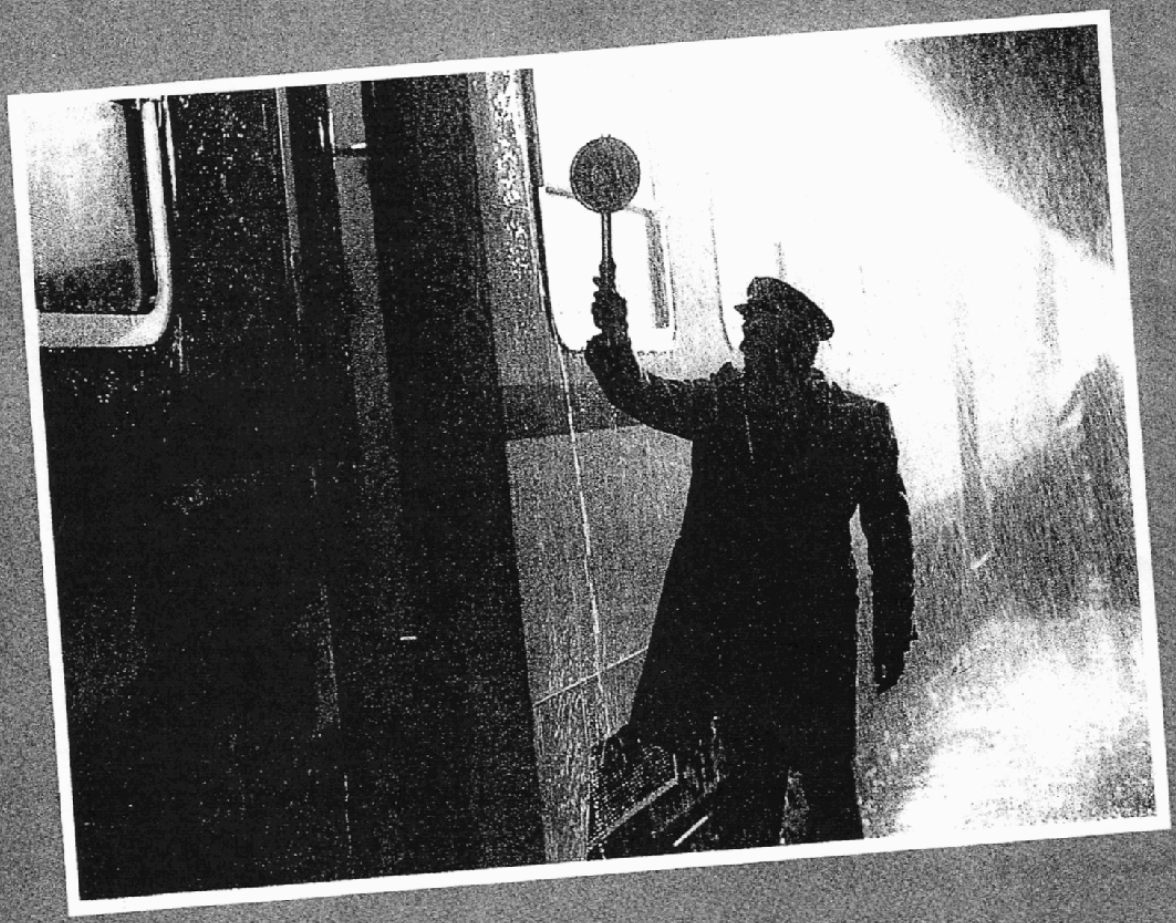
# cinema sessanta

televisione



5

Il film irlandese / Incontri con Bob Quinn e Joe Comerford / L'eroe nel «noir» americano / L'ombra di Pavese / Teatro e cinema / Moravia e la comicità / Gianfranco Mingozzi e l'isolamento del personaggio

anno XXXI
settembre/ottobre
1990
bimestrale

8.500

EDITRICE

# Frammenti di eroe nel «noir» americano

*di Alessandra Calanchi*

> «Il segreto si trova dietro l'apparenza... L'azione non può più essere lineare, i personaggi non possono essere d'un pezzo. La regola del gioco è l'*être double*»
>
> (Corneau)

