

**UNIVERSITA' DEGLI STUDI DI BOLOGNA**  
**FACOLTA' DI LETTERE E FILOSOFIA**

Dottorato in Studi teatrali e cinematografici  
XX ciclo

Area 10 - Scienze dell'antichità, filologico-letterarie e storico-  
artistiche

**L-ART/06 CINEMA, FOTOGRAFIA E TELEVISIONE**

***ELEMENTI POSTMODERNI  
NELL'HORROR AMERICANO CONTEMPORANEO.  
FORME TESTUALI E CULTURALI  
DELLA MUTAZIONE  
1968-1998***

Relatore  
**Prof. Guglielmo Pescatore**

Coordinatore  
**Marco De Marinis**

Presentata da:  
**Chiara Armentano**

**Esame finale Anno 2008**

# INDICE

<b>Introduzione.....</b>	<b>4</b>
 <b>Capitolo I: POSTMODERN THEORY, NEW MEDIA E CINEMA</b>	
 <b>1. Elementi del dibattito teorico-critico : Epistemologia, Sociologia,Media</b>	
1.1 Moderno, Postmoderno. Linguaggio, Episteme.....	17
1.2 Post-capitalismo Post-moderno.....	28
1.3 Codici e simulacri. Postmodernità e media.....	33
 <b>2. Postmoderno o Neobarocco? Scelte di lessico</b>	
2.1 Costanti culturali e morfologiche del Postmoderno. La forma di <i>eccesso</i> .....	43
 <b>3. Cultura di massa ed evacuazione del senso</b>	
3.1 Postmoderno a Hollywood.....	53
3.2 Cultura di Massa, Distruzione del <i>Pleasure</i> , Postmodern Theory e Horror.....	58
 <b>4. Suono del Senso, Senso del Suono</b>	
4.1. Sonoro, Postmoderno e <i>Sublime</i> .....	69
4.2. Figure del suono, Figure dell'immersione.....	79
 <b>5. Crisi del racconto e nuove forme testuali</b>	
5.1. Estetica della <i>Ripetizione Postmoderna</i> : Forme del <i>DATABASE</i> (I).....	86
5.2. Estetica della <i>Continuità Postmoderna</i> : Forme dello <i>SPAZIO NAVIGABILE</i> (II).....	102
5.3. La Citazione Postmoderna: <i>Attualizzazione, Ripetizione, Perversione e Memoria Sintagmatica</i> .....	113
5.4. Soggettive, Oggettive, P.O.V. Postmoderni: <i>Sguardi proibiti, Prospettive dell'irrapresentabilità</i> .....	129
 <b>6. Dall'immagine-tempo all'immagine-spazio</b>	
6.1. Postmoderno e "Spazializzazione": <i>l'Immagine-Interfaccia</i> .....	138

6.2. <i>Spazi e Sguardi</i> del cinema postmoderno: <i>Spazio Database</i> , <i>Spazio Navigabile</i> , <i>Sguardi Cyber-flâneur</i> , <i>Sguardi Simulativi</i> .....	144
6.3. Immagine-Movimento, Immagine-Tempo, Immagine-Spazio: <i>Le dimensioni del tempo nel cinema postmoderno</i> .....	166
6.4. Il <i>film postmoderno</i> . Un breve riepilogo.....	177
<b>7. Feminist Theory e postmoderno</b>	
7.1. Teoria femminista e Post-Moderno.....	180
7.2. (Post)-Femminismo e Film.....	185

## Capitolo II: IL FILM HORROR AMERICANO

### 1. Dalla fantasmagoria all'horror: genesi e sviluppo di un genere

1.1 Horror e Fantastico: tra <i>Arte</i> e <i>Industria</i> .....	190
1.2. Horror <i>classico</i> in Usa: <i>Alcuni riferimenti testuali 1931-1963</i> .....	200

### 2. Le origini del cambiamento: il decennio Sessanta

2.1. Introduzione: i nuovi Mostri dell' <i>American Society</i> .....	212
2.2. Esempi proto-postmoderni: <i>THE BIRDS</i> , <i>BLOOD FEAST (I)</i> .....	219
2.3. Esempi proto-postmoderni: <i>CARNIVAL OF SOULS</i> , <i>THE HAUNTING (II)</i> .....	227

## Capitolo III: ELEMENTI POSTMODERNI NEL HORROR AMERICANO CONTEMPORANEO

### 1. Visione e orrore postmoderno

1.1. 1968. L'occhio che "eccede". <i>Iper-visione, Intra-visione</i> .....	233
---	-----

### 2. Forme testuali del nuovo horror

2.1. Modelli ripetitivi del Database.....	250
2.2. Modelli continui dello Spazio Navigabile.....	280
2.3. Il genere- <i>trans</i> -genere. <i>Sonoro, Schizofrenia, Commedia</i> , <i>Intertestualità, Ironia</i> del nuovo horror.....	301

<b>3. Spazi, Tempi e Sguardi nell'Horror Postmoderno</b>	
3.1. Spazi e tempi del Database. <i>Linearità</i> e <i>Caso</i> .....	310
3.2. Spazi e tempi del Navigabile. <i>Labirinto</i> e <i>Virtualità</i> .....	316

**4. Perché l'horror postmoderno non è anti-femminista**

4.1. <i>Horror e Femminismo (I)</i> . Gender e piacere <i>anti-femminile</i> .....	326
4.2. <i>Horror e Femminismo (II)</i> . Perché l' <i>horror postmoderno</i> non odia le donne .....	332

**CONCLUSIONI**

<b>Riflettendo sulla <i>ri</i>-convergenza mediatica.....</b>	<b>338</b>
---	------------

<b>BIBLIOGRAFIA.....</b>	<b>345</b>
--------------------------	------------

<b>FILMOGRAFIA.....</b>	<b>370</b>
-------------------------	------------

# INTRODUZIONE

*Siamo arrivati a concepire la storia come una  
successione di linguaggi distinti e ugualmente  
espressivi ognuno con le sue specifiche variabili  
estetiche e ognuno con limiti e potenzialità che  
derivano dal proprio predecessore ...  
Analogamente, ogni fase della storia dei media  
computerizzati offre specifiche opportunità  
estetiche e una sua visione del futuro; in sintesi,  
il proprio “paradigma di ricerca”.*

Lev Manovich, *Il linguaggio dei nuovi media*

## La definizione di un campo di ricerca

L'ambito teorico inerente il discorso “postmoderno” – termine ombrello più che abusato per indicare un certo status culturale contemporaneo – ha condotto intellettuali e studiosi verso un ampio dibattito interdisciplinare non ancora esaurito, intento a indagare cambiamenti epistemologici, sociali ed economici, strettamente legati a un panorama mediatico in continua evoluzione. A volte ritenuta etichetta fuorviante, inefficace o del tutto superata, la questione inerente il postmoderno sembrerebbe invece delinearci ancora viva e determinante, anche alla luce di recenti (ri-)pubblicazioni di studi già protagonisti del dibattito iniziale.<sup>1</sup>

Presentandosi come una condizione inglobante l'intera società di massa, la maggior parte degli studi critici che si è occupata del problema<sup>2</sup>, primo fra tutti quello autorevole di Fredric Jameson<sup>3</sup>, sembra concordare sul fatto che il postmoderno debba considerarsi una sorta di norma egemonica, o meglio “una

---

<sup>1</sup> È il caso di Fredric Jameson, il cui noto intervento ormai datato, *Postmodernism or the Cultural Logic of the Late Capitalism*, in “New Left Review”, n. 146, 1984, pp. 59–92, (trad. it. *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano 1989), è stato ripubblicato insieme ad altri saggi, in Id., *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*, Duke University Press, Durham 1991, da poco tradotto in italiano in *Postmodernismo, ovvero La logica culturale del tardo capitalismo*, (trad. di Massimiliano Manganelli), Fazi, Roma 2007.

<sup>2</sup> Per una ricognizione critico-teorica complessiva sul postmoderno, si vedano i contributi basilari di Lyotard, Jean-François, *La condition postmoderne*, Édition de Minuit, Paris 1979, trad. it. *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano 1981; Harvey, David, *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Blackwell, Oxford 1990, trad. it. *La crisi della modernità. Alle origini dei mutamenti culturali*, Il Saggiatore, Milano 1997; AA. VV., *Immagini del postmoderno*, Cluva, Venezia, 1983; Ceserani, Remo, *Raccontare il postmoderno*, Bollati Boringhieri, Torino 1997; Maldonado, Tomàs, *Il discorso moderno e il termine “post”*, in *Il futuro della modernità*, Feltrinelli, Milano 1987, pp. 15–20; Kumar, Krishan, *From Post-Industrial to Post-Modern Society. New Theories of the Contemporary World*, Blackwell, Oxford 1995, trad. it. *Le nuove teorie del mondo contemporaneo. Dalla società post-industriale alla società post-moderna*, Einaudi, Torino 2000.

<sup>3</sup> Oltre ai testi già citati, si aggiunga anche Jameson, F., *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*, Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, BFI, London 1995.

dominante culturale”<sup>4</sup>, in grado di definire l’intero universo contemporaneo. Nonostante la difficoltà di isolare dati oggettivi, alcune questioni essenziali possono essere tracciate all’interno di un panorama tanto vasto e sfaccettato. Innanzitutto il termine “postmoderno”, lo spiega bene Gianni Canova<sup>5</sup>, suggerisce in sé un paradigma di riferimento, quello della *modernità*, con l’intento esplicito di superarlo, esorcizzando una forma ritenuta ormai inadatta a descrivere l’odierno scenario culturale. Jameson stesso ricollega la nascita del postmoderno a una frattura imputabile alla fine del “centenario movimento moderno”<sup>6</sup>, confermando in tal modo l’intrinseca istanza di rottura che identificherebbe la nuova era. Comunque venga valutato, il postmoderno sembra configurarsi pienamente come un atto distruttivo di ciò che è stato: il riferimento è rivolto al sovvertimento della forma moderna, alla presa di coscienza della fine di un’era dominata dall’occhio, dalla razionalità cartesiana, dai grandi racconti e la grande Storia. Andreas Huyssen ritrae il nuovo paradigma come una condizione storica e al tempo stesso uno stile, “part of a slowly emerging cultural transformation in Western societies, a change in sensibility”<sup>7</sup>. Isabel Cristina Pinedo in proposito scrive: “for my purposes, the postmodern world is an unstable one in which traditional (dichotomous) categories break down, boundaries blur, institutions fall into question, Enlightenment narratives collapse, the inevitability of progress crumbles, and the master status of the universal (*read* male, white, monied, heterosexual) subject deteriorates”.<sup>8</sup> Conclude che sarebbe più fruttuoso discuterne come una rottura dovuta a una serie di tensioni – non il risultato di un originario evento traumatico – includendo l’Olocausto, Hiroshima, la guerra fredda, il Vietnam e i vari movimenti di liberazione associati agli anni Sessanta, diritti civili, potere nero, femminismo e liberalizzazione del movimento gay.<sup>9</sup>

Il postmoderno si configura un panorama in continua evoluzione, in cui alla progressiva perdita di interezza, di “sistematicità ordinata” tipicamente moderna, è contrapposta la perenne mutevolezza, la polidimensionalità e una jamesoniana “*coincidentia oppositorum*”<sup>10</sup>, che fa convivere gli opposti ma impedisce un qualunque intento normativo. Una simile “frattalità” della cultura contemporanea, dove per “frattale” si intende “qualsiasi cosa la cui forma sia estremamente irregolare, estremamente interrotta o frastagliata”<sup>11</sup>, coinvolgerebbe ogni ambito della produzione e della fruizione di fenomeni ed oggetti sociali, culturali, economici.

---

<sup>4</sup> Jameson, F., *Il postmoderno o la logica...*, cit., p. 8.

<sup>5</sup> Canova, Gianni, *L’alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000.

<sup>6</sup> Jameson, F., *Il postmoderno o la logica...*, cit., p. 7.

<sup>7</sup> Huyssen, Andreas, “Mapping the Postmodern” [1984], in Nicholson, Linda (ed. by), *Feminism/Postmodernism*, Routledge, New York 1990, p. 234.

<sup>8</sup> Pinedo, Isabel Cristina, “Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film”, in Prince, Stephen (ed. by), *The Horror Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ 2004, p. 86.

<sup>9</sup> Ivi, p. 87.

<sup>10</sup> Canova, G., *op. cit.*, p. 15.

<sup>11</sup> Calabrese, Omar, *L’età neobarocca*, Editori La Terza, Bari 1987, p. 127.

Investendo il discorso sul cinema, il dibattito sul postmoderno fa scaturire un ampio esercizio teorico finalizzato a delimitare un'ipotetica corrente, o un nuovo modo di fare e intendere il film in direzione postmoderna. Ad emergere in maniera sempre più frequente nel cinema contemporaneo sarebbe “la consapevolezza dello scarto inevitabile che si è creato fra visione e conoscenza”<sup>12</sup>, in grado di determinare un nuovo rapporto con il suo spettatore. Il francese Laurent Jullier, non a caso, attribuisce alla “postmodernità filmica” quei connotati di “immersività” e “pluri-sensorialità”, tipici anche del virtuale, definendo quanto chiama “film-concerto” il prodotto di evoluzione dall'immagine-traccia baziniana verso “l'immagine-sensazione”, che “è, forse, inscritta fin dall'inizio, *in nuce*, nel dispositivo cinematografico”.<sup>13</sup> Priorità del presunto cinema postmoderno sarebbe un particolare dialogo che il film instaura col suo spettatore, “caratterizzato in primo luogo da segnali espliciti di frammentazione, dispersione, da processi sociali e culturali di assemblage e disassemblage”, riscontrabili anche nell'eterogeneo panorama mediale, e da “modalità comunicative finalizzate alla costruzione di rapporti con il pubblico sempre più connotati nella direzione di una predominante autoriflessività”.<sup>14</sup> Volendo sintetizzare, la ricerca di costanti e variabili avrebbe reso il fenomeno cinematografico “postmoderno” un regime rappresentativo *auto-refenziale*, sistematicamente *citazionista*, variamente *intertestuale* e in grado di coinvolgere lo spettatore in una sorta di globale *immersione pluri-sensoriale*.

La presente ricerca, all'interno dell'ambito più ampio degli studi sul postmoderno in campo filmico, ha considerato suo oggetto d'indagine il film horror statunitense, esaminandone modelli esemplari compresi tra il 1968 e il trentennio successivo.

La scelta di campo è stata determinata da un duplice presupposto teorico. In primo luogo il genere in questione, alla luce del suo carattere consolidato e dalla fortuna costante nell'arco della storia del cinema, si è rivelato uno strumento duttile al confronto con i caratteri e le strutture formali dei modelli precedenti, consentendo di valutare gli scarti e le evoluzioni contemporanee del genere. In secondo luogo la produzione orrorifica mostrerebbe un'innata predisposizione alla dinamica intertestuale tipica del trend postmoderno, confermando la propria validità di territorio d'indagine nella disamina del fenomeno. La penuria di pubblicazioni accademiche sull'argomento in Italia, e, di contro, la prolificità all'estero di studi in tale settore – soprattutto in ambito anglosassone – sono ulteriori ragioni che motivano l'attenzione per il caso del horror statunitense.

La scelta del periodo considerato è stata individuata grazie a più fattori complementari: il 1968, momento di rottura storica e ideologica secondo gli studi

---

<sup>12</sup> Canova, G., *op. cit.*, p. 38.

<sup>13</sup> Jullier, Laurent, *L'écran postmoderne. Un cinéma de l'allusion e du feu d'artifice*, L'Harmattan, Paris 1997; trad. it. *Il cinema postmoderno*, (trad. di Carla Capetta), Edizioni Kaplan, Torino 2006, p. 38.

<sup>14</sup> Negri, Alberto, *Ludici disincanti: forme e strategie del cinema postmoderno*, Bulzoni, Roma 1996, pp. 11, 12.

più autorevoli presi in esame (F. Jameson/J. F. Lyotard/J. Baudrillard), è anche l'anno in cui entra in vigore il sistema di autoregolamentazione della censura statunitense (C.A.R.A.), che consente a contenuti "eccedenti" la norma – principalmente violenza e sessualità – di poter comparire previa classificazione del pubblico.<sup>15</sup> Il film horror americano subisce un fondamentale riassetto, nelle forme e nei contenuti, anche in seguito a questo evento istituzionale, e in concomitanza di una serie di eventi politici e storici determinanti.<sup>16</sup> Il caso, poi, interviene a ribadire quanto presupposto, con l'uscita di alcune pellicole che sembrano confermare l'inversione testuale verso modalità rappresentative definibili postmoderne.

Il genere horror realizzerebbe ciò che è stato, in origine, l'obiettivo primario del medium cinematografico, "stupire" e "shockare" un pubblico eterogeneo ancora giovane e ingenuo. Molti, infatti, sono gli studiosi che hanno associato la nascita e la fortuna della settima arte proprio alla riproduzione di stimoli visivi e "shock sensoriali" d'impianto già concretamente orrorifico: "The oft-cited 'shock of the new' [...] retrospectively codifies early optical novelties, none more so than what is considered the "first horror film" – the Lumiere company's *L'Arrivée d'un train en gare*".<sup>17</sup>

Ciò che sembrerebbe accomunare la struttura del film tout court a quella del film dell'orrore sarebbe la tendenza di entrambi a eludere la progressione

---

<sup>15</sup> Il "Rating Administration" (CARA), entrato in vigore nel 1968, consentiva di classificare le pellicole in base a lettere dell'alfabeto (M, R, X) che ne determinavano il pubblico consentito. "G" per "General Audience" ed "M" per "Mature", distinguevano pellicole godibili dai più differenziandole dalle lettere "R" di "Restricted", dai contenuti borderline con sesso e violenza – l'horror vi era generalmente compreso – e "X" che indicava il preciso divieto a un pubblico di età inferiore ai diciassette anni.

<sup>16</sup> Il decennio Sessanta rappresentò per gli Stati Uniti uno dei periodi più neri nella storia del paese: gli orrori del conflitto in Vietnam, gli assassini di entrambi i fratelli Kennedy e di Martin Luther King, furono solo alcuni degli episodi di violenza che segnarono per sempre la politica e la storia del paese. Cfr. La Polla, Franco, *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*, La Terza, Roma – Bari 1987; Wood, Robin, *Hollywood from Vietnam to Reagan*, Columbia University Press, New York 1986.

<sup>17</sup> Diffrient, David Scott, "A Film Is Being Beaten. Notes on the Shock Cut and the Material Violence of Horror", in Hantke, Steffen (ed. by), *Horror Film. Creating and Marketing Fear*, University Press of Mississippi, Jackson 2004, p. 59. In proposito si riporta per intero la nota di riferimento dello stesso Diffrient, chiarificando quanto definisce "cinematic sensationalism" del film horror contemporaneo: "The idea that the 'cinematic sensationalism' of contemporary horror films gestures back to early film spectatorship and reception is not a novel one. Many historians of horror have located its origins in early cinema, among them David Bartholomew, who dates the film genre "back to the Lumiere brothers's 1895 exhibition of *A Train Entering a Station*, a short documentary sequence to which early audiences reacted with a frenzy, ducking away from the seemingly onrushing train on the screen and fleeing the auditorium in fear. Of course, the Lumieres's little film was not a horror film as we've come to know it, but it provoked fear and psychological unease in its audiences (who had not yet learned how to 'look' at movies), and that is precisely how the horror film has always functioned historically"(205)". Ivi, nota 4, pp. 231–232. In proposito, si rimanda all'indagine del cinema delle origini (1895–1915) di Tom Gunning e André Gaudreault che distinguono due modalità di organizzazione del discorso cinematografico: il sistema delle "attrazioni mostrative" e quello della "integrazione narrativa". Cfr. Gaudreault, André, Gunning, Tom, *Le cinéma des premiers temps, un défi à l'histoire du cinéma?*, in Aumont, J., Gaudreault, A., Marie, M. (a cura di), *Histoire du cinéma: nouvelles approches*, Publications de la Sorbonne, Paris 1989, pp. 49–63.



conseguenziale di un discorso coerente e motivato, propendendo verso l'aggregazione slegata di dati eterogenei e stimoli audio-visivi tesi a sconvolgere lo spettatore. Si avrà modo di constatare, nel corso di questo studio, come il cinema definibile postmoderno – horror compreso – imbocchi in modo sempre più consapevole una simile direzione.

### **Costruzione di un modello di analisi**

Obiettivo di questo lavoro è quello di esaminare *forme testuali e culturali* ricorrenti nel *film horror americano*, delineandone i caratteri generalmente definibili “postmoderni”. In quest’ottica, il termine postmoderno non verrà a indicare un periodo della storia del cinema, ma una serie di forme e di operazioni riscontrabili in buona parte degli odierni prodotti filmici statunitensi.

Per “forma testuale”, sarà intesa la modalità di aggregazione dei dati informativi in un intreccio filmico, propendendo per un approccio di tipo teorico-cognitivista.<sup>18</sup> Per approccio “cognitivo” si intende ricostruire il senso del film a partire dalle tracce testuali presenti in esso, configurandone i significati e le forme dalla loro organizzazione. Da questa prospettiva, un “intreccio” – la forma esatta in cui il film presenta gli eventi – risulta fondato essenzialmente su relazioni causali, temporali e spaziali. Secondo quanto osserva David Bordwell, “The basic-training aspect of the film’s early portions – its tendency to give visual cues, let us draw inferences, and then confirm or disconfirm them by verbal statement – arises from *manipulation of causal information*”.<sup>19</sup> La manipolazione dei dati nella storia prosegue e necessita (quasi) sempre di legami causali, o almeno questo sembra vero nel film di fiction statunitense articolato sulla forma della “narrazione”. Seguendo un tale approccio, il nostro tentativo sarà dimostrare come il cinema contemporaneo violi tali premesse destrutturando, frammentando e disperdendo l’intreccio in rapporti non-causali classificabili secondo nuove configurazioni testuali definibili “postmoderne”.

Per “forma culturale” sarà intesa, invece, una convenzione formale che, dalla tecnologia, passi a organizzare l’esperienza di realtà nella cultura esistente, delineando la propria validità a livello simbolico e universale. Entra qui in campo il secondo aspetto fondamentale della ricerca, rivolto a un’analisi del film che tenga conto delle forme culturali dei nuovi media, secondo le ipotesi di “rimediazione”<sup>20</sup> e “transcodifica”<sup>21</sup> tra i due sistemi. Il tentativo perseguito

---

<sup>18</sup> Capofila di questo tipo di approccio è stato lo studio di Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film* [1985], Routledge, London 1990. Fra gli studiosi che ne hanno seguito e ampliato i presupposti, ricordiamo Branigan, Edward, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London, New York 1992, la cui metodologia è stata attentamente considerata in questo studio.

<sup>19</sup> Bordwell, D., *op. cit.*, p. 51, corsivi d’enfasi miei.

<sup>20</sup> Il termine è diventato di uso comune grazie al noto studio di Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, Mass. 1999; trad. it., *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e associati, Milano 2002. L’assunto fondamentale del concetto di “rimediazione”, che trae le mosse dallo studio di

cercherà di unire le due prospettive, forme testuali e culturali da un'ottica cognitivista/rimediativa, suggerendo che il cinema e il computer abbiano molto più da condividere che semplici piattaforme convergenti<sup>22</sup>, bensì strutture aggregative cognitivamente e culturalmente congruenti, ritenute determinanti nel fenomeno del film postmoderno.

Per raggiungere gli obiettivi prefissati, questo studio ha visto tre fasi principali rispondenti a relative sezioni dell'opera.

La prima sezione intende definire le *costanti culturali e morfologiche* dei fenomeni attinenti il postmoderno a un livello macro-sistemico (episteme/socio-economia/mass-media), che risultino applicabili anche all'oggetto filmico. Se, in sintesi, il "moderno" coincideva principalmente con forme unitarie del sapere, unidirezionalità della storia, incontrovertibilità della verità e ipertrofia della vista, il postmoderno nega e disperde tali presupposti. Attraverso l'analisi dei maggiori studi teorici, si è isolati trasversalmente i fattori comuni a livello culturale – *convergenza, frammentazione, manipolazione, immersività* – e a livello morfologico – *eccesso* – come fluttuazione ai limiti di un sistema, definendo in tal modo i caratteri del nuovo assetto. La costante morfologica interviene a pervertire il sistema consolidato del moderno, inverando spinte eccentriche in grado di favorire i fenomeni e le costanti citate. La prospettiva d'analisi per questa sezione è stata generalmente epistemologica. Come osserva Omar Calabrese, punto di

---

Marshall McLuhan (*Understanding Media: the Extensions of Man*, Routledge & K. Paul, London 1964; trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1967), riconosce il contenuto dei media digitali come il prodotto di tutti i media che li hanno preceduti. Tale processo mostrerebbe la propria reversibilità, permettendo ai media "vecchi" (cinema, televisione, fotografia) di aggiornare le proprie strutture e configurazioni tramite un'ulteriore "rimodellamento" con le nuove tecnologie. "La rimediazione opera in entrambe le direzioni: gli utenti dei vecchi media come film e televisione possono cercare di appropriarsi e rimodellare la grafica computerizzata, così come gli artisti di grafica digitale possono rimodellare cinema e televisione". Ivi, p. 76. Tale movimento di "competizione" e "integrazione" si realizza tramite un fitto insieme di relazioni mediali che rielabora il concetto stesso di "multimedialità" all'interno del cosiddetto "network di remediation", in grado di alimentare la tensione dialettica tra nuovi e vecchi media. Il nostro proposito di confrontare le forme testuali del cinema con quelle culturali dei nuovi media, vorrebbe confermare esattamente questo reticolo di ibridazioni.

<sup>21</sup> "Nel gergo dei nuovi media "transcodificare" un oggetto significa tradurlo in un altro formato. La computerizzazione della cultura produce gradualmente una transcodifica analoga di tutte le categorie e di tutti gli oggetti culturali. Ciò vuol dire che le categorie e i concetti culturali vengono sostituiti, a livello di significato e/o di linguaggio, da nuove categorie e da nuovi concetti che derivano dall'ontologia, dall'epistemologia e dall'uso del computer. Dunque i nuovi media agiscono come veri e propri precursori di questo processo più generale di riconcettualizzazione culturale". Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Massachusetts Institute of Technology, MIT Press, 2001; trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Ed. Olivares, Milano 2002, p. 70.

<sup>22</sup> Con il termine "convergenza" Henri Jenkins intende il fenomeno d'intersezione fra contenuti di diverse piattaforme mediatiche, vecchie e nuove. Il suo discorso, più che approfondire gli aspetti tecnologici del fenomeno, parla di convergenza nei termini di consumo e pratica sociale. "Vecchi e nuovi media sono stati costretti a coesistere. Ecco perché la convergenza, piuttosto che il paradigma della rivoluzione digitale, sembra essere la spiegazione più plausibile del cambiamento mediatico degli ultimi anni. Lungi dall'essere sostituiti, i vecchi media vedono trasformare la loro funzione e il loro status, per effetto dell'introduzione di nuove tecnologie". Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2006; trad. it., *Cultura convergente*, (trad. di Vincenzo Susca e Maddalena Papacchioli), Apogeo, Milano 2007, p. XXXVII.

riferimento per questo studio, “...esistono dei «caratteri», delle «episteme», delle «mentalità» d’epoca, ed esse sono riconoscibili in quanto reti di relazioni fra oggetti culturali. Ma: primo, non è necessario tracciarne una precisa definizione cronologica; secondo, non sono mai tratti unificanti di un’epoca, ma di uno stile di pensiero e di vita che si porrà in conflitto più o meno produttivo con altri. [...] solo attraverso una interdefinizione dei concetti operativi è possibile garantire il controllo sugli oggetti analizzati. I fenomeni non parlano mai da soli e per evidenza. Bisogna «provocarli»”.<sup>23</sup> La prospettiva articolata da Calabrese torna utile nel comprendere il metodo utilizzato per questo studio in relazione agli argomenti indagati nei primi due paragrafi del capitolo iniziale.

Il terzo paragrafo approfondisce gli aspetti strettamente industriali della Hollywood contemporanea a partire dall’inizio degli anni Settanta – chiarendo meglio aspetti tecnici dell’industria cinematografica – e inizia a discutere del film horror postmoderno intendendolo oggetto in grado di smentire l’antica accusa modernista all’inconciliabilità tra cultura di massa e forma alta di critica all’ideologia dominante. In questo senso si spiegherebbe la pertinenza della prima costante rinvenuta nel fenomeno, il carattere di “convergenza”.

Il quarto paragrafo si è occupato di definire la valenza del *suono*, fondamentale per l’attribuzione di senso in opere che denunciano la “crisi” postmoderna di visibile e visione. “Immergendo” lo spettatore nel “bagno di luci e suoni”, secondo le parole di Laurent Jullier<sup>24</sup>, l’uso del sonoro è stato sistematizzato secondo *logica, figure ed effetto musicale* – dal contributo di Michel Chion<sup>25</sup> – di occorrenze comuni in film-campione. “Immersione” audiovisiva è ancora carattere costante di simili oggetti filmici.

La seconda sezione di questo studio si occupa di identificare le *forme testuali e culturali* ricorrenti nel *film* generalmente definibile *postmoderno*. Si è iniziato con la disamina di film di fiction non horror, potendo stimare, nella terza parte dell’opera, la differenza formale tra le prime categorie rilevate e le seconde.

Sulla struttura del racconto classico – serie concatenata e coerente di cause-effetti rivolti a una conclusione – agisce nel film la costante postmoderna di “frammentazione”. Nascono nuove configurazioni testuali che, disperdendo il modello di narrazione coerente<sup>26</sup>, si indirizzano verso aggregazioni di dati

---

<sup>23</sup> Calabrese, Omar, *L’età neobarocca*, Editrice Laterza, Bari 1987, pp. 9, 10.

<sup>24</sup> Jullier, Laurent, *L’écran postmoderne. Un cinéma de l’allusion e du feu d’artifice*, L’Harmattan, Paris 1997; trad. it. *Il cinema postmoderno*, (trad. di Carla Capetta), Edizioni Kaplan, Torino 2006.

<sup>25</sup> Chion, Michel, *L’audio-vision. Son et image au cinéma*, Editions Nathan, Paris 1990; trad. it. *L’audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, (trad. di Dario Buzzolan), Lindau, Torino 1997.

<sup>26</sup> Seguendo la definizione di David Bordwell, per “narrazione classica” si intenderà la forma testuale convenzionale nei film di fiction statunitensi: una serie di tracce legate da nessi causali e necessari, un’azione efficiente e centrata, un obiettivo risolutivo guidato dal desiderio del protagonista, e una chiusura finale determinata e coerente, ciò che egli definisce il “film hollywoodiano classico” (1917–1960). In breve, “the classical Hollywood film presents psychologically defined individuals who struggle to solve a clear-cut problem or to attain specific goals. In the course of this struggle, the characters enter into conflict with others or with external circumstances. The story ends with a decisive victory or defeat, a resolution of the problem and a clear achievement or nonachievement of the goals. The principal causal agency is thus the

sprovvisti dei legami logico-causali. Tramite il fondamento teorico di Lev Manovich<sup>27</sup>, si è inteso definire tali organizzazioni come “forme database” e “forme spazio navigabile”, considerando i processi di “transcodifica”<sup>28</sup> e “rimediazione”<sup>29</sup> in atto tra i media, nonché il principio stesso di “convergenza” prima costante del fenomeno. Se il codice usato nella comunicazione influenza i messaggi che trasporta – secondo il principio di “transcoding” – facendo circolare la propria ideologia/struttura, il paradigma del sistema gerarchico dei file (database), ad esempio, presuppone che il mondo sia ordinato secondo una “gerarchia logica a più livelli”, mentre il paradigma ipertestuale del World Wide Web lo immaginerebbe “un sistema non gerarchico regolato dalla metonimia” (Manovich 2001: 91). I mass-media plasmano il reale a un livello fenomenico, sociale, ideologico. Mentre la parola stampata veicolava il sapere alimentando certo immaginario collettivo, il cinema avrebbe portato con sé un codice corredato di occhio meccanico, orecchio e loro riproposizioni audio-visive, e il computer un’arbitraria quantificazione numerica, causa del principio di programmabilità.<sup>30</sup> In una prospettiva di continua osmosi tra tecnologia e cultura, sarebbe allora plausibile immaginare forme simboliche, come il *database* e lo *spazio navigabile*, che traslino la propria configurazione dal computer al cinema e dal cinema al computer<sup>31</sup>, agevolando più vasti cambiamenti epistemici e cognitivi.<sup>32</sup>

---

character, a discriminated individual endowed with a consistent batch of evident traits, qualities, and behaviors. [...] In fabula terms, the reliance upon character-centered causality, and the definition of the action as the attempt to achieve a goal are both salient features of the canonic format. At the level of the syuzhet, the classical film respects the canonic pattern of establishing an initial state of affairs which gets violated and which must then be set right”. Bordwell, D., *op. cit.*, p. 157. “Syuzhet” è il termine con cui Bordwell indica l’intreccio (traendolo dai formalisti russi).

<sup>27</sup> Manovich, L., *The Language...*, cit.

<sup>28</sup> O “transcoding”. Ivi, pp. 67–71.

<sup>29</sup> Bolter, J. D., Grusin, Richard, *Remediation...*, cit.

<sup>30</sup> Seguendo ancora Manovich, “Tutti i nuovi media, creati ex novo sul computer o convertiti da fonti analogiche, sono composti da un codice digitale; sono quindi rappresentazioni numeriche. Ciò comporta due conseguenze principali: a) Un nuovo mezzo di comunicazione si può descrivere in termini formali (matematici). Per esempio, un’immagine, o una forma, si può descrivere attraverso una funzione matematica. b) Un nuovo mezzo di comunicazione è soggetto a manipolazione algoritmica. Per esempio, con l’applicazione di appropriati algoritmi possiamo rimuovere automaticamente il “disturbo” da una fotografia, migliorarne il contrasto, sfumare i contorni o modificarne le proporzioni. In sostanza, i *media diventano programmabili*”. Manovich, L., *op. cit.*, p. 46. La programmabilità, in sostanza, dipenderebbe dal codice digitale (numerico) del computer, determinando la variabile di “manipolazione” dei suoi oggetti.

<sup>31</sup> Lo studio di Manovich risulta ancora rilevante nell’approfondire il percorso tecnologico convergente tra medium cinematografico e computer. Ivi, pp. 73–79.

<sup>32</sup> In tal senso, torna utile ancora il pensiero di Calabrese. Riferendosi al concetto di “cultura” come a un sistema unitario, attraversato da fenomeni “eccentrici” sintomatici di caratteri trasversali ma identificativi di un’epoca, Calabrese scrive: “[...] per stabilire la parentela e il rilievo di certi fatti d’«epoca» rispetto ad altri, si può considerare l’intero insieme della cultura come una specie di listino della Borsa. Ci sono titoli solidi che vanno bene, ma da sempre: non sono quelli che caratterizzano un certo andamento mensile. Ci sono poi dei titoli che improvvisamente rialzano o crollano: questi fanno definire il tipo di orientamento del mercato. E ciò a causa dell’«eccitazione» che provocano rispetto alla tipologia azionaria nel pubblico degli operatori. Anche quando questi titoli non siano la maggioranza del listino, pure l’orientamento generale viene etichettato con essi. Ecco: il carattere di «eccitazione» prodotto all’interno del sistema della cultura, e all’interno del pubblico che la fruisce, può essere per l’appunto un modo per qualificare un’epoca o un periodo”. Calabrese, O., *op. cit.*, p. 5. L’“eccitazione” provocata

Da tali premesse, nel quinto paragrafo si sono analizzate le forme testuali del film postmoderno, nella sua generalità e a prescindere dal genere horror, in termini analoghi alle forme culturali dei nuovi media. Allontanandosi da sistemi classici di narrazione fondati sulla causalità<sup>33</sup>, tali strutture si avvicinerebbero piuttosto a macro-sistemi formali liberi da vincoli crono-causali, e simili a più semplici raccolte di voci (sistemi gerarchici dalla logica a più livelli, come il database), o a universi paralleli, resi tuttavia tangenti e percorribili (sistemi non gerarchici di tracce contigue, come lo spazio navigabile). Forme testuali definibili postmoderne, frammentando l'antica concezione di narrazione coerente e tempo diacronico, troverebbero riscontro in una quantità di film strutturati come: *database-accumulo* (dati associati a partire da una causa-pretesto scatenante */a/*, o accumulati e basta, senza causa apparente */b/*), *database-catalogo* (dati consecutivi associati attorno a un centro aggregatore del *personaggio /a-1/*; dati non consecutivi intorno a un centro di *tema /a-2/*, di *luogo /b/*, di *tempo-durata /c/*). Esempi di *accumulo a*, i film strutturati come “road movie” senza obiettivo e un'unica causa pretestuosa, come in *The Darjeeling Limited* di Wes Anderson; *accumulo b* i modelli strutturati alla *Pulp Fiction*, aggregazione disordinata di dati a-causali. Cataloghi del “personaggio” (a-1) possono ritrovarsi in modelli come *Die Hard* o *The Dancer*; del “tema” (a-2), nei classici “a episodi” che associano frammenti discontinui con una tematica accentratrice come ne *L'occhio del gatto*; cataloghi del “luogo” (b), in cui il centro è rappresentato da uno spazio identico, possono riscontrarsi in film come *Taxisti di notte* (il cui luogo accentratore è il taxi); e infine cataloghi del “tempo-durata” (c), come in *L'ultimo capodanno*, in cui il centro catalogale diviene la notte di San Silvestro. Allo stesso modo, saranno definite forme testuali dello spazio navigabile esaminando strutture filmiche secondo categorie comuni ai nuovi media: *spazio navigabile-loop* (circuiti ripetitivi di identità o strutture testuali che si ripetono ciclicamente, *Strade Perdute* o *Sliding Doors*); *navigabile-hyperlink* (personaggio introdotto in un mondo virtuale eterodiretto */a/* come in *Matrix*; oppure più storie/universi navigabili che si incrociano sovrapponendosi */b/*, come in *Requiem for a Dream*); e infine *navigabile-network* (in cui più linee testuali risultano sovrapposte in una prospettiva più ampia, simile alla rete, ma impossibile nel tempo e nello spazio, come in *The Hours*). Per questa tassonomia si sono scelti termini identificativi che si rifanno alle analoghe strutture dei nuovi media, creando un'omologia che renda conto dei processi di congruenza formale.

