegia buddista ancora ambientata in alta montagna, popolata di creature fantasmatiche, una dimensione in cui il mondo dei vivi e quello dei morti si incontrano. Il film manifesta ancora un tripudio di paesaggi ed elementi naturali, cascate, fiori di loto, carpe, insetti, libellule che si accoppiano formando una sagoma di cuore: è il ciclo della vita che si manifesta accompagnato da un sorta di “flauto di Pan”. E poi ancora, come sovente nel cinema di Hu, squarci di luce dalle nuvole o dalle fronde degli alberi, una luce abbagliante, e poi fumo e bruma, simboli della imprevedibilità della vita, della transitorietà e della caducità.

Esiste poi un altro corpus di opere di Hu che comprende *Le implacabili lame di rondine d'oro, Dragon Gate Inn (Long men kezhan, 1967)*, l'episodio *Anger (Nou)* del film collettivo *Four Moods (Hsi nou ai le, 1970)* e *The Fate of Lee Khan (Ying chun ge zhi Fengbo, 1973)*, dove gli spazi aperti sono sostituiti da un'ambientazione chiusa, l'interno di una taverna sperduta, tipicamente caratterizzata da un grande salone sormontato da balconate. La taverna è il corrispettivo del saloon nel western: un crocevia di viandanti, di cavalieri erranti, di personaggi solitari dal largo cappello, dove gli avventori passano il tempo bevendo e giocando a *mahjong*. Ma è anche un luogo dove si consumano intrighi e si servono bevande avvelenate (come in *Dragon Gate Inn*) o il ritrovamento di carbonari e spie, dove si scambiano o intercettano mappe o documenti segreti

(come in *The Fate of Lee Khan*). È un ambiente dotato di forza centripeta che risucchia i vari personaggi. La locanda cinese rappresenta lo *jianghu*, il punto focale dell'universo *wuxia*, un microcosmo anarchico, il luogo privilegiato in cui i cavalieri erranti esprimono le loro qualità, dove si manifestano i conflitti, si fronteggiano il Bene e il Male, si consumano le vendette. È la contrazione spazio-temporale dei grandi paesaggi del cinema di Hu, che prelude generalmente a un ritorno agli stessi.

Sul piano formale, King Hu mette in scena i duelli con una grazia eterea e una leggiadria mai raggiunta in precedenza, riuscendo quasi a sospendere la legge di gravità. Le sequenze di combattimento si declinano infatti in un turbinio di immagini, risultato di quella che David Bordwell definisce l'estetica del *glimpse*⁶. Questa estetica è raggiunta attraverso un uso magistrale del montaggio costruttivista, in cui alcuni elementi della concatenazione causale sono omessi, spingendo lo spettatore a saturare i "buchi" aperti nella colonna visiva. Si arriva, in alcune sequenze degli ultimi film, al grado zero del *glimpse*, in cui l'intero combattimento viene sottinteso.

Come Chang, inoltre, anche Hu manifesta diversi debiti nei confronti dell'Opera di Pechino, da cui però non riprende la fisicità acrobatica, ma l'armonia e la spettacolarità delle coreografie. Attraverso il montaggio, infatti, Hu ripropone gli stilemi del teatro pechinese, importandoli al cinema. In più, molti suoi film contengono citazioni dirette o indirette all'Opera di Pechino. Per esempio, *Painted Skin* contiene una sequenza di "teatro filmato" e un fantasma di questo film è una cantante d'opera. E teatrali sono anche le cerimonie esoteriche, in stile musical, del Re Yin-Yang nello stesso film. *Le implacabili lame di rondine d'oro*, invece, è la trasposizione di una pièce teatrale: *Jiu gai* [Il mendicante ubriaco] di Huanzhu Louzhu. Questo film manifesta diversi elementi di chiara matrice teatrale: il personaggio efebico truccato di bianco, gli intermezzi dei bambini con la funzione di coro greco, le sottolineature musicali extradiegetiche di alcuni momenti salienti, come il ferimento della fanciulla. Da ricordare anche il flauto, diegetico, con il ruolo di segnale, usato per demarcare le sequenze di combattimento in *The Valiant Ones* (*Zhong lie tu*, 1975). Hu arriva anche a rappresentare il cinema in due scene di *Legend in the Mountain*, presenti solo nella versione lunga, dove mostra un teatrino con un piccolo schermo dove compaiono delle immagini, un momento tra il magico e l'onirico. Attraverso il meccanismo di concatenazione di azioni e reazioni, il montaggio costruttivista si presta anche a effetti *slapstick*: in *Come Drink with Me*, per esempio, lo scivolamento sulla buccia di un frutto lanciata all'improvviso acquista una connotazione burlesque. Segno di quella dose di ironia di cui è disseminato tutto il suo cinema.

La sublimazione della complessa poetica, ed estetica, del regista si ha in alcune magistrali scene di *Legend in the Mountain*: ormai del tutto svincolato dal genere *wuxia* il regista arriva a concepire combattimenti a suon di tamburelli che sprigionano magiche ondate di energia tellurica, duelli d'aria, eterei tra

antagonisti che nemmeno si toccano. La leggiadria, la coreografia, il misticismo e l'estetica del vuoto, taoista e zen, si incrociano affrancandosi dagli aspetti materici.

Giampiero Raganelli

Note

¹ Cfr. Poshek Fu, *Between Shanghai and Hong Kong. The Politics of Chinese Cinemas*, Palo Alto, Stanford University Press, 2003, pp. 143-146.

² Anche se Chang Cheh ne ridimensiona la portata nell'intervista rilasciata a Stanley Kwan nel documentario *Yang ± Yin: Gender in Chinese Cinema* (1998), attribuendole una valenza inconscia, freudiana.

³ In questo film, il contrasto cromatico è utilizzato per mettere in scena la relazione manichea tra personaggi candidi, vestiti di bianco, e personaggi vestiti neri, con un'estetica simile al finale de *Il vagabondo di Tokyo* (*Tokyo nagaremono*, Suzuki Seijun, 1966).

⁴ Cfr. David Bordwell, *Planet Hong Kong: Popular Cinema and the Art of Entertainment*, Cambridge, Harvard University Press, 2000.

⁵ Cfr. Tzvetan Todorov, *La letteratura fantastica*, Milano, Garzanti, 1977.

⁶ Cfr. David Bordwell, "Richness through Imperfection: King Hu and the Glimpse", in Law Kar (a cura di), *Transcending the Times. King Hu and Eileen Chan*, Hong Kong, Urban Council/Hong Kong International Film Festival, 1998.

Orienti/Occidenti

Realismo e violenza: la rinascita del *gongfupian* e il successo del cinema di Hong Kong

La *golden age* del kung fu al cinema tra gli anni Settanta e Ottanta

Nel mondo cinematografico cinese i film di arti marziali si articolano, da sempre, in due macrocategorie: i *wuxiapian*, di ambientazione storica, e i moderni film di kung fu, o *gongfupian*. Dapprima il cinema d'azione cinese favorì film in stile *wuxia*, ma il genere venne superato, già negli anni Trenta, da una produzione maggiormente concreta e verosimile. Nel secondo dopoguerra, una nuova ondata di prodotti *wuxia* ottenne il successo, per essere poi nuovamente surclassata dai più grintosi film di kung fu che determinarono il ruolo primario dell'industria del cinema di Hong Kong, capitale del genere, dominandone di fatto la produzione cinematografica per più di un decennio.

L'epoca d'oro del *gongfupian*

La vera svolta nella produzione dei film di kung fu si ebbe, infatti, con gli anni Settanta¹ quando una gran quantità di attori e di registi prese a dedicarsi al genere, il quale divenne la forma cinematografica più popolare di quegli anni. I film di kung fu furono, nel decennio in esame, protagonisti di un vero e proprio boom, costituendo un fenomeno di enorme popolarità e di portata internazionale, affatto limitata all'Asia orientale, ma estesa all'intero Occidente dove per la prima volta questi film – distribuiti doppiati, rimontati e etichettati come B-movie – godettero di enorme risonanza in quelli che erano anni di crisi per la restante parte della produzione cinematografica. I *gongfupian* diedero infatti, per la prima volta, un'eco realmente internazionale alla cinematografia asiatica (pur senza conquistare un immediato rispetto da parte della critica) e crebbero in numero esponenziale in brevissimo tempo, finendo col dominare il mercato cinematografico asiatico fino alle soglie degli anni Novanta. Il rinnovamento del genere del *gongfupian* prese il via agli inizi degli anni Settanta, con film ambientati in epoca moderna che narravano di combattimenti "realistici", almeno se paragonati a quelli leggendari illustrati nei *wuxiapian*. Questa scelta, oltre che da esigenze dettate da un gusto diffuso nel pubblico, sembra fosse dettata anche dalla fortuna di una serie di film ispirati alla figura di Wong Fei Hung, famoso rivoluzionario della fine dell'Ottocento, considerato uno dei padri delle moderne discipline marziali.

I *gongfupian* come noi li conosciamo, nascono, dunque, come film d'azione relativamente realistici in cui, benché l'eroe sia un maestro di kung fu tale da

poter vantare doti e talenti degni di un supereroe, rimane comunque nei limiti delle sue reali, umane possibilità fisiche; anche gli altri personaggi coinvolti nella vicenda sono di carattere più realistico e meno fantastico: non si racconta più di più principesse, maghi, demoni e cavalieri, ma di persone comuni inserite nella contemporaneità, e spesso alle prese con problemi comuni e condivisibili (spesso problemi di debiti o le difficoltà a “sbarcare il lunario”); lo stesso si può dire per le coreografie dei combattimenti che si svolgono quasi sempre a mani nude o al massimo con armi contundenti o armi bianche, e si basano quasi esclusivamente sulle capacità atletiche degli attori: nessuno vola e nessuno utilizza arti magiche. In linea con questa logica, molti personaggi venivano interpretati da professionisti delle arti marziali, o da attori opportunamente preparati, *ad hoc* e con duro esercizio, per il loro ruolo. Laddove poi non si poteva supplire alle carenze tecniche del cast, la regia faceva ricorso a diversi trucchi, più o meno artigianali: lavorando sulle angolazioni di ripresa, l’editing, usando sovrimpressioni e ralenti, o ricorrendo a corde e trampolini per aumentare l’altezza dei salti. Anche le storie dei *gongfupian* sono semplici, in genere incentrate sul tema della vendetta, funzionale, quale pretesto, alla messa in scena di combattimenti spettacolari. Di solito si tratta di un maestro o una scuola di arti marziali che riceve un torto e che si deve vendicare.

Esemplare rispetto a quanto detto fin qui, quello che viene considerato il primo film di questa rinascita del genere: *La morte nella mano* (*Long hu dou*, 1970), scritto, diretto e interpretato da Jimmy Wang Yu (già famosissimo all’epoca per aver interpretato lo spadaccino monco nella serie di film di Chang Cheh). La storia contempla, infatti, una serie di tratti ricorrente nel *gongfu*: un combattente ossessionato dalla vendetta, un finale tragico, e un pizzico di nazionalismo anti giapponese.

Ma il film che ha realmente portato alla notorietà i *gongfupian*, anche al di fuori del continente asiatico, grazie a una lungimirante distribuzione da parte della Warner Bros., è stato *Cinque dita di violenza* (*Tian Xia Di Yi Quan*, 1971) di Jeong Chang-Hwa, interpretato da Lo Lieh, che fino ad allora aveva recitato solo parti minori, spesso come cattivo, e che divenne con questo film l’icona delle arti marziali in Occidente (almeno fino all’esplosivo successo di Bruce Lee), arrivando a ottenere delle parti anche in un paio di coproduzioni internazionali. La storia del film è delle più tradizionali, narrando della rivalità tra due scuole di arti marziali, tanto che il suo successo in occidente rimase inspiegabile per gli stessi produttori della Shaw Brothers che non riscontravano significative differenze tra questo film e i numerosi altri *gongfupian* prodotti ogni anno. Fra i migliori film degli inizi del genere vanno, però, annoverati proprio quelli di un maestro del genere concorrente, del *wuxiapian*, ovvero Chang Cheh, che dopo aver fatto la fortuna del genere storico, diresse dunque anche una serie di

capolavori del *gongfupian* come *Il drago si scatena* (Ma Yong Zhen, 1972), *Blood Brothers* (Chi ma, 1973), *Heroes Two* (Fang shiyu yu Hong Xiguan, 1974), *Il padrino di Chinatown* (Tang ren jie xiao zi, 1977).

Il gongfu conquista anche l'Occidente

La definitiva consacrazione internazionale del genere *gongfu* si avrà, però, con l'attore sino-americano Bruce Lee (Li Xiao Long) che conquistò la celebrità e grazie al quale il kung fu divenne una moda in tutto il mondo². Già famoso a Hong Kong grazie ai suoi primi due film diretti da Lo Wei, *Il furore della Cina colpisce ancora* (Tang Shian da Xiong, 1971) e *Dalla Cina con furore* (Jing wu men, 1972) – distribuiti e conosciuti in Italia in ordine inverso, a spiegazione della traduzione dei titoli dei due film nella Penisola – Bruce Lee, nel 1972, passò alla regia dirigendo, oltre che interpretando, *L'urlo di Chen terrorizza anche l'occidente* (Meng Long Guo Jiang), che oltre a essere il primo film di Hong Kong girato in un paese extra-asiatico fu anche record d'incassi per un film di *gongfu*. Il film è ambientato a Roma e contiene una delle scene più celebri della storia del cinema di arti marziali: il combattimento fra Bruce Lee e Chuck Norris all'interno del Colosseo. Generalmente Lee impersonava una sorta di superuomo declinato alla forma dell'uomo comune, che manteneva la sua forza e le sue capacità celate (come un supereroe) fino al momento della sfida decisiva. Rispetto agli altri film di kung fu, Lee prediligeva scene di combattimento che fossero il più realistiche possibile, riuscendo a esaltare le sue reali capacità grazie a inquadrature in totale e in piano sequenza. Alcuni momenti spettacolari, tuttavia, sono anche in questo caso accentuati da trucchi di ripresa e dall'uso del montaggio.

Lee realizzò solo quattro film prima della sua prematura, e misteriosa quanto leggendaria, morte all'età di 32 anni, ma nella sua breve e intensa carriera divenne il primo divo a livello globale nella storia della cinematografia cinese. Il film *I tre dell'operazione Drago* (Long Zheng Hu Dou, 1973), realizzato in lingua inglese e prima co-produzione americano-hongkongese, incassò circa 200 milioni di dollari nel mondo, facendone il film di Hong Kong di maggior successo nella storia del Paese fino ad allora. Inoltre la scelta della giovane star di lavorare per il nascente studio Golden Harvest, anziché accettare il rigido contratto della ben più nota e potente Shaw Brothers, giocò un ruolo determinante nell'ascesa della prima casa di produzione cinematografica così come nel declino della seconda. In effetti, il nuovo cinema sulle arti marziali che si era andato sviluppando con tale successo in quei pochi anni, molto doveva a Raymond Chow, fondatore nel 1970 della Golden Harvest, il quale dopo aver maturato esperienza come capo della produzione per Run Run Shaw (Shaw Ren Leng) alla Shaw Brothers, ne divenne presto il più pericoloso concorrente.

Rivolgendosi soprattutto al mercato internazionale, Chow riuscì infatti a conquistare immediatamente il successo proprio grazie ai film che avevano come protagonista Bruce Lee, il quale svolse un ruolo chiave nell'apertura dei mercati stranieri ai film provenienti da Hong Kong, diventando l'emblema dell'eccellenza dei film di arti marziali cinesi. Dopo la sua morte prematura, i produttori cercarono di creare dei sostituti (spesso soprannominati in modo da richiamare alla mente il grande attore: Bruce Le, Leh o Li), senza riuscire ad evitare il conseguente rapido declino qualitativo dei film sul kung fu. Ciò nonostante, al pubblico straniero il genere continuava a piacere e l'impresa di Raymond Chow continuò a ingrandirsi. A metà degli anni Settanta la Golden Harvest e la Shaw Brothers producevano circa un terzo dei film di Hong Kong. Chow controllava la più grande catena di cinema della colonia, nonché altre 500 sale in tutta l'Asia.

Si è calcolato che, nel 1975, la metà dei film prodotti in tutto il mondo proveniva dall'Asia e a dominare questa parte del mondo erano i film di Hong Kong, dove il prodotto locale superava nettamente le importazioni al botteghino. Il film di genere sulle arti marziali, sviluppatosi grazie all'impegno di Shaw e Chow, influenzò così, grazie a loro, il cinema d'azione di tutto il mondo e conquistò un posto di notevole importanza per il cinema cinese sui mercati internazionali mentre le star di Hong Kong diventavano famosissime non solo in tutta l'Asia ma anche oltre i confini continentali.

Diversi erano i fattori grazie ai quali Hong Kong riusciva a conservare questa posizione egemonica: le compagnie a concentrazione verticale come la Shaw Brothers e la Golden Harvest mantenevano, infatti, bassi i costi di produzione e, contemporaneamente, distribuivano nelle sale i prodotti più importanti; potendo beneficiare, inoltre, di parametri di censura meno rigidi rispetto a quelli cinesi, i film puntavano sulle stesse caratteristiche dei film hollywoodiani, se possibile con un ancora maggiore impatto sul pubblico destinatario.

Primi sintomi di una crisi annunciata

Tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta, ad ogni modo, il realismo che il *gongfupian* aveva imposto sul *wuxiapian* sembrava avere a sua volta stancato. Alcuni registi continuarono la tradizione delle arti marziali, ma in generale la produzione di film sul kung fu diminuì notevolmente. Così, se ci furono registi che tentarono di rivivificare il genere senza stravolgerlo, ricorrendo a diverse strategie, altri finirono col scegliere di cambiare totalmente registro.

Al primo gruppo, quello dei registi che lavorarono all'interno del genere per rinnovarlo, appartiene ad esempio Chang Cheh, che tentò di rendere più

accattivante il *gongfu* inserendovi un pizzico di fantastico in stile *wuxia* (genere da cui del resto, ricordiamolo, proveniva): così in *Le furie umane del Kung fu* (*Wu du*, 1978) Cheh racconta di cinque combattenti che possiedono i poteri velenosi di altrettanti animali. Similarmente, Liu Chia Liang (conosciuto anche sotto il nome cantonese di Lau Kar Leung, e finanziato dalla Shaw Brothers) riuscì per un po' a prendere le redini del *gongfupian* attraverso lo sviluppo di un sottogenere specifico, il *guoshupian* (film del "nuovo eroe"), in cui le scene d'azione più realistiche del genere *gongfu* venivano immerse in un contesto esotico e imbibito di reminiscenze del vecchio stile dei film *wuxia*, attraverso una serie di capolavori ora ambientati nel tempio di Shaolin, in cui oltre al classico tema della vendetta, il protagonista si trova ad affrontare anche un duro allenamento per apprendere le arti marziali. Il primo film su questo tema *The 36th Chamber of Shaolin* (*Shaolin san shi liu fang*, 1978), seguito da *Shaolin Mantis* (*Tang Lang*, 1978) e *Shaolin Challenges Ninja* (*Zhong hua Zhang fu*, 1979).

Sulla scia del successo di questi film anche la Repubblica Popolare tentò, nei primi anni Ottanta, di lanciarsi lungo la strada dei film di *gongfu* producendo una serie di tre film, con interprete Jet Li (Li Lianjie), per lanciare su scala internazionale la riscoperta del film di arti marziali in chiave moderna³; la trilogia si compone di *Shaolin Temple* (*Shaolin Si*, Chang Hsin Yen, Xinyan Zhang, 1982), *Shaolin Temple 2 – Kids from Shaolin* (*Shao Lin xiao zi*, Xinyan Zhang, 1984) e *Shaolin Temple 3 – Martial Arts of Shaolin* (*Nan bei Shao Lin*, 1986). Per girare quest'ultimo episodio fu chiamato alla regia il già citato Liu Chia Liang che a Hong Kong aveva fatto la fortuna proprio con film ambientati nel monastero, e a cui fu concesso (prima volta nella storia del cinema) di girare il film nel vero monastero di Shaolin.

Il gongfupian incontra la commedia

Altri registi del genere, nel tentativo di superare la crisi di popolarità del *gongfupian* agli inizi degli anni Ottanta, anziché optare per una rielaborazione interna del genere, finirono invece, dicevamo, col scegliere di cambiare registro, pur mantenendo i combattimenti marziali al centro della narrazione. In quegli anni, a raccogliere maggiormente i favori del pubblico, erano generi diversi: i thriller polizieschi, le commedie contemporanee e il film d'azione sulla malavita. Anche i nuovi divi che stavano emergendo erano un segnale ulteriore del cambiamento in atto. In questo nuovo panorama, il comico televisivo Michael Hui creò una sua compagnia per dare vita a una serie di *slapstick* di successo che accelerarono l'ascesa di un altro filone *gongfu*, quello costituito dalle commedie di arti marziali, dominate dalla plasticità atletica ed espressiva di attori quali Jackie Chan (Chan Kong-Sang) e Sammo Hung, che hanno fatto la

nuova fortuna delle arti marziali nel cinema, prima separatamente e poi anche insieme, come in *Project A (A gai wak, 1983)*, prima pellicola diretta dallo stesso Jackie Chan e considerata uno dei suoi migliori film, che riuscì a incassare più di 19 milioni di dollari di Hong Kong, una cifra importante per quegli anni di crisi.

Jackie Chan, ad oggi considerato l'unico performer che abbia mai rivaleggiato con Bruce Lee in popolarità internazionale, curiosamente cominciò la sua carriera proprio come emulo di Bruce Lee. Lo Wei, che stava ancora cercando un nuovo interprete col quale continuare la fortuna dei suoi primi film con Lee, scelse infatti il giovane Jackie per girare *The New Fist of Fury (Xin Jing Wu Men, 1976)* e un altro paio di film mediocri che passarono quasi del tutto inosservati. Nel frattempo Chan fu, però, notato da Yuen Woo-ping che gli offrì di interpretare il famoso personaggio di Wong Fei Hung in *Drunken Master (Jui Kuen, 1978)* e *Jackie Chan, la mano che uccide (Hsiao chuan yi chao, 1979)*, due film perfettamente riusciti che lanciarono Chan verso la notorietà anche in Occidente. La novità assoluta di questi film fu data dall'intuizione azzeccata di Yuen Woo-ping di poter sfruttare le caratteristiche atletiche e mimiche di Jackie Chan per creare delle commedie basate sulle arti marziali mescolate a tratti tipici della *slapstick comedy*, il tutto grazie alle doti di questo brillante interprete, che si rifiutava di usare controfigure, eseguiva acrobazie straordinariamente rischiose e portava sullo schermo un personaggio che, nonostante le sue doti, ripartiva dall'uomo medio comune per renderlo pieno di risorse e invincibile.

Lo stesso Jackie Chan sentendo, dal canto suo, che le arti marziali "pure" stavano perdendo popolarità, pensò di accostare il genere, di volta in volta, all'intrigo storico, al thriller poliziesco e all'avventura rocambolesca, creando un nuovo sottogenere, il *wudapian* film di combattimento sulla base delle arti marziali in cui la preparazione atletica della tradizione *gongfu* si combina con temi e ambientazioni della più spinta contemporaneità, utilizzando gli strumenti (letali) che questa contemporaneità offre: vetro, metallo e alta velocità. Un esempio recente del genere è la pellicola americana *Lo Smoking (The Tuxedo, Kevin Donovan, 2002)*.

