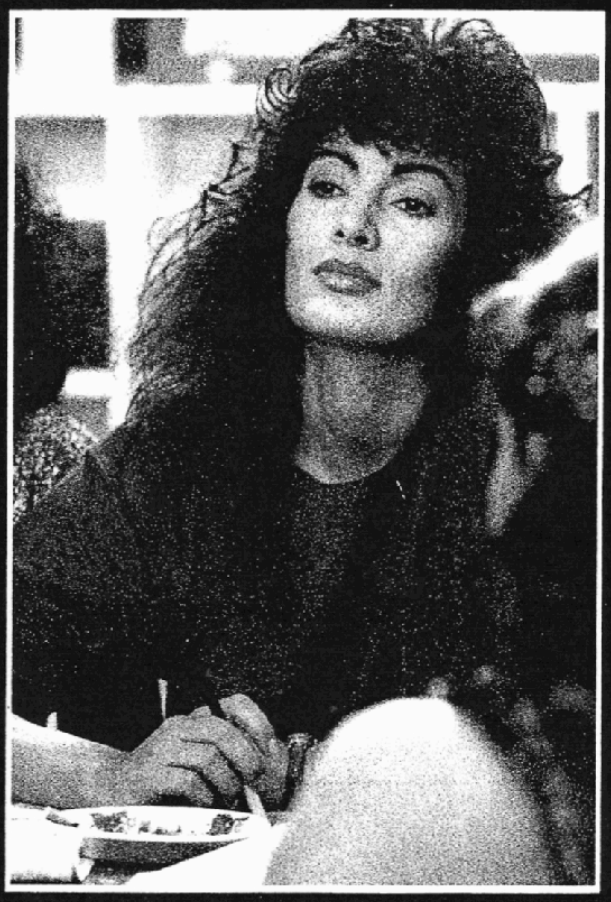
televisione

cinema sessanta



2

Da Hollywood a Truffaut / Il cinema indipendente americano
Il film nero e la demoralizzazione di un genere
I dialoghi di «Pauline alla spiaggia» / Onirismo e detection

anno XXVIII
marzo-aprile
1987
bimestrale

EDIESSE

vivere a New York col suo lavoro di fotografa. Nonostante le buone intenzioni, il film, a forza di esibire miserie, risulta misero. È difficile reggere il confronto con un film come *Jean Dielman, 23 Quai du Commerce, 1080 Bruxelles* di Chantal Akerman che ha saputo elevare, una volta per tutte, la stessa storia di "miseria" femminile a un progetto non solo politico ma estetico. Se la rappresentazione del reale deve significare un prodotto come *Working girls*, si capisce e, ben venga, l'iper-realismo.

In conclusione, un'ultima riflessione. In generale, si può affermare che il cinema indipendente sta riaffermando e reinventando il fascino della narrazione. In questo senso è, tra l'altro, in corso un rapporto di scambio reciproco tra cinema e teatro indipendente, soprattutto a New York. Il ritorno al racconto, inteso proprio come piacere del raccontare, è una tendenza che si esprime appieno nell'ambito teatrale newyorkese *off*-Broadway (metonimia spaziale che sta ad indicare la distanza dal teatro tradizionale o commercial-turistico) e che è quasi l'esatto corrispondente del cinema indipendente (che si potrebbe in fondo chiamare *off*-Hollywood). In questo genere di teatro, ultimamente, la tendenza dominante, e più interessante, è quella ad un particolare genere di *performance*, il monologo narrativo, in cui un personaggio, spessissimo uno solo, si rivolge direttamente al pubblico, raccontando storie. Si direbbe proprio che si è recuperato il piacere vero dell'affabulazione della storia orale. Nell'ambito di un crescente scambio tra teatro e cinema troviamo l'ultimo e bel film di Jonathan Demme, *Swimming to Cambodia*, che riprende una *performance* di Spalding Gray, con musiche di Laurie Anderson. A proposito di citazioni a scatola cinese, il film ne è un esempio. Spalding Gray, *raconteur par excellence* di uno dei più interessanti gruppi teatrali di New York, il Wooster Group, ha fatto una parte nel film *The Killing Fields*, da cui ha derivato un pezzo teatrale, da cui Demme ha poi fatto un film. *Swimming to Cambodia* è un esempio di maestria cinematografica nella ripresa di un pezzo teatrale, che riesce a trasferire tutto il piacere dell'ascoltare storie, su cui si basa il lavoro di Spalding Gray. Teatro e cinema continuano ad intersecarsi, attorno al concetto di *performance*. Lo scambio è anche fisico, da un genere di *performance art* tra gli altri Laurie Anderson e David Byrne sono passati al cinema e, inoltre, alcuni degli attori cinematografici del momento più interessanti sono non solo attori ma autori teatrali:oltre a Spalding Gray, troviamo sul *set* Sam Sheppard, John Malkovich, Willem Dafoe anche lui del Wooster Group, e cosí via. La tendenza l'aveva forse anticipata un grande "indipendente" Robert Altman, quando, tempo fa, disapprovato dalla critica americana, si era messo sulla strada del teatro. Che il cinema stia facendo ritorno a Méliès?

