

vuole dire trova quasi sempre *il modo* giusto di dirlo, e nei momenti migliori senza un'inquadratura di troppo né una di meno, portandoti con la mente e con il cuore esattamente *là* dove il film ha bisogno che tu stia.

Qualche sbavatura virtuosistica ogni tanto la possiamo trovare, d'accordo, assieme ai cliché del cinema orientale come la continua esplosione di momenti shock senza la previa suspense, i ritmi frenetici spezzati da pause arbitrarie e la recitazione costantemente sopra le righe, però ciò non toglie che, in mezzo a tanti film che sono una sbrodolata dall'inizio alla fine, *Old Boy* è e rimarrà sempre di una compattezza e di una coerenza inarrivabili.

Hotel Rwanda (Terry George)

La nebbia e la memoria

Giuseppe Zucco

C
A
M
E
R
A
F
I
L
M



Nebbia. E davanti quella nebbia, un furgoncino bianco, fermo. Le mani sul volante sono quelle di Paul Rusesabagina. Gli occhi, quelli che s'infilano nel cotone sporco della nebbia, sono i suoi e del suo assistente, seduto di fianco. Nebbia. E dietro quella nebbia, un ponte. Bisogna passare di lì, e in fretta. Gli accadimenti congiurano contro il tempo. E il furgoncino, spinto dall'abilità di Paul, parte. E il cotone, quello lì, tutto intorno, ad asciugare la visibilità. A spegnere lo sguardo. Come una palpebra aggiuntiva su quattro occhi spalancati e all'erta. Paul lascia andare il furgoncino sul ponte. Con una cura estrema. Dosando la velocità. Sgranando gli occhi e tutti gli istinti. E improvviso, il furgoncino, sobbalza. Quasi a passare su un dosso, il furgoncino. E dopo il primo dosso, un altro. E a quello, un successivo, a sommersi. Il furgoncino non cammina più. Ondeggia, letteralmente. E non ci puoi fare niente. Se non tirare il freno a mano. O continuare a ondeggiare, sul ponte. Paul spegne il motore. Vorrebbe vederci chiaro. Ma il cotone, sporco, ad insinuarsi dappertutto. Scende, così. Apre lo sportello. Si trova per strada. Va a controllare le ruote, ciò che sotto quelle ruote passa. Paul rimane senza parole. Vorrebbe gridare, consumarsi in un unico lamento. Ma anche le parole, mute, inservibili.

Quello che vide Paul Rusesabagina, quel giorno, sul ponte, fu una fila interminabile di cadaveri. Stesi dappertutto. Migliaia e migliaia di persone ormai cadaveri. Paul trattenne questo ricordo, come moltissimi altri, e aspettò degli anni. Poi, finalmente, incontrò un regista, Terry George. Decisero, insieme, che quella storia, quella di Paul e del Rwanda, dovesse essere raccontata.

Che era impossibile, a soli dieci anni dai fatti, che quella storia risultasse ai più sconosciuta. Quasi fosse una di quelle note, al margine della pagina di un libro di Storia, facilmente trascurabile. Ci furono un milione di morti, in Rwanda, nel 1995. *Genocidio*, è una parola che scotta. Per questo bisogna impugnarla con cautela. Ma qui la si può gridare per quanto è lampante. E non si capisce se è più grave l'orrore compiuto dagli Hutu ai danni dei Tutsi. O la strategia da Ponzio Pilato dell'ONU. O il *silenzio* intorno a questa storia. Come se fosse una leva del potere e dei media, quel silenzio. La teoria della *agenda setting*, insegnano i manuali di comunicazione di massa. Se una storia non la racconti, se non entra nell'agenda degli argomenti della politica e dei mass-media, allora quella storia, e tutte le sue conseguenze, e tutte le sue complicità, non è mai esistita. Nebbia, solo quella, intorno allo spettatore.