---

dalle forme del database e dello spazio navigabile sarebbe indicativa di un cambiamento più vasto del sistema culturale verso il postmoderno, frammentando l'antica narrazione causale e il suo concetto di storia come progresso diacronico.

<sup>33</sup> Oltre all'assunto di Bordwell, che fonda la narrazione essenzialmente su legami causali, modello del nostro studio è stato il concetto di “causalità” centrale nella strutturazione narrativa del presupposto teorico di Branigan, Edward, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London, New York 1992. Branigan definisce una serie di forme aggregative non-causali o “meno causali” della narrazione, cui il nostro studio si riferirà per elaborare la propria teoria.

Le forme testuali del film postmoderno, sempre frammentate, si presenteranno dunque come aggregazioni di dati simili a un database o alla rete navigabile appiattita, senza più legami causali e tempo cronologico. Potranno definirsi postmoderne perché disgregano i grandi racconti della modernità e, con essi, l'antica concezione di Storia e di tempo-continuum omogeneo, diacronico, progressivo e finalistico.

Il paragrafo prosegue analizzando forme citazionali tipiche della produzione e ricorrenze tecniche peculiari rispondenti all'ultima costante di "manipolazione". Il cinema postmoderno si articola, secondo Jullier, attraverso un "doppio codice" di ricezione.<sup>34</sup> In quest'ottica, le categorie di "riporto" e "allusione", secondo Alberto Negri<sup>35</sup>, risultano aggiornate da un tipo di citazione ancora allusiva ma definibile "attualizzante", che sia in grado di esprimere la doppiezza ludica e la "circolarità" del film postmoderno. Forme e strategie cinematografiche che privilegiano il rapporto col proprio spettatore, saranno inclini a mostrare punti di vista impossibili, eccedenti, manipolati, nella tensione a introdurlo "dentro" la diegesi, con l'effetto di rielaborare la grammatica stessa delle tecniche di ripresa.

Il sesto paragrafo, ancora alla luce del principio di transcodifica tra cinema e nuovi media, riflette sulla qualità "spazializzante" della nuova dominante culturale. Il postmoderno, la cui matrice generativa è stata spesso rinvenuta nello sviluppo della cultura di massa<sup>36</sup>, appiattisce ogni prospettiva, soprattutto temporale, parcellizza la Storia rendendola seriale o simultanea, e generando una quantità di fenomeni orbitanti sempre più intorno al concetto di "spazio". Lo spazio appiattito è quello dell'immagine di un qualsiasi schermo (cinema, tv, computer), ma è anche lo spazio della "composizione" digitale<sup>37</sup>, che nel cinema si riconfigura come luogo in cui l'immagine produce il senso e il tempo. Queste due tendenze ci hanno portato a formulare l'ipotesi di due categorie di definizione relative all'*immagine-interfaccia*, e all'*immagine-spazio*.

---

<sup>34</sup> Come osserva Laurent Jullier: "Questo sistema è interessante, secondo i paladini del postmoderno, perché funziona in modo molto meno elitario del sistema moderno, poiché la «doppia codificazione» permette di ricevere le cose al primo grado, in assenza di una cultura personale. Per esempio, secondo Godwin (1987: 40), il video di Madonna, *Material Girl* fa apertamente riferimento a *Gli uomini preferiscono le bionde* per i cinefili lettori di «Screen», ma non per i fan della cantante che non sanno che si tratta di un pastiche. Questo sistema duale è indicato sotto forma di gioco di parole nel titolo del libro di Gilbert Adair, *The Post-Modernist Always Rings Twice* (1992)". Jullier, L., *op. cit.*, pp. 22–23.

<sup>35</sup> Negri, Alberto, *Ludici disincanti...*, cit., pp. 90–100.

<sup>36</sup> Questo è l'assunto di molti teorici del postmoderno, principalmente di Fredric Jameson, Jean-François Lyotard, e Jean Baudrillard di cui ricordiamo, fra gli altri contributi citati in questo studio, l'antologia di saggi: *Simulacri e impostura. Bestie, Beauborg, Apparenze e altri oggetti*, (trad. di Pina Lalli), Cappelli, Bologna 1980.

<sup>37</sup> Come osserva Manovich, composizione digitale "ha un significato ben definito nel campo mediale. Indica quel processo che consiste nel combinare più sequenze d'immagini in movimento, eventualmente anche ferme, in un'unica sequenza con l'aiuto di un apposito software di composizione come After Effects (Adobe) Compositor (Alias/Wavefront) o Cineon (Kodak). [...]La composizione digitale esemplifica un'operazione più generale tipica della cultura del computer: assemblare insieme una quantità di elementi per creare un unico oggetto integrato". Manovich, L., *op. cit.*, pp. 177, 179.

In seguito a tali premesse, si è resa necessaria l'elaborazione di modelli schematici degli andamenti spaziali nel film postmoderno – ricalcati sulle strutture testuali già definite – immaginandone anche sguardi e forme di consumo correlate, poi riprese nella disamina del genere horror. La riflessione induce a pensare nuovi percorsi generativi per la dimensione temporale, a seconda delle singole occorrenze. Nel fenomeno postmoderno, come nel film che può definirsi tale, il tempo dipende dallo spazio, risultando sempre randomizzato, simultaneo o sincronico, ciclico o iterativo.

Il settimo paragrafo riprende gli studi femministi attinenti l'argomento (Kristeva/Huyssen/Haraway), e quelli principali applicati al cinema con strumenti psicanalitici (Mulvey/Silvermann), evidenziando una linea speculativa comune che vede la struttura del film il sito del *male-gaze*, col risultato di ignorare o decostruire lo sguardo, l'azione e il piacere femminile. I presupposti saranno smentiti nell'applicazione al nuovo film horror.

La terza e ultima sezione dello studio si è occupata di applicare al *film horror statunitense* (1968-1998) le *forme testuali e culturali* definite *postmoderne* ed elaborate nella prima sezione. Per poter isolare nella produzione i caratteri formali già rinvenuti – affini alle forme a-causali e percorribili di database e spazio navigabile – si è dovuto in primo luogo constatare la prevalenza di strutture difformi e principalmente narrative – sempre motivate causalmente, con personaggi vittoriosi, e chiusure ben determinate – nel corso del lungo periodo precedente quella data. Nel secondo capitolo, infatti, si è proceduto (a) con la disamina delle forme testuali sempre coerenti in campioni rappresentativi tratti dal 1931 al 1960, e (b) con l'analisi di alcuni modelli definiti “proto-postmoderni” – *Giostra d'anime, Gli Uccelli, Blood Feast e The Haunting* – in quanto esempi di cambiamenti strutturali, incompleti rispetto alla postmodernità, ma indicativi dell'inversione di tendenza.

La prospettiva, ancora d'impianto cognitivo, prosegue nel terzo capitolo con l'applicazione dei presupposti teorizzati a film horror statunitensi prodotti dal 1968. L'*eccesso*, costante morfologica del postmoderno, ha reso conto dei coefficienti di fluttuazione dei canoni convenzionali di costruzione testuale, fondati per il film di fiction sulla modalità narrativa e causale. Rispetto a un sistema testuale classico<sup>38</sup>, la tensione eccentrica diviene implicata nel film a un livello tripartito: di *forma* (strutture che tendono a soppiantare la narrazione cinematografica classicamente intesa), *contenuto* (prevalenza di eccedenze semantiche come violenza e sessualità), *fruizione* (tendenza a forme di consumo circolari, dalla parte dello spettatore).

Nello specifico horror il paradigma “eccedente” avrebbe intaccato l'oggetto della *visione* stessa – come in tutto il cinema postmoderno che mostra la “crisi ontologica dello statuto di credibilità dell'immagine”<sup>39</sup> – per evolvere nel

---

<sup>38</sup> Cfr. Bordwell, David, *Narration...*, cit.

<sup>39</sup> Canova, Gianni, *L'Alieno e il Pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2001, p. 48.

suo superamento, secondo un modello definito “iper-visione”, o nel ripiegamento dispersivo “dentro” se stessa, secondo quanto è stato denominato “intra-visione”. Nel modello *iper-* la visione moltiplicata dell’orrore ne annullerebbe anche il senso, là dove il modello *intra-* agevolerebbe un movimento di fluttuazione dei confini della visione stessa, tra una realtà veridica e un’immaginazione virtuale/onirica.

Nell’applicazione dei modelli strutturali definiti nella sezione iniziale, è stato necessario eliminare alcune tipologie non riscontrate negli esempi filmici horror (come il *network*), consentendo di allargare le possibilità aggregative della *forma hyperlink* in un genere fondato essenzialmente sulla percorribilità di mondi immaginari. Ne sono derivate altre schematizzazioni, ancora allineabili alle forme testuali del postmoderno, riconosciute in una varietà di esempi così classificati: *database-accumulo* (omologhi al modello, sul caso iniziale de *La notte dei morti viventi*), *database-catalogo* del *personaggio /a-1/* (su quello di *The Wizard of Gore*), del *tema /a-2/* (da *Creepshow* a *L’occhio del gatto*); *navigabile-hyperlink a* (universo percorribile e fluttuante tra asse di realtà e sogno, sull’esempio di *Rosemary’s Baby*); *hyperlink b* (movimento convergente tra universi, l’uno reale l’altro virtuale, come nel modello di *Nightmare*); *hyperlink c* (più universi separati ma tangenti nel finale); infine *navigabile-loop*, in strutture che ripetono avanti e indietro storie identiche o identità cicliche (come nel caso di *Strade Perdute*).

Inoltre, si è proseguito definendo alcune caratteristiche testuali tipiche del nuovo horror, in qualità di genere spurio che a) mutua le antiche convenzioni accreditate dal suo immaginario, b) ibrida stili e generi difformi, c) “appiattisce” figure e topoi classici, d) viola le forme negoziali codificate nella ricezione, aprendosi a inserti comici, rimandi intertestuali e dotandosi, in taluni casi, di una peculiare ironia connotabile in chiave postmoderna.

Come nella prima sezione, il paragrafo seguente prosegue con l’elaborazione degli andamenti spaziali nei modelli filmici proposti.

Infine, è stata ripresa l’analisi femminista con lo scopo di confutare le argomentazioni sostenute nel primo capitolo. Il nuovo film horror darebbe voce e sguardo alle donne, sfaldando i tradizionali confini di gender, e collocando personaggi femminili in ruoli di eroine o assaltrici, classicamente attribuiti a uomini. Lungi dall’essere un genere misogino, accusa spesso rivolta dalla critica femminista<sup>40</sup>, l’horror evidenzia anche in questo il suo scarto rispetto ai modelli precedenti.

In conclusione, si è provato a riflettere sul linguaggio cinematografico all’ombra della convergenza trans-mediale. In quest’ottica, lo si è ripetuto più volte, postmoderno non rappresenterebbe una rottura, bensì una fase eccentrica

---

<sup>40</sup> Cfr. Clover, Carol J., *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, British Film Institute, London 1993; Creed, Barbara, *The Monstrous-Feminine. Film, feminism, psychoanalysis*, Routledge, London and New York 1993; Modleski, Tania, “The Terror of Pleasure. The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory”, in Id. (ed. by), *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture*, Indiana University Press, Bloomington, Indianapolis 1986, pp. 155–166.



che pende dalla parte della fluttuazione di regimi mediali consolidati, promuovendo strutture formali e culturali inclini ai nuovi codici tecnologici. In una tale prospettiva, forse, si dovrebbe riflettere più a lungo sul come e quanto cinema e tecnologie digitali sarebbero stati determinanti nell'inversione culturale al postmoderno.

# **CAP. I: POSTMODERN THEORY, NEW MEDIA e** **CINEMA**

*Secondo Nietzsche, non è mai alle origini che qualcosa di nuovo, un'arte nuova, può rivelare la propria essenza, ma può rivelare ciò che era fin dalle origini soltanto a una svolta della propria evoluzione.*  
Gilles Deleuze, *L'immagine-tempo*

## **1. ELEMENTI DEL DIBATTITO TEORICO-CRITICO: EPISTEMOLOGIA, SOCIOLOGIA, MEDIA**

### **1.1. Moderno, Postmoderno. Linguaggio, Episteme**

Delimitare ambiti di afferenza precisi del concetto di *postmodern-olità/ismo* si prospetta impresa non poco difficoltosa, se si considera la mancanza di una definizione onnicomprensiva, l'assenza di marche temporali stabilite e, non da ultimo, il coacervo di opinioni distinte che ne mette a repentaglio la stessa pertinenza. Per questa ragione sarà fondamentale in questo studio, al fine di isolarne le singole componenti, iniziare da un breve excursus terminologico seguito da una rassegna di voci autorevoli che ne hanno approfondito i parametri salienti. Di qui in poi il concetto di postmodernità analizzato in ambito epistemico, sociologico e mediologico, apparirà probabilmente più chiaro e incline all'applicazione che se ne intende fare in questa sede.

Accreditata per la prima volta intorno al 1870 ad opera del pittore inglese John Watkins Chapman, l'espressione *Postmodern Painting* definiva ogni arte capace di superare l'Impressionismo, in onore del nuovo, rivoluzionario stile artistico del periodo<sup>1</sup>. Nel 1917 lo stesso aggettivo era scelto dall'autore Rudolf Pannwitz per descrivere la nuova forma di cultura militarista/anti-umanistica sviluppatasi nell'Europa devastata dalla guerra. Nel decennio 1920-30 il termine assume valore più positivo nell'opera del teologo statunitense Bernard Iddings Bell per cui *postmodernista* era colui che aveva voltato le spalle al secolare

---

<sup>1</sup> Citato in Sim, Stuart, (ed. by), *The Routledge Companion to Postmodernism*, Routledge, London, New York, 2005, p. VIII. Lo stile "rivoluzionario" in questione può considerarsi la nuova tecnica pittorica iniziata da Cézanne e proseguita dalle avanguardie, la quale rappresenterà il primo passo fondamentale verso l'arte contemporanea. Il pittore francese, pur formatosi in ambito impressionista, ne prese quasi immediatamente le distanze apportando novità consistenti all'arte del periodo: "In Cézanne [...] non c'è più piramide, come in genere non ci sono più tratti rettilinei; lo spazio è curvo, come se consistesse in una *superficie specchiante convessa, o concava*. E si tratta anche di uno *spazio immerso nell'oscurità*, squarciata solo da bagliori che hanno una misteriosa origine endogena. [...] Cézanne [...] imposta le più ardue equazioni «contemporanee»", da Barilli, Renato, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili*, Il Mulino, Bologna 1982, pp. 124, 127, corsivi miei. L'opera di Cézanne rivoluzionò senza ombra di dubbio il modo di dipingere e fare arte alla fine del XIX secolo.

mondo moderno e abbracciato la fede religiosa (leggi *moderno* per razionalismo progressista e *postmoderno* per rivalutazione di irrazionalismo e religiosità). Durante gli anni Trenta, *postmodernismo* appare nell'introduzione di Federico de Onis alla "Antologia de la Poesia Española y Hispanoamericana" indicando una fase successiva al modernismo letterario, mentre più tardi lo storico Arnold Toynbee lo applicherà pessimisticamente nel suo "A Study of History" (1954) per descrivere il periodo successivo al 1875 come "Post-Modern Age of Western History", l'avvento del declino culturale dell'uomo dopo le guerre mondiali.<sup>2</sup>

Se nelle parole di Leslie Fiedler (contenute in un saggio intitolato "The New Mutants", 1965), "post-modernista" (come post-bianco e post-maschile) caratterizzava l'universo dei movimenti rivoluzionari sessanteschi<sup>3</sup>, il termine cambiava ancora direzione verso l'*ultramoderno* nelle parole del teorico dell'architettura Joseph Hudnut. L'uomo postmoderno di Hudnut, poco incline al sentimento, guardava alla scienza per migliorare la qualità della sua vita<sup>4</sup>, come per Charles Jencks necessitava di luoghi più consoni al suo mutato *modus vivendi*. Jencks ebbe il merito di popolarizzare il termine citandolo nelle varie edizioni del suo celebre "The Language of Post-Modern Architecture".<sup>5</sup> A lui si attribuisce la celebrità del caso Pruitt-Igoe a St. Louis (Missouri), complesso edilizio abbattuto nel 1972 (giorno e ora scandite con rigore), che decretò in via ufficiale la nascita di un rinnovato stile di abitare, il *postmodernismo* appunto, orientato alla *forma* eclettica e al massimo comfort per un diverso concetto di urbanistica.

Ma l'idea di "post-moderno", come in molti hanno fatto notare, implica già in sé il riferimento al paradigma che intende superare (o portare avanti), quel movimento moderno che possiede una storia senza dubbio più lunga e accertata. Comparso alla fine del V secolo d. C., *modernus* apparteneva al basso latino, coniato sul modello del classico *hodiernus* (da "hodie", di oggi), derivato a sua volta dall'avverbio *modo* (appena, ora). In genere il termine conservava inflessione negativa, implicando la svalutazione del "nuovo" in contrapposizione alla insuperata perfezione dell'"antico" e dei suoi garanti. Solo nel Medioevo cristiano (XII sec.) compare anche il termine *modernitas*, per distinguere il passato pagano dal presente cristiano, insieme a una rinnovata connotazione positiva. Il *tempo* acquista per la prima volta con il Cristianesimo una componente *accumulativa* (storia intesa come progressione cronologica di eventi) ed

---

<sup>2</sup> Sim, S., *op. cit.*, p. VIII. Sulla storia terminologica di "postmodernismo" cfr. anche Köhler, Michael, "Postmodernismus": Ein begriffsgeschichtlicher Überblick, "Amerikastudien/American Studies", 22, 1977; trad.it. "«Postmodernismo»: un panorama storico-concettuale", in Carravetta, Peter, Spedicato, Paolo (a cura di), *Postmoderno e letteratura. Percorsi e visioni della critica in America*, Bompiani, Milano 1984, pp. 109-122.

<sup>3</sup> Riportato da Kumar, Krishan, *From Post-Industrial to Post-Modern Society. New Theories of the Contemporary World*, Blackwell, Oxford 1995; trad. it., *Le nuove teorie del mondo contemporaneo. Dalla società post-industriale alla società post-moderna*, Einaudi, Torino 2000, p. 148.

<sup>4</sup> Sim, S., *op. cit.*, pp. VIII-IX.

<sup>5</sup> Jencks, Charles, *The Language of Post-Modern Architecture*, Academy, London 1977.

*escatologica* (storia intesa come evoluzione verso un evento finale, risolutorio, per i cristiani l'Apocalisse e la redenzione).<sup>6</sup> Un tale concetto di *storia* nato con Cristo, da ciclico ripetersi stagionale a progresso ed evoluzione della specie, non smette di mutare<sup>7</sup> fino alla sua consacrazione prima con le filosofie di Bacone, Cartesio, Galileo, poi col razionalismo Illuminista che ne desautora la cornice religiosa. I *moderni* rappresentano ora l'avanguardia, l'élite depositaria di un sapere illuminato e proteso al futuro, i vincitori della lunga disputa con gli antichi. Un secolo dopo, pensatori del calibro di Kant, Turgot e Condorcet, pur conservando una concezione per certi versi religiosa del tempo, inseriscono il costruito storico in una filosofia dinamica: da *rivelazione* ad *autorealizzazione* dello spirito<sup>8</sup>, il nucleo filosofico di *storia* e di *novum* nel paradigma moderno diviene valore in sé, impeto alla novità da nutrire e avvalorare ad ogni costo. È dopo il maggio francese 1789 e con l'attività di pensatori come Hegel, Marx e i Positivisti, che lo spirito innovatore acquisisce una direzione perentoria e univoca verso la realizzazione della libertà sociale sotto l'egida della ragione.

Non nella forza del Medioevo, non nell'esplosione creativa del Rinascimento, e neppure nella rivoluzione scientifica del XVII secolo: l'idea di *modernità* è nata nell'età della *Ragione*, nella seconda metà del XVIII secolo, più di milleducento anni dopo che il monaco e studioso romano Cassiodoro ha per la prima volta tracciato la distinzione tra Antiqui e Moderni.<sup>9</sup>

L'idea di "modernità", dunque, sorgerebbe con l'età dei lumi. Ma a questo punto è importante fare una distinzione lessicale. Se i termini di "postmodern-ità" e "postmodernismo", in seno alla critica internazionale acquisiscono significati

---

<sup>6</sup> Per un approfondimento del concetto di "moderno" e della storia come costruito-invenzione cristiana. Kumar, K., *op. cit.*, pp. 92–137.

<sup>7</sup> Benchè il termine *modernità* mantenesse ancora dimensione dispregiativa durante Medioevo e Rinascimento. "E proprio come gli antichi tendevano a guardare indietro all'età dell'Oro, vedendo nel loro tempo il segno della corruzione della vecchiaia, così anche i pensatori medievali sono giunti a considerare il cambiamento una rovina. *Mundus senescit* (il mondo invecchia), era la ricorrente sentenza di un cronista merovingio del VII secolo. «Tutto ciò che muta perde di valore», recita un poema del XII secolo. La novità era equiparata alla banalità, e anche peggio; essa rifletteva la superficialità dell'ordine terreno rispetto a quello divino. [...] Così il pensiero medievale cristiano si è riavvicinato a quello dell'antichità classica. Contrariamente a quanto potremmo ritenere, i pensatori cristiani del Medioevo non hanno screditato i loro predecessori pagani in quanto creature ottenebrate, prive della luce della rivelazione cristiana, se non nella prima fase di intenso impegno. Al contrario, la venerazione per gli illustri pensatori dell'antichità – Platone, Aristotele, Virgilio, Cicerone – è stata grande nel Medioevo quanto nel Rinascimento, anche nei casi in cui le principali fonti erano arabe. [...] La svalutazione dei *moderni* e della *modernitas* è proseguita anche nel Rinascimento, periodo in cui tali termini e i loro affini sono entrati nelle lingue volgari europee con il significato di appartenente o riconducibile al tempo presente o più recente, che ha origine nell'epoca o nel periodo attuale. Ma essere moderno in questo senso non era motivo di approvazione; è vero piuttosto il contrario". Ivi, pp. 99,100, 101.

<sup>8</sup> Kumar, K., *op. cit.*, pp. 111–112.

<sup>9</sup> Ivi, p. 116, corsivi miei.

pressocchè identici<sup>10</sup>, quelli di *modernità* e *modernismo* creano non pochi problemi di discernimento e interpretazione. Già Matei Calinescu aveva distinto una “modernità borghese” da una “culturale”, un progetto sociale e politico interessato alla scienza e al progresso in opposizione a un concetto estetico, atto a sconfessare la ratio illuminata e a rivalutare intuizione e sentimento.<sup>11</sup> In linea al consolidamento della modernità capitalistica, il sintomo di gravi incoerenze culturali va infatti a incrinare un siffatto progetto politico e sociale inperniato esclusivamente su sistemi di razionalità e industria. E la reazione è più che scontata.

Alla ragione viene contrapposta l’immaginazione, all’artefatto il naturale, all’oggettività la soggettività, al calcolo la spontaneità, al prosaico il visionario, alla prospettiva terrena della scienza il richiamo dell’arcano e del soprannaturale.<sup>12</sup>

Di qui nuove tendenze nelle arti alte, dai Romanticismi europei alla letteratura passatista, a quella neo-medioevale<sup>13</sup> e più tardi anche al movimento detto *Modernista* (o *Modernismo*), nato tra il 1890 e il 1920, il quale esprimeva la sua profonda antitesi intellettuale all’idea di “modernità”.<sup>14</sup>

L’attività letteraria dei francesi cosiddetti “Maudits”<sup>15</sup>, fu determinante nell’incrementare l’ondata di pessimismo e sregolatezza di vita e arte culminata

---

<sup>10</sup> “Per l’idea di post-modernità [...] non esiste alcuna consuetudine linguistica cui ci si possa appellare per distinguere in modo coerente tra «post-modernità» e «post-modernismo». Sono termini considerati più o meno interscambiabili”. Ivi, p. 138.

<sup>11</sup> Calinescu, Matei, *Five Faces of Modernity*, Duke University Press, Durham N. C. 1987.

<sup>12</sup> Kumar, K., *op. cit.*, pp. 117–118.

<sup>13</sup> “La prova più chiara di questa originaria ostilità – di quelle che Bell chiama le «contraddizioni culturali» della modernità capitalistica – è costituita dal movimento del romanticismo europeo [...]. La riabilitazione del Medioevo e del passato in generale nei romanzi di Walter Scott e nelle opere di Friedrich Schlegel, Burke, Chateaubriand e De Maistre; i pronunciamenti a favore della dimensione sentimentale e dell’immaginazione nella poesia di Blake, Wordsworth, Coleridge, Shelley, Keats e Byron; il fascino per la violenza e l’esotico nella pittura di Géricault e Delacroix: queste familiari caratteristiche del romanticismo non fanno che opporsi ai principî guida della modernità illuminista”, Kumar, K., *op. cit.*, p. 117.

<sup>14</sup> “Cos’è il modernismo? Possiamo farcene una prima idea semplicemente elencando le aspirazioni e i nomi dei principali autori che hanno operato nel periodo normalmente ad esso associato, il periodo che va dall’ultimo decennio del XIX secolo agli anni venti di quello successivo. Per la poesia, possiamo citare Mallarmé, Valéry, Rilke, Yeats, Eliot, Pound e Stevens. Questi poeti hanno introdotto nuove metriche e nuovi stili, per esempio il *vers libre*; sviluppato in termini radicali il tema del simbolo e dell’immagine; e soprattutto espresso la sensazione di una crisi del linguaggio – una sensazione condivisa anche dai romanzieri del modernismo, tra i quali possiamo annoverare Proust, Kafka, Musil, Joyce, Woolf, Lawrence e Faulkner. Essi hanno messo in discussione le rappresentazioni tradizionali della realtà. [...] Nel teatro, Ibsen, Strindberg, Pirandello e Brecht hanno contestato le convenzioni tecniche del palcoscenico e in misura ancora maggiore i soggetti tradizionalmente affrontati dai drammaturghi; hanno respinto l’idea che gli individui posseggano un carattere unitario e compiuto, e dimostrato al contrario la molteplicità e talvolta persino contraddittorietà dei livelli di coscienza e degli stati d’animo”. Ivi, p. 129.

<sup>15</sup> Arthur Rimbaud, Stéphane Mallarmé, Tristan Corbière e Paul Verlaine, cui va aggiunto il nome di Charles Baudelaire, ispiratore della poetica “maledetta”. Cfr. Colesanti, Massimo, “Il «Parnasse» e Baudelaire, e, Id., “Le nuove dimensioni della poesia”, in, Macchia, Giovanni, Colesanti, Massimo, Guaraldo, Enrico, Marchi, Giovanni, Rubino, Gianfranco, Violato, Gabriella,

con l'elogio alla droga e ai piaceri terreni. Il poeta de *I fiori del Male*,<sup>16</sup> Charles Baudelaire, sarà anche il primo a riconoscere l'importanza (e il pericolo) dell'appena nato medium fotografico. Lo conferma Anne Friedberg:

Baudelaire was an early declaimer of the dangerous transformations of *history* and *memory* that the photographic image would produce. [...] Baudelaire prophetically noted the emergence of a *new archive of memory* which obscures the past in the guise of preserving it. For Baudelaire, the *disappearance of history* was a potential *consequence of the photographic image*.<sup>17</sup>

L'emergere di un'importante trasformazione a livello di *storia*, *archivio* e *memoria collettiva*, è una precoce intuizione che ha spinto alcuni critici a valutare Baudelaire quale figura più consapevole della coeva modernità.<sup>18</sup> Tuttavia, la sua posizione si vorrebbe più ambigua: interpretando un momento così transitorio, da un lato ne elogia la velocità moderna, quella del *flâneur* parigino, ma dall'altro ne disprezza l'idea stessa di modernità, l'impeto cieco alla modernizzazione.

Con l'avvicinarsi del nuovo secolo e l'apparire di figure intellettuali invisibili all'oggettivismo moderno, e per l'attenzione all'interiorità e per il valore concesso al moto dei sensi che mai avrebbe acconsentito ogni elogio della macchina,<sup>19</sup> qualcosa si spezza. Tra Ottocento e Novecento, mentre il movimento moderno sta esaurendosi divorato dalle sue intrinseche contraddizioni, un *pensiero differente* è in statu nascendi, affiorando in sordina nell'opera di artisti e letterati.

È già definendo le coordinate temporali di questa inversione di paradigma che la critica si mostra divisa: se da un lato alcuni fanno rientrare il post-moderno come prosecuzione naturale del precedente modernismo (Kumar, Habermas, Lyotard, Vattimo), altri oppongono nettamente i due movimenti in base a una evidente rottura storico-epistemologica avvenuta, di solito, nel secondo periodo post-bellico o durante gli anni Sessanta (Jameson, Lash, Baudrillard).

Come Krishan Kumar<sup>20</sup>, anche il francofortese Jürgen Habermas, esponente della seconda generazione della Scuola di Francoforte<sup>21</sup>, porta avanti la

---

*La letteratura francese. Dal Romanticismo al Simbolismo*, Rizzoli, Milano 1992, pp. 82–122 e pp. 240–353.

<sup>16</sup> Baudelaire, Charles, *I fiori del male*, intr. di Macchia, Giovanni, Garzanti, Milano 1980, 4<sup>a</sup> edizione.

<sup>17</sup> Friedberg, Anne, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, Oxford 1993, pp. 1–2, corsivi miei. Cfr. anche Baudelaire, Charles, “Salon del 1859” e “Il pittore della vita moderna”, in Id., *Opere*, Raboni, Giovanni, Montesano, Giuseppe (a cura di), intr. di Macchia, Giovanni, Mondadori, Milano 1996, pp. 1185–1271, e pp. 1273–1319.

<sup>18</sup> Cfr. Kumar, K., *op. cit.*, pp. 120–121.

<sup>19</sup> Alcuni tra i tanti, Franz Kafka, Robert Musil, Virginia Woolf, James Joyce. Cfr. Ivi, pp. 129–137.

<sup>20</sup> “[...] Faremo bene a adottare un approccio più moderno e meno postmoderno. [...] La natura antinomica, anarchica e antisistemica del post-modernismo appare pienamente conciliabile sia con la forma che con lo spirito di buon parte delle produzioni che abbiamo definito moderniste, e in particolare con quelle legate alla teoria e alla pratica dell'avanguardia”. Ivi, pp. 142, 149–150.

teoria continuativa tra modernismo e postmodernità. Habermas ritiene che il progetto moderno sia rimasto interminato nel suo scopo di emancipazione illuminista, avendo fallito la ricerca di una forma di ragione critica applicabile alla nuova società della comunicazione. Se la razionalità strumentale pervade invasivamente la sfera della comunicazione culturale, il post-moderno<sup>22</sup>, che ne è direttamente correlato ma ancora contenuto all'interno del progetto moderno, si qualifica con l'abbandono delle sue peculiari tendenze progressiste (emancipative), annullato di ogni precedente portato sovversivo o utopico (avanguardistico), e infine riqualificato come puro "neoconservatorismo".<sup>23</sup>

Non così per il primo studioso a portare in campo il discorso sul postmoderno facendone valere la portata a livello onnicomprensivo. Jean François Lyotard, investigando la condizione culturale contemporanea, ne diagnostica l'incontrovertibile rottura endogena. I classici *grands récits* (grandi racconti) della modernità, storie emancipative universali, non avrebbero più valore in se stesse perchè è la cultura tout court a mostrare vettori e variabili differenti, a cominciare dalle condizioni stesse di trasmissibilità delle informazioni.

Ciò che si produce alla fine del XVIII secolo, al momento della prima rivoluzione industriale, è la scoperta della reciprocità: niente tecnica senza ricchezza, ma anche niente ricchezza senza tecnica. [...] Attualmente, [...] l'accrescimento della potenza, e la sua autolegittimazione, passa attraverso la produzione, la *memorizzazione*, l'*accessibilità* e l'*operabilità delle informazioni*.<sup>24</sup>

---

Per approfondire l'approccio generale di Kumar alla questione del postmodernismo, cfr., pp. 138–203.

<sup>21</sup> La Scuola di Francoforte si configura come un movimento filosofico-sociologico d'impianto marxista, i cui fondatori furono Theodor Adorno, Max Horkheimer ed Herbert Marcuse. La sua attività iniziò nel periodo tra le due guerre mondiali (1922), nella città omonima, per poi trasferirsi prima a Ginevra, poi a Parigi e infine a New York, con lo scopo di analizzare criticamente i miti delle società capitalistiche avanzate, delegando all'arte il compito di reagire alle domande livellatrici della cultura industrializzata. Cfr. Wallace, Ruth A., Wolf, Alison, *Contemporary Sociological Theory: Continuing the Classical Tradition*, Hemel Hempstead: Prentice hall international, 1984; trad. it. *La teoria sociologica contemporanea*, Il Mulino, Bologna 2000, pp. 81–132.

<sup>22</sup> Si userà il lessico "post-moderno" per indicare il pensiero dei teorici che analizzano il movimento come *prosecuzione* ideale di quello modernista, mentre la dicitura "postmoderno" per quanti ne esamineranno i tratti salienti in qualità di *rottura* definitiva col passato.

<sup>23</sup> Habermas, Jürgen, *Theorie des kommunikativen Handelns*, Suhrkamp, Frankfurt a. M. 1984; trad. it. *Teoria dell'agire comunicativo*, (trad. di P. Rinaudo, a cura di G. E. Rusconi), Il Mulino, Bologna 1986 (2 voll.). Un chiarimento esaustivo del concetto di "moderno" secondo Habermas proviene dal suo discorso presentato per il Premio Adorno (1980): *Die Moderne – ein unvollendetes Projekt*, ora in Id., *Kleine Politische Schriften*, Suhrkamp, Frankfurt a. M., 1981, pp. 444–464; il saggio è tradotto parzialmente in italiano in, "Moderno, postmoderno e neoconservatorismo", *Alfabeta*, n. 22, 1981, pp. 15–17; una traduzione integrale è riscontrabile, in lingua inglese, nell'ottima collezione di Foster: Habermas, J., "Modernity – an Incomplete Project", in Foster, Hal (ed. by), *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Port Townsend Bay Press, Washington 1983, pp. 3–15. Infine, i concetti sono esposti anche in Habermas, J., *Der philosophische Diskurs der Moderne. Zwölf Vorlesungen*, Suhrkamp, Frankfurt, 1985; trad. it., *Il discorso filosofico della modernità*, (trad. di Emilio ed Elena Agazzi), Laterza, Roma-Bari 1987.

<sup>24</sup> Lyotard, Jean François, *La condition postmoderne: rapport sur le savoir*, Édition de Minuit, Paris 1979; trad. it. *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano 1981, pp.

Il fulcro del discorso di Lyotard, inperniato sui processi del sapere e dell'informazione, verte sul principio di *performatività* alla base del quale compare una semplice constatazione di *reciprocità*. Il dispositivo tecnico, ottimizzando prestazione e plusvalore, agevola il fatto che la scienza diventi *forza produttiva* oltre che momento di circolazione del capitale. E mentre la scienza è al servizio del plusvalore, anche la cultura servirà di riflesso lo stesso scopo, evolvendosi in direzione della produzione di merce/scambio/potere. Subordinato al plusvalore (la performatività delle procedure che sostituisce la normatività delle leggi), il sapere/informazione non ha più in se stesso il proprio fine e, da ultimo, si mercifica. L'unico modo per acquisire più performatività è dunque variare (aggiornare) continuamente l'*organizzazione*, vale a dire “ [...] per lo più attraverso il collegamento di una serie di dati ritenuti fino ad allora indipendenti. *Possiamo definire immaginazione questa capacità di mettere in relazione ciò che non lo era. La velocità ne è un attributo*”.<sup>25</sup>

Per Fredric Jameson la questione si articola in modo più complesso. Postmoderno non è più soltanto condizione contemporanea del sapere. Non uno stile, nè una corrente filosofica, esso si configura come unica *dominante culturale*, l'ideologia soggiacente il tardo capitalismo, periodo in cui l'evoluzione della società capitalista borghese ha portato alla mutazione del tutto in prodotto. L'annullamento di memoria del valore d'uso comporterebbe un fenomeno simile alla virtualizzazione dell'esistente, in cui alla debordiana cultura dello spettacolo subentra il suo simulacro mass-mediatico. Il nucleo performativo lyotardiano diviene qui *pervasività* livellante del *consumo*, imperativo perentorio e incalzante al dominio dello scambio. Partendo da una prospettiva marxiana in cui la sfera del culturale mantiene propria autonomia critica, il panorama attuale per Jameson è la *disautonomizzazione* della stessa, il suo invischiarsi al mercato globale, annullamento negoziato dal suo ri-flusso nel capitale reificato. Ciò nella fattispecie significa

[...] cancellazione del confine (essenzialmente moderno-avanzato) tra la *cultura alta* e la cosiddetta *cultura di massa o commerciale*, e l'emergere di *nuovi tipi di “testi”* pervasi da forme, categorie e contenuti di quell'industria culturale tanto appassionatamente denunciata da tutti gli ideologi del moderno, da Leavis e dal New Criticism americano fino ad Adorno e alla Scuola di Francoforte.<sup>26</sup>

Se tutto diventa immagine e oggetto-merce, l'intera società nei suoi sottosistemi economico/socio-culturali è condannata alla *bidimensionalità*, alla vuota

---

82, 86. Dello stesso autore cfr. anche, *Le postmoderne expliqué aux enfants*, Galilée, Paris 1986; trad. it., *Il postmoderno spiegato ai bambini*, Feltrinelli, Milano 1987.

<sup>25</sup> Lyotard, Jean François, *La condizione...*, cit., p. 95.

<sup>26</sup> Jameson, Fredric, *Postmodernism or the Cultural Logic of the Late Capitalism*, in “New Left Review”, n. 146, 1984, pp. 59–92; trad. it. *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano 1989, p. 10, corsivi miei.



*superficie* che significa privazione di distanza critica dai processi e dalle cose, ma anche cancellazione di bipolarità (i vecchi paradigmi ermeneutico, psicoanalitico, metafisico, semiotico), implosione delle tradizionali dicotomie in favore di un'unica dimensione uniformante. Le coordinate spaziali vincono la disputa, che cinque secoli prima era stata dei moderni, sincronizzando tempo e storia progressista e annunciando “[...] la comparsa di un nuovo genere di *piattezza* o *manca*za di *profondità*, un nuovo tipo di *superficialità*, nel senso più letterale del termine – forse la *caratteristica formale suprema* di tutto il postmoderno [...]”.<sup>27</sup>

In quest'ottica, “sincronismo” coincide con la soppressione del prima e del dopo, la rivalutazione dell'*hic et nunc* e la pertinenza del *collage*, della *citazione* e del *pastiche*. Il “pastiche postmoderno” si dà come “parodia bianca”<sup>28</sup>, ripetizione di una certa apparenza ma neutralizzata nei suoi aspetti più spinosi, scevrata di quelle componenti satiriche, sede efficace di comicità. Una parodia senza parodia, privata del suo senso ultimo per lasciare il posto alla sola forma vuota, uno spazio vacuo, cornice senza contenuto, architettura senza fondamenta.

