

finire, l'ultimo grande vantaggio: Ray Charles ci ha lasciato proprio l'anno scorso, tanto quanto basta per farci un film e avere a disposizione

qualcosa di *diverso*, che non segue *dogmi*, ma che semplicemente vuole raccontare una storia. E lo fa bene.



un'audience sensibile e appassionata che lo ricorda ancora perfettamente. Pathos, giocato sull'affetto ancora vivo e il doloroso senso del distacco che sempre attrae masochisticamente il pubblico.

Questi i punti di forza che furbescamente contribuiscono a rendere *Ray* un film potenzialmente di successo, ma resta comunque un fatto e cioè: *si possono ancora fare bei film classici*.

Perché in fondo ci troviamo di fronte a una pellicola che non pretende di proporsi per forza con

E l'espedito utilizzato inizialmente per fondere questi due diversi periodi è semplice, ma estremamente efficace e coinvolgente. Godibile, emozionante, *Ray* si lascia vedere a ritmo di *What I's say*, *Alleluja and I love her so*, *Hit the road Jack* e ovviamente *Georgia*. Come è possibile non scivolare dentro le immagini, battendo inconsciamente il piede a ritmo di musica in sala?

Piccolo dettaglio e concludo: il film inizia con un raggio di sole.

La sposa turca (Fatih Akin)

Stefano Lombardini

C
A
M
E
R
A
F
I
L
M

La sposa turca è un film approssimativo, dalla forma composita e sporca, scheggiata e disomogenea. Da qui, precisamente, trae tutta la sua bellezza.

La trama si fonda sul mito cinematografico per eccellenza: nascita, vita e morte di un amore. Sulla morte, lo sappiamo, incombe spesso la censura onirica dell'*happy end*, ma sempre unita alla consapevolezza, insieme classica e moderna, realista e romantica, tragica e comica, che l'amore può solo espandersi-contrarsi e mai risolversi a svanire, ad accettare la sua (in)finitezza;

così come hanno un termine la durata della proiezione, il metraggio della

pellicola, mentre il film, qualsiasi film, continua indefinitamente ad aprire il



proprio mondo allo spettatore, al di qua e al di là dei titoli di coda. In altre parole, il cinema come la coscienza (amorosa), strutturalmente incapace di concepire finali.

Un amore, quindi, colto in tutta la sua violenza e crudeltà. Intorno, grazie al cielo e soprattutto a chi l'ha scritta (lo stesso regista, autore anche di soggetto e sceneggiatura), c'è una storia sbrecciata, piena di buchi narrativi, stereotipi culturali, psicologismi d'accatto e passaggi sconnessi: grazie al cielo, ripeto, perché ne abbiamo veramente abbastanza di copioni stesi coi manuali o, peggio, coi tomi di sociologia di fianco e corsi di scrittura creativa alle spalle. Davvero, meglio script sbilenchi e pieni di *fessure* (nel senso di Derrida e non) ma con l'anima, che *screen-plays* da dieci e lode che puzzano di software per aggiustare i dialoghi e di catena di montaggio delle emozioni.

Stesso discorso per gli altri aspetti del film: dalla colonna sonora hard rock sparpagliata a casaccio (in termini più ortodossi diremmo *anempaticamente*) lungo tutta la storia, alla recitazione altalenante dei due protagonisti, alla fotografia non proprio da Oscar, al montaggio incerto tra espedienti autoriali

(vedi l'uso insistito del *jump cut* e – in misura minore – del piano sequenza e del *frame stop*) e soluzioni più canoniche. Per non parlare dell'inutile orchestra turca che fa da cornice alla narrazione: buona giusto per far parlare i critici di sapiente citazione del coro greco del teatro classico e menate del genere.