E viene da pensare a Terry George e a Paul Rusesabagina mentre lavoravano al film. Animati da quella idea. Una sola, affilatissima, idea. *Sfidare la nebbia*. Spazzare via la nebbia, e accendere un uragano di precisione intorno ai fatti che portarono al genocidio. Facendo combaciare, con cura, le tessere di un puzzle saltato per aria anni prima. Ed è proprio lì la genialità dell'operazione. *Mettere in forma l'orrore*. Cercare la rappresentazione, netta e definitiva, del massacro. Raccontare il cuore di tenebra, intravisto in fondo a tutta quella nebbia, senza sconti per nessuno. Non pulisce e non disinfetta la ferita, *Hotel Rwanda*. Ma la restituisce alla memoria, intatta, per quello che è stata, con l'orrore a colare dappertutto.

E quel titolo, *Hotel Rwanda*, è il migliore che potessero trovare. Perché l'hotel non è solo il posto in cui troveranno rifugio e riscatto morale, grazie a Paul Rusesabagina, migliaia di profughi. Ma è anche la chiave per capire, e comprendere, le ragioni del massacro. A pensarci bene, *hotel* non è un termine qualsiasi. Ma è un modo preciso per designare uno spazio molto particolare. L'hotel è un *non-luogo*, direbbe l'antropologo francese Marc Augé. Uno spazio *attraversato*, non un luogo di fissa di-

mora. Dove colui che lo attraversa non può leggere né la sua storia, né la sua identità, e tantomeno il suo rapporto con gli altri. Dove gli elementi legati ad una storia comunitaria, collettiva, sono invisibili e assenti. L'hotel, questo tipico non-luogo, è uno spazio "perduto tra un passato senza traccia e un futuro senza forma". E viene da pensare che con questo film, Terry George, finisca per affermare, con un'implicita accusa, che: il Rwanda non è un luogo, ma un hotel. Perché non è il risultato di una storia e di una precisa identità nazionale. Ma è la conseguenza di una spartizione coloniale, di quelle fatte a tavolino. Su una cartina, gli europei, anni fa, a tracciare i nuovi confini statali, con il righello degli interessi e la matita del profitto. A preferire ad un luogo definito, libero, con la sua storia e la sua identità, uno spazio di solitudine, un non-luogo. Lì, in quella spartizione di terre, la causa del dramma. Era già prevista la matanza, e l'orrore. Come se il pensiero colonialista, e perciò razzista, avesse ideato la

forma perfetta della pulizia etnica: quella che si avvera da sola, senza implicazioni occidentali. A colpi di machete, nel 1994, gli Hutu la misero in pratica, quella cosa lì. *La pulizia etnica perfetta*. Chiaro che appena racconti una cosa del genere si formi tutta quella nebbia intorno. Non rimane che proiettare all'infinito film come *Hotel Rwanda*, allora. La luce del cinema a schiarire il cuore di tenebra della nebbia, e della memoria.



Millions (Danny Boyle)

Davide Fracasso

C
A
M
E
R
A
F
I
L
M

Premessa: un film di Danny Boyle non è mai scontato e prevedibile (vedi *Piccoli omici-di tra amici*, *Una vita esagerata*, *The beach*, *28 giorni dopo* e sopra tutti *Trainspotting*).

A valorizzare il tutto che seguirà sul nuovo film da sottolineare la sceneggiatura di Frank Cottrell Boyce (diverse sceneggiature scritte per Winterbottom) e la fotografia di Anthony Dod Mantle (lo incontriamo dopo Dogville).

Tesi: eccoci all'ultimo lavoro del regista inglese, *Millions*. In un'Inghilterra a sette giorni dall'accogliere (?) l'euro e salutare la sterlina Damian, un bambino a cui è appena morta la mamma si ritrova con più di duecentomila sterline letteralmente cadute dal cielo sopra la casetta di cartone fatta da lui stesso, quasi a costruirsi un mondo parallelo che non trova spazio nella casa nuova (serendipity) in cui vive insieme al fratello e al padre. I soldi: dono di Dio, errore umano o entrambi? I due bambini (Axel Etel e Lewis McGibbon) si ritrovano

con questi soldi da gestire e ognuno lo fa a modo suo. Damian vorrebbe donarli tutti ai poveri ma sono troppi (?), Anthony li usa per farsi una posizione e guadagnarsi i favori degli amici a scuola. Ma arriverà qualcuno a reclamare il malloppo..