Il processo dinamico di collegamento e rielaborazione *tra* testi, noto come *intertestualità*<sup>29</sup>, quello tra ambiti disciplinari differenziati, sinonimo di *interdisciplinarietà*, se da un lato può coincidere con l'annullamento delle tradizionali barriere moderniste tra istituzioni culturali alte e istituzioni materiali, dall'altro implica anche perdita di profondità pseudo-storica<sup>30</sup> (crisi della storia), oltre che un percorso incline all'espansione ipertrofica della logica spaziale. In una tale condizione, il soggetto si ritrova incapace di relazionarsi a fatti storici,

---

<sup>27</sup> Ivi, p. 24, corsivi miei.

<sup>28</sup> Ivi, p. 37.

<sup>29</sup> Il termine *intertestualità*, indica principalmente un “processo di trasformazione tra testi” come fa notare Marina Polacco, distinto nettamente dal concetto di *studio delle fonti*: “Il concetto di *studio delle fonti*, per quanto indubbiamente affine, è molto diverso da quello di *intertestualità*. La *fonte* implica un'idea di derivazione passiva: punta sul dato oggettivo, sulla quantità di materiale che passa da un testo all'altro – sia essa rappresentata da uno stilema, da una rima, da un intreccio, da un tema; l'*intertestualità* pone in primo piano il processo di trasformazione, non tanto la consistenza effettiva del materiale trasportato. Il merito di aver introdotto ufficialmente il termine nel campo della teoria letteraria è della semiologa francese Julia Kristeva (n. 1941), la quale lo adopera per la prima volta in un saggio del 1977, riassumendo e commentando le tesi dello studioso sovietico Michail Bachtin (1895-1975). Secondo Kristeva, Bachtin è riuscito a superare l'aporia fondamentale del formalismo, che si fermava all'aspetto del testo per quello che è, grazie alla scoperta che la «struttura letteraria non è, ma *vi si elabora* in rapporto ad un'altra struttura», che la parola letteraria non è un *punto*, un insieme statico, ma «un *incrocio di superfici* testuali, un dialogo tra parecchie scritture». Il termine *intertestualità* esprime questa dinamica, l'incontro tra testi che avviene in ogni testo, il processo di trasformazione e di rielaborazione attraverso cui la parola altrui si rinnova e diventa propria”. Polacco, M., *L'intertestualità*, Laterza, Roma-Bari 1998, p. 27. L'autrice fa riferimento anche alla classificazione di forme *transtestuali* elaborata da Gérard Genette in, *Palimpsestes*, Seuil, Paris 1982; trad. it. *Palinsesti: la letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino 1997. In una simile accezione, come dinamica di trasformazione e rielaborazione tra testi, *intertestuale* può essere assimilabile a *interdisciplinare*, venendo quest'ultimo a implicare una connessione tra ambiti disciplinari allargati, e non più solo testi. Già Lyotard denunciava nella “parola d'ordine interdisciplinarietà”, in voga durante i movimenti del Sessantotto, una variabile scatenante il cambiamento di condizione del sapere, cfr. Lyotard, J. F., *La condizione...*, cit., p. 95.

<sup>30</sup> Mediante l'esplorazione di legami che decontestualizzano il campo fino a *snaturarne* la *provenienza storica* originaria.

alla socialità circostante e finanche a se stesso, condannandosi alla scissione schizofrenica e all'apatia affettiva.<sup>31</sup>

Nell'analisi di Heidegger<sup>32</sup> il pensiero è sempre sinonimo di *interpretazione*, riarticolazione di un'eredità evolutiva, capacità di elaborare contenuti trasmessi e non creati a partire da una struttura univoca di "fondazione e accesso al fondamento"<sup>33</sup>. Il tempo storico (storicità) mostrerebbe, quindi, la propria intrascendibilità dall'essere, di cui costituisce l'orizzonte prioritario, essendone anche l'unico garante di comprensibilità: "[...] l'essere non è nulla al di fuori del suo «evento», che accade nel suo e nel nostro storicizzarsi"<sup>34</sup>. Se questo è vero, la situazione attuale vedrebbe sia "la fine della storia", intesa come fine di un processo unitario, che "la fine della storicità", come consapevolezza di appartenere al suo processo oggettivo<sup>35</sup>, decretare le nuove condizioni di post-storicità<sup>36</sup>, e con esse, la fine dell'antico "pensiero forte" moderno.<sup>37</sup>

Gianni Vattimo, partendo dagli esiti post-metafisici di Heidegger e dall'eterno ritorno di Nietzsche<sup>38</sup>, persegue questa linea speculativa giungendo a

---

<sup>31</sup> Jameson, F., *op. cit.*, pp. 52–55.

<sup>32</sup> Heidegger, Martin, *Sein und Zeit*, Niemeyer, Tübingen, 1927; trad. it *Essere e tempo*, (trad. di Pietro Chiodi), Bocca, Milano, Roma 1953.

<sup>33</sup> "Ma proprio la nozione di fondamento, e di pensiero come fondazione e accesso al fondamento, viene radicalmente messa in discussione da Nietzsche e da Heidegger". Vattimo, Gianni, *La fine della modernità. Nichilismo ed ermeneutica nella cultura postmoderna* [1985], Garzanti, Milano 1998, p. 10.

<sup>34</sup> Ivi, p. 11.

<sup>35</sup> Ivi, p. 13.

<sup>36</sup> Ivi, p. 14. Vattimo si riferisce alla nozione di *post-histoire*, introdotta da Arnold Gehlen, che indica la condizione in cui «il progresso diventa *routine*», dovuta principalmente al lungo processo di "secolarizzazione della stessa nozione di progresso: la storia delle idee ha condotto – attraverso un processo che può anche esser descritto come il logico svolgersi di un ragionamento – allo svuotamento di quella nozione. La storia che, nella visione cristiana, appariva come storia della salvezza, è diventata dapprima la ricerca di una condizione di perfezione intramondana e poi, via via, la storia del progresso: ma l'ideale del progresso è vuoto, il suo valore finale è quello di realizzare condizioni in cui sempre nuovo progresso sia possibile. Tolto però il «verso dove», la secolarizzazione diventa anche la dissoluzione della stessa nozione di progresso – quella che appunto accade nella cultura tra otto e novecento". Ivi, pp. 15–16. Per un approfondimento delle questioni poste da A. Gehlen, vedi sempre Vattimo, *op. cit.*, pp.103–116, e cfr., Gehlen, Arnold, *Urmensch und Spatkultur: philosophische Ergebnisse und Aussagen*, Athenaum-Verlag, Bonn 1956; trad. it., *L'uomo nell'era della tecnica: problemi socio-psicologici della civiltà industriale*, trad. di Alba Burger Cori, Sugar, Milano 1967.

<sup>37</sup> "Non è probabilmente estraneo alla situazione descritta da Gehlen il fatto che, nel pensiero di oggi, non ci sia una «filosofia della storia» (anche la presenza del marxismo nella nostra cultura si è mantenuta più rigorosa là dove si è separata dalla filosofia della storia: pensiamo al marxismo «strutturalistico» di Althusser). Non solo: all'assenza di una filosofia della storia si accompagna quella che si può a buon diritto chiamare una vera e propria dissoluzione della storia nella pratica attuale, e nella coscienza metodologica della storiografia. Dissoluzione significa certo, anzitutto, rottura dell'unità, e non fine pura e semplice della storia: ci si è resi conto che la storia degli eventi – politici, militari, dei grandi movimenti di idee – è solo una storia fra le altre; ad essa si può contrapporre, per esempio, la storia dei modi di vita, che cammina molto più lentamente, e si avvicina quasi a una «storia naturale» delle vicende umane". Vattimo, Gianni, *La fine della modernità...*, cit., p. 16. "Tempo" e "storia" in epoca postmoderna rivestono nodi essenziali per la riflessione teorica contemporanea. Le conseguenze del cambiamento di questi parametri saranno evidenziate nella disamina dell'estetica cinematografica postmoderna, sia in termini di "struttura" del racconto e che di "tempo" del racconto stesso.

<sup>38</sup> "Solo dalla messa in rapporto con la problematica nietzscheana dell'eterno ritorno e quella heideggeriana dell'oltrepasamento della metafisica, infatti, le sparse e non sempre coerenti

una più esplicita risoluzione. Infatti, introducendo il concetto di *Verwindung*<sup>39</sup> (attitudine ermeneutica del pensiero post-metafisico) in un contesto di progressiva frammentazione del tempo/storicità, sostiene che il senso identitario, quindi l'essere, si darà necessariamente come vacillante e fluido.<sup>40</sup> È questa l'origine del "pensiero debole"<sup>41</sup>, paradigma dal quale l'individuo nasce indebolito nella propria facoltà critica, nel suo stesso fondamento, poiché non più originato da un costruito unitario e storicizzato ma da un pensiero della *differenza*, molteplice e tollerante, in grado di riconfigurare società e cultura postmoderna. Questo, tuttavia, per Vattimo non coincide con la condanna del sociale e della cultura

---

teorizzazioni del post-moderno acquistano rigore e dignità filosofica; e solo in relazione a quanto mettono in evidenza le riflessioni post-moderne sulle nuove condizioni dell'esistenza nel mondo tardo-industriale, le intuizioni filosofiche di Nietzsche e di Heidegger si caratterizzano in maniera definitiva come irriducibili alla pura e semplice *Kulturkritik* che percorre tutta la filosofia e la cultura primonovecentesca". Ivi, p. 9.

<sup>39</sup> "La *Verwindung*, [...] definisce la posizione caratteristica di Heidegger, la sua idea del compito del pensiero nel momento, nel quale noi ci troviamo, della *fine della filosofia nella sua forma di metafisica*. Anche per lui, come per Nietzsche, il pensiero non ha alcun altro «oggetto» (con molte virgolette) se non le *erranze della metafisica, ri-memorate* in un atteggiamento che non è né quello dell'*oltrepassamento* critico, né quello dell'*accettazione* che riprende e prosegue." Vattimo, G., *op. cit.*, p. 181, corsivi miei. "È probabile che la *Verwindung*, la declinazione della differenza in pensiero debole, si possa pensare soltanto se si assume anche l'eredità della dialettica." Vattimo, Gianni, *Dialettica, differenza, pensiero debole*, in Vattimo, Gianni, Rovatti, Pier Aldo, (a cura di), *Il pensiero debole*, Feltrinelli, Milano 1983, p. 20.

<sup>40</sup> "I fluidi, per così dire, non fissano lo spazio e non legano il tempo. Laddove i corpi solidi hanno dimensioni spaziali ben definite ma neutralizzano l'impatto – e dunque riducono il significato – del tempo (resistono con efficacia al suo scorrere o lo rendono irrilevante), i fluidi non conservano mai a lungo la propria forma e sono sempre pronti (e inclini) a cambiarla; cosicché ciò che conta per essi è il flusso temporale più che lo spazio che si trovano a occupare e che in pratica occupano solo «per un momento». In un certo senso, i corpi solidi annullano il tempo, laddove, al contrario, il tempo è per i liquidi l'elemento più importante. [...] Le descrizioni dei fluidi sono tutte delle istantanee sul cui retro occorre sempre apporre la data. [...] La straordinaria mobilità dei fluidi è ciò che li associa all'idea di «leggerezza». [...] Sono questi i motivi per considerare la «fluidità» o la «liquidità» come metafore pertinenti allorché intendiamo comprendere la natura dell'attuale e per molti aspetti *nuova* fase nella storia della modernità". Bauman, Zygmunt, *Liquid Modernity*, Polity Press, Cambridge, Blackwell Publishers Ltd, Oxford 2000; trad. it., *Modernità liquida*, (trad. di Sergio Minucci), GLF Editori Laterza, Roma-Bari 2002, pp. VI–VII. Bauman, nel descrivere la *liquidità* come caratteristica fondante la "nuova" modernità sociale, considera la dimensione spaziale neutralizzata (come accade per i liquidi, che mai conservano a lungo la propria forma) e quella temporale, divenuta più importante, come una serie di istantanee. Pur dando maggior valore al paradigma temporale, lo studioso continua a darne descrizione come una dimensione congelata, fissa. Non si è lontani da riflessioni che ritorneranno anche nel discorso sul cinema, che considerano la postmodernità in termini di *presente a-storico* e *appiattimento dello spazio*. Dello stesso autore vedi anche, *Ponowoczesność Jakoźródło cierpień*, Zygmunt Bauman & Wydawnictwo Sic., Warsaw 2000; trad. it., *Il disagio della postmodernità*, trad. di Vera Verdiani, Bruno Mondadori, Milano 2002.

<sup>41</sup> "In un senso ristretto "pensiero debole" vale per atteggiamento conoscitivo. Sembrano in gioco modi o categorie della conoscenza, un tipo di sapere. [...] Il "pensiero debole" avrebbe la pretesa di intaccare completamente l'atto del conoscere, tanto dal lato di chi conosce quanto da quello del cosa è conosciuto. [...] Il "pensiero debole" chiede una *modificazione* tanto dell'*oggetto* della conoscenza quanto del *soggetto* del conoscere. A questo esito ci spinge la destrutturazione nichilistica delle categorie fondamentali, il tentativo di intaccare il potere o, se si vuol dire, la "forza" dell'unità. L'uno a cui si modella il conoscere, ecco il punto di forza da indebolire: per accorgersi, innanzitutto, che questa forza si innesta nell'idea che abbiamo, e che teniamo salda, della *realtà* e di *noi stessi*." Rovatti, Pier Aldo, *Trasformazioni nel corso dell'esperienza*, in Vattimo, G., Rovatti, P. A., (a cura di), *op. cit.*, p. 42, corsivi miei. Sull'argomento cfr. anche, Vattimo, G., *La società trasparente*, Garzanti, Milano 1989.

mediatica – in cui confluisce anche l’arte – piuttosto potrebbe mostrarne l’indole positiva, l’atto potenziale a moltiplicarne le discontinuità e la proficua apertura al sociale differenziato. Anche Jacques Derrida<sup>42</sup>, partendo dalla prospettiva heideggeriana della “decostruzione” del pensiero metafisico, sostiene la destrutturazione del sistema (rete di relazioni) in ogni produzione di senso e il conseguente *de-centramento* del soggetto (che si dissolve fino ad annullarsi). Come un testo la cui struttura costituisce un insieme di collegamenti, così ogni individuo (o soggetto o autore) è un prodotto relazionale, una struttura dialogica aperta e soggetta ad aporie, mai assimilabile a un unità. Morte dell’autore<sup>43</sup> e idea di “testualità generale”<sup>44</sup>, sono riflessioni estese anche alla storia, la quale diviene un tessuto fittamente intrecciato di *rinvii* e *ripetizioni*, privo cioè di un unico senso trascendente. Tale principio di *collettività*, storia come *collezione* di eventi frammenta-ri/ti, mai rivelatori di una finalità predeterminata, è anche il nodo più importante nelle speculazioni sul postmoderno. “Différence” per Derrida diviene negazione di un qualsivoglia principio unitario, centralizzazione o composizione finalizzata, il che riporterebbe ancora alle riflessioni di Jameson e Lyotard, l’una concentrata sul concetto di *frammentazione* e *spazializzazione* dell’esperienza, l’altra su quello di interdisciplinarietà e *convergenza*, nel tentativo di differenziare e ricomporre gli ambiti disciplinari culturali. I dati sarebbero isolati dal magma di informazioni e riuniti con criteri arbitrari, meglio se estetici, generando prodotti culturali sempre “differenti” fatti di citazioni, innesti, trapianti.

Concentrato negli Stati Uniti del periodo post-sessantotto, il dibattito critico sul postmoderno aveva allineato una serie nutrita di critici e romanzieri dai pareri discordanti sui cambiamenti di società e cultura. Uno tra i più autorevoli, Ihab Assan, identificava il postmodernismo in qualità di movimento antitetico al moderno, e, spinto dall’intento di scardinare le tradizionali, autoritarie tassonomie moderniste, compila un lungo elenco di polarità binarie affidate all’una o all’altra corrente.<sup>45</sup> Se Hassan affronta un tale scenario di dispersione e frazionamento, pur nei limiti di un approccio così semplicistico, Michel Foucault sfalda la forza univoca del soggetto universale (e qui non si allontana dalla schizofrenia jamesoniana), ma ne prevede la riapparizione in testi e corollari dei nuovi mezzi

<sup>42</sup> Derrida, Jacques, *L’écriture et la différence*, Éditions du Seuil, Paris 1967; trad. it. *La scrittura e la differenza*, Einaudi, Torino 1971; Id., *Mémoires – pour Paul de Man*, Éditions Galilée, Paris 1988; trad. it., *Memorie per Paul de Man: saggio sull’autobiografia*, (a cura di Petrosino, Silvano, trad. di Giovanna Borradori e Enzo Costa), Jaca book, Milano 1995.

<sup>43</sup> Cfr. Barthes, Roland, "La mort de l'auteur" (1968), in, *Le bruissement de la langue*, Seuil, Paris 1984; trad. it. "La morte dell'autore", in, *Il brusio della lingua: saggi critici 4*, trad. di Bruno Bellotto, Einaudi, Torino 1988, pp. 51 e 54.

<sup>44</sup> Su decostruzionismo e postmoderno cfr.: Ferraris, M., *La svolta testuale. Il decostruzionismo in Derrida, Lyotard, gli «Yale Critics»*, Cluep, Pavia 1984; cfr. anche, Derrida, J., *Positions*, Minuit, Paris 1972; trad. it., *Posizioni*, (trad. di M. Chiappini e G. Sertoli), Bertani, Verona 1975.

<sup>45</sup> Posto che Hassan identifica il paradigma moderno con il principio di autorità e quello postmoderno col principio di anarchia, riportiamo alcune tra le opposizioni per noi più significative: “forma (congiuntiva, chiusa)/antiforma (disgiuntiva/aperta), disegno/caso, gerarchia/anarchia, distanza/partecipazione, accentramento/dispersione, paradigma/sintagma, metafora/metonimia, narrativo/antinarrativo, paranoia/schizofrenia”. Cfr. Hassan, Ihab, *La questione del postmodernismo*, in, Carravetta, Peter, Spedicato, Paolo, (a cura di), *op. cit.*, p. 103.

comunicativi. L'individuo, secondo l'eredità nietzscheana condivisa con Derrida e Vattimo, diviene un costrutto di pratiche linguistiche, più che un'entità unitaria e fondante il sapere, il prodotto di strategie discorsive e non l'antico, autoritario monolite autogenerantesi.<sup>46</sup>

Considerate le riflessioni di chi ne ha rilevato le dinamiche essenziali, l'assetto culturale contemporaneo, prese le sembianze di una *rete senza centro* sulle orme del computer multimediale, fulcro della tecnologia che ha convertito i vecchi nei cosiddetti "nuovi media", sembra riflettere il *nomadismo*<sup>47</sup> estetico, politico e sociale insito nella società postmoderna.

Dal moderno al postmoderno, ciò che cambia sembrerebbe dunque un pensiero e un'azione, un'episteme e una intricata rete di rapporti socio-economici che, in modo continuativo o in modo dirompente, cambia irrimediabilmente la logica univoca, lineare, prospettica, storica e spaziale dell'assetto culturale universale.

## 1.2. Post-Capitalismo Post-Moderno

Considerare il postmodernismo controparte culturale dell'era del tardo capitalismo (leggi capitalismo avanzato) partendo da un impianto speculativo di tipo marxista, è ad oggi una delle tesi sociologiche più accreditate. Se Daniel Bell valutava il postmoderno una versione di modernismo meno irreggimentato e rivoluzionario nell'era del consumo massificato<sup>48</sup>, Jameson ne sottolineava piuttosto l'assorbimento della sfera culturale (tradizionalmente élite anti-borghese) all'economia.<sup>49</sup> Il sociologo statunitense Scott Lash, elaborando uno schema dicotomico che vede alternarsi fasi di "capitalismo organizzato" (fordismo) e "disorganizzato" (post-fordismo), conclude che alla

---

<sup>46</sup> L'*heterotopia* foucaultiana, insieme al concetto di *différence* elaborato da Derrida, sono costrutti entrambi riconducibili ai caratteri di *frammentazione, dispersione, pluralismo* tipici dell'assetto culturale postmoderno. Cfr. Foucault, Michel, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Éditions Gallimard, Paris 1966; trad. it., *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, Rizzoli, Milano 1967; Cfr. anche, Id., "Qu'est-ce qu'un auteur" [1969], in *Dits et écrits: 1954-1988*, Gallimard, Paris 1994; trad. it., Id., "Che cos'è un autore?", in *Scritti letterari*, Milanese, Cesare (a cura di), Feltrinelli, Milano 1971, pp. 1-21.

<sup>47</sup> Per una definizione di "nomadismo epistemologico e comunicativo" insito nel postmoderno, cfr. Featherstone, Mike, *Consumer Culture and Postmodernism*, Sage, London 1990; trad. it., *Cultura del consumo e postmodernismo*, Seam, Roma 1994, pp. 19-23.

<sup>48</sup> Bell, Daniel, *The Cultural Contradictions of Capitalism*, Heinemann, London 1976; trad. it., Bell, Daniel, Boudon, Raymon, *Le contraddizioni culturali del capitalismo: un magistrato dialogo sui fondamenti e sul futuro della democrazia politica nella società contemporanea*, Centro di ricerca e documentazione Einaudi, Torino 1978.

<sup>49</sup> La sfera economica, considerata *sovra-struttura* nell'assetto marxiano dei sistemi e sotto-sistemi societari, in epoca post-fordista cambia statuto e diviene semplice *struttura* all'interno di un sistema generale dominato dallo spazio uni-dimensionale (piatto). Cfr., Jameson, Fredric, *Il postmoderno*, cit. Si veda l'edizione riveduta e considerevolmente ampliata dell'autore, che riporta lo stesso titolo: Id., *Postmodernism or the Cultural Logic of the Late Capitalism*, Duke University Press, Durham 1991; trad. it. Id., *Postmodernismo, ovvero La logica culturale del tardo capitalismo* (trad. di Massimiliano Manganeli), Fazi, Roma 2007.

“destabilizzazione del rappresentato” imposta dal primo modello, subentri nel secondo un processo identico ma ai danni del reale.<sup>50</sup>

Fattore storico determinante al clima di cambiamento, i noti sommovimenti sociali, per lo più giovanili, succedutisi fra anni Cinquanta e Sessanta nell’occidente industrializzato, costituirono la prima concreta frattura nel modernismo istituzionale cristallizzato nell’accademia. Come già Lyotard faceva notare, l’*interdisciplinarietà* era questione discussa proprio allora (la si credeva fonte di autentica libertà, principio de-legittimante una cultura stantia), dichiarandosi in realtà più legata alla progressiva “incredulità nei confronti delle metanarrazioni”<sup>51</sup>, che condurrà al tracollo del classico racconto modernista e all’ascesa di un paradigma testuale parcellizzato. Tale mutazione avrebbe rappresentato l’inevitabile evoluzione ideologica di una serie di cambiamenti economici e sociali all’interno della più vasta storia del capitalismo occidentale. Jameson vi distingue tre stadi fondamentali: capitalismo mercantile, stadio del monopolio, stadio dell’imperialismo mutuato in (stadio) post-industriale, altrimenti detto del “capitalismo multinazionale”.<sup>52</sup>

[...] tardo capitalismo, o capitalismo multinazionale o del consumatore, lungi dal contraddire la grande analisi ottocentesca di Marx, costituisce al contrario la forma più pura del capitale emersa sinora, un’espansione prodigiosa del capitale ad aree fino a oggi non mercificate. [...] Possiamo dunque parlare della nostra era come della terza (o persino della quarta) era delle macchine [...].<sup>53</sup>

Alla base del terzo (o quarto) stadio in questione, vi sarebbe un *network globale decentrato*<sup>54</sup>, un organismo di potere e controllo in grado di stabilire le nostre rappresentazioni del reale e poi di sostituirsi letteralmente ad esso. “Mercantile” e “multinazionale” secondo l’accezione di Jameson, corrisponderebbero ai più abusati termini di fordismo e post-fordismo.

---

<sup>50</sup> Lash, Scott, *Sociology of Postmodernism*, Routledge, London 1990; trad. it. Id., *Modernismo e postmodernismo. I mutamenti culturali delle società complesse*, Armando Editore, Roma 2000.

<sup>51</sup> “Semplificando al massimo, possiamo considerare “postmoderna” l’*incredulità nei confronti delle metanarrazioni*. Si tratta indubbiamente di un effetto del progresso scientifico; il quale tuttavia presuppone a sua volta l’incredulità. Al disuso del dispositivo metanarrativo di legittimazione corrisponde in particolare la crisi della filosofia metafisica, e quella dell’istituzione universitaria che da essa dipende. [...] Pertanto la società che ne deriva dipende meno da un’antropologia newtoniana (come lo strutturalismo e la teoria dei sistemi) e più da una pragmatica delle particelle linguistiche”. Lyotard, J. F., *La condizione...*, cit., p. 6, corsivi miei.

<sup>52</sup> Jameson, F., *op. cit.*, p. 68.

<sup>53</sup> Ivi, p. 69.

<sup>54</sup> “Vorrei suggerire invece che le nostre rappresentazioni imperfette di un qualche immenso *network* di comunicazioni e computer sono esse stesse nient’altro che l’immagine distorta di qualcosa di ancora più profondo, cioè dell’intero sistema mondiale dell’attuale capitalismo multinazionale. La tecnologia della società contemporanea è perciò cattivante e affascinante, non tanto di per sé, ma perché sembra fornire una rappresentazione sintetica e privilegiata per comprendere un *network* di potere e controllo ancor più difficile da cogliere per la nostra mente e per la nostra immaginazione – ossia l’intero nuovo *network* globale decentrato del terzo stadio del capitalismo”. Ivi, pp. 72–73, corsivi dell’autore.

La classica catena di montaggio di memoria chapliniana rispecchiava un modello produttivo detto *fordista*, dal momento in cui Henry Ford aveva adottato il metodo di standardizzazione del lavoro all'interno delle sue industrie di auto. Si trattava di un tipo di organizzazione

[...] modulare e ripetitiva del lavoro [che] si basava sull'individuazione di componenti da produrre separatamente e da assemblare solo al termine del processo produttivo, e sullo smembramento performativo della prestazione del lavoratore in una miriade di operazioni molto semplici da ripetersi all'infinito secondo i tempi e i ritmi sanciti dalla catena di montaggio.”<sup>55</sup>

Un modello siffatto era destinato a saturarsi una volta esaurito il suo bisogno di merci e lo spazio globale da riempire, vale a dire dopo essere entrato in ogni stato del primo mondo industrializzato, ormai universalmente accessibile in seguito all'introduzione del satellite e alla progressiva economizzazione dei trasporti. Il passaggio dal fordismo all'*accumulazione flessibile* (base del post-fordismo) ha significato una progressiva,

intensa fase di *compressione spazio-temporale* [la quale] ha avuto un effetto disorientante e dirompente sulle pratiche politico-economiche, sui rapporti di forza fra le classi e sulla vita culturale e sociale. [...] Il passaggio verso l'*accumulazione flessibile* si compì in parte con la rapida messa a punto di nuove forme organizzative e nuove tecnologie di produzione. [...] L'*accelerazione della produzione* fu raggiunta grazie a mutamenti organizzativi in direzione della *disintegrazione verticale* – il subappalto, il ricorso a fonti esterne, e così via – che invertirono la tendenza fordista all'integrazione verticale e produssero un *crescente decentramento della produzione* anche in presenza di una *crescente centralizzazione finanziaria*.<sup>56</sup>

Già a partire dagli anni Settanta, una nuova fase per il sistema capitalistico universale prendeva piede. Disintegrazione verticale e abolizione della catena di montaggio, decentramento della produzione con successiva differenziazione dei prodotti, internazionalizzazione del capitale e gestione dell'impresa secondo il principio del *just-in-time*. Cambia lo statuto generale del sistema e del lavoro stesso, assumendo connotati di *flessibilità*, *precarietà*, *anomalia*. Dal capitale-merce si passa al capitale-consumatore, dal lavoratore salariato forzato a produrre

---

<sup>55</sup> Canova, Gianni, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000, p. 17. Per un approfondimento della concezione “fordista” del lavoro: Boyer, Robert, *La théorie de la régulation: une analyse critique*, La Découverte, Paris 1986; trad. it. *Fordismo e postfordismo: il pensiero regolazionista*, (trad. di Stefano Lucarelli), Egea Università Bocconi, Milano 2007; Ford, Henry, *Edison as I know him*, Cosmopolitan Book Corp., New York 1930; trad. it. *Il mio amico Edison*, Bollati Boringhieri, Torino 1992.

<sup>56</sup> Harvey, David, *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Blackwell, Oxford 1990; trad. it. *La crisi della modernità. Alle origini dei mutamenti culturali*, Il Saggiatore, Milano 1997, p. 347, corsivi miei.

con ritmi scanditi, si giunge al dipendente integrato nella realtà di una azienda dagli orari flessibili. Strategie di cooperatività e leadership partecipativa vanno a sostituire il senso alienato di estraneazione che aveva caratterizzato il sistema fordista. La *società flessibile* è quella in cui il centro cognitivo e morale della vita dell'uomo è ricalcato in ogni sua parte sull'atteggiamento del suo bene più prezioso, il consumatore, che ora diviene il fulcro della rinnovata condizione sociale, economica, culturale.<sup>57</sup>

L'accelerazione del ciclo di produzione implica una parallela *accelerazione* negli *scambi* e nel *consumo*. La circolazione di merci attraverso il sistema di mercato avviene ora a una velocità maggiore grazie ai *migliori sistemi di comunicazione*, al *flusso delle informazioni* e alle razionalizzazioni delle tecniche di distribuzione [...]. La prima importante conseguenza è rappresentata da un'accentuazione della *fuggevolezza* e della *caducità* delle mode, dei prodotti, delle tecniche di produzione, dei processi di lavorazione, *delle idee e delle ideologie*, dei *valori* e delle pratiche consolidate. [...] Nel campo della produzione di merci, il primo effetto è rappresentato da una maggior importanza attribuita alle virtù e ai valori dell'*istantaneità* (cibi istantanei, *fast food*, e così via) e della *eliminabilità* [...]. La dinamica di una società "usa e getta", come l'hanno definita Alvin Toffler [1971], cominciò a diventare evidente durante gli anni sessanta.<sup>58</sup>

Ma il cambiamento di modello industriale e la connessa "rivoluzione dell'informazione", fondamentali al paradigma postfordista, secondo Joshua Meyrowitz non implicano soltanto accelerazione del processo produttivo e *volatilità* estesa a ogni campo societario, piuttosto contribuiscono a riproporre i modelli arcaici di *comunità nomadi*. Come per gli antichi cacciatori/raccoglitori la cognizione del luogo si sfaldava, a causa del loro ciclico spostamento per la sopravvivenza, così nella società elettronica i suoi vecchi confini fisici risultano dilatati da quantità illimitate di pixel. Le comunità sociali odierne sono svuotate del loro primitivo "senso del luogo" dal momento in cui ogni spazio sulla terra è divenuto raggiungibile e percorribile in tutta la sua estensione, e questo principalmente grazie all'intervento dei media informatici.

Nella misura in cui i *media elettronici* tendono a *riunire* molte *sfere di interazione precedentemente distinte*, non è escluso che si possa ritornare a un mondo ancora più antico del Medioevo. Molte caratteristiche dell'"era informatica" assomigliano alle forme sociali e politiche più primitive: la società dei cacciatori e dei "raccoglitori" dei frutti spontanei della terra. Essendo popoli nomadi, cacciatori e

---

<sup>57</sup> Kumar, K., *op. cit.*, p. 193. Kumar riporta il pensiero del sociologo Zygmunt Bauman in modo interessante nella nota 18, p. 193. Per un approfondimento dell'opera di Bauman, cfr. nota 40, p. 9 di questo studio.

<sup>58</sup> Harvey, D., *op. cit.*, pp. 348–349, corsivi miei, eccetto il termine "fast food", che l'autore stesso riporta in corsivo.



raccoglitori non hanno un rapporto di fedeltà con il territorio. Anche essi, hanno uno scarso “senso del luogo”; le loro attività e i loro comportamenti specifici non sono strettamente legati a scenari fisici particolari.<sup>59</sup>

Se il passaggio al post-fordismo e le numerose innovazioni tecnologiche hanno contribuito a comprimere i parametri di spazio, tempo, soggetto e narrazioni, i rivolgimenti politici più rappresentativi nel cambio di paradigma dell'ultimo ventennio sono stati, secondo Kumar, la caduta del muro di Berlino e la fine dei regimi comunisti. La riunificazione delle due Germanie, disgregazione concreta della ex cortina di ferro che aveva diviso l'Europa in due grandi zone di influenza (l'est socialista e l'ovest democratico), avvenuta nel 1989 con l'abbattimento del suo simbolo materiale, e la successiva disfatta dell'U. R. S. S. due anni più tardi, ha significato, oltre al cambiamento dell'assetto geopolitico europeo, anche la perdita della fiducia in un'utopia collettiva.

L'avvicinarsi della fine del secolo ha visto uno degli sviluppi più importanti della storia contemporanea, forse dell'intera storia moderna: mi riferisco al fallimento e al crollo del comunismo nell'Europa centrale ed orientale, e al declino in tutto il mondo dell'ideologia marxista. [...] Ci troviamo alla fine della modernità; siamo alla fine della storia. Il socialismo è morto, l'utopia è finita. Anche la natura è morta. Più ottimisticamente, stiamo entrando in una nuova epoca post-industriale, l'epoca dell'informazione e della comunicazione.<sup>60</sup>

L'utopia di una storia uni-direzionale tesa all'affermazione della umana libertà sociale, ma anche il mito del socialismo, di un regime paritario e democratico, volgono al termine con la fine del millennio. Se il pensiero utopico di uno stato egualitario non ha più futuro poiché è realizzato dalla vittoria del liberismo, neanche il senso di una “Storia” che avanzi in direzione di quell'utopia avrebbe diritto di esistenza, vale a dire verso un'ideologia che esprima quella vecchia speranza “progressista”. I fatti storici hanno contribuito dunque alla *fine della storia*: lo sostiene Francis Fukuyama, lo studioso americano reo di aver lanciato lo slogan dell'“ultimo uomo”, protagonista di quella rinnovata condizione storica.<sup>61</sup>

La tanto discussa affermazione di Fukuyama, condivisibile o meno, tentava in realtà di chiarire l'importanza di quegli episodi storici che avevano

---

<sup>59</sup> Meyrowitz, Joshua, *No sense of place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, New York, Oxford University Press, 1985; trad. it. *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1993, pp. 520–521, corsivi miei. Le forme societarie di cacciatori e raccoglitori sono trattate da Meyrowitz come “idealtipi” weberiani e propongono generalizzazioni sui modi in cui queste società si distinguevano da altre forme di organizzazione sociale. Cfr. Nota 6, *ivi*, p. 521.

<sup>60</sup> Kumar, K., *op. cit.*, pp. 206–207.

<sup>61</sup> Fukuyama, Francis, *The End of History and the Last Man*, The Free Press, New York 1992; trad. it. *La fine della Storia o l'Ultimo Uomo*, Rizzoli, Milano 1992.

scandito la fine della divisione in blocchi in Europa e l'inizio di un nuovo assetto mondiale. La vittoria del regime neoliberista nel conflitto contro il comunismo, non avrebbe rappresentato l'anticipazione di una nuova era di libertà ed emancipazione, piuttosto ha costituito l'ultimatum di un confronto tra due sistemi di governo che a lungo si erano contesi l'equilibrio economico internazionale. La fine della storia non sarebbe altro che la fine dello scontro di idee (storia universale progressista) e l'inizio di un'era di *consumo passivo* in un sistema liberaldemocratico occidentale senza più lotte per il miglioramento. L'*ultimo uomo* in questo senso è quell'individuo, frammentato e schizofrenico, vittima di quel consumo che, assorbita l'economia mondiale, avrebbe causato anche l'implosione della cultura tout court e di quella proficua sovversività insita nello scontro ideologico. L'ultimo uomo, colui che non cambia, sopraffatto dall'illusione di vivere in una democrazia universale garanzia di libertà assoluta, non sente più la spinta a modificare la propria condizione e

Soddisfatto della propria felicità e incapace di qualsiasi senso di vergogna per il fatto di non sapersi elevare al di sopra di quei bisogni, l'ultimo uomo cessava di essere umano.<sup>62</sup>

Se per Lyotard la fine delle grandi narrazioni avrebbe condotto a forme parcellizzate di racconto dette *petit récits*, locali, contestuali, provvisorie e circoscritte, e a “un modello di legittimazione [...] della differenza compresa come paralogia”<sup>63</sup>, per Fukuyama le società future potrebbero più semplicemente non avere più istituzioni permanenti e configurarsi solo come una gigantesca *rete illimitata di collegamenti inter/ipер-testuali* confinata, tuttavia, nello spazio privato della propria casa.

### 1.3. Codici e Simulacri. Postmodernità e Media

Il primo tentativo rilevante di decodificare il cambiamento in atto nel paradigma mass-mediatico, è avvenuto ad opera del noto, a lungo criticato Marshall McLuhan. L'elaborata teorizzazione mcluhaniana, al di là della sua validità teoretica, ha avuto il merito indiscusso di far luce sull'intricata relazione

---

<sup>62</sup> Ivi, p. 21. Per un approfondimento dell'evoluzione del pensiero di Fukuyama, cfr. anche, Id, *The Great Disruption: Human Nature and the Reconstruction of Social Order*, Free Press, New York 1999; trad. it. *La grande distruzione: la natura umana e la ricostruzione di un nuovo ordine sociale*, trad. di Stefania Garavana, Baldini & Castoldi, Milano 1999.