Onirismo e detection

di Alessandra Calanchi

Il cinema è comunicazione; divertimento per alcuni, impegno intellettuale per altri, spettacolo e mezzo di "catarsi" indidivuale o collettiva. Ma esso è anche e soprattutto un'esperienza che possiamo definire "onirica". L. Alloway in *Violent America: the Movies - 1946/1964* mette in risalto la necessità della concentrazione visiva, e di qui psicologica, al fine di "vedere" (e capire) un film nel modo migliore: in un silenzio quasi assoluto, il film deve essere «percepito come luce nel buio». Questo tende a creare una sorta di isolamento onirico (solitudine + buio + silenzio) in cui lo spettatore e il protagonista (o un altro personaggio-chiave) del film, soprattutto se l'attore è una *star*, come osserva di seguito lo stesso Alloway, "diventano" la stessa persona. Anche ciò che si proietta sullo schermo è a volte strettamente connesso alla struttura del sogno, o dell'incubo, o della visione *(Sfida a White Buffalo, Un uomo chiamato cavallo, La città delle donne,* per citare solo alcuni dei film che dimostrano lo stretto rapporto esistente fra sogno e rappresentazione).

A prima vista, il film *noir* degli anni '40 sembra essere escluso da questo discorso. A proposito di esso, si è parlato di neorealismo, espressionismo, anche di simbolismo "mitologico", ma tutto questo non esclude la possibilità che quella che viene rappresentata sullo schermo sia innanzitutto un'esperienza onirica. È vero che i film di questo genere vengono chiamati "d'azione", ma non ci si può fermare a tale definizione se si vogliono cogliere significati più profondi. La stessa visione della *detection* come «metafora dell'esistenza» (Edenbaun, in *The Poetics of the Private-Eye*) allarga questo campo d'analisi, incoraggiando e stimolando nuove idee e nuovi apporti concettuali. Si può dire che anche la violenza, il sadismo, la stessa *detection* (ricerca) possono essere visti in chiave onirica e psicanalitica, se li colleghiamo a paralleli processi inconsci della nostra mente; vi sono poi altri momenti, non d'azione, in cui l'esperienza onirica è ancora più palese, e si mescola col "reale", assurgendo quasi alla sua stessa importanza.

Osserviamo che l'elemento predominante nel film *noir* è, come nel sogno, il mistero. Un mistero, si badi bene, che non riguarda solo eventi materiali (ad esempio, il mistero del falco nel film omonimo di J. Huston, o la scomparsa di Rusty Regan in *Il grande sonno,* di H. Hawks), ma che molto spesso ha una connotazione psicologica: un mistero basato fondamentalmente sul contrasto fra apparenza e realtà, fra ciò che uno sembra essere e ciò che egli in effetti è. Come dice T. Narcejac, nel film *noir* «si vuole che si passi di sorpresa in sorpresa senza capire». E Corneau, di rincalzo, osserva che «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*. Pensiamo alle tante figure (spesso femminili) che a un certo punto rivelano un'identità (o per lo meno una funzione) diversa da quella per cui le avevamo conosciute all'inizio del film: Brigid O'Shaughnessy in *Il mistero del falco*, o Vivian Sternwood (ma anche il personaggio maschile di Geiger) in *Il grande sonno*. È interessante notare anche la frequenza di inquadrature che riprendono solo un particolare fisico di un personaggio posto in primo piano, e che rientrano nel discorso più generale della frammentarietà del "noi" a più livelli: d'azione, d'immagine, di linguaggio, ecc.