E proprio per questo io ripeto: grazie al cielo. È questo il cinema europeo (e non solo) che bisogna opporre al neoclassicismo digital-kolossale per famiglie e/o ragazzini made in Hollywood (e non solo), un cinema che stia sui corpi, sul loro unirsi – basta scopate "artisticamente" velate da giochi di luce e *decoupage*: una scopata va ripresa frontalmente, sotto i riflettori e in continuità, punto e basta, questo dovrebbe essere il nuovo Dogma2005 – e disfarsi – corpi che si drogano, che si gonfiano d'alcol, che imprecano, che si feriscono, che sanguinano, che si amano, che vivono con o senza dio: un cinema che riprenda la lezione di un Abel Ferrara (buttando a mare le sue ossessioni teologiche) e di un David

Cronenberg (tirando in barca le sue ossessioni pagane): un cinema magari *fatto male*, ma che trasmetta qualcosa cazzo – il cazzo di Michael Pitt in PPP in *The Dreamers*, se non c'è nient'altro – qual-



cosa che non si tramuti solo una lacrimuccia o una risatina tra un popcorn e l'altro, ma che al contrario aggredisca e infetti irrimediabilmente chi lo guarda (come il buon vecchio splatter di Brian Yuzna, Sam Raimi e Peter Jackson prima maniera), qualcosa di *cinematografico* insomma, che rimanga lontano anni luce da tutto il resto della melma audiovisiva: in una parola, che sia Arte e faccia lo sporco lavoro che solo l'Arte non ha paura di fare.

E forse siamo sulla buona strada, se *La sposa turca* è stato Orso d'oro al festival di Berlino 2004. Forse.

Se Edward va a Dogville: questioni da cinema migrante

Giuseppe Zucco

C
A
M
E
R
A
C
O
N
F
I
N
I

Siamo nel 1990. Timothy William Burton, regista ormai affermato e di successo, dà il *final cut* al suo film e lo lascia libero di scorazzare per le sale di tutto il pianeta. Il film è una favola gotica dal titolo *Edward mani di forbice*. La storia è di quelle che non dimentichi. Lo spettacolo inizia quando Peggy Boggs, rappresentante di cosmetici in cerca di clienti, si avventura in un sinistro castello situato ai margini di un piccolo paese americano. Qui trova Edward, un giovane pallido e strano, pieno di cicatrici in viso e di numerose cesoie al posto delle mani. Edward, dopo la morte improvvisa del suo inventore-padre, avvenuta prima che po-

tesse applicargli le mani, vive solo. Peggy, impietosa, decide di portarlo con sé, a casa sua, per



farlo vivere con la sua famiglia. Lo strano ospite da subito desta la curiosità delle amiche pettegole di Peggy, che se lo disputano, morbosamente attratte dalla sua *diversità*, e presto entusiasmata dai mirabili lavori che Edward è capace di fare con le sue forbici: tagliare i cespugli in originali forme di creature umane o animali, tosare i cani e realizzare per le signore delle sciccosissime pettinature. Una vicina, la sensuale Joyce Monroe, tenta invano di sedurre Edward, che invece si innamora segretamente di Kim, figlia di Peggy e fidanzata del ricco e cinico Jim. Proprio perchè le forbici di Edward aprono anche le porte, Jim si serve di lui per rubare a casa sua, dove suo padre, ricco quanto taccagno, ammuccia in una stanza tutte le sue ricchezze. Però scatta l'allarme, e Edward rimane in trappola dentro l'appartamento. Ammanettato e arrestato, viene liberato soltanto perché *handicappato*, ma ormai le sue amiche si sono trasformate in nemiche, e Edward, perseguitato, è costretto a rifugiarsi nel