<sup>63</sup> Lyotard, J. F., *La condition...*, op. cit., p. 109. “Il problema è dunque sapere se sia possibile una legittimazione fondata esclusivamente sulla *paralogia*. Bisogna distinguere ciò che è propriamente paralogia dall'innovazione: la seconda è controllata o in ogni caso utilizzata dal sistema per migliorare la propria efficienza, la prima è una *mossa, di importanza spesso misconosciuta* sul campo, effettuata *nella pragmatica dei saperi*. Il fatto che nella realtà si trasformino l'una nell'altra è frequente ma non necessario, né mette necessariamente in difficoltà l'ipotesi”. Ivi, pp. 110–111.

tra *techne* e *logos*, materialità tecnologica e discorso intellettuale, dimostrando come i media contemporanei, accelerando la vita quotidiana, potessero al tempo stesso modificarne la percezione. Se il “medium è il messaggio”<sup>64</sup> secondo lo slogan che fece storia, il sistema (logico-ideologico) che ne è alla base influenzerà il suo contenuto, secondo un principio teorico che Lev Manovich definisce della “non trasparenza del codice”.

Nella comunicazione culturale, un *codice* non è quasi mai solo un meccanismo di trasporto neutrale, di solito influenza anche i messaggi che viaggiano su di esso. Per esempio, può facilitare la comprensione di alcuni messaggi e renderne altri addirittura inconcepibili. Il *codice* fornisce anche una *sua visione del mondo*, un suo *sistema logico o ideologia*; i messaggi culturali o gli interi linguaggi creati con questo codice saranno condizionati dal modello, dal sistema o dall’ideologia che l’accompagna. La maggior parte delle teorie culturali moderne si fonda su questi concetti, che raggruppo in un’unica idea: quella della “non trasparenza del codice”.<sup>65</sup>

Il *codice* usato nella comunicazione culturale influenza i messaggi che trasporta, fornisce una visione del mondo, un sistema logico-razionale e/o un’ideologia strutturata. Il sistema di archiviazione gerarchica dei files (database), ad esempio, presuppone che il mondo sia organizzato in una “gerarchia logica a più livelli”, dove il modello ipertestuale del World Wide Web è strutturato come “un sistema non gerarchico regolato dalla metonimia”.<sup>66</sup> Questo assunto (il codice ordina e plasma ideologie/sistemi che influenzano poi l’intera cultura/vita sociale) sarà approfondito nelle argomentazioni legate al cinema contemporaneo, e applicato praticamente a una precisa tipologia di prodotti, i film dell’orrore, elevati a modello paradigmatico a confermarne il principio.

I mass media plasmano il reale a un livello fenomenico, sociale, ideologico. Se la parola stampata aveva veicolato il sapere per secoli, alimentando immaginario e inconscio collettivo, il cinema ha significativamente modificato quella struttura (codice) originaria, corredandola di occhio (meccanico), orecchio (dialoghi e/o musica) e loro riproposizioni sinestetiche. Il cinema si impone da subito come tecnologia (“moderna”, capitalismo “organizzato” per citare Lash) e insieme discorso poli-sensoriale in grado di generare miti e storia. Ma secondo

---

<sup>64</sup> McLuhan, Marshall, *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press 1962; trad. it. *La galassia Gutenberg: nascita dell’uomo tipografico*, Armando Editore, Roma 1976; McLuhan, M., *Understanding Media: the Extensions of Man*, Routledge & K. Paul, London 1964; trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, trad. di Ettore Capriolo, Il Saggiatore, Milano 1967; McLuhan, Marshall, Powers, Bruce R., *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21<sup>st</sup> Century*, Oxford University Press, New York 1989; trad. it. *Il villaggio globale: XXI secolo: trasformazioni nella vita e nei media*, SugarCo, Milano 1992.

<sup>65</sup> Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Massachusetts Institute of Technology, MIT Press, 2001; trad. it. *Il linguaggio dei nuovi media*, Ed. Olivares, Milano 2002, pp. 90–91, corsivi miei. Manovich cita in proposito l’ipotesi di Whorf-Sapir, popolare intorno al XX secolo, il quale sosteneva che il pensiero umano sarebbe stato determinato “dal codice del linguaggio naturale; chi parla dei linguaggi naturali diversi percepisce e concepisce il mondo in modi diversi”. Ivi, p. 91.

<sup>66</sup> *Ibidem*.

Jean Baudrillard, è proprio con la progressiva invasività del medium cinematografico che miti e storia avrebbero visto un irreparabile mutamento nelle loro controparti de-referenzializzate.

La storia è il nostro referente perduto, vale a dire il nostro mito. E come tale prende il posto dei miti sullo schermo. [...] Il grande evento di questo periodo, il grande trauma, è questa agonia dei referenti forti, l'agonia del reale e del razionale, che introduce a un'era della simulazione. [...] oggi si ha invece l'impressione che la storia si sia ritirata, lasciando dietro di sé una nebulosa indifferente, attraversata da flussi (?), ma svuotata dei suoi referenti. [...] La storia fa così il suo ingresso trionfale nel cinema a titolo postumo [...]. Questa sua riapparizione non ha un valore di presa di coscienza, ma di nostalgia di un referente perduto. [...] La storia che ci viene « restituita » oggi [...] non ha rapporti con un « reale storico » più di quanti ne abbia, in pittura, il neo-figurativismo con la raffigurazione classica del reale.<sup>67</sup>

Il paradigma storico, ultimo mito “forte” basato su una concatenazione oggettiva di eventi causali, si scompone nella *forma archivistica*, la sua logica si perde in una nuova *logica performativa*, diviene il nostro “referente perduto” e il nostro ultimo mito. La “storia feticizzata”<sup>68</sup> lascerebbe il posto alla sua immagine irreferenziale, persa nell'impeto di rendersi *iper-visibile*, il che coincide con il suo svuotamento di contenuti e profondità euristica. Il medium cinematografico, occhio moderno del Novecento<sup>69</sup>, restituisce alla realtà il proprio sguardo, lo priva di soggetto desautorandone il vecchio padrone (il guardante) e infine conduce il prodotto finito (il film) a riprodurne l'unica realtà conoscibile, l'*iper-realtà*. Questo

Poiché il *cinema* stesso ha contribuito alla scomparsa della storia, e all'*avvento dell'archivio*. La fotografia e il cinema hanno largamente contribuito a secolarizzare la storia, a fissarla in una forma visibile, «oggettiva», a danno dei miti che la percorrevano. Oggi il cinema può mettere tutto il suo talento, tutta la sua tecnica al servizio della

---

<sup>67</sup> Baudrillard, Jean, "L'histoire, un scénario rétro" [1980]; trad. it., "La storia: uno scenario rétro", in Id., *Simulacri e impostura. Bestie, Beauborg, Apparenze e altri oggetti*, trad. di Pina Lalli, Cappelli, Bologna 1980, pp. 7–9.

<sup>68</sup> Ivi, p. 9. Baudrillard riprende il concetto dalla teoria freudiana del feticismo. “Questo trauma (perdita dei referenti, ecc.), assomiglia a quella che è nel bambino la scoperta della differenza dei sessi, così grave, così profonda, così irreversibile: la feticizzazione di un oggetto interviene per occultare questa scoperta insopportabile, ma, dice Freud, proprio questo oggetto qualsiasi è spesso l'ultimo oggetto intravisto prima della scoperta traumatica. Così, la *storia feticizzata* sarà, di preferenza, quella immediatamente precedente alla nostra era « irreferenziale »”. Ivi, pp. 8–9, corsivo mio.

<sup>69</sup> “Se il *cinema riconquista e rilancia il senso della vista*, non è solo perché mette l'occhio e le immagini al centro del proprio operato: piuttosto, è perché sa perfettamente incarnare lo sguardo del XX secolo”. Cfr., Casetti, Francesco, *L'occhio del Novecento: cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005, p. 22, enfasi mia.

rianimazione di ciò che esso stesso ha contribuito a liquidare: riesce solo a risuscitare dei fantasmi, e vi si perde a sua volta.<sup>70</sup>

Tralasciando l'ottica pessimistica da cui Baudrillard delinea la fine dei referenti forti e l'inizio dell'era della "simulazione", la lucida diagnosi dello studioso francese che confuta la fine del *mito* e della *storia* dimostra in vari sensi la sua validità. Sembra innegabile che l'immagine di massa abbia mutato irreparabilmente l'ontologia stessa del reale e i modi di esperirlo, là dove l'oggettivazione della facoltà scopica avrebbe condotto al tunnel del virtuale e alla progressiva de-realizzazione di ogni azione umana (è il computer stesso – e il cinema prima di lui – a emulare i meccanismi cerebrali, e quindi a "virtualizzarne" il funzionamento). D'altro canto, il passo dal cinema ai nuovi media non aveva rappresentato un trauma epocale visto e considerato, lo ricorda Manovich, che le tecnologie erano andate evolvendosi in modo perfettamente sincronico, entrambe terminate alla fine del XIX secolo (Turing/Lumiere/Zuse).<sup>71</sup> Altari di adorazione del nuovo culto simulacrale, l'odierno iper-mercato, i parchi tematici, gli spazi aeroportuali o di transito veicolare, i *non-luoghi* augéani responsabili della "surmodernità" dello spazio e della presentificazione del tempo, rappresentano il nuovo artificio subliminale che ricrea quotidianamente il nostro ambiente naturale.

Si potrebbe dire che della *surmodernità* che essa rappresenti il dritto di una medaglia di cui la postmodernità ci ha presentato solo il rovescio – il positivo di un negativo. Dal punto di vista della surmodernità, la difficoltà di pensare il tempo deriva dalla *sovrabbondanza d'avvenimenti* del mondo contemporaneo, non dal crollo di un'idea di progresso compromessa già da molto [...]. la surmodernità è produttrice di *nonluoghi antropologici* e [...] contrariamente alla modernità baudeleriana, non integra in sé i luoghi antichi: questi, repertoriati, classificati e promossi «luoghi della memoria», vi occupano un posto circoscritto e specifico.<sup>72</sup>

A essere riconfigurati, i paradigmi spazio-temporali, "ritrascrizione di tutti i flussi contraddittori in termini di circuiti integrati"<sup>73</sup>, ma anche ciò che era stato l'oggetto totemico di tutta la modernità (e non solo), il capitale. Mario Pezzella lo ha accusato di essere il prodotto (o la causa principale) della odierna cultura di massa avendone supportato per primo il processo di scollamento tra valore d'uso e valore di scambio. Nel momento in cui la relazione è venuta alterandosi fino a

---

<sup>70</sup> Baudrillard, J., "La storia: uno scenario rétro", in *Simulacri e impostura*, op. cit., p.12.

<sup>71</sup> Per un approfondimento dello sviluppo tecnologico comparato di cinema e computer cfr., Manovich, Lev, op. cit., pp. 19–87, in particolare si veda il capitolo 1, "Come sono nati i nuovi media", pp. 39–45.

<sup>72</sup> Augé, Marc, *Non-lieux: introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Editions du Seuil, Paris, 1992; trad. it., *Nonluoghi: introduzione a una antropologia della surmodernità*, trad. di Dominique Rolland, Elèuthera, Milano 1993, pp. 32, 73, corsivi miei.

<sup>73</sup> Baudrillard, J., "L'effet Beaubourg, Implosion e dissuasion" [1977]; trad. it. "L'effetto Beaubourg. Implosione e dissuasione", in *Simulacri e impostura*, op. cit., p. 22.

propendere per il secondo, il circuito di de-realizzazione del reale era già stato completato.

*Immaterialità e derealizzazione* non sono un fenomeno recente del capitalismo. Tanto meno rappresentano un suo superamento (o un superamento della sua alienazione). L'immaterialità è iscritta fin dall'inizio nel progetto capitalistico, nel suo modo di essere nel mondo. Appartiene alla sua matrice generativa (al suo "fenomeno originante"). Già nella "fantasmagoria" del mercato e della moda, come si presentava nella seconda metà del secolo scorso, la trasformazione dei corpi in immagini-merci fascinatorie diviene sistematica: e il denaro non pone forse una potenza eterea e astratta al centro della vita economica?<sup>74</sup>

Anche Baudrillard concorda con questa analisi accusando il capitale di aver originato l'attuale regime simulativo<sup>75</sup>, il primo ad essersi nutrito della destrutturazione dei referenti (spezzando le categorie dicotomiche ideali), e ad aver liquidato la realtà "con lo sterminio dell'onnipotenza della manipolazione".<sup>76</sup> *Manipolazione* è altro termine chiave, come lo era stato *interdisciplinarietà* in campo epistemologico, e *flessibilità* (o *frammentazione*) in economia. Manipolare, nell'ambito dei nuovi media, non vuol dire solo modificare i dati, ma farlo in modo particolare, accattivante e *seduttivo*: significa suscitare emozioni massificate, le uniche consentite e realmente possibili, per riabilitare sensi assopiti come *tattilità* e gusto. "Sedurre" è un atteggiamento estetico che sottrae al discorso il suo senso, sviandolo dalle sue verità essenziali per evidenziarne altri aspetti, più effimeri e immediati; è, in altre parole, una forma di inganno, di *impostura*. Ma vacuità e seduzione non sono semplici attributi del discorso, modalità di raffigurazione percorribili o meno, piuttosto costituirebbero, per Baudrillard, il discorso stesso, l'unico possibile, un prodotto che si auto-seduce perchè ha perduto tutto fuorchè il *bisogno* di sedurre, la *necessità* di perpetrare la circolazione degli scambi. Produrre produrre e ancora produrre quando tutto è già stato prodotto. Cosa resta?

Sedurre è ciò che resta quando le poste in gioco, tutte le poste in gioco sono state ritirate. Non più la violenza al senso o il suo sterminio silenzioso, ma la forma che resta al linguaggio quando non ha più niente da dire. [...] tutti i discorsi sono diventati *discorsi di seduzione*, e cioè, discorsi in cui si iscrive [...] una seduzione illanguidita, il cui processo, fattosi più debole, è diventato sinonimo di tanti altri: *manipolazione, persuasione, gratificazione, «atmosfera», strategia del desiderio, mistica relazionale, tranquilla economia trasferenziale*

---

<sup>74</sup> Cfr. Pezzella, Mario, *Il corpo assente*, in Livraghi, Enrico, (a cura di), *La carne e il metallo. Visioni storie pensiero del cybermondo*, Editrice Il Castoro, Milano 1999, p. 46, corsivi miei.

<sup>75</sup> Lyotard stesso ragionava similmente ponendo la questione in termini di "performatività".

<sup>76</sup> Baudrillard, J., "La précession des simulacres" [1978]; trad. it. "La precessione dei simulacri", in, *Simulacri e impostura, op. cit.*, p. 72.

venuta a rimpiazzare l'altra [...]. *Una seduzione che investe così tutto lo spazio del linguaggio non ha più senso* [...].<sup>77</sup>

Se *rappresentare* indicava equivalenza tra segno e reale, *simulare* nega validità al segno, ne cancella il sintomo di ogni referente. Privando il segno di valore, neanche ciò che riproduce avrà più un senso: la realtà perde efficacia semantica, e il simulacro, oggetto della simulazione, resterebbe l'unico contenitore del senso.<sup>78</sup>

Ne è banale dimostrazione un non-luogo come Disneyland, mastodontico edificio simulacrale, il più citato quanto a postmodernità e aberrazione del reale. Il luogo natale dei cartoons disneyani non nega solo la realtà fenomenica, di certo meno appariscente, ma vieta ai luoghi circostanti di asserire la propria esistenza effettiva.

Improvvisamente credetti di capire. Credetti di capire quel che c'era di *seducente* nell'insieme di quello spettacolo, il segreto del *fascino* che esercitava su quanti vi si lasciavano prendere, l'*effetto di realtà*, di *surrealtà* che produceva quel *luogo di tutte le finzioni*. [...] A Disneyland è lo spettacolo stesso che viene spettacolarizzato [...]. Ma, *dietro lo schermo, c'è solo un altro schermo*. [...] quel che veniamo a visitare non esiste.<sup>79</sup>

È prima la *storia d'invenzione* (il cinema Disney, il segno) a generarsi, e solo dopo il *luogo fisico* del suo inveramento (il reale svuotato di realtà), ad aggiungere concretezza materiale a un prodotto del culto popolare. La facoltà mitopoietica del cinema ha abbandonato i vincoli di schermo e sala per divenire materia, e poi reificarsi nello spazio quotidiano. Se il vecchio sistema di potere era basato su rapporti di forza, quello attuale simulativo sarebbe solo l'oggetto di una domanda (un desiderio) sociale (il consumatore), vale a dire, dipende direttamente dalla produzione e dal consumo di massa. Il risultato è

[...] una socialità iperrealistica, in cui *il reale si confonde con il modello* [...]. Non siamo più nella società dello spettacolo, di cui parlavano i situazionisti, né nel tipo di alienazione e repressione specifiche che essa implicava. Il medium stesso non è più afferrabile in quanto tale, e la confusione del medium e del *message* (Mac Luhan) è la prima grande formula di questa era nuova. *Non c'è più medium in senso letterale: è ormai inafferrabile, diffuso e diffratto nel reale* [...]. Bisogna piuttosto pensare i media come se fossero, nell'orbita esterna,

---

<sup>77</sup> Baudrillard, J., "L'horizont sacré des apparences" [1980]; trad. it., "L'orizzonte sacro delle apparenze. *Seduazione e impostura*", in, *Simulacri e impostura, op. cit.*, pp. 40; 43, corsivi miei.

<sup>78</sup> Baudrillard, J., "La precessione dei simulacri", in, *Simulacri e impostura, op. cit.*, p. 51. "Quest'ultima [la rappresentazione] parte dal principio di equivalenza del segno e del reale (anche se è un'equivalenza utopistica, resta comunque un assioma fondamentale). La simulazione parte, al contrario, dall'*utopia* del principio di equivalenza, parte *dalla negazione radicale del segno come valore*, parte dal segno come reversione e messa a morte di ogni referente". *Ibidem*, corsivi dell'autore.

<sup>79</sup> Augé, Marc, *L'Impossible voyage. Le tourisme et ses images*, Éditions Payot & Rivages, 1997; trad. it., *Disneyland e altri non-luoghi*, Bollati e Boringhieri, Torino 1999, pp. 24–25, corsivi miei.

una specie di codice genetico che regola la mutazione del reale in iperreale, proprio come l'altro codice, micromolecolare, regola il passaggio da una sfera, rappresentativa, del senso a quella, genetica, del segnale programmato.<sup>80</sup>

Il medium ha perso il suo significato originale: appare *diffuso* nel magma di dati, disseminato e reso inafferrabile nello scambio fra emittenza e ricezione del messaggio culturale. Ma il medium (McLuhan) rappresenterebbe ancora il codice genetico che consente il mutamento di dna del reale in *iper-reale* (Baudrillard): il macrosistema manipolativo avviato col capitale e proseguito coi mass-media minerebbe la verità stessa sostituendola con un gigantesco *database* di informazioni, *i dati*.

Il senso, leggi significato-essere-latenza-autenticità-profondità, implode poichè “[...] la simulazione avvolge tutto l’edificio della rappresentazione stessa come simulacro”.<sup>81</sup> La legge del simulacro provocherebbe una mutazione anche della relazione sociale, di cui la telematica diviene logica intrinseca, fondata sulla emissione/ricezione di atomi informativi. Ai soggetti fisici si sostituiscono soggetti smaterializzati, gli *avatars* (immagini dell’utente traslate nella realtà del computer), i veri simulacri (cioè surrogati virtuali) della società postmoderna. Sul versante semiologico, ciò implicherebbe l’annullamento del significato dovuto da un lato alla sterminata massa di messaggi spesso contraddittori, e dall’altro alla possibilità di manipolazione da parte di ogni utente entrato attivamente nel circuito di fabbricazione del senso.

In sintesi, se il *simulacro*<sup>82</sup> si darebbe come copia di una copia senza originale, la *simulazione* rappresenterebbe la tecnologia (il medium) che la rende

---

<sup>80</sup> Baudrillard, J., “La precessione dei simulacri”, in, *Simulacri e impostura, op. cit.*, pp. 79–80, corsivi miei, eccetto il termine message. Sulla *circolarità* implicita al meccanismo di fabbricazione del senso e al rapporto tra emittente e ricevente in epoca postmoderna, si rimanda al paragrafo 5 del cap. I, p. 95 e seg. di questo studio.

<sup>81</sup> Baudrillard, J., *Ivi*, p. 51.

<sup>82</sup> La teorizzazione intorno al *simulacro* non è iniziata con Baudrillard. Egli, infatti, ne struttura l’argomentazione rielaborando da un lato il concetto di *apparenza* di Nietzsche e dall’altro le speculazioni filosofiche correlate, come quelle di Gilles Deleuze, Martin Heidegger, Pierre Klossowski. “Una ripresa e un’insistenza sui temi Klossowskiani era in effetti quanto mai opportuna: ed in particolare sulla sua serrata rilettura di Nietzsche centrata sul nesso *eterno ritorno-simulacro-parodia*, che continua a costituire la base e la fonte, non sempre dichiarata, di gran parte del pensiero « affermativo » francese. [...] Ora Klossowski è appunto stato tra i primi e tra i pochi, e certamente il più autorevole tra questi, ad elaborare e sviluppare a partire da testi che risalgono agli anni ’50, il peso decisivo che ha il concetto di simulacro nel pensiero contemporaneo. Anzitutto egli connette la radicale « insignificanza dell’origine » all’evento della morte di Dio, questo « avvenimento degli avvenimenti » che appunto segna l’orizzonte contemporaneo con una « necessità circolare dell’essere », quella che Nietzsche esprime nella formula dell’eterno ritorno. Quindi elabora l’impossibilità di cogliere « le cose stesse » che si rivelano già da sempre copie di un « modello » radicalmente dissolto, proprio con l’avvento della morte di Dio: meglio, *copie di copie* che rinviando l’un l’altra in un processo infinito, simulacri appunto, da assumere affermativamente nel destino parodico d’un « soggetto » drasticamente dissolto, quello che « vuole » il ritorno, assume la ripetizione, trapassa nella dimensione d’oblio che è una sorta di paradigma dell’uomo novecentesco, di una « umanità simulata »”. Di Paola, Furio, “Noialtri barocchi e Baudrillard”, in Baudrillard, J., in, *Simulacri e impostura, op. cit.*, pp. 128–129. Rispetto alle riflessioni filosofiche citate cfr. anche, Deleuze, Gilles, *Différence et*



possibile: il primo viene a coincidere con la nostra *percezione* della più vasta *rete socio-culturale*, la seconda ne costituisce invece la *processualità*, la rinnovata *tecnica* informatica.

I messaggi, insomma, non partirebbero più dal mondo ma dal medium, sarebbero “pseudo-eventi”<sup>83</sup>, ossia avvenimenti percepiti come naturali ma prodotti di un artificio mediatico (manipolazione); generano un presente a-storico, producono il senso e lo liquidano, realizzano il sociale e lo neutralizzano, perché *eccedenti*. Dicasi “eccedenza” qualcosa che supera la quantità considerata minima in riferimento a qualsiasi oggetto/situazione: nel nostro caso, ciò che eccede nella società dell’informazione è l’informazione stessa, una quantità spropositata di dati che è necessario contenere o smaltire. Lo schermo (del computer, del televisore) è il luogo deputato a questa *eccedenza*, mentre il suo contenuto *seduttivo* verrebbe a qualificarsi ulteriormente come *osceno*. L’*oscenità* è in realtà il gradino adiacente la seduzione:

Non viviamo più il dramma dell’alienazione, ma l’estasi della comunicazione. È un’estasi *oscena*. Osceno è ciò che mette fine a ogni specchio, a ogni sguardo, a ogni immagine. *Osceno è ciò che pone termine a ogni rappresentazione*. Ma non è solo il sesso che diventa osceno nella pornografia, attualmente c’è tutta una pornografia dell’informazione e della comunicazione, cioè dei circuiti di diffusione, una pornografia di tutte le funzioni e di tutti gli oggetti nella loro *fluidità e leggibilità*, nella loro disponibilità, regolazione, significazione forzata, performativa [...]. Quindi, non è più l’*oscenità* tradizionale di ciò che è nascosto, rimosso, vietato, oscuro, ma invece quella *del visibile, del troppo visibile, del più visibile del visibile* – è l’oscenità di ciò che non ha più segreti, ed è *completamente solubile nell’informazione e nella comunicazione*.<sup>84</sup>

Ne è evidente conferma la *dialettica del corpo eccedente* in atto nelle immagini mass-mediatiche, constatabile concretamente a partire dagli anni Settanta. Il corpo umano rivela la propria superficie svuotandosi della sua intima essenza: questa immediata estroversione condurrebbe ad avvalorare un paradigma di *iper-visibilità* di cui il medium cinematografico sarebbe privilegiato portavoce. Il soggetto di questo corpo eccedente, non più unitario in uno spazio/tempo assoluto ma decentrato e disperso nel magma dei dati, assumerebbe caratteri di molteplicità, *riproducendosi esponenzialmente negli archivi-database*. L’occhio e la visione si scoprono non più sufficienti a contenere il nuovo paesaggio di eccedenza, ed è il *virtuale*, avvallato dalle nuove tecnologie informatiche digitali, a mostrare la propria efficacia *in direzione pluri-sensoriale*.

---

*répétition*, Paris, P. U. F., 1968; trad. it. *Differenza e ripetizione*, trad. di Giuseppe Guglielmi, Il Mulino, Bologna 1971; Perniola, Mario, *La società dei simulacri*, Cappelli, Bologna 1983.

<sup>83</sup> Boorstin, Daniel J., *The Image*, Atheneum, New York 1962.

<sup>84</sup> Baudrillard, J., “Oscenità della comunicazione”, «Alfabeta», n. 40, Settembre 1982, p. 9, ora in, Id., *Il sogno della merce*, Lupetti & Co, Milano 1987, p. 39, corsivi miei.

La *realtà virtuale* si presta – proprio per la natura ossimorica (e, quindi, intrinsecamente postmoderna) palesata fin dalla sua denominazione – a essere letta in maniera antitetica: o come *derealizzazione e smaterializzazione del reale*, oppure, all’opposto, come dispositivo tecnologico che intensifica la *realizzazione del possibile*.<sup>85</sup>

Intensificare la realizzazione del possibile, superando le antiche barriere del sensibile. Come nota Gianni Canova, la tecnologia del virtuale conferisce alla vecchia, unitaria visione la possibilità di arricchirsi, completando una percezione unilaterale manchevole nella sua riproposizione di un unico, limitato punto di vista. È l’inveramento della possibilità di restituire all’uomo quei sensi perduti dall’ipertrofia dell’occhio. Dall’istituzione di una gigantesca comunità virtuale, l’“intelligence collective”<sup>86</sup> formulata dal francese Pierre Lévy, alla possibilità di toccare oggetti sintetici frutto di algoritmi matematici, tramite immersione nei cosiddetti *cyberspazi* artificiali.

*Immersione-vità* è ultimo termine chiave dopo *manipolazione, interdisciplinarietà e frammentazione*, il che equivale a dire apertura su una rinnovata dimensione iper-reale dove l’immagine ha perduto statuto veridico, la sua antica qualità di *traccia-impronta*. Se, come sostiene Baudrillard, viviamo in un momento di crisi dei referenti forti, anche il cinema (l’immagine tout court) viola il proprio tradizionale rapporto ontologico col versante fenomenico. Movimento contrario alla “attualizzazione”<sup>87</sup>, l’azione insita nel virtuale (dal latino *vis*, forza possibile solo in potenza), si traduce in perdita del legame con la realtà materiale, liberazione di uno spazio vuoto privo di materia. Sperimentando l’integrazione dinamica di differenti modalità percettive,

la carne e il sangue, [così] socializzati abbandonano l’intimità soggettiva e passano all’esterno [e] ciascun corpo diviene parte integrante di un immenso *ipercorpo ibrido e mondializzato*.<sup>88</sup>

*Virtualizzare* non sarebbe, quindi, disincarnare (il cui effetto è sinonimo di annullamento), ma piuttosto significherebbe reinventare un nuovo strumento per la conoscenza e l’apparenza, un immenso ipercorpo “sociale e tecnobiologico”.<sup>89</sup> Da un lato *cyborg*, macchine proteiformi in grado di alterare il senso comune di *gender*, dall’altro *fantasmi simulacrali* deboli e de-criticizzati, forme sociali vuote ma consapevoli del loro veicolarsi nel flusso informatico e tecnologico: la sclerotizzazione McLuhaniana del messaggio avrebbe condotto all’appiattimento

---

<sup>85</sup> Canova, Gianni, *op. cit.*, pp. 23–24.

<sup>86</sup> Lévy, Pierre, *L’intelligence collective*, Éditions la Découverte, Paris 1994; trad. it., *L’intelligenza collettiva*, Feltrinelli, Milano 1996.

<sup>87</sup> Lévy, Pierre, *Qu’est-ce que le virtuel?*, Éditions La Découverte, Paris 1995; trad. it., *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1997, pp. 7–8.

<sup>88</sup> Ivi, p. 21, corsivi miei.

<sup>89</sup> Ivi, p. 23.

del tempo-storia, alla spazializzazione dell'esperienza visivo-cognitiva; avrebbe prodotto contenuti/significati fluidi e causato la progressiva metamorfosi dell'uomo, pseudo-macchina o atomo informativo. Non resta che immaginare come il cinema assorba ognuna di queste componenti e le trasformi in miti e riti collettivi.

## 2. POSTMODERNO O NEOBAROCCO? SCELTE DI LESSICO

### 2.1. Costanti culturali e morfologiche del Postmoderno: la forma di *eccesso*

L'analisi sin qui condotta, nella varietà dei suoi contributi, avrebbe portato maggior chiarezza nel panorama teorico sul postmoderno.

I caratteri di *modernità* sarebbero definibili entro costanti culturali come: unitarietà del sapere, unidirezionalità della storia – intesa come progetto progressivo ed emancipativo – incontrovertibilità della verità, e ipertrofia della vista. In un tale sistema consolidato, la dominante postmoderna interviene a negare e far disperdere i presupposti “moderni”, attraverso una serie di costanti che, dalle numerose indagini critiche, sarebbero risultati essere: (1) *convergenza* dei saperi, (2) *frammentazione* della storia, (3) *manipolazione* della verità, (4) *immersione* poli-sensoriale. Ognuno dei sistemi analizzati (epistemico/socio-economico/mediale), vedrebbe l'intervento di simili fattori, determinando cambiamenti affini alla nuova dominante. La conformità della loro applicazione appare più evidente con l'uso di una tabella esplicativa:

	SISTEMA del POSTMODERNO		
(caratteri comuni)	EPISTEME	SOCIO-ECONOMIA	MASS MEDIA
<b>CONVERGENZA (1)</b>	Istituzioni culturali/ Accademia + Cultura Popolare/ di Massa	Organizzazione Reti di mercato, Moltiplicazione Obiettivi, Internazionalizzazione del capitale	Convergenza Mediatica (Cinema,Tv,Computer, cellulari)
<b>FRAMMENTAZIONE (2)</b>	Cultura–Archivio, Frammentazione di Spazio/Tempo, Scissione Soggetto (Schizofrenia)	Segmentazione/ Flessibilità del lavoro/Part-Time	Memoria/Database Informatici, Struttura aggregativa dello Spazio Navigabile, Citazione/Pastiche
<b>IMMERSIVITÀ (3)</b>	Seduttività del Prodotto Culturale	Strategia Cooperativa del team industriale, LeadershipPartecipativa	Interattività, Virtualità, Recupero pluri-sensoriale
<b>MANIPOLAZIONE (4)</b>	Alterazione dei prodotti culturali (Struttura/Contenuto/ Fruizione)	Diversificazione del Sistema Industriale, a livello di processo/merce/consumo	Alterazione del dato informatico (Algoritmo/ Modularità)

(TAB. 1)

Nella tabella 1, l'asse x descrive i sistemi principali nella società contemporanea, mentre l'asse y i caratteri evidenziati come loro costanti culturali.

Il grafico mostra l'applicazione di queste ultime ad ognuno degli ambiti di afferenza dall'episteme, all'industria e ai media.

Analizzando la prima colonna corrispondente la sfera epistemica, si noterà che il sapere: indifferenziando istituzioni alte e cultura di massa mediante piattaforme convergenti (*convergenza 1*), influenzerà un tipo di esperienza spaziotemporale appiattita e segmentata (*frammentazione 2*), incrementerà informazioni più seduttive grazie all'alto potenziale sensoriale (*immersività 3*), favorendone anche la progressiva manipolabilità quanto a strutture e contenuti, con possibilità di intervento dell'utente (*manipolazione 4*). Perché tali costanti possano risultare effettive, è necessario che intervenga un fattore a pervertire i caratteri del sistema precedente di modernità. Bisogna, quindi, immaginare una forma, un movimento che determini il cambiamento. Per vederci più chiaro, sembra fondamentale il punto di vista di Omar Calabrese, il quale definisce il postmoderno a partire dalla sua principale morfologia, definita *neobarocco*, concetto già noto e applicato in arte.

Neobarocca sarebbe la struttura formale proveniente da connessioni improbabili tra mentalità e gusto, un'“aria del tempo”<sup>90</sup> in grado di imprimersi negli odierni fenomeni culturali e in ogni campo del sapere con caratteri di somiglianza ma distinti da ogni altro gusto del passato.

In che cosa consista il « neobarocco » è presto detto. Sta nella ricerca di forme – e nella loro valorizzazione – in cui assistiamo alla perdita dell'interezza, della globalità, della sistematicità ordinata in cambio dell'instabilità, della polidimensionalità, della mutevolezza. Ecco perché una teoria scientifica che riguarda fenomeni di fluttuazione e turbolenza, e un film che concerne mutanti fantascientifici hanno una parentela: perché ciascun ambito parte da un orientamento comune di gusto. [...] allora questo vuol dire che « c'è qualcosa sotto ». Che al di là della superficie, esiste una forma soggiacente che permette i confronti e le parentele. Una *forma*. Cioè un principio di organizzazione astratto dei fenomeni. Che presiede al loro sistema interno di relazioni.<sup>91</sup>

Una *forma*. Indagare l'andamento formale di uno stile d'epoca significa anche e necessariamente riferirsi a quelle teorie dell'arte che del formalismo hanno fatto il loro fulcro speculativo. Si pensi a Heinrich Wölfflin<sup>92</sup> con il suo lungo schema di coppie formali, Henri Focillon<sup>93</sup>, che individuava una serie di trasformazioni morfologiche (valide per ogni stile storico, sorta di “*logica della morfogenesi*”<sup>94</sup>), Eugenio d'Ors<sup>95</sup> per cui barocco sarebbe stato categoria dello

---

<sup>90</sup> Calabrese, Omar, *L'età neobarocca*, Editori Laterza, Bari 1987, p. VI.

<sup>91</sup> Ivi, pp. VI–VII.

<sup>92</sup> Wölfflin, Heinrich, *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe*, München 1915; trad. it. *Concetti fondamentali della storia dell'arte*, Longanesi, Milano 1953.

<sup>93</sup> Focillon, Henri, *La vie des formes*, Flammarion, Paris 1934; trad. it. *La vita delle forme*, Einaudi, Torino 1987.

<sup>94</sup> Calabrese, O., *op. cit.*, p. 21, corsivo dell'autore.

spirito e Luciano Anceschi<sup>96</sup> il quale, pur considerandolo un sistema culturale, lo inseriva in un contesto storico determinato.

Calabrese corregge il tiro della versione formale anceschiana rendendone “«rigoroso» il formalismo”<sup>97</sup>: secondo il suo modello, alla base di morfologie appartenenti allo stesso piano strutturale ci sarebbe una loro *differente manifestazione* nella storia e non una differente storicità intrinseca alle forme e agli oggetti culturali. Non è dunque solo il momento storico a determinare stili d’epoca e morfologie piuttosto sarebbero i *tipi figurativi astratti* che, come costanti formali, verrebbero ad affastellarsi nella storia dominando a seconda dei casi e acquisendo andature esteriori differenti.

Non si tratta più di confrontare, sia pure formalmente, momenti diversi e isolati di fatti storicamente determinati, bensì di verificare la *diversa manifestazione storica di morfologie appartenenti al medesimo piano strutturale*. La storia viene vista come il luogo di manifestazione di differenze, e non di continuità, la cui analisi empirica (e non deduttiva) permette di ritrovare *modelli di funzionamento generale dei fatti culturali*.<sup>98</sup>

Le morfologie in perenne conflitto (ma compresenti anche nello stesso momento storico) potrebbero considerarsi omologhe di quelle analizzate da Manovich quando, si approfondirà più avanti, distingue “forme database” e “spazio navigabile” quali strutture formali e culturali legate all’avvento del nuovi media. Riletto con Calabrese, non sarebbe la tecnologia del computer a generare ex novo tali forme, bensì le morfologie stesse, già esistenti e in conflitto, ad adattare la loro “struttura astratta” e a differenziarsi secondo l’epoca storica in corso (e la tecnica, ovvero il *medium convergente* del momento).

Ogni fatto culturale ha dunque una forma nella sua accezione tradizionale ma possiede anche forme soggiacenti più astratte che trascendono l’ambito storico circostanziale. Il “gusto” (o stile) sarebbe la risultante della predominanza di una di queste strutture in conflitto (in questo caso classico/barocco) e, per esser valutato, necessiterebbe di: (1) corrispondenza di valori presenti nei testi e nei metatesti, (2) omologazione attraverso percorsi nel sistema di categorie, (3) isomorfismo fra forme testuali e forme dei percorsi (3).<sup>99</sup>

Se al gusto *classico* corrisponde un andamento strutturale (figurativo astratto) che implica “categorizzazioni dei giudizi orientate alle *omologazioni*

---

<sup>95</sup> d’Ors, Eugenio, *Lo Barroco*, Madrid 1933; trad. it. *Del Barocco*, Rosa & Ballo, Milano 1945.

<sup>96</sup> Anceschi, Luciano, *L’idea del barocco*, Nuova Alfa Editoriale, Bologna 1984.

<sup>97</sup> Il suo metodo prevede sei passi successivi così sintetizzati: 1) analisi di fenomeni culturali solo come *testi*, 2) definizione delle forme soggiacenti astratte a vari livelli, 3) discernimento dei “giudizi di valore” in base alle culture di appartenenza, 4) definizione del “sistema assiologico” delle categorie di valore, 5) identificazione delle durate e delle dinamiche di forme e valori, e infine 6) definizione di un «gusto» o «stile» come tendenza che descrive tali morfologie e dinamiche. Calabrese, O., *op. cit.*, p. 24.