Il successo di Jackie Chan ha certamente contribuito a prolungare la fortuna del genere per diversi anni, ma sebbene la *golden age* del genere *gongfu* sia facilmente identificabile col periodo a cavallo tra i primi anni Settanta e i primi Ottanta, sarebbe un grave errore ritenerlo finito, benché l'esodo di molte figure leader del genere a Hollywood ne abbia ulteriormente penalizzato la produzione: il *gongfupian* continua infatti ad esistere articolandosi continuamente in nuove formulazioni. Basti pensare all'opera di un regista

come Tsui Hark che mescola elementi di film *wuxia* e kung fu in un unico, seducente genere in cui troviamo horror, erotismo, fantasy e fantascienza mescolati in modo altamente godibile anche per il pubblico occidentale, come nel film *Zu Warriors from the Magic Mountain* (*Xin shu shan jian ke*, 1983), in cui rinuncia agli effetti speciali sviluppati dalla cinematografia di Hong Kong rifacendosi al modello dei film di kung fu anni Settanta e, d'altro canto, sostituisce le ruvide riprese di quei film con effetti visivi più sofisticati e immagini patinate. Importante è il ruolo di Tsui Hark anche come produttore: egli infatti ha permesso la creazione della saga di John Woo iniziata con *A Better Tomorrow* (*Ying hung boon sik*, 1986) in cui si combinano violentissimi scontri a fuoco, fantasiosamente coreografati in un crescendo emotivo riconducibile a tratti al *gongfupian* degli anni Settanta nascosto sotto mentite spoglie... altra formula che ha sbancato al box office in anni più recenti.

Ma la cosa forse più sorprendente rispetto all'epoca d'oro della produzione *gongfu* è forse che, alla fine degli anni Ottanta, nel momento di maggiore crisi del genere, gli intellettuali occidentali e gli appassionati di cinema presero a fare del cinema di Hong Kong un oggetto di culto. Insieme all'energia frenetica di Chan, Tsui e Woo, il pubblico dei frequentatori dei cineforum occidentali cominciò a scoprire film più sommessi o dimenticati⁴; la crisi del genere progredì, dunque, di pari passo con il crescente apprezzamento internazionale del cinema di Hong Kong, di cui i film di kung fu rimangono un genere rappresentativo, emblematico: i *gongfupian* sono, infatti, diventati parte dell'identità culturale cinese, non diversamente da quanto i film western lo siano per l'identità americana. Nonostante la loro natura, fortemente "nazionale", questi film continuano a piacere anche ben al di là dei confini geografici, e nuove, accattivanti, forme di *gongfupian* (più puriste, se vogliamo, e vicine per principi e realizzazione, oltre che per una serie di limiti tecnici ed economici) stanno raccogliendo l'eredità del genere e prendendo piede in altre produzioni nazionali (non solo asiatiche) riscuotendo promettente successo.

Laura Sangalli

Note

¹ Ric Meyers, *Films of Fury: The Kung Fu Movie Book*, Guilford, Emery Books, 2011.

² Jack Hunter, *Intercepting Fist: The Films of Bruce Lee & the Golden Age of Kung Fu Cinema*, Los Angeles, Glitter Books, 2005.

³ Bill Palmer, Karen Palmer, Ric Meyers, *The Encyclopedia of Martial Arts Movies*, Metuchen, Scarecrow Press, 1995.

⁴ Poshek Fu, *China Forever: The Shaw Brothers and Diasporic Cinema*, Champaign, University of Illinois Press, 2008.

Orienti/Occidenti

Dal rilancio internazionale alla globalizzazione

Il *wuxia* cinematografico dalla fine degli anni Ottanta all'alba del Terzo millennio

Un genere "protetto"

Con l'approssimarsi della fine degli anni Ottanta, l'industria cinematografica di Hong Kong si scopre profondamente cambiata rispetto all'inizio del decennio. La definitiva affermazione del cantonese come lingua franca del cinema (assestando un processo di emancipazione dal mandarino della *mainland* iniziato già negli anni Settanta) ha agevolato la creazione di una specificità industriale e produttiva autoctona ben più radicale di quella dei decenni precedenti. Da ciò è scaturita l'organizzazione ancora più capillare di uno *studio system* dalla morfologia immediatamente riconoscibile e l'istituzione di un *genre system* complesso e articolato, più simile al sincretismo di Bollywood che non alla ferrea parcellizzazione di Hollywood. Come risultato di tutto ciò, si assiste a un rinnovato e incrementato tasso di esportabilità dei film hongkonghesi all'estero (dopo un primo approccio tentato negli anni Settanta specialmente con i film di arti marziali, sulla scorta del successo di Bruce Lee), soprattutto nei mercati anglosassoni e in Francia, fenomeno agevolato, da un lato, dalla capillare diffusione dei sistemi *home video* e, dall'altro, dalla curiosità nei confronti di alcuni generi peculiari dell'industria locale, dalla *gongfu comedy* all'*heroic bloodshed*, ciascuno con i suoi divi, le sue icone e i suoi registi di riferimento.

Da una tale congerie di tensioni centrifughe rimane in larga misura estraneo il *wuxia*, che in quegli anni rappresenta ancora la specificità antropologicamente più pura del cinema di lingua cantonese. Genere endogeno per eccellenza, esso continua a essere percepito all'estero come l'indice di una persistenza culturale pressoché incontaminata all'interno del sistema di codici e strutture che governano il cinema di Hong Kong (laddove quasi tutti gli altri generi prendono a configurarsi, sempre in quegli anni, come il frutto di osmosi spontanee o di calcolate operazioni di *mash-up* con il cinema occidentale, ampiamente diffuso e conosciuto nell'allora protettorato britannico), o al massimo come una curiosità locale, una *chinoiserie* per palati raffinati. Apprezzato dai cinefili più edotti in materia di cinema orientale, fatica a uscire dal proprio ambito di riferimento: non produce icone da cartellone pubblicitario come Chow Yun-fat, né solletica l'ispirazione di cineasti occidentali al punto da ispirarne il lavoro. Ciò consente al *wuxia* di continuare a crescere e a sviluppare le proprie

specificità al riparo da quell'inevitabile secolarizzazione che invece investe i generi più famosi di Hong Kong negli anni successivi, a partire dal già citato *heroic bloodshed*. Si pensi, ad esempio, che appena sei anni (e sei film) dopo l'uscita di *A Better Tomorrow* (*Ying hung boon sik*, 1986), John Woo è già negli Stati Uniti per il suo primo film hollywoodiano, *Senza tregua* (*Hard Target*, 1993), un *action* con Jean-Claude Van Damme.

Sostanzialmente protetto, dunque, dalle tentazioni del mercato globale, il *wuxia* è libero di sperimentare su se stesso. Diviene il porto franco di registi e produttori che cominciano a mietere i primi consensi su scala mondiale, e che nel *wuxia* riversano il *côté* più ardito e sperimentale del proprio mestiere. Inoltre, si alimenta di una mitografia sostenuta con estrema generosità dalla televisione: soprattutto la TVB, di cui Run Run Shaw diviene *chairman* proprio all'inizio del decennio, dà il via negli anni Ottanta a una produzione seriale numericamente cospicua e dall'ampio riscontro presso il pubblico locale (ma anche nel resto del Sud-Est Asiatico), contribuendo a fissare nell'immaginario collettivo di Hong Kong un'iconografia ormai istituzionalizzata e immediatamente riconoscibile anche dal pubblico generalista. Serie come *Demi-Gods and Semi-Devils* (*Tian Long Ba Bu*, 1982) o *The Legend of the Condor Heroes* (*Sai Dui Ying Hung Chuan*, 1983), oltre a lanciare gli unici divi in grado di proporsi come icone del genere (a partire dal protagonista dei due titoli succitati, Felix Wong), costituiscono un terrapieno di segni e tracce di un immaginario sufficientemente ampio e credibile da giustificare la sostanziale diminuzione, nel medesimo periodo, di *wuxiapian* pensati e realizzati per il grande schermo; fenomeno che all'epoca viene letto come una crisi del genere, mentre è soltanto la certificazione di una trasformazione in essere, durante la quale il pubblico si "parcheggia" momentaneamente davanti alla TV.

Da Storie di fantasmi cinesi a The Blade

Nel 1987, le prime avvisaglie del prossimo stadio evolutivo del *wuxia* cinematografico prendono corpo in *Storia di fantasmi cinesi* (*Sien nui yau wan*, Ching Siu-tung, 1987), paradossalmente non un *wuxia* in senso stretto. Prodotto da Tsui Hark e diretto da un giovane – trentaquattro anni all'epoca – ma già esperto *martial arts director* alla terza regia e con alle spalle alcune lontane esperienze d'attore, il film può essere considerato l'epitome di quella vocazione all'ibridazione fra generi tipica dell'industria cinematografica hongkonghese cui si accennava in precedenza. La peculiarità, questa volta, risiede nel fatto che per la prima volta un film accolto trionfalmente dal pubblico vede coinvolti, nella composizione della sua elaborata – e a tratti contraddittoria – morfologia, alcuni codici fondanti del racconto cavalleresco, sia sul piano narrativo che a livello iconico: l'ambientazione storica¹, la figura

dell'eroe romantico che combatte per il riscatto e/o l'onore ma soprattutto per l'amore di una donna, il "mestiere delle armi" come elemento centrale della sua affermazione. Nel mezzo, elementi mutuati dal fantasy e soprattutto dall'horror, spezzati da bruschi cambi di registro che sterzano improvvisamente dal dramma alla commedia (con alcuni momenti tipicamente *slapstick*); il tutto orchestrato come un interminabile balletto, grazie alle mirabili coreografie delle sequenze di combattimento (opera dello stesso regista) e a una messa in scena ugualmente barocca e ipertrofica, in cui non mancano degli elementi puramente *camp* e qualche accenno al *gore*, tra i principali agenti del successo della pellicola presso il pubblico più giovane.

Da questo momento, le inquadrature sghembe e il montaggio ipercinetico, uniti ad ariosi e complessi movimenti di macchina, determinano il look della maggior parte dei *wuxia* prodotti negli anni successivi. Lo stesso Ching Siu-tung va via via perfezionando il proprio stile, divenendo uno dei registi di riferimento del genere, e quasi a sottolineare un ideale passaggio del testimone viene chiamato – assieme ad altri registi, tra i quali Ann Hui – dal produttore Tsui Hark a completare le riprese di *The Swordsman* (*Siu ngou gong wu*, 1990), progetto incompiuto di King Hu (rimasto comunque l'unico regista accreditato). Negli anni immediatamente successivi – per la precisione dal 1990 al 1993 –, per sfruttare il rinnovato trend, Ching trasforma sia *Storia di fantasmi cinesi* che *The Swordsman* in due trilogie, nelle quali non manca di omaggiare nuovamente King Hu: *Swordsman II* (*Xiao ao jiang hu zhi: Dong-fang Bu Bai*, Ching Siu-tung, Stanley Tong, 1992), ad esempio, è di fatto un remake apocrifo di *Dragon Gate Inn* (*Lóng Mén Kè Zhàn*, King Hu, 1967). Complessivamente, i sei film costituiscono un *corpus* già in grado, da solo, di stabilire le coordinate e orientare vettorialmente la fisionomia del genere, ma in ossequio all'inalienabile vocazione all'ipertrofia produttiva tipica di Hong Kong, il nome di Ching compare nei credits di molti altri *wuxia* del periodo come *martial arts director* – si pensi al seminale *Butterfly Sword* (*San lau sing woo dip gim*, Michael Mak, 1993), apologia dell'eroismo cavalleresco al femminile, dominato dalla carismatica presenza di Michelle Yeoh –, forgiando un vero e proprio brand e divenendo nell'ambito delle coreografie dei combattimenti all'arma bianca ciò che Yuen Woo-ping è stato sin dagli anni Settanta per il kung fu.

Nel menzionare la figura di Tsui Hark quale produttore dei lavori *wuxia* di Ching Siu-tung, però, non si restituisce che una parte infinitesimale del ruolo che questi ha rivestito nell'ambito dello sviluppo e dell'evoluzione del genere. Artigiano a tutto tondo, protagonista della New Wave cantonese già a partire dalla fine degli anni Settanta, produttore, sceneggiatore e regista, "eminenza grigia" dietro i successi del già citato *A Better Tomorrow* – che trasformerà a sua volta in una trilogia, della quale dirigerà il terzo episodio nel 1989 – e di

Peking Opera Blues (Do ma daan, 1986), negli anni Novanta Tsui vara un *franchise* cinematografico che costituisce il principale fattore di palingenesi del *wuxiapian* su scala internazionale. Con *Once Upon a Time in China (Wong Fei-hung, 1991)* e i suoi cinque seguiti – tutti scritti, prodotti e diretti da Tsui, con l’eccezione di *Once Upon a Time in China IV (Wong Fei-hung ji sei: Wong je ji fung, Yuen Bun, 1993)*² e del conclusivo *Once Upon a Time in China and America (Wong Fei-hung: Chi sai wik hung see, Sammo Hung, 1997)* – il *wuxia* torna a presentarsi in una veste “seria” e persino solenne, ibridandosi con il romanzo storico di ampio respiro. Ambientati verso la fine della Dinastia Qing (fine Ottocento-primo Novecento), i film utilizzano come testimonial l’eroe popolare cinese Wong Fei-hung, medico e maestro di arti marziali che rivoluzionò le tecniche di combattimento nel corso dei primi anni del XX secolo, ponendolo come fiero antagonista della colonizzazione politica e culturale posta in essere, anche con l’ausilio della forza, dai paesi occidentali. Per paradosso, le pellicole (soprattutto il prototipo), nonostante facciano leva su sentimenti di identità, se non propriamente “nazionale”, quantomeno di natura storico-antropologica, attirano anche l’attenzione del pubblico occidentale, malgrado la rappresentazione deteriorata e caricaturale con cui nel film vengono messi in scena i “bianchi”.

Nel 1995 Tsui realizza *The Blade (Dao, 1995)*, per il quale “tradisce” momentaneamente la casa di produzione da lui fondata nel 1984, la Film Workshop, sotto la cui egida aveva realizzato praticamente tutti i suoi lavori, per ricongiungersi occasionalmente alla Golden Harvest del suo vecchio mentore Raymond Chow, intenzionato a realizzare il remake di uno dei più grandi successi della Shaw Brothers, *One-Armed Swordsman (Dubei Dao, Chang Cheh, 1967)*. Ma Tsui, evidentemente abituato a seguire delle direttive di produzione del tutto peculiari alla sua *factory*, interpreta le regole di ingaggio in maniera estremamente libera e finisce con il distanziarsi molto dal prototipo. Malgrado un iniziale insuccesso di pubblico, *The Blade* diviene nel giro di pochi anni un’autentica pietra miliare del genere *wuxia*, merito soprattutto di una messa in scena elaborata ben oltre i confini del barocco, sorta di iperfetazione di quello stesso registro espressivo, complesso e tonitruante, che aveva fatto le fortune di *Storia di fantasmi cinesi*.

Meno estetizzante nella messa in scena rispetto al film di Ching Siu-tung, *The Blade* unisce una serie di interpunzioni linguistiche di natura prettamente “filologica” (i bruschi zoom a stringere sui personaggi, tanto per cominciare, sono un chiaro omaggio al cinema di Chang Cheh) a un *cutting* estremamente moderno, fatto di inquadrature brevissime, decostruzione del profilmico (con conseguente perdita di “centro” e di coordinate nella scena) e ricercate aritmie, quasi un’exasperazione obliqua e strabica delle tecniche adottate nelle sequenze

“di duello” del cinema di Sergio Leone. Inoltre, assimilando all’interno del tessuto del *wuxia* proprio la lezione del migliore spaghetti western, Tsui lavora anche sulla profondità di campo, sulle variazioni di fuoco e sul montaggio interno al *frame*, dotando la messa in scena di una raffinatezza che non si vedeva dai tempi del King Hu degli anni Settanta; regista, quest’ultimo, che viene campionato anche per quanto riguarda l’utilizzo espressionista del colore. Ma il film di Tsui Hark rappresenta un’eccezione anche a livello tematico per quanto riguarda il *wuxiapian*, in quanto alle celebrazioni superomistiche del genere sostituisce una dimensione più terrena e un carattere umanistico, in cui a dominare è un’etica della sconfitta, della rinuncia e del rimorso che poco hanno a che fare con l’esaltazione del sacrificio come gesto eroico tipico delle – non infrequenti – derive narcisiste di tante pellicole affini.

Probabilmente è stato questo il motivo principale dell’insuccesso del film all’epoca della sua uscita nelle sale hongkonghesi: il pubblico del *wuxia*, affamato di eroi, è stato spiazzato da una narrazione in cui il basso profilo dei personaggi finiva con il collidere violentemente contro la pletorica ipertrofia della messa in scena. Al contrario, all’estero il film è letteralmente deflagrato, anche grazie a una nutrita batteria di sponsor celebri: amatissimo soprattutto negli Stati Uniti, *The Blade* è stato menzionato tra le migliori opere cinematografiche degli anni Novanta da registi come Martin Scorsese e dall’allora *parvenu* Quentin Tarantino, fresco di Palma d’Oro per *Pulp Fiction* (1994), divenendo un *trendsetter* della nuova cinefilia espansa che spazia dall’home video alternativo ai festival specializzati, dalla TV satellitare fino – poco più avanti – al primo rudimentale *file sharing*. Nel 1999, i fratelli Andy e Larry Wachowski utilizzano il film come fonte di ispirazione – in mezzo a decine di altre – per i combattimenti del loro *Matrix* (*The Matrix*, Andy e Larry Wachowski, 1999), peraltro irrobustiti da *wire work* e digitale (in *The Blade*, invece, è tutto “fatto a mano”, in linea con la tradizione del genere, e anche l’utilizzo dei cavi è estremamente parco).

Da As Tears Go By all’handover

The Blade è dunque la catapulta che ricolloca il *wuxiapian* al centro dell’interesse della comunità cinematografica internazionale dopo circa due decenni: uno sdoganamento in piena regola, si direbbe, che ha come effetto la rapida diffusione di altre opere afferenti al medesimo genere al di fuori di Hong Kong, di alcune regioni della Cina e dei pochi paesi “importatori” dell’area del Sud-Est Asiatico. È però paradossale che tale inversione di tendenza sia riuscita a un film fondamentalmente eretico, la cui vocazione principale sembra essere l’infrazione sistematica delle regole più canonizzate del genere. Tuttavia, quello di Tsui Hark non è il *wuxiapian* più sperimentale ed estremista del periodo. Nel

1994, infatti, il trentaseienne Wong Kar-wai, già sceneggiatore per la televisione e autore per il grande schermo di un paio di riusciti melodrammi imbevuti di noir – *As Tears Go By* (*Wong gok ka moon*, 1988) e *Days of Being Wild* (*A Fei jing juen*, 1991) –, licenzia nelle sale di Hong Kong il suo terzo lavoro, intitolato *Ashes of Time* (*Dung che sai duk*).

Lontanamente ispirato a una serie di quattro romanzi scritti negli anni Quaranta da Jin Yong, stimato intellettuale hongkonghese e al tempo stesso celebre autore di racconti popolari, *Ashes of Time* è un *wuxia* avanguardistico e sperimentale sia sotto l'aspetto della narrazione – la cui *fabula* è completamente decostruita e riassembleta assecondando il verboso e spesso incongruente *stream of consciousness* dei personaggi – che sul piano della messa in scena. Il *plot*, già ingarbugliato di suo, si sottrae a ogni linearità, pur rimanendo ancorato a una logica *consecutio* – sempre che si abbia la pazienza di ricostruire il puzzle pezzo per pezzo nel *maelström* di prolessi, analessi, cambi di punti di vista e di voce narrante di cui è disseminato. Mentre l'impianto visivo è l'esaltazione dell'apostasia: in sostanza, Wong gira un autentico anti-*wuxia*, contraddicendo ogni regola basilare del genere. In *Ashes of Time* le scene d'azione e di combattimento sono rapidissime e ai limiti dell'illeggibilità, mentre ampio spazio viene accordato a sequenze di estenuato lirismo, cariche di simboli e immagini idilliache, tese a riprodurre la complessa interiorità dei personaggi. Opera "intellettuale", dal curioso *mood* proustiano (i personaggi, anziché glorificare le proprie azioni eroiche, che pure esistono, preferiscono struggersi nella contemplazione di un passato perduto per sempre e nel rimpianto di amori recisi troppo presto), viene ben presto adottata dalla critica più intransigente – complici una fugace apparizione alla LI Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica di Venezia e l'Osella d'Oro per il miglior contributo tecnico attribuita al direttore della fotografia, l'australiano Christopher Doyle – come esempio di una deriva *arty* in grado di collocare il *wuxia* su un livello di percezione radicalmente diverso rispetto a quello che occupa abitualmente. In questo modo, *Ashes of Time* è divenuto, nell'immaginario collettivo, il controtipo cerebrale e accademico della voluttuosa muscolarità del cinema prodotto e/o diretto da Tsui Hark. Ad aumentare la sua popolarità, poi, ha contribuito la nomea, pienamente meritata, di "film maledetto", fra riprese funestate da incidenti, ripetute interruzioni per motivi di budget³, una men che tiepida accoglienza da parte del pubblico e infine il parziale deterioramento di un negativo incredibilmente mai restaurato né telecinemato, che ha costretto lo stesso Wong, a distanza di quasi quindici anni, a rimettere le mani sul suo film, realizzando una versione *redux* con una *color correction* più centrata e qualche inquadratura o sequenza mancanti a causa delle cattive condizioni del *master*. Tale versione è stata poi presentata nel 2008 al LXI Festival di Cannes.

Se *The Blade* assume la centralità di opera seminale nell'ambito del *wuxia* cinematografico nella Hong Kong immediatamente pre-*handover*, *Ashes of Time* ricopre nello stesso periodo un ruolo "riassuntivo". Giocando ancora una volta sul filo del paradosso, nonostante il film sia tutt'altro che un *wuxiapian* ortodosso, Wong Kar-wai riesce a coinvolgere nella sua lavorazione alcune delle professionalità più eminenti del genere, attingendo al passato più o meno recente: il *martial arts director* è Sammo Hung, il montatore è quel Patrick Tam, già mentore e collaboratore di Wong nei suoi film precedenti⁴, mentre il già citato Christopher Doyle di lì a pochi anni si troverà a collaborare con Zhang Yimou per il successo internazionale *Hero* (*Ying xiong*, Zhang Yimou, 2002). Inoltre, il cast è composto da una serie di divi importanti, alcuni dei quali al debutto nel *wuxiapian*, che con la loro presenza sembrano quasi voler attestare la rinnovata "nobiltà" del genere. È dunque sul filo della dicotomia fra intrattenimento e ricerca che il *wuxiapian* si allinea al resto del cinema di Hong Kong nell'affacciarsi sull'orlo dell'attesa, da molti temuta, riannessione alla Repubblica Popolare Cinese.