zione. Così i cittadini, incoraggiati dall'arringa di Tom, acconsentono a nascondere la donna e in cambio lei accetta di lavorare per loro. Tutto fila liscio fino al Giorno del Ringraziamento. Poi arriva lo sceriffo in paese. Parla con i cittadini. Cerca una donna. Loro fanno finta di niente e lo sceriffo, prima di andarsene, avvisa di avvertirlo se la trovano. L'arrivo della Legge in paese cambia tutto. Per poter continuare ad essere nascosta, Grace è costretta a subire le peggiori umiliazioni, dal lavoro serrato e pesante allo stupro. Proprio per sfuggire a tutto il marcio, decide di scappare senza riuscirci. E per evitare che fugga ancora, i cittadini incatenano Grace ad una pesante ruota di ferro. Grace continua a lavorare trascinandosi dietro il peso. Fino a quando Tom, d'accordo con gli abitanti di Dogville, chiama al numero che i gangsters avevano lasciato nel caso avessero informazioni sulla fuggitiva. I gangsters arrivano. Il boss è il padre di Grace. Grace, con il benessere del padre, ordina ai gangsters di uccidere tutti, bambini compresi. Risparmierà solo il cane, Mosè.



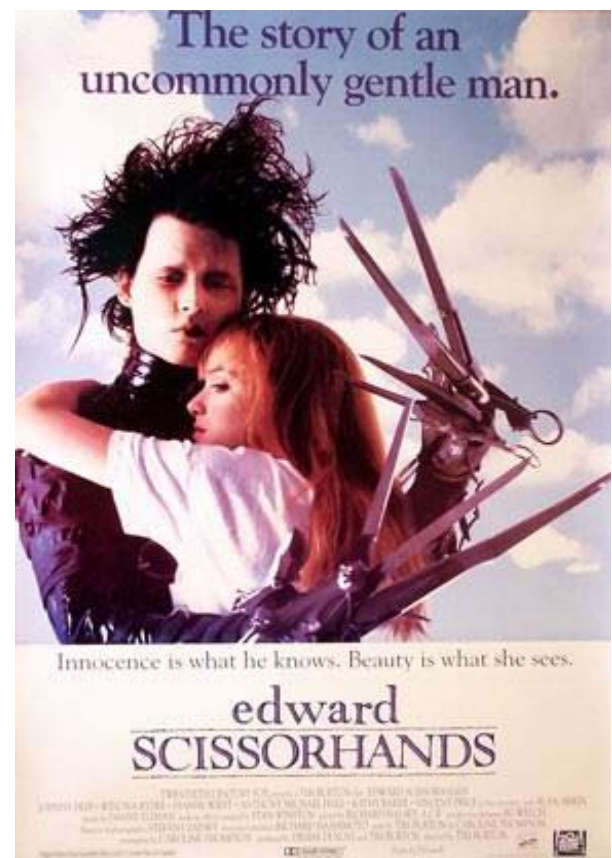
suo castello. Qui lo raggiungono Kim e Jim: la prima per dichiarargli il suo amore, il secondo per ucciderlo. Nello scontro finale, è il crudele Jim a morire, trafitto incidentalmente dalle cesoie di Edward, che poi la ragazza fa credere morto. Kim, da quel giorno, non rivedrà più il suo innamorato. Passano molti anni e moltissimi film. Siamo nel 2003. Lars Von Trier, regista ormai affermato e di successo, dà il *final cut* al suo film e lo lascia libero di scorazzare per le sale di tutto il pianeta. Il film è una tragedia greca ambientata in America dal titolo *Dogville*. La storia è di quelle che non dimentichi. Lo spettacolo inizia quando Grace, una giovane ed affascinante donna in fuga, arriva a Dog-

Siamo nel 2005. E se vi capita di guardare i due film, uno dopo l'altro, all'inizio li date per diversissimi: lontani per stile cinematografico e intenti, discordanti per le emozioni che suscitano, distanti per le modalità di produzione e distribuzione. Ma se li osservate attentamente, i due film, alla fine, hanno molti punti in comune. Primo punto: *la storia che raccontano*. A tirare le somme, i due film continuano a mettere in scena lo stesso archetipo narrativo: quello dello straniero che arriva in un paese nuovo e sconosciuto e che per il solo proporsi sconvolge la tranquilla esistenza di una comunità locale. Secondo punto: *l'ambientazione della storia*. I due protagonisti si muovono all'interno del perimetro di una piccola cittadina americana. E il fatto che sia americana non è puramente un caso. Terzo punto: *i protagonisti della storia*. Da una parte Edward, diverso e con le mani di forbice, dall'altra Grace, diversa e fisicamente bellissima. Comunque, diversi e stranieri. Quarto punto: *la fascinazione dei protagonisti*. Proprio perché diversi, nel fisico come nel