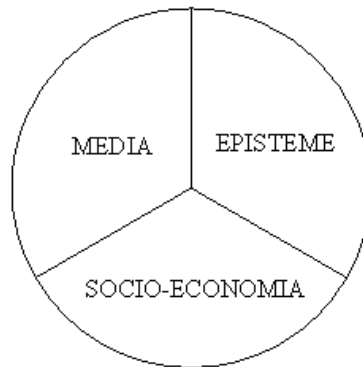
<sup>98</sup> *Ibidem*, corsivi miei.

<sup>99</sup> Calabrese, O., *op. cit.*, p. 27.

*stabilmente ordinate*<sup>100</sup>, per *barocco*, al contrario, si intenderanno “categorizzazioni che «eccitano» fortemente l’ordinamento del sistema, e lo *destabilizzano* da qualche parte, lo sottopongono a turbolenza e *fluttuazione* e lo *sospendono* quanto a decidibilità dei valori”.<sup>101</sup>

Alla luce di quanto detto, provando a sovrapporre lo schema precedentemente analizzato (Tab. 1) con l’analisi della forma neobarocca, la risultante dell’operazione somiglierà alla serie di grafici che segue:

### SISTEMA CULTURALE DEL POSTMODERNO



GRAF. 1

### SISTEMA MORFOLOGICO DEL POSTMODERNO



GRAF. 2

<sup>100</sup> Calabrese, O., *op. cit.*, p. 30, corsivo mio.

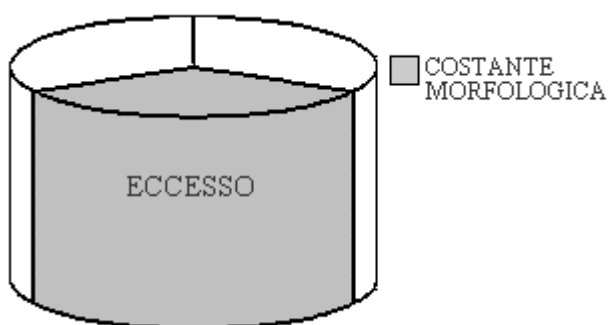
<sup>101</sup> *Ibidem.*

## COSTANTI CULTURALI DEL POSTMODERNO



GRAF. 3

## COSTANTE MORFOLOGICA DEL POSTMODERNO



GRAF. 4

La delineazione di una forma *neobarocca*<sup>102</sup>, cui corrisponde un gusto e una specificità epocale dei prodotti culturali, avviene per reperimento di *figure* (manifestazioni storiche di fenomeni) e *tipizzazione* di forme (modelli morfologici in trasformazione) all'interno di ciascuna area di riferimento nell'ambito più ampio del postmoderno (e cioè nelle zone epistemica, socio-economica, mediatica). In questa sede si tenterà di identificarne i tratti salienti (tra forme e figure) per poi riscontrarli nell'oggetto d'indagine di questo studio, il film horror contemporaneo.

Se si considera il sistema culturale come una grande organizzazione spaziale<sup>103</sup>, un insieme geometrico di sistemi e sottosistemi, esso presenterà un

<sup>102</sup> Il prefisso "neo" di neobarocco non indica per Calabrese ripetizione o riciclo bensì semplice analogia.

<sup>103</sup> Calabrese cita in proposito lo studio di Iuri Lotman, *La semiosfera*, Marsilio, Venezia 1985, in cui l'autore definisce l'aspetto spaziale del nostro sistema culturale in qualità appunto di



proprio *confine* astratto come nei grafici 1, 2, 3 e 4: la risultante sarà “un insieme di punti che appartengono nello stesso tempo allo spazio interno di una configurazione e al suo spazio esterno”.<sup>104</sup> Non è detto tuttavia che il confine di questo insieme sia rigidamente chiuso, anzi può considerarsi raro il caso in cui un sistema non mantenga alcun rapporto con l'esterno e con ciò che non vi appartiene sin dall'origine.

Si può dire così che il *confine articola e gradualizza le relazioni fra interno ed esterno, fra apertura e chiusura*. Possiamo avere così sistemi sostanzialmente chiusi, ma in cui il confine agisce da filtro o da membrana: tutto ciò che sta fuori del sistema può esservi introdotto a patto di « *tradurre* » (in senso proprio: « portare attraverso ») *gli elementi esterni in elementi interni adeguandoli alla coerenza del sistema* (per esempio *al suo codice*). Oppure possiamo avere sistemi aperti solo in alcune zone, nelle quali c'è flusso fra interno ed esterno, mentre nelle altre c'è chiusura più o meno rigida.<sup>105</sup>

Esaminando sistemi chiusi, dotati di un *confine* o perimetro (benchè astratto), se ne individueranno anche dei «centri organizzatori».<sup>106</sup> Posto che il *centro* non si collochi necessariamente nel “mezzo” dell'insieme, il sistema potrà presentarsi *centrato* o *a-centrato*: nell'ultimo caso esso mostrerebbe un tipo di organizzazione a-simmetrica e una serie di forze espansive tese ad allargare il confine iniziale, generando squilibrio tra interno ed esterno. Per questa ragione, il *perimetro* iniziale vedrà acquisito lo statuto di *limite* poiché il sistema si mostrerebbe continuamente teso al suo superamento. Dal latino “*limen*”, che significa soglia, e “*limes*” che indica un confine delimitato, il termine può anche definire l'opposizione tra interno/esterno o aperto/chiuso e, in questo, verrebbe a legarsi al concetto di *eccesso*, considerato nel suo etimo di “*ex-cedere*”, tentativo di *superare un limite*.

In questo senso, possiamo anche osservare che l'*atto liminale* e quello *eccessivo* costituiscono un'opposizione rispetto alla pressione sui confini. Il limite è infatti il lavoro di portare alle estreme conseguenze l'elasticità del contorno, senza però distruggerlo. *L'eccesso è l'uscita dal contorno dopo averlo spezzato*.<sup>107</sup>

*Limite* ed *eccesso* rappresentano due tipologie di azione alla base degli oggetti culturali prodotti dal sistema formale del postmoderno che vede la dominanza di forme neobarocche. Si noterà che ognuno degli attributi citati nel definire i caratteri barocchi avrebbe a che fare con le operazioni di *eccitazione*,

---

“semiosfera”, riprendendo il termine dalla scienza biologica (“biosfera”/“ecosfera”) e da quella antropologica “noosfera”.

<sup>104</sup> Calabrese, *op. cit.*, p. 52.

<sup>105</sup> Ivi, p. 53, corsivi miei. Calabrese parafrasa ancora Lotman, *op. cit.*, pp. 58–63.

<sup>106</sup> *Ibidem*.

<sup>107</sup> Ivi, p. 54, corsivi miei.

*destabilizzazione, fluttuazione e sospensione* a loro volta pertinenti il concetto di “eccesso”. È dunque possibile considerare l'*eccedenza* come tensione peculiare e costante della forma neobarocca, estendendola ad ogni fase dalla produzione al consumo culturale. Anche Marc Augé descrive la “surmodernità” in termini di *dominante di eccesso*, pur connotandola in un senso più quantitativo (di tempo, spazio e storie individuali):

Questo bisogno di dare un senso al presente se non al passato, costituisce il riscatto di questa *sovraabbondanza avvenimenti*, corrispondenti ad una situazione che potremo definire di “surmodernità” per render conto della *sua modalità essenziale: l'eccesso*.<sup>108</sup>

L'*eccesso*, dunque, si profilerebbe *costante morfologica* intenta a “pervertire” – tramite “fluttuazione” – i caratteri consolidati del sistema moderno, portandoli verso tendenze contrarie che caratterizzano la dominante postmoderna. È l'*eccesso*, e il suo *movimento eccentrico*, a determinare lo spostamento delle costanti del primo sistema verso le loro inversioni, e a consentire l'inizio di un processo di mutazione culturale. L'unitarietà di un sapere consolidato volge alla convergenza di più saperi; la progressione di una storia continua ed emancipativa trova riscontro nella frammentazione casuale; la possibilità univoca di una verità assoluta, diviene la molteplicità della sua manipolazione, là dove lo sviluppo del solo organo visivo è negato dal coinvolgimento di tutti i sensi. Questi, i sintesi si direbbero i caratteri del fenomeno postmoderno.

La pervasività della *forma eccedente* è tale da infiltrarsi in ogni ambito culturale a un livello tripartito. Si potranno distinguere tre livelli principali di eccedenza: (1) di *contenuto*, (2) di *forma-struttura*, (3) di *fruizione*. Nel primo caso rientrano contenuti che riguardano categorie di valore (morfologiche, timiche, estetiche, etiche) il cui nucleo *eccessivo* è rivolto a degenerare il sistema di valori dominante. Violenza, orrore e sessualità ne sarebbero i principali oggetti: la “grand mort” e la “petite mort” divengono oggetto di scandagliamento in ogni prodotto della odierna cultura, dalla narrativa al cinema fino ai giochi per computer. La morte in diretta, il corpo straziato e decomposto, l'attività sessuale scandalosa (dal greco “skàndalon”, qualcosa che ostacola il buon esempio) come l'annullamento degli antichi confini di “gender”, sono tutti contenuti la cui alta frequenza non evita di riconoscerli ancora come “eccedenza” pura. Questo riguarderebbe da vicino la presenza saturante di *orrore* e *mostruoso* in buona parte della cultura contemporanea. Seguendo ancora Calabrese, la rinnovata curiosità per il contenuto spaventoso, accomunando momenti storici a prevalenza barocca (tarda latinità, medioevo, romanticismo, espressionismo), prende forma a partire da due necessità collegate all'origine semantica del termine “mostro”: l'interesse per lo *shock* (la meraviglia del “monstrum” come trasgressione normativa), e

---

<sup>108</sup> Augé, Marc, *Nonluoghi* ..., cit., p. 32, corsivi miei.

quello per la *sospensione del mistero* (legato al “monitum”, minaccia della natura).<sup>109</sup> Se storicamente il mostro si presentava simbolo incontrastato di “eccesso debordante”, troppo grande, troppo cattivo, troppo brutto e così via – risposta orrorifica causata dal superamento dell’ordine normativo egemone<sup>110</sup> – oggi il senso di “mostruosità” si vede annullato ripiegando le sue antiche imperfezioni nella totale *indecidibilità e sospensione della forma e del giudizio*. La “teratosfera”<sup>111</sup> odierna, senza dichiarare eccedenza fisica o spirituale a carico di un personaggio/entità cui è tradizionalmente attribuito valore disforico, relega il mostruoso o all’uomo stesso (nella sua ordinarietà, prima infrangibile) oppure alla generale privazione di una forma qualsiasi.

I nuovi mostri, lungi dall’adattarsi a qualsiasi omologazione delle categorie di valore, *le sospendono, le annullano, le neutralizzano*. Si presentano come forme che non si bloccano in nessun punto preciso dello schema, non si stabilizzano. Sono pertanto *forme che propriamente non hanno una forma, ma ne sono piuttosto alla ricerca*. Il che fa riflettere sulla necessità di un nuovo capitolo da aggiungere alla storia della teratologia. Un capitolo sulla « naturale » instabilità e informità del mostro contemporaneo.<sup>112</sup>

Se il mostro classico si presentava come un puzzle più o meno articolato di caratteristiche variamente negative (i Dracula e Frankenstein letterari, ma anche l’Uomo lupo ed epigoni, esperimenti ad oggi ancora validati da alcuni prodotti commerciali<sup>113</sup>), l’orrore mostruoso in epoca postmoderna si materializza come totalmente umano (senza marca di devianza che ne etichetti la disforia) oppure come entità indistinguibile (vicina al virtuale) tale da veder mancare una “forma” o un “contenitore” precisi. Nel rappresentare l’orrore, la morfologia neobarocca si qualificerebbe mediante paradigmi di “indecidibilità”, “fluttuazione” ed “eccedenza” tradotti da un lato in un paradigma di *indiscernibilità della visione orrorifica*, reale o virtuale, dall’altro in un processo di *umanizzazione della forma* che riporta la visione eccessiva sul corpo fisico.

Questa bipolarità rappresentativa della visione nei prodotti culturali contemporanei sarà approfondita con la disamina del film horror americano.

Tornando allo schema di *eccesso* tripartito, anche la *struttura* dei prodotti culturali (pratiche di analisi e costruzione di senso) è investita da un principio di *eccesso* destabilizzante spinto al limite.<sup>114</sup> La *frammentazione*, che già qualificava

<sup>109</sup> Calabrese, O., *op. cit.*, pp. 96–97.

<sup>110</sup> Cfr. anche Lascault, Gilbert, *Le monstre dans l’art occidentale*, Klincksieck, Paris 1976.

<sup>111</sup> Calabrese, O., *op. cit.*, p. 99.

<sup>112</sup> Ivi, pp. 99–100, corsivi dell’autore.

<sup>113</sup> Film ad alto budget quali *Van Elsling* (Id., 2004) di Stephen Sommers, o *I fantastici quattro* (Fantastic Four, 2005) di Tim Story, pur rappresentando remake di modelli storici consolidati, presentano tuttavia *vettori disforici* totalmente *indifferenziati* rispetto agli originali. Detto altrimenti, lo spettatore faticherà a riconoscere le prima evidenti marche di euforia/disforia a carico dei personaggi principali.

<sup>114</sup> È interessante notare l’omologia con quanto sostiene Calabrese riguardo il paradigma di “instabilità” tipica dell’oggetto neobarocco – che altro non è se non un’eccesso del limite privo di

la dominante postmoderna, dipende da questa eccedenza (viola la continuità dell'intero) e torna nei termini di strategie aggregative che si sostituiscono alle tradizionali narrazioni causa-effetto, mostrando attenzione al *dettaglio* e al *frammento*: se il primo tenderà a rendersi autonomo dall'unità, il secondo mirerà a sottolineare il confine stesso della rottura dall'intero. L'isolamento e la moltiplicazione dei "dettagli" temporali in senso estetizzante (effetto rallenti/accelerato), dei dettagli narrativi (piccoli segmenti discorsivi non causali) e spaziali (annullamento della distanza, primi piani/dettagli), provocherebbero risultati formali conformi ai paradigmi barocchi di *caoticità* e *incoerenza*. Il "frammento" si esplica invece nei cosiddetti "oggetti-contenitore"<sup>115</sup>, programmi televisivi o film, pagine web o blog personali, tutti configurati come grandi conglomerati inglobanti le "porzioni" frammentate di altri prodotti.

Strategie testuali basate sul *dettaglio* e sul *frammento* (il *cut and paste* cui il computer ci ha abituato ha una sua pertinenza), implicherebbero un conforme modello ricettivo *eccedente*. La "dimensione frattale" della cultura contemporanea (dove per "frattale" si intende "qualsiasi cosa la cui forma sia estremamente irregolare, estremamente interrotta o frastagliata"<sup>116</sup>), coinvolge anche l'ambito della fruizione promuovendo una forma di ricezione detta del "consumo produttivo"<sup>117</sup>, cioè "non passiva", in cui l'"atto stesso del consumare un oggetto culturale produce una interpretazione che cambia la natura [...] del contenuto dell'oggetto"<sup>118</sup>.

La comunicazione intermittente (alla fonte, alla destinazione e nel messaggio) si fonda così su forme generali di turbolenza, dimensione frazionata, vortice che abbattono l'ordine normale della comunicazione stessa e ne propongono uno nuovo. Solo che questo «ordine nuovo» della comunicazione funziona a patto che si realizzi

---

conservazione della propria forma – esteso ai tre livelli di rappresentazione: "[...] è bene sottolineare che il fenomeno dell'instabilità avviene negli oggetti «neobarocchi» ad almeno tre livelli. Uno: quello dei temi e delle figure *rappresentati*. Due: quello delle strutture testuali *che contengono le rappresentazioni*. Tre: quello della relazione fra figure, testi e tipo di fruizione dei medesimi. I tre livelli possono essere più o meno concomitanti. Un fatto, tuttavia, appare chiaro: che figure, strutture testuali e comportamenti di consumo non possono essere scissi se non per analisi, ma sono solitamente coincidenti negli oggetti neobarocchi. Detto altrimenti: se si rappresenta l'instabilità è fatale che siano instabili anche le sue rappresentazioni, ed è fatale che le istruzioni per l'uso di tali rappresentazioni (i programmi d'uso dunque, non gli usi effettivi) indichino usi appunto instabili". Ivi, pp. 109–110. Il discorso di Calabrese è sovrapponibile al nostro, intendendo ragionare in termini di *eccedenza* come "destabilizzazione" espressa a ogni livello della rappresentazione cinematografica: *contenuti* (che meglio saranno esplicitati nella disamina del film horror postmoderno), *strutture* (che si presentano frammentate o continue, ridotte a puri agglomerati di sequenze, la cui analisi si rimanda al paragrafo 5), e *consumi* (che anche qui vedono un tipo di fruizione eccedente, e ne verranno esposti i principi in questo e nei paragrafi seguenti).

<sup>115</sup> Ivi, p. 90.

<sup>116</sup> Ivi, p. 127.

<sup>117</sup> Ivi, p. 135. Come già fa notare Calabrese, esistono altre teorizzazioni del "consumo produttivo", di cui quella ad opera di Alberto Abruzzese è decisamente degna di nota: Abruzzese, A., *La grande scimmia*, Napoleone, Roma 1979.

<sup>118</sup> *Ibidem*.

contemporaneamente anche una specie di mutazione percettiva. La percezione tradizionale – statica – non basta più. Occorre una crescita di destrezza percettiva e di velocità gestaltica. È per questo, forse, che un'estetica del caos è più adeguata alle giovani generazioni, fisiologicamente dotate del meccanismo necessario alla sua realizzazione e comprensione.<sup>119</sup>

La “frattalità” posta in questione da Calabrese, chiamerebbe in causa lo stato di “frammentazione” nelle due posizioni di produzione e ricezione del senso. Estendendo il concetto a un livello universale, si potrebbe sostenere che la causa fondatrice del “consumo produttivo” sarebbe imputabile alla rinnovata “circolarità” del processo di produzione-ricezione dei messaggi culturali: tale movimento circolare verrebbe a coincidere con la più generale “fluttuazione” del binomio significante/significato in epoca postmoderna (si rimanda al paragrafo 5.3).

La manipolabilità dei prodotti culturali diventa facoltà insita in ogni oggetto mediale: dai videogiocatori ai più tradizionali spettatori cinematografici, il *new consumer* contemporaneo riesce a inserirsi proficuamente nel processo di produzione/consumo sia che il medium di partenza glielo consenta esplicitamente (come nel caso della “tv on demand” o per la radio), sia che rimanga ancora al livello di “immagine piatta” sullo schermo. Si potrebbe dunque pensare a un'ulteriore caratterizzazione del generale “consumo produttivo” limitata al medium cinematografico: un primo tipo di *consumo* detto *percettivo* che utilizza strategie discorsive ed effetti digitali per *immergere* lo spettatore creando un tessuto linguistico altamente *interattivo* in grado di ricreare *bagni* di sensazioni; dall'altro un secondo tipo di *consumo* detto *ludico* in cui l'utente potrà spostarsi goliardicamente da un dato all'altro della diegesi. Quest'ultimo tipo di *ricezione ludica* alimenterà, d'altro canto, anche lo sviluppo dei fenomeni di *fan culture*<sup>120</sup>, ovvero di quei prodotti alternativi creati dai fans alterando la matrice originale tramite blog, montaggi diversi e scene tagliate (considerabili come aggiornamento tecnologico di antichi circoli della fruizione culturale che riproponevano gli stessi titoli dei cosiddetti *midnight movies*). Questi esperimenti rappresentano la chance concreta di quella palese *manipolabilità* che in età postmoderna si allarga anche ai media considerati tradizionali.

---

<sup>119</sup> Ivi, p.136–137.

<sup>120</sup> La bibliografia riguardante i fenomeni di *fan culture* diventa sempre più numerosa. In proposito cfr., Jenkins, Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, London 1992; Id., *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York University Press, New York 2006; Id., “Interactive Audiences? The 'Collective Intelligence' of Media Fans”, in Harries, Dan (edited by), *The New Media Book*, British Film Institute, London 2002; Tedeschi, Enrica, *Vita da fan*, Meltemi, Roma 2003; Hills, Matt, *Fan cultures*, Routledge, London 2002.

### 3. CULTURA DI MASSA ED EVACUAZIONE DEL SENSO<sup>121</sup>

#### 3.1. Post-moderno a Hollywood

Quando il discorso sul postmoderno arriva a investire il cinema, non si può fare a meno di considerarlo in termini di *intertestualità*, *referenzialità*, *nostalgia* per forme del passato, generi e stile. Eppure la spinosa questione, non esaurendosi alla *mise en scène* o ai contenuti dei suoi prodotti filmici, viene a interessare un ambito intrinseco al medium con la presa in considerazione di un'industria, principalmente quella hollywoodiana, consolidata in una struttura verticale incline all'imperante economia post-fordista.

Quando si parla di cinema *postmodernista* si assegna al termine una connotazione eminentemente estetico-formale, mentre per *cinema postmoderno* si intende una fase interna al medium, succeduta a quella moderna. Infine con cinema della postmodernità si indica un complesso di film che riflettono una cultura tipica dell'epoca in cui viviamo (appunto l'epoca postmoderna).<sup>122</sup>

Questa attenta differenziazione terminologica permette di chiarire come la triplice versione postmodern-*olismo/ità*, interscambiabile per la questione critica in generale, risponda piuttosto a una valenza tripartita pertinente, in ambito cinematografico, alla sua industria, e alle dinamiche estetiche formali e tematiche.<sup>123</sup> Posto che le tendenze definite postmoderne nel cinema non siano applicabili all'intera produzione cinematografica mondiale, ma principalmente al

---

<sup>121</sup> Il titolo fa riferimento a quello di un breve saggio ad opera di Dana Polan intitolato: *Brief Encounters: Mass Culture and the Evacuation of Sense*, apparso in, Modleski, Tania (ed. by), *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture*, Indiana University Press, Bloomington, Indianapolis 1986, pp. 167–187.

<sup>122</sup> Grespi, Barbara, *Diritti d'autore. I paradossi dell'autorialità nel cinema americano contemporaneo*, «Bianco e Nero» n. 3, maggio – giugno 2000, pp. 19–20.

<sup>123</sup> Come si è sottolineato nel paragrafo 1.1 sulla scorta di Krishan Kumar, mentre i concetti di *modernità* e *modernismo* rispondevano a fenomeni culturali totalmente contrapposti, quelli di *postmoderno*, *postmodernismo* e *postmodernità* sono stati usati dai critici più o meno indistintamente al fine di indicare il medesimo fenomeno (a partire dal suo riconoscimento come fenomeno culturale, vale a dire dagli anni Sessanta in poi). Questa intercambiabilità terminologica è riscontrabile già nel titolo dell'opera principale sul postmoderno, *Postmodernism or the Cultural Logic of the Late Capitalism* di Fredric Jameson, tradotto in italiano con *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*. Il termine "postmodernism", più usato in ambito anglosassone, ha subito una tale variazione anche a causa di errori e/o incertezze semantiche dei traduttori stessi. Per questa ragione, evitando di inoltrarsi nella ricerca di differenze esclusivamente lessicali, in questa sede è stato ritenuto più proficuo accettare come valide tutte e tre le definizioni, vista la loro sostanziale omologia di significato. Per quel che riguarda invece il discorso critico sul cinema, come nota Barbara Grespi, esiste al contrario una precisa differenziazione terminologica secondo cui ciò che approfondiremo come elementi postmoderni nel cinema horror americano contemporaneo corrisponderebbe, nella accezione italiana, a *cinema postmodernista* (connotazione estetico-formale). Pur tuttavia, visto l'utilizzo del termine *postmodern* nella maggior parte dei contributi americani e anglosassoni analizzati, in questa sede si continuerà, nei successivi capitoli, a far valere il lessico di *postmoderno* con riferimento a elementi rispondenti le definizioni estetico-formali del cinema detto postmodernista.

suo versante statunitense, e avvalorando un gergo comune ma non universalmente accettato (si pensi a termini alternativi come “post-classico” o “post-industriale”), è possibile tuttavia approfondire un versante critico onnicomprensivo del cambiamento di paradigma, iniziando dal suo versante economico.

L'accumulazione flessibile [...] è caratterizzata da un confronto diretto con le rigidità del fordismo. Poggia su una certa *flessibilità* nei confronti dei processi produttivi, dei mercati del lavoro, dei prodotti e dei modelli di consumo. È caratterizzata dall'emergere di settori di produzione completamente nuovi, nuovi modi di fornire servizi finanziari e, soprattutto, tassi molto più elevati di innovazione commerciale, tecnologica e organizzativa. [...] Questi sistemi flessibili di produzione hanno permesso, [...] un'accelerazione nel ritmo dell'innovazione dei prodotti e l'esplorazione di *piccole ed estremamente specializzate nicchie di mercato*”.<sup>124</sup>

Come fa notare David Harvey, l'*accumulazione flessibile* (inerente il carattere postmoderno di *frammentazione*, *tab...Fig...1*), entra nell'economia mondiale a partire dalla saturazione del mercato di consumo fordista nel tentativo di *differenziarne* il processo di produzione-distribuzione-consumo. L'industria cinematografica hollywoodiana persegue, allo stato attuale, una identica strategia di mercato che a partire dagli anni Settanta era già stata avviata alla *verticalità post-fordista*. I motivi vanno rinvenuti nella medesima condizione di saturazione produttiva in cui versava l'industria cinematografica del periodo: se la necessità di nuove merci sul mercato andava esaurendosi, anche il consumo dei prodotti filmici veniva meno, osteggiato per di più dalla crescente pervasività del medium televisivo. La serie di fattori che avrebbe contribuito a creare l'odierna Hollywood possono essere così sintetizzati:

1. Recessione finanziaria seguita allo sfruttamento intensivo della *blockbuster formula* (perfezionamento di modelli testuali consolidati, specialmente nei generi di fantascienza e azione, mirati alla completa sfruttabilità del prodotto in mercati trasversali) e al ristagno delle vendite;
2. Cooperazione tra Majors – Televisioni commerciali, (profittabilità delle pre-vendite televisive, riconversione di alcuni settori dell'industria cinematografica alla produzione di serie/film per la tv);<sup>125</sup>

---

<sup>124</sup> Harvey, David, *op. cit.*, pp. 185–186, 195.

<sup>125</sup> Per uno sguardo più approfondito agli aspetti industriali del cinema contemporaneo di Hollywood, Cfr. Buccheri, Vincenzo, *Sguardi sul postmoderno. Il cinema contemporaneo: questioni, scenari, letture*, I. S. U., Università Cattolica, Milano 2000; Neale, Steve, Smith Murray, (ed. by), *Contemporary Hollywood Cinema*, Routledge, London-New York 1998; Per uno sguardo approfondito al cinema americano contemporaneo e le sue strategie discorsive, cfr., Elsaesser, Thomas, Buckland, Warren, *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Oxford University Press, London: Arnold, New York 2002; La Polla, Franco, *Il nuovo cinema americano (1967–1975)*, Lindau, Torino 1996; Id., (a cura di), *Poetiche del cinema hollywoodiano contemporaneo*, Lindau, Torino 1997.

3. Nuova classificazione dei film in base al sistema “Rating” (1968) emesso dalla MPAA (Motion Picture Producers and Distributors Association) per differenziare prodotti e pubblico;
4. Rinnovamento dei codici espressivi (ricambio leve registiche, differenziazione dei generi in base al target spettatoriale) e possibilità di *eccedere* nei contenuti prima a rischio censura (violenza, sesso, orrore)
5. Uso crescente di nuove tecnologie applicate al cinema, per incrementarne il lato *spettacolare*.

Questa rinnovata struttura industriale prevede l’uscita di pochi titoli ad alto budget contemporaneamente nel maggior numero di sale, accompagnati da estenuanti battage pubblicitari e nutrite serie di prodotti commerciali annessi. Film come *Il padrino* (The Godfather, 1972, Francis Ford Coppola) e *Lo squalo* (Jaws, 1975, Steven Spielberg), rappresentano i due esperimenti seminali di una formula che a tutt’oggi svela la sua efficacia: si pensi a film-*evento* recenti come la trilogia de *Il Signore degli Anelli* (Lord of the Rings, 2001, Peter Jackson), o a *Spider-Man* (Id., 2002, Sam Raimi), apparsi sullo schermo solo dopo strenue pubblicità televisive e i cui principali profitti sono stati ottenuti grazie a un fitto merchandising studiato a tavolino, che ha significato da giochi per computer, a suonerie di cellulari. È l’inveramento della agognata ibridazione tra cuore pulsante di creatività, la vecchia arte “alta”, e disincantato manifesto pubblicitario, l’attuale industria di massa o arte “materiale”. L’imponente presentazione americana dell’ultimo arrivato in casa *Spider-Man III* (Id., 2007, Sam Raimi), ne è stato un perfetto esempio. La sua presentazione mondiale ha previsto un *evento* già in sé straordinario: l’elargizione gratuita da parte di un centinaio di ristoranti in tutta Manhattan di porzioni di pizza poco prima che il film fosse proiettato nelle sale.<sup>126</sup> La ormai consolidata “blockbuster formula”, sorta sulle ceneri del “roadshow”<sup>127</sup>, si presenta riveduta e corretta al fine di produrre l’odierno *media event*, struttura modulare di entertainment sintomatica dell’espansione delle Majors in settori d’investimento sempre più differenziati. Una nuova fase di fusione tra società<sup>128</sup>, infatti, spinta a riunificare capitale e investimenti in diversi ambiti del mercato della comunicazione (cinema, tv, musica, home video, videogiochi, telefonia mobile), conduce alla attuale situazione americana in cui conglomerati multinazionali seguono la gestione delle singole componenti del prodotto dalla fase di progettazione a quella di distribuzione finanche al consumo

---

<sup>126</sup> Per mia fortuna, mi trovavo a New York in quella occasione, dunque posso testimoniare di persona l’evento.

<sup>127</sup> Wyatt, Justin, *High Concept, Movies and Marketing in Hollywood*, University of Texas Press, Austin 1994. Wyatt li menziona per indicare buona parte di *musicals* e *kolossal storici* prodotti a Hollywood a partire dagli anni Sessanta con l’adozione di una peculiare strategia spettacolare concorrenziale verso il medium televisivo.

<sup>128</sup> Per un approfondimento dei processi di fusione societaria tra anni Ottanta e Novanta, vedi Bailo, Tino, *A major presence in all of the world’s important markets: the globalization of Hollywood in the 1990s*, in Neale, S., *op. cit.*, p. 61; Cfr. anche Buccheri, V., *op. cit.*, pp. 107 e seguenti.



esercente, non più limitato alle sale. La tensione alla *interdisciplinarietà*, uno dei primi fattori analizzati da Lyotard come scatenanti la condizione del sapere postmoderno, mostra il suo lato evoluto in direzione della *convergenza mediatica*<sup>129</sup>, che intende considerare il prodotto di cinema, tv e computer, microtessera nel puzzle globale dell'intero sistema-intrattenimento, sempre più improntato alla essenziale *ludicità*. L'*high-concept movie* si propone, infatti, modello adatto ad essere consumato in ciascuno dei differenti mercati che vi ha investito: plot stringato e caratteri ben definiti, fanno in modo che simili standard produttivi prestino la propria *modularità* in funzione del loro unico valore di scambio. Il testo filmico in sé, ex fulcro principale dell'enunciazione, diviene parte esigua di un prodotto stratificato e multiforme, finalizzato prioritariamente al consumo. È la concezione cinematografica nella sua totalità a essere vista in termini di "pacchetto" e il film, arrivato al blockbuster (dvd), non ha ancora terminato le tappe del proprio percorso pre-confezionato.<sup>130</sup>

We can watch, hire and buy prequels, sequels, soundtracks, videogames, box sets, directors' cuts, producers' cuts. We can play arcade games, buy merchandise, go to conventions. *We, the consumers, never have the finished product; there is always another one, always another version.*<sup>131</sup>

Questo il primo effetto del criterio di *differenziazione flessibile*: ai consumatori non è mai concesso il prodotto finito. I processi di produzione, distribuzione e consumo, così parcellizzati e moltiplicati esponenzialmente, si rendono indipendenti dalla cellula nucleare di partenza.

Spostando l'attenzione dall'industria al dibattito teorico intorno al cinema postmoderno, molte sono state le voci e le definizioni azzardate dai critici. C'è chi ne ha riferito in termini di "critical postmodern cinema" e "uncritical postmodern cinema", una doppia polarità nella produzione contemporanea orientata alla più o meno accentuata riflessività; chi invece ne ha parlato come espressione di una duplice tensione verso la *differenza*<sup>132</sup> celebrata entro il prodotto formale e l'*annullamento* di contraddizioni e referenti storico-sociali nel mondo

---

<sup>129</sup> Un contributo che approfondisce il fenomeno della "convergenza" a livello di istituzione, produzione ma soprattutto di consumo è Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2006; trad. it., Id., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007. Una linea di pensiero e di studio, quella di Jenkins, iniziata da Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, Mass. 1999, trad. it., *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, (pref. a cura di Alberto Marinelli), Guerini e associati, Milano 2002; e proseguita dallo stesso Manovich, L., *op. cit.*

<sup>130</sup> "[Hollywood] pratica la politica dell'*estensione dell'esperienza di divertimento*, cioè concepisce il film come anello di una catena di beni di consumo [...]". Buccheri, V., *op. cit.*, p. 107.

<sup>131</sup> Hill, Val, *Postmodernism and Cinema*, in, Sim, Stuart, (ed. by), *The Routledge...*, *op. cit.*, p. 93, corsivi miei.

<sup>132</sup> Hill, Val, *op. cit.*, p. 96. "Differenza" per Hill è intesa in modo biunivoco: da un lato come organizzazione della differenza sessuale ed etnica entro la struttura del testo, dall'altro come visibilità di rappresentazioni della differenza entro il gioco dei rimandi del testo.

rappresentato.<sup>133</sup> Si potrebbe invece sostenere che da un lato il discorso cinematografico diventa “a kind of meta-story”, uno spazio testuale più simile a un grande reticolo di connessioni (da un archivio/database di storie), una forma ipertestuale la cui negoziazione avviene in termini di ironia o citazione; dall’altro esso può darsi come luogo di “shock” ripetuti, euforici e sinestetici, i cui punti di vista inusitati ed effetti speciali sono mirati all’ubriacamento sensoriale dello spettatore. In effetti, un’altro carattere comune al film come evento mediatico proviene non solo dalla capillare operazione pubblicitaria-di merchandise che lo contestualizza, ma anche da una sorta di suo ritorno all’origine, come *meraviglia* e *fantasmagoria*, in qualità di vero e proprio “cinema delle attrazioni”.

The 'cinema of attractions', the 'cinema of affect', can almost be read as the logical consequence of globalization and postmodernism. The narrative of history and the specificity of social and cultural referents are lost in the shock to the senses that constitutes so much of postmodern cinema.<sup>134</sup>

Se per Val Hill l’*attrazione* (o *affetto*) proverrebbe dal fenomeno di globalizzazione che annulla progressivamente la specificità dei riferimenti socio-culturali, questa tendenza cinematografica sembra anche mostrare da un lato la continuità di un medium nato come apparecchio di meraviglia, luogo di intrattenimento ludico e percettivo, dall’altro l’incontestabile validità di impianti discorsivi non-narrativi (“congelati” in strutture tese a creare ritmi e shock sensoriali), avvalorando anche il pensiero di chi vede nella figura di autore postmoderno una residuale “emergenza narcisistica” e un luogo di riconoscimento dello spettatore come suo “brand”.<sup>135</sup>

Questo *marchio di fabbrica*, questa forma di comunicazione diretta sopra e attraverso il testo in cui *autore e spettatore si ritrovano reciprocamente nella riconoscibilità di certe marche testuali*, sembra funzionare come una sorta di antidoto ai rischi di polverizzazione della figura autoriale che il sistema dei media e dei new media contemporanei porta inevitabilmente con sé, sia in termini di pluralità

---

<sup>133</sup> Hill, Val, *op. cit.*, pp. 94–97.

<sup>134</sup> Hill, Val, *op. cit.*, pp. 94–95, corsivi miei. Una simile classificazione era già stata teorizzata nell’indagine del cinema delle origini (1895–1915) da Tom Gunning e André Gaudreault. All’interno del sistema detto “Modo di Rappresentazione Primitivo” (MRP), secondo l’accezione di Noël Burch che lo distingue dal “Modo di Rappresentazione Istituzionale” (MRI), i due studiosi vedrebbero due differenti modalità di organizzazione del discorso cinematografico: il sistema delle “attrazioni mostrative” e quello della “integrazione narrativa”. Cfr. Burch, Noël, *Life to Those Shadows*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles 1990; trad. it. *Il lucernario dell’infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, Il Castoro, Milano 2001; Gaudreault, André, Gunning, Tom, *Le cinéma des premiers temps, un défi à l’histoire du cinéma?*, in Aumont, J., Gaudreault, A., Marie, M. (a cura di), *Histoire du cinéma: nouvelles approches*, Publications de la Sorbonne, Paris 1989, pp. 49–63.

<sup>135</sup> Pescatore, Guglielmo, *L’ombra dell’autore: teoria e storia dell’autore cinematografico*, Carocci, Roma 2006, pp. 146–147.

di soggetti coinvolti nelle pratiche di enunciazione [...], sia sul versante della ricezione, “a valle” del testo.<sup>136</sup>

Concludendo questo primo approccio al discorso critico sul cinema postmoderno, sembra proficuo farlo con questa sintetica ed esplicativa definizione ancora di Guglielmo Pescatore:

In definitiva, il cinema postmoderno chiede allo spettatore di mettere in gioco la propria *enciclopedia di competenze intertestuali e intermediali* per partecipare al *gioco dei rimandi*, ma allo stesso tempo lo invita a sospendere l'incredulità e a lasciarsi essere protagonista dello spettacolo in cui si sta fruendo.<sup>137</sup>

Se il cinema definibile postmoderno, moltiplicando e spesso fondandosi a partire da dettaglio (temporale, spaziale, narrativo) e frammento (narcisistico dell'autore), è in grado di incentivare un tipo di ricezione attiva e partecipativa (riconoscimento della rete citazionale e intrepretazione dei rimandi) da parte dell'utente/spettatore, esso desautora in via definitiva l'onnipotenza del suo antico artefice, sfaldandone la presenza nel testo (come narratario simulacrale) e minandone la stessa pertinenza semantica in qualità di suo unico garante.