Boyle racconta una favola infilandoci mille spunti e i contenuti più svariati; il risultato è un film che non ha una coerenza ed un'organicità.. ..una specie di collage dai contorni più colorati e visionari. Collage dicevo. Vediamone alcune sfaccettature.

Il film inizia immergendo subito lo spettatore in un'atmosfera favolistica mostrando la costruzione della nuova casa della famiglia in uno stile grafico che ricorda i videogiochi a cui accennerà anche in seguito (playstation 3).

Ci viene immediatamente presentato il particolare interesse di Damian per i santi che sfocia in vere e proprie visioni, dal colloquio con una vissuta Santa Chiara che si fuma un cannone a un improbabile San Pietro che rivisita in ottica laica la parabola della moltiplicazione dei pani e dei pesci (dalla parabola spunto di riflessione interessante).

Nel film viene sottolineata la normalità dei santi, quasi a voler dire che sono semplicemente uomini (e questo lo sapevamo già..). Ho trovato un po' semplicistico il modo di presentare queste figure, anche se ci sono mostrate attraverso gli occhi di un bambino. Non manca un pizzico di cinismo nel mostrare i bambini (soprattutto il fratello maggiore) argomentare richieste di



caramelle e sbagli con la morte della madre.

Al centro della storia c'è il rapporto tra i soldi e i due bambini. Eccessivamente naturale la facilità con cui i piccoli gestiscono questi soldi, addirittura Anthony propone di investirli in immobili come un provetto economista degli anni nostri. Quando i bambini capiscono di non poterli spendere tutti prima dell'arrivo dell'euro si comprano un videotelefonino per giocarci, quasi a simboleggiare il trionfo del superfluo nella società di oggi, telefonino che poi diventerà canale di comunicazione tra i fratelli e la figura oscura.

Eh sì, perché come in tutte le favole c'è l'uomo nero, venuto per riprendersi i soldi che porta scompiglio e tensione nella

famiglia e nello spettatore, invitato sino alla fine ad identificarsi con lo sguardo del bambino (operazione solo parzialmente riuscita).

I protagonisti iniziano a insospettare il padre e il preside quando Damian dona mille sterline per costruire pozzi in Africa. Da qui poi gli eventi porteranno i bambini a rivelare al padre il congruo gruzzoletto.

Tutti questo denaro farà entrare anche il padre in uno stato di confusione da cui non uscirà fino alla fine. Quindi..

I soldi rovinano sempre tutto?..troppo facile e scontata la morale se fosse questa..anche se il rapporto tra il Natale artificiale e il grande circolo dei beni è innegabile..

Molto intenso il momento in cui, dopo aver scoperto il padre a letto con la ragazza promotrice dei pozzi in Africa, Damian scappa nella sua cassetta di cartone dove per cinque minuti incontra e stringe a sé la figura della madre che chiarisce gli intenti della storia..

" il miracolo non sono i soldi, sei tu.." dice la mamma a un figlio deluso e scosso per le vicende e per aver visto nel letto una donna diversa dalla madre.

Il finale ci riporta nella dimensione favolistica (che ogni tanto rischia di perdersi lungo la narrazione filmica).

Damian, alla fine il vero protagonista, autoafferma la propria centralità e porta l'happy end in Africa, dove si immagina con il padre e il fratello (e la ragazza promotrice dell'iniziativa umanitaria..) a portare coi soldi rimasti i pozzi nel deserto, a portare l'acqua che è vita che è speranza a scorrere dove non c'è. milioni di spunti e frammenti che rendono la storia discontinua, frammentata e intuibile solo a sprazzi dallo sguardo osservante.

Non mi resta che concludere con un'

Ipotesi : (tratta dal dialogo tra Damian e S.Pietro):

"posso fare del bene anche se i soldi sono rubati?"

