

La struttura di *Babel(e)*

Vito Zagario

Una “certa tendenza” del cinema contemporaneo¹ (soprattutto quello hollywoodiano, spesso firmato però da registi europei o latino-americani), presenta in molti casi una “struttura esplosa”, una sceneggiatura fratta, organizzata per sequenze non cronologiche, dove si intersecano e si ibridano episodi, dimensioni, latitudini differenti eppure complementari e intrinsecamente collegate.

Penso a film come *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (distribuito con il più banale titolo italiano *Se mi lasci ti cancello*) di Michel Gondry (con un ispirato Jim Carrey, è la vicenda di una coppia che ha deciso di farsi cancellare dalla memoria il dolore della fine del rapporto e della separazione, e cui l'amore ripropone ogni volta la rinascita della stessa storia, provocando un'esplosione della struttura narrativa, e un copione originale fatto e di ellissi e di ritorni). Penso a *Crash* (*Crash – Contatto fisico*) di Paul Haggis, *21 Grams* (*21 grammi*) e *Babel* di González Iñárritu, *Mulholland Drive* e *Inland Empire* (*Inland Empire – L'impero della mente*) di David Lynch, *Elephant* e *Paranoid Park* di Gus Van Sant, *Syriana* di Stephen Gaghan (fosca trama di rapporti tra petrolio e politica, strutturato per storie intrecciate, anche questo un po' alla *Crash*; Clooney è nella parte di un agente della Cia impegnato a impedire un accordo tra arabi e cinesi, che viene invece abbandonato dall'Ammirazione in nome del Realismo politico), sino al penultimo film di Francis Ford Coppola, *Youth After Youth* (*Un'altra giovinezza*), riflessione sul tempo e sulle sue dimensioni, viaggio nel tempo à rebours nelle origini del linguaggio e della storia.

Penso a casi precedenti come *Mystery Train* (*Mystery Train – Martedì notte a Memphis*) di Jim Jarmush, *Reservoir Dogs* (*Le iene*) e *Pulp Fiction* di Quentin Tarantino, *Short Cuts* (*America oggi*) di Altman, da Carver. Penso a cult generazionali come *Donnie Darko* di Richard Kelly, o a esempi più commerciali come *Sliding Doors* di Peter Howitt. E ho in mente esempi di grandi *tv series* americani come *Lost* e *24*: il primo basato sull'alternanza di *flashback*, *flashforward* e, come hanno teorizzato gli sceneggiatori, di *flashpresent*; il secondo tutto basato sulla paradossale espansione del tempo. In *Lost* tempo e spazio si condensano (dall'Isola all'America, da oggi a trent'anni fa e viceversa), in *24* tutto avviene in ventiquattro ore senza sosta e senza tregua.

Interessanti in particolare le ultime due stagioni di *Lost*, diventata ormai serie culto (i “creatori” sono J.J. Abrams, Damon Lindelof e Jeffrey Lieber), in cui lo spettatore è costretto a un inseguimento delle storie collettive in spazi e tempi fratti (si passa continuamente, con *escamotage* narrativi sempre meno realistici, dall'isola a casa – con il filo rosso di un incidente aereo – e da un tempo odierno a un passato che però coesiste con il presente). «Il tempo è come una strada dice Ben Linus (Michael Emerson – quando nella quinta stagione il gruppo viene sbalzato da improvvisi salti temporali da un

anno all'altro sull'isola – ci si può trovare in un punto o in altro, ma mai fuori dalla strada». E il pubblico è totalmente preso da questo meccanismo di incomprensibilità della storia (la cui spiegazione è rimandata di stagione in stagione) di cui accetta gioco e regole.

Sono tutti *case studies* che evidenziano una comune ansia di uscire dalla struttura drammaturgica “classica” per investigare una narrazione fatta di intersecazioni, di scambi, di prestiti interni, di *flashback* e *flashforward*, basati su un montaggio che parte magari dalla fine come nel caso di *Memento* di Christopher Nolan, o come in quello del non memorabile *Irréversible* (*Irreversibile*) di Gaspar Noé.

È una tendenza, del resto, che si può allargare anche al cinema europeo, come nel caso dello stesso Michel Gondry de *La Science des rêves* (*L'arte del sogno*) o di Peter Greenaway: il suo *Tulse Luper Suitcases* (*Le valigie di Tulse Luper*) è una sorta di gioco dell'oca del racconto, o degli infiniti racconti possibili.

Ebbene, cosa provoca questa “esplosione della narrazione” tradizionale, quella codificata dalle norme dei “tre atti”, quella del montaggio cronologico? Quanto è responsabile la grande rivoluzione tecnologica in atto, quanto ha influenzato la narrazione degli anni Duemila un “pensare digitale”, quella capacità dello spettatore di farsi il proprio “montaggio immaginario” (quell’esplosione digitale resa evidente – esplicitata ma non causata – dall’esplosione-implosione delle torri gemelle)? Quanto contano l’abitudine al telecomando, la *way of life* occidentale, l’irruzione della tecnologia?

Si vedano gli scenari proposti da alcuni film di Tony Scott, come *Enemy of the State* (*Nemico pubblico*, del '98), il cui plot è quello di una fantomatica società internazionale di comunicazioni che controlla, attraverso video, telecamere, telefoni, fibre ottiche, computer, satelliti, la vita degli individui, in una gabbia globale di intercettazioni. Ogni gesto, ogni parola, ogni atto, sono osservati – in questo angosciante scenario, meno futuribile di quanto possa sembrare – da morbosi *voyeurs* televisivi asserviti al potere di un Sistema aberrante e deviato sino all’assassinio. E proprio dalla visione casuale di un “omicidio in diretta” nasce il meccanismo giallo che fa precipitare il film.

Lo stesso voyeurismo temporale torna in *Déjà Vu* (*Déjà vu – Corsa contro il tempo*, 2006) dello stesso Tony Scott, un prodotto di confezione (il convenzionale poliziotto nero che salva un traghetto dall’attentato di un terrorista), ma che mostra insospettabili livelli di profondità di una struttura narrativa complessa e stratificata. Il “déjà vu” del titolo è infatti un meccanismo fantascientifico che permette al detective di tornare nel passato prossimo per cercare di cambiare gli eventi, ma che provoca così delle sensazioni di “già visto”, anzi di “essere visti” in diretta, da un occhio supremo, voyeurista e perverso, che è poi quello dello stesso spettatore.

Si veda *In the Valley of Elah* (*Nella valle di Elah*) di Paul Haggis, dove, in una struttura narrativa più tradizionale di quella di *Crash* (una *detection* classica con relative ricostruzioni in *flashback*), irrompe con forza angoscianti l’universo digitale: il telefonino che registra eventi tragici come la guerra, la tortura, la morte più barbara e senza senso di un bambino, in un film sorprendentemente politico: si veda la metafora della bandiera americana montata all’incontrario, con le stelle sotto. Quando una bandiera sventola all’incontrario, dice Hank (Tommy Lee Jones) significa che si chiede aiuto, che si sta affondando. E lì è l’America che affonda...