Il protagonista maschile del film *noir* americano degli anni '40, ben diverso sia dal «duro» dei *gangster movies* sia dal più raffinato cugino britannico della scuola di Sherlock Holmes o di Hercule Poirot, è senza dubbio una delle creazioni più affascinanti e più contraddittorie non solo nel genere *hard-boiled*, ma di tutto il cinema. Virtuale superuomo dalle doti indiscusse di investigatore e seduttore, in realtà egli non fa che maneggiare grosse pistole senza mai usarle, cadere nelle trappole che fatalmente gli tendono donne bionde e insidiose, lasciarsi colpire/imprigionare/drogare senza quasi battere ciglio. Eppure, di solito non perde la faccia ed esce vincitore. All'inizio, egli ci viene spesso presentato come un *nome* (la scritta *P.I., Private eye*, sulla porta dell'ufficio, ancor meglio se alla rovescia, appare in molti film) o come una *voce (Viale del tramonto, Lettera da una sconosciuta)*: attraverso una percezione limitata — visiva o uditiva — lo spettatore è chiamato a costruire via via il proprio processo conoscitivo, a collegare i frammenti di cui dispone per unirli in un insieme che sarà il prodotto di un'intera organizzazione percettiva.

A volte, l'identità «visibile» del personaggio viene rivelata successivamente (*Viale del tramonto*); a volte, continua a celarsi fino alla fine, mostrandosi solo a tratti, magari con l'espediente dello specchio (*Una donna nel lago*); altre volte, dobbiamo accontentarci di vedere parti fisiche (una mano, un profilo) o dettagli di abbigliamento (un cappello, le scarpe), come se la macchina da presa non fosse in grado di offrirci una versione «intera» dello sguardo — o, ribaltando il discorso, come se lo sguardo fosse inadeguato a cogliere la realtà nella sua interez-

**Humphrey Bogart in *Il grande sonno* di Howard Hawks ('47)**

za; o forse perché, dopo tutto, la realtà è fatta di molteplici punti di vista che solo messi insieme possono formare l'intero.

La struttura labirintica di molti *noir* sembra sottolineare il carattere frammentario non solo dell'immagine, ma dell'identità stessa del personaggio. Egli si muove spesso in una sorta di *trance* lungo strade sconosciute e notturne, sperimentando una tensione che, se non fa proprio parte delle prerogative maschili dell'eroe, ha però una sua giustificazione morale e psicologica nel contesto della crisi che il *P.I.* è chiamato a risolvere. Sam Spade (*Il falcone maltese*) è più volte rappresentato in frammenti: vediamo più spesso le parti del suo corpo in primo piano che il suo corpo per intero, e intorno a lui tutto l'universo è frammentario, è un mosaico fatto di tanti pezzi — una chiave che cade, una banconota, una statuetta — che devono essere incastrati insieme.

Anche la voce fuori campo, un espediente molto frequente nel *noir*[1], fa parte di questa spaccatura: punto di rottura fra immagine e parola, la voce *off* appartiene a un volto che noi non vediamo, è un ulteriore frammento di realtà che cela uno spazio vuoto. Sia che spieghi tutto (*La signora di Shanghai, Viale del tramonto*) sia che racconti in modo confuso e ingannatorio (*Odio implacabile*), sia che abbia una connotazione liberatoria (*Catene della colpa*), la voce è, nuovamente, solo una parte del tutto, è spesso anzi una mera apparenza di realtà, o uno solo dei molteplici punti di vista; fino al caso estremo di *L'infernale Quinlan*, in cui la voce si spezza in tre voci diverse: quella vera, quella dell'eco e quella del registratore. L'espediente barocco di Welles si colora di una motivazione esistenziale: più versioni abbiamo di una stessa realtà, più tale realtà perde paradossalmente consistenza e significato (come ha potuto ribadire stupendamente Kurosawa nel suo *Rashomon*).

La frammentarietà fisica e mentale del *noir* si avvicina a quella del sogno. Non è un caso che, parlando della statuetta del falco, Spade dica che è «dello stesso materiale di cui sono fatti i sogni»: questa similitudine si può applicare, in realtà, a tutti questi film. Percepiti dallo spettatore come «luce nel buio» (Alloway), e incentrati su quella *detection* che Edenbaum definiva «metafora dell'esistenza», essi sono caratterizzati da un tessuto simile a quella del sogno, in cui «gli stati psichici... vengono sottoposti a una pressione oscura, a seguito della quale il rapporto con le immagini si rompe; le immagini percettive di cose, persone, luoghi, eventi ed azioni della vita da svegli vengono riprodotte separatamente» (Strümpell). Nel cinema americano degli anni '40 e '50, conferma Fabre, «la presenza fisica si fraziona, e perde la dimensione complessiva del mezzo».