Sono anni, quelli a cavallo del 1 luglio 1997, in cui tutta l'industria cinematografica si assesta su posizioni prudentemente attendiste. Il timore maggiore, ovviamente, è costituito dall'ombra della censura, malgrado ampie rassicurazioni arrivino circa il mantenimento di Hong Kong a regione a statuto speciale, sia a livello amministrativo che sul piano legislativo. Sta di fatto che sono pochi i registi che provano a ragionare in maniera schierata e militante sulle conseguenze – reali o immaginate poco importa – dell'*handover*, e chi lo fa si "accontenta" di mettere in scena elegiache rappresentazioni del *nostos* e della perdita d'identità, o astrazioni simboliche tanto forzate quanto didascaliche (si pensi ad esempio al gioco quasi borgesiano di *The Island Tales*, *You shi tiaowu*, Stanley Kwan, 2000). Alcuni si rifugiano addirittura all'estero – è il caso proprio di Wong Kar-wai, che nel 1997 gira a Buenos Aires il suo sesto lungometraggio, *Happy Together* (*Chun gwong cha sit*) –, quasi a negare un *engagement* diretto su un argomento del quale si ignorano le conseguenze a medio termine.

Come conseguenza di tale situazione, in questo periodo il *wuxia* diviene il grimaldello che spalanca una porta su una fuga *ad libitum* dalle contingenze di una realtà sociopolitica nel migliore dei casi nebulosa. Il suo essere "fuori dal tempo" – o quantomeno la possibilità concreta di darsi come tale – ne disinnescia in massima parte il potenziale metaforico e allegorico, relegandolo nuovamente al ruolo di puro cinema d'evasione. Sono gli anni in cui a "vincere" presso il grande pubblico sono prodotti anodini e palesemente ruffiani come *The Storm Riders* (*Fung wan: Hung ba tin ha*, Andrew Lau, 1998) e il suo seguito ufficiale *A Man Called Hero* (*Jung wa ying hong*, Andrew Lau, 1999), stolidamente ancorati a strutture diegetiche mutuata dai *mànhuà*, i fumetti

cinesi che imitano il *manga* giapponese e che subito dopo la riannessione di Hong Kong alla Cina iniziano a invadere anche il mercato dell'ormai ex-protettorato. Visti a posteriori, questi film denunciano una solenne tensione alla *captatio benevolentiae* nei confronti della *mainland*, probabilmente dettata dal timore di incappare in difficoltà distributive o in ostracismi di altro tipo, oltre all'adozione di una sorta di "stile internazionale" nelle sequenze di combattimento, pressoché consustanziale all'esplosione del fenomeno *Matrix*, dato dall'interazione fra il "vecchio" *wire work* e la "nuova" CG. Ma si tratta già di un'altra fase, annunciata in pompa magna all'inizio del nuovo millennio con l'uscita di *La tigre e il dragone* (*Wo hu cang long*, Ang Lee, 2000), esordio di una *major* americana – la Columbia Pictures – sul suolo cinese. La Columbia apre in loco un ricco di dipartimento, con lo scopo di sviluppare progetti autoctoni in grado di penetrare in profondità il mercato locale, che si preannuncia sin dalla fine degli anni Novanta come il più fertile e redditizio degli anni a venire. L'era del cinema "globalizzato" è alle porte, e il *wuxiapian* si appresta a rivestire all'interno di esso un ruolo di primissimo piano.

Sergio Di Lino

Note

¹ Il romanzo da cui trae origine il film – che già nel 1960 aveva dato luogo a una popolare trasposizione cinematografica, diretta da Li Han-hsiang e prodotta dagli Shaw Brothers – è opera di Pú Sōnglíng, celebre scrittore del primo periodo della Dinastia Qing, seconda metà del Diciassettesimo secolo circa.

² Per il quale, a causa di impegni sovrapposti, cede la regia a un esperto attore e *stuntman*, presenza pressoché fissa dei film di Sun Chung e Chor Yuen negli anni Settanta e Ottanta, qui all'esordio dietro la macchina da presa.

³ Al punto che fra una sessione di riprese e l'altra Wong riesce a produrne la parodia, intitolata *The Eagle Shooting Heroes* (*Se diu ying hung ji dung sing sai jau*, Jeffrey Lau, 1993) e diretta dal suo socio in affari nella casa di produzione Jet Tone Production (unico caso di *spoof* uscito prima del film che lo ha ispirato), e a completare il suo film successivo, quel *Hong Kong Express* (*Chung Hing sam lam*, 1994) che gli regalerà popolarità a livello mondiale.

⁴ E autore di *The Sword* (*Ming jian*, Patrick Tam, 1980), film di fatto inaugura l'ingresso del *wuxia* nella New Wave del cinema hongkonghese.

Orienti/Occidenti

Guerra è pace

Appunti per uno studio sul *wuxiapian* cinese degli anni Duemila

Fino a pochi anni fa, il *wuxiapian*, il film di cavalieri erranti, era oggetto di rigidi divieti e forti resistenze nella Repubblica Popolare Cinese. Per tutta la stagione del Maoismo era considerato un esempio di cultura controrivoluzionaria¹ e anche dopo la svolta imposta da Deng Xiaoping in direzione di un' "economia socialista di mercato", ha trascorso lunghi anni in una sorta di limbo rappresentativo² prima che si creassero le condizioni di un suo ritorno in auge. È stata necessaria un'accelerazione del processo di trasformazione capitalistica del paese – maggiore libertà di impresa, spazi all'iniziativa privata, corsa all'arricchimento personale, ingresso di capitali e insediamenti industriali stranieri – per spingere le autorità a promuovere, anche attraverso la loro rappresentazione filmica, quelle manifestazioni culturali capaci di cementificare l'identità del Paese, temperare gli aspetti "radicali" del nuovo corso e legittimare, in qualche modo, l'*establishment* ancora in carica³. In un tale quadro, il *wushu*, l'insieme delle arti marziali cinesi torna a essere un veicolo per affermare stili di vita e virtù omologanti e conservative dello *status quo* quali l'autocontrollo, l'equilibrio, la benevolenza, la compassione⁴. Con l'*handover*, ovvero il passaggio amministrativo di Hong Kong dalla Gran Bretagna alla Cina, si sono infine determinati i presupposti pratici, oltre che culturali, per una rinascita del genere: grazie a canali privilegiati di interscambio commerciale⁵, l'industria continentale ha potuto sfruttare il *know-how* maturato nell'isola nella sua quasi cinquantennale storia di *wuxiapian*, attraendo maestranze e cineasti e concedendo loro capitali per realizzare nuovi film. La situazione odierna è, quindi, profondamente cambiata. Dai successi di Ang Lee con *La tigre e il dragone* (*Wo hu cang long*, 2000) e di Zhang Yimou con *Hero* e *La foresta dei pugnali volanti* (*Shi mian mai fu*, 2004) in avanti, un fiume di film in costume⁶, etichettabili pur con qualche necessaria precisazione come *wuxiapian*⁷, ha invaso le sale cinematografiche del paese, quelle dell'Estremo Oriente e talvolta anche quelle occidentali. Sono film che mettono in scena avvenimenti (più o meno inventati) occorsi durante i duemila e più anni di storia del Celeste Impero. Sono girati in patria, recitati in mandarino, bollati con il visto-censura di Pechino, distribuiti su tutto il territorio nazionale, talvolta premiati dalle istituzioni statali. Proprio per queste ragioni, anche quando si avvalgono di investimenti o professionalità transnazionali, è bene considerarli a tutti gli effetti prodotti "Made in China"⁸. Proprio perché in geometrica espansione⁹, ci vuole poco a capire che il fenomeno è tra i più cospicui e cogenti di questo nuovo "secolo giallo"; chissà,

forse addirittura l'avanguardia di una futura egemonia del marchio cinese anche nel settore del cinema e dell'entertainment internazionale. Essendo ancora un territorio di studio sottoposto a forti movimenti tellurici è necessario analizzarlo con una certa prudenza. E, insieme, però, con una certa urgenza, quantomeno per iniziare a stabilire quali sono i modi di rappresentazione su cui si fonda. Il testo qui licenziato ha proprio quest'obiettivo: riflettere su un fenomeno di punta dell'industria audiovisiva cinese proponendosi in forma "pasoliniana" come un insieme di "appunti per uno studio sul *wuxiapian* cinese" ancora tutto da svolgere. Le righe che seguono sono in sostanza delle annotazioni per preparare il campo a un più lucido ed esteso sguardo analitico che oggi ancora manca sia nella letteratura di provenienza anglosassone, sia, a maggior ragione, in quella di origine italiana¹⁰.

Discontinuità con il passato e nuove congruità di genere

Basterebbe un'analisi superficiale per accorgersi che sussistono marcate discontinuità tra il *wuxiapian* cinese e quello che si praticava a Hong Kong, ad esempio negli studi della Shaw Brothers. Proprio perché evidenti, provo a elencarle per singole e spero non troppo assiomatiche attestazioni:

- *Fonti*. Se nell'ex colonia britannica i principali repertori di riferimento sono letterari, riconducibili o ai corpus di certi narratori cinesi negli anni Dieci e Venti (Huangzhu Louzhu, Zhao Huanting, Wang Dulu) o ad altri che operano a Hong Kong nel secondo dopoguerra (i "giovani turchi" Jin Yong, Liang Yusheng, Gu Long)¹¹, nella Cina postmaoista si assiste a una maggiore libertà ed eterogeneità dei prelievi. Convivono, senza grossi attriti, nel medesimo filone, trasposizioni di testi classici della letteratura cinese¹², di pièce teatrali o di poemi lirici¹³, adattamenti di opere di narrativa straniera¹⁴, *biopic*¹⁵, film da sceneggiature originali¹⁶, remake o rifacimenti di pellicole del passato¹⁷.
- *Ambientazioni storiche*. La ricchezza delle fonti allarga il ventaglio dei periodi storici in cui sono situati i racconti. A differenza di quanto succedeva con lo *swordplay* hongkonghese, fedele a poche, codificate e, spesso, fantastiche ambientazioni (con predilezione per storie ambientate sotto le dinastie Ming e Qing), oggi quasi ogni fase della storia imperiale trova rappresentazione. Esiste tuttavia una certa propensione nel mettere in scena episodi avvenuti o agli albori del Celeste Impero, ad esempio durante il periodo degli Stati Combattenti quando il paese non era unificato, oppure – come nel caso del periodo dei Tre Regni o della fine della dinastia Qing – in passaggi in cui l'unità del territorio era minacciata da guerre civili, invasioni, lotte intestine di potere¹⁸.
- *Narrazioni e messa in scena*. Proprio dalla prossimità che si stabilisce con i repertori letterari tradizionali o con alcune note vicende del passato, si ricorre meno al registro del fantastico, ponendo viceversa più accuratezza nei confronti

di scenografie, costumi, cerimonie, allestimenti, ricostruzioni militari, vicende biografiche. Assegnare a questi aspetti un più alto valore semantico significa, di sponda, assicurare rilievo alle sequenze diegeticamente esplicative (quindi intrighi di corte, ribellioni, resistenze, alleanze, ecc...) rispetto a quelle più attrazionali (scontri, duelli, salti temporali, colpi di scena, ecc...), con conseguenti inediti doveri di “resistenza” narrativa per i personaggi (più battute, caratterizzazione più approfondita, più spazio ai rapporti interpersonali).

- *Ruolo dello xia e delle masse.* Cambiano le funzioni e i compiti assegnati allo *swordsmen*. Come vedremo più avanti, i poteri sovrumani scemano almeno in parte, sostituiti da quelli – più plausibili – da spendere sul campo di battaglia: forza, intelligenza strategica, gestione dei movimenti del proprio corpo. Sul piano figurativo non è raro che l’eroe venga assorbito dentro una densità di corpi e armature da cui non sempre riesce a uscire vincente. Parallelamente, infatti, viene offerta una più ampia responsabilità semantica alle masse, agli eserciti, alle popolazioni: non è un caso che si moltiplichino gli assedi alle città, i movimenti complessi delle unità militari, le migrazioni di interi popoli, l’esplosione di fenomeni atmosferici che travolgono, senza distinzioni di sorta, tanto il singolo quanto la moltitudine. Lo *xia* deve insomma negoziare la propria presenza dentro il perimetro del quadro con blocchi di potere spesso anonimi o senza possibilità di parola.
- *Location naturali.* Per le stesse ragioni sopra riportate (fedeltà alle storie, maggiore verosimiglianza, più alto gradiente narrativo), anche gli ambienti naturali acquistano maggiore “credibilità”. Le sequenze in esterni non sono più ricostruite in studio, ma vengono girate in *location* di stupefacente incanto paesaggistico. L’accesso a luoghi vergini e incontaminati, di cui la Cina è ancora provvista nonostante l’imperante modernizzazione, ha una doppia ricaduta semasiologica: da una parte preserva quel carattere di inviolabilità che avvicina il genere alla dimensione epica del mito¹⁹; dall’altra riconduce il leggendario e il fantastico a toponomastiche concrete e riconoscibili²⁰, su cui eventualmente si può agire, se necessario, con le manipolazioni della *computer graphic*²¹.
- *Modalità espressive.* È difficile individuare scelte morfologiche unidirezionali in un gruppo di pellicole così ampio. Come principi tendenziali, ma parziali, si possono ricordare forme di convergenza verso l’uso mimetico del *wire work* e del digitale, l’applicazione del *découpage* classico associato a un montaggio a pezzi brevissimi e a continui movimenti di macchina, la pratica che Laurent Jullier chiama del “film concerto”, ovvero dell’immersione della visione in un bagno di suoni e rumori che provengono dal continuo scontrarsi di spade e corpi, dallo scoccare delle frecce, dalle urla di battaglia.

Così elencate, le categorie proposte ci parlano di un genere che nel breve tragitto da Hong Kong al continente subisce un processo di profonda alterazione genetica. È vero, ci sono ancora le spade, talvolta i cavalieri volano, altre volte si

limitano a grandi performance, c'è ancora un immaginario idealizzato del passato, forse ancora più elegante e ritualizzato di prima. Eppure, allo stesso tempo, l'identità del *wuxiapian* subisce modificazioni sia nei lineamenti epidermici, sia nella sua organicità più profonda. Da una parte, anche grazie alla dimensione transnazionale di questi prodotti e quindi alla predisposizione per una fruizione "glocal", si realizzano permeabilità e ibridismi con altri generi, si costruiscono interfacce con altri media, si stratificano i registri linguistici, si serializzano i consumi, ennesima conferma di una cinematografia matura non solo per numero di pellicole realizzate (la Cina è la terza industria cinematografica al mondo dopo India e Stati Uniti), ma anche per la capacità di assecondare e fare da volano ai fenomeni intermediali più recenti. Ci sono inoltre sempre più frequenti sconfinamenti, per quanto riguarda la tassonomia di genere, nel dramma teatrale, nel *warmovie* epico, nel film sentimentale e talvolta anche nel giallo. Dall'altra si sbriciola la materia che ne compone l'immaginario, sintetizzabile nel concetto vasto e un po' sfuggente di *jianghu*. Il *jianghu* è quella sorta di mondo-chimera inventato dagli *swordplay* di HK, con ambientazioni fisse e ricorrenti (la foresta di bambù, la taverna, il mercato, la casa contadina, ecc...), assiologie chiare, la promessa di un futuro di giustizia da realizzare. Non è/era altro che la proiezione di una Cina ideale ed "esotica" che, viceversa, oggi è venuta meno, sostituita da una Cina più dinamica, sorprendente, in continua trasformazione, interessata a mitizzare il proprio passato, ma anche a farlo assomigliare, almeno in parte, ad una nazione in costante e inarrestabile espansione (politica, geografica, economica).

C'è da dire che il viraggio che sbianca e solfura la congruità del *wuxia* non è fine a se stesso ma serve a immergere il genere dentro il sistema produttivo *mainlander*. Ricordo, infatti, che la venatura sociale e quella nazionalista innervavano il cinema cinese già nella sua "epoca d'oro", ovvero nella Shanghai degli anni Trenta, per poi confluire, pur con altre parole d'ordine e altri radicalismi, nel cinema maoista postbellico. Dobbiamo sorprenderci di ritrovare, ancora oggi, tali registri, anche nei nuovi film marziali? O di riconoscervi un'ipotassi dei significanti rispetto ai significati, delle morfologie rispetto ai "messaggi", secondo una concezione didattica dell'oggetto-film da sempre abbracciata dall'industria culturale del paese? O, ancora, di constatare che la concezione di "realismo" che essi affermano – ovvero una costruzione codificata e monitorata di un immaginario coeso e "ufficiale" – sia simile a quella che informava la stagione del "realismo socialista", dei "film della cicatrice"²² o dei più recenti *leitmotiv films*²³?

Tale è certamente il primo caravanserraglio in cui sostare in una prossima spedizione nel *wuxia* cinese. Se, infatti, per il film di arti marziali hongkonghese Stephen Teo parlava di "nazionalismo astratto", in virtù del fatto che le pellicole

prodotte dall'allora colonia inglese difendevano un patriottismo utopico, ipotetico, privo di un reale legame con la madrepatria²⁴, adesso è giunta l'ora di discutere di "nazionalismo concreto", sia perché l'impianto ideologico complessivo difende, in buona parte, l'interesse dell'autorità, sia perché i modi di rappresentazione passano attraverso un pragmatismo che il cinema isolano non coltivava con la medesima convinzione.

La discesa dell'eroe

Il secondo caravanserraglio, quello su cui maggiormente ci concentreremo in questa sede, non è altro che un'indagine di prossimità sugli *xia*, i cavalieri erranti, gli eroi cui affidare la responsabilità valoriale delle narrazioni e quella attrazionale dello spettacolo marziale²⁵. Intanto essi non sono più così "erranti" come in passato. Preferiscono rinunciare al romitaggio, una delle caratteristiche peculiari del loro profilo eroico²⁶, per accompagnarci per mano nelle storie e nella Storia. D'altronde, una volta svuotato il *jianghu* di certi caratteri utopici, anche lo spazio offerto allo spirituale, alla meditazione e a ogni minimo percorso di illuminazione si riduce, anzi viene inglobato nell'esperienza temporale, unica dimensione di verifica delle trasformazioni in atto, siano esse individuali o collettive. Così facendo, anche le motivazioni che guidano le loro azioni non possono che mutare radicalmente. Una volta era frequente incontrare *swordsmen* che combattevano per difendere il proprio onore, per vendicare la morte di un proprio caro, per riportare l'ordine in un contesto caotico, o persino solo per dimostrare la propria maestria. Viceversa, ora, l'azione s'ingenera per una ragione superiore all'ambito desiderante del singolo e riguarda la difesa dello stato-nazione o la protezione della comunità. Facciamo qualche esempio: Senza Nome, il protagonista di *Hero*, giunto finalmente innanzi al re di Qin, pronto per attuare un assassinio a lungo progettato, decide di risparmiare la vita all'unico sovrano in grado di unire "sotto lo stesso cielo"²⁷ la Nazione, rinunciando alla propria vendetta privata. Pang Qingyun, il generale che guida le truppe di *The Warlords* infrange il vincolo di fratellanza con Zhao Er-Hu pur di garantire cibo sufficiente alle proprie milizie. Il giudice Di Renjie di *Detective Dee*, già membro di un gruppo di rivoluzionari, ostacola le mire dissennate di un ex compagno per proteggere l'imperatrice reggente e con lei l'intera corte minacciata dalla caduta di un'enorme statua del Buddha. Qinglong, freddo assassino di *14 Blades*, preferisce non ottemperare all'obbligo impostogli da un eunuco pur di tenere in piedi un Impero vacillante. Il *Little Big Soldier* Jackie Chan salva la vita a un principe della Dinastia Wei rinunciando a un lauto compenso in cambio di una promessa di pace. E così via. In tutti i casi evidenziati (e in molti altri) assistiamo a personaggi che privilegiano gli interessi dei rappresentanti del potere (imperatori o generali), antepoendo l'armonia dell'insieme ai desideri e ai propositi delle sue più piccole parti. E di

conseguenza contribuiscono a garantire un ordine sociale di stampo confuciano, ma anche un impianto istituzionale di eredità maoista.

I *wuxiapian* cinesi rispondono or dunque a una “ragione di stato”? Si presentano come strumenti di propaganda dell’attuale stagione politica, giacché, come ci rammenta Daniel A. Bell, la Cina non è più comunista, ma è tornata a essere confuciana, anzi neoconfuciana²⁸? In questa sede non è possibile avanzare una risposta definitiva agli interrogativi qui posti: non lo permette l’eterogeneità dei film sotto esame, né la stratificazione delle letture che le pellicole concedono all’analista (e che qui purtroppo siamo costretti a tralasciare), né una situazione sociale interna al paese ben lontana dal nostro immaginario monolitico²⁹. Nondimeno è innegabile la funzione strumentale che il genere sta assumendo nell’odierno quadro geo-politico nazionale e globale. Oggi la Cina, secondo un uso del proprio *soft power* sempre più raffinato, sta cercando di affermarsi come forza internazionale di pacificazione, regolatrice dei conflitti in atto, responsabile dello sviluppo armonico del mondo³⁰. Non può essere accidentale, allora, che nei film che esporta all’estero, in gran parte *wuxiapian*, siano numerose le situazioni e i dialoghi in cui si celebra il primato della riconciliazione tra i popoli. Non importa se la glorificazione di un mondo eufonico è declamata poco prima o poco dopo battaglie campali, esecuzioni o carneficine, assedi, duelli e quant’altro, come, di fatto, accade nelle nostre opere: i concetti di benevolenza e pace iscritti nei fondamenti del sistema di pensiero confuciano giustificano, qualora perseguano il bene comune, anche le peggiori efferatezze sui nemici o i “traditori”. In qualche misura la pragmatica sostituisce l’utopia, la progettualità l’improvvisazione, la strategia e il metodo la foga e la fuga dalle responsabilità. Ecco perché possiamo dire, giocando con Tolstoj, che per i nuovi *swordplay* continentali la “guerra è pace”; la Cina è (vorrebbe essere) pace (per salvaguardare la propria crescita economica interna e la parallela crescita della sua influenza internazionale).

Ancora una volta sono i cavalieri (non) erranti la cartina di tornasole del cambiamento. Quando personaggi come Ge Li di *Battle of Wits*, Spada Spezzata di *Hero*, Liu Bei o Zhuge Liang di *La battaglia dei tre regni*, Di Renjie di *Detective Dee* o l’ex guerriero Duan Lanquan de *L’imperatrice e gli assassini*, lo stesso generale Pang di *Warlords*, ed altri dichiarano di perseguire ideali di pace, non sono solo convinti di quanto affermano, ma sono come supportati da una sorta di visione più lucida delle cose, a più lungo raggio. Si assommano in loro una coscienza storica, un discernimento morale, un affinamento scopico secondo una triangolazione di attinenze dentro la quale ogni parte sorregge e rinforza le restanti. A parere di chi scrive, il vero “superpotere” dei nuovi *xia* è proprio il loro saper “guardare oltre”: oltre la successiva battaglia, oltre gli interessi del potente di turno e soprattutto oltre i confini della diegesi, per

focalizzarsi su un futuro roseo, su un cambiamento duraturo, non circoscritto all'immaginario di genere o alla singola stagione storica, ma decantato nella condizione di benessere di cui ora gode (godrebbe) il subcontinente. Detto in altro modo: nel momento in cui "discendono" dal *jianghu* per abitare un mondo di mortali, di storie che appartengono al "vero" passato del paese o alla sua tradizione letteraria più nobile, abbracciando l'ottica pragmatica di chi usa il potere per promettere (!) un domani di armonia e riconciliazione, gli eroi marziali si trasformano in veicoli che distendono letteralmente la Storia, in abbrivi *consapevoli* di una serie di accadimenti ambivalenti, tragici e talvolta persino moralmente biasimevoli (è il caso dei comportamenti di alcuni sovrani oppressivi), senza la quale tuttavia non sarebbe possibile l'affacciarsi diacronico dell'attuale protagonismo cinese. Un guardare e un parlare oltre che ha, beninteso, un unico interlocutore: lo spettatore in sala, il solo che può verificare, una volta accese le luci, se la promessa di benessere si è infine avverata.