Lo scarto fra apparenza e realtà, l'essere doppio, l'ambiguità sono materia onirica per eccellenza: come dice Strumpell, nel sogno «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». E Giorgio Fabre, a proposito del cinema americano degli anni '40-'50, dice cose molto simili: «La presenza fisica si frazionа, e perde la dimensione complessiva del mezzo» (G. Fabre, *Per un'interpretazione del cinema Usa anni '40-'50).* Questa frammentarietà dei personaggi è costante: in *Il mistero del falco,* di Sam Spade sono spesso inquadrati solo un braccio, o il viso, o una mano, e possiamo parallelamente osservare che anche nei nostri

sogni vediamo difficilmente una persona per intero.

Anche la presenza di numerosi specchi, come osserva Michel Wood in *L'America e il cinema*, e la frequenza con cui vediamo il viso di un personaggio riflesso in uno specchio o nel vetro di una finestra, sono particolari interessanti per noi, e inquietanti per lo spettatore. Si rompe il tradizionale rapporto fra realtà e immagine, e questo fatto trova la sua più chiara e grandiosa dimostrazione nella famosa scena degli specchi alla fine del film *La signora di Shangai*, di O. Welles, in cui vediamo il "pericolo", ma non sappiamo da che parte provenga. Contemporaneamente il sonoro, anziché solidificare il legame esistente fra immagine e parola, lo mette in crisi con l'introduzione dell'"io narrante", della voce fuori campo. Vi sono molti casi in cui la voce di un personaggio (generalmente maschile) non ci giunge insieme al suo volto, oppure l'immagine che vediamo non è quella reale, ma è riflessa in uno specchio. «L'effetto generale - afferma Michael Wood - è di renderci insicuri di ciò che vediamo... Il mondo che conosciamo sparisce. Più esattamente appare in uno snervante camuffamento». Anche gli indizi spariscono: «pensate - continua Wood - a tutti quei cadaveri che non ci sono più quando si torna a prenderli».

Il ritrovamento o lo smarrimento di un oggetto, o di una persona, e l'angoscia che ne deriva, sono altri elementi costanti del sogno, così come l'intreccio labirintico e oscuro, la presenza di ostacoli, l'insicurezza, il senso di inquietudine o disagio. Film come *Il grande sonno*, dalla struttura labirintica che crea tensione, coinvolgono lo spettatore in una serie di incertezze, quasi in una sorta di *trance* che procura disagio, e che potremmo paragonare alla situazione hammettiana in cui ci troviamo con una chiave di vetro in mano (dal titolo del romanzo di D. Hammet *The Glass Key*).

Anche lo sfondo urbano contribuisce a creare un ambiente di incertezze attorno ai personaggi: spesso non si tratta di vere città quanto di sfondi intercambiabili, da incubo. È quasi sempre un mondo notturno, in cui il protagonista si trova solo e in difficoltà; i suoi contatti con gli altri avvengono in genere all'interno di automobili, o in bar fumosi, o in appartamenti, o più spesso tramite il filo telefonico. La città, con i suoi bar, le sue auto, i suoi cinema, è qualcosa di fluido che respira e si muove insieme ai personaggi e, indirettamente o meno, li porta alla rovina o alla salvezza. Per fare qualche esempio, è in un bar che Al e Max aspettano Ole Anderson per ucciderlo in *I gangsters* di R. Siodmak; è in un cinema buio e poi in un albergo in rovina che Mitch viene nascosto, per motivi opposti che lo porteranno alla salvezza o alla morte *(Odio implacabile,* di E. Dmytryk); è in un'automobile parcheggiata in pieno centro, di sera, che Martino Rovskij, ferito gravemente, viene medicato *(L'urlo della città,* di R. Siodmak).