Si veda ancora – ugualmente “politico”, ma in un altro senso – *The Bourne Ultimatum* di Paul Greengrass, un film dominato da uno “stile digitale”, da una macchina a mano sempre mobile, inquieta, che sfida lo spettatore (Bordwell ha parlato in un convegno romano² della “sfida” tra regista e operatore nella messa a fuoco delle inquadrature...). Un film ricco di metafore inquietanti, come quella della telecamera miniDV piazzata accanto alla pistola come una volta il poliziotto faceva con la torcia, e che serve per mandare in diretta le immagini a una futibile centrale operativa. Si può dire che anche qui la narrazione esploda nei suoi *flashback* e nei suoi rigurgiti di memoria, si può dire che anche qui irrompa un “pensare digitale”, un nuovo patto narrativo tra testo e spettatore? Sono queste le domande che cerca di porsi questo saggio: esiste intanto questa “esplosione”, o siamo di fronte invece a una continuità-evoluzione della “Hollywood classica”? Esiste poi una “rivoluzio-



Babel di Alejandro González Iñárritu, 2006

ne digitale”, o anche in questo caso dobbiamo parlare di “continuità”, invece che di “rottura”, dello statuto dell’immagine e delle sue complessità?

La destrutturazione della sceneggiatura è una moda, o un modo produttivo, e presto si tornerà a scrivere e girare in modo “cronologico” (come dice Iñárritu da me intervistato³)? O è un bisogno intrinseco di raccontare in modo diverso, o corrisponde l’impossibilità di controllare la narrazione nella sua totalità e di leggere in modo “armonico” il testo? E dove stanno le possibili polverizzazioni dell’“arte” nell’universo iconico digitale, nel web o nei new media, nei cellulari e nelle play-station, nelle nuove rilocazioni della visione, nei nuovi spazi e modi spettatoriali? Dove si colloca la *authorship* nel cinema *mainstream* o nei *tv series*, nel videoclip e o nell’*advertisement*? E che spazio ha la politica nel cinema “commerciale”, quali sono le possibilità di prendere posizione anche all’interno del Sistema?

Il dibattito teorico

In un convegno sul tema delle arti elettroniche e dei new media Pietro Montani ha dedicato una riflessione interessante sul rapporto tra arte e tecnica nello scenario contemporaneo⁴. Dopo aver proposto cinque “tesi” per tentare di cogliere i processi estetici in atto, Montani si domanda se l’arte sia oggi in grado di conservare la sua unione con la tecnica (parla di un “matrimonio di riparazione”), prende atto che bisogna rinunciare alle tradizionali categorie dell’estetica, rinegoziare il rapporto tra realtà e finzione, e pensare nuove strategie critiche nel momento della fine dell’“opera”. Sulla scorta del Derrick de Kerckhove di *Brainframes*, riflette sulle riconfigurazioni della mente umana nel nuovo scenario contemporaneo: «Nell’epoca elettronica e digitale, per esempio, la transizione dal modello lineare impostosi con la scrittura e impostosi con la stampa a un nuovo *Brainframe* connettivo e reticolare comporta sensibili trasformazioni nel nostro modo di rappresentarci il mondo e organizzare l’esperienza (la percezione del tempo, per esempio, perderebbe quel tipico orientamento sul futuro che è intrinseco alle strutturazioni lineari) a cui l’arte risponde provvedendo un vasto campo di esplorazioni e progettazione anticipatrice». Questo tipo di percezione corrisponde all’orientamento produttivo di istituzioni artistiche come il Palais de Tokyo di Parigi, «nelle quali si celebrano i rituali del moderno consumo delle arti tecnologicamente assistite, a cominciare da quello più

apprezzato e diffuso che ribattezza il concetto antico di *poiesis* col nome di “interattività” (o estetica relazionale), e traduce la definizione dell’arte come addestramento e familiarizzazione con i *frames* e le nuove sensibilità del cyberspazio in una pratica fondamentalmente ludica, spesso indistinguibile da quella delle play-station e dei videogames». La tesi di Montani esplicita le posizioni già contenute in Benjamin, quando parla delle fine dei valori di culto dell’arte (nel senso di aura di unicità e sacralità) «irreversibilmente decaduti lasciando il posto a nuovi valori, che Benjamin definisce “espositivi”: la fruizione distratta, l’esteticità diffusa, il carattere a tempo stesso effimero e sempre disponibile dell’evento estetico». Nel momento, dunque, in cui viene messo in crisi il concetto di “opera”, secondo Montani bisogna ridefinire l’intero rapporto tra arte e tecnica, collocato fuori dal concetto di *poiesis*: «Non che il primato della *poiesis* sia scomparso dal mondo compiutamente tecnicizzato. Al contrario: è solo accaduto che oggi esso definisca fenomeni totalmente interni all’immaginario mediale globalizzato – si pensi ai cosiddetti “creativi” dell’industria pubblicitaria, o ai “guru” del design e della progettazione ambientale, le cui produzioni appaiono sempre più spesso indistinguibili dalle installazioni multimediali esposte nelle grandi istituzioni dell’arte contemporanea, o ancora all’esercizio di una creatività completamente integrata nello spazio del marketing». Si assiste dunque a una «polverizzazione dell’arte», che sta in pieghe impreviste dell’universo della comunicazione e della rappresentazione di senso, o in nicchie di arte sperimentale ancora resistenti, e che richiede nuovi strumenti etici: «Qualcosa come l’arte, se ancora sussiste, sta oggi riscrivendo una nuova alleanza con la tecnica in una zona del tutto diversa, nella quale la creatività e l’invenzione poetica mostrano una specifica dipendenza dagli aspetti etico-politici del fare artistico». L’idea è intrigante e la proposta “politicamente” importante, ma sono convinto che bisognerebbe sondare anche l’altra metà del cielo rispetto a quello preso in esame da Montani: e dunque analizzare con adeguati strumenti teorici il cinema “commerciale”, in primis quello hollywoodiano, gli *action movies*, i film di fantascienza, le *detection*, anche i *blockbusters* a volte banali e prevedibili, che offrono però talora sorprendenti territori di sperimentazione e di invenzione. Brandelli d’arte eruttano da segmenti imprevisti, seminascosti dentro la confezione commerciale tradizionale: non parlo solo dei casi più evidenti, il Lynch di *Mulholland Drive*, il Tarantino di *Kill Bill volume 1 e 2*, o il Rodriguez di *Sin City*, ma anche di opere/prodotti complessi come *Collateral* di Mann (dove il digitale serve a sottolineare il plumbeo paesaggio urbano notturno), *Fight Club* di Fincher (progetto visionario sul nuovo universo iconico, dietro l’apparente “immoralismo” del messaggio); e soprattutto di alcuni casi in cui la frammentazione – di tipo digitale – dell’immaginario si riflette sull’esplosione della struttura narrativa. Film come *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*⁵, *21 grammi*, *Memento*, *Crash-Contatto fisico* ecc., rimettono in discussione e in crisi la nostra percezione “analoga” (nel senso di logica consecutiva e consequenziale) del mondo.