Tragitti trafitti

Invero, questa sorta di potere "sovranaturale" e "sovrannarrativo" dell'eroe passa attraverso la sua messa al servizio del "messaggio" (e del suo enunciatore implicito). Allorché, infatti, Senza Nome, Little Big Soldier, il generale Pang, Di Renjie, Mulan, l'imperatrice Fe'ier e Duan Lanquan, Qinglong e così via, scelgono di privilegiare l'armonia della Nazione a quella personale, non lo fanno per ottenere una medaglia al valore o il premio "Cento Fiori", ma per riconoscere che esiste una ragione più grande, per farsi ragione di una ragione più grande. E per sublimarsi in essa. Lo confermano i dolorosi sacrifici cui sono sottoposti, o ancor più spesso la loro prematura morte. Lo conferma il modo con cui il supplizio si materializza: la maggior parte di loro non cade sul campo di battaglia per mano di un avversario più forte o per colpa di una spada più affilata e potente, ma spesso è trafitto da un improvviso e fatale provenir di frecce. A tutti verrà in mente il finale di *Hero*, film che resta in fondo il testo chiave per comprendere questa stagione cinematografica³¹, ma il suo eroe letteralmente senza nome è solo il primo di un ampio drappello di *xia* che subisce analoga sorte³². L'imporsi della freccia sulla spada come arma risolutiva rappresenta, per molti versi, un altro di quegli scarti epistemologici da cui non si può prescindere per comprendere l'evoluzione del film marziale. La freccia è arma scagliata da lontano, da mano anonima e spesso da un luogo imprecisato o incollocabile; è arma che trasforma lo spadaccino in fragile ed esposto bersaglio, in soggetto passivo della propria morte. È arma delle masse di eroi anonimi. È minaccia invisibile (o difficilmente individuabile a occhio nudo). È forza proiettiva, come il cinema, come l'immaginario, come l'identità. È improvvisa manifestazione del fuoricampo poiché è raro che in un'unica inquadratura si veda l'arciere che scocca la freccia, il dardo che vola e la vittima colpita (e

quando ciò avviene il merito va ricondotto alla sofisticazione delle tecniche digitali, alla manipolazione dei pixel). È, in ultima analisi, la concretizzazione di quell'oltre narrativo e oltre diegetico che interviene e definisce lo svolgimento, anche fisico, della parabola dello *xia*. Un oltre che con una mano offre (coscienza storica, fedeltà confuciana e sguardo più profondo) e con l'altra, scoccando una freccia, sottrae (identità e immortalità).

Che poi quest'oltre sia identificabile pienamente e in maniera soddisfacente con l'attuale regime, non credo sia possibile e corretto attestarla. Ci limitiamo a rimarcare, a mo' di chiusa, che la morte del cavaliere (non) errante diventa spesso, in questi casi, una garanzia di pacificazione che si realizza nel momento in cui egli, esanime, ritorna a essere corpo tra altri corpi, massa tra altre masse. Come diceva Mao: "Dovunque c'è lotta, c'è sacrificio e la morte è un caso comune. Ma noi abbiamo a cuore gli interessi del popolo [...] e quindi morire per il popolo significa morire di una morte degna. Tuttavia dobbiamo fare il possibile per evitare inutili sacrifici"³³. Immolare un personaggio di celluloidi (o di pixel) per garantire la prosperità del popolo in carne e ossa è, in fin dei conti, decisione tollerabile, tutt'altro che inutile. Per lo *xia*, la "morte degna" significa conquistare lo status di eroe nazionale. Con o, meglio, Senza Nome.

Marco Dalla Gassa

Note

¹ Si pensava, infatti, che incoraggiasse un approccio individualista alla soluzione dei problemi, che alimentasse atteggiamenti retrivi di superstizione e scaramanzia, che propagandasse un'idea di società verticista, classista e feudale. Per la verità queste medesime convinzioni erano già alla base della prima legge di censura cinese che nel 1931 vietava la produzione di *wuxiapian* (e la pubblicazione della letteratura del medesimo genere) in tutta la Cina. Mao ha insomma conservato un codice già in vigore ai tempi di Chiang Kai-shek e del Guomintang. Cfr. Yingjin Zhang, *Chinese National Cinema*, Londra, Routledge, 2004, pp. 62-63; Zhen Zhang, "Bodies in the Air: Magic of Science and the Fate of the Early 'Martial Arts' Film in China", *Post Script*, n. 2-3, inverno/primavera 2001, pp. 43-60.

² Sui primi "timidi" tentativi di girare *wuxiapian* in Cina rimando a Stephen Teo, *Chinese Martial Arts Cinema. The Wuxia Tradition*, Edimburgo, Edinburgh University Press, 2009, pp. 180-185.

³ È utile ricordare, a tal proposito, come sia stato proprio il cinema a fissare in immagine il nuovo giudizio politico su alcune figure fino a pochi anni fa rigettate dal maoismo. Penso a Shǐ Huáng Qīn, il primo imperatore che ha unito il territorio cinese (*Hero [Ying xiong, 2002]* di Zhang Yimou), a Sun Yat-sen, il primo presidente della Repubblica di Cina dopo la caduta della dinastia Qing (*Bodyguards and Assassins [Shi yue wei cheng, 2009]* di Teddy Chan), o ai nuovi profili assegnati a Confucio (*Confucius [Kong Zi, 2010]* di Hu Mei) e a Chiang Kai-shek (*The Founding of a Republic [Jian guo da ye, 2009]* di Han Sanping e Huang Jianxin).

⁴ Per un'introduzione sulla storia e la filosofia che sottende le arti marziali cinesi rimando a David Chow, Richard Spangler, *Kung Fu: History, Philosophy, and Technique*, Burbank,

Unique, 1982.

⁵ Il riferimento è al CEPA, il Closer Economic Partner Arrangement, un accordo economico-commerciale che consente a prodotti, compagnie e professionisti qualificati di HK un accesso preferenziale al mercato della Cina continentale. Negli ultimi anni l'accordo è stato sfruttato per favorire un maggiore interscambio tra le due industrie cinematografiche. Cfr. David Bordwell, *Planet Hong Kong. Popular Cinema and the Art of Entertainment*, Madison, Irvington Way Institute Press, 2011, pp. 195-202.

⁶ Il numero è così elevato che ne diamo un provvisorio conto solo in nota, per evitare un lungo e tedioso elenco. Tra i film che entrano nel focus di questo saggio ci sono oltre ai già ricordati *La tigre e il dragone*, *Hero* e *La foresta dei pugnali volanti*, anche *La città proibita* (*Man cheng jin dai huang jin jia*, 2006) di Zhang Yimou, *La battaglia dei tre regni. Parte 1* (*Chi bi*, 2008) e *Parte 2* (*Chi bi xia: Jue zhan tian xia*, 2009) di John Woo, *Seven Swords* (*Qi jian*, 2005) e *Detective Dee e il mistero della fiamma fantasma* (*Di Renjie*, 2010) di Tsui Hark, *The Warlords - La battaglia dei tre guerrieri* (*Tau ming chong*, 2007) di Peter Chan e Raymond Wip, *The Promise* (*Wu ji*, 2005) e *Sacrifice* (*Zhao shi gu er*, 2010) di Chen Kaige, *The Banquet* (*Ye yan*, 2006) di Feng Xiaogang, *Battle of Wits* (*Mo Gong*, 2006) di Jacob Cheung, *L'imperatrice e i guerrieri* (*Jiang shan mei ren*, 2008) di Ching Siu-tung, *Ip Man* (*Yip Man*, 2008) e *Ip Man 2* (*Yip Man 2*, 2010) di Wilson Yip, anch'essi *gongfupian* come *Shaolin Soccer* (*Siu lam yuk kau*, 2000) e *Kung Fusion* (*Kung Fu*, 2004) di Stephen Chow, ambientati però già in epoca repubblicana. Si tratta, invero, di un elenco assolutamente parziale. Altri film più recenti sono indicati nella nota n. 9, altri ancora saranno segnalati all'interno del testo.

⁷ Semplificando un po', consideriamo *wuxiapian* cinesi quei film ambientati nel passato imperiale cinese che contengono sequenze di scontri marziali e che sono stati prodotti con capitali del subcontinente. È vero che in tal modo convivono, un affianco all'altra, opere fantastiche e altre terrigne, lungometraggi con *swordsmen* dalle qualità sovranaturali e altri con miseri e inetti soldati semplici come protagonisti, pellicole firmate da registi di Hong Kong e altre da *mainlander*, titoli di mero intrattenimento e altri di propaganda, parodie e film epici, e così via. E tuttavia si è pensato che in qualità di prodotti finanziati e distribuiti nel Paese di Mezzo questi titoli dovessero pur rispondere a un criterio di fondo che forse Sorlin avrebbe definito *il visibile cinese*, ovvero quel *range* di immagini e immaginari accettabili e auspicabili per l'attuale corso politico e per l'attuale stagione storica e culturale cinese.

⁸ Un'altra possibile critica che proviamo a smontare in nota riguarda l'apporto determinante di capitali e maestranze di Hong Kong per la realizzazione di questi prodotti. Perché considerare "Made in China" e non "Made in HK" opere di registi che hanno segnato la storia di quella cinematografia come ad esempio John Woo, Tsui Hark o Ching Siu-Tung? La risposta la offre indirettamente David Bordwell quando nella nuova e recente edizione di *Planet Hong Kong* cerca di definire il cinema isolano *post-handover*: "Oggi il cinema di Hong Kong, spesso soggetto alle regole capitaliste, si sottopone egualmente all'esperimento cinese di un *crony capitalism* [un capitalismo che si regge sulle relazioni con il potere politico, Ndr] senza democrazia. Una volta il cinema di Hong Kong doveva soltanto essere redditizio. Oggi deve essere politicamente corretto", ovvero sapersi sintonizzare con le nuove lunghezze d'onda e i messaggi di fondo che la Repubblica Popolare vuole offrire ai propri cittadini ed esportare all'estero. Cfr. D. Bordwell, *op. cit.*, p. 214.

⁹ Solo nello scorso anno solare sono stati prodotti *The Sorcerer and the White Snake* (*Baishhe Chuan shuo*, 2011) di Ching Siu-Tung, *The Lost Bladesman* (*Guan yun chang*, 2011) di Felix Chong e Alan Mak, *Wu Xia* (2011) di Peter Chan, *The Flying Swords Of Dragon Gate* (*Longmen Feijia*, 2011) di Tsui Hark (primo esempio di film d'azione cinese in 3D) e ancora *Legendary Amazons* (*Yang Men Nu Jiang Zhi*, 2011) di Frankie Chan, *Mural* (*Hua Bi*, 2011) di Gordon Chan, *My Own Swordsman* (*Wu Lin Wai Zhuan*, 2011) di Shang Jing, *White Vengeance* (*Hong Men Yan*, 2011) di Daniel Lee, *Shaolin* (*Xin shao lin si*, 2011) di Benny Chan, *The Warring*

States (Zhan Guo, 2010) di Jin Chen. E per la prima metà del 2012 ne sono annunciati più di una dozzina, di cui un buon numero verrà distribuito in sala durante il Capodanno Cinese.

¹⁰ Ad oggi vi è ancora poco di accademicamente rilevante sul *wuxiapian* cinese o su quello che Teo definisce *wuxiapian storicista*. A parte un capitolo del suo *Chinese Martial Arts Cinema* (S. Teo, *op. cit.*, pp. 172-195) e quanto già riportato su Bordwell, segnalo almeno Jie Lu, "Body, Masculinity, and Representation in Chinese Martial Arts Films", in D.S. Farrer, John Whalen-Bridge (a cura di), *Martial Arts As Embodied Knowledge: Asian Traditions in a Transnational World*, New York, State University of New York Press, Dicembre 2011, pp. 97-122.

¹¹ A tal proposito si veda John Christopher Hamm, "Local Heroes: Guangdong School Wuxia Fiction and Hong Kong's Imagining of China", *Twentieth-Century China History Journal*, vol. XXVII, n. 1, novembre 2001, pp. 71-96, e il più recente John Christopher Hamm, *Paper Swordsmen: Jin Yong and the Modern Chinese Martial Arts Novel*, Honolulu, University of Hawaii Press, 2005.

¹² Alcuni esempi: *La battaglia dei Tre Regni* di John Woo, ma anche *Three Kingdoms: Resurrection of the Dragon* (San guo zhi xian long xie jia, 2008) di Daniel Lee e *The Lost Bladesman* sono tratti da alcune pagine de *Il romanzo dei Tre Regni (Sanguo yanyi)* di Luo Guanzhong, risalente al XIV secolo. *The Monkey King (Da nao tian gong)* dato in uscita nel 2012, sarà invece tratto dall'altra grande epopea letteraria cinese, vale a dire *Viaggio in Occidente (Xiyou Ji)*, pubblicato verso la fine del 1500 e attribuito a Wu Cheng'en.

¹³ *Sacrifice* di Chen Kaige è ispirato all'opera tradizionale di Pechino *The Orphan of Zhao* di Ji Junxiang, *La foresta dei pugnali volanti* recupera invece temi delle poesie scritte da Li Yannian risalenti alla dinastia Tang.

¹⁴ *Battle of Wits* è tratto da un testo del giapponese Sakemi Ken'ichi, *Detective Dee* dagli scritti *mystery* di Robert Van Gulik; *The Banquet* addirittura dall'Amleto di Shakespeare.

¹⁵ Sono personaggi realmente esistiti il Di Renjie di *Detective Dee*, l'Ip Man dell'omonima saga, la Mulan di *Hua Mulan* (2009) così come l'educatore moista Ge Li di *Battle of Wits*.

¹⁶ Tre esempi per tutti: Zhang Yimou è autore dello script originale di *Hero* (pur ispirandosi all'episodio del tentativo di uccisione del re di Qin narrato da Sima Qian nel suo *Shi Ji*, la prima storia cinese, i cui 130 volumi sono stati redatti tra il 109 e il 91 a.C.), Chen Kaige è autore del soggetto e della sceneggiatura di *The Promise* mentre Daniel Lee di quelle di *14 Blades (Jin yi wei, 2010)*.

¹⁷ *Flying Swords of Dragon Gate* è una reinterpretazione di *Dragon Inn (Sun lung moon hak chan, 1992)* dello stesso Tsui Hark a sua volta ispirato al *Dragon Inn (Long men kezhan, 1967)* di King Hu; *The Warlords* di Peter Chan prende spunto invece dai temi e da certi schemi narrativi di *Blood Brothers (Chi Ma, 1973)* di Chang Cheh (in mandarino Zhang Che).

¹⁸ *Battle of Wits, The Warring States, Hero, Little Big Soldier* sono ambientati nel Periodo degli Stati Combattenti (453-221 a.C.), *The Myth – Il risveglio di un eroe (San wa, 2005)* di Stanley Tong sotto la Dinastia Qin (221-206 a.C.), *The Lost Bladesman, La battaglia dei tre regni, Three Kingdoms, Hua Mulan* nel Periodo dei Tre Regni (220-280 d.C.), *The Promise, Detective Dee, La foresta dei pugnali volanti* nel corso della Dinastia Tang (618-907), *L'imperatrice e i guerrieri, The Banquet* e *La città proibita* nel periodo burrascoso delle Cinque dinastie e Dieci Regni (907-960 d.C.), *Legendary Amazons* sotto la Dinastia dei Song Settentrionali (960-1127) e *The Sorcerer and the White Snake* sotto quella Meridionale (1127-1279), *Reign Of Assassins, 14 Blades, Flying Swords* durante la Dinastia Ming (1368-1644), mentre *The Warlords, Seven Swords (Qi jian, 2005)* di Tsui Hark, *La tigre e il dragone, Bodyguards and Assassins, Wu Xia* e *Mural* sono ambientati durante la lunga e conclusiva Dinastia Qing (1644-1912), l'ultima prima del passaggio alla stagione repubblicana.

¹⁹ A tal proposito si veda Mary Farquhar, "The Idea-Image: Conceptualizing Landscape in Recent Martial Arts Movies", in Sheldon H. Lu, Jiayan Mi (a cura di), *Chinese Ecocinema: In the Age of Environmental Challenge*, Hong Kong, Hong Kong University Press, 2009, pp. 95-112.

²⁰ Sui paesaggi da “cartolina” dei nuovi *wuxia* si veda Gary G. Xu, *Sinascapè. Contemporary Chinese Cinema*, London-New York, Rowman & Littlefield, 2007, pp. 37-44.

²¹ Sull’uso degli effetti digitali nel *wuxia* cinese: Vivian Lee, “Virtual Bodies, Flying Objects: The Digital Imaginary in Contemporary Martial Arts Films”, *Journal of Chinese Cinemas*, n. 1, dicembre 2006, pp. 9-26.

²² Gli *shanghen dianying*, ovvero i cosiddetti “film della cicatrice”, sono una serie di film girati all’indomani della cattura della Banda dei Quattro (1976) e aderiscono alla nuova linea politica del partito, rivolgendo un feroce attacco contro le esacerbazioni della Rivoluzione culturale. Per impeto pedagogico e coesione espressiva il filone statuisce una evidente vicinanza con le pellicole del realismo socialista degli anni Cinquanta e Sessanta. Cfr. Chris Berry, *Postsocialist Cinema in Post-Mao China: The Cultural Revolution after the Cultural Revolution*, London, Routledge, 2004, pp. 115-34

²³ I *Leitmotiv Films* o *Main Melody Films* (in pinyin *zhuxuanlu*) sono pellicole prodotte dallo Stato in occasione di celebrazioni rivoluzionarie. Narrano eventi storici relativi alla guerra Sino-giapponese o la Guerra Civile, ma possono anche riguardare le biografie dei padri (comunisti) della nazione.

²⁴ S. Teo, *Hong Kong Cinema: The Extra Dimensions*, London, British Film Institute, 1997, pp. 111-112. La definizione riguardava più precisamente la figura e il cinema di Bruce Lee che negli anni Settanta affermavano un nazionalismo cinese di stampo reazionario pur in assenza di un congiungimento (non ancora in vista) con la madrepatria.

²⁵ Per un inquadramento sulla figura dello *xia* nella storia cinese e nella letteratura si veda: James J.Y. Liu, *The Chinese Knight Errant*, London, Routledge-Kegan Paul, 1967. Per quanto riguarda l’evoluzione di questa figura nel cinema di arti marziali cinese e hongkonghese rimando ancora a S. Teo, *Chinese Martial Arts Cinema. The Wuxia Tradition*, cit., pp. 17-37 e poi a Leon Hunt, *Kung Fu Cult Masters: From Bruce Lee to Crouching Tiger*, London, Wallflower Press, 2003 e in italiano a Marco Dalla Gassa, Dario Tomasi, *Il cinema dell’Estremo Oriente: Cina, Corea del Sud, Hong Kong, Taiwan dagli anni Ottanta a oggi*, Torino, UTET, 2010, pp. 341-361.

²⁶ Come è noto, il vagabondare solitario o il ritiro in un monastero per dedicarsi alla meditazione sono esperienze fondanti per il profilo marziale ed etico del cavaliere errante, almeno di colui che modella la propria condotta sui precetti buddhisti. Gli stessi maestri delle scuole Shaolin e Wudang, le principali del paese, professano al chiuso dei rispettivi monasteri ed è in quei luoghi remoti che i loro allievi desiderano ripararsi per ritrovare la pace dello spirito. Bene. Un tale dispositivo dicotomico tra misticismo e mondanità si celebra, a prima vista, anche nei *wuxia* degli anni Duemila: dal maestro Li Mu-bai de *La tigre e il dragone* al soldato semplice Jackie Chan, dalla giovane imperatrice Fei’er di Ching Siu-tung al Liu Bei di John Woo, dalla coppia di “commercianti” di *Reign of Assassins* al “contadino” Liu Jinxi di *Wu Xia*, non sono pochi i guerrieri che accarezzano la lusinga dell’esilio e dell’oblio, chi scegliendo un’identità celata, chi un’esistenza in un eden naturale, chi una fuga dalle violenze della guerra. E nondimeno, tale condizione di isolamento intenzionale non è solo provvisoria, come è d’uopo in un filone che prevede giocoforza la “discesa in campo” dell’eroe, ma diventa addirittura anacronistica, inopportuna, impraticabile, come confermano gli esiti tragici e spesso mortali delle vicende presenti nei film citati, su alcune delle quali torneremo nelle prossime righe.

²⁷ Cfr. Feng Lan, “Zhang Yimou’s Hero: Reclaiming the Martial Arts Film for ‘All under Heaven’”, *Modern Chinese Literature and Culture*, n. 1, primavera 2008, pp. 1-43.

²⁸ Daniel A. Bell, *China’s New Confucianism: Politics and Everyday Life in a Changing Society*, Princeton, Princeton University Press, 2010, pp. 1-56.

²⁹ Non a caso Stephen Teo, commentando un numero ristretto di *wuxia*, molto più ristretto del nostro, arriva ad affermare: “Se vogliamo considerare il *wuxia* come specchio di una nazione, esso allora mostra una Cina in perenne crisi, lacerata da conflitti interni, che mira a creare uno

stato unitario [che ancora non è]”. S. Teo, *Chinese Martial Arts Cinema. The Wuxia Tradition*, cit., p. 191.

³⁰ Sul nuovo ruolo politico della Cina segnaliamo, tra i tanti testi possibili, almeno Sheng Ding, *The Dragon's Hidden Wings: How China Rises with Its Soft Power*, Lexington, Lexington Books, 2008.

³¹ Su *Hero* sono stati rilasciati fiumi di inchiostro negli ultimi anni. Oltre alle pagine da me dedicate in M. Dalla Gassa, D. Tomasi, *op. cit.*, pp. 355-361, segnalo quelle di G. G. Xu, *op. cit.*, pp. 25-46, S. Teo, *Chinese Martial Arts Cinema. The Wuxia Tradition*, cit., pp. 185-190, Chris Berry, Mary Ann Farquhar, *China on Screen: Cinema and Nation*, New York, Columbia University Press, 2006, pp. 135-168, Jia-xuan Zhang, “Hero”, *Film Quarterly*, n. 4, 2005, pp. 47-52; Più di recente sono comparsi altri studi monografici: Zhang Hexin, “Chinese Perspectives of Heroism: Analysis of Zhang Yimou’s Movie *Hero*”, in Will Wright, Steven Kaplan (a cura di), *The Image of the Hero II*, Pueblo, Colorado State University-Pueblo, 2010, pp. 244-248; Wendy Larson, “Zhang Yimou’s *Hero*: Dismantling the Myth of Cultural Power”, *Journal of Chinese Cinemas*, n. 3, 2008, pp. 181-196; Vivian Lee, “In/Out of the Critical Divide: the Indeterminacy of *Hero*”, *Scope*, n. 9, ottobre 2007.