### 3.2. Cultura di Massa, Distruzione del *Pleasure*, Postmodern Theory e Horror

Secondo la Scuola di Francoforte (Adorno, Horckheimer, Marcuse)<sup>138</sup>, con l'avvento dei mass media la cultura avrebbe perso la propria istituzionalità

---

<sup>136</sup> Ivi, p. 148. In questa riflessione sul nuovo statuto di emittente/ricevente nel cinema contemporaneo, vi è un evidente collegamento con quanto sostiene Baudrillard a proposito della *forma circolare* della comunicazione in epoca mass-mediatica. Ne è stata riportata in questo studio una nota molto esplicativa quasi integralmente, cfr. nota 78, p. 22.

<sup>137</sup> Pescatore, G., *op. cit.*, p. 150, corsivi miei.

<sup>138</sup> Per una definizione di Scuola di Francoforte e riferimenti bibliografici annessi, cfr. nota 21, p. 5 di questo studio. Non bisogna tuttavia dimenticare che, per essere interpretate correttamente, le teorie della Scuola di Francoforte necessitano di un preciso inquadramento all'interno del periodo storico in cui furono generate. Gli accadimenti fondamentali nella elaborazione teorica della scuola furono sostanzialmente: (1) le esperienze di fascismo e nazismo in Occidente, (2) lo stalinismo in Russia, (3) l'ondata onnipervasiva ed irrefrenabile della società tecnologica soprattutto proveniente dagli Stati Uniti d'America. È principalmente per queste ragioni storiche che al centro delle riflessioni dei Francofortesi si trovano sia fondamentali questioni politiche, compresi problemi approfonditi dal Marxismo (Korsch, Lukács), sia una profonda avversione alla crescente industria mass-mediatica, rea peraltro di esser già stata utilizzata a fini propagandistici dai totalitarismi europei (con l'intento di raggiungere il famigerato *consenso* delle masse). Si tratterebbe, dunque, di una speculazione filosofica finalizzata a delineare *un modello utopico* alternativo a entrambi. Non stupisce che autori-vate di questi studiosi siano stati Hegel e Marx, dai quali la scuola traeva la tendenza a impostare una *dialettica* totalizzante imperniata sul concetto di società globale come *sistema*; e infine Freud, dal quale sono desunti invece gli strumenti analitici per lo studio dei meccanismi di *introiezione dell'autorità* (illuminanti a riguardo l'opera collettiva “Studi sull'autorità e la famiglia” del 1936 e quella “Sulla personalità autoritaria” del 1944–50), e i

sovversiva, per assumere connotati e valenze riconducibili all'ideologia dominante, il capitalismo. Le principali correnti di pensiero inerenti la cultura di massa da un lato ne enfatizzavano il potere manipolatorio sui consumatori mediante l'imposizione di "falsi bisogni" e "falsi desideri" (distorti dalla *consciousness industry*) come i francofortesi, dall'altro criticavano quelle aspre prese di posizione come teorici del calibro di Fredric Jameson o Richard Dyer. Il loro punto di vista si fondava sull'elaborazione di una teoria che mostrasse l'intrattenimento di massa come inevitabile contenitore di una componente utopica<sup>139</sup> tale per cui l'arte tradizionalmente considerata "alta", ultimo baluardo a preservare lo spirito utopico, ne risultasse minacciata d'estinzione. Se per altri ancora la cultura di massa era identificata come uniforme, oppressiva e devota al regime del N. R. I. ("narrative, representation, industrial or institutional standardization"<sup>140</sup>) o come uno dei comuni *others* rinnegati dal modernismo (secondo il concetto di *otherness* di Andreas Huyssen<sup>141</sup>), Jean Baudrillard vi vedeva la causa principale del fenomeno di *implosione del senso* nella produzione culturale delle società capitaliste. La "massa" in questione diveniva il prodotto finale di ogni socialità che al tempo stesso poneva fine alla socialità

---

concetti di *libido* e *piacere* rappresentati come *istinti creativi* da liberare contro i condizionamenti autoritari della società classista. Questo background storico-metodologico è fondamentale per comprendere il nucleo tematico della Scuola, incentrato attorno a questioni quali: l'ambiguità del concetto di autorità, la famiglia come luogo privilegiato per il consenso, la accettazione passiva del sistema autoritario e imm modificabile, la critica della razionalità tecnologica, e così via. Per raggiungere i propri obiettivi il *sistema*, ovvero la società tecnologica contemporanea, aveva creato secondo i Francofortesi un possente apparato coincidente con l'*industria culturale*, costituita essenzialmente dai *mass-media* (cinema, radio, televisione, pubblicità, dischi, rotocalchi), in grado di imporre valori e modelli di comportamento e produrre *falsi bisogni e desideri spuri*. Tali valori (incluso codici, bisogni e comportamenti) si davano come *uniformi* in linea con l'idea di eguaglianza sociale insita nel capitalismo ma, proprio per questo, divenivano amorfi, asettici, non emancipativi né creativi bensì castranti e votati alla passività e alla subordinazione. In questo modo, l'industria culturale non veicolava semplicemente un'ideologia, piuttosto si presentava essa stessa come tale, ovvero come l'ideologia dell'accettazione di obiettivi eterodiretti, cioè stabiliti da altri, i "dirigenti" del sistema. È così che l'Illuminismo si era potuto rovesciare nel suo esatto contrario: da un'ideologia che intendeva eliminare gli antichi miti, si era convertito in un sistema tecnologico e di pensiero fondato sulla creazione dei nuovi miti capitalistici. Questo il nucleo teorico principale di due importanti studiosi della Scuola di Francoforte, Horkheimer e Adorno, ben esplicito in, Von Horkheimer, Max, Adorno, Theodor W., *Dialektik der Aufklärung: Philosophische Fragmente*, Querido Verlag, Amsterdam 1947; trad. it., *Dialettica dell'illuminismo*, (trad. di L. Vinci), Einaudi, Torino 1966. Era importante chiarire questo ai fini della nostra indagine che verterà su alcuni punti di partenza teorici della Scuola di Francoforte.

<sup>139</sup> Jameson, Fredric, "Reification and Utopia in Mass Culture", *Social Text* 1, 1979, pp. 130–148; id., *Postmodernism and Consumer Society*, in Foster, Hal (ed. by), *The Anti-Aesthetic...*, *op. cit.*, pp. 111–125; Dyer, Richard, *Entertainment and Utopia*, in Altman, Rick (ed. by), *Genre: The Musical: A Reader*, Routledge & Kegan Paul, London 1981, pp. 175–189.

<sup>140</sup> Eizykman, Claudine, *Le jouissance – cinema*, Union General d'Éditions, Paris 1976, cit. da Polan, Dana, *Brief Encounters...*, in Modleski, Tania (ed. by), *op. cit.*, p. 167.

<sup>141</sup> Huyssen, Andreas, *Mass Culture as Woman. Modernism's Other*, in Modleski, T., (ed. by), *op. cit.*, pp. 188–207. Huyssen traccia la storia della cultura di massa, dal diciannovesimo secolo in avanti, come il percorso di un prodotto popolare percepito in termini "femminili", nella misura in cui assommava caratteristiche degenerative ed essenzialmente negative che lungo tutto il periodo del modernismo erano state comunemente attribuite alle donne. Il punto di vista di Huyssen verrà analizzato più approfonditamente nel corso del paragrafo 7 di questo capitolo.

tradizionalmente intesa. L'*eccesso* di referenti rappresentativi, provocandone lo scollamento dalla realtà e la crisi del modello storico, avrebbe fatto della massa

[...] *la sfera sempre più densa in cui implode tutto il sociale, e si distrugge in un processo di simulazione ininterrotto. Da qui lo specchio concavo: le masse saranno tentate di affluire proprio vedendo la massa dall'interno. Metodo tipico del marketing [...]*.<sup>142</sup>

Più che provocare deflagrazione dei contenuti verso l'esterno, questa situazione di *sovraccarico informativo* avrebbe provocato un ripiegamento, pari all'implosione dei referenti.

È la violenza interna a un insieme saturo. L'IMPLOSIONE. È quasi impossibile che Beaubourg bruci, tutto è previsto. L'incendio, l'esplosione, la distruzione non sono più l'alternativa immaginaria a questo genere di edificio. La forma di abolizione del mondo «quaternario», cibernetico e combinatorio, è l'implosione. La sovversione, la distruzione violenta sono qualcosa che risponde a un modo di produzione. A un universo di reti, di combinatorie e di flussi, rispondono la reversione e l'implosione. [...] Il *potere implode*, è il suo modo attuale di scomparire.<sup>143</sup>

Il simulacro, prodotto di un atto di simulazione (*manipolazione* dei referenti), non sarebbe più l'effetto di uno sdoppiamento o il prodotto di una duplicazione, bensì la risultante di una "miniaturizzazione genetica"<sup>144</sup>, la *reversione di tutto lo spazio in una memoria universale* (la rete) ma *senza soggetto* (l'autore?), sempre più *densa* (di archivi-database) ma *incapace di esplodere*.

Oggi compare una violenza completamente diversa, che non sappiamo più analizzare perché sfugge al modello tradizionale della violenza esplosiva: violenza *implosiva* che risulta non più dall'estensione di un sistema ma dalla sua saturazione e dalla sua ritrazione, come avviene nei sistemi fisici stellari. Violenza successiva a un addensarsi smisurato del sociale, a un sistema superregolato, a una rete (di sapere, di informazione, di potere) sovraccarica, e a un controllo ipertrofico che investe tutte le aperture interstiziali.<sup>145</sup>

Il maggio '68 rappresenta per Baudrillard (e per Lyotard<sup>146</sup>), il primo episodio implosivo nella storia, l'originaria risposta violenta alla saturazione del

---

<sup>142</sup> Baudrillard, Jean, "Effetto Beaubourg. *Implosione e dissuasione*", in *Simulacri e Impostura*, op. cit., p. 23, corsivo dell'autore.

<sup>143</sup> Ivi, p. 26, corsivi dell'autore.

<sup>144</sup> Ivi, p. 27.

<sup>145</sup> Ivi, p. 28.

<sup>146</sup> Lyotard, infatti, proprio all'interno dei sommovimenti politico-culturali sessantottini riconosce sia l'originario tentativo di legittimare il *paradigma interdisciplinare* che la primigenia, concreta applicazione del modello *performativo* al sapere tout court. Le masse, secondo la sua visione,

sociale, in contraddizione con l'ideologia di quanti vi parteciparono. La dinamica rivoluzionaria e il suo impeto "esplosivo" si sarebbero accompagnati a una involuzione del sociale e alla consecutiva implosione del sistema dominante di cultura. Il *sensò* stesso, in quest'ottica, sarebbe destinato a implodere: annientato dalla compresenza di più messaggi contraddittori, moltiplicato e reso accessibile (manipolabile) da qualsiasi utente della rete, il senso collasserebbe nel proprio duplice rimando significante/significato provocando l'emancipazione del segno dal suo referente reale. Prodotti culturali di questo nuovo assetto di massa sarebbero forme facili di consumo o *piaceri falsi* (i "falsi bisogni" dei francofortesi), studiati appositamente per manovrare le masse e tenerle inconsapevoli della loro vacuità.

In advanced capitalism, the narrative shifts, though the genre remains the same: physical freedom – that is, increased leisure time – is bought at the price of *spiritual zombieism*. The masses [...] are offered various forms of easy, false pleasure as a way of keeping them unaware of their own desperate vacuity.<sup>147</sup>

Accettando la metafora di Tania Modleski, il prezzo da pagare in cambio della rinnovata libertà e agiatezza economica nella società di massa sarebbe una forma di moderno "zombismo spirituale". Se per Baudrillard, allora, la massa produceva *implosione del senso*, per i Francofortesi (scuola modernista per eccellenza) essa sostituiva alla vecchia ideologia sovversiva un "apparato manipolativo del piacere" il cui prodotto, la cosiddetta "spurious harmony" (armonia spuria), avrebbe significato il conformismo assoluto.<sup>148</sup> Detto altrimenti, il *piacere* (illusorio) della massa era associato al *specious good* (bene capzioso) e volto alla riconciliazione con la cultura e morale borghese: mentre le tradizionali istituzioni alte, storicamente forze intellettuali e sovversive, avevano osteggiato quel piacere (*criticando* il sistema ideologico autoritario), la cultura mass-mediale continuava a perseguirlo pur di riaffermarne l'imperativo al consumo.<sup>149</sup>

---

inconsapevoli che quell'atto estremo di liberazione intellettuale sarebbe diventato un'arma nelle mani del potere al fine di inserire ufficialmente la cultura nel sistema capitalista imperante – equiparandola a un prodotto di scambio – hanno permesso tutto ciò. Anche per Fredric Jameson gli anni Sessanta rappresenterebbero il principale periodo di incubazione delle contraddizioni del postmoderno. La questione sarà approfondita insieme alla disamina del nucleo di questo studio, il film horror americano contemporaneo.

<sup>147</sup> Modleski, Tania, "The Terror of Pleasure. The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory", in Modleski, T., *op. cit.*, pp. 155–156, corsivo mio.

<sup>148</sup> Cfr. Adorno, Theodor W., "Culture Industry Reconsidered", trans. Anson G. Rabinbach, *New German Critique* 6, Fall 1975, p. 17, ora in, Id., *The Culture Industry. Selected Essays on Mass Culture*, (edited and with an introduction by Bernstein J.), Routledge, London 1991, pp. 98–106; cit. da Modleski, T., *The Terror...*, cit., p. 156.,

<sup>149</sup> Le due posizioni, l'una di Baudrillard l'altra dei teorici di Francoforte, pur nella distanza storica e metodologica, sembrano arrivare a conclusioni simili e giudizi conformi del paradigma culturale nelle società capitaliste avanzate. Se infatti Baudrillard intravede nella cultura di massa il germe dell'implosione del senso e del sociale, i Francofortesi non vi scorgono che l'implosione dell'antico piacere (in senso freudiano), reso illusorio e alterato dall'imperativo al consumo. In

Il film horror americano dal 1968 in avanti rappresenterebbe una concreta eccezione a questi assunti (condivisi da teorici modernisti e postmodernisti come Baudrillard). Secondo tali premesse teoriche, in qualità di prodotto di massa (cinematografico), appartenente a una precisa nicchia d'exploitation<sup>150</sup>, il film horror contemporaneo dovrebbe costituirsi come un prodotto sostanzialmente conformista e inquadrato nei dettami del piacere consumistico. Al contrario, piuttosto che riproporre questo *piacere* (specious good o simulacro) e ricondurre al circuito mediatico massificante, esso mostrerebbe il suo *lato postmodernista* in modo duplice: (1) in qualità di prodotto evitante anzi distruttivo quel piacere "spurio", a livello sia di strutture testuali che di contenuti sovversivi; (2) in qualità di sintesi concreta tra arte bassa (di massa, exploitation) e arte alta (ideologia sovversiva), inverando la realizzazione di un *paradigma interdisciplinare* non conformista.

È ancora Tania Modleski a confermare questa asserzione:

Pleasure (or "comfort" or "solace") remains the enemy for the postmodernist thinker because it is judged to be the means by which the consumer is reconciled to the prevailing cultural policy, or the "dominant ideology". [...] Indeed, *the contemporary horror film – the so-called exploitation film or slasher film* – provides an interesting counterexample to such theses. Many of these films are engaged in an unprecedented assault on all that bourgeois culture is supposed to cherish – like the *ideological apparatuses of the family and the school*.<sup>151</sup>

Il film horror contemporaneo sarebbe in grado di costruire un fitto discorso testuale e tematico atto a scardinare l'ideologia dominante borghese. Piuttosto che attestare l'evacuazione del senso della cultura di massa (implosione o piacere illusorio, secondo le teorie di partenza), proverebbe piuttosto a distruggere ogni possibilità di "accomodamento", annientando i suoi simboli tradizionali (famiglia, educazione, religione) e dandosi come proficua interazione tra exploitation e criticità sovversiva di un'istituzione culturale elevata. In tal modo questo genere cinematografico di nicchia contraddirebbe le asserzioni dei francofortesi e di teorici postmodernisti allineati al pensiero di Baudrillard. Per dimostrare tali asserzioni, si farà una breve carrellata di contenuti e strutture prevalenti nel paradigma horror dal '68 in avanti, prendendo in esame campioni rilevanti nella

---

altre parole, mentre lo studioso francese riconosce nella cultura contemporanea un *apparato simulativo produttore di simulacri*, i tedeschi la associano similmente a un gigantesco *simulacro del piacere*. E questo fa riflettere se si considera che i Francofortesi rappresentino posizioni ancora "moderniste" mentre Baudrillard sia associato al pensiero critico "postmodernista". Molti teorici del postmoderno hanno giustamente notato l'analogia ideologica di posizioni intellettuali antipodiche come queste, dalla stessa Modleski, ad Andreas Huyssen.

<sup>150</sup> Vale a dire una nicchia di prodotti studiati per il profitto e lo sfruttamento dei "desideri del giovane consumatore" dall'industria *in-off* Hollywood. La formula è molto semplice: contenuti estremi, plot standard, basso o alto budget, a seconda dei casi.

<sup>151</sup> Modleski, T., *The Terror of Pleasure...*, op. cit., p. 158, corsivi miei.

produzione statunitense. Si tratterà di una menzione ancora superficiale poichè in seguito corroborata da un capitolo dedicato all'argomento.

I termini in cui molti critici del postmoderno hanno descritto feticci, contraddizioni e istituzioni della società post-industriale, avrebbero iniziato a manifestarsi sullo schermo a partire da una serie di film, in maggioranza a basso costo, i quali, in evidente controtendenza ai consolidati parametri del classico cinema horror, contrastavano il *pleasure* dei prodotti del consumo di massa.

*La notte dei morti viventi* (Night of the Living Dead, 1968) di George Romero, la trilogia di cui fa parte con *Zombie* (Dawn of The Dead, 1970) e *La terra dei morti viventi* (Land of the Dead, 1978) e d'altro canto *Rosemary's Baby* (Id., 1968) di Roman Polanski, rappresentano i primi tentativi di feroce attacco ai vecchi piaceri tematici, strutturali e identificativi, presentandosi come nuovi paradigmi esemplari di un genere definitivamente mutato. Da un punto di vista testuale si tratta di storie in cui, alla tradizionale *rottura* di un equilibrio *normativo* (sintomatica di ogni horror nel momento in cui entra in scena il mostro o entità/personaggio sempre *disforico*), segue un *prolungamento* della disforia dirompente (*complicazioni* come inseguimenti o conflitti) all'interno però di uno schema realistico-ordinario senza causa apparente e completato da un evento conclusivo spesso coincidente con la *sospensione* del disequilibrio iniziale (il/la protagonista si salva ma che succederà?) oppure con la fine indiscussa del circuito enunciativo dovuto alla morte del/la protagonista. Il punto di vista narrativo spesso si alterna tra la soggettiva (o la semi-soggettiva) del personaggio e l'oggettiva della mdp (nuovo narratario simulacrale), impedendo di acquisire un'unica verità incontrovertibile dei fatti nella storia.

*Night of the Living Dead* è la storia di un gruppo di persone rimaste confinate in una casa per combattere un'umanità zombificata senza motivo apparente<sup>152</sup>, mentre in *Rosemary's Baby* una donna porta avanti forzatamente una gravidanza demoniaca; *Non aprite quella porta* (The Texas ChainSaw Massacre, 1974) di Tobe Hooper mostra un gruppo di ragazzi massacrati da una famiglia di cannibali il cui guru è un ritardato con una maschera di pelle umana, dove *Le colline hanno gli occhi* (The Hills Have Eyes, 1974) di Wes Craven presenta la medesima trama (cannibali contro una famiglia di "normali") ma ambientata in esterni. Questi e molti altri fanno parte di una cospicua schiera di film americani nati in questi anni e impegnati tematicamente a intaccare i capisaldi del sistema socio-culturale istituzionalmente consolidato. Esaminando il nuovo paradigma orrorifico a partire dal 1968, data topica di cambiamenti storici, culturali e cinematografici, la disamina di elementi postmoderni nell'arco dei film di un trentennio<sup>153</sup> mostrerebbe come la materia iniziale politicamente sovversiva sia

---

<sup>152</sup> I protagonisti vengono a conoscenza, tramite una trasmissione di informazione televisiva, che l'incredibile epidemia di zombie sarebbe stata causata da ragioni sconosciute, forse un raggio proveniente da Venere. Questa, l'unica menzione rispetto a una qualche causa provocatrice del disequilibrio normativo.

<sup>153</sup> Si prenderà in esame l'arco di un trentennio compreso tra il 1968 e il 1998. Ciò non precluderà, tuttavia, di analizzare da quella data ad oggi alcuni singoli campioni di film che per tematica,



venuta gradualmente meno per garantire tuttavia shock più incalzanti inseriti in *scene eccedenti nei contenuti*, nelle *strutture* e nelle stesse *modalità ricettive*.

Se si dovesse tracciare uno schema onnicomprensivo ideale della produzione horrorifica nel cinema americano dalla fine dei Sessanta ad oggi, si noterebbe come la dinamica enunciativa alla base del discorso filmico non sembri cambiata considerevolmente, tranne che per l'intervento cospicuo di trucchi ed effetti digitali in un paradigma generale di cruenza più efferata e iper-scopica. La linea di congiunzione, in questo lungo arco di storia del cinema, sembrerebbe confermata dagli esperimenti degli ultimissimi anni (dal 2001 in poi), che hanno visto il proliferare di remake dei film più interessanti di quel primo decennio (i vari *Non aprite quella porta*<sup>154</sup>, sequel, remake e prequel, *Le colline hanno gli occhi*<sup>155</sup> ne sono un esempio) o di film qualificati come iper-testi citazionali, vedi il primo, esplicito *Scream* (Id., 1996) di Craven o i recenti nati da Rob Zombie, *La casa dei 1000 corpi* (House of 1000 Corpses, 2003) e *La casa del Diavolo* (The Devil's Rejects, 2005). Si tratta di pellicole che, come aveva notato Modleski più di un ventennio prima, continuano a distruggere il piacere tematico e strutturale, profilandosi ancora come tentativi di interazione proficua tra arte di massa e criticità "alta" poiché (1) denunciano il definitivo scollamento del referente rappresentativo dalla realtà materiale (tramite iper-scopia/iperbole) scagliandosi contro le istituzioni consolidate dal sistema, e (2) giocando al rimando citazionale dei testi del passato, perpetrano quel medesimo annientamento del pleasure nella frammentazione testuale. Se questo è vero nei film di Zombie, in cui un gruppo di ragazzi è catturato da una famiglia di cannibali ricalcata su quella di *Texas C. M.*, un'altra pellicola recente come *Hostel* (Id., 2006, di Eli Roth), vede moltiplicare il coefficiente di efferatezza assunto come unica misura di visibilità (e quindi esistenza) in un paesaggio europeo, scenario traslato della guerra iracheno-americana.

Altro intento prioritario, legato allo sguardo ipertrofico ma de-referenzializzato, sembra quello di riportare il discorso filmico alla riflessione sul *corpo*, vittima fragile della violenza di un modello societario tardo-capitalista e al tempo stesso entità de-realizzata dalla virtualizzazione del sapere mass-mediativo. Film che ben esemplificano questo rinnovato bisogno-metamorfosi del corporale e la perdita del suo legame ontologico con la realtà sarebbero *Il demone sotto la pelle* (Shivers, 1975), *Brood, la covata malefica* (The Brood, 1979) o

---

struttura o particolare ricezione, confermano quanto approfondito nel periodo precedente. In ogni modo, la metodologia perseguita nello studio del film horror americano sarà chiarita nei capitoli 2 e 3.

<sup>154</sup> *Non aprite quella porta* (The Texas ChainSaw Massacre, 2003, di Marcus Nispel). Ne è stato tratto recentemente anche un prequel (del remake si intende), *Non aprite quella porta - L'inizio* (The Texas Chainsaw Massacre – The Beginning, 2006), diretto da Jonathan Liebesman e distribuito soltanto nelle sale americane.

<sup>155</sup> *Le colline hanno gli occhi* (The Hills Have Eyes, 2006, di Alexandre Aja. Il 2007 ha visto anche la distribuzione di un sequel, *Le colline hanno gli occhi 2* (The Hills Have Eyes 2, 2007, di Martin Weisz), che però mostra meno legami tematici col modello, oltre a raggiungere pessimi risultati estetici.

*Rabid, sete di sangue* (Rabid, 1977)<sup>156</sup>, opere del brand-Cronenberg che sembrano allinearsi sia all'impeto cannibalistico di *Night* che alla degenerazione del familiare di *Texas*. Un parassita geneticamente modificato contagia un'umanità a caccia di sesso proibito (*Shivers*), una giovane donna rabbiosa manda i suoi figli abortiti a caccia dei suoi nemici (*The Brood*), una ragazza in seguito a un incidente, subisce un trapianto di pelle che la condurrà a nutrirsi di sangue. Molti i critici ad aver immediatamente riconosciuto il portato sovversivo politico e sociale della maggior parte di questi film tra cui, forse il più autorevole, Robin Wood<sup>157</sup>:

The "cannibalism" motif functions in two ways. Occasionally members of a family devour each other (Night of the Living Dead, and Psycho's Mrs Bates is a metaphorical cannibal who swallows up her son). More frequently, cannibalism is the family's means of sustaining or nourishing itself (The Texas ChainSaw Massacre, The Hills Have Eyes). [...] It is no accident that the four most intense horror films of the Seventies at "exploitation" level [...] are all centered on cannibalism, and on the specific notion of present and future (the younger generation) being devoured by the past. Cannibalism represents the ultimate in possessiveness, hence the logical end of *human relations under capitalism*. [...] David Cronenberg's Shivers (formerly The Parasite Murders) is, indeed, of very special interest here, as it is a film single-mindedly about sexual liberation, a prospect it views with unmitigated horror. [...] Shivers systematically chronicles the breaking of every sexual-social taboo – promiscuity, lesbianism, homosexuality, age difference, and finally, incest – but *each step is presented as merely one more addition to the accumulation of horrors*. At the same time, the film shows absolutely no feeling for traditional relationships (or for human beings, for that matter): with its unremitting ugliness and crudity, it is very rare in its achievement of total negation.<sup>158</sup>

Per Wood l'atto cannibalistico in questi film verrebbe a incarnare una critica alle relazioni umane nell'era del capitalismo istituzionale, manifestando da un lato il licantropismo marxiano implicito al suo stesso sistema<sup>159</sup>, e dall'altro un

---

<sup>156</sup> Opere che esplicano una siffatta *poetica del corpo degradato* rappresentano solo una esigua porzione della fitta produzione cronenbergiana che fino a *Crash* (1996) ed *eXistenZ* (1999) non farà altro che portare alle estreme conseguenze il discorso sulla "carne e il metallo".

<sup>157</sup> Wood analizza l'evoluzione del film horror americano partendo da un modello psicanalitico di impianto freudiano (con riferimenti anche all'ideologia marxista applicata all'analisi delle società capitaliste), che gli consente di considerare il genere orrorifico nella sua totalità come estrinsecazione mediatica di una forma di "return of the repressed".

<sup>158</sup> Wood, Robin, *An Introduction to the American Horror Film*, in, Grant, Barry Keith, *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*, Scarecrow Press, Lanham, Md. & London 1996, pp. 181–182, 189, 194, corsivi miei; Cfr. dello stesso autore, *Hollywood from Vietnam to Reagan*, Columbia University Press, New York 1986; Wood, Robin, Lippe, Richard (ed. by), *The American Nightmare: Essays on the Horror Film*, Festival of Festivals, Toronto 1979, pp. 7–28.

<sup>159</sup> Marx, Karl, *Grundrisse der Kritik der politischen Oekonomie: Rohentwurf 1857-1858, Anhang 1850-1859*, Dietz, Berlin 1953; trad. it. Id., *Lineamenti fondamentali di critica dell'economia politica*, (trad. it. e a cura di Giorgio Backhaus), Einaudi, Torino 1976, 2 voll.

nuovo genere intento a seguire un *modello di addizione ripetitiva* di efferatezze sullo schermo. Se la notazione di Wood vedrà riscontro nella disamina di un sistema testuale allineato alla forma visuale del *database*, è importante ricordare come per Modleski la normalità sociale in questi film venga annientata ricalcandone quasi letteralmente i termini della critica postmodernista:

In some of the films the attack of contemporary life strikingly recapitulates the very terms adopted by many culture critics. In George Romero's *Dawn of the Dead*, the plot involves zombies taking over a shopping center, a scenario depicting the worst fears of the culture critics who have long envisioned the will-less, soul-less masses as zombie-like beings possessed by the alienating imperative to consume.<sup>160</sup>

Dall'imperativo al consumo preso di mira in *Dawn of the Dead*, alla disforia dell'oggetto video-riproduttivo in un altro film come *Videodrome* (Id., 1982, D. Cronenberg), i segnali dell'orrore provengono spesso da luoghi e oggetti-simbolo della cultura postmoderna. A causa di un segnale televisivo proveniente da Pittsburgh, il protagonista di *Videodrome* vede aprirsi nello stomaco una ferita dalla forma vaginale che gli permette di essere riprogrammato tramite una videocassetta. La situazione dell'eroe diventa quella del *nuovo schizofrenico*, descritto sia da Jameson che da Baudrillard nell'argomentare gli effetti del nuovo paradigma societario: un soggetto che, compresso (moltiplicato o "miniaturizzato") da una cultura a prevalenza spaziale e a-storica, perde la capacità di riconoscere presente e passato ritrovandosi risucchiato in una eterna *simultaneità*.<sup>161</sup> I protagonisti si qualificano come *frammenti di memoria*, o di storia, più simili a stereotipi de-psicologizzati che a reali esseri viventi. La "dissociazione schizofrenica"<sup>162</sup> riguarderebbe un nuovo soggetto che, dall'ansia alienante del moderno, passerebbe alla scissione tra corpo fisico e suo correlato simulacrale, il video o l'avatar. Ma è anche il corpo, del testo, a fare le spese di tale scissione:

Moreover, if the text is "an anagram for our body", as Roland Barthes maintains, the *contemporary text of horror* could aptly be considered *an anagram for the schizophrenic's body*, which is so vividly imaged in Cronenberg's film. It is a ruptured body, *lacking* the kind of *integrity* commonly attributed to *popular narrative cinema*.<sup>163</sup>

Se il corpo fisico (e il soggetto) manca di integrità per via della scissione culturale-mediatica, lo stesso accade allo strumento di tale inveroamento, la

---

<sup>160</sup> Modleski, T., *The Terror...*, cit., p. 159.

<sup>161</sup> Per un approfondimento della nozione di "schizofrenia" si rimanda al paragrafo 6.1.

<sup>162</sup> Jameson, F., *Il postmoderno...*, cit., p. 59.

<sup>163</sup> Modleski, T., *The Terror...*, *op. cit.*, p. 159, corsivi miei. Cfr. Barthes, Roland, *Le plaisir du text*, Seuil, Paris 1973; trad. it., *Il piacere del testo*, (trad. di Lidia Lonzi), Einaudi, Torino 1975.

narrazione. Secondo alcuni studiosi, il piacere legato alla sua struttura formale nei prodotti di massa si caratterizzerebbe come “ego-rinforzante”, agevolando processi di identificazione, continuità narrativa e chiusura.<sup>164</sup> La struttura del film horror contemporaneo, smantellando tale organizzazione, disintegra completamente anche il piacere insito nell’atto stesso del narrare.

What is always at stake in discussion of “narrative pleasure” is what many think of as the ultimate “spurious harmony”, the supreme ideological construct – the “bourgeois ego”. Contemporary film theorists insist that pleasure is “ego-reinforcing” and that narrative is the primary means by which mass culture supplies and regulates this pleasure. [...] But just as the individual and the family are *dis-*membered in the most gruesomely literal way in many of these films, so the novelistic as family romance is also in the process of being dismantled.<sup>165</sup>

Il film horror contemporaneo si avvale di una serie di espedienti stilistici che frustrano continuamente le aspettative dello spettatore (distruggendone anche il piacere), attraverso: (1) strutture testuali aperte (*La casa*<sup>166</sup>, *Halloween*<sup>167</sup>, *Jeepers Creepers*<sup>168</sup> per citarne alcuni); (2) plot minimizzati e scarso sviluppo dei personaggi; (3) intercambiabilità dei protagonisti – antagonisti e vittime – i quali, indistinguibili, timicamente, evitano il processo di identificazione narcisistica<sup>169</sup> comunemente alla base del piacere del testo. Non esisterebbe alcuna “forma rassicurante o empatica” per lo spettatore che vede distrutti ognuno degli espedienti/surrogati che prima potevano garantirgli i *limiti* dell’esperienza orrorifica. Il film horror postmoderno diviene un paradigma di *eccedenza* pura, estesa ad ogni livello della rappresentazione, un puro espediente cinematografico finalizzato a creare l’effetto shock più impressionante, un percorso pre-selezionato di scene terrorizzanti tese a scardinare i pilastri della cultura borghese e moderna, una serie di situazioni-database da riproporre in modo ripetitivo ma sempre più cruento.

---

<sup>164</sup> “For Stephen Heath, Hollywood narratives are versions of the nineteenth-century “novelistic”, or “family romance”, and their function is to “remember the history of the individual subject” through processes of identification, through narrative continuity, and the mechanism of closure”. Modleski, T., *The Terror...*, cit., p. 160. Cfr. Heath, S., *Question of Cinema*, Indiana University Press, Bloomington, 1981, p. 157.

<sup>165</sup> Modleski, T., *The Terror...*, cit., p. 160.

<sup>166</sup> *La casa (The Evil Dead)*, 1981, di Sam Raimi.

<sup>167</sup> *Halloween, la notte delle streghe (Halloween)*, 1978, di John Carpenter.

<sup>168</sup> *Jeepers Creepers - Il canto del diavolo (Jeepers Creepers)*, 2001, di Victor Salva.

<sup>169</sup> “Finally, it should scarcely need pointing out that when *villains and victims are such shadowy, undeveloped characters* and are portrayed equally unsympathetically, *narcissistic identification* on the part of the audience *becomes increasingly difficult*.” Modleski, T., *The Terror...*, cit., p. 161, corsivi miei. Modleski prende la definizione parafrasando sia Wood, R., *The American Nightmare*, op.cit., pp. 20–22, che Baudrillard, J., *L’Effetto Beaubourg...*, in *Simulacri e Impostura*, op. cit., pp. 14–31. Le definizioni saranno riprese e approfondite nel corso del paragrafo 5, cap. 3.

Both in form and in content, the genre confounds the theories of those critics who adopt an adversarial attitude toward mass culture. The type of *mass art* I have been discussing [contemporary horror film] is as apocalyptic and nihilistic, as *hostile to meaning, form, pleasure*, and the *specious good as many types of high art*.<sup>170</sup>

Esisterebbe ancora un'arte di massa che, rientrando nel discorso estetico del postmoderno, continuerebbe a porsi come sovversiva alla cultura di icone e referenti vuoti di cui resta inevitabile debitrice. Il film horror americano dal '68 in avanti sembrerebbe rispondere a un paradigma *interdisciplinare* omologo a quello della cultura *tout court* ma che, evitando di appiattirne i messaggi, sembrerebbe realizzare la fusione tra strutture formali e contenuti volti a evidenziarne le lacune: prodotto postmoderno a tutti gli effetti, in esso il carattere d'exploitation non riesce a paralizzarne il tentativo di distruggere i simboli del piacere ormai massificato, narrativo e insieme simbolico, mostrando il risultato del loro totale annientamento. Le strutture *frammentarie, manipolatorie e immersive* riscontrabili nella produzione, verranno a inserirsi nella dialettica che descrive il cinema postmoderno con modalità testuali totalmente distanti dalla classica narrazione hollywoodiana.

---

<sup>170</sup> Modleski, T., *The Terror...*, cit., p. 162, corsivi miei.

## 4. SENSO del SUONO, SUONO dei SENSI

### 4.1. Sonoro, Postmoderno e *Sublime*

Il sonoro ha da sempre rappresentato una dimensione fondante l'esperienza audio-visiva cinematografica. Anche nel cinema delle origini infatti l'aggettivo "muto" indicava mancanza di voci e rumori sincronizzati alle immagini, ma non negava la presenza di un tappeto sonoro onnicomprensivo affidato ad orchestre e rumoristi dal vivo o fonografi.<sup>171</sup> Lo stesso Christian Metz, dovendo distinguere il significante cinematografico da quello di altre arti quali letteratura, pittura e fotografia, riferisce di un particolare grado di "percezione" (visiva e uditiva) che consente al cinema di essere "più percettivo [...] di molti altri mezzi di espressione [in quanto] mobilita la percezione lungo un maggiore numero di assi".<sup>172</sup> La doppia modalità del suo significante ne rappresenterebbe anche l'insolita ricchezza, il suo "specifico filmico", segnato tuttavia dall'irrealtà, cioè dall'assenza degli stessi stimoli percettivi provenienti da schermo e altoparlanti. Il cinema crea pur sempre un'illusione di realtà e questa si dà essenzialmente come *audio-visiva*. Secondo Michel Chion, tale rapporto tra suono-audio e immagine-visione si qualificherebbe come "contratto", poiché opposto a un rapporto naturale che rimandi a "un'armonia preesistente tra le percezioni".<sup>173</sup>

Con l'espressione *valore aggiunto* designamo il valore espressivo e informativo di cui un suono arricchisce un'immagine data, sino a far credere, nell'impressione immediata che se ne ha o nel ricordo che se ne conserva, che quell'informazione o quell'espressione derivino

---

<sup>171</sup> "La principale tendenza dell'industria cinematografica americana negli anni 1905-1907 fu il grande sviluppo del numero delle sale. [...] Quasi sempre c'era un accompagnamento sonoro: capitava che fosse lo stesso gestore della sala a spiegare quanto succedeva sullo schermo, ma era più frequente l'accompagnamento da parte di un pianoforte o di un fonografo. In alcuni casi, attori che stavano dietro allo schermo dialogavano in sincronia con lo svolgimento dell'azione, ma solitamente c'era chi produceva i suoni e i rumori appropriati con appositi strumenti. [...] La maggior parte dei film muti era accompagnata da musica dal vivo, dal semplice pianoforte (o organo) fino a intere orchestre, e spesso all'azione sullo schermo venivano sommariamente sincronizzati effetti sonori. Fin dagli albori del cinema, comunque, si tentò di unire all'immagine una colonna sonora riprodotta meccanicamente, di solito con il fonografo". Bordwell, David, Thompson, Kristin, *Film History: An Introduction*, McGraw-Hill Inc., New York 1994; trad. it., id., *Storia del cinema e dei film. Dalle origini al 1945*, Volume primo, (trad. di Alberto Farina e Riccardo Centola), Editrice Il Castoro, Milano 1998, pp. 75, 76, 273. Cfr. anche l'interessante approfondimento su "La musica e il colore nel cinema muto" di Silvio Alovio, in, *Il cinema delle origini e la nascita del racconto cinematografico*, in Bertetto, Paolo, (a cura di), *Introduzione alla storia del cinema. Autori, film, correnti*, Utet, Torino 2002, pp. 25-26.