In un capitolo del suo *The Way Hollywood Tells It (Subjective Stories and Networks Narratives)*⁶, David Bordwell analizza la tendenza a un «experimental storytelling» lanciata negli anni Novanta. «A fresh batch of films seemed to shatter the classical norms». Ci si trova a fronteggiare una nuova complessità di *plotting*, che pone problemi di comprensibilità da parte del pubblico. Bordwell cita Charlie Kaufman: la sua sceneggiatura originale di *Eternal Sunshine* ha dovuto essere modificata perché i produttori temevano che il suo trattamento potesse essere troppo confuso: «That was a big discussion with the Studio always. How long can you keep the audience confused before they turn off, as though there’s some kind of mathematical formula to it; are we going to lose people if we hold off these things?»⁷.

Il dibattito interno alla produzione dimostra che c’è una innovazione nel modo di raccontare. C’è un’ansia di sperimentazione narrativa che emerge fortemente negli anni Novanta la cui origine va cercata in vari fattori: A) L’eredità del cinema off-Hollywood (per esempio *Blue Velvet/Velluto blu* e *She’s Gotta Have It/Lola Darling*, entrambi dell’86), che si sposa con un nuovo modo di produzione, basato sul low budget e sull’assenza di star. Film come *Pulp Fiction* dimostrano che si può fare quel-

la che Bordwell chiama una «tricky storytelling» facendo anche profitti, specie se si offre al pubblico una miscela fresca di ingredienti di genere. B) Un nuovo approccio libero alla narrazione derivante dalla tv, dai fumetti, dal videogame: costituiscono degli esempi in questo senso *The Sixth Sense* (*Il sesto senso*), *The Game*, *Fight Club*. C). I modelli importati dal cinema “d’arte” europeo e asiatico (Bordwell cita Fellini e Bergman, Godard e Kieślowski, Tarkovskij e Wong Kar-Wai).

Fatto sta che lo «adventurous plotting» diventa una nuova arena di competizione nella New Hollywood e nella comunità professionale degli sceneggiatori. Vi si misurano Soderbergh, Linklater, persino Spielberg. Trionfa lo schema di *Reservoir Dogs* e di *The Usual Suspects* (*I soliti sospetti*, 1995), e *JFK* di Stone offre un’interessante struttura fatta di differenti livelli e materiali narrativi.

Si afferma dunque il “puzzle film”, di cui il caso esemplare è *Memento* di Nolan (2001), uno dei film più innovativi – scrive Bordwell – ma al tempo stesso uno dei più conservatori della Hollywood recente. Perché attenzione, dice Bordwell, se da un lato c’è la rottura, dall’altro c’è la continuità con la Hollywood classica. La formula sembra essere: «The more complex the device, the more redundant the storytelling needs to be. Unusual techniques need to be situated in a especially stable frame».⁸ Dunque, in fondo, il film di Nolan, tutto costruito all’indietro, finisce con l’essere inseribile nella struttura classica del plot noir. E a pensarci bene lo stesso *Eternal Sunshine* non è che l’eterna storia di un boy che incontra una girl, e che poi la perde, e poi la riincontra...

Nel suo discorso sulla «complexity» e «redundancy», insomma, Bordwell sembra più sbilanciato a favore di una “crisi della forma nel cinema contemporaneo”. E Gianni Canova, nel suo gettonato *L’alieno e il pipistrello*, in exergo al suo capitolo *La crisi del diegetico* cita Borges: «In effetti che trama è questa? Del sarà, dell’è, del fu?». In effetti che trama è quella di *Pulp Fiction*, che Canova analizza (anche sulla scorta di una precedente analisi di Luca Aimeri nella rivista «Garage»)?

Quel che è certo – scrive Canova – è che le disarticolazioni o le distorsioni dell’intreccio esibite da *Pulp Fiction*, così come le “esche” o i “macguffin” (la misteriosa valigetta di cui non si saprà mai il contenuto) disseminati qua e là nelle anse del racconto, non hanno più nulla a che vedere con il ruolo che simili espiedienti avevano nel cinema classico o nel cinema moderno: là erano funzionali a produrre, sollecitare e rafforzare il coinvolgimento dello spettatore, qui servono a confonderlo, depistarla e disorientarlo⁹. O a immergerlo – per usare la formula di Laurent Jullier – in un récit totalmente “aleatorio” e “a-casuale”¹⁰.

Così facendo, Tarantino disgrega i processi di identificazione e pone il suo spettatore nella condizione di *non saper più da che parte stare*. Qui Canova cita Marcia Landy e Lucy Fisher che parlano di «esitazione, indeterminatezza e instabilità» come caratteristiche del racconto postmoderno, ma va oltre, proponendo il film di Tarantino come un prototipo di un quarto, ipotetico, regime del racconto (rispetto ai tre proposti dal classico Casetti-Di Chio¹¹: il regime della narrazione forte, il regime della narrazione debole e il regime dell’antinarrazione) che è trasversale ai tre precedenti regimi e mette in scena soprattutto il proprio raccontare, manifestando le proprie opzioni e scelte diegetiche, un testo “metanarrativo” dunque, che fa di sé l’oggetto specifico e il terreno elettivo del proprio comunicare¹².

Posizioni tutte che ci convincono del fatto che siamo di fronte ad una “crisi del racconto classico”, come dice il citato Jullier ne *Il cinema postmoderno*: un racconto a-casuale, dove contano l’accumulo e un presente continuo. Ma attenzione, dice Jullier a ben leggerlo: tutto questo c’era già nell’avanguardia degli anni Venti e Trenta, non c’è niente di nuovo sotto il sole.

Stessa posizione ha Lev Manovich¹³: il linguaggio dei nuovi media da un lato evidenzia la grande mutazione tecnologica e dunque narrativa (si veda il paragrafo sul *loop*, che può essere una nuova forma narrativa dell’era del computer – ad esempio in *Tango* di Rybczyński –, ma dall’altro ricorre ad Abel Gance quando tratta lo *split screen* e torna volentieri a Vertov).



Babel di Alejandro González Iñárritu, 2006

La struttura di Babel

Dunque pongo ancora la domanda: continuità o rottura? In fondo anche *Babel*, che viene considerato uno dei massimi approdi del "puzzle film", del film dalla narrazione esplosa, è fondato su un'architettura matematica.

È basato su 25 macrosequenze, in una struttura che alterna, nel montaggio i quattro filoni fondamentali del plot:

- A) la storia dei due bambini marocchini e del loro fucile;
 - B) la tata con i figli di Richard e Susan;
 - C) gli stessi Richard e Susan in viaggio sull'autobus;
 - D) la storia di Yasujiro, legata per un filo sottilissimo del plot, ma legatissima dall'universo mediologico che le si sviluppa intorno, alle altre tre storie.
A, B, C, D, si alternano in quest'ordine lungo tutto il film.
- Seq. 1: il gioco dei ragazzini e lo sparo;
Seq. 2: la tata a casa e la partenza per il matrimonio;
Seq. 3: l'arrivo del colpo di fucile e l'inizio del dramma di Richard e Susan;
Seq. 4: la presentazione della ragazza giapponese e del suo universo di videogame e di immagini elettroniche ma anche di assenza di suono.