La febbre (Alessandro D'Alatri)

Andrea Castelli

C
A
M
E
R
A
F
I
L
M

E' possibile, oggi, costruirsi una vita che insieme al mantenimento di un lavoro permetta di poter coltivare i propri sogni, per quanto modesti essi siano? E si può riuscire a fare un film che affronti questa difficile domanda? Alessandro D'Alatri, regista italiano ormai giunto al suo quinto lungometraggio, cerca di dare una risposta a queste questioni col suo ultimo lavoro. Lo si può forse considerare il secondo capitolo di una ricognizione sullo stato delle istituzioni che fondano (fondavano?) la nostra società: prima la Famiglia, ora il Lavoro. La storia è quella di Mario Bettini (interpretato da Fabio Volo, che D'Alatri aveva già fatto esordire nel precedente *Casomai*), un trentenne ancora alle prese con gli esami universitari e col sogno di aprire un locale notturno insieme ad alcuni amici, il quale viene assunto come impiegato comunale nella città di provincia in cui vive. Per lui è l'inizio di una nuova vita, segnata anche dall'incontro con una ragazza (col volto dell'incantevole Valeria Solarino), che si rivelerà però ben presto



amara, a causa dell'avversione dimostrataagli dal suo superiore. La triste situazione venutasi a creare lo condurrà a una scelta estrema quanto coraggiosa.

Risulta chiaro fin dall'inizio - quando udiamo le note del *Va' pensiero* provenire da una radio - che l'intento del regista è quello di narrare, attraverso le vicende di un ragazzo di provincia, una storia tutta italiana, che sappia descrivere sensazioni e umori che animano il nostro paese in un momento

in cui il pessimismo è dilagante. *La febbre* parla dell'Italia e della mancanza di rispetto che i suoi cittadini nutrono per la propria memoria e per i propri morti. In questo aspetto il film sembra volersi porre come erede della vecchia commedia all'italiana, quella che attraverso piccole storie di uomini comuni sapeva tratteggiare con pochi tratti la situazione sociale del paese.

Per narrare la vicenda, il regista utilizza un tono leggero, sospeso tra realtà e sogno, in cui la dimensione onirica funge da "luogo" (dell'anima?) dove al protagonista è concesso di esprimere i suoi reali sentimenti (l'attrazione per Linda, l'insofferenza verso il suo capo, la delusione verso la patria), cosa che non gli è permessa nella vita reale, dove è invece spesso costretto a fare buon viso a cattivo gioco. Col procedere della storia il racconto si indebolisce un po' rispetto alla prima parte, a tratti sfiora il ridicolo (si pensi alla scena onirica tra gli alberi, che sembra lo spot di un deodorante), ciò nonostante non smarrisce mai una certa sincerità di fondo.

D'Alatri viene dalla pubblicità (ambito nel quale è tuttora impegnato con diversi progetti, sua ad esempio la regia dell'ultima campagna TIM) e si vede, specie nel modo originale con cui sono costruiti i raccordi tra una scena e l'altra. In generale non c'è però compiacimento, e fortunatamente mancano le ridicole pretese autoriali presenti in tanto cinema italiano contemporaneo. Anche nella storia che racconta, *La febbre* sa affrontare

con maestria situazioni che in altri casi sarebbero scadute nella banalità (l'incarico al cimitero) e si dimostra più credibile, rispetto ad altri film recenti che descrivono la generazione dei trentenni (i vari Muccino, Ponti, Ozpetek), in quanto mostra meno indulgenza verso i suoi personaggi, dei quali viene sottolineata prima di tutto la mediocrità: lo stesso protagonista ha ottenuto infatti il lavoro grazie alla raccomandazione e alla tangente pagata dal padre ora defunto.