³² Muoiono o vengono gravemente feriti da frecce scagliate da mani sconosciute il piccolo soldato Jackie Chan, Mulan, Qinglong, il protagonista di *14 Blades* (si tratta invero di cinque lame lanciate da una sorta di balestra automatica), Duan Lanquan de *L'imperatrice e i suoi guerrieri*, Zhao Er-Hu di *The Warlords*, il generale Meng Yi di *The Myth*, Han De in *Three Kingdoms*. Le frecce acquistano centralità narrativa anche in *La battaglia dei Tre Regni* (quando Zhuge Liang recupera, con un artificio e aiutato dalla nebbia, migliaia di frecce del nemico, o quando Cao Cao viene sconfitto anche grazie ad una freccia lanciata dal sovrano Sun Quan), in *Battle of Wits* (quando Ge Li si avvicina alla fortezza di Liang e, quasi sulla soglia, una freccia si conficca ai suoi piedi), in *The Lost Bladesman* (quando Guan Yu riesce a difendersi dall'attacco di decine di soldati nemici armati di balestre) e così via.

³³ Mao Zedong, *Opere scelte III*, Pechino, Casa editrice in lingue estere, 1973, p. 182 (trascrizione e traduzione di un discorso di Mao intitolato *Al servizio del popolo* pronunciato l'8 settembre 1944).

Sotto Analisi

Il buco nero del reale

“Stretto come la mano che tiene il sasso. Ma lo tiene stretto soltanto per poterlo scagliare più lontano. Ma la via conduce anche in quella lontananza” (Aforisma n. 21).

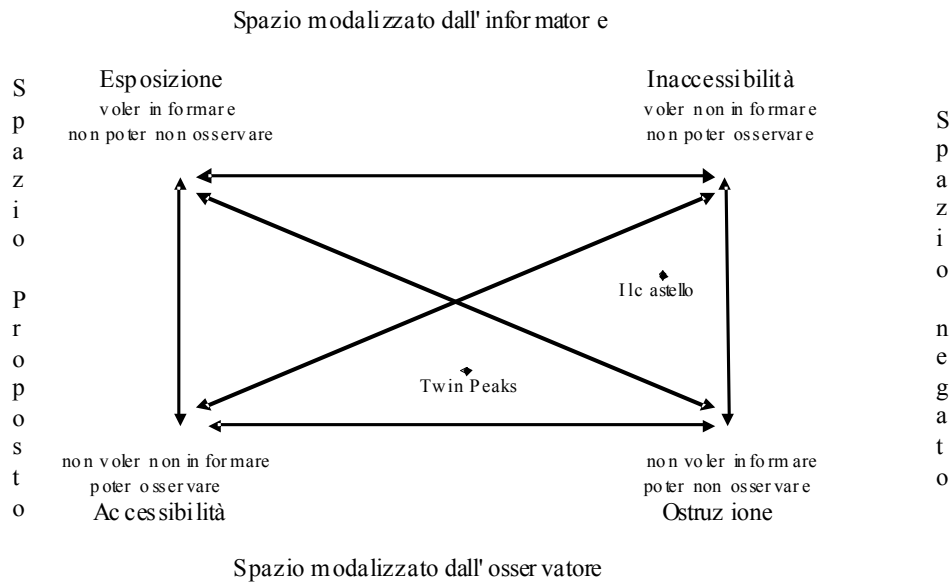
Questa frase è contenuta all'interno di una raccolta di pensieri scritti da uno degli autori più importanti della storia della letteratura, uno degli artisti che più hanno segnato il pensiero umano del Novecento; la raccolta è *Gli Aforismi di Zürau* e il suo autore è Franz Kafka¹. La scelta di questo aforisma non è dettata dal caso, ma al contrario diventa elemento essenziale per mettere in relazione lo scrittore praghese e un cineasta tra i più venerati dell'ultimo quarto di secolo, David Lynch. In particolar modo la citazione a inizio testo servirà per avvicinarci al vero nucleo dello scritto, cioè la discendenza che il serial *Twin Peaks* ha nei confronti de *Il Castello*, e soprattutto come le due opere creino un dialogo di estremo interesse se messe in relazione.

L'aforisma citato in precedenza diventa elemento seminale per la sequenza in cui Dale Cooper esplica il metodo tibetano come mezzo d'indagine, mostrando come il semplice lancio di un sasso tracci la via che in seguito egli dovrà percorrere. Il fatto che in entrambi i casi il percorso da seguire sia determinato dal lancio di una pietra potrebbe far pensare a come sia il caso a dominare l'esistenza dell'uomo. Ciò è giusto solo in parte: non sempre è il fato a determinare le nostre esistenze, anzi è proprio quest'ultimo che sembra essere governato da qualcos'altro.

Sappiamo che la cultura ebraica ha fortemente condizionato le opere di Kafka, e proprio l'idea del caso, nel quale lo scrittore crede, coincide con quella giudaica, che vede in tutto il creato una relazione di tipo matematico, capace di rivelarci la perenne manifestazione di Dio nel nostro universo, che ne è diretta rivelazione cabalistica. Proseguendo nella visione di *Twin Peaks* scopriamo come in realtà il caso conti sempre meno. Già il metodo tibetano, del resto, escludeva in parte questa ipotesi, poiché nasceva dall'unione nell'uomo tra coordinazione motoria e mentale, ma è chiaro il modo con cui lo spettatore e i colleghi di Cooper lo percepiscono: come un'azione governata completamente dal caso. Solo con la successiva decifrazione dei sogni e delle allucinazioni del protagonista si può intuire come a guidare il nostro mondo, e le nostre azioni, sia una logica esterna al nostro mondo. La presenza del divino, e le sue interferenze, diventano elementi essenziali e caratterizzanti per l'esistenza dell'uomo. Non è un caso quindi che Cooper appaia fin da subito come un prescelto dalle entità di *Twin*

Peaks, e per lo stesso motivo egli può essere, in parte, messo in relazione con Joseph K. de *Il Processo*, ma allo stesso tempo anche con K., che potremmo definire quasi come un “prescelto per caso”.

Twin Peaks e *Il Castello* sono due opere all'apparenza lontane tra loro. Pensiamo solo alle basi su cui poggiano: il genere letterario del romanzo è impossibile da definire, mentre il serial parte proprio con l'idea di fondere vari elementi tipici dei generi televisivi (dalla *soap* alla *detection* fino al *fantasy*), rendendo *Twin Peaks* una delle produzioni più singolari della storia della televisione, nonché luogo dove si attuano una serie di trasmutazioni della narrazione seriale e dei generi televisivi. Paradossalmente, è proprio dalla narrazione che derivano i maggiori punti di contatto tra le due opere, in particolare nel modo con il quale il racconto viene gestito. Infatti in entrambi i casi le informazioni non sono dispensate uniformemente, ma rendendo il processo di scoprimento del tutto irregolare, creando così all'interno della narrazione dei moti difficilmente classificabili. Entrando nel dettaglio possiamo notare come nelle opere s'instaurino tra informatore e osservatore rapporti differenti ma che hanno sempre come punto focale il mantenimento del mistero. Prendendo in prestito lo schema costruito da Fontanille:



In *Twin Peaks* abbiamo un regime che tende a modificarsi all'interno della progressione narrativa: nella prima parte possiamo individuare un'accessibilità che ci lascia osservare, in cui il mondo della cittadina ci viene fatto conoscere in modo “tenue”, senza che questo si riveli immediatamente in tutta la sua

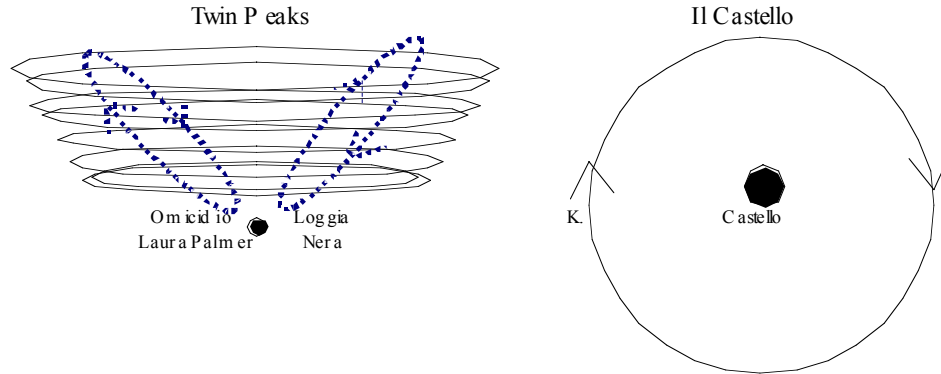
complessità, evitando fin da subito d'informare eccessivamente e introducendoci nel modo meno traumatico alle vicende che caratterizzano il serial. Elemento necessario affinché venga a crearsi questo contratto di apertura è la sigla, la quale mostra fin da subito il conflitto da cui è caratterizzata la cittadina: le immagini di naturale calma che vediamo succedersi sono contrapposte a quelle della segheria e della cascata (moti più turbolenti), ma nonostante questa scissione interna tutto sembra avere un effetto calmante; il motivo di Badalamenti tranquillizza lo spettatore e i frammenti, che dovrebbero essere in opposizione, ci appaiono estremamente mitigati (la cascata è riprodotta al rallentatore, mentre le lame della segheria non sono in funzione), creando così una sequenza altamente ipnotica. In questo senso possiamo trovare tutte le caratteristiche di un'accessibilità al testo, capace di comunicare senza per questo palesare le informazioni ma semplicemente alludendole (non voler non informare).

Se questo è il regime che domina la prima parte della serie, essa in tutta la sua durata subisce delle trasformazioni in cui gli autori non lasciano più che il mondo di *Twin Peaks* venga allo scoperto da solo, ma al contrario rendono i segreti sempre più impermeabili, con una vera e propria ostruzione dello sguardo dello spettatore. Ma ciò che gli autori desiderano è rendere noto allo spettatore l'esistenza di queste due dimensioni, e come la loro natura sia inconoscibile. Il fatto che il maggiore Briggs venga continuamente bloccato nel momento in cui sta per approfondire il discorso sulla Loggia bianca non solo instilla nello spettatore la curiosità su di essa, ma soprattutto mostra come non ci sia la possibilità di osservare e conoscere nulla a riguardo. Viene così a palesarsi nello spettatore l'impossibilità di conoscere.

Un discorso leggermente diverso può essere fatto per *Il Castello*: poiché lo sguardo dell'informatore mantiene sempre il lettore, seguendo lo schema di Fontanille, verso l'ascissa della negazione, il romanzo oscilla continuamente tra lo spazio di ciò che è ostruito e ciò che è inaccessibile. Infatti, se il Castello rappresenta il luogo dell'impenetrabilità più assoluta, il villaggio diventa invece il luogo dove si palesa con maggior evidenza la sottrazione di conoscenza messa in atto da Kafka infatti in quest'ultimo non solo si possono incontrare funzionari, detentori di segreti inaccessibili, ma è il paese stesso (con le problematiche e le sudditanze manifestate dai suoi abitanti) a rappresentare un continuo rimando ai misteri del Castello; il protagonista e il lettore sono continuamente inseriti in un contesto che allude ininterrottamente al mistero senza mai però darne una spiegazione. La vera insofferenza nei confronti dello scarto di sapere non è data dalla sua continua negazione, ma al contrario, è manifestata dalla consapevolezza che la soluzione agli enigmi sia sempre in prossimità del nostro sguardo o in procinto di essere svelata, insomma si manifesta una volontà di non voler informare. L'incontro tra il protagonista e

Bürigel evidenzia propria questa intenzione, il sonno che colpisce K. è l'ennesima rappresentazione di come l'autore non intenda assolutamente lasciar sapere nulla delle logiche che governano il Castello. Va analizzato con maggior attenzione come il racconto, e il mistero, vengano affrontati nel serial. Nel romanzo di Kafka l'obiettivo del protagonista rimane sempre lo stesso, tanto da diventare un'ossessione, in *Twin Peaks* invece assistiamo a un moto centripeto: dalla domanda iniziale che aggancia lo spettatore, individuabile con "chi ha ucciso Laura Palmer?", si diramano, fin dall'episodio pilota, tutte le sottotrame e gli intrighi che caratterizzano la serie. È proprio attraverso questo movimento, che parte dall'intimo (il dolore di una famiglia per l'assassinio della figlia) per arrivare all'esterno (gli affari loschi di Benjamin Horne, tra i tanti) e poi tornare al nocciolo del mistero, che la narrazione prosegue, come se tutti gli eventi fossero attratti gravitazionalmente da un buco nero che tiene a sé il male della cittadina.

Nonostante le due opere abbiano gli stessi intenti, cioè mostrare il comportamento di una società di fronte al mistero (l'omicidio di Laura prima e la Loggia nera poi per *Twin Peaks*, la presenza del Castello nel romanzo), esse rivelano però due metodi d'indagine e narrazione contrapposti; infatti, se per il serial abbiamo un andamento che può essere definito centripeto ma allo stesso tempo circolare, ne *Il Castello* la vita nascosta del villaggio è portata alla luce dal protagonista. Il romanzo non ci racconta direttamente le vicende parallele a quelle del protagonista (come avviene nel serial) ma al contrario queste ci vengono fatte conoscere come semplici informazioni conseguenti alle sue indagini. Il percorso di K. ovviamente non lo porterà mai a scalfire il nocciolo del mistero, lasciandolo così esterno alle logiche che guidano il Castello. Possiamo così immaginarci la cittadina di Twin Peaks come un buco nero capace di far sprofondare nel suo mistero tutte le vicende dei personaggi, per poi immetterle di nuovo al suo esterno, portando così alla formazione di moti circolari potenzialmente infiniti; il Castello invece è rappresentabile più come un pianeta la cui forza di gravità attrae a sé qualsiasi cosa, ma nello stesso tempo lo mantiene a distanza, creando un movimento molto simile a un'orbita circolare.



Entrambe le opere fanno riferimento al mistero come nucleo di rinvio, ma anche all'idea di spazio geografico come luogo di nascita e sviluppo narrativo, facendo leva sulla divisione intrinseca tra centro abitato e luogo proibito.

È risaputo che alla base di *Twin Peaks* c'è una mappa: la prima cosa che hanno realizzato Lynch e Frost nel creare la serie è proprio una pianta della cittadina, ed è proprio dalla costruzione dei locali, degli ambienti, della vegetazione che *Twin Peaks* acquista forza significativa, al punto che essi diventano un elemento imprescindibile per comprendere la complessità del luogo, oltre che un elemento cardine per la fidelizzazione del pubblico (l'accoglienza degli interni, sottolineata dall'uso di filtri rossi e dalla contrapposizione con gli esterni minacciosi, diventa uno degli aspetti di maggior riconoscibilità del serial, che lo ricollega a quell'ipnotismo, presente anche nella sigla, che rassicura lo spettatore). Medesimo discorso può essere fatto per il mondo de *Il Castello*, in cui le divisioni tra villaggio e maniero sono insormontabili e chiare fin dall'apertura del romanzo. Nel paese sembra quasi essere arrivato un inverno d'indefinita durata che rende tutto l'ambiente esterno inospitale, e nemmeno le abitazioni ci appaiono confortevoli (a differenza del serial), divenendo solo le rappresentazioni delle frustrazioni degli abitanti per i comportamenti schivi del Castello. Non è un caso che la narrazione non si sposti mai dai due luoghi e raramente ci siano riferimenti verso un altrove; ne *Il Castello* questi servono solo a sottolineare l'indefinitezza del mondo esterno, mentre più precisi sono i riferimenti in *Twin Peaks*, per quanto sembrano servire solamente a inserire meglio lo spettatore all'interno di un contesto a lui conosciuto. I due universi quindi, seppur in maniera non ermetica, sembrano essere esclusi dal resto del mondo, e ciò che viene da fuori è sempre visto dalla comunità come un elemento di turbamento.

I luoghi in cui sono ambientate le opere assumono valori magici (per il serial) e mitici (per il romanzo), in essi a prevalere è l'atmosfera di sospensione e mistero capace di dare enfasi alle permanenze dei protagonisti. I boschi che cingono *Twin Peaks* sono luoghi dove si annidano presenze da tempi immemorabili, zone in cui l'oscurità prende il sopravvento, dove avvengono riti sacrificali e si aprono porte su altre dimensioni; ne *Il Castello* invece il deserto di neve diventa quasi un raccoglitore, un luogo dove si radunano tutti coloro che intendono tenere rapporti con il Castello e una volta dentro il villaggio non possono più uscirne. Nello stesso tempo, però, esso delimita il raggio d'azione del conte/Dio, che si nasconde dentro la sua dimora con l'unico interesse di non essere trovato e di mantenere il Castello inviolabile. Il deserto quindi non diventa solo delimitazione ma soglia ultima in cui il conte si rifugia dal resto del mondo, e non è un caso che in *Twin Peaks* la Loggia nera (situata nei boschi) sia definita come la soglia del limite estremo, nel quale l'uomo, per ottenere la propria salvezza, dovrà superare l'abitante di questo luogo, cioè il proprio doppio (è necessario sapere che nell'opera Lynchiana Dio è sostituito dalle paure e ansie dell'uomo stesso). *Twin Peaks* costruisce il suo mistero grazie alle incertezze spazio-temporali (l'atemporalità del luogo è un altro elemento in comune con *Il Castello*), ma è soprattutto con Diane, il nome che Cooper ripete ogni volta che usa il registratore, che si ha un vero vuoto conoscitivo, che sottolinea la totale mancanza di coordinate narrative. Lo spettatore del serial, insomma, si trova in un punto in cui diverse linee convergono, ma esse, invece di collidere, si perdono sprofondando in un non-luogo. Possiamo parlare, quindi, di *Twin Peaks* e del villaggio de *Il Castello* come posti che invece di espandersi orizzontalmente mostrano uno sprofondamento verticale in un abisso spazio-temporale che attrae a sé tutto ciò che gli si avvicina, decontestualizzandolo e facendo perdere le coordinate a chi osserva.

Ma se i due luoghi in cui le opere sono ambientate assumono questa valenza, maggior importanza deve essere attribuita alle divisioni intrinseche alle singole location. Spieghiamoci meglio: un ruolo importante è rivestito da ciò che sta attorno ai due centri abitati (la foresta e il deserto), ma ancora più considerevole è il ruolo che ricoprono i due luoghi topici delle narrazioni, cioè il Castello e la Red Room (o Loggia nera). Se fino a questo momento abbiamo visto come l'ambientazione sia servita soprattutto a far perdere le coordinate all'osservatore, decontestualizzando i due racconti dal nostro mondo, il Castello e la Red Room si presentano come veri e propri spazi in cui la narrazione e il significato collassano. Ciò che appare chiaro fin da subito è che i due posti sono le dimore delle entità, o per lo meno di quegli esseri che si distinguono dal resto delle persone comuni, ed è altrettanto chiaro come questi siano i luoghi dove il potere viene perpetuato. La localizzazione è distaccata dal resto dei centri abitati: l'ingresso della Loggia nera è situato in mezzo al bosco mentre il Castello

si trova in cima a una collina che sovrasta il villaggio. All'interno delle opere questi luoghi rappresentano gli spazi del mistero, dell'inaccessibilità e del desiderio. Per K. poter accedere al Castello è essenziale se vuole diventare agrimensore di ruolo all'interno del villaggio, mentre Cooper è costretto ad accedere alla Loggia nera non solo per scoprire la natura delle entità che tengono in scacco Twin Peaks, ma anche per fermare il male e l'avidità dell'uomo, impersonata da Windom Earle. In entrambi i casi, però, i protagonisti rimarranno solamente nelle anticamere dei luoghi effettivi: l'inaccessibilità al Castello è uno dei punti fondamentali su cui si basa il romanzo, mostrando quanto l'uomo sia lasciato in balia di se stesso, abbandonato da un Dio incurante. La sconfitta di K. rappresenta non solo la disfatta di un uomo, ma quella *dell'uomo* che crede ancora nella ricerca di Dio; l'incarico da agrimensore affidatogli dal Castello non viene mai confermato al protagonista, non ci sono attestati o altro che provino il reale bisogno di quell'incarico al villaggio, l'atteggiamento di K. sembra quasi suggerire come sia stato egli stesso a venire al villaggio senza alcuna richiesta, e la decisione di restare nonostante non ci sia il lavoro dimostra quanto la situazione fosse già stata preventivata. Paradossalmente, l'unica risposta che conferma il suo incarico proviene dal Castello stesso, anche se poi si rivelerà essere solo un modo con cui le autorità illudono il protagonista. Il Castello si prende gioco di K. e della sua volontà di varcare le soglie consentite, l'invio degli aiutanti diventa quindi il modo più chiaro con cui il protagonista viene ridicolizzato e ostacolato da parte del Castello. Anche la Loggia nera rappresenta un'anticamera, e nonostante Cooper riesca ad addentrarsi nel territorio sconosciuto più di quanto non ci riesca K., veniamo a sapere come la Red Room in realtà sia una dimensione di passaggio tra il nostro mondo e quello più elevato della Loggia bianca. Il luogo nel quale Cooper entra rappresenta una zona di transizione in cui, affinché si possa raggiungere la salvezza, l'uomo deve prima dimostrare coraggio e purezza d'animo perfetti. L'agente peccherà nella prima delle due richieste rimanendo così, alla fine della serie, imprigionato in questo luogo di transizione, ma nonostante ciò la sua anima non verrà incenerita, continuando a esistere all'interno di questa dimensione.

Oltre a questo *excursus* narrativo e fenomenologico sulle regole della Loggia nera, molta attenzione deve essere riposta nella costruzione architettonica ed estetica del luogo, nonché nelle proprietà fisiche e spazio-temporali. Come è noto la Red Room rappresenta una dimensione altra rispetto alla nostra e trascende tutto ciò a cui siamo abituati. Il tempo diventa relativo all'interno di questa realtà in cui passato, presente e futuro non hanno più differenze ma diventano un *continuum* temporale libero dalla logica esistenziale del nostro mondo (pensiamo a come Cooper sia già dentro la Loggia in *Fuoco Cammina con me!* nonostante il film sia un *prequel*), e in cui le divinità mostrano come

per loro sia possibile controllare il flusso temporale all'interno della Red Room, arrestandolo o rallentandolo (la scena del caffè nell'ultima puntata). Ciò che ci appare essere sovvertita è anche la concatenazione di causa-effetto, come vediamo nel momento in cui Cooper perde sangue dallo stomaco, forse a causa della pugnalata che successivamente gli sferrerà Windom Earle, o probabilmente per la riapertura del colpo di pistola subito nel finale della prima serie. Ma a essere scardinata completamente all'interno della Red Room è la concezione spaziale: il passaggio da una stanza all'altra non segue una logica o un ordine; allo spettatore sembra di trovarsi nella solita stanza, ma l'arredamento e le presenze mostrano come, varcata ogni soglia, questa sia in realtà un luogo sempre differente. Il dislocamento spaziale nella Loggia nera dimostra di non seguire una logica umana, le proprietà fisiche e spazio-temporali sono assoggettate a una dimensione che non conosciamo e che difficilmente potremo riuscire a comprendere. Le tende rosse ben raffigurano questa indeterminatezza spaziale della Loggia nera, e diventano la raffigurazione più diretta di come all'interno di questa realtà non esistano delle pareti divisorie capaci di suddividere i diversi spazi, ma che al contrario queste rifrazioni si presentano mobili, quasi inconsistenti e prive di una forma definita, e per questo mutevoli. Le tende, simbolo nella nostra concezione di divisori facilmente superabili, in questo caso, contrariamente, diventano soglie capaci di delimitare spazi continuamente mutevoli, quasi fossero sipari di un teatro capaci di celarci ogni volta un mondo diverso. Inoltre, per sottolineare la sua natura mutevole, la rivisitazione del passato di Cooper dentro la Red Room rappresenta la consistenza onirica del luogo, capace di modellarsi solo grazie al materiale mentale (ricordi, paure, timori...) di chi vi entra. La Red Room si rivela così una dimensione incapace d'esistere autosufficientemente (è pur sempre il luogo-ombra della Loggia bianca), poiché per esistere essa richiede prima di tutto i sentimenti provenienti dall'esterno.