Dunque schema A, B, C, D che continua per tutto il film: Marocco, confine messicano, Brad Pitt, Giappone; con l'unica rottura delle sequenze 22 e 23, che vedono il subplot B (la conclusione della storia della tata) precedere il subplot A (l'esito drammatico della storia dei due ragazzini). Le sequenze 24 e 25 ristabiliscono invece la sequenza C, D, sino all'immagine finale della ragazza giapponese abbracciata al padre, sul terrazzo da dove la madre si è uccisa, ripresa da un elicottero (inquadratura molto probabilmente manipolata al computer).

Dunque, lo schema è geometrico, e il montaggio alternato in modo logico, salvo la rottura della temporalità nelle prime tre sequenze: prima assistiamo allo sparo, poi alla notizia che arriva alla tata, infine all'arrivo del proiettile che riporta indietro lo spettatore a una dimensione temporale leggermente sfasata. Un po' alla *Mystery Train* di Jim Jarmush.

La struttura di Mr. Orange

Ma allora non si può non parlare della struttura de *Le iene*, che ha contribuito a fare della tipica modalità tarantiniana anche una “moda”. In particolare, in *Reservoir Dogs*, assume una forte complessità la sequenza in cui lo spettatore scopre che la spia del gruppo è l’infilato Tim Roth, alias Mr. Orange; una sequenza in cui il meccanismo della sceneggiatura si espande, i livelli temporali e spaziali si intersecano, si fondono le molteplici dimensioni del racconto in una struttura a scatole cinesi, con una storia dentro un’altra storia. È il marchingegno narrativo che ritorna e si precisa in *Pulp Fiction*, la cui sceneggiatura è stata ampiamente indagata (vedi la ricca analisi strutturale di Alberto Morsiani)¹⁴.

Molto probabilmente, dietro a questo modo di raccontare l’azione sovrapponendo i piani cronologici in un esplosivo meccanismo a orologeria, il modello di riferimento è *The Killing (Rapina a mano armata)* di Kubrick, alla cui sequenza temporale ha dedicato un’attenta analisi Augusto Sainati¹⁵: il modello lontano è facilmente riconoscibile nell’omaggio di *Jackie Brown*, quando il tempo dell’azione-climax (lo scambio delle borse che attrae drammaticamente tutti i personaggi allo *shopping mall*) viene scandito con degli orari sovraimpressi sulla pellicola, e questa “imposizione” del tempo sottolinea lo scarto cronologico tra i vari segmenti dell’azione.

Omaggi a parte, si tratta di una narrazione fratta che elegge l’ellissi a strumento principe. È il cinema che Pietro Montani definisce “narrativo oltre-letterario”, una cui figura tipica è quella del “ritorno”:

[...] sembra assumere un rilievo che merita un’indagine puntuale quella forma di configurazione del tempo che potremmo definire come “circolarità apparente”; ciò accade quando il racconto cinematografico accenna a chiudersi tornando sullo stesso motivo che lo aveva aperto (per esempio, sulle stesse immagini o sulla stessa situazione drammatica) ma poi si sottrae, in un modo o in un altro, alla sanzione di una circolarità effettiva introducendoci un’infrazione¹⁶.

E in questo Lynch e Tarantino sono accomunati da Montani, che accosta *Pulp Fiction* a *Lost Highway (Strade perdute)*.

Ma i *flashback* di *Pulp Fiction*, commenta Bordwell, sono «frankly unmotivated by anything but the simple decision to tell the story this way»¹⁷. Al contrario del cinema hollywoodiano classico, i *flashback* non corrispondono qui alla ricostruzione di un avvenimento, alla memoria di un personaggio, o a quello che il personaggio avrebbe potuto sapere, e invece «the rearranged event chains [...] signal a very overt narration, self-consciously addressing the viewer»¹⁸. Tarantino è dunque interprete di un nuovo modo di raccontare, forse non “necessario”, ma adatto ai tempi della nostra “modernità liquida”, per usare un’espressione di Bauman¹⁹.

Ma proviamo a schematizzare la struttura de *Le iene*:

Al ristorante, il *lunch* della banda.

In auto, con un brusco scarto, Mr. White al volante e Mr. Orange inzuppato di sangue nel sedile dietro.

C) Il loft/magazzino in cui si rifugiano Mr. White e Mr. Orange, raggiunti poi da Mr. Pink.

D) Primo flash back, con la fuga dalla banca di Mr. Pink.

Ancora il loft, con lo sviluppo del confronto tra Mr. Pink e Mr. White.

F) Storia di Mr. White, che incontra Joe.

G) Nel loft cui arriva anche Mr. Blonde.

H) Storia di Mr. Blonde.

I) L’auto con alla guida Eddie viene alternata al loft.

J) Nel loft in cui avviene la scena della tortura del poliziotto

K) Inizia la storia di Mr. Orange, con le sue varie *sublocations*:

K1 il terrazzo in cui il poliziotto nero gli racconta la storia del cesso,

K2 l’appartamento di Freddy,

K3 l'esterno coi murales,
K4 il bar con la storia del cesso raccontata a Joe e ai suoi scagnozzi,
K5 la toilette coi poliziotti alternata al bar con Joe e Freddy.
L) Freddy nel suo appartamento si prepara a uscire, alternato a Eddie.
M) Per strada, in esterno, Freddy raggiunge la banda in auto, con Eddie al volante.
N) In un interno, Joe fa una "lezione" sulla rapina ai suoi uomini.
O) Preceduto da una serie di fotografie, il luogo della rapina viene "sopralluogato" da alcuni uomini della banda in macchina (tanto che per un momento lo spettatore viene spiazzato, non capendo se si tratta di foto mostrate durante la "lezione" o di soggettive degli uomini in macchina).
P) Con un violento attacco di montaggio, scopriamo l'auto di Mr. White e Mr. Orange reduci dalla rapina e quest'ultimo viene ferito dalla donna cui stanno rubando l'auto.
Q) Di nuovo in auto, come nel segmento B), lo spettatore capisce finalmente perché Mr. Orange è in una pozza di sangue.
R) Si ritorna al loft, per il *rede rationem* finale.