nel fisico come nel carattere, i due nuovi arrivati scatenano una vera e propria tempesta ormonale. Edward viene ripetutamente sedotto dalla Joyce Monroe, Grace subisce violenza da tutti i maschi del paese. Quinto punto: *i protagonisti al lavoro*. Non possedendo nulla da dare in cambio dell'ospitalità, Edward e Grace mettono a disposizione della comunità il lavoro fisico: Edward è lo stylist eccentrico capace di dare forme strabilianti a cespugli, manti canini e capelli di attempate signore, Grace distribuisce il suo tempo dando una mano nell'accelerare le faccende quotidiane degli abitanti di Dogville. Come se il lavoro fosse l'unico possibile mezzo di reale integrazione all'interno delle piccole comunità. Sesto punto: *i protagonisti incontrano la Legge*. Edward viene arrestato in seguito alla rocambolesca avventura nella casa di Jim, Grace è dichiarata "wanted" dal manifesto che lo sceriffo porta a Dogville. L'incontro con la Legge, per i due protagonisti, è quanto di più spazzante. In un attimo, il precario equilibrio della loro posizione all'interno delle comunità viene definitivamente incrinato. Niente sarà più come prima: Edward è additato ed emarginato in quanto pericolo pubblico, Grace è costretta a lavorare il doppio con la paga dimezzata. Settimo e ultimo punto: *l'amore impossibile*. Nessuno dei due protagonisti riesce a stringere un saldo legame affettivo con una persona del luogo. Seppure germogliato, l'amore rimane invisibile, non vissuto, non consumato. Brucia come un desiderio impossibile in Edward, si dilegua nella delusione in Grace.

Se le storie sono simili, e i punti di contatto lo confermano, perché allora dei finali tanto diversi? Non potevano i due registi continuare a raccontare sempre la medesima storia? Cosa ha spinto Lars Von Trier dal deragliare dai binari narrativi che già Timothy William Burton aveva predisposto con cura e attenzione?

Per avere delle risposte, resta da sciogliere il nodo fondamentale della questione. Cosa stanno raccontando i due film, in realtà? Il discorso è semplice quanto intuitivo. I due film parlano, senza mezzi termini, di *immigrazione*: di persone diverse che arrivano in un posto diverso con il sogno di costruirsi una vita diversa, migliore della precedente. E ciò non è un problema interpretativo: l'importanza del punto cinque, nello sviluppo del plot narrativo, concorre ad avvallare questa posizione. Il *lavoro*, la prestazione fisica, all'interno di queste storie, si qualifica come una *soglia* che i protagonisti devono oltrepassare: solo dopo saranno riconoscibili e quindi incasellabili all'interno dello schema sociale che le comunità avevano già precedentemente consolidato. Non ci sono *istituzioni intermedie* che favoriscano e fortifichino l'integrazione sociale: non sono presenti i riti della *religione*, non sono individuabili i precetti



dell'istruzione, non esistono le logiche egualitarie della sanità (in america ancora più che in europa): solo il lavoro fisico è foriero di diritti, doveri e coesione sociale. L'aspetto economico dell'accoglienza di Edward e Grace prevale su quello culturale. Essi sono, più di ogni altra cosa, forza-lavoro, braccia da assoldare, muscoli da sfruttare, intelligenza da impiegare. E tutto questo ricorda, molto da vicino, i processi che le società occidentali, soprattutto quella americana, mettono in moto all'arrivo di nuovi migranti. Chiaramente, i registi non danno, di tutto questo, una rappresentazione realistica. E qui sta, in una volta, la loro genialità e la forza dei film. Perché porre questa problematica all'interno della struttura di una *favola gotica* (Burton) o di una *tragedia greca* (Von Trier) permette ai registi di fare due film estremi, paradossali, che non si piegano alla realtà, ma che mostrano, fino in fondo, le conseguenze dei meccanismi messi in moto. Così, proprio perché estremi, le due opere cinematografiche possono essere lette come *film-emblema*, capaci di restituire alla memoria storica il peso e la caratura di una di una concezione sociale. Non solo storie, quelle di Edward e di Grace, ma testimonianze della trasformazione di un immaginario collettivo.