Tenendo conto di tutti questi elementi possiamo pensare alla Red Room come alla raffigurazione più completa e vicina di ciò che Lynch considera il Cinema. Le stanze all'interno della filmografia del regista sono di primaria importanza, ma quella rappresentata in *Twin Peaks* diventa la più importante perché costituisce una componente fondamentale per elaborare l'essenzialità dell'elemento metacinematografico e il suo ruolo nel mettere in evidenza le pieghe del reale. Prima di tutto la Red Room è il luogo dove il racconto prolifera, dove nascono numerose possibilità e vicende, se non addirittura una vera e propria fenomenologia; a livello simbolico invece possiamo notare come appena dentro Cooper venga inondato da luci stroboscopiche che ne frammentano i movimenti. Questa rappresentazione può essere vista come un richiamo alla scomposizione del movimento propria della pellicola, definendo fin da subito la Red Room come luogo cinematografico per eccellenza. Ma, oltre a questo,

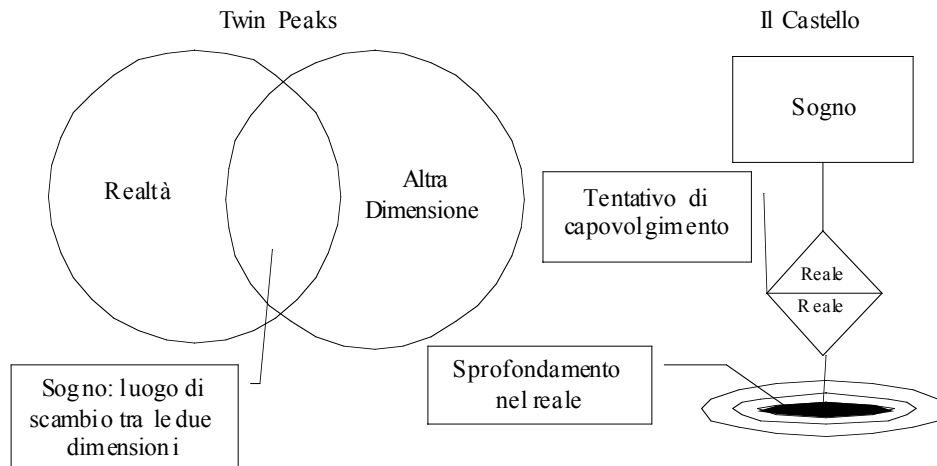
l'elemento che più di tutti sembra rimandare alle possibilità del Cinema è la capacità d'imbrigliare il tempo, presente anche nella Loggia nera, mentre la possibilità di allargare potenzialmente all'infinito gli ambienti, come si percepisce nel continuo ripetersi delle stanze, avviene attraverso il semplice uso del montaggio.

Se quindi la Red Room diventa luogo cinematografico per eccellenza, il Castello diventa il luogo-simbolo dove la burocrazia e la scrittura regnano sovrane, dove il meccanismo amministrativo stritola l'essere umano e la sua vita. Il regno del Castello si sorregge su basi fondate dalle parole scritte nei fogli, l'esistenza dell'essere si risolve tutta all'interno di un armadio, come quello del sindaco straripante di documenti, e solo attraverso la scrittura si può diventare vera persona fisica e provare la propria esistenza. Se quindi, per Lynch, il cinema diventa mezzo essenziale per mostrare l'incapacità di comprensione del reale da parte dell'uomo, nonché luogo di proliferazione delle possibilità narrative, Kafka utilizza la scrittura per incatenare l'essere umano a una condizione esistenziale di perenne dipendenza nei confronti di un meccanismo impossibile da arrestare. Le due sovrastrutture presentano un'ambiguità difficile da comprendere, messa maggiormente in risalto dall'impossibilità di scindere l'elezione dalla dannazione, le quali sembrano convivere continuamente nelle due opere e nei personaggi. Non a caso Laura e Cooper mostrano di essere dei prescelti, due anime destinate a soccombere per essere controllate da BOB e dalla Loggia nera, ma allo stesso tempo essi sono la prova di come in realtà la loro purezza sia incorruttibile, mostrando come il controllo dell'anima non sia inevitabile (Laura si sacrifica mentre Cooper rimane "solamente" imprigionato).

Per quanto riguarda K., sebbene il suo arrivo sia determinato da una nomina derivante dal Castello (elezione) l'impressione è che sia stato K. stesso a voler intraprendere il cammino fino al villaggio. La sua convocazione non viene mai confermata ufficialmente, ma ciò che avviene una volta giunto dimostra invece un'elezione non premeditata, il Castello poserà il proprio sguardo solo dopo quello di K. L'elezione è quindi qualcosa che non è innata, ma anzi deriva a posteriori, perfettamente in linea con il Dio distratto che il romanzo suggerisce, ma questo tipo di elezione lentamente si trasforma sempre più in condanna per il protagonista. Se infatti all'inizio la situazione di K. sembra potersi risolvere nel giro di poco tempo attraverso l'incontro con Klamm, più il romanzo prosegue più ci rendiamo conto di quanto le circostanze del protagonista diventino sempre più tragiche (il romanzo, infatti, doveva chiudersi con la nomina postuma di K. ad agrimensore, almeno stando alle parole di Max Brod). Per entrambi gli autori, quindi, la fine non rappresenta la porta per la libertà dell'uomo (pensiamo a Jocey imprigionata nel pomello di una camera d'albergo), ma è solo attraverso la sua capacità di modificare il mondo e il suo

corso naturale che l'uomo si rende in grado di liberarsi.

Oltre a questi paragoni, è nel contatto che queste entità hanno con le persone che si situano alcuni dei maggiori punti in comune tra le due opere. Come sappiamo BOB, e presumibilmente anche le altre entità, per andare all'esterno hanno bisogno di controllare l'anima di un uomo, e solo così sono in grado di utilizzarne il corpo; l'uomo, in questo modo, diventa un semplice mezzo attraverso il quale la divinità mette in atto le proprie depravazioni. Il vero aspetto di questi esseri diventa quindi sfuggibile, solo chi è eletto o dannato potrà vederne il vero volto; allo stesso tempo, però, il sogno è l'unico luogo capace di abbattere tutte le barriere esistenti tra uomo e divinità. Così succede a Cooper, capace di accedere per la prima volta alla Loggia nera in sogno, e a Ronette Pulanski, che solo nel passaggio dal coma alla coscienza (e quindi tra stato d'incoscienza e ragione) è in grado di vedere, senza filtri, com'è realmente accaduto il rituale sacrificale di Laura. Il sogno rappresenta il luogo in cui il piano umano viene a contatto con quello divino, in cui a cadere è la ragione e a diventare elementi principi sono le sensazioni, e non è un caso che a essere un eletto sia proprio Cooper, agente che fin da subito dimostra di dare importanza soprattutto all'intuito e non tanto alla ragione. Il sogno in *Twin Peaks* è terreno di scambio e di rivelazioni; analogamente ne *Il Castello* molto importante è la parte in cui K. si addormenta mentre Bürgel parla del funzionamento del Castello. Essa infatti segna non solo la definitiva disfatta del protagonista nei confronti dell'autorità, ma anche l'impossibilità di rimanere a confronto con il divino (come accade anche a Cooper di fronte al gigante, quando la sua attenzione è messa a dura prova non solo dalla ferita subita ma anche dal faccia a faccia con una tale entità). Il sogno è tuttavia il mezzo con cui l'uomo è in grado di raffigurare senza mediazioni la vera figura del divino. Nel momento in cui si addormenta, K. vede se stesso combattere contro Bürgel, e, dopo un primo momento in cui appare vincitore e osannato dal pubblico, la sua vittoria si trasforma in una desolata landa vuota dove a capeggiare è proprio il funzionario, che finalmente appare in tutta la sua potenza, abbigliato come un dio greco e squittendo come una ragazzina. Quindi ne *Il Castello* il sogno diventa un territorio più ambiguo, in cui la realtà può apparire diversa se non addirittura capovolta (la vittoria di K. quando in realtà sta avvenendo la sua sconfitta); ma nemmeno questo equilibrio può reggere di fronte alle divinità del Castello: la rappresentazione di Bürgel come un dio greco mostra senza filtri la superiorità dei funzionari, e allo stesso tempo gli squittii ci ricordano i rapporti sessuali che essi intrattengono con le ragazze del villaggio. Il sonno quindi non è un luogo di mediazione, ma un vero e proprio tentativo di sovvertimento del reale, nel quale a venire confermata è quella realtà che si cerca di capovolgere.



È da sottolineare anche come in *Fuoco cammina con me!* il sogno diventi la zona in cui il soggetto ritorna a essere titolare dello sguardo, nonché il luogo di scambio tra i soggetti detentori di quest'ultimo. K. nel suo sogno prova questa vertigine, ma contrariamente a Laura, passa da essere il detentore dello sguardo a suo soggetto, arrivando così alla definitiva affermazione della realtà. Se il sogno, quindi, rivela il vero aspetto delle entità, è interessante osservare come queste, tra le due opere, presentino numerose affinità, tra cui spicca il senso di depravazione e di corporalità che li caratterizza. Nel *Castello* l'interesse principale dei funzionari, quando scendono in città, è quello di sedurre e convivere le giovani donne a unirsi con loro per soddisfarli nei desideri più abietti e squallidi. Le entità, quindi, mostrano un interesse per il solo piacere personale nei confronti del resto degli abitanti, e soddisfare i propri impulsi sessuali diventa un pensiero ossessionante, al punto da rendere costanti le loro discese. Ovviamente l'atteggiamento è quello della pretesa, e se una donna prova a rifiutarsi, come Amalia, la punizione non tarderà ad arrivare, seppure non direttamente dal Castello, poiché sarà il resto del villaggio ad agire per esso; questa logica crudele e inarrestabile è la dimostrazione di come gli abitanti siano stati completamente plasmati dalle meccaniche del Castello. Klamm diventa l'oggetto del desiderio non per il suo aspetto ma chiaramente per il potere e il ruolo che ricopre, egli è il fulcro delle attenzioni di tutti proprio perché la corruzione derivante dal Castello ha portato gli abitanti del villaggio alla dipendenza dal potere.

Le entità di *Twin Peaks*, invece, sono delle figure minacciose nei confronti della comunità e non vengono accettate all'interno del tessuto sociale ma diventano

veri e propri tumori che portano alla superficie il marcio nascosto nella cittadina. BOB è il simbolo di questi esseri oscuri: è vizioso e lussurioso come gli alti funzionari del Castello e dimostra come il piacere della carne diventi elemento essenziale per la sua sopravvivenza. Egli è l'entità che cerca di portare la logica del piacere e del cibarsi all'interno della Loggia nera, rappresentando una dualità segnata dal volere-potere che fa da contrappunto a quella del nano, simbolo del sapere-dovere. L'intento ultimo è quello di comprendere e catturare la realtà sensibile del mondo nella Loggia nera e di portare le due dimensioni a rispecchiarsi, ma questo, come vedremo, è impossibile, poiché i mondi finiscono per fagocitarsi e l'unione si trasforma in un sacrificio (la Red Room da luogo di scambio e di transito diventa luogo di omicidio: Murder è l'inverso di Red Room). Il parlato diviene l'elemento principe di una differenza impossibile da superare: infatti, nonostante le entità riescano a comunicare, il loro linguaggio si mostra essere solamente un adattamento del nostro, risultando deforme e strano. Il tentativo d'inversione del parlato da parte delle entità mostra come ci sia la volontà di comunicare, che risulta però del tutto vana; non è un caso che il nome di BOB sia palindromo, in quanto l'inversione dell'essere è ontologicamente impossibile. La Loggia nera sembra quasi il precursore del Castello, che sembra infatti aver perso definitivamente speranza negli uomini arrivando a rendere totalmente inaccessibile l'edificio; gli alti funzionari intrattengono rapporti con le persone solo per motivi personali, la bestialità di BOB alla fine sembra aver intaccato le altre entità, che però hanno reso quest'aspetto meno istintivo. Il Castello quindi rappresenta la trasformazione che la Loggia nera potrebbe subire se l'atteggiamento animalesco di BOB prendesse il sopravvento sul resto delle entità, portando alla totale chiusura il rapporto tra i due mondi.

Allo stesso tempo, però, non sono solo le entità a cercare un contatto ma è prima di tutto l'uomo a rimanere affascinato da ciò che è diverso: "Ci fu la mediazione del serpente: il male può sedurre l'uomo, ma non diventare l'uomo" (Aforisma n. 51)², ma le nature non possono fondersi, per quanto esse vogliano mischiarsi e venire a contatto, l'uomo non potrà mai riuscire a unirsi con entità ed esseri di una natura superiore alla propria, e lo stesso vale per le entità. Nel *Castello* questa impossibilità appare chiara a tutti gli abitanti del villaggio e ai funzionari, e i rapporti sessuali non fanno altro che rimarcare la differenza di condizione (nell'umiliazione le donne si sentono onorate). L'unico a non percepire questo scarto è proprio K., lo straniero per eccellenza, venuto da lontano per entrare in un luogo proibito e pronto a qualsiasi furbizia pur di arrivare al proprio scopo (Citati lo definisce come un Faust travestito da Ulisse³).

Ciò che unisce i due protagonisti è la necessità di sapere, di superare determinate soglie per raggiungere la Verità (così se Cooper viene attirato fino

alla cittadina, il resto delle indagini e dell'esplorazione viene guidata dall'enorme curiosità insita nel personaggio); entrambi hanno intenzione di risolvere i misteri che attanagliano il luogo e la loro mente, ma facendo questo diventano loro stessi dei misteri irrisolvibili. L'impossibilità di tornare a casa da parte di K. e il nome "Diane" sono i veri fatti irrisolti all'interno di due opere che lavorano con il mistero, ma a essere messo in risalto è come, prima di tutto, l'osservatore abbia bisogno d'interrogarsi sull'oscurità che avvolge i due protagonisti. Per entrambi i segreti divengono forse il motivo fondamentale per cui decidono di crearsi una nuova normalità (K. accetta la carica di bidello offertagli, mentre Cooper durante la sospensione diventa agente di polizia del luogo e medita di prendersi una casa a Twin Peaks). La normalità cui aspirano i due protagonisti è diventata definitivamente un'eccezione impossibile da raggiungere attraverso mezzi semplici e naturali: "tutto quello che normalmente e secondo natura è in mano all'uomo gli è stato proditoriamente sottratto dal sistema dominante nel villaggio e ora torna dall'esterno come 'destino' [...] sempre qualcosa di misterioso e di arcano"⁴.

Kafka con *Il Castello* traccia una summa di tutta la sua produzione, raggiungendo l'apice della sua filosofia e il punto di arrivo, almeno per quanto gli è stato concesso di scrivere, della propria perdita di speranza nei confronti di Dio e dei massimi sistemi terreni, capaci entrambi di stritolare l'essere umano. Lynch con *Twin Peaks* realizza l'opera di svolta, la fusione più perfetta tra la sperimentazione e il prodotto per il grande pubblico (vanno considerati in blocco sia la serie che la pellicola *Fuoco cammina con me!*). Questa esperienza darà il via definitivo alle sperimentazioni sulla narrazione, che seguiranno nelle opere successive, e sulla capacità di manovrare non solo le strutture di racconto ma anche il pubblico che le segue. *Fuoco cammina con me!* diviene quindi una scatola sensoriale, luogo dove l'osservatore è costretto a lasciare le redini del racconto per farsi trasportare dai propri istinti. La serie televisiva non è solo un posto di sperimentazione e proliferazione narrativa (pensiamo alle nascite casuali della Red Room e di BOB e a cosa abbiano poi portato), ma è anche il luogo dove l'autore può prendersi la libertà di sperimentare e provocare lo spettatore creando un testo in continua evoluzione e con una narrazione magmatica, la cui forma è impossibile da definire e difficile da comprendere, riuscendo allo stesso tempo nell'intento di far apparire tutto estremamente coeso e compatto.

A livello tematico Lynch, con *Twin Peaks*, non solo arriva alla summa della propria rappresentazione della provincia americana, capace di nascondere segreti atroci e oscure verità, ma giunge per la prima volta a definire in maniera chiara le entità che compaiono negli altri suoi film. Queste infatti non sono solamente legate a un'altra dimensione, ma ciò che più importa è che le sembianze che assumono siano frutto della capacità della nostra mente di

comprendere la realtà, concetto che verrà successivamente sempre più approfondito da Lynch con la trilogia dell'inconscio (*Strade Perdute*, *Mulholland Drive* e *INLAND EMPIRE*).

I due autori, con *Il Castello* e *Twin Peaks*, realizzano opere in cui la società, ma anche “il religioso o il sacro o il divino, per un oscuro processo di osmosi, sono stati assorbiti e occultati da qualcosa di alieno”⁵. L'uomo vive quindi in una società incorporata da qualcosa di estraneo e oscuro che ha assimilato tutti gli aspetti della vita portando ad affiancare l'ordine sociale a un ordine cosmico, e questa osmosi ha portato a una contiguità di differenti dimensioni. Vediamo così le due comunità implodere, annichilite dalle proprie debolezze e mostruosità, risucchiate come dentro dei buchi neri (l'omicidio di Laura e il Castello) perché lontane da tutto: da Dio, dall'uomo, da se stesse. L'implosione della società secondo Kafka e Lynch.

Massimo Padoin

Note

¹ Franz Kafka, *Gli Aforismi di Zürau*, Milano, Adelphi, 2005, p.35.

² *Ivi*, p. 66.

³ Pietro Citati, *Kafka*, Milano, Adelphi, 2007, p.285.

⁴ Hannah Arendt, *Il futuro alle spalle*, Bologna, Il Mulino, 2011, p. 17.

⁵ Roberto Calasso, *K.*, Milano, Adelphi, 2005, p. 33.

Sotto Analisi

La métalepse au cinéma

Aux frontières de la transgression

La métalepse – concept emprunté par Gérard Genette à la rhétorique pour l'intégrer aux recherches narratologiques – a, depuis récemment, fait l'objet d'un nouvel intérêt. Plus de trente ans après lui avoir dédié quelques lignes dans *Figures III*¹, le narratologue lui consacrait un livre entier, *Métalepse. De la figure à la fiction*², lequel était le fruit d'un colloque auquel il avait participé et dont les actes ont depuis paru sous le titre de *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*³. Mentionnons aussi que, parallèlement à ces entreprises, Frank Wagner avait revitalisé le concept dans son article "Glissements et déphasages. Notes sur la métalepse narrative"⁴ et que Werner Wolf avait pour sa part tenté de l'appliquer aux autres arts dans son article "Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of 'Exporting' Narratological Concepts"⁵. Enfin, signalons qu'un récent colloque sur la métalepse dans les arts dit "mineurs" (contes pour enfants, bandes dessinées, chansons populaires, vidéoclips, comédies, dessins animés, etc.), et auquel nous avons d'ailleurs participé, fut tenu à Neuchâtel en 2009 et que les actes ont également paru depuis sous le titre de *Metalepsis in Popular Culture*⁶. Cet article voudrait rappeler les principaux acquis sur la question et poursuivre, en quelque sorte, là où nous en avons laissées quelques-unes sans réponses. Il s'agirait, en somme, de rappeler la définition de cette figure qui vise à transgresser les frontières et de sonder les frontières de cette définition. Dans un deuxième temps, nous nous efforcerons d'exemplifier nos propos à l'aide de films et de dessins animés.

Définition de la métalepse

Rappelons d'abord, brièvement, les bases sur lesquelles s'est échafaudé ce concept et les dernières nuances dont il a récemment fait l'objet. Genette exposait, dans *Figures III*, que la métalepse était une "forme de transit [...], sinon toujours impossible, du moins toujours *transgressive*" (pp. 243-244, nous soul.) de la "*frontière* mouvante mais sacrée entre deux *mondes* : celui où l'on raconte [et] celui que l'on raconte" (p. 245, nous soul.). Nous serions donc devant un cas de métalepse quand il y aurait une "intrusion du narrateur ou du narrataire extradiégétique dans l'univers diégétique (ou de personnages diégétiques dans un univers métadiégétique, etc.), ou inversement", intrusions très souvent faites "au mépris de la vraisemblance" (p. 245) et qui produiraient

“un *effet* de bizarrerie soit bouffonne [...] soit fantastique” (p. 244, nous soul.) quand elles ne susciteraient pas l’“inquiétude” (p. 245) ou qu’elles n’auraient pas, plus simplement, une portée plus “banale et innocente” (p. 244). Bref, Genette donne “à toutes ces transgressions le terme de *métalepse*” (p. 244, l’aut. soul.).

Une trentaine d’année plus tard, dans *Métalepses. Entorses au pacte de la représentation*, les mêmes éléments reviendront, souvent sous les mêmes termes, quelquefois coiffés de noms différents : on parlera de deux “mondes” (p. 253) – de deux “univers”, de deux “domaines” (p. 207), voire de deux “situations d’énonciation” (p. 135), de deux “niveaux” tantôt “narratif” tantôt “diégétique” – qui sont “clairement séparés” (p. 11) : le “monde de celui qui raconte” et le “monde de ce qui est raconté” (pp. 11 et 12), le “[monde] dans lequel on raconte” et le “[monde] que l’on raconte” (pp. 97 et 105), le “monde de la narration” et le “monde du narré” (p. 14), le “niveau de la narration” et le “[niveau des] événements narrés” (p. 11), le “plan de la narration (de la représentation)” et le “[plan] du narré (du représenté)” (pp. 175 et 178), l’ “[univers] de [l]a mise en scène ou [...] de [l]a réception” et l’ “univers de la fiction” (p. 12), le “nivea[u] du discours” et le “nivea[u] de l’histoire” (p. 74) ou encore le monde de “l’imaginaire” et le monde du “réel” (p. 207).

Ces deux “mondes” (ces deux “plans”, ces deux “situations”, ces deux “niveaux”, ces deux “univers”) sont donc séparés par une “frontière”. Si Wagner, dans son article, évoquait aussi cette “frontière” – cette “frontière de la narration”, cette “frontière de la représentation” voire cette “clôture textuelle”⁷, les participants du colloque évoquaient cette “ligne de démarcation”⁸ – qui sera toujours “sacrée” ou “sacro-sainte”⁹, “mobile”¹⁰ mais “étanche”¹¹ ou “infranchissable”¹², posée entre deux mondes “distincts”¹³ ou “clairement séparés”¹⁴.

Enfin, tous insisteront enfin sur la “transgression” de cette frontière: celle-ci sera, en effet, comme le diront sensiblement tous les auteurs, “transgressée” mais aussi “abolie”¹⁵, “annulée”¹⁶, “non-respect[ée]”¹⁷, “percée”¹⁸, “viol[ée]”¹⁹, etc. Autrement dit, la *métalepse*, résumaient les participants du colloque, consistera toujours en un “passage logiquement interdit”²⁰, une “intrusion”²¹ ou, surenchérisait Wagner, en une “effraction”²², une “infraction”²³, une “rupture”²⁴, une transgression “indue”, “paradoxe”²⁵ ou “polémique”²⁶.