Concentriamoci ora sulla storia di Mr. Orange, piccolo film-nel-film, di cui ho già avuto modo di parlare a proposito della recitazione in Tarantino²⁰:

- a) Mr. Orange ha appena sparato a Mr. Blonde che a sua volta stava per uccidere il poliziotto Marvey; Freddy/Mr. Orange giace in una pozza di sangue, e il poliziotto è sfigurato dalla tortura.
- b) Da questo scenario surreale parte il capitolo "Mr. Orange": Freddy si incontra col suo contatto nel *diner*: prima viene introdotto Tim Roth con una veloce steadycam a precedere, poi i due vengono visti dall'esterno del locale, poi ancora la conversazione continua in campo e controcampo, intervallati da una ripresa laterale, con i due di profilo. La sequenza si conclude con un insistito carrello in avvicinamento sull'agente, che dice: «La sai la storia del cesso?».
- c) «Cos'è la storia del cesso?», risponde Freddy, ma lo dice quando siamo già in un'altra location e in altro tempo. Stavolta ha un copione in mano (così che, metalinguisticamente, per un attimo Tim Roth "prova" la parte di Freddy, mentre al tempo stesso Freddy prova la parte di Mr. Orange). Siamo ora su una suggestiva terrazza panoramica («Devi sapere tutto di quel cesso pubblico...»).
- d) Il monologo viene imparato a memoria nell'appartamento di Freddy, tappezzato di manifesti di fumetti. Parla di una siccità dell'86 che ha fatto sparire tutta la marijuana. Di fronte alla mdp fissa, Freddy studia la parte, ripassando il copione.
- e) Copione che viene "provato", ora, in un altro "teatro" suggestivo (siamo in una location dove i muri sono totalmente riempiti di graffiti), davanti all'agente. Ma il racconto prosegue senza interruzione, così che lo spettatore continua a seguire la "storia del cesso".
- f) La storia continua ora davanti alla banda vera. Non è più una prova generale ma la "prima", non è una finzione ma la "verità", anche se lo spettatore-complice sa che in realtà si tratta di una doppia finzione, quella di Freddy e quella di Quentin. Un carrello circolare passa dietro le spalle della banda, la nuova piccola audience dell'infiltrato.
- g) A questo punto le parole di Freddy evocano l'episodio rendendolo "reale". Le immagini del famoso cesso si alternano a quelle del club nella situazione (f), facendone un *flashback* nel *flashback*. Il cuore dell'aneddoto è che al cesso il giovane spacciato di allora trova i poliziotti, provocando un gag tragicomico. Non solo, ma Freddy prima continua a raccontare davanti agli - apparentemente - allibiti poliziotti, come se fosse davanti ai banditi, creando uno strano effetto di straniamento (anche qui la mdp si muove circolarmente attorno a Freddy); poi ritorna alla "normalità", interpretando il personaggio in modo "realistico". Da notare, tra l'altro, che nel nuovo segmento sono i poliziotti che, superato il momento di imbarazzo (e, per lo spettatore/gli spettatori - cioè anche la banda -, di suspense), raccontano a loro volta un aneddoto. Un racconto-dentro-il racconto spezzato per un attimo dal rumore del getto d'aria calda, il cui suono diegetico diventa invece "personaggio" (ecco l'attenzione ai "dettagli"...).



Pulp Fiction di Quentin Tarantino, 1994

- h) Si ritorna al club, stavolta nello sguardo giudicante del boss (il *ralenti* su una sua boccata di fumo ci avverte che Freddy ha superato la prova...).
 - i) Il cerchio si chiude tornando alla situazione del *diner*, dove Freddy descrive all'agente l'aspetto del boss, e lo paragona alla "Cosa" dei Fantastici Quattro.
 - l) Finisce così la "ripetizione" di Mr. Orange. Ma il capitolo ha un epilogo, in cui Freddy, nel suo appartamento, prima di avviarsi all'incontro coi complici, si guarda allo specchio e si parla per farsi coraggio, in un'inquadratura che ricorda quella analoga del giovane De Niro in *Taxi Driver* (anche se qui il giovane infiltrato dimostra una certa paura).
 - m) C'è ancora tempo per alcuni ultimi "racconti": in macchina i "bravi ragazzi" raccontano un episodio divertente di uno a cui la donna ha incollato il pene alla pancia con l'attaccatutto. È la classica "barzelletta" evocata a mo' d'esempio dall'agente.
- Il capitolo di "Mr. Orange" non è ancora concluso: a questo punto, grazie anche alla macrosequenza cruciale della "ripetizione", è di Freddy il punto di vista sulla storia. E grazie a lui lo spettatore può ricostruire cosa è successo:
- n) la "lezione" (un'altra recita) del boss sulle strategie della rapina;
 - o) il "sopralluogo" di Tim Roth e Harvey Keitel davanti al "luogo del "delitto";
 - p) e con un brusco attacco di montaggio, gli esiti dell'azione: la macchina in fuga dopo la rapina, la morte di Mr. Brown (Tarantino stesso), il ferimento di Mr. Orange che si riallaccia all'inizio del film spiegandolo.
 - q) E si può adesso chiudere il cerchio, l'abisso di *flashback*, tornando al garage iniziale e alla situazione dei due poliziotti morenti.

Crossing over

Questo modello tarantiniano ha influenzato fortemente il modo di narrare del cinema contemporaneo («the way Hollywood tells...», per ridirla con Bordwell). Gli esempi sono ormai tanti. Conviene ripartire dall'Iñárritu dell'archetipico *Babel*, che con *21 grammi* offre ancora un'immagine fratta, spezzata, non ricomponibile e non riconciliabile. "21 grammi" sono – dice il film alla sua conclusio-

ne – il peso che si perde al momento del trapasso; un peso lieve, impercettibile, che – pare dire l'autore – corrisponde all'"anima". Un plot difficile da raccontare, tanto è (dis)articolato e smembrato nelle sue componenti narrative: se si tenta di ricostruire il puzzle della trama, il film ci racconta parallelamente da un lato la storia di un uomo (Sean Penn) cui viene trapiantato un cuore nuovo e che parte alla ricerca del suo ignoto donatore, dall'altro quella di un altro uomo (Benicio Del Toro) che investe e uccide un padre di famiglia con le sue due bambine, omette di soccorrere le sue vittime per poi costituirsi, pentito. Ma le due storie si incrociano, perché l'uomo dal cuore nuovo rintraccia la moglie del tipo ucciso nell'incidente e ne diviene l'amante; non solo, ma decide con la nuova donna di uccidere il responsabile del "delitto" e di vendicare tutti: la vedova, le bambine e il pezzo di cuore che ancora forse sopravvive. Come il pezzo di cuore, sono "a pezzi" anche le sequenze del racconto, che il regista fa esplodere a livello temporale. Così che lo spettatore fa fatica a orientarsi in mezzo ai brandelli della narrazione; ma alla fine tira tutti i fili sapientemente disseminati nel film. Il racconto è a brandelli, come sono a brandelli i corpi, denudati, tagliati, ricomposti e decomposti. A brandelli è anche il montaggio, che dissacra le norme del racconto armonico e dissemina lungo il film tracce di inquadrature e di informazioni sulla trama. A volte recupera solo dopo molti minuti un gesto che mancava, e che spiega una smorfia o un sorriso. Anche la fotografia è artefatta, anti-realistica, glabra, decolorata, congelata come i sentimenti che tenta di fissare. Congelati, come quel cuore sotto vetro che Sean Penn si trova in mano.