Non a caso ho segnato, in apertura di articolo, le date di produzione dei film. Proprio perché raccontano una stessa storia, leggerli alla luce di una prospettiva storica ci dà modo di osservare i cambiamenti, le somiglianze, le contraddizioni delle diverse rappresentazioni dell'immigrazione. Di dovere, allora, l'ordine cronologico. Il primo film è *Edward mani di forbice*, e in quanto film-emblema, può riassumere in sé, riguardo all'immigrazione,

tutti gli anni Novanta. L'inizio e la fine del film sono determinanti ai nostri fini. Inizio: Peggy Boggs va e preleva Edward dal suo sinistro castello. Fine: una folla inferocita spinge Edward a tornare verso il castello. Ad uscire fuori dalla metafora, Burton ci parla della società americana che, a corto di manodopera, va nei cosiddetti "paesi in via di sviluppo" per acquistare fresca ed economica forza lavoro (ricordate l'uso di ingegneri informatici indiani nelle sedi della Silicon Valley ai tempi della New Economy?). Il tempo di soggiorno di questi lavoratori è quanto di più stringente: sei mesi, un anno: solo se giustificati in vista della nuova produzione, i loro passaporti temporanei possono essere aggiornati. Appena il tempo di contratto è scaduto, tutti a casa, subito, senza aver maturato, nel frattempo, lo status di cittadino americano, e, quindi, tutti i diritti e doveri che lo status implica. Il film di Burton, in un certo senso, mostra la *macrostruttura* del fenomeno.

Diverso è *Dogville*. Mentre Burton, in quanto americano, ha l'opportunità di dare una lettura del fenomeno da un punto di vista interno alla società che lo pone in essere, Lars Von Trier, in quanto europeo, mostra l'immigrazione procedendo da un punto di vista esterno alla società

americana. Per far intuire l'*estraneità* del suo sguardo, si cala nei panni di Grace o, per meglio dire, nei panni della forza-lavoro. Quello che nota Von Trier è che, nella prima metà degli anni Duemila, tutto è cambiato. Non tanto la logica, né la macrostruttura del fenomeno, quanto la *coscienza dell'uomo occidentale* che trae profitto e rendita dall'immigrazione. Questa volta è Grace a dettar legge alla fine della storia, seppure in punta di revolver. Si rivela l'incubo peggiore, il finale del film, per l'uomo occidentale. Perché dopo secoli di sfruttamento, appena intuisce che non tutto proseguirà così, all'infinito. Ma che presto o tardi, milioni di persone si schiereranno dietro la cassa per riscuotere la loro parte, in diritti doveri e denaro, naturalmente.

I film non denunciano, i film, semplicemente, riflettono il loro tempo. E lo scarto maggiore tra *Edward mani di forbice* e *Dogville* sta non tanto sulla proposizione di logiche sociali quanto nel loro lavoro sull'immaginario collettivo dell'uomo occidentale: il primo lo rafforza, il secondo lo polverizza e insinua atmosfere più cupe di quelle di Burton. Niente consolazione, nessun ordine ristabilito: si rivela l'incubo peggiore, il finale di *Dogville*, per l'uomo occidentale.

Visioni

Fabio Colombo

C
A
M
E
R
A
C
O
N
F
I
N
I

Cineteatro San Marco, una notte di gelo - *Entrata libera*

κισιονι Δι Χασε Χηε Χρολλανο.

Case sparse - Gianni Celati, 2002, Betacam

κισιονι - Δι - Χασε - Χηε - Χρολλανο.