<sup>172</sup> Metz, Christian, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Union Générale d'Éditions, Paris 1977; trad. it., *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Marsilio, Venezia 1980, p. 54.

<sup>173</sup> "[...] vale a dire come il contrario di un rapporto naturale che rimandi a un'armonia tra le percezioni". Chion, Michel, *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Editions Nathan, Paris 1990; trad. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, (trad. di Dario Buzzolan), Lindau, Torino 1997, p. 8.

«naturalmente» da ciò che si vede, e siano già contenute nella semplice immagine.<sup>174</sup>

Il fenomeno del “valore aggiunto” funziona soprattutto in situazioni in cui vige il sincronismo suono/immagine in virtù del principio della sincreasi<sup>175</sup> e si applicherebbe sia alla *voce* (il cinema la evidenzia separandola dagli altri suoni per garantirne la comprensione), che alla *musica*. Chion distingue due effetti dovuti all’uso dell’elemento musicale: un primo effetto detto *empatico* nella misura in cui *partecipa* al contenuto emotivo della scena con ritmo, tono, fraseggio adatti ai codici culturali utilizzati (tristezza, gioia, stasi, movimento)<sup>176</sup>, ed un secondo detto *anempatico* dove la musica, indifferente alla situazione proposta, percorre in maniera conforme le scene del film ma, piuttosto che congelarne l’emozione, ne raddoppia l’effetto.<sup>177</sup> A questi si aggiunge un ulteriore uso dell’effetto musicale, in senso *astratto*, in cui il sonoro avrebbe lo scopo di semplice *presenza* nel film, senza intenzione di produrre alcun particolare effetto emozionale.<sup>178</sup>

Pur lavorando sincreticamente<sup>179</sup> nell’audio-visione, percezione visiva e sonora agiscono in modo completamente differente dentro e fuori l’immagine cinematografica. Il suono presuppone sempre come prima condizione il movimento, tale per cui possiede già una “dimensione temporale propria”<sup>180</sup>, contrariamente all’immagine che può darsi anche come totalmente statica o fissa (e il cui movimento è dato solo successivamente dal montaggio). L’occhio lavora contemporaneamente nello spazio che esplora e nel tempo che segue (ma è più

---

<sup>174</sup> Ivi, p. 12, corsivo mio.

<sup>175</sup> “La sincreasi (parola che formiamo combinando «sincronismo» e «sintesi») è la saldatura inevitabile e spontanea che si produce tra un fenomeno sonoro e un fenomeno visivo puntuale quando questi accadono contemporaneamente, e ciò indipendentemente da ogni logica razionale. [...] È la sincreasi che permette il doppiaggio, la postsincronizzazione e la sonorizzazione, e che dà a queste operazioni un margine di scelta così ampio”. Ivi, pp. 58–59.

<sup>176</sup> Un esempio di *effetto empatico* proviene dalla scena cruciale nell’ultimo film di Stanley Kubrick *Eyes Wide Shut* (id., 1999), in cui il protagonista, interpretato da Tom Cruise, viene smascherato come intruso durante la festa orgiastica nella villa misteriosa. La musica firmata dal maestro Gyorgy Ligeti sembrerebbe l’esatta trasposizione sonora dell’emotività stravolta di Bill (Cruise), il quale sente il suo imminente tracollo. La genialità di Kubrick risiede nel far rientrare questo moto sonoro emotivo, evidentemente metaforico e fuori campo, all’interno della diegesi del film. È il pianista infatti a eseguire la melodia angosciosa, Nick Nightingale (Todd Field), lo stesso amico di Bill reo di averlo condotto in quel luogo famigerato. L’effetto sensorio, straniante, corrisponderebbe esattamente a ciò che il film insegue fin dal titolo: un sogno ad occhi aperti-chiusi.

<sup>177</sup> Un esempio di *effetto anempatico* potrebbe essere rappresentato dal tappeto sonoro nel film *Naked* (Id., 1993) di Mike Leigh, che ritorna identico durante tutto il viaggio del vagabondo Johnny (David Thewlis) alla ricerca di se stesso fra i sobborghi di Londra e Manchester. Pur mantenendo identiche le sonorità, l’effetto emozionale, come fa notare Chion, ne risulta comunque raddoppiato in base alla scene più o meno dense di emotività che puntella.

<sup>178</sup> In tal caso un esempio può essere rappresentato da ogni *contrappunto musicale* che segue le sequenze di un film con l’unica finalità di riempirne i silenzi. Si potrebbe aggiungere, col medesimo effetto, anche la musica proveniente da elementi della diegesi, per esempio da radio, tv, film o quant’altro, il cui effetto dipenderà dal testo filmico stesso (alternandosi tra l’astrazione e la pausa-distacco momentaneo).

<sup>179</sup> Per una definizione del principio della sincreasi si rimanda alla nota 171, p. 52.

<sup>180</sup> Chion, M., *op. cit.*, p. 16.

lento), mentre l'orecchio isola una sola linea, un unico punto appartenente al suo campo d'ascolto e segue quello stesso punto, analizzando e sintetizzando più in fretta dell'occhio.<sup>181</sup>

Il valore aggiunto del suono non solo renderebbe l'immagine differente<sup>182</sup>, ma muterebbe anche il suo senso in base al contesto in cui è collocato.<sup>183</sup> Se nel cinema lo sguardo è un'esplorazione spazio-temporale limitata allo schermo, l'ascolto<sup>184</sup> si presenta come "un'esplorazione in un "imposto a udire", molto meno delimitato sotto tutti i punti di vista"<sup>185</sup>, e dotato di contorni indefiniti e mutevoli. È di qui che proverrebbe la precipua dimensione *avvolgente* del sonoro.<sup>186</sup>

---

<sup>181</sup> Il che vale a dire, secondo Chion, che "in linea di massima, in un primo contatto con il messaggio audiovisivo, l'occhio è dunque più abile spazialmente, l'orecchio temporalmente". Ivi, p. 17.

<sup>182</sup> Chion distingue tre *aspetti della temporalizzazione* del suono nell'immagine: animazione temporale dell'immagine (ritmo), linearizzazione temporale dei piani (causa/consequenzialità), vettorializzazione dei piani (o drammatizzazione). Per questo egli sostiene: "Bisogna ricordare, in effetti, un fatto storico riamasto finora nascosto: è al suono sincrono che dobbiamo attribuire l'aver fatto del cinema un'arte del tempo. La stabilizzazione dello scorrimento della pellicola, resa necessaria dal parlato, ha avuto in effetti conseguenze che sono andate ben oltre ciò che si poteva prevedere; a causa di tale stabilizzazione, il tempo del film è divenuto non più un valore elastico, più o meno modificabile a seconda del ritmo di proiezione, ma un valore assoluto. [...] Il suono ha dunque temporalizzato l'immagine non soltanto per effetto del valore aggiunto, ma anche, molto semplicemente, imponendo una normalizzazione e una stabilizzazione della volontà di scorrimento del film". Ivi, pp. 21, 22.

<sup>183</sup> "[...] il modo con cui i suoni si pongono in relazione ad altri elementi del film dà loro dimensioni ulteriori. Primo, perché il suono ha una durata, ha un *ritmo*. Secondo, il suono può essere messo in relazione con la fonte che lo genera che può essere percepita con maggiore o minore *fedeltà*. Terzo, il suono trasmette un'idea delle condizioni *spaziali* in cui si propaga. E quarto, il suono si riferisce a eventi visivi che hanno luogo in un tempo specifico, e questa relazione dà al suono una dimensione *temporale*". Bordwell, David, Thompson, Kristin, *Film Art: An Introduction*, [1979], McGraw-Hill Inc, New York 2001; trad. it., *Cinema come Arte. Teoria e prassi del film*, Editrice Il Castoro, Milano 2003, p. 398, corsivi degli autori.

<sup>184</sup> Chion distingue tre disposizioni di ascolto: *ascolto causale* (si serve del suono per informarsi sulla sua causa, sia essa visibile o invisibile, precisa o non definita nella sorgente); *ascolto semantico* (si riferisce a un codice o a un linguaggio per interpretarne il messaggio: è basato su un funzionamento complesso che articola percezione del senso e percezione del suono ponendo una differenza fonetica, fonologica, semantica); *ascolto ridotto* (rivolto alle qualità e alle forme proprie del suono, indipendentemente dalla sua causa o senso) per cui il suono diviene un oggetto con qualità proprie. Chion, M., *op. cit.*, pp. 29–35.

<sup>185</sup> "L'ascolto, invece, è un'esplorazione in un dato a udire, addirittura in un «imposto a udire» molto meno delimitato sotto tutti i punti di vista, con contorni incerti e mutevoli". Ivi, p. 35.

<sup>186</sup> Il filosofo francese Mikel Dufrenne, partendo da un'analisi fenomenologica che attinge agli studi di Sartre e Merleau-Ponty, in un interessante saggio sottolinea la qualità *immersiva* della dimensione sonoro-acustica, proveniente principalmente dalla sua capacità di creare movimento: "[...] il nostro atteggiamento è funzione del messaggio che cerchiamo di ricevere. Questo atteggiamento determina in particolare la rispettiva importanza delle due dimensioni compresenti al campo dell'udibile: il suono mi investe contemporaneamente da tutti i lati, mi circonda, mi ingloba in esso, e d'altra parte, si situa in una certa direzione che fornisce qualche indicazione sulla sua sorgente; come dice Don Ihde, «le forme del campo sonoro includono al contempo *direzionalità e avvolgimento*». Mentre nell'ascolto ordinario sono soprattutto attento alla spazialità del campo e alla localizzazione della sorgente, nell'ascolto musicale mi lascio volentieri *immergere staticamente nel suono*". Dufrenne, Mikel, *L'oeil et l'oreille. Essai, L'hexagone*, Montreal 1987; trad. it., *L'occhio e l'orecchio*, (a cura di Claudio Fontana), Il Castoro, Milano 2004, p. 100, corsivi miei. La prospettiva di Dufrenne è comunque inserita nel tentativo di *riabilitare i sensi come totalità necessaria e non indissolubilmente legata al senso*.



L'evoluzione tecnologica dell'industria hollywoodiana si è rivolta, nel corso del tempo, a perfezionare non solo la resa e gli effetti speciali nelle immagini, ma anche a elaborare sofisticate tecniche per il miglioramento di effetti sonori e musicali.<sup>187</sup> Gli anni Settanta videro una serie continua di innovazioni nella registrazione del suono che garantiva migliore resa qualitativa e possibilità di direzionare in modo molteplice il suono in sala: al “sensorround” (1974), sistema di colonna sonora ottica che consentiva di alzare il volume nei momenti salienti del film, seguì la tecnica elaborata da Ray Dolby (1975), processo a quattro canali che introduceva un elemento di suono direzionale tra canali circostanti e frontali<sup>188</sup>, applicato con sistema ottico stereofonico in *Guerre Stellari* (*Star Wars*, 1977, di Ridley Scott). Negli anni Ottanta la riproduzione stereofonica divenne alla portata di buona parte degli esercenti, sfruttata dai film ad alto budget, con esperimenti di riproduzione digitale anche nelle sale.<sup>189</sup> Gli anni Novanta videro l'introduzione del suono digitale (il segnale è convertito in valori numerici), e la proliferazione di svariate tecnologie multipiste (cd dolby, THX Sound System, previa proiezione in sale attrezzate al suono multidirezionale) in grado di elaborare un suono articolato a tal punto da necessitare coordinamento in un'architettura sonora.<sup>190</sup> L'evoluzione tecnologica del cinema si presenta estesa in direzione di una progressiva, prolungata, invasiva *immersione nella fusione di immagini e suoni*. È lo studioso francese Laurent Jullier fra i primi ad aver sostenuto un nuovo assetto cinematografico<sup>191</sup> che in epoca postmoderna prende forma del cosiddetto *film-concerto*.

La scelta dell'espressione “film concerto” potrebbe far credere che si tratterà esclusivamente di film che si presentano come registrazioni di concerti. Ma è lo spirito dell'espressione, non la lettera, che bisogna considerare. Il film concerto non mostra necessariamente musicisti su una scena, ma prende dal concerto amplificato tre delle sue caratteristiche più evidenti:

- L'obbligo a ricorrere a un dispositivo tecnologico concepito *ad hoc*; [...].

---

<sup>187</sup> Per un approfondimento sull'evoluzione tecnologica del cinema partendo dagli anni Cinquanta fino ai giorni nostri, cfr., Allen, Michael, *From Bwana Devil to Batman Forever. Technology in Contemporary Hollywood Cinema*, in Neale, S., Smith, M., *Contemporary Hollywood Cinema*, cit., pp. 109–129.

<sup>188</sup> La tecnica fu utilizzata prototipicamente da Stanley Kubrick in *Arancia meccanica* (*A Clockwork Orange*, 1971). Cfr. Buccheri, V., *Sguardi sul postmoderno. Il cinema contemporaneo: questioni, scenari, letture*, I.S.U. Università cattolica, Milano 2000, p. 109.

<sup>189</sup> Bordwell, D., Thompson, K., *Film History: An Introduction*, McGraw-Hill Inc, New York 1994; trad. it. *Storia del cinema e dei film. Dal dopoguerra a oggi*, Volume secondo, (trad. di Alberto Farina e Antonella Rocchi), Editrice Il Castoro, Milano 1998, p. 392.

<sup>190</sup> Buccheri, V., *op. cit.*, p. 115.

<sup>191</sup> Assetto cinematografico che approfitta e si appoggia sempre più al digitale, che perde la tradizionale qualità di traccia rispetto al reale e che, pur avvalendosi di un rinnovato campo d'azione non ha più identità propria, che Francesco Casetti definisce “cinema 2”. Casetti, Francesco, *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano 2005, p. 297.

- L'idea di spettacolo come *hic et nunc*, provenendo dall'uso di immagini che rimandano [...] a una tecnologia di innesti perfetti e della sintesi, che ne cancella l'effetto di rimando a favore di una dimostrazione al *presente*.
- Il prevalere della dimensione sonora su quella visiva; una colonna sonora avvolge lo spettatore occupando tutte le frequenze, o quasi, dello spettro, emanando da una serie di altoparlanti che immergono l'uditorio in un bagno sonoro al quale esso non si può sottrarre [...].<sup>192</sup>

Nel film-concerto analizzato da Jullier prevarrebbe una dimensione sonora inglobante anche grazie all'uso di fuochi d'artificio formali (formal pyrotechnics<sup>193</sup>), inseriti spesso in opere dal manierismo esasperato, inquadrature impossibili, strutture narrative ridotte e un flusso sonoro continuo in chiave immersiva. Si potrebbe pensare al *sonoro* nel cinema postmoderno come a un qualunque suono non più in funzione del senso (il senso del suono), bensì come *unico spazio del senso*, o in alcuni casi, forma vicaria di senso in vista della totale *sollecitazione dei sensi* (suono dei sensi). Questo si direbbe il ruolo del sonoro nel rinnovato panorama cinematografico postmoderno.

Lo spostamento della gerarchia suono/immagine in direzione del concerto ha molteplici conseguenze: uno degli effetti del dispositivo multipista, come è stato d'altronde mostrato (Jullier 1995: 116-120), è la dissociazione della colonna sonora dalla colonna visiva, favorendo una ricezione del film sulla modalità del "suono e luce". Se questo effetto è già molto sensibile quando in una sala moderna si proietta un film classico, esso è particolarmente importante quando il film è stato concepito del tutto espressamente per una ricezione di questo tipo.<sup>194</sup>

L'effetto immersivo del suono, più che prerogativa esclusiva del cinema postmoderno, sembrerebbe carattere ineludibile del dispositivo tout court, nato da subito come protesi meccanica di stimoli audio-visivi. Nella stessa immagine-traccia di memoria baziniana possono ritrovarsi i prodromi della sua evoluzione verso "l'immagine-sensazione", come fosse "inscritta fin dall'inizio, *in nuce*, nel dispositivo cinematografico".<sup>195</sup> Il cambiamento di rotta sarebbe stato molto

<sup>192</sup> Jullier, Laurent, *L'écran postmoderne. Un cinéma de l'allusion e du feu d'artifice*, L'Harmattan, Paris 1997; trad. it., *Il cinema postmoderno*, (trad. di Carla Capetta), Edizioni Kaplan, Torino 2006, p. 37.

<sup>193</sup> L'espressione citata da Jullier è presa a sua volta da Marcia Landy e Lucy Fisher, che la applicano a numerose opere postmoderne. Ivi, p. 36-37. Cfr. Landy, Marcia, Fisher, Lucy, *Dead Again or A-live Again, Postmodern or Post-mortem?*, «Cinema Journal», 26, 4, 1994.

<sup>194</sup> Jullier, L., *op. cit.*, pp. 53-54. Jullier fa riferimento al suo testo precedente, *Les sons au cinéma et à la télévision. Précis d'analyse de la bande-son*, Armand Colin, Paris 1995.

<sup>195</sup> Jullier, Laurent, *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 38. Si rende sempre più chiaro come molti teorici del postmoderno affianchino le nuove sperimentazioni audiovisive alla pittura e al cinema delle origini, ovvero a quel "cinema delle attrazioni", o "della mostrazione" (vedi Gunning, T., Gaudreault, A., *op. cit.*, nota 131, p. 39 di questo studio) che fondava la propria esistenza proprio sul tentativo di *mostrare un evento* mai visto, *uno spettacolo, una performance*. Un approfondimento sullo statuto "presentazionale" dell'immagine delle origini proviene in modo

simile al passaggio dal muto al sonoro, una dimensione nota in potenza ma sprovvista della tecnologia adeguata. È solo dalla metà degli anni Settanta che la tecnologia in questione poteva dirsi pronta a dare una sferzata di *sensazione* all'immagine tradizionale.

Le performance dei sistemi di registrazione/riproduzione sonora non permettevano di procedere diversamente sino a che, alla fine degli anni Settanta, apparvero e poi si diffusero i sistemi multipista. Fu possibile allora liberare suoni che coprono tutta la scala dinamica e imitare in modo illusionistico la presenza di fonti inglobanti. Si finirà all'*effetto bagno* procurato dai film-concerto, che dà allo spettatore la sensazione di fluttuare al centro di una magma, i cui suoni, soprattutto quelli gravi a grande dinamica, toccano direttamente, come l'acqua del bagno – e persino in modo più *intrusivo* – tutto il suo corpo.<sup>196</sup>

Sono i bassi e le frequenze gravi<sup>197</sup> diffusi in modo inglobante a rendere il suono utilizzato in questi film una fonte autentica di vibrazioni sensoriali, in modo non tanto lontano dall'effetto-stordimento dovuto a un rumore assordante. Il primo evento "immersivo" sarebbe stato allora, non casualmente secondo Jullier, il noto *Guerre Stellari*, avendo incluso in sé tutte le caratteristiche distintive del film-concerto, oltre che caratteri e tendenze inclini al postmoderno. Si pensi oggi agli effetti video-sonori nella trilogia di *Matrix*<sup>198</sup>, a quelli di un altro film-feticcio per l'estetica postmoderna come *Fight Club* (Id., 1999, di David Fincher), o alla perfezione acustica creata su misura per le creature fantastiche di *Il labirinto del fauno* (El laberinto del fauno, 2006, di Guillermo del Toro). L'artificio del leitmotiv metaforico si accompagna alle molteplici riproduzioni sonore dall'effetto perfettamente reale.

La possibilità di "bagnare" lo spettatore non è l'unico elemento a mostrare come la colonna sonora, nelle sale multipiste che trasmettono film-concerto, abbia preso il sopravvento sulla colonna visiva, limitata al solo schermo lontano dallo spettatore [...]. Il progresso tecnologico ha anche dato alla colonna sonora la capacità di produrre *doppi esatti* dei suoni del mondo, cioè suoni che assomigliano in modo impressionante ai loro omologhi della vita quotidiana.<sup>199</sup>

---

interessante anche da Pescatore, Guglielmo, *Il Narrativo e il Sensibile. Semiotica e Teoria del cinema*, Hybris, Bologna 2001, pp. 2–23.

<sup>196</sup> Jullier, Laurent, *Il cinema postmoderno.....*, cit., pp. 55–56.

<sup>197</sup> "Nei "suono e luce" cinematografici questo uso particolare dei bassi e della dinamica si raddoppia con un frequente ricorso a una musica tonale basata su ritmi isocronici che esprimono l'idea di un «eterno presente» [...] com'è la regola nelle discoteche". Ivi, p. 56. Jullier assume come base psico-fisiologica di questo effetto lo studio dello psicologo acustico Robert M. Schaffer, il quale riferisce di modalità di ascolto immersive, inondanti, massificanti soprattutto nei concerti rock e nelle sale cinematografiche. Cfr. Ivi, p. 56.

<sup>198</sup> *Matrix* (The Matrix, 1999), *Matrix Reloaded* (The Matrix Reloaded, 2003), *Matrix Revolutions* (The Matrix Revolutions, 2003) tutti diretti dai fratelli Andy e Larry Wachowski.

<sup>199</sup> Jullier, Laurent, *Il cinema postmoderno....*, cit., p. 57. Per tornare al legame con il cinema delle origini, è utile continuare a citare Jullier che scrive: "Questa situazione ne ricorda un'altra, molto più antica: ai tempi dei pionieri del cinema muto, durante la proiezione del film venivano diffusi

Il mutuato panorama contemporaneo diviene quello in cui è lo spettatore la nuova musa, il vero obiettivo del sistema-film: da ex destinatario del messaggio, egli è ora *inscritto nel* messaggio, assimilato *in* esso, e stimolato da un surplus di percezioni vicine all'effetto sinestetico.

[...] La schiera di altoparlanti esibita nelle sale multipiste comporta infatti una sovra-determinazione della direzione del fuori campo corrispondente alla "quarta parete" (lato dello spettatore), proprio là dove il film classico evita di ancorare i suoni. Questa evoluzione del dispositivo tecnologico sonoro anticipa dunque una certa evoluzione nella modalità del *bagno di sensazioni* della relazione tra l'immagine e lo spettatore, che mira a far entrare più o meno letteralmente il secondo nella prima. [...] Questa assenza di distanza tra il film e gli spettatori è caratteristica del passaggio dalla *comunicazione* (due poli separati) alla *fusione*, che non passa né per il verbale né per l'identificazione secondaria.<sup>200</sup>

La *fusione* citata da Jullier rappresenterebbe una nuova forma ricettiva, implicante la riabilitazione di sensorialità "dimenticate" che, assieme al sonoro, investe anche tatto e dimensione aptica.<sup>201</sup> È questo "moto a entrare" nello spazio dell'immagine cinematografica, a caratterizzare la rinnovata esperienza audio-visiva che comporta stimoli e vibrazioni in bilico tra sonorità assordanti e ipnotiche e risveglio di tattilità corporee. Ed è anche la crisi del visibile a rendere possibile il totale affidamento dello spettatore alle sue percezioni vicarie, e il riconoscimento dell'inaffidabilità della immagine cinematografica in epoca postmoderna.

---

suoni in diretta. Ma non sembra che la presenza di questi suoni evidentemente perfetti (poiché non erano fissati su un supporto) facesse sembrare l'immagine un pallido riflesso piatto e grigio degli oggetti del mondo. Norman King (1984: 25) pensa che questi suoni in diretta producessero semplicemente «una sensazione di immediatezza e partecipazione», che «rendessero più evidente il carattere attuale dello spettacolo». Ma l'immagine fotografica in movimento era, allora, una novità, e i suoni in diretta con i quali lo spettatore aveva familiarità, si accontentavano di accompagnarla; non c'era pericolo che fossero alla pari con essa". Ivi, p. 57. Jullier cita a sua volta King, Norman, *The Sound of Silents*, «Screen», 25, 3, 1984. Questo a confermare come l'audio-visione contemporanea si leghi strettamente alla sua prima antenata, nella misura in cui lo spettatore di allora era tuttavia più impressionato dalla novità delle immagini in movimento che dalla presenza del suono. Solo in seguito questa componente tornerà in auge e acquisirà l'importanza che merita, riportando l'audio-visione al suo scopo prioritario fin dalle origini: lo spettacolo.

<sup>200</sup> Jullier, Laurent, *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 58.

<sup>201</sup> Con il termine "apta" (dal greco *apto*, tocco) si intende la dimensione percettiva della tattilità; esso "evoca la nozione di apprensione tattile dello spazio, nonché di autopercezione dell'assetto corporeo che consente l'orientamento di un organismo rispetto all'ambiente fisico circostante". Bittanti, Matteo, "Saggio: Equivoci narrativi", cfr.: <[www.videoludica.com/news.php?news=159](http://www.videoludica.com/news.php?news=159)>. Bittanti si riferisce alla fruizione del videogioco, tuttavia l'evoluzione del cinema nelle sue propaggini postmoderne sembra tangere non poco con le nuove sperimentazioni videoludiche in virtù della rinnovata propensione alla stimolazione di tatto e udito. Si tornerà su questo argomento nel paragrafo 10, cap. III.

Il cinema avverte evidentemente la *crisi del visibile* con un'intensità ancora maggiore, ma sente anche la complicazione specifica (e *aggravante*) che lo riguarda in quanto, appunto, linguaggio deputato alla messinscena di visioni. [...] Mi pare che quasi tutti coloro che si sono occupati finora di cinema postmoderno non hanno riconosciuto la necessaria centralità a quello che, invece, è il problema di fondo: la crisi del visibile nel cinema contemporaneo si configura innanzitutto come *crisi ontologica* dello statuto di credibilità dell'immagine.<sup>202</sup>

La crisi ontologica del visivo sarebbe prima di tutto il risultato di ragioni tecniche: se l'intervento del digitale induce l'immagine a portare segni inevitabili di estraneità al reale (sintesi algoritmica, dalla antica *traccia analogica* alla *sensazione* totalmente *finzionale*)<sup>203</sup>, d'altro canto anche quando essa è reale – prodotto di apparati adibiti alla riproduzione meccanica del referente materiale – intervengono programmi di montaggio e modulazione formale ad alterarne il risultato.<sup>204</sup> È l'applicazione del principio di *manipolazione* già visto agire come costante culturale nell'ambito sistemico più vasto del postmoderno.<sup>205</sup> Ma il

---

<sup>202</sup> Canova, Gianni, *L'Alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000, pp. 47–48.

<sup>203</sup> Il *morphing* è esemplare dei metodi digitali di alterazione dell'immagine. “Questa tecnica consiste nel far calcolare da una macchina le posizioni intermedie dei punti luminosi tra due stati dati – per esempio, come succede per la prima volta nella storia del cinema alla fine di *Willow*, tra due impronte mobili di animali, quando la strega maldestra cerca di far recuperare la sua forma precedente alla fata [...]. Non è più lo spettatore a ricostruire uno spazio frazionato a ogni stacco di montaggio e a ogni nuova inquadratura, sono gli oggetti a trasformarsi sul posto”. Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 49. Il film cui si fa riferimento Jullier è *Willow* (Id., 1988, di Ron Howard). L'effetto finale del *morphing* sarebbe una trasformazione fluida e apparentemente “naturale” di due immagini completamente differenti, ottenuto grazie all'utilizzo contemporaneo di una *dissolvenza incrociata* (suo diretto antenato) e un programma chiamato *warping*. Esempio di applicazione del *morphing* la magnifica scena in *The Abyss* (Id., 1989, di James Cameron) in cui l'alieno fatto misteriosamente di acqua assume le sembianze dei componenti dell'equipaggio del sottomarino. Cfr.: <<http://it.wikipedia.org/wiki/Morphing>>.

<sup>204</sup> Nel passaggio all'immagine elettronica, una nuova tecnica si diffuse a partire dalla metà degli anni Ottanta, principalmente utilizzata in produzioni video e televisive, il cosiddetto “keying” (o modulazione): “Il keying consiste nel combinare due diverse fonti di immagini: ogni area cromatica uniforme di un'immagine video può essere eliminata e sostituita con una diversa. Questa nuova fonte può essere una cinepresa live posizionata da qualche parte, un nastro preregistrato o un'immagine grafica generata con il computer. Le possibilità di creare realtà artificiali si moltiplicano”. Manovich, Lev, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., pp. 192–193. Dall'elettronico al digitale, Manovich definisce la nuova tipologia di montaggio dovuta a una rinnovata tipologia di composizione, “montaggio spaziale”. “Dunque perché si possa definire montaggio, un nuovo oggetto mediale deve soddisfare due condizioni: la sovrapposizione degli elementi deve seguire un sistema particolare, e deve essere centrale per il significato dell'opera, dei suoi effetti emozionali ed estetici. [...] Stabilendo una logica che controlla i cambiamenti e la correlazione dei valori su queste dimensioni, i registi digitali possono creare quello che chiamerò *montaggio spaziale*”. Ivi, p. 202. In seguito lo studioso approfondisce altre due tipologie di montaggio basate ancora sulla composizione digitale: il *montaggio ontologico* e il *montaggio stilistico*. Il primo vede la “coesistenza di elementi ontologicamente incompatibili all'interno dello stesso tempo e dello stesso spazio”, mentre il secondo contrappone “immagini stilisticamente diverse e appartenenti a media diversi”. Ivi, p. 203. Esempio del secondo tipo sarebbe l'esperimento, molto ben riuscito, di *Forrest Gump* (Id., 1994, Robert Zemeckis) che sottolineava le differenze stilistiche tra le varie riprese (simulazione di programmi televisivi e produzioni cinematografiche diversi).

<sup>205</sup> Per un approfondimento sul concetto di *manipolazione* e *trasformazione* dell'immagine cinematografica, cfr. la raccolta di contributi in, Sobchack, Vivian, (ed. by), *Meta-Morphing:*

problema della crisi del visibile, da sempre connesso alla questione più radicale dell'*irrapresentabile* e del *non filmabile*, e connaturato alla speculazione teorica sul medium<sup>206</sup>, mostrerebbe nel cinema contemporaneo un legame intrinseco ben oltre la rivoluzione tecnica del digitale. Sarebbe infatti la stessa immagine cinematografica a denunciare i propri limiti all'interno dei più labili confini dell'oggetto-film.

Nel cinema contemporaneo, invece, la situazione è sostanzialmente diversa. E lo è nella misura in cui spesso è proprio lo stesso film a enunciare i propri limiti e a scandagliare i territori dell'*irrapresentabile*, confessando apertamente la propria incapacità di renderli visibili. Quello contemporaneo è pertanto – sempre di più – un cinema che tematizza la *non visibilità*. Che racconta di mondi che non sa visualizzare.<sup>207</sup>

I film contemporanei, nel tematizzare e prendere atto dei limiti del visibile, provano a scardinare il problema insito nel medium visivo per eccellenza *mostrando* attraverso l'audio-visione gli stessi limiti della rappresentazione. Il *limes* e l'*eccedente* anche nel cinema si può dire costituiscono costanti morfologiche fondamentali di un'estetica debordante tesa al superamento dei confini prestabiliti dai singoli sistemi. Esperienza fondante nella dialettica dell'*irrapresentabile* sarebbe quella del *sublime*, su cui non a caso ritornano i principali teorici del postmoderno, Lyotard e Jameson, indicando in essa una chiave di lettura ancor più valida nei tempi attuali. Il sublime<sup>208</sup> in epoca postmoderna “si dà non più come percezione della grandezza e della terribilità

---

*Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2000; in particolare sul cambiamento tecnologico e sue implicazioni teoriche cfr. i saggi di Wolf, Marc J. P., *A Brief History of Morphing*, pp. 83–102; Fisher, Kevin, *Tracing the Tesseract. A Conceptual Prehistory of the Morph*, pp. 103–130; Sobchack, Vivian, “At the Still Point of the Turning World”. *Meta-Morphing and Meta-Stasis*, 131–158, nel medesimo studio.

<sup>206</sup> “Da Bazin a Burch e a Bonitzer, la dialettica tra *visibile* e *invisibile* è al centro della riflessione “moderna” sul cinema e coinvolge temi come la tensione tra campo e fuoricampo (per tutti questi autori la struttura *centrifuga* dell'immagine filmica induce lo spettatore a immaginare il *non visibile* che sta oltre i bordi dello schermo) o quello ancor più radicale del *non filmabile* o dell'*irrapresentabile*. Esempari in questo caso le cinque grandi “figure dell'assenza” individuate da Marc Vernet nel cuore stesso dell'immagine filmica: nello sguardo in macchina di un personaggio, nella soggettiva, nella sovrimpressioni, nei ritratti appesi alle pareti del *décor* e infine nei personaggi che si pongono come modelli ideali di altri personaggi lo spettatore incontra i sintomi di un “altrove” che si sottrae a qualunque rappresentazione ed esperisce l'*invisibilità* come elemento costitutivo della stessa immagine visibile. In tutti gli autori ricordati, tuttavia, l'*irrapresentabile* o il *non visibile* si danno come tali solo ad uno spettatore esterno (a un *interpretante*) che rifletta sui dati esperienziali del proprio percepire”. Canova, G., *op. cit.*, p. 48.

<sup>207</sup> Ibidem.

<sup>208</sup> Per una ricognizione riguardo la categoria del “sublime”, in letteratura e filosofia, si rimanda a: Longino-Pseudo, *Del sublime* [I sec. d. C.], Rusconi, Milano 1988; Burke, Edmund, *Inchiesta sul Bello e il Sublime* [1757], Aesthetica Edizioni, Palermo 1985; Kant, Immanuel, *Critica del giudizio* [1790], trad. it. di Alfredo Gargiulo, Laterza, Bari 1970, pp. 92 e seg; sul “sublime” e postmoderno si veda anche Costa, Mario, *Il sublime tecnologico. Piccolo trattato di estetica della tecnologia* [1990], Castelvocchi, Roma 1998; Lyotard, Jean-François, *Anima minima: sul bello e il sublime*, a cura di Federica Sossi, Pratiche, Parma 1995.

della natura”<sup>209</sup>, bensì come esperienza profonda, grave e/o indecidibile che nel cinema coincide con la constatazione della definitiva *perdita di potere scopico*. I film postmoderni mostrano un’esperienza audio-visiva del sublime dovuta alla perdita del proprio potere di controllo sull’occhio e, per questo, denunciano la visione come effimera, affidando spesso al sonoro un ruolo risolutore o comunque uno *spazio altro* di espressione valido almeno quanto se non più l’immagine. L’acceccamento<sup>210</sup> diviene metafora adatta a descrivere la rinnovata esperienza dello spettatore contemporaneo, perso nel magma dei dati e affidato ai sensi perduti di udito e tatto, eppure ancora in grado di godere di un’esperienza sensoria totale, immersiva e inglobante. Già Gianni Canova aveva parlato di “*esperienza del sublime*”, citando gli esempi di tre film che vedeva configurarsi “come scoperta dell’incommensurabilità” di tematiche diverse.<sup>211</sup>

Film come *Io no sono qui* (I’m not there, 2007, di Todd Haynes) dimostrano ancora l’impossibilità di riconoscere e interpretare efficacemente un reale nella sua interezza, bensì di poter fruire solo di singoli frammenti di vissuto pari ad altrettante suggestioni musicali.<sup>212</sup> Ulteriore messa in forma di esperienze del sublime (pur di tutt’altro effetto estetico), potrebbe essere rappresentata dal recente *Redacted* (Id., 2007, di Brian De Palma), che presenta una composizione di fatti realmente accaduti ma rielaborati con attori professionisti e avvalendosi di materiali documentari finzionali tratti da Internet, e sistemi di condivisione pubblica come *You tube*. È l’euforia della finzione-reale, l’esaltazione della sua infinita manipolabilità, dove la coscienza della vecchia società dello spettacolo è ormai compromessa dal confluire di una volontà di adesione al veduto e la successiva ammissione che si tratti di un *falso* spudorato. Altra denuncia del visivo effimero, immagine al quadrato o meglio “ad infinitum”, considerate le continue interpolazioni di altri media, quella di *Redacted* sembrerebbe l’esperienza di un sublime stavolta più vicino all’angoscia e al terrore, poiché rende conto della possibilità di *sapere* solo in chiave demistificatrice, in altri termini di conoscere la verità solo se riplasmata e denunciata come falsa.<sup>213</sup>

<sup>209</sup> Canova, G., *op. cit.*, p. 49.

<sup>210</sup> Significativo in proposito il titolo dell’ultimo saggio di Paul Virilio sulla condizione contemporanea indagata da un punto di vista estetico e politico, *L’arte dell’acceccamento*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2007.

<sup>211</sup> Incommensurabilità dell’Altro in *Contact* o del *sublime gnoseologico*, dell’Identico (*Psycho* o del *sublime intertestuale*) e del Virtuale (*Matrix* o del *sublime tecnologico*). Cfr. Canova, G., *op. cit.*, p. 49.

<sup>212</sup> Il film di Haynes ha fatto abbastanza scalpore perché il primo ad aver voluto ritrarre la contorta, eccessiva vita di una star musicale mondiale come Bob Dylan. Il risultato è stato più interessante di quello che ci si aspettava. Un fluire di episodi sporadici ma salienti della vita del cantautore interpretati tutti da attori diversi (il cameo migliore è quello di Cate Blanchett nei panni maschili di Dylan), ben dimostra l’impossibilità (e se vogliamo l’impertinenza) di chi vorrebbe invece un prodotto preciso e perfetto della vita di un uomo tanto ecclettico e geniale. Non esiste prospettiva univoca, ma un collage di vite e personalità, sicuramente contraddittorie (vedi il *gender* che va a scontrarsi col *femminino* nel Bob della Blanchett), che confermano ancora una volta l’inutilità dell’occhio unificatore e la pienezza di tutto ciò che è invece puramente, globalmente *sensibile*. L’estetica dell’irrepresentabilità del sublime ha anche qui una propria applicazione.