Conferma il trend e una certa "aria di famiglia" *The Burning Plain (The Burning Plain – Il confine della solitudine)* di Guillermo Arriaga, non a caso sceneggiatore di Iñárritu. Come lui, Arriaga adotta una sceneggiatura fratta, in cui la struttura narrativa esplode e viene immessa la dinamica cronologica. Il tempo si espande e rientra su se stesso, il *flashback* si mescola col *flashforward*, il presente col passato, ma senza mai confondere lo spettatore e anzi intrigandolo in un complicato puzzle in cui è emozionante cercare il bandolo della matassa. Complesso anche ricostruire il plot: è la storia di una coppia di amanti che è morta carbonizzata in una roulotte. In realtà – si scopre – è stata uccisa dalla figlia della donna adultera, che l'ha scoperta e punita al di là della sua stessa volontà. Da grande la bambina diventerà una donna turbata, capace solo di dare il suo corpo al primo offerente. Ma un fatto nuovo entra nella sua vita: arriva l'amico del suo ex marito con la figlia di lei, abbandonata appena nata e mai riconosciuta. Dopo un iniziale rifiuto, alla fine la donna accetta di fare i conti col suo amore materno e col suo passato. In questo caso, guarda caso, si scopre che l'ex marito è il figlio dell'uomo morto nella roulotte. E il cerchio si chiude.

Un film forte e crudele, dunque, fondato sulla formidabile presenza di due attrici come Kim Basinger (nel ruolo dell'amante morta nel rogo) e Charlize Teron (nella parte dell'ex adolescente assassina, oggi donna in preda ai propri conflitti interiori). Un film che concilia al gusto del cinema, che parla in modo banale dei drammi dell'umanità, delle contraddizioni della famiglia "normale", e che guarda con latina *pietas*, senza giudicare e alla fine perdonando (anche l'adulterio e l'assassinio), alle debolezze degli esseri umani.

Gli esempi a questo punto possono moltiplicarsi. Penso a un piccolo *cult movie* che ha già una sua lunga storia: si tratta di *Donnie Darko*, horror-fantasy giovanile che ha spopolato in America. Il film di Richard Kelly è un altro di quelli di cui è impossibile raccontare la trama: una notte l'adolescente Donnie, durante un attacco di sonnambulismo, si imbatte in Frank, un uomo-coniglio che gli predice la fine del mondo in 28 giorni. Quando il ragazzo torna a casa da una delle sue peregrinazioni notturne, trova la camera devastata da uno strano "meteorite": il motore di un aereo caduto dal cielo. Ma è solo l'inizio di una complicata storia in cui Donnie manipola – o crede di manipolare – la dimensione spazio-temporale, puntando su un ipotetico "viaggio nel tempo". Crea dunque un mondo parallelo, un universo tangenziale dove la realtà convive con la fantasia, la normalità con la mostruosa diversità, i sogni col verosimile. Alla fine si scoprirà che il motore dell'aereo ha in realtà ucciso Donnie, e che tutto il film non era che un *flashback* – o un *flashforward* – in punto di morte; ma le interpretazioni

possono essere anche diverse: per esempio quella dell'esistenza di una serie di incroci del destino, delle *sliding doors* che offrono impercettibili diramazioni, ma anche esiti radicalmente differenti.

Donnie Darko conferma la tendenza: l'esplosione delle strutture narrative, la manipolazione del discorso, il mescolamento di stili e generi, la disarmonizzazione e la non linearità del racconto. I piani della realtà e della fiction, il passato e il presente si mescolano e si confondono in un universo postmoderno che assomiglia a una play-station e che non a caso gli adolescenti adorano. È la fine dell'"armonia", la vittoria della complessità in un mondo che sembra non avere più possibilità di lettura e di comprensione.

Penso anche a un altro sopravvalutato cult francese, il già citato *Irreversibile*, la cui struttura è basata su una serie ossessiva di piani sequenza, montati dai piedi verso la testa, dalle fine all'inizio. Un film dark, interpretato dalla coppia Vincent Cassel e Monica Bellucci, che penetra negli angiporti e dentro i sotterranei della città postmoderna; un film di tendenza e un po' troppo *à la mode*, che tocca bene il polso, però, dell'immaginario contemporaneo e dei meandri della mente in un'era che più che postmoderna sembra postatomica. La regia indaga qui le perversioni dell'essere umano, il degrado sociale e morale di cui il montaggio all'incontrario (dalla cupezza alla solarità) vorrebbe forse auspicare il superamento e una catartica purificazione; e la mdp si muove sinuosamente e in modo inquietante dentro una geografia labirintica che appare come la metafora di un inconscio collettivo.

Il film inizia con una acrobatica movenza della mdp che oscilla sugli esterni di un edificio e poi pare entrare dentro una stanza. Qui due uomini seminudi stanno parlando, quando la mdp sembra uscire sulla strada dove è arrivata una volante della polizia. Nella scena successiva i due protagonisti maschili, Cassel e Dupontel, indagano dentro i meandri di un locale gay, il "Rectum", e uccidono un uomo con un estintore. I due in macchina corrono per la città in cerca del "Rectum", poi si impongono di un taxi, e in seguito si avventurano in strade popolate di prostitute, saltando alla fine sul taxi. Stacco, e Alex (la Bellucci), devastata dalle ferite, viene portata via dalla polizia. Alex è ora in un sottopassaggio del metrò, e qui viene violentata e pestata a sangue da un individuo. Ma la donna è ora splendente nella sua bellezza, e familiarizza con Marcus (Cassel) e Pierre a un party. Ma prima del party, i tre viaggiano in metrò, e fanno capire dai dialoghi i loro intrecciati rapporti. Ora Marcus e Alex fanno a lungo l'amore, e la donna scopre di essere incinta. Nella scena finale, la Bellucci siede in un parco dove giocano dei bambini; la mdp si alza in dolly sino a una larga *plongée*. Come è ovvio, la storia va letta all'incontrario: la storia d'amore di Alex e Marcus viene interrotta dallo stupro nei confronti della donna e dal conseguente vagabondaggio per la città dei due amici in cerca del colpevole, sino alla feroce vendetta nel sordido locale gay. Il tutto con elaboratissimi, a volte frenetici, a volte lenti in maniera snervante, piani sequenza che esibiscono il talento registico di Noé (che gioca a fare l'Hitchcock di *The Rope/Nodo alla gola*) ma al tempo stesso imbalsamano la narrazione e rendono lo stesso piano sequenza dogmatico e rigido. *Not a masterpiece*, ma un film piuttosto indicativo del discorso che stiamo facendo: qui non esplode solo la narrazione, ma esplodono i sentimenti, i valori minimi dell'umanità, e anche i corpi (in un insistito piano sequenza dentro un locale gay, la testa di un uomo viene frantumata, anche grazie a dei macabri effetti speciali). «Les temps détruit tout», come suona la didascalia finale (che dunque è anche iniziale) del film; il tempo distrugge tutto, e l'irreversibile diventa reversibile se lo si rilegge al contrario. Come aveva fatto del resto, un paio di anni prima (nel 2000) Lee Chang-dong con il suo *Peppermint Candy* (*Caramella alla menta*): film che inizia con un suicidio e ne ricostruisce le ragioni risalendo a venti anni prima. Operazione alla *Memento* (stesso periodo, 2000), che resta l'archetipo di queste provocatorie operazioni: come in *Irreversibile*, anche qui il protagonista Leonard Shelby (il volto carismatico di Guy Pearce) deve rintracciare uno sconosciuto che ha violentato e ucciso la moglie; e si sveglia ogni mattina in un motel chiedendosi da dove ripartire per la sua storia, popolata di indizi inquietanti, come polaroid e tatuaggi incisi sulla sua pelle. Procedendo *à rebours* verso le radici di una storia e delle storie possibili.