La città, con i suoi esterni e i suoi interni, sembra essere più spesso un prodotto dell'inconscio che una realtà materiale, concreta. È una sorta di labirinto mentale in cui il *private-eye*, o chi per lui, imbocca varie strade, avanza oltre porte sconosciute nel tentativo di venire a capo del filo d'Arianna che lo porterà all'uscita. E in questa sua ricerca la città si muove con lui (a volte per ostacolarlo, a volte per lasciarlo passare) fornendogli rifugio, aiuto, o un indirizzo sbagliato, o ingannandolo apertamente. I nostri sogni riflettono spesso l'insicurezza e il disagio che ci derivano dai condizionamenti urbani, e in questo senso la città, soprattutto notturna, interpreta molto bene il senso di mistero e di angoscia che non di rado avvolge i nostri sogni.

Un'altra fonte di disagio, comune al film *noir* e al sogno, è il passato. In genere il passato sopravvive, a livello più o meno conscio, nel presente: è qualcosa che non può essere dimenticato, né cancellato. In alcuni film porta il protagonista alla rovina, come nel caso di Jeff in *Catene della colpa,* di J. Tourneur); in altri rappresenta l'unico appiglio per poter continuare a vivere (nonostante l'inevitabile nevrosi che ne deriva), come nel caso di Norma Desmond in *Viale del tramonto,* di Wilder. In *Catene della colpa* il passato fa paura: il racconto che fa Jeff alla sua fidanzata è un chiarissimo esem-

pio di narrazione psicanalitica; la automobile su cui i due stanno viaggiando, di notte, crea una sorta di isolamento onirico, e dal racconto di Jeff non sono assenti figure di morte che riemergono dal passato per farsi sempre più vive. In realtà, Jeff parla soprattutto a se stesso, al fine di esorcizzare il proprio passato. È una situazione da seduta psicanalitica, esattamente come lo è quella del cinema in cui il protagonista di *Odio implacabile* tenta di ricordare e ricostruire ciò che gli è successo, aiutato da personaggi simbolici quali l'amico e la moglie. Anche in questo caso il passato, sebbene recente, fa paura, in quanto è momentaneamente incognito: Mitch non ricorda quello che ha fatto, ed è accusato di aver ucciso un uomo. Qui, a differenza del film citato precedentemente, ricordare il passato è l'unico modo per potersi salvare. È un po' cosí anche in *Viale del tramonto*, dove il passato è associato nevroticamente alla possibilità di "salvare" il presente di un personaggio (e di distruggere però quello degli altri): Norma Desmond si sforza in ogni modo di tenere in vita il proprio passato di *star* del muto, coinvolgendo nella sua assurda commedia altre persone, che sono le vere vittime della situazione: il maggiordomo, suo ex-regista ed ex-marito, e il protagonista-narratore, Joe. In un modo o nell'altro il passato resta un'esperienza incancellabile e determinante. Lo stesso vale per il sogno: Freud insiste molto sul fatto che il materiale onirico derivi costantemente dal nostro passato, innestandosi sui dati empirici che lo costituiscono.

A questo punto è interessante notare che l'interpretazione in senso onirico non può essere applicata a tutti i personaggi indistintamente: anzi, a voler essere precisi, ci sono condizioni determinanti che praticano una selezione in termini abbastanza rigidi. Per prima cosa, il personaggio, a cui sono collegati (anche per riflesso) gli aspetti che abbiamo esaminato, è quasi sempre il protagonista; in secondo luogo, egli è generalmente un maschio; infine si tratta per lo più di un *detective* o poliziotto.

L'onirismo del *noir* è un fenomeno maschile, e legato all'attività pratica della ricerca o *detection*. È l'uomo, non la donna, che vive dall'inizio alla fine della narrazione l'atmosfera sfuggente e disgregata del sogno-ricerca: è lui che cerca, che si trova in difficoltà, che reagisce, che ricorda. Non solo: ciò che viene sottoposto al sezionamento visivo è il corpo maschile, non quello femminile, e lo stesso vale per la voce fuori campo. E se spesso è la donna a rappresentare il doppio, l'ambiguità (abbiamo ricordato Brigid e Vivian), non dobbiamo dimenticare che è l'uomo a vederla cosí, e a lasciarsi tanto spesso ingannare e incastrare (si ricordino ancora *La signora di Shangai* e *Viale del tramonto)*. Ancora, in *Catene della colpa* e *Odio implacabile*, come abbiamo visto, è l'uomo protagonista ad essere al centro dell'esperienza psicanalitica; le donne, che lo circondano, sono tutt'al più figure simboliche (di sorelle, madri, vestali) o creazioni inconsce che vivono in sua funzione e che ricoprono comunque un ruolo protettivo.