La questione di fondo, su cui il film si (e ci) interroga, è se sia possibile realizzarsi all'interno del *sistema*, oppure se per seguire i propri sogni e le proprie ambizioni di felicità, sia necessario "fare da soli" e rifiutare di far parte di una società che sembra saper coltivare solo invidia (la "febbre" del titolo) e diffidenza verso il prossimo. La risposta data dal film, nonostante il finale in apparenza splendente, è negativa: Mario, ormai sfiduciato, pur avendo ottenuto una piccola rivincita in campo lavorativo, sceglie di costruirsi una vita *al di fuori* del mondo normale, in un idilliaco e bucolico epilogo che tanto ricorda la vicenda del romanzo «Due di due» di Andrea De Carlo.

E allora, tornando alle due domande iniziali, pur con qualche difetto il tentativo di un "racconto nazionale" che *La febbre* mette in pratica è da valutare positivamente; quanto alle prospettive dei giovani, l'esilio volontario pare l'unica soluzione, ma meglio tenersi la carta d'identità, verranno tempi migliori.

Intégrale Reiner Werner Fassbinder

Paris, Musée Georges Pompidou

Laura Atie

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

Avrebbe compiuto 60 anni, quest'anno. Invece, quasi come da copione, l'enfant maudit del *nuovo cinema tedesco ed europeo del dopoguerra*, nel mezzo del cammino della sua vita ambigua, violenta e tormentata, si fa un'overdose e se ne va. Con la stessa fretta che aveva di vivere, in un momento solo l'autodistruzione di un mito mostruoso autocreato, giusto per non tradire la poetica dell'artista moderno come miglior nemico di se stesso.

Nelle aule della *Sorbonne* sembra essere l'unico degno di essere citato insieme a **Pasolini**; ad avvicinarli, il profilo di una figura scomoda. Il coraggio della parola che affonda, dell'immagine che taglia, quello sì, a qualcuno può dar fastidio. Dopo, è solo dopo che ci si sente persi senza il sostegno di voci potenti, chiare, scandalose perché semplicemente *vere*.

Come quella di **R. W. Fassbinder**.

Ancora per qualche giorno il *Beaubourg* omaggia sontuosamente il regista – ma anche attore e autore sulla scena dell'Action Theater di Monaco, assorbito completamente da *Brecht*, *Artaud* e *Genet* – con una retrospettiva integrale della sua opera, una corposa produzione di oltre quaranta film, nel giro di una quindicina d'anni. D'altronde "*il cinema è la sola famiglia che abbia mai avuto*", e *gira, gira* febbrilmente, lasciando emergere, soprattutto all'inizio, quella passione per i classici hollywoodiani, le avanguardie e la pornografia da quattro soldi. Da un certo punto in poi circoscrive il campo di questi esercizi, abbandona la panoramica e si stringe sul più vero dei suoi soggetti, la Germania, quella degli anni '70, divisa, ferita, una contraddizione, un paradosso ontologico.

Ne racconta le dissonanze, volgendo lo sguardo ai margini, dove le minoranze più deboli cercano la propria dimensione, mettendo a fuoco gli argomenti più delicati e stridenti, incomunicabili in una società ipocrita che non vede, e soprattutto non vuole



vedere: dalla prostituzione all'omosessualità, senza ipocrisia, senza maschere, ci sbatte in faccia l'estrema intrinseca difficoltà dei rapporti umani, sporcati sempre e comunque dall'ingiustizia.

Escluso, come i suoi protagonisti, si riflette nelle loro vite disperate, nelle loro storie d'assenza d'amore, negate e senza speranza, in bilico tra sensualità, tenerezza e cruda, crudele carnalità.

Emerge prepotente un quadro storico sociologico e psicologico profondo, la frattura insanabile tra l'uno sconfitto e gli *tutti gli altri*, i giochi di potere che annientano la dignità; insomma, una critica tanto lucida e feroce quanto vergognosa, che ancora una volta trova nel cinema uno strumento di denuncia che costringe a specchiarsi nell'altero.