Pulp Fiction di Quentin Tarantino, 1994

Tra i casi esemplari di una frantumazione e di una diversa ricomposizione del racconto, cito *Crossing over* di Wayne Kramer, il cui titolo allude al “varcare i confini” della trama (una serie di storie legate all’immigrazione clandestina negli Stati Uniti), ma può anche essere preso (da qui il titolo del mio paragrafo) come metafora di un “incrociare” le storie, di un superare i limiti della narrazione tradizionale. Il plot intreccia infatti (alla *Crash*) una serie di storie parallele che il regista pretende troppo, semmai, di risolvere tutte insieme: la storia dell’agente dell’agenzia per l’immigrazione Max (Harrison Ford), che ha il compito ingratto di arrestare l’immigrazione clandestina dal Messico; l’operaia messicana Mireya (Alice Braga), che prima di essere arrestata supplica Max di aiutare il suo bambino; l’avvocato Denise (Ashley Judd) che difende i più deboli; il marito di lei Cole (Ray Liotta), che abusa dei suoi poteri facendo avere la green card a una aspirante attrice australiana, in cambio di prestazioni sessuali; Zahra, una giovane musulmana che cerca di far capire il punto di vista del terrorismo islamico; Yong, un coreano che si fa coinvolgere nelle azioni di una gang di giovani criminali. E poi Gavin, un musicista, Taslima, una ragazza del Bangladesh, tutti personaggi e storie che si intersecano in un “crossing over” dei possibili racconti.

Come caso lampante di scardinamento del modo di raccontare una storia, si deve registrare almeno un film di David Fincher, uno dei registi americani più interessanti di questi anni (basti pensare a *Seven* o a *Fight Club*). Suo è infatti *The Curious Case of Benjamin Button* (*Il curioso caso di Benjamin Button*), film “curioso”, appunto, tratto da un racconto di Scott Fitzgerald e interpretato da Brad Pitt. È un adattamento letterario, dunque da analizzare con tutte le attenzioni metodologiche del rapporto cinema-letteratura, ma al tempo stesso diventa un *blockbuster* manipolato con sapienza come solo gli americani sanno fare, con sfarzoso spreco degli effetti speciali e grande autoironia.

È la storia di un bambino (bisogna crederci per entrare nell’identificazione coi personaggi) che per una strana sindrome “nasce vecchio” e invecchia ringiovanendo pian piano. La sua infanzia è dunque sulle stampelle e morirà invece neonato. Abbandonato dal padre come un mostro, viene invece accolto da una famiglia di afroamericani, e da lì comincia un percorso a ritroso verso l’infanzia. Una vita difficile, ovviamente, ricca però di scoperte e condita da una storia d’amore con una donna “normale”. Un amore impossibile, però, perché Benjamin e Daisy (ancora Cate Blanchett) si incontrano quando lui è “ancora” vecchio e lei bambina, si possono amare solo nel breve momento in cui le due età combaciano, e poi inevitabilmente si devono lasciare quando lui “ringiovanisce” e lei logicamente invecchia. Una storia paradossale, cui però lo spettatore crede volentieri, per la bravura degli attori, per la verosimiglianza della ricostruzione e degli effetti speciali, ma soprattutto perché la storia originale di Fitzgerald è una grande metafora della vita e insieme un sogno di immortalità dell’esistenza umana.

Il film fa da *pendant* a un’altra opera complessa, il penultimo film di Francis Ford Coppola, *Youth Without You* (*Un’altra giovinezza*), con protagonista assoluto Tim Roth. Anche in quel caso si tratta di un adattamento (o di una interpretazione) da un testo letterario (il celebre romanzo di Mircea Eliade), anche in quel caso siamo di fronte a una riflessione sull’esistenza e sulle sue complessità. È la storia, infatti, di un vecchio che, colpito da un fulmine, vive un’altra giovinezza” e comincia a regredire anagraficamente. Anche in quel caso, c’è la storia di un amore impossibile con una donna, che però a sua volta compie un viaggio semi-irreale verso la preistoria, rivivendo non solo le sue vite precedenti, ma riprendendo le lingue di ere remote, sino all’origine della lingua stessa e della vita. Film di alto spessore filosofico, dunque, quello di Coppola, che si inserisce in un lungo percorso del cineasta californiano: la riflessione sulle età della vita già espressa in *Jack* (storia di un bambino che invecchia rapidamente e che al college è già decrepito), in *Peggy Sue Got Married* (*Peggy Sue si è sposata*, storia di una donna che viene proiettata in una fase precedente della storia), ma anche nelle indagini sulle “altre gioventù” (da *Rumble Fish/Rusty il selvaggio* a *The Outsiders/I ragazzi della 56ma strada*).

Il film di Fincher è forse più interessato al *côté* spettacolare e non raggiunge le punte autoriali di Coppola. Ma si tratta pur sempre di un esempio coraggioso di cinema, capace di coniugare inquietudini profonde al puro piacere spettatoriale.

A volte il *trend* – dicevo – rischia di divenire moda, ma fa parte anche ormai di un gusto generazionale di scrivere, di girare, persino di pensare (quel “pensare digitale” di cui ha parlato più volte Carlo Infante)²¹, che penetra anche il cinema italiano meno convenzionale. Si prenda l’opera prima di Giuseppe Capotondi, *La doppia ora*, un noir con venature fantasy (un film che conferma dunque la ri-emersione dei generi nel cinema italiano contemporaneo, specie quello prodotto dalla nuova generazione), dall’intensa struttura narrativa, dove le storie si intrecciano e allo spettatore viene proposto di ricomporre la storia con una propria interpretazione. Difficile infatti anche in questo caso raccontare la trama, che si basa invece sulle suggestioni dello spettatore, cui il film getta indizi contraddittori: è la storia di Sonia e di Guido, due frequentatori dei luoghi di incontro per single, dove ci si intervista rapidamente alla ricerca di un partner ideale. I due si innamorano, ma vengono coinvolti in una rapina, dove lui muore e lei, ferita alla testa, entra in coma. Quando la donna si risveglia, viene larvatamente accusata di essere complice dei ladri-assassini, che sono entrati guarda caso quando lui ha tolto l’allarme alla villa dove faceva il guardiano. Sonia è vittima o carnefice? Si è tentato di ucciderla come Guido, o è stata ferita per sbaglio da un proiettile non destinato a lei? E in quale sottile trama surreale è coinvolta? Dopo una serie di incontri al limite del fantasy, Sonia viene sepolta viva e, apparentemente, uccisa. Ma, ecco il colpo di scena, vediamo Sonia che, di soprassalto, si sveglia dal coma. Guido non è affatto morto, e quelle sequenze di immagini oniriche sono state soltanto il prodotto del suo stato comatoso. Ma è proprio così? Nella “realità” cominciano ad accadere le cose che lei ha “sognato” durante il coma. E allora qual è il confine tra realtà e sogno, quali i limiti sottili tra la prefigurazione e la memoria rimossa?