Spulciare annunci e volantini vari con meticolosa sopportazione, inseguire le tracce di libera cultura, attaccarsi come koala a tutti i lembi di pellicola possibili. Meglio se sgualciti. Spicchi di cinema gustati in sale appartate, goduti perché cercati e ricercati, assaporati perché così meravigliosamente indipendenti, chicche rannicchiate in angoli di cielo accessibili solo attraverso magici passaggi segreti. *Social Film*. Finalmente una bella rassegna di cinema indipendente. Di documentari indipendenti, per la verità. In ogni caso non cercatela a Milano, non è qui che va in scena, ma qualche chilometro più a est. Ma importa poco.

Il Cineteatro San Marco è luogo vero ed esperito in prima persona, ma è anche l'Ideale, il passaggio segreto, la sala appartata dove gustare, godere e assaporare. Il passaggio segreto, che magia.

κισιονι - Δι - Χασε - Χηε - Χρολλανο.

Documentario moderno sul Moderno e le sue trasformazioni, case simbolo divenute simboli in rovina, metafora tremendamente concreta del Grande Passaggio Moderno. Urbanizzazione, meccanizzazione, industrializzazione, comunicazione, informatizzazione, razionalizzazione. Tutti fenomeni che hanno segnato la distruzione della civiltà contadina, che in quelle case oggi crollanti viveva la sua apoteosi, in quelle aie oggi abbandonate celebrava i suoi riti, di giorno, il duro lavoro, la sera, qualche chiacchiera comunitaria intorno al fuoco, in quei fossi che oggi la società moderna usa per scaricare i rifiuti della sua opulenza faceva scorrere sovrana l'acqua linfa vitale per il palcoscenico quotidiano delle proprie umili performance: il campo.



Tutto questo, tutto questo Gianni Celati lo coglie nelle splendide inquadrature di case in rovina, lungo il Po'. Nei muri scrostati, nelle crepe avanzanti, nei legni marciti, nei tetti crollati. Immagini poeticissime. Porte e finestre impietosamente chiuse a nascondere l'inquietante spettacolo della decomposizione, oppure mancanti, a mostrarlo a tutti, quello spettacolo. Ma non ci sono spettatori, per le Case-Che-Crollano. Il finestrino di un'auto in corsa è un'inquadratura troppo transitoria per restare. I T.I.R. passano veloci sulle strade che attraversano le Case-Che-Crollano. Trasportano merci, per le quali qualcuno pagherà dei soldi. Il loro rumore è frequente, fastidioso, e copre il suono sordo del mondo che fu. Storie che fuggono dimenticate. Panche di legno, insetti pervasivi. Acque stagnanti. Un Po' decadente.

ριστοι - Σολο - ριστοι - Δι - Χασε - Χηε - Χρολλανο.

Il cinema gioca volutamente a mostrare sé stesso. Le telecamere sono spesso in scena, colte nell'atto di *mostrare*, e l'attrice protagonista è costantemente svelata nel suo atto di *recitare*. Il regista è spesso in scena con lei. Chi allora ci sta facendo vedere il tutto? Sembra quasi una misteriosa Entità Superiore... chissà, la Storia, o il Dovere di Non Dimenticare, o addirittura, la Morale. O, forse, il Cinema stesso.

ριστοι - Δι - Χασε - Χηε - Χρολλανο.

Come la Casa Usher, di Edgar Allan Poe, che pian piano, non facendoci caso, si avvicinava al crollo, finché un giorno fu inghiottita in uno stagno. Crollò. E con lei tutto quello che ci *viveva* dentro.

L'intensità delle parole e delle immagini è tutto quel che resta. Ripetutamente scorrono T.I.R. in primo piano. Le interviste agli (ex) abitanti sono spesso mediate dallo schermo di un laptop, appoggiato sul sedile di un treno dove alcune persone discutono, di quelle case che crollano. È qui, sulla carrozza di un treno, che si consuma lo spettacolo del *discorso*.