Il ne resterait qu’à mentionner les “effets” que produirait la *métalepse*, afin d’avoir une définition complète: effets “bouffons”, “bizarres”, “fantastiques”, “inquiétants”, “troublants”, “banals”, “innocents”, mais toujours, semble-t-il, au “mépris du vraisemblable” ou s’ingéniant à faire une “entorse au pacte de la représentation”. Il est temps, maintenant, de questionner les éléments constitutifs de cette définition.

Problèmes

Il nous faut donc sonder les limites de telles transgressions. Si le “monde *que l’on raconte*” (l’univers diégétique, le monde de la fiction) se laisse facilement circonscrire, un flottement semble cependant entourer le “monde *où l’on raconte*”. Celui-ci semble en effet tantôt recouvrir, selon les auteurs ou les passages, l’univers extradiégétique (le monde de la narration), tantôt l’univers extrafictionnel (le monde de l’énonciation)²⁷. Et Genette lui-même n’est pas toujours très clair à ce sujet, comme si ce monde contenait indifféremment l’auteur et lecteur, le narrateur et le narrataire²⁸. Disons-le d’entrée de jeu: il n’y a pas, et il n’y aura jamais, dans l’œuvre, quelque intrusion que ce soit de ce “monde *où l’on raconte*”, de ce “monde *depuis lequel on raconte*”, de ce “monde de la *production réelle* de l’œuvre fictionnelle”, bref, de ce “monde de l’énonciation”, de cet “univers extrafictionnel”. Il ne s’agira toujours que d’une “représentation” *plus ou moins fidèle* de ce monde. Aussi avons-nous suggéré, à Neuchâtel, de remplacer l’expression par une autre, plus juste: “*représentation du monde où l’on raconte*” ou “monde depuis lequel on *feint* de raconter”, expression à laquelle nous pourrions opposer, si tant qu’il puisse être réellement transgressé, ce “monde depuis lequel on raconte réellement”.

Cette lumière jetée sur ce côté de la médaille, il est immédiatement possible d’en palper l’envers. En effet, si nous postulons un “monde où l’on raconte” – réellement ou illusoirement –, il faudrait aussi postuler un “monde où l’on *fait* raconter”, c’est-à-dire, d’un côté, un “monde où l’on se fait *réellement* raconter” et, de l’autre, un “monde où l’on *feint* de se faire raconter”, une “représentation du monde où l’on se fait raconter”²⁹. Il faudrait donc dorénavant faire une distinction entre cet “univers extrafictionnel”, qui est le nôtre, celui de l’auteur et du lecteur réels – voire du producteur et du récepteur réels – ce “monde depuis lequel on raconte et depuis lequel on se fait raconter réellement”, bref, ce “monde de l’énonciation” (que celui-ci mette de l’avant sa *production* ou sa *réception*) et cet “univers extradiégétique”, cet “entour de l’œuvre” auquel donne immédiatement naissance l’auteur – ou le producteur – dès qu’il crée son univers diégétique, ce “monde de la narration”, donc, qui fait naître, à la fois, le narrateur et son narrataire (instances fictives) et qui ne sera toujours, en somme, qu’une “représentation”, *plus ou moins fidèle, plus ou moins éloignée*, du monde réel, qui ne sera toujours qu’un monde depuis lequel on donnera l’“impression” de raconter. Dès lors, nous proposerons de parler de *coefficient de réalité* afin de mettre en relief la façon dont l’œuvre donne plus ou moins l’impression d’opérer une transgression entre “le monde depuis lequel on raconte réellement” et le “monde que l’on raconte”.

Dans la définition initiale, Genette établit que les transgressions entre ces

univers, les intrusions d'un monde dans l'autre, se feraient toujours au "mépris du vraisemblable", provoqueraient toujours, a-t-on poursuivi après lui, une "rupture du pacte de la représentation". Un mot sur ce "pacte", un rappel de ce "contrat": l'œuvre, entend-on souvent répéter, doit donner l'impression de se raconter toute seule, d'être une fenêtre ouverte sur un monde autonome, qui existe pour et par lui-même. Du coup, du moment où se montre ou se fait sentir ce qui a permis la production de ce monde, du moment où la "fenêtre" se fait "miroir"³⁰, le pacte, le contrat, et du coup l'illusion qu'ils permettent, seraient brisés, rompus. Or, les transgressions métalectiques – et notamment les métalepses intradiégétiques (verticales ou horizontales)³¹ – ne seront pas toujours faites au "mépris du vraisemblable" pour la simple et bonne raison que si l'œuvre – nous le savons bien – pose comme vraisemblable la possibilité, dans le monde sur lequel elle ouvre, de traverser les frontières, elle n'affectera pas celui-là en transgressant celles-ci, au contraire – elle ne fera que respecter les critères qu'elle aura elle-même posés.

Autrement dit, si une œuvre pose qu'il est possible, pour ses personnages, de pénétrer dans une éventuelle œuvre "méta-", "hypo-" ou "intra-" diégétique³² (et vice-versa), voire de pénétrer (ou de sortir) d'une œuvre "en abyme"³³, les transgressions n'auront rien d'in vraisemblables et encore moins d'impossibles. Cependant, elles seront toujours entourées de cette "aura" d'impossibilité si tant est qu'on en transpose la transgression dans notre monde; quand les personnages quittent leur univers diégétique (le monde du film même) pour habiter l'univers intradiégétique (le monde du film dans le film) – ou vice-versa –, nous sentons bien qu'il nous serait "impossible" de faire de même dans notre monde (et l'effet est sans doute "fantastique" sans être pour autant "in vraisemblable"). En revanche, si, plutôt qu'un film dans le film, nous avons une pièce de théâtre dans le film, la "transgression" n'aurait rien ni de fantastique, ni d'in vraisemblable, ni même d'impossible. C'est pourquoi nous croyons important de conserver ce critère d'"impossibilité" (plutôt que d'"in vraisemblable"), mais encadré de guillemets; la transgression (entre mondes diégétique et intradiégétique) demeurerait "impossible"... dans notre monde.

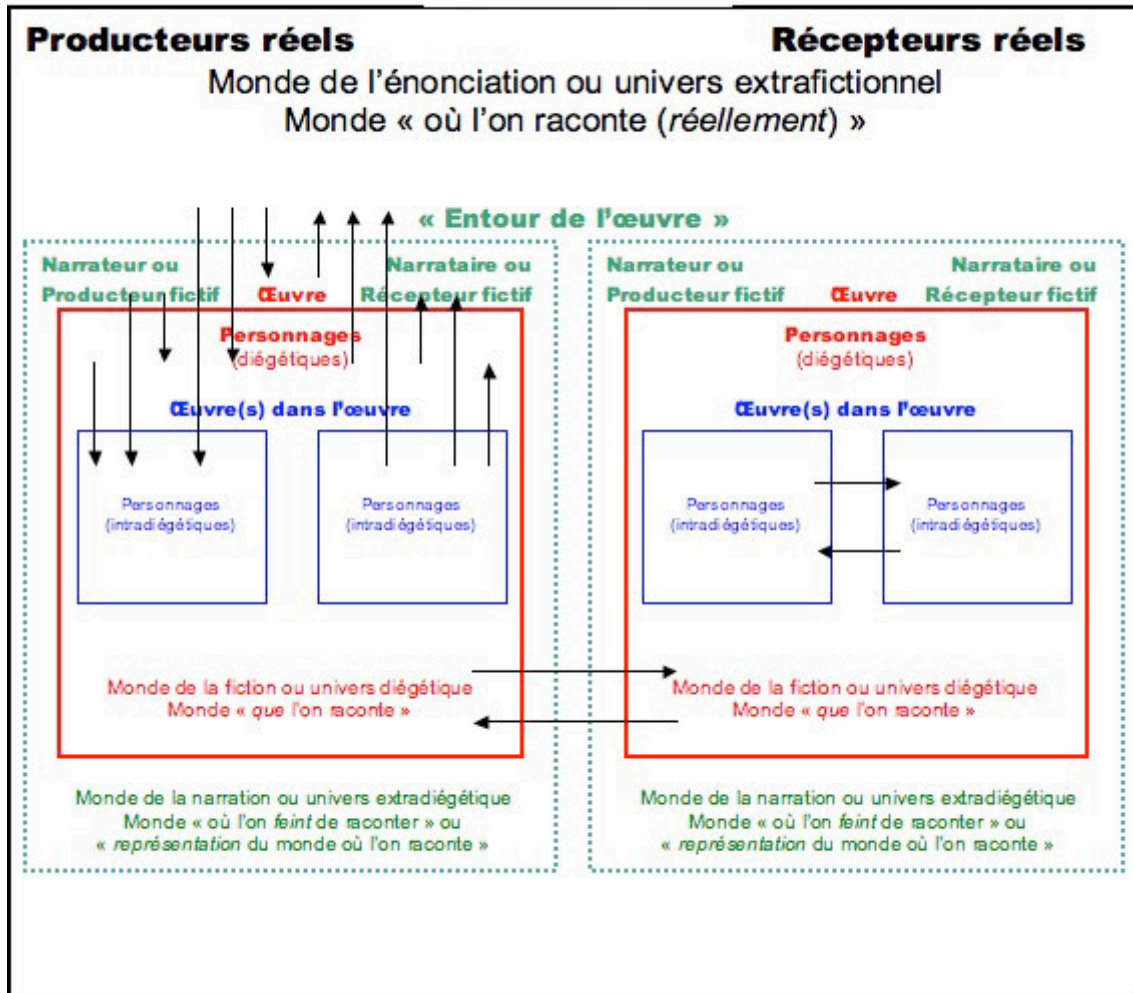
Cependant, quand ces transgressions montreront ou rendront sensible l'appareil énonciatif (ou, en tout cas, la *représentation* de cet appareil énonciatif), quand, notamment, ce sera l'"auteur" (avec les guillemets aussi, c'est-à-dire sa représentation) qui s'adressera à ses personnages ou ceux-ci qui s'adresseront à lui (ou à elle, sa représentation), il y aura rupture du "pacte", du "contrat", en cela que l'on rappellera, pour ainsi dire, aux récepteurs, lecteurs ou spectateurs, qu'ils sont devant une œuvre, fruit d'une production, qu'ils tentaient toutefois d'oublier pour s'investir dans la fiction. Or – et c'est un autre

des problèmes, une autre des limites, que contient, en sa définition même, la métalepse –, ce sera bien parce que nous continuerons toujours de *croire* que cet appareil énonciatif est l'appareil énonciatif même, que cet "auteur" est l'auteur même, que nous *ne croirons plus* en la fiction. Le "mépris du vraisemblable" posé par un certain type de métalepse (les métalepses extradiégétiques, notamment) reposerait donc sur un paradoxe: ce sera toujours parce que l'on *croira* (plus ou moins "volontairement" selon Coleridge) que la transgression s'opérera entre l'univers diégétique et l'univers extrafictionnel que l'on *ne croira plus* à la fiction.

Enfin, si l'on parle beaucoup, à tout le moins dans le sous-texte, de la réaction des *récepteurs*, lecteurs ou spectateurs, devant ce bris, devant cette rupture, très peu a en revanche été dit de la réaction des *personnages* (voire des narrateurs ou des narrataires). Et il nous semble pourtant que c'est selon la réaction de ces instances-ci que l'on pourra éclaircir la réaction de ces instances-là. Genette entendait que l'auteur – mais peut-être faudrait-il plutôt entendre, encore une fois, sa représentation – donne quelquefois l'impression, dans ses transgressions, d'agir envers ses personnages comme Dieu dans sa création. En effet, il arrive, dit-il, que l'auteur aggrave son intrusion "en modifiant ou en faisant bifurquer [le] destin [de son personnage], au nom de l'omnipotence' [...] – de l'omnipotence revendiquée d'un créateur qui se demande, en observant curieusement sa créature: Que diable pourrais-je bien encore faire avec toi?"³⁴. Or, qu'arrive-t-il quand la créature se rebiffe, se révolte, se regimbe contre son créateur (ou sa représentation)? Ou pire, quand elle ignore totalement, dans un geste de suprême affront ou de crasse naïveté, celui qui l'a créé? Ces réactions ne seraient-elles pas pour beaucoup dans celles que l'on tenterait de provoquer chez le récepteur?

Voilà donc sondées les frontières de la métalepse.

Notre monde



Tentative de typologie

En regard de ces limites, il serait peut-être plus efficace, car plus opératoire, de parler de "mondes" (ou d'"univers") – plutôt que de "niveaux" ou de "plans" – et de mondes (ou d'univers) "intradiegétique" – plutôt que "méta-" ou "hypo-" – (le monde de l'œuvre dans l'œuvre), "diégétique" (le monde de l'œuvre), "extradiégétique" (le monde de la narration, l'entour de l'œuvre, la représentation du monde réel, ce monde depuis lequel on feint de raconter) et "extrafictionnel" (le monde de l'énonciation, le monde réel, le monde dans lequel est produite et reçue l'œuvre), tout comme il serait aussi plus simple, car

plus opératoire, de remplacer “narrateur” par “producteur” (réel et fictif) et “narrataire” par “récepteur” (réel et fictif). Dès lors, une métalepse serait une *transgression “impossible” (les guillemets sont de mise) entre deux mondes (n’osons pas dire “diégétiques”, mais réputés différents, clos, étanches, infranchissables) et qui, quelquefois, viendrait remettre en question le contrat fictionnel, le pacte de la représentation (celui selon lequel la fiction constitue un monde autonome, existant par lui-même et pour lui-même).*

Voyons maintenant, à la lumière de ces quelques propositions, les diverses transgressions (im)possibles³⁵.

(La représentation de) la main du dessinateur: le coefficient de réalité

Illustrons d’abord comment une œuvre tente de représenter, avec plus ou moins de vraisemblable, ce “monde depuis lequel on raconte réellement”, l’“univers extrafictionnel”, et tente du même coup d’offrir des cas plus ou moins criants de transgression. Dans *Wags to Riches* (Tex Avery, 1949, fig. 1), au moment où l’on assiste à la remise d’un héritage, Spike entreprend de biffer Droopy. La plume est prise dans l’univers diégétique (elle repose sur le bureau), par un personnage diégétique, afin d’en biffer un autre, toujours dans le même univers diégétique. Cependant, la rature rappelle la bi-dimensionnalité de l’œuvre. Nous pourrions donc qualifier ce geste d’auto-réflexif, mais non de méta-leptique. Cependant, d’autres mains de dessinateurs semblent surgir d’un univers extradiégétique, voire même extrafictionnel.

Dans *Duck Amuck* (Chuck Jones, 1953, fig. 2), la main tenant le crayon et se jouant de l’irascible Daffy Duck est celle, nous apprend le déboîtement énonciatif final, de Bugs Bunny (il est bien le producteur – fictif – extradiégétique, lui-même produit – mais cela, on ne nous le rappelle pas –, d’une autre instance, extrafictionnelle cette fois, bien plus réelle, Chuck Jones, que l’on ne voit pas et qui, s’il était montré, ne resterait toujours qu’une représentation du dessinateur réel, mais doué d’un fort “coefficient de réalité”). L’esthétique de cette main – gantée de blanc, au poignet grisâtre – n’avait rien de très réaliste, respectait l’esthétique de Chuck Jones, nous permettait de croire qu’elle appartenait à un personnage de fiction.

Dans *Dangerous Dan McFoo* (Tex Avery, 1939, fig. 3), le narrateur (jusque-là extradiégétique), après avoir décrit le combat que menaient les deux protagonistes, s’impatiente et lance aux boxeurs interloqués deux revolvers en ajoutant: “*This is going anywhere! Let’s get this thing over with!*”. Les mains du narrateur – plutôt que du dessinateur – apparaissant ainsi dans le cadre demeurent ici encore “cartoonesques” (elles démontrent qu’un faible

“coefficient de réalité”). Mais dans *The Car of Tomorrow* (Tex Avery, 1951, fig. 4), la main qui biffe un modèle de voiture – ici aussi, la rature nous rappelle la bi-dimensionnalité de l’œuvre – relève d’une esthétique un cran plus réelle, elle ne ressemble aucunement à l’esthétique de Tex Avery. Il y a donc un “coefficient de réalité” plus grand dans ce cartoon-ci que dans ce cartoon-là.

Enfin, un exemple tiré du dessin animé italien *La Linea* (Osvaldo Cavandoli, 1972, fig. 6) – et tel qu’on en trouvait un, déjà, dans un dessin animé des premiers temps *Fantasmagorie* (Emile Cohl, 1908, fig. 5) – nous permettra de faire un pas de plus vers la représentation de l’univers extrafictionnel. En effet, la main tenant le crayon et se jouant du colérique personnage simplement dessiné d’un trait blanc, est d’une esthétique infiniment plus réelle (elle n’est d’ailleurs pas dessinée, mais photographiquement reproduite), et nous laisserait facilement croire, du même coup, que, non seulement qu’elle provient directement de l’univers extrafictionnel, mais qu’elle appartient au dessinateur lui-même (mais on comprendra que, s’il s’agit de la main du *dessinateur même*, il ne saurait s’agir de la *main même* du dessinateur). Ainsi, de *Duck Amuck* à *La Linea*, nous avons un “coefficient de réalité” de plus en plus grand qui nous permettrait de croire (malgré la “rupture du pacte”) que l’extrafictionnel fait intrusion dans le fictionnel. Or, toutes ces mains ne proviennent que de l’“entour de la fiction”, de ce monde depuis lequel on *feint* de raconter, aucune d’elle n’est *réellement*, au moment de la transgression, la main du dessinateur, elles n’en sont toutes que leur *représentation*.

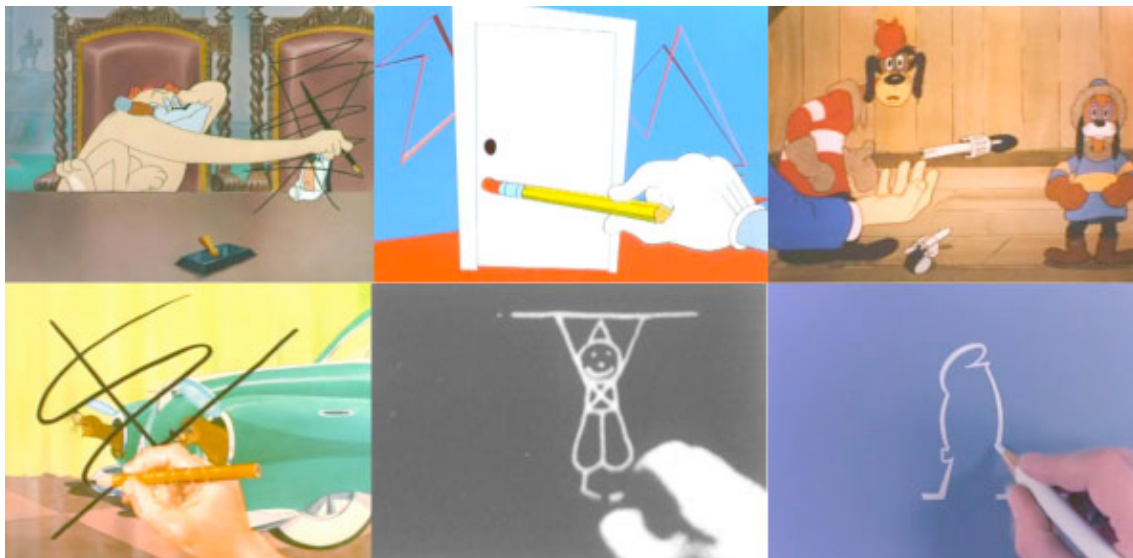


Fig. 1-6

L'omnipotence du créateur: l'insoumission des créatures

L'attitude a souvent été nommée: quand l'auteur – sous les traits de son narrateur – dit “Qu'est-ce qui m'empêcherait de marier le Maître et de le faire cocu?”, il semble agir comme Dieu devant sa création. L'auteur crée un monde dont le narrateur (aussi créé par lui) ne *raconte* pas seulement les histoires, mais donne aussi l'impression d'en *rendre compte*. Tout se passe comme si, du moment où il prenait la plume pour inventer son récit, celui-ci devenait une histoire ancienne. Autrement dit, l'auteur crée un monde (et des créatures le peuplant) dont il s'efforce de nous faire oublier qu'il est créé et au sujet duquel il cherche à nous faire croire qu'il est autonome. Aussi pouvons-nous être surpris quand ce pacte, quand ce contrat, est mis à mal, quand le créateur (ou sa représentation) nous rappelle qu'il crée. Or, si l'ensemble des recherches sur la question nous rappelle très souvent l'attitude de ce *créateur*, aucune, à notre connaissance, ne s'est intéressée à celle de ses *créatures*, laquelle, toute considération faite, pourrait nous permettre de mieux comprendre l'effet que les métaleses pouvaient provoquer sur les spectateurs.

Dans l'univers de Tex Avery – de *Red Hot Ridding Hood* (1943) à *The Shooting of Dan McGoo* (1945) en passant par *Batty Baseball* (1944) –, l'“auteur” ou plus précisément ici le narrateur (celui qui présente la fiction ou narre le récit) ne semble pas en imposer à ses personnages qui lui tiennent souvent effrontément tête. Dans *Red Hot Ridding Hood* (fig. 7) ce sont le loup, le petit chaperon rouge et la grand-mère qui, après moins d'une minute du début, prennent vertement à partie le narrateur que la voix mielleuse et le récit entendu exaspéraient, l'obligeant du même coup à employer un ton plus polisson et à créer une trame moins conventionnelle de l'histoire maintes et maintes fois racontée, entre autres, par “tous les studios de Hollywood”; les créatures affichent ainsi leur indépendance envers leur créateur (indépendance cependant toute relative puisque le cours de leur vie – disons-le ainsi – dépend tout de même de celui-là). Dans *Batty Baseball* (fig. 8), c'est un joueur qui, stoppant sa course vers le marbre, rappelle au narrateur qu'il a omis le générique de ce cartoon qui avait, il est vrai, commencé un peu abruptement, l'obligeant du même coup à se confondre en excuses et à reprendre le tout dans les règles; ici encore, les créatures connaissent une émancipation toute relative envers leur créateur: s'ils gagnent en autonomie, c'est pour mieux retrouver leur dépendance. Dans *The Shooting of Dan McGoo* (fig. 9), c'est un barman, bourru et inflexible, qui lance au “caméraman” (les guillemets, on l'admettra, s'imposent ici), après que celui-ci, ayant suivi le long et sinueux trajet d'une bière sur le comptoir de son saloon, se fut arrêté devant l'incontournable tableau de femme en tenue légère, devant lequel il se fixe: “Tu peux continuer l'ami, je ne bouge pas d'ici jusqu'à la fin du cartoon”. Si le barman (diégétique) possède un ascendant manifeste sur le

caméraman (extradiégétique, mais tendant vers l'extrafictionnel), il n'est pas moins conscient de sa "fictivité" (il sait n'être qu'un personnage "de cartoon"). Ce sont ces réactions, fortement soulignées, qui, nous semble-t-il, peuvent provoquer ou, en tout cas, ajouter, à cet "effet de bizarrerie bouffonne ou fantastique" dont parlait Genette. Les personnages de Tex Avery, se révoltent contre leur créateur, tout en sachant n'être que des créatures, gagne en réalité, pour mieux réintégrer leur fiction.



Fig. 7-9

Dans les films de Mel Brooks – comme nous l'avons ailleurs établi³⁶ – il est possible de repérer une attitude opposée, suscitant toutefois un effet tout aussi comique. L'auteur, le créateur, le réalisateur, ou, en tout cas, l'appareil énonciatif (ou sa représentation), fait souvent, chez Brooks, irruption dans l'univers de la fiction, transgresse très souvent la frontière de la diégèse. Autrement dit, dans cet autre univers, les personnages, plutôt que de s'en prendre à leur créateur, semblent ne pas s'en soucier... un peu comme si Dieu, inconvenant et mal poli, les interrompait le cours de leurs actions, diablement plus importantes.