La retrospettiva, accompagnata anche dall'uscita di un cofanetto DVD prestige e da un'importante pubblicazione editoriale (un ritratto di 600 pagine curato da *Thomas Elsaesser*) si arricchisce di un'installazione di due video concentrati su due nodi tematici prepotenti nell'evoluzione della sua opera, la donna totale fatta di carne e pensiero e i ciechi labirinti della malata politica contemporanea ed anche di un'esposizione dedicata al backstage: fotografie delle riprese, fotogrammi delle pellicole, appunti, storyboards, scenari... per poter restituire un'immagine il più possibile globale, rotonda, cercando di svelarne soprattutto l'estetica della rappresentazione.

Animazione e realtà: (kung)fusione

Marco Agustoni

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

A pochi giorni da quando sto scrivendo, uscirà nelle sale italiane la nuova fatica di Stephen Chow, autore del fenomeno mediatico *Shaolin Soccer*, film giunto nei cinema occidentali solo dopo un lungo periodo di diffusione attraverso sistemi *peer to peer*. Al di là del giudizio su quest'ultima opera di Chow, intitolata dalle nostre parti *Kung Fusion* (rispetto all'originale *Gong Fu*: c'è da dire che per una volta siamo riusciti a non scempiare del tutto il titolo di un film straniero nella traduzione), di cui potete trovare una mia dettagliata - per quanto forse un po' confusa - recensione su www.kinematrix.net, c'è un elemento di questo film che mi interessa discutere in questa sede.

Kung Fusion è un film con attori in carne ed ossa che, soprattutto attraverso un uso massiccio di effetti speciali, tende alla forma cartoon. I personaggi si schiantano dappertutto e poi si rialzano come se niente fosse, corrono come negli inseguimenti fra il Roadrunner e Wile Coyote, utilizzano mosse speciali degne di Dragonball... e il ritmo frenetico della narrazione fa tanto assomigliare il film a certi cartoni animati, in particolar modo quelli targati Warner Bros.

Un antecedente è senza dubbio *The Mask*, del 1994, che peraltro si avvaleva di un attore (Jim Carrey) che anche al naturale è capace di smorfie cartonesche; altri esempi non mi vengono in mente, ma probabilmente ce ne saranno. Sia comunque chiaro che non mi riferisco a quelle opere che mescolano riprese dal vero ed animazione, in stile *Chi ha incastrato Roger Rabbit?*, poiché simili casi risalgono addirittura ai primi decenni del secolo passato (già la serie di *Alice*, risalente al 1926, immergeva la piccola protagonista in carne ed ossa in un mondo di cartoni animati).

Alludo in questa sede ad un tipo di film che vuole far tendere la materia reale verso la forma cartoon, deformandola e mutandone la natura. Si tratta quindi di prendere un determinato tipo di materiale



espressivo (la ripresa dal vivo) e di trattarlo con le modalità proprie di un materiale espressivo differente (l'animazione).

Un'operazione per certi versi speculare è invece quella messa in atto da opere come il discutibile *Final Fantasy*, che cercano di portare l'animazione ad un grado di verosimiglianza più alto possibile. Sebbene si tratti finora di film con tematiche fantastiche o fantascientifiche, e non ancora di prodotti di animazione che vogliono mimare la quotidianità, anche in questo caso un determinato materiale d'espressione è in un certo senso snaturato: si chiede infatti all'animazione di "sostituire" la realtà. Anzi, di migliorarla.

Un altro caso analogo al sovracitato *Final Fantasy* è *Polar Express* di Robert Zemeckis, sebbene si tratti di un qualcosa di ancora differente: si è partiti da tecniche avanzatissime di *motion capture* per ottenere effetti di verosimiglianza accurati ed espressivi. La ripresa dal vero è quindi utilizzata come base per rendere l'animazione più "reale", con un'ulteriore confusione di piani espressivi.