Discorso che metaforicamente, a bordo di un treno, *attraversa* la Realtà, la osserva mentre sfugge, costantemente fuori fuoco. Là fuori, intanto, tra le rovine delle Case-Che-Crollano, là, nella bruma appiccicosa, là dove i binari del discorso non arrivano, sono solo bellissime immagini di distruzione. Che raccontano, raccontano, raccontano, nel perfetto silenzio della loro innocente crudeltà. Fuori è gelo, pieno inverno. È un'estasi di sensi. Le Case Crollano, le Visioni Restano.



Realtà (dis)continue

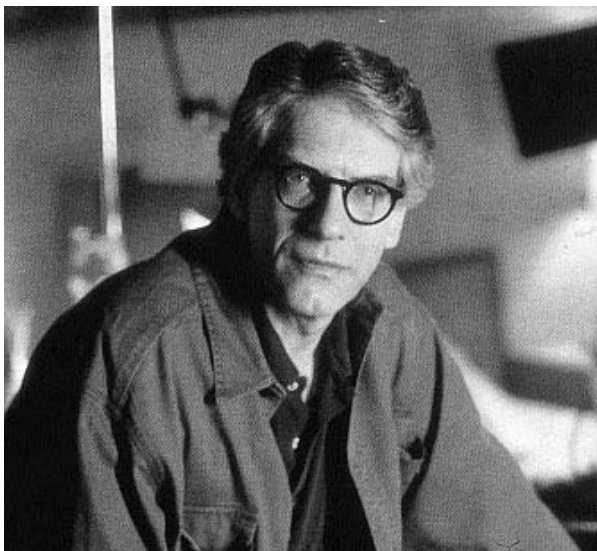
Cenni sparsi per un'analisi di *eXistenZ* (D. Cronenberg 1999)

Mauro Resmini

C
A
M
E
R
A
C
O
N
F
I
N
I

La partita che Cronenberg mette in campo è tutta giocata sulla sovrapposizione -o meglio- intersezione di diversi livelli di realtà, fino al punto in cui questi vengono a (con)fondersi l'uno nell'altro. Qui sta, a parer mio, uno dei punti di maggiore interesse, e cioè il modo in cui Cronenberg fa letteralmente "passare" i suoi personaggi attraverso i diversi piani di realtà. I casi emblematici sono tre, ma riconducibili a due. Il primo è quando si stacca dalla scena di sesso tra i due protagonisti all'inquadratura di Jude Law nell'allevamento di trote, mentre ne sta squartando una. Lo stacco è nettissimo, quasi da togliere il fiato, e lascia disorientati: queste sensazioni sono esattamente quelle che prova il personaggio (o la PERSONA?!) nel film, instaurando perciò una prima dimensione di continuità, quella a livello emotivo tra momenti diversi, quali la rappresentazione cinematografica e la visione spettatoriale. Questo stacco, all'apparenza netto, mantiene però altri due sottili elementi di non-discontinuità o non-rottura; innanzitutto il "ponte sonoro"

(traccia audio che si estende da prima della fine di una sequenza a dopo l'inizio della successiva) dei gemiti di Jennifer Jason-Leigh: iniziano verso la fine della scena di sesso e continuano per qualche secondo -a prima vista inspiegabilmente- anche quando Law si trova nell'allevamento. Il secondo elemento, ben più decisivo, si situa sul piano diegetico/narrativo: ciò che abbiamo visto non è propriamente uno stacco di montaggio, o perlomeno, volendolo considerare tale, possiede dei peculiari caratteri di anomalia. Mi spiego: in uno stacco come quello preso in considerazione si ha l'ovvia impressione di trovarsi in un altro tempo e in un altro luogo rispetto a quelli della sequenza precedente. In realtà (se così si può dire parlando di *eXistenZ*...) non è così; innanzitutto il luogo è sempre lo stesso, cioè il videogioco: è ragionevole sostenere che i luoghi di cui è composto l'ambiente di una videogame "esistono" solo se il giocatore, il protagonista, l'"eroe" li attraversa. Perciò, posto Law come "giocatore" (anche la Leigh gioca, ma Cronenberg vuole chiaramente