Dans *High Anxiety* (1977), c'est tantôt la caméra qui, dans un long travelling avant depuis la cours de l'asile, oubliera de s'arrêter à temps et fracassera les carreaux de la porte vitrée de la salle à manger sous l'œil placide des convives (fig. 10), tantôt des techniciens maladroits qui, tentant d'effectuer un discret travelling arrière afin de laisser les nouveaux mariés à leurs ébats, traverseront, bien peu discrètement cependant, le mur de leur chambre d'hôtel (fig. 11). Dans *Robin Hood: Men in Tights* (1993), c'est tantôt la caméra qui, après un lent travelling sur les appartements où Marian prend son bain, traverse accidentellement son vitrail, la stoppant dans sa mélopée (fig. 12), tantôt l'abbé qui, lors de sa marche cérémonielle, happe malencontreusement la caméra de sa houlette en se contentant d'un distrait: "Pardon!" (fig. 13). Dans *Spaceballs* (1987) c'est tantôt Casque Noir qui, s'étouffant avec un café trop chaud, en recrachera le contenu qui dégoulinera dans la lentille (fig. 14), tantôt la caméra

qui, dans un moment d'une rare intensité, s'avancera gravement vers un Casque Noir en feu et qui le renversera violemment sous le regard désintéressé de ses subalternes (fig. 15).



Figg. 10-15

C'est donc dans la *façon* dont techniciens et personnages entrent en contact que l'effet de bizarrerie bouffonne ou fantastique. Certes, ces mo(uve)mements auront de quoi troubler le spectateur, mais il sera d'autant plus troublant de voir les personnages eux-mêmes, dérangés dans leur quotidien, l'être si peu. En effet, ils constatent vaguement les dégâts, forment platement des excuses ou reprennent subitement leurs activités *comme si de rien n'était*. Ces mouvements inopportuns brisent la *frontière* diégétique, sans pour autant briser la *diégèse*, ils brisent notre *croiance* dans la fiction, sans pour autant briser *la fiction*. L'absurde est alors à son comble quand nous constatons, après le choc, que ces personnages ne sont pas tant troublés par la présence de la caméra, que par le fait qu'elle a impertinemment interrompu leurs actions.

Métalepse extrafictionnelle: percer l'écran

Nous avons insisté, en introduction, sur la différence entre "univers extradiégétique" et "univers extrafictionnel". Nous avons tenté de montrer comment l'œuvre pouvait s'ingénier à nous faire croire – pour mieux briser notre croyance (!) – que le monde extradiégétique recoupait le monde extrafictionnel. Il nous faut maintenant insister sur les deux pôles habitant ce

monde de l'énonciation (réelle): le pôle de la production et le pôle de la réception. De quelles façons pourra-t-on s'y prendre pour faire *entrer* dans l'œuvre, de la façon la plus troublante (c'est-à-dire de la façon qui mettra le plus à mal la logique), des éléments de (ce que nous croirons être) l'univers extrafictionnel et de quelles façons pourra-t-on s'y prendre pour faire *sortir* de l'œuvre des éléments qui affecteront le plus directement possible le récepteur reposant réellement dans cet univers extrafictionnel? Si nous avons, au début de cet article, insisté sur la façon dont le producteur (ou sa représentation) pouvait entrer dans l'univers diégétique, il nous faut maintenant montrer comment des éléments très proches, non plus du producteur mais du spectateur, à la réception, pourront entrer dans cet univers.

Une règle, toute simple, pourrait d'abord s'appliquer à toutes les œuvres – l'univers sur lequel elles ouvrent peut nous donner à voir un monde qui ressemble en tout point au nôtre... à un détail près: elles ne pourront jamais nous donner à voir *l'œuvre elle-même* (qui pourtant, fait partie de notre univers). Mettre, dans l'œuvre, l'œuvre même (ou plutôt, bien sûr, sa représentation), ne constitue pas seulement l'exemple même d'une transgression extradiégétique (descendante) dotée d'un très fort coefficient de réalité (et donc, tendant vers la transgression extrafictionnelle), mais une configuration autoréflexive forte, de même qu'un exemple plutôt troublant de mise en abyme. Et les exemples – chez Tex Avery comme chez Mel Brooks – ne manquent pas.

Quand, dans *The Early Bird Dood It!* (Tex Avery, 1942, fig. 16), les personnages s'arrêtent devant une affiche de film annonçant... *The Early Bird Dood It!*, il semble que ce pas de plus vers l'extrafictionnel (l'univers diégétique ressemble encore plus au nôtre en cela qu'il contient le film que notre univers contient), vient mettre à mal la logique: en effet, comment ce cartoon, que nous sommes *en train de regarder*, que nous n'avons *pas fini* de regarder, peut-il se retrouver, complet, *fini*, dans cet univers? Comment ce cartoon, qui nous raconte – voire, qui cherche à nous donner l'impression qu'il nous *rend compte* – des événements *passés*, peut-il ouvrir sur un monde dans lequel le cartoon qui se déroule *présentement* sous nos yeux est terminé? Et ces personnages, s'ils allaient au cinéma voir ce cartoon, verraient-ils la fin que, nous, nous verrions mais que, logiquement, eux, ne vivraient pas? Et s'ils se voyaient à l'écran, qu'elle serait leur réaction en apprenant n'être que des personnages de fiction? Et si, une fois devant ce film, ils se voyaient (forcément, puisque ce serait le même) devant ce film, n'aurions-nous pas une mise en abyme infinie qui mettrait à mal notre logique? Comment, en effet, penser, concevoir, l'infinie? Il en ira de même dans *Who Killed Who?* (Tex Avery, 1943, fig. 17) quand nous verrons le personnage lire un livre titré... *Who Killed Who?*... "inspiré du

cartoon du même nom”. Les entorses à la logique seront les mêmes. En insérant (ou en donnant l'impression d'insérer), dans la fiction, un élément – et non le moindre! – de notre monde, un élément au plus près de la *réception*, nous voyons les effets que la métalepse peut créer.



Figg. 16-17

Quand, dans *Robin Hood: Men in Tights* (fig. 18), les personnages entreprennent de connaître le vainqueur du tournoi en jetant un œil dans... le scénario du film *Robin Hood: Men in Tights*, le geste est non seulement métaleptique, mais aussi autoréflexif et spéculaire. Quand, dans *Spaceballs* (fig. 19), les personnages décident de regarder... la cassette du film *Spaceballs* afin de savoir où sont ceux qu'ils recherchent, la configuration est, là encore, à la fois métaleptique, autoréflexive et spéculaire. Dans les deux cas, on remarque le très fort coefficient de réalité que revêt la métalepse: c'est l'œuvre que le spectateur est justement en train de regarder, dans son monde extrafictionnel, qui semble pénétrer dans le monde fictionnel, c'est un élément qu'il perçoit, à la *réception* (et non un élément de la production) qui semble transgresser la frontière.



Figg. 18-19

Les personnages peuplant les cartoons de Tex Avery pourront aussi faire un pas de plus et tenter de s'échapper, physiquement, de leur monde pour (donner l'impression de) gagner le nôtre ou (nous donner l'impression de) chercher des éléments de notre monde pour les intégrer au leur. Pensons d'abord à cette séquence de *Who Killed Who?* (fig. 20), une satire absurde et inventive des films noirs, où l'on peut voir le policier, après le meurtre, arriver en hurlant l'incontournable "Everybody stays where he are!" et assommer brutalement (la représentation de) un spectateur dont on voyait l'ombre se profiler discrètement au bas de l'écran afin de se diriger furtivement vers la sortie, en lui criant: "That goes for you too, boy!". Pensons ensuite à cette séquence de *Dumb-Hounded* (Tex Avery, 1943, fig. 21), dans laquelle un évadé de prison poursuivi par l'inénarrable Droopy en police montée canadienne, emprunte à toute vitesse un virage duquel il est éjecté, dû à ce qu'on devine être une sorte de force centripète, sortant du même coup de la (représentation de la) pellicule, pour se retrouver sans un blanc lumineux et angoissant qu'il quitte aussitôt pour regagner le dessin; le personnage, nous semble-t-il, quitte bel et bien son monde (diégétique) pour un monde qui nous apparaît se situer bien au-delà du simple univers extradiégétique. Pensons enfin à cette séquence de *Magical Maestro* (Tex Avery, 1952, fig. 22) – dont le gag est d'ailleurs repris dans le générique de *Trail of the Pink Panther* (Blake Edwards, 1982) – dans laquelle, lors de la prestation d'un chanteur d'opéra, un fil – une poussière – se dandinant nerveusement de haut en bas de l'écran, est prestement arraché par le chanteur incrédule; quel spectateur n'aura pas eu l'impression que ce fil était réellement coincé entre la pellicule et la lentille du projecteur?³⁷ On voit comment Tex Avery pousse aussi très loin les transgressions vers l'extrafictionnel en cela qu'il insiste, non pas sur la production de l'œuvre, mais sa réception.



Figg. 20-22

Vraisemblabilisation de la transgression: adjuvants magiques

Nous avons dit que la métalepse intradiégétique (celle dans laquelle un personnage de l'univers diégétique pénètre – verbalement (*in verbis*) ou

corporellement (*in corporis*) – dans un univers intradiégétique ou vice-versa) était plus vraisemblable que la métalepse extradiégétique, laquelle rompait très souvent (sinon presque toujours) le pacte de la représentation. Or, dans cet univers des possibles qu'est la fiction, il semble que les transgressions peuvent faire l'objet d'une *plus ou moins* grande vraisemblabilisation. Autrement dit, certaines métalepses intradiégétiques chercheront à motiver leur transgression, tandis que d'autres, non. Et ce sera en regard de ce degré de vraisemblabilisation que nous pourrons mesurer l'«effet de bizarrerie» sur le récepteur. Notre idée est la suivante: moins la transgression sera motivée, plus l'effet sera bizarre, plus celle-là le sera, moins celle-ci en le sera, et ce, toujours en regard d'une transposition dans notre monde.

Dans *The Purple Rose of Cairo* (Woody Allen, 1985), rien n'explique ni ne motive (sinon l'amour) la sortie de l'acteur Tom Baxter (Jeffs Daniels) de son univers intradiégétique noir et blanc pour l'univers diégétique, et plus coloré, de Cecilia (Mia Farrow). Et rien n'explique ni ne motive (sinon la curiosité) comment celle-ci pourra, à la fin du film, quitter son monde pour gagner le sien. L'effet risque, sans toutefois briser le vraisemblable posé par le film, de nous troubler (en cela que nous mesurons bien qu'un tel passage, dans notre monde, bien que secrètement souvent souhaité par plus d'un, demeure féroce et impossible). Dans *Last Action Hero* (John McTiernan, 1993) cependant, c'est un billet magique offert par le projectionniste (Robert Prosky) qui motive l'entrée du jeune Danny Madigan (Austin O'Brien) dans l'univers intradiégétique de Jack Slater (Arnold Schwarzenegger). Aussi, parce que motivé, parce qu'expliqué, l'effet risque-t-il d'être un peu moins troublant; si nous avons ce billet magique (ce qui demeure peu probable), nous pourrions toutefois traverser la frontière sans aucun problème. Ce qui demeure troublant, pourtant, c'est que, quand il sort de son univers intradiégétique pour gagner l'univers diégétique, Jack Slater devient Arnold Schwarzenegger, ce qui ajoute un coefficient de réalité au film et superpose, en quelque sorte, l'univers diégétique à notre univers extrafictionnel). Dans *Pleasantville* (Gary Ross, 1998), c'est une télécommande (elle aussi) magique qui motive et explique les transgressions intradiégétiques (verticales). Encore une fois, si nous en transposons la possibilité dans notre monde, il serait moins bizarre de pénétrer dans un univers diégétique télévisuel si toutefois nous avons cette (bizarre) télécommande. Nous croyons que l'effet de bizarrerie provoqué par ces divers cas de métalepses intradiégétiques se mesurera toujours en fonction de la bizarrerie d'une telle (im)possibilité dans notre monde. Traverser un écran, comme ça, sans raison, nous semble plus troublant que de pouvoir le faire à l'aide d'adjuvants magiques.



Figg. 23-26

Cet article a donc tenté de montrer que la métalepse ne pouvait que s'ingénier à nous faire croire – et ce pour mieux briser l'illusion (c'est le paradoxe sur lequel elles reposent toutes) – que les transgressions effectuées se passaient, non pas entre l'univers diégétique (le monde que l'on raconte) et l'univers extradiégétique (le monde où l'on feint de raconter), mais entre l'univers diégétique (le monde que l'on raconte) et l'univers extrafictionnel (le monde où l'on raconte réellement). Nous avons cru bon insister, pour rendre palpable cette nuance, sur le "coefficient de réalité" que pouvait revêtir chaque cas de figure afin de se rapprocher au plus près de l'univers extrafictionnel. Nous avons ensuite montré que ce qui était pour beaucoup, dans l'effet que ces transgressions pouvaient causer chez le récepteur, se trouvait très souvent dans la réaction (ou l'absence de réaction) qui affectait les personnages: des personnages se rebellant contre leur créateur pour mieux redevenir créature, des personnages ignorant tout bonnement leur créateur pour mieux continuer leur besogne pouvaient, sans aucun doute, susciter cet "effet de bizarrerie bouffonne". Nous avons aussi insisté sur l'importance qu'il fallait accorder, afin de mieux mesurer la force du "coefficient de réalité", non seulement au contexte de production (le créateur, l'auteur, le réalisateur ou leur représentation), comme on l'avait fait jusqu'alors, mais aussi au contexte de réception de l'œuvre. Enfin, nous avons soutenu que les transgressions intradiégétiques, si elles revêtaient toujours, quand on les transposait dans notre monde, une aura

d'impossibilité, conservait toujours, en revanche, une aura de vraisemblable (plus ou moins motivée) quand on les considérait dans leur monde et que c'était en regard de cette plus ou moins grande vraisemblabilisation que nous pouvions les trouver plus ou moins bizarres. Nous avons tenté, ce faisant, de sonder les frontières de ces transgressions tout en désirant repousser les limites d'un telle figure.

Jean-Marc Limoges

Notes

¹ Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972.

² G. Genette, *Métalepse: de la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004.

³ John Pier, Jean-Marie Schaeffer (sous la dir. de), *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, Paris, École des Hautes Études en Sciences Sociales, 2005.

⁴ Frank Wagner, "Glissements et déphasages. Notes sur la métalepse narrative", in *Poétique*, n. 130, 2002, pp. 235-253.

⁵ Werner Wolf, "Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon. A Case Study of 'Exporting' Narratological Concepts", in Jan Christoph Meister (sous la dir. de), *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*, Berlin, De Gruyter, 2005, pp. 83-107.

⁶ Jean-Marc Limoges, "Metalepsis in the Cartoons of Tex Avery: Expanding the Boundaries of Transgression", in Karin Kukkonen, Sonja Klimek (sous la dir. de), *Metalepsis in Popular Culture*, Berlin-New York, De Gruyter, 2011, pp. 196-212.

⁷ F. Wagner, *op. cit.*, pp. 247 et 250.

⁸ J. Pier, "Métalepse et hiérarchies narratives", in K. Kukkonen, S. Klimek (sous la dir. de), *op. cit.*, p. 247.

⁹ A. Cornils, "La métalepse dans les *Actes des Apôtres*", in K. Kukkonen, S. Klimek (sous la dir. de), *op. cit.*, p. 105.

¹⁰ *Ivi*, p. 97.

¹¹ C. Baron, "Effet métaleptique et statut des discours fictionnels", in K. Kukkonen, S. Klimek (sous la dir. de), *op. cit.*, p. 296.

¹² K. Meyer Minnemann, "Un procédé qui 'produit un effet de bizarrerie'", in K. Kukkonen, S. Klimek (sous la dir. de), *op. cit.*, p. 135.

¹³ A. Cornils, *op. cit.*, p. 97; M.-L. Ryan, "Logique culturelle de la métalepse", in K. Kukkonen, S. Klimek (sous la dir. de), *op. cit.*, p. 207; J. Pier, *op. cit.*, p. 253.

¹⁴ J. Pier, J.-M. Schaeffer, "Introduction", in K. Kukkonen, S. Klimek (sous la dir. de), *op. cit.*, p. 11.

¹⁵ T. Kindt, "L'art de violer le contrat", in K. Kukkonen, S. Klimek (sous la dir. de), *op. cit.*, p. 169.

¹⁶ *Ivi*, p. 175.

¹⁷ *Ivi*, p. 169.

¹⁸ M.-L. Ryan, *op. cit.*, p. 207.

¹⁹ J. Pier, J.-M. Schaeffer, *op. cit.*, p. 12.

²⁰ M.-L. Ryan, *op. cit.*, p. 207.

²¹ K. Meyer Minnemann, *op. cit.*, p. 135.

²² J. Pier, *op. cit.*, pp. 247 et 250.

²³ J. C. Meister, “Le *Métalepticon*: une étude informatique de la métalepse”, in K. Kukkonen, S. Klimek (sous la dir. de), *op. cit.*, pp. 237-238.

²⁴ *Ivi*, p. 241.

²⁵ *Ivi*, p. 237.

²⁶ *Ivi*, p. 241.

²⁷ Faut-il spécifier que Genette lui-même use du terme “extrafictionnel” pour nommer notre monde? Cf. G. Genette, *Métalepse*, cit., p. 71.

²⁸ Nous avons du mal à comprendre comment Genette, le créateur même de ces concepts, a pu, dans son dernier ouvrage, brouiller les cartes. Nous lisons, dans *Métalepse*: “le niveau extradiégétique *qui est le nôtre*” (p. 29, nous soul.). Il répétera plus loin que le romancier peut effectuer des transgressions “entre *son propre univers vécu* [qui nous semble recouper ce qu’il appelait l’extrafictionnel], mais, poursuit-il] *extradiégétique* par définition, et celui, intradiégétique, de sa fiction” (p. 31, nous soul.). Dans *Figures III*, il disait déjà que “le plus troublant de la métalepse est bien dans cette hypothèse inacceptable et insistante, que l’*extradiégétique* est peut-être toujours déjà diégétique, et que *le narrateur et ses narrataires*, c’est-à-dire *vous et moi* [sic], appartenons peut-être encore à quelque récit” (p. 245, nous soul.).

²⁹ Sophie Rabeau avait, pour sa part, insisté sur trois mondes distincts: le monde et le lieu de la *fiction* (celui dans lequel évolue le personnage), le moment et le lieu (historiques) de la *production* (celui où l’auteur, qu’elle appelle “premier”, écrit) et le moment et le lieu (historiques aussi) de la *réception*, distincts de l’espace de la production. Elle entrevoit donc la possibilité d’un franchissement entre “les frontières qui séparent, ou devraient séparer, *monde fictif du personnage*, le *moment et le lieu historique* où [les auteurs] *écrivirent* et ceux, également historiques mais distincts de l’espace de la production, où *le roman est lu*”. S. Rabau, “Ulysse à côté d’Homère”, in K. Kukkonen, S. Klimek (sous la dir. de), *op. cit.*, p. 60, nous soul.

³⁰ Voir, à cet égard, nos recherches sur l’(auto)réflexivité: J.-M. Limoges, “Mise en abyme et réflexivité dans le cinéma contemporain. Pour une distinction de termes trop souvent confondus”, Société des Études supérieures du Département d’Études françaises de l’Université de Toronto, automne 2007, <http://www.chass.utoronto.ca/french/SESDEF/miroir/accueil.htm>; Id., “The Gradable Effects of Self-Reflexivity on Aesthetic Illusion in Cinema”, in Werner Wolf (sous la dir. de), *Metareference in the Arts and Media: Theory and Case Studies*, Amsterdam-New York, Rodopi, 2009, pp. 391-408.

³¹ Genette évoquait, dans sa définition, la possibilité d’intrusions “du narrateur [...] extradiégétique dans l’univers diégétique” (et vice versa) et d’intrusions de “personnages diégétiques dans un univers métadiégétique” (ou vice-versa). Les premières pourraient être baptisées “métalepses *extradiégétiques*”, les secondes, “métalepses *intradiegétiques*” (“verticales” – ascendantes ou descendantes). Quelques années plus tard, Wagner entrevoyait même la possibilité de passer d’un “univers métadiégétique” à un autre (une œuvre dans laquelle nous retrouverions au moins deux œuvres entre lesquelles passeraient, par exemple, les personnages), voire d’un “univers diégétique” à un autre (un personnage quittant son univers diégétique pour en gagner un autre, dans lequel il n’aurait rien à voir, un peu comme s’il s’était trompé de fiction – spécifions toutefois que les œuvres, disons les romans, ne forment pas nécessairement des mondes clos et différents: *La Comédie humaine* de Balzac, *Les Rougon-Macquart* de Zola, *La Recherche du temps perdu* de Proust sont constitués de plusieurs romans n’ouvrant que sur un *seul et même univers diégétique*, quand Rastignac ou que Nana ou que le Baron de Charlus passe d’un livre à l’autre, ils ne transgressent aucune frontière “diégétique”). Les premières pourraient être baptisées “métalepses *intradiegétiques*” (“horizontales” – pour les différencier de l’autre) et les secondes, “métalepses *interdiégétique*”. On pourra aussi consulter notre article, de même que l’introduction de Karin Kukkonen, dans *Metalepsis in popular culture*, cit.

³² On utilise, selon les écoles, tantôt l’un, tantôt l’autre terme. Nous privilégions l’étiquette

“intradiégétique” (qui nous semble la plus claire) pour nommer le monde diégétique apparaissant dans un monde diégétique, le monde de l’œuvre dans l’œuvre.

³³ Voir, encore une fois, nos recherches sur l’(auto)réflexivité.

³⁴ G. Genette, *Métalepse*, cit., pp. 34-35.

³⁵ On pourra consulter notre article “Metalepsis in the Cartoons of Tex Avery: Expanding the Boundaries of Transgression”, cit., afin d’avoir une idée des divers noms offerts à ces transgressions.

³⁶ J.-M. Limoges, “Quand Mel dépasse les bornes: d’un usage comique de la métalepse chez Brooks”, in Marie-France Chambat-Houillon, Corinne Giordano (sous la dir. de), *Grand écran, petit écran. Le comique filmique et télévisuel, Humoresques*, n. 28, 2008, pp. 31-41.

³⁷ Il nous faut ici préciser que ces exemples revêtent un plus grand coefficient de réalité selon le *contexte de réception* dans lequel ils sont présentés (c’est un point sur lequel nous avons insisté dans une communication donnée à Graz en 2008): il est évident que si le cartoon est visionné sur un téléviseur, grâce à un support DVD, ombre, pellicule et fil possèdent un coefficient de réalité moins fort que s’ils étaient (ou que lorsqu’ils ont été) présentés en salle. Pour l’anecdote, mentionnons que lorsque nous avons présenté l’extrait de *Who Killed Who?*, en amphithéâtre, lors du cours *Cinéma et intermédialité* que nous avons donné à l’Université Laval en automne 2008, certains étudiants avaient avoué avoir cru, un moment, qu’un condisciple s’était *effectivement* levé pour quitter la salle en passant impunément (?) devant la lentille, preuve, s’il en est, que cette transgression visait bien *au-delà* de l’univers extradiégétique.