La stessa *detection* è presentata (come nel mito e nella fiaba) come un'attività maschile: è l'uomo che parte per la avventura epica della ricerca, la quale si svolge spesso in un'atmosfera rarefatta e nevrotica, in cui la luce e il linguaggio lasciano il posto al buio e al silenzio. Non sto pensando solo alla eccezionale interpretazione di Marlowe che ci ha dato, in una forma tetrale molto moderna e particolare, la coppia Milani-Falqui, ma anche alle numerosissime scene di altrettanto numerosi film degli anni '40 di cui non è necessario elencare i titoli.

Vi sono particolari momenti in cui il legame fra onirismo e *detection* diventa ancora più solido: pensiamo, ad esempio, alla notte che Mark trascorre nlla casa vuota di Laura (in *Vertigine* di Otto Preminger). Dopo aver frugato dappertutto in cerca di indizi, e dopo essersi servito da bere guardando il ritratto della donna che si suppone sia stata assassinata, egli si addormenta; solo dopo questa preparazione onirica, lei gli compare dinanzi in carne ed ossa. Per fare un altro esempio, alla fine di *La signora di Shangai* seguiamo con gli occhi le visioni e gli incubi di Michael O'Hara, mentre contemporaneamente udiamo la voce fuori campo che spiega come sono andate effettivamente le cose, rivelando tutti i misteri.

Molto speso abbiamo anche il "sogno nel sogno", come potremmo definirlo: mi riferisco alle situazioni in cui il protagonista si addormenta e sogna, oppure è drogato ed ha allucinazioni. Un esempio del primo caso è il sogno particolare di morte che ha Joe a casa di Norma, in *Viale del tramonto* (la scimmia, evidente simbolo di morte in quel contesto, che suona l'organo); un esempio del secondo caso è Marlowe che, in *L'ombra del passato* di E. Dmytryk, dopo essere già svenuto una prima volta nel corso del film, a un certo punto viene drogato, perde nuovamente conoscenza e sotto l'effetto degli stupefacenti le immagini svaniscono e si deformano alla sua vista, e subentrano al loro posto strane figure da incubo (una enorme ragnatela che lo avvolge e una serie di porte strette e irraggiungibili, una dietro l'altra). Anche nell'interpretazione di Milano, a un certo punto, scorgiamo Marlowe che si agita inquieto, come nel sonno (addormentato? drogato?), al di là di una porta a vetri che lo separa dagli spettatori, e illuminato da una violenta luce rossa.

La simbologia della porta, cosí come quella della ragnatela o della scimmia che suona l'organo, è molto semplice e intimamente legata al meccanismo della *detection*. La porta rappresenta una possibilità, oltrepassarla significa una probabile soluzione; ma al di là della porta c'è il mistero, e spesso vi sono infinite porte una dietro l'altra, cosí come vi sono più misteri concatenati assieme. E non sempre, una volta aperta la porta, possiamo dire di aver risolto la questione: parlando ancora in termini simbolici, potremmo trovarci, come nel sogno di Janet nel romanzo citato di Hammet, con una chiave infranta in mano, circondati da serpenti. Sarebbe, in fondo, una sorta di "risveglio" del tutto in armonia con l'andamento del sogno: come quando, dopo una catena di morti, imbrogli, speranze e delusioni, la preziosa statuetta che è costata la vita di tante persone si rivela essere pura illusione, fatta «della stessa sostanza di cui sono fatti i sogni» *(Il mistero del falco)*. Ancora una volta ciò che era parso vero non lo è. Il sogno deve terminare: segue il risveglio, si ricomincia daccapo.

Humphrey Bogart e Mary Astor nel film *Il mistero del falco* di John Huston dove una preziosa statuetta si rivela essere una pura, sanguinosa illusione