Ecco, personalmente reputo che fra le due diverse tendenze la più prolifica

possa essere la prima: sebbene non consideri né *The Mask* né *Kung Fusion* due capolavori, penso che se la componente degli effetti speciali e la scrittura del film vengano ben dosati, sia possibile raggiungere dei risultati interessanti (o, quantomeno, anche solo divertenti). Nel secondo caso invece, mi sembra poco produttivo



tentare di "fare assomigliare" l'animazione alla realtà: voglio dire, questa è già "perfettamente reale" così com'è, non serve

di certo "migliorarla". Piuttosto, credo che l'animazione possa dare buoni frutti perseverando sulla propria strada, ovvero quella di fornirci qualcosa di *diverso dalla realtà*, senza tentare quindi di sostituirla. Tuttalpiù, qualche sana contaminazione non può certo far male...

Revoir Renoir

Serena Corvaglia

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

"...Il tragico della vita è che tutti hanno le loro ragioni....."

Vi presento Renoir.

Certamente, per molti è già noto. Altri potrebbero cadere nel fraintenderlo col padre, celebre pittore. No, Jean Renoir, "il più francese dei registi francesi" secondo Sedoul, la cui filmografia si estende dagli anni 20 agli anni 60 circa del secolo scorso, cresciuto insieme al realismo poetico francese dal quale in qualche modo resta indipendente, autore di capolavori che sono stati celebrati in tutto il mondo, riscoperti da Langlois nella la Cinémathèque di Parigi.

Recita la celebre frase che ho riportato sopra Octave, il personaggio da lui interpretato in "La regola del gioco" (1939), probabilmente il suo film maggiormente riuscito e che insieme a "La carrozza d'oro" (1953) sono bastati a travolgermi in una riscoperta del regista francese. Corrono i film di Renoir, acutamente rimandano alla riflessione divertendo, offrendo una ricchezza di personaggi diversi, innamorati e traditori e poi ancora innamorati, frivoli, passionali, saggi, divertenti.

"La regola del gioco" è una commedia dal ritmo incalzante, brillante ritratto cinico della borghesia dell'epoca, dove amici e amanti di un marchese si trovano riuniti per qualche giorno nella sua tenuta per una partita di caccia alla lepre. L'ipocrisia cela gli intrighi amorosi e le gelosie accese, e l'ascesa degli eventi che tessono la perfetta rete di relazioni tra gli 8 personaggi-protagonisti culmina in un punto in cui la commedia si trasforma in dramma, *dramma allegro* straordinario, in cui il lavoro sui personaggi effettuato da Renoir, autore peraltro della sceneggiatura, mescola le vite dei borghesi alla vera psicologia degli attori. La capacità di Renoir, infatti, non si limita alla messa in scena, ma si estende anche al lavoro di scrittura del film che corre parallelamente al lavoro sull'attore. La stesura dei dialoghi, la scelta delle scene, la creazione di un personaggio vengono modellate sulla passionalità e il carattere dell'attore, che entra anima e corpo in una parte in cui recitare diventa quasi riproporre se stessi, spontaneamente.

"L'italianità della commedia dell'arte" - dice Mereghetti - è ciò che di più bello troviamo in "La carrozza d'oro", film tra farsa e melodramma dove Anna Magnani, appassionata come solo lei può essere, arriva insieme alla sua compagnia teatrale presso una colonia spagnola in sud america e viene contesa da un viceré, un torero e un suo vecchio amore. Mentre tutti vogliono la carrozza d'oro del viceré, lei la ottiene in pegno dell'amore del viceré, e indomabile, a tratti ruffiana, tra scandali e gelosie accende e mantiene acceso il film per tutta la sua durata. Stupendo.



Infine scusate.. ma proprio non riesco a fare a meno di dirlo.. si tratta di uno dei film preferiti da Truffaut, in onore al quale nominò la sua personale casa di produzione cinematografica "Les films du Carrosse".

Infine, un grande assente in questo articolo: certamente non si può citare Renoir senza il terzo dei suoi capolavori più noti, "La Grande Illusione" (1937), dove alcuni ufficiali francesi vengono continuamente trasferiti da un campo di concentramento tedesco all'altro proprio ogni volta che il piano per la loro fuga è a buon punto. Io, purtroppo, non l'ho ancora visto, ma porrò rimedio al più presto. Se qualcuno vuole farmi compagnia...