farcì identificare con Law), e posto che Law "vive" nel videogame un luogo alla volta, è come se contemporaneamente gli altri luoghi (dove pure è stato prima o andrà dopo) non esistessero. Da ciò, è come dire che Law è sempre nello stesso luogo, perché, appunto, è l'unico che esiste. Quindi, continuità spaziale. In più, continuità temporale: il passaggio dal retrobottega (con la Leigh) all'allevamento è del tutto istantaneo. Ciò significa che non accade nulla nel frattempo, come se la distanza temporale tra i due momenti fosse ridotta allo zero. Il che, nella concezione cinematografica del tempo della narrazione, è impensabile: e qui subentra la logica del videogame, che è in grado di incollare adiacenti sullo stesso continuum temporale (e spaziale) eventi apparentemente distanti nel tempo (e nello spazio), senza scompensi o fratture nel tessuto narrativo. E' chiaro che una logica del genere applicata al cinema di scompensi nel provoca parecchi... Per concludere, comunque, utilizzando un paradosso si potrebbe dire che, anche se formalmente si tratta di uno stacco di montaggio, "concettualmente" è più vicino ad un piano sequenza, poichè ri-

spetta, come ho sostenuto, una continuità emotiva (personaggio-spettatore), linguistica (il ponte sonoro) e spatio-temporale con la sequenza precedente.

Il secondo elemento si lega a due sequenze, e cioè ai due "ritorni alla realtà" da eXistenZ (anche se poi scopriremo che di "realtà" non è ancora il caso di parlare...). In entrambi i casi (dopo l'assassinio del cameriere cinese e dopo l'incendio nell'allevamento) si succedono rapidamente tre tipi di inquadrature: una dal videogame, una dalla realtà e una, quella in mezzo, dove si verifica una compresenza tra elementi scenici del videogame e della realtà, come se fosse una scena "di passaggio". Questa "ibridazione" tra elementi appartenenti a contesti diversi (anche se poi scopriremo che il contesto è lo stesso) simboleggia tutto un filone tematico dell'opera di Cronenberg: da "La mosca" (uomo e animale) a "Videodrome" (uomo e televisione), da "Crash" (uomo e automobile) a "Il pasto nudo" (l'uomo e i fantasmi della propria vena creativa). E spesso "ibridazione" significa più specificatamente "contaminazione" e poi "malattia" (le spore contaminano i pod, e li fanno ammalare), proprio perché l'oggetto che viene contaminato è sempre e invariabilmente la CARNE, altra ossessione ricorrente in Cronenberg. La carne pulsa, si contrae, VIVE, e soprattutto SI APRE O VIENE APERTA, squarciata, penetrata, forata, sezionata dall'esterno, ma più spesso dall'interno, mostrando fratture, tagli, buchi (abissi?) il più delle volte simili a vagine, e percepiti come tali non solo dallo spettatore, ma anche dagli stessi personaggi all'interno del film. Di qui un altro tema ricorrente del regista canadese, cioè il sesso, che viene rappresentato come un'esperienza complessa, che trova spesso nel dolore il piacere e la soddisfazione, e che rimane legata indissolubilmente alla carne.



CAMERASUTRA

pagine di cinema

rivista universitaria indipendente

Numero 5 – febbraio 2005



diretta da Serena Corvaglia + Stefano Lombardini
scritta da Marco Agustoni, Adriano Bernocchi, Andrea Castelli,
Fabio Colombo, Serena Corvaglia, Davide Fracasso,
Stefano Lombardini, Ileana Ongar, Mauro Resmini, Giuseppe Zucco
info e web camerasutra@yahoo.it - www.geocities.com/camerasutra

gli articoli rispecchiano esclusivamente il pensiero dell'autore – stampato in proprio

C
A
M
E
R
A
F
U
M
E
T
T
O