In un'atmosfera rarefatta e nevrotica, dove lo sfondo urbano è spesso nemico del personaggio («Il mondo che conosciamo sparisce», Wood) e dove anche gli specchi ingannano anziché rendere la realtà (*La signora di Shanghai*), l'eroe resiste vanamente contro la più forte sopraffazione dell'incubo, dell'allucinazione. Marlowe, svenuto e drogato, ha visioni deformi di un'enorme ragnatela, di una serie di porte strette e irraggiungibili (*L'ombra del passato*). Di nuovo, gli oggetti o i frammenti di oggetti, hanno la meglio sull'intero: come il motivo figurativo della spirale nei titoli di testa di *La donna che visse due volte*, o dell'occhio in vari film di Hitchcock, il frammento si fa realtà, la sineddoche si sostituisce all'insieme.

Dal momento che percettivamente prevale sempre la coerenza strutturale[2], e che l'osservazione ha, comunque, un'impostazione soggettiva basata su quello che già si sa o si vuole vedere, l'incompletezza verrà comunque colmata dallo spettatore, il quale la ricostruirà mediante una riformulazione e ricombinazione dei frammenti che ha a disposizione. Le scene inziali di *Odio implacabile*, ad esempio, in cui vediamo solo ombre proiettate su un muro, e in cui percepiamo vagamente gambe e schiene in un gioco di luci non realistiche che infine si spengono lasciando lo schermo completamente nero per alcuni istanti, non ci impediscono pur nella loro confusione di ricostruire i fatti: una lite è in corso, un uomo viene ucciso. Questo perché le parti non possono esistere autonomamente, ma solo in connessione fra loro, dal momento che si percepisce già con il «pensato»[3].

Questo espediente molto cinematografico di «inferire», rimandando a un tutto, è particolarmente presente nei *thrillers*, e comunque in ogni film in cui la *suspense* abbia una certa importanza. Nel *noir*, al discorso della «sorpresa» («si vuole che si passi di sorpresa in sorpresa senza capire», Narcejac) si aggiunge quello dell'incertezza, dell'identità «spezzata» dell'eroe. Le donne che lo circondano (figure di sorelle, madri, vestali, o al contrario di streghe ingannatrici) fanno parte di un universo molto più stabile e manicheo: loro sanno sempre da quale parte stare, e anche quando fanno il doppio giuoco lo fanno coscientemente, per scelta. Creature del bene o del male, senza possibilità intermedie, esse non sono a volte che creazioni inconsce, fonti d'inquietudine e di turbamento o viceversa d'amore e protezione. A volte, l'uomo le cancella dalla propria memoria (*Lettera da una sconosciuta*); a volte le evoca così intensamente da farle rivivere, anche solo contemplandone il ritratto (*Vertigine*).

È una presenza contraddittoria e problematica, dunque, quella del protagonista maschile del *noir*: personaggio incompleto e imperfetto, sorretto dagli stessi meccanismi della *detection* ma sempre sull'orlo della disintegrazione del proprio io, egli è un eroe le cui parti tendono a congiungersi, ma la cui integrità è spesso in pericolo. Vi sono sempre in lui degli spazi bianchi da riempire, delle immagini invisibili che solo una nostra percezione attiva può far diventare visibili; vi sono parti da collegare, linee da tracciare. Il mistero che lo circonda e che gli si chiede di risolvere si propaga anche a noi: la sua *detection* si completa con la nostra.

## Note

[1] Oltre a essere una tecnica molto frequente nel *noir*, nella stragrande maggioranza dei casi la voce fuori campo è un fenomeno maschile (e lo è sempre, tranne rarissime eccezioni, quando appare nella sua forma più «pura», quando cioè appartiene a qualcuno che non fa parte della storia). Su questo argomento si vedano G. Fink, *From Showing to Telling: Off-Screen Narration in the American Cinema*, in *Letterature d'America*, Bulzoni, Anno 3, n. 12, 1982; A. Calanchi, *L'eroe imperfetto del film nero americano* in *Cinema Nuovo*, anno 31, n. 278/279, 1982; S. Kozloff, *Invisible storytellers*, University of California Press, 1988.

[2] Sul problema della percezione, e in particolare sulla percezione come processo costruttivo, e sulla ricostruzione dell'intero sulla base delle sue parti, si rimanda a un libro molto interessante di G. Kanizsa, *Grammatica del vedere. Saggi su percezione e gestalt*, Il Mulino, Bologna, 1980.

[3] Il termine tedesco, introdotto dalla fenomenologia (Husserl), con cui vengono definiti i diversi aspetti percettivi di uno stesso oggetto nella sua molteplicità sensibile è *Abschattungen* (in italiano si parla meno esattamente di «adombramenti»). In altre parole, la percezione non avviene in modo unico e fisso, ma si innesta su un patrimonio di conoscenza già acquisito singolarmente.