Così che la struttura del film si complica, “esplode” in almeno tre segmenti diversi, e alla fine suggerisce ipotesi diverse allo spettatore: Sonia ha solo sognato la sua morte durante il coma? Oppure – ipotesi più provocatoria ma affascinante – tutta la parte successiva alla sepoltura e al soffocamento è una specie di visione post mortem, una proiezione di immagini e di desideri da parte di un corpo e di un cervello morente?

Fatto sta che questo noir sapientemente costruito – soprattutto per essere un’opera di esordio – funziona e intriga. E bravi sono i due protagonisti Ksenia Rappoport e Filippo Timi che con la loro recitazione un po’ ieratica aiutano a entrare nell’atmosfera rarefatta e irrealistica del film. Che conferma come la linea più interessante del cinema nazionale e internazionale sia quella che fa esplodere la narrazione, intrecciando le storie e impedendo le tradizionali divisioni in “atti”. Un cinema più nevrotico, fratto, adatto ai tempi, giustamente incapace di raccontare in modo armonico.

Per concludere, nella Babel(e) di informazioni e di testi che lo spettatore contemporaneo deve fronteggiare, nel labirinto mediatico in cui deve orientarsi, è sempre più difficile prendere posizione ed esprimere giudizi, offrire analisi “scientifiche”. E resta spesso uno spiazzamento, che è quello di *Inland Empire* di Lynch²² o di *Empire II* (il gioco è voluto) di Amos Poe, il lungo film in digitale (girato addirittura in dv-cam), omaggio-remake a/di Andy Warhol che non solo ripropone il tema di una nuova narrazione (in quel caso davvero esplosa ed esplosiva), ma pone con forza il problema di una ridefinizione e di un ripensamento di nozioni accettate, come quella della stessa parola “film”, oggi tutta da ridiscutere e da reinventare.

1. Mi riferisco al famoso articolo di Truffaut sui «Cahiers du Cinéma», ma anche al volume di Robert Beverly Ray, *A Certain Tendency of the Hollywood Cinema, 1930-1980*, Princeton University Press, New Jersey 1985.

2. Cfr. *Switchover 3. La narrazione esplosa*, Convegno organizzato dal Dipartimento Comunicazione e Spettacolo dell’Università Roma 3, a cura di Enrico Menduni e Vito Zagarrio, Roma, Teatro Palladium, novembre 2007.

3. Cfr. Vito Zagarrio, *Bridging the Gap*, documentario prodotto dalla Cuc sul temi del rapporto tra “insegnare” e “fare” cinema, 2008.

4. Pietro Montani, *Arte e tecnica. Tre matrimoni (di riparazione) e un funerale (annunciato)*, convegno "Cinema e inter-medialità", Roma, 11-13 dicembre 2004; poi in «Bianco e Nero», 554-555, gennaio-agosto 2006.
5. Gondry ha firmato, tra l'altro, numerosi video musicali (per Oui Oui, Björk, Rolling Stones, White Stripes, Chemical Brothers, Foo Fighters, Massive Attack, Cibo Matto, Radiohead) e spot pubblicitari (Levi's, Smirnoff, Gap), prima di esordire sul grande schermo con *Human Nature*.
6. Cfr. David Bordwell, *The Way Hollywood Tells It*, California University Press, Berkeley-Los Angeles 2006.
7. «C'erano sempre discussioni animate con quelli dello Studio. Per quanto tempo si può lasciare che il pubblico resti confuso prima che se ne vada, come se ci fosse una qualche sorta di formula matematica per questo; finiremo per perdere le persone se ci aggrappiamo a questo genere di cose?».
8. «Più è complesso il dispositivo, più ridondante deve essere la narrazione. Le tecniche non abituali devono essere inserite in un frame particolarmente stabile».
9. Gianni Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000.
10. Cfr. Laurent Jullier, *L'Écran post-moderne. Un cinéma du recyclage et du feu d'artifice*, l'Harmattan, Paris 1997 (trad. it. *Il cinema postmoderno*, Kaplan, Torino 2006).
11. Francesco Casetti, Federico Di Chio, *Analisi del film*, Bompiani, Milano 1990.
12. Sulla linea o sull'onda di Canova potrei citare vari altri testi italiani; scelgo tra tutti quello di Valeria de Rubeis che affronta il tema dell'"iperframmentazione". Cfr. V. De Rubeis, *Vedere digitale*, Dino Audino, Roma 2005.
13. Cfr. Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge 2001 (trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002).
14. Cfr. Alberto Morsiani, *Quentin Tarantino: Pulp Fiction*, Lindau, Torino 2008. Di Morsiani vedi anche l'utile e informato *Quentin Tarantino*, Gremese, Roma 2004.
15. Cfr. Augusto Sainati, Massimiliano Gaudiosi, *Analizzare i film*, Venezia, Marsilio 2007.
16. Pietro Montani, *L'immaginazione narrativa: il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Edizioni Guerini e Associati, Milano 1999, p. 92.
17. «Francamente immotivate, se non dalla semplice decisione di raccontare in questo modo». David Bordwell, *Poetics of Cinema*, Routledge Taylor & Francis Group, New York 2008, cap. *Mutual Friends and Chronologies of Chance*, p. 209.
18. «La catena degli eventi riconfigurata segnala una narrazione particolarmente aperta, consapevolmente indirizzata verso lo spettatore». *Ibid.*
19. Cfr. Zygmunt Bauman, *Liquid Modernity*, Polity Press, Cambridge 2000 (trad. it. *Modernità liquida*, Laterza, Bari 2006). Sulla struttura tarantiniana, vedi anche Nicola Sbrozzi, *Più di una lingua: sovvertimento e decostruzione nel cinema di Quentin Tarantino*, Fano International Film Festival, Fano 2006; Alice Auteliano, *Cronosismi: il tempo nel cinema postmoderno*, Campanotto Editore, Pasian di Prato (Udine) 2006. Si veda infine il recente Roberto De Gaetano, *L'immagine contemporanea. Cinema e mondo contemporaneo*, Marsilio, Venezia 2010.
20. Cfr. Paolo Bertetto (a cura di), *Azione! Come i grandi registi dirigono gli attori*, Minimum Fax, Roma 2007.
21. Cfr. Carlo Infante, *Performing Media. La nuova spettacolarità della comunicazione interattiva e mobile*, Novecentolibri, Roma 2004.
22. Cfr. Paolo Bertetto, *L'analisi interpretativa. "Mulholland Drive" e "Une femme mariée"*, in Id., *Metodologie di analisi del film*, Laterza, Bari 2009. Si veda anche P. Bertetto, *David Lynch*, Marsilio, Venezia 2008.