<sup>213</sup> La denuncia delle sopraffazioni e lo stupro di una ragazza iraquena ad opera di un gruppo di soldati americani in missione in Iraq. L’ultimo film di De Palma è significativo nella sua evidente

L'effetto *perturbante* che ne consegue è anche esso mutuato in direzione postmoderna, provenendo non più da una rimozione che riaffiora, piuttosto dalla coscienza di una perdita di potere e controllo. Nel complesso panorama del cinema postmoderno si è notato come, mentre il sonoro si è riempito di senso e l'immagine porti i segni della propria falsità, la categoria del sublime torna a mostrare la forza e i confini dell'irrepresentabilità dell'audio-visione. Un'immagine che tenta di celare la propria visione, renderla indiscernibile sul piano di realtà-immaginazione, è tendenza sempre più comune nel trend rappresentativo del cinema postmoderno, ottenendo una sorta di *simulacro incommensurabile* di difficile intelligibilità, di cui sarà riscontrata la presenza nel genere horror.

#### 4.2. Figure del suono, Figure dell'immersione

Come si è notato, nel cinema postmoderno è il suono, già portatore di una componente direzionale e temporale, il contenitore privilegiato del senso e del ritmo di immagini progressivamente derealizzate. Se la *manipolazione* rientrava a livello di tecniche compositive (digitale, inquadrature, movimenti di macchina) come costante di questi film, l'*immersività* vi rientra dal punto di vista strettamente sonoro. Il suono immerge lo spettatore nel suo puro spettacolo liquido. Con Chion e Jullier, anche Vincenzo Buccheri conferma che

Oggi infatti è la colonna sonora che detta il ritmo delle immagini: nel montaggio postmoderno, come in quello delle avanguardie storiche e della videomusic, il gioco ritmico e formale prevale sulle ragioni del senso e della sintassi.<sup>214</sup>

Se il cinema postmoderno è “fun”<sup>215</sup> lo è nella misura in cui rapisce lo spettatore nella vertigine di effetti musicali più che visivi, allude e crea sensazioni più che semplici visioni ottiche e in cui lo spazio filmico assurge a luogo nel quale è possibile immergersi. Seguendo la lettura di Buccheri, sarebbero quattro le figure sostanziali in cui far rientrare l'uso del suono nel film postmoderno: (1) il *leitmotiv*, mutuato dal cinema classico, che prevede la presentazione del personaggio e il tema portante del film (ripetuto nel trailer); (2) la *fuga*, in cui la musica riempie silenzi o spazi vuoti della diegesi; (3) il *contrappunto*, tappeto

---

adesione all'estetica del postmoderno ma nel farlo da un punto di vista originale: un documentario che non è vero ma che non può dirsi neanche docu-fiction, nella misura in cui ciò che ritrae è (più o meno) ciò che è realmente accaduto. Difficile da definirsi, dunque, o meglio mancante (ancora) di definizione. Eppure *Redacted* sembra rispondere ai canoni di un'estetica del frammento e del dettaglio, alla crisi del visibile, all'intertestualità imperante e al gigantesco reticolo di rimandi, e tra le altre cose anche a quell'esperienza del sublime dell'irrepresentabile che qui coincide con il terrore incontrastato della verità resa più atroce perché mostrata come finzionale.

<sup>214</sup> Buccheri, V., *op. cit.*, p. 38.

<sup>215</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 13.



sonoro onnipresente sul quale si snodano azioni e dialoghi; (4) l'*assolo*, che si concentra nella scena clou del film, e inverte la dose maggiore di pathos ed emotività.<sup>216</sup> Queste figure, secondo l'analisi di Chion rispondono, nella maggioranza dei casi, a una struttura *logica esterna*, ovvero costituirebbero interventi sonori o musicali lontani dal contenuto rappresentato, con lo scopo prefissato di sottolinearne cesure ed effetti di discontinuità.<sup>217</sup> Provando a sistematizzare i dati rilevati in una tabella esplicativa delle caratteristiche e usi del sonoro riscontrati nel cinema postmoderno, il risultato sarebbe il seguente:

CINEMA POSTMODERNO	EFFETTO MUSICALE	FIGURE	LOGICA
	Empatico	Assolo	Esterna
	Anempatico	Leitmotiv	
	Astratto	Fuga/Contrappunto	

TAB. 2

L'effetto musicale *empatico* (medesima linea ascendente/discendente di suono e immagine) corrisponde alla figura dell'*assolo*<sup>218</sup>, mentre quello *anempatico* (sonoro identico ma in grado di esaltare l'emotività dell'immagine) sarebbe rappresentato dalla figura del *leitmotiv* (nel film *Requiem for a Dream*<sup>219</sup> la sequenza sonora è sempre identica ma acquista significati di differente intensità in base al contenuto visivo); infine l'effetto *astratto* (suono indifferente) include sia la *fuga* (momenti di pausa musicati, si pensi alle scene in cui la musica si trova nella diegesi, tv, radio, ecc.) che il *contrappunto* (tappeto sonoro continuo). Effetti e figure nel cinema postmoderno rispondono più spesso a una *logica esterna*, vale a dire non direttamente legata al contenuto rappresentato, piuttosto sarebbero portati a enfatizzare irregolarità e sospensioni della storia e/o del visivo.

Se il sonoro in epoca postmoderna si è riempito di senso (e sensazione) svuotando l'immagine cinematografica, quest'ultima si è dotata di occhi protesici e artificiali che, manifestando rinnovata autonomia, tentano di immergere (portare dentro lo spazio del film) lo spettatore. Figure immersive fondanti nel cinema postmoderno sarebbero quindi quei movimenti di macchina atti a "far entrare" l'audio-guardante nello spazio rappresentato: il *carrello in avanti* è la principale di queste.

<sup>216</sup> Buccheri, V., *op. cit.*, pp. 41-53.

<sup>217</sup> Chion distingue la *logica esterna* da quella *interna*, che assumerebbe un modo di concatenamento delle immagini e dei suoni "per rispondere a un processo organico flessibile di sviluppo, di variazione e di crescita, che nasce dalla situazione stessa e dalle sensazioni che essa ispira." Chion, M., *op. cit.*, pp. 45-46.

<sup>218</sup> Un esempio di *assolo*, è stato già menzionato, cfr. nota 173, p. 53 di questo studio.

<sup>219</sup> *Requiem for a Dream* (Id., 1999) di Darren Aronofsky.

Non si tratta all'inizio di quella figura utilizzata dai fratelli Lumière, ma di un uso nuovo, che ha lo scopo di suscitare nello spettatore pure sensazioni, fino a una sorta di dolce ebbrezza, di leggera vertigine, che virtualmente lo trasporta dalla sua poltrona al cuore dell'immagine, e in questo approccio *immersivo* (termine di Frank Biocca 1992: 25; più un sistema cattura i sensi e li separa dagli stimoli del mondo esterno, più è immersivo) si confondono identificazione primaria e secondaria. Essendo lo spettatore nell'*immagine*, non c'è più bisogno di *mostrargli* delle cose, e per questo [...] il film non predisponeva molto a «farsi delle opinioni» su qualsiasi cosa.<sup>220</sup>

L'uso del *carrello in avanti* avvalorava un effetto immersivo efficace poiché disobbliga l'immagine dal suo antico dovere morale di “mostrare qualcosa”: è lo spettatore l'unico privilegiato a godere *nel* veduto (e non a godere *del* “mostrato”) partendo da una “prospettiva interna” all'immagine. Si passa da un vecchio di tipo di esplorazione esclusivamente visiva a un nuovo tipo di *coinvolgimento esplorativo corporeo* (o *partecipazione*). Ma per poter essere definito postmoderno (e avere questi effetti di vertigine e immersività) il carrello in avanti deve legarsi ad almeno due dei seguenti tre vincoli:

1. La dissociazione della macchina da presa da ogni oggetto diegetico che potrebbe compiere lo stesso suo percorso.
2. L'assenza di meta diegetica, che il carrello potrebbe aiutare a raggiungere.
3. L'associazione a un obiettivo a distanza focale corta e/o a una scenografia che accentua l'effetto di penetrazione nella direzione dell'asse dell'obiettivo, in modo da procurare una sensazione di vertigine.<sup>221</sup>

Come fa notare Jullier, tali vincoli sono da sempre stati presenti nella storia del cinema<sup>222</sup> eppure mai col risultato che un film ne soddisfacesse almeno due insieme. Dallo spostamento di un oggetto della diegesi (personaggio o mezzo in movimento), “il carrello in avanti viene utilizzato per illustrare un desiderio voyeuristico (uso dal quale lo scaccerà l'invenzione dello zoom) e, più frequentemente, rappresenta la metafora di uno *slancio* (uno slancio amoroso, per

---

<sup>220</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 65. Il Frank Biocca cui si riferisce Jullier è quello di *Virtual Reality Technology: a Tutorial*, «Journal of Communication», 42, 4, 1992.

<sup>221</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 67.

<sup>222</sup> “Considerati separatamente, questi vincoli sono riscontrabili lungo tutta la storia del cinema, ma sembra che mai si trovino carrelli in avanti associati a due o a tre di questi vincoli, con l'eccezione dei film di movimento “precursori” di quell'avanguardia degli anni Venti [...]; le inquadrature finali di *Entr'acte* sono da questo punto di vista emblematiche con i loro effetti di macchina da presa soggettiva sulle montagne russe, visto che la storia raccontata non è ambientata in un Luna Park e che queste inquadrature mirano a dare l'idea di velocità, non a raccontare un giro di giostra. Il cinema classico codificherà poco a poco l'uso di questa figura con le sue abituali esigenze di assenza di gratuità (il suo uso deve sempre essere motivato da ragioni di contenuto)”. Ivi, p. 68.

esempio, o una minaccia che piomba su qualcuno), paragonabile allo stato d'animo del protagonista su cui si fonda l'identificazione secondaria".<sup>223</sup> Dal momento in cui questo movimento di macchina sarà utilizzato liberamente, e non più associato a imperativi di forma e contenuto, porterà a sistematizzare un nuovo uso alternativo del carrello in avanti, in direzione postmoderna e dall'effetto progressivamente immersivo. Si pensi ai movimenti "a entrare" inspiegabili e inspiegati di una svariata quantità di film, da *Barton Fink* (Barton Fink–È successo a Hollywood, 1991, di Joel e Ethan Coen) in cui la camera va a inserirsi in un moto circolare nel buco del lavandino di un stanza da bagno<sup>224</sup>, a quello di entrata nel misterioso cubo blu in *Mulholland Drive* (Id., 2001, di David Lynch)<sup>225</sup>, o ancora a quelli presenti in buona parte della filmografia di Aronofski, Tarantino e Rodriguez.<sup>226</sup> Il carrello in avanti si presenta con *funzione euforizzante* volto a inglobare lo spettatore nell'immagine non più da semplice guardante ma da esploratore sensoriale.<sup>227</sup> Un simile effetto è spesso corroborato

<sup>223</sup> Ibidem. Come esempi di uso velleitario rispetto ai canoni classici di carrelli in avanti (con un risultato più ludico), Jullier cita l'esempio di *La Rosa sulle rotaie* (*La roue*, 1923) e *Napoléon* (Id., 1927) entrambi di Abel Gance e *Il trionfo della Volontà* (*Der Triumph des Willens*, 1935) di Leni Riefenstahl.

<sup>224</sup> L'inquadratura successiva è quella che riprende i due amanti, Barton e Audrey (la donna con cui ha trascorso la notte), mentre dormono, seguita immediatamente dalla scena orripilante in cui lui scopre il corpo straziato e senza vita di lei. I legami diegetici tra il carrello in avanti nel lavandino e la scena seguente sono quindi totalmente assenti.

<sup>225</sup> Anche in questo film il carrello in avanti volto a infilarsi all'interno del cubo blu (così piccolo da rendere impossibile credere che sia Camilla/Rita – che lo ha aperto – ad esservi entrata), non possiede meta diegetica né padrone plausibile ed è seguito dal famoso "cambio-scena" in cui il cowboy, con un semplice schiocco di dita, fa risvegliare dal lungo sonno di morte la giovane Diane/Betty prima del suicidio. Anche qui l'effetto cinematografico dimostra il proprio, voluto, intento di *immergere* lo spettatore nell'audio-visione.

<sup>226</sup> Si pensi alle numerose carrellate in avanti di *Pi–Il teorema del Delirio* (PI, 1997), *Requiem for a Dream* (Id., 1999), *L'albero della vita* (*The Fountain*, 2006) tutti diretti da Darren Aronofski e a *Pulp Fiction* (Id., 1994), *Kill Bill* (Voll. 1 e 2, Id., 2003-4) entrambi di Quentin Tarantino e infine al recente *Planet Terror* di Robert Rodriguez, parte integrante dell'intero *Grindhouse* (2007), opera doppia in cui figura anche il film di Tarantino *A prova di morte* (*Death Proof*), ma che in Italia è uscito spezzato in due film distinti.

<sup>227</sup> "Non bisogna confondere i carrelli in avanti con intento euforizzante e fusionale del cinema postmoderno con l'indipendenza della macchina da presa nei film della modernità – quello che gli anglosassoni definiscono *wandering camera* (Seymour Chatman 1985; Kenneth Johnson 1993), "macchina da presa nomade", indipendente dalla storia e dai personaggi. In quest'ultimo caso i movimenti (non necessariamente in avanti) si danno come marche enunciativie, segnando una certa volontà straniante, mentre nel primo c'è solo un tentativo di *sollecitazione diretta dei processi mentali ascendenti*". Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 73, ultimi corsivi miei. Per comprendere cosa Jullier intende per *processi ascendenti e discendenti* se ne citerà brevemente il seguito che riprende l'esempio del primo film dichiaratamente postmoderno, *Guerre Stellari* di Lucas: "La scenografia sembra al servizio dell'esemplificazione del movimento del carrello in avanti: poiché le astronavi compiono evoluzioni tra due pareti vicine dai rilievi complicati [...] tutti i punti luminosi dello schermo sono in movimento [...]. La ripetizione di questo genere di inquadrature provoca negli spettatori una sorta d'ebbrezza, sensazione che deve poco all'identificazione secondaria (sapere chi pilota l'astronave non importa granché), e molto dagli spostamenti rispettivi dei diversi punti luminosi sullo schermo. [...] Si potrebbe anche dire, servendosi degli strumenti della psicologia cognitivista, che il primo tipo di immagini [immersive-postmoderne] mobilita processi mentali ascendenti (c'è un lato automatico: ogni essere umano, senza distinzione di cultura, prova una sorta di ebbrezza dopo venti secondi di proiezione di un percorso in grandangolo e con carrello in avanti), mentre il secondo [immagini classiche-moderne] fa entrare in gioco processi discendenti". Ivi, p. 74.

dall'uso del cosiddetto *effetto clip*<sup>228</sup>, frequente nei video e nei prodotti della neo-televisione, che vede una serie di piani brevi affastellarsi freneticamente al ritmo di sonorità musicali che ne dettano direzione e movimento. Effetti simili possono riscontrarsi in film come *Requiem for a Dream*, che fa coincidere il momento clou della storia con effetti musicali empatici (uso reiterato di una serie di assoli) e un montaggio frenetico, simbolo della rapida degenerazione di ciascuno dei quattro personaggi protagonisti della storia.

La continua evoluzione degli apparecchi cinematografici, costante a partire dalla fine degli anni Settanta, ha visto la messa a punto di macchinari atti a realizzare la dissociazione della camera dal corpo dell'operatore: "la *louma* e la *steadicam*; [cui] poco dopo se ne aggiungerà una terza, la macchina da presa endoscopica fissata su un oggetto mobile telecomandato. Qualunque movimento, o quasi, a prescindere dalle condizioni di ripresa, diventa possibile".<sup>229</sup> La posizione del nuovo spettatore non è più quella di "testimone invisibile", piuttosto si configura quella di un "partecipante" all'opera: mentre la camera viene disumanizzata (assumendo fattezze da occhio biomeccanico onniscente) è il nuovo spazio filmico a "soggettivizzarsi" di riflesso, ovvero a riportare le coordinate di uno spazio vuoto e artificiale (come quello navigabile del web) ma costruito appositamente per la sua esplorazione soggettiva (come l'utente di internet).

Innovazioni e tecnologia significano anche nuove modalità di proiezione, che da queste premesse andrebbero più spesso in direzione dell'*intento ludico* insito nella logica del "Luna Park".

Dopo la moda, negli anni Ottanta, degli "schermi tascabili" delle multisale, lo schermo ritrova la sua dimensione grande – si curva persino nelle sale di "prestigio" – e il sistema di diffusione sonora vede aumentare le sue prestazioni [...]. L'evoluzione è ancora più netta fuori del circuito del cinema standard a 35 mm e a 24 fot/sec. È qui che il *cinema ritorna l'attrazione che era stata un secolo prima*: davanti ai tendoni, negli spazi delle fiere, saltimbanchi sotto un tabellone a neon che annuncia «Cinema emisferico» o «Cinema a 180°», promettono "sensazioni" agli avventori esattamente come i loro colleghi di professione che circondano il tendone. E in effetti la differenza è minima: il decantato film "emisferico" si riduce a *un'infilata di carrelli in avanti come qualunque rollercoaster*, proiezione che si svolge a qualche metro, dunque, dal *vero* rollercoaster.<sup>230</sup>

---

<sup>228</sup> "Lo stacco tra due inquadrature, sul quale si basano le connessioni spaziali come le intendeva Kulešov, tende oggi a diventare un tic formale: se il cinema commerciale (reso redditizio sotto forma di video), il clip, le trasmissioni televisive di varietà e gli spot pubblicitari, consacrano l'inquadratura molto breve e dunque la moltiplicazione degli stacchi di montaggio, è piuttosto come strumento di lotta contro lo zapping, perché ogni stacco è considerato allora come la promessa dell'arrivo sullo schermo di quell'eventuale inquadratura interessante che porterebbe il telespettatore a rinunciare al progetto di andare a vedere [...] su un altro canale". Ivi., pp. 75–76.

<sup>229</sup> Ivi, p. 75.

<sup>230</sup> Ivi, pp. 76–77, corsivi miei.

Mentre fuori dai normali circuiti cinematografici il cinema diventa *rollercoaster* puro, una serie sequenziale di sensazioni immersive e vibrazioni sensoriali più simili a una corsa sulle montagne russe<sup>231</sup>, altre innovazioni significative invadono il campo, come il noto “cinema kinesico”<sup>232</sup>, caratterizzato da accelerazioni e “virate” il cui effetto è raddoppiato dal movimento della sala stessa. I film proiettati in questi circuiti “sono detti *rides*, cioè cavalcate, giri di giostra”.<sup>233</sup> Buon esempio di questa modalità definibile come “cinema-spectacle” è rappresentato dalla serie dei *Die Hard*<sup>234</sup>, in cui lo spettacolo kinesico supera l’incoerenza e le falle dell’impianto ottico-discorsivo sottostante, nel tentativo (ben riuscito) di orchestrare ogni componente sensoriale in chiave immersiva (rispettando per giunta i canoni del genere di appartenenza, l’action-movie). Definendo i parametri di un *post-classical cinema*, i teorici Thomas Elsaesser e Warren Buckland sottolineano che:

‘Spectacle’ in this context would connote that such movies are ‘experienced’ rather than watched, that they offer a fantasy space to ‘inhabit’, rather than opening a window onto reality. The emphasis on *sense impact* and *emotional contact* makes it easy to think that storytelling no longer mattered in the way it used to during the period of the so-called classical style.<sup>235</sup>

E la serie di *Die Hard* confermerebbe i connotati di questo genere di spettacolo cinematografico realizzato secondo un paradigma di *eccesso della significazione* esteso a livello visuale, verbale e sonoro, che rende la texture

---

<sup>231</sup> “[...] conoscendo le risposte del corpo umano alle informazioni date dal film (e che costituiscono – riguardo alla dinamica sonora e alla dimensione dello schermo – le informazioni percettive sulla realtà), i responsabili del Luna Park hanno raccomandato agli spettatori di restare in piedi al centro del tendone. Non è raro, allora, vederli oscillare pericolosamente fino a cadere a terra. In Francia almeno l’“ufficializzazione” – se non l’istituzionalizzazione – del cinema a 180°, 3D o altre declinazioni dell’Imax, tramite i parchi a tema (Futuroscope, Disneyland, Géode Omnimax della Cité des Sciences) o le sale del circuito commerciale (George V sugli Champs-Élysées, Dôme Imax alla Défense), farà accelerare il declino dei tendoni, verso la fine degli anni Ottanta. Con questi impianti dalle prestazioni più elevate, non si cerca di far cadere lo spettatore, perché è comodamente seduto, ma si cerca piuttosto di metterlo di fronte a una rappresentazione della realtà che tende a confondersi con la realtà stessa”. Ivi, p. 77.

<sup>232</sup> “[...] il “cinema kinesico” (tutta la sala montata su martinetti idraulici è agitata da scosse) della serie *Star Tours* prodotti da George Lucas per i parchi Disneyland [...] o di *Terminator II-3D: Battle across Time* proiettato nel parco a tema degli Universal Studios”. Ibidem.

<sup>233</sup> Ivi, p. 78.

<sup>234</sup> La serie interpretata dalla star Bruce Willis (nei panni di John McClane) iniziò alla fine degli Ottanta con *Trappola di cristallo* (*Die Hard*, 1988) di John McTiernan; proseguì con *Die Hard 2: 58 Minuti per Morire* (*Die Hard 2*, 1990) di Renny Harlin e *Die Hard – Duri a morire* (*Die Hard: With a Vengeance*, 1995) di John McTiernan. L’ultimo arrivo è, al tempo in cui si scrive, ancora in programma nelle sale cinematografiche italiane, *Die Hard – Vivere o Morire* (*Live Free or Die Hard*, 2007) di Len Wiseman che non smentisce affatto le precedenti premesse quanto a paradigma di “catalogo della mostrazione” nel *film-spectacle*. Per un approfondimento del concetto di “catalogo” in film come questi, si rimanda al paragrafo 5.1

<sup>235</sup> Elsaesser, Thomas, Buckland, Warren, *Studying Contemporary American Film*, cit., p. 29, corsivi miei.

polisemica del film in grado di ottenere esperienza sensoriale e partecipativa non dissimile dalle vibrazioni in un luna park.

This type of spectacle manifests itself, among other things, in the deployment of what we called the sliding signifier, an excess of signification and meaning-making that attaches itself to the visual, verbal and sonic, material and makes it available for semantic play (puns) and surface display (glossy look), as well as for special (sound) effects and special (pictorial) effects. As we saw, the signifier 'glass' plays such a role in *Die Hard*: semantic feature, material object, pictorial subject matter, and sound-effect, it is also narratively integrated as an efficient dramatic resource, thereby giving a many-layered, multimedia, polisemic 'texture' to *Die Hard*, performing its narrative, in order to make it part of the somatic-bodily experience of the film.<sup>236</sup>

Non è difficile immaginare come i prodotti cinematografici standard risentano fortemente di queste influenze "profane", avvalorando gli aspetti più *ludici* e *spettacolari* della diegesi, per ricomporre il proprio discorso estetico attorno alle *rides di un rollercoaster* articolate talvolta in strutture testuali e narrazioni pertinenti, talaltre in opere costruite su di un semplice pretesto discorsivo.

---

<sup>236</sup> Ivi, p. 78.

## 5. CRISI DEL RACCONTO e NUOVE FORME TESTUALI

### 5.1. Estetica della *Ripetizione Postmoderna*: Forme del DATABASE (I)

In un clima di rinnovamento come quello emerso, la narrazione cinematografica non può che risentire di ognuno dei fattori evidenziati sinora. Se il cinema classico aveva espresso i propri contenuti attraverso griglie rigidamente codificate, e il cinema moderno mostrava la prorompente di punti di vista meta-referenziali, la narrazione in epoca postmoderna diviene nuovamente oggetto di sperimentazione solo per poter riconfermare la sua avvenuta *dispersione* a ogni livello della struttura di partenza.<sup>237</sup>

---

<sup>237</sup> A questo proposito è indispensabile ricordare la distinzione dei regimi della narrazione cinematografica elaborata da Casetti-Di Chio che approfondisce dettagliatamente le rispettive modalità di ognuno dei modelli rappresentativi. Se ne riportano i brani salienti più esplicitivi ai fini di questo discorso. “[...] tre sembrano essere le grandi forme del narrare, tre i grandi regimi narrativi: rispettivamente la narrazione forte, la narrazione debole e l’anti-narrazione. [...] Nel regime della *narrazione forte*, l’enfasi è posta su un insieme di situazioni ben disegnate e ben concatenate tra loro. [...] un ruolo fondamentale [ha] l’azione [...]. L’ambiente (fisico o sociale) in cui agisce il soggetto si manifesta nella sua organicità [...] i valori espressi da ciascun personaggio [...] sono iscritti in un sistema assiologico duale, che si organizza per opposti: outlaw hero/official hero, polizia/criminali [...]. L’eroe diventa poco per volta capace di agire (acquisisce competenza) e il percorso diegetico del film segue questa trasformazione principale. [...] L’annullamento di questo scarto mette in luce una situazione di arrivo che funge o da completamento prevedibile o da ribaltamento speculare della situazione di partenza. [...] [Nel] regime di *narrazione debole* [...] le situazioni narrative conoscono una sorta di sbilanciamento; in esse non c’è più equilibrio tra gli elementi, ma un’ipertrofia degli esistenti (personaggi e ambienti) rispetto agli eventi (azioni e avvenimenti). [...] E ciò porta le situazioni a concatenarsi in modo incompleto e provvisorio: senza azioni [...] le trasformazioni non si esplicano del tutto. [...] L’ambiente non circoscrive né stimola più delle azioni: [...] i valori non si collocano più in sistemi contrapposti, ma fanno riferimento ad assiologie pronte al sincretismo e dotate di una certa permeabilità. [...] In questo clima, allora, la grande azione eroica e morale perde ogni senso e ogni plausibilità: [...] lo stato finale si presenta generalmente o come il ribaltamento di quello iniziale, oppure come uno stato nuovo, slegato da rinvii a quello originario: la sorpresa, nelle sue due versioni di inversione sistematica e di sostituzione radicale, risulta allora un elemento spesso dominante. [...] È comunque il regime dell’*anti-narrazione* a portare alle estreme conseguenze la crisi del modello forte [...]. In particolare, il nesso ambiente-personaggio perde ogni tipo di equilibrio, e l’azione perde ogni ruolo rilevante [...]. La situazione narrativa non è più organica ma frammentata e dispersa. [...] L’insieme degli esistenti (ambienti e personaggi) non solo finisce allora per invadere il campo, ma lo ingombra anche disordinatamente: la presenza diventa invadenza, l’organizzazione sistematica si fa accumulo. [...] Non c’è più un’assiologia che funga in qualche modo da riferimento [...]. Entra in crisi il filo che lega gli avvenimenti: le relazioni *causali* e logiche sono sostituite da semplici giustapposizioni *casuali*, da tempi morti o dispersivi. [...] In questo universo deconnesso le trasformazioni procedono a rilento, e comunque non si risolvono mai in uno stato finale compiuto: dominano la sospensione e ancor più la stasi. [...] I tre regimi sono tipi ideali [...]. Ciò non toglie tuttavia che nel corso della storia del cinema questi tre regimi abbiano marcato in qualche modo tre epoche diverse. Il cinema classico hollywoodiano ha indubbiamente conosciuto una narrazione forte. [...] I cinema che in generale potremmo chiamare della “*nouvelle vague*” conoscono invece una narrazione più debole. [...] Infine il cinema contemporaneo, là dove non è semplice restaurazione di un meccanismo ormai vuoto [...], è pervaso dall’anti-narrazione”.

Il cinema delle origini, almeno a partire da Méliès, e successivamente il cinema classico, hanno sempre privilegiato il modello discorsivo del racconto per attivare atmosfere passionali [...]. Questi racconti, secondo le attese e il tipo di passioni suscitate, vennero codificati all'interno di quelle griglie economicamente funzionali e pragmaticamente efficaci che erano i generi. Con l'avvento del cinema d'autore di marca francese, in particolare della Nouvelle Vague, il modello di racconto fu contraffatto, sostituito, denegato, attraverso interventi a carattere commentativo-saggistico da parte di autori-narratori fortemente ideologizzati. [...] Il cinema postmoderno manifesta invece un ritorno della narrazione a tutto campo; una narrazione però che ha perso ogni caratteristica del racconto classico di genere per assumere connotazioni di *debolezza*, *leggerezza*, *dispersione*, *commistione*, *frammentazione*.<sup>238</sup>

Secondo Negri, mentre il cinema postmoderno scoprirebbe un rinnovato interesse verso il “regime narrativo”, l'impianto strutturale dei suoi prodotti filmici mostrerebbe marche enunciative esitanti, tese alla più generale e pervasiva *frammentazione*. Se il principale collante nell'organizzare una serie di dati spazio-temporali in una catena di eventi era rappresentato dalla classica relazione causa-effetto<sup>239</sup>, nei film contemporanei il vecchio concetto di *causalità*, considerata unica relazione sufficiente e necessaria, subisce un tracollo.<sup>240</sup> La narrazione si presenterebbe più spesso sotto forma di una serie di avvenimenti sprovvisti dei legami logico-causali, avvantaggiando modalità di organizzazione più vicine all'*accumulo* e al *catalogo*: tali strutture fonderebbero una *estetica della*

---

Casetti, Francesco, Di Chio, Federico, *Analisi del Film* [1990], Bompiani, Milano 2003, pp. 206–212. Si avrà modo di verificare come il cinema postmoderno risponda alla continua oscillazione o, in alcuni casi, alla fusione tra il regime *debole* e quello dell'*anti-narrazione*.

<sup>238</sup> Negri, Alberto, *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*, Bulzoni, Roma 1996, pp. 19–20, corsivi miei.

<sup>239</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 90. Sulla formula strutturale della narrazione di fiction classica, si rimanda allo studio di Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film* [1985], Routledge, London 1990. Secondo il suo assunto, la narrazione, forma aggregativa basilare per ogni film di fiction, comporta una serie di tracce legate da nessi causali, un'azione efficiente e centrata, un obiettivo risolutivo e guidato dal desiderio del singolo protagonista, e una chiusura finale definitiva e coerente.

<sup>240</sup> Come fa notare Jullier: “[...] bisogna smettere di considerare solo i due poli della dicotomia racconto/assenza di racconto e parlare di *gradi* di causalità. Un evento s'integrerà tanto più al racconto quanto più sarà legato da una causalità di grado elevato”. Ivi, p. 91. Sulla scorta di Edward Branigan, Jullier distingue i differenti gradi di causalità possibili in un racconto: (1) al primo livello gli elementi si susseguono arbitrariamente (*consecutivi*); (2) al secondo livello si susseguono temporalmente (*cronologici*); (3) al terzo livello sono legati da “pratiche sociali” (*consecuzione convenzionale*); (4) al quarto utilizzano una “causa lontana” (*remote cause*) in mancanza di “cause intermedie” (*intervening causes*); (5) al quinto un elemento è *necessario* perché ne appaia un altro (*enabling cause*); (6) al sesto un elemento è *sufficiente* perché ne appaia un altro (*causa diretta*, dove “più cause dirette conducono alla “sovra-determinazione” dell'effetto”) e infine (7) al settimo livello un elemento detto *causa unica* è sia *necessario* che *sufficiente* a farne comparire un altro. Secondo tale classificazione un evento si presenterà integrato al racconto in modo più pertinente quanto più sarà elevato il grado di causalità che comporta. Ivi, pp. 91–92. Nel cinema postmoderno si risconterà il progressivo disuso di questi gradi di causalità, per avvantaggiare forme aggregative vicine alla più semplice *successione consecutiva*.



*ripetizione postmoderna*<sup>241</sup> che si manifesta attraverso nuove forme consolidate di aggregazione. In questo studio si proporrà di definire tali *modelli ripetitivi* utilizzati dal cinema contemporaneo col nome di “forme database”, seguiti da altre tipologie aggregative dette “forme spazio navigabile”. Tale teorizzazione si basa sulla presunta analogia tra un sistema configurato come “prassi” sul supporto informatico (database/spazio navigabile), e *processi cognitivi* che nel medium cinematografico ricostruiscono l’organizzazione di un intreccio “a posteriori”, con l’apporto dell’utente-spettatore che ne riconfigura il senso.<sup>242</sup>

---

<sup>241</sup> È Omar Calabrese, nel suo citato studio sulla morfologia neobarocca, a parlare di *estetica della ripetizione* dei prodotti culturali contemporanei, definendo la *ripetitività* come il “meccanismo strutturale di generazione di testi” in età neobarocca. Egli scrive: “[...] se solo proviamo a pensare negli stessi termini ai prodotti di finzione delle odierne comunicazioni di massa, se ne potrebbe trarre la medesima filosofia: i « replicanti » (film di serie, telefilm, remake, romanzi di consumo, fumetti, canzoni, e così via) nascono come prodotto di meccanica ripetizione e ottimizzazione del lavoro, ma il loro perfezionamento produce più o meno involontariamente un’estetica. Appunto: un’estetica della ripetizione. [...] Sono chiamate ripetizioni [...] tanto i proseguimenti delle avventure di un personaggio quanto i ricorsi di storie analoghe, come i motivi o le sceneggiature tipo. Tanto i calchi, come i B-western, quanto le citazioni o le riapparizioni di frammenti standard come « vecchio villaggio texano » o « astronave a volo d’uccello »”. Calabrese, O., *op. cit.*, pp. 31, 34. Per un riesame filosofico della nozione di “ripetizione”, unita a quella di “differenza”, cfr. Deleuze, Gilles, *Différence et répétition*, Presses Universitaires de France, Paris 1968; trad. it., *Differenza e ripetizione*, Il Mulino, Bologna 1971. Sui caratteri di questa estetica nei termini dello studioso si tornerà più avanti. In questo studio, per *estetica della ripetizione* si intenderanno le precise modalità strutturali del *film-database*: l’*accumulo* e il *catalogo*, infatti, rappresentano due tipologie aggregative basate esattamente sulla “ripetizione” di una serie di informazioni casuali nel primo caso, e sulla “ripetizione” di un medesimo centro catalogale nel secondo.

<sup>242</sup> Francesco Casetti ben sintetizza alcuni concetti e linee esplorative essenziali negli studi cinematografici dall’approccio cognitivista: “[...] l’idea di fondo è che la percezione si configuri come un’attività basata sulla ricostruzione e sull’ipotesi: l’osservatore non si limita a registrare delle informazioni presenti nel flusso della realtà, isolando delle invarianti e sfruttando il proprio movimento, ma “processa” i dati che riceve sulla base di schemi mentali che gli consentono di interpretare quanto ha di fronte e di formulare delle attese su quanto interverrà. [...] Di qui due precisi spunti di interesse: da un lato per il “lavoro” della cinepresa nel raffigurare la realtà schermica; dall’altro per l’attività mentale dello spettatore chiamato letteralmente a “ricostruire” quanto gli è proposto. [...] Ma come opera lo spettatore? Come “processa” le informazioni forniteli? Come percepisce in tre dimensioni una scena a due? Come riesce a trasformare in un universo unitario e compatto un mondo diviso a pezzi e dato a poco a poco? [...] L’elemento cruciale è la presenza di una serie di “mappe cognitive”: lo spettatore possiede degli “schemi mentali” che investono azioni, figure, eventi canonici, e che gli consentono di ipotizzare e di verificare ciò che sta vedendo. *Gli stimoli provenienti dallo schermo sono interpretati secondo una certa configurazione*; il prosieguo della visione confermerà o correggerà questa prima ipotesi, attraverso un processo ben strutturato di aggiustamento e comparazione degli elementi in gioco. È dunque grazie a questi “schemi mentali” che lo spettatore decifra la situazione che gli si presenta. È grazie a questi schemi che mette insieme le informazioni forniteli, le seleziona, le integra, si crea delle aspettative, ecc. È grazie a questi schemi che “ricostruisce” nella propria mente quanto il film gli dice magari a poco a poco o solo parzialmente”. Casetti, F., *Teorie del cinema 1945-1990*, Bompiani, Milano 1993, pp. 114–115, corsivi d’enfasi miei. Per un approfondimento degli studi che si sono occupati della teoria spettatoriale con approccio cognitivista si veda: Allen, Richard, *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*, Cambridge University Press, New York 1995; Anderson, Barbara, “Motion Perception”, in De Lauretis, Teresa, Heath, Stephen (eds.), *The Cinematic Apparatus*, Macmillan St. Martins Press, London and New York 1980; Bordwell, David, Carroll, Noël (eds.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, University of Wisconsin Press, Madison 1996; Buckland, Warren (ed. by), *The Film Spectator: From Sign to Mind*, Amsterdam University Press, Amsterdam 1995; Elsaesser, Thomas, Bukland, Warren, “Cognitive theories of narration (*Lost Highway*)”, in Id., *Studying Contemporary American Film: a Guide to Movie Analysis*, Oxford University Press, New York 2002, pp. 168–194; Gibson, J., *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston 1979; Hochberg, Julian,

Si è visto nei paragrafi precedenti come l'avvento del postmoderno sia venuto a coincidere con la diffusione generale di sistemi, prima meccanici poi digitali, finalizzati all'archiviazione e immagazzinamento dei dati. La lettura pur variegata dei teorici esaminati è venuta sempre a incagliarsi, per ognuna delle definizioni di era/cultura/dominante postmoderna, con la considerazione di un evento chiave nel suo portato destabilizzatore dell'antica modernità: l'assetto definito dai più come *cultura di massa*<sup>243</sup>, che aveva condotto a inevitabili cambiamenti sociali e culturali nell'occidente industrializzato. Mentre i Francofortesi per primi lo additavano come causa scatenante i problemi interni alle società capitalistiche, studiosi successivi quali Baudrillard, Lyotard e Jameson vi vedevano la possibilità di implosione (del senso), delegittimazione (del sapere) o di una rinnovata libertà (dei referenti). È utile, a questo punto, fare un salto indietro al momento in cui l'assetto culturale di massa stava per imporsi universalmente come risultante dell'incontro tra due tecnologie fondamentali, il cinema e il computer. Come sostiene Lev Manovich:

Sia le macchine mediali sia le macchine da calcolo erano assolutamente necessarie per il funzionamento delle moderne società di massa. La capacità di diffondere testi, immagini e suoni a milioni di cittadini – e quindi di assicurarsi le stesse convinzioni ideologiche – era essenziale quanto la capacità di registrare i dati anagrafici, lavorativi, sanitari e di pubblica sicurezza. La fotografia, il film, la stampante offset, la radio e la televisione hanno reso possibile la diffusione delle stesse ideologie, mentre i computer hanno reso possibile l'archiviazione di dati fondamentali per la collettività. I *mass media* e l'elaborazione dei dati sono tecnologie complementari; compaiono contemporaneamente e si sviluppano fianco a fianco, permettendo la nascita della moderna società di massa.<sup>244</sup>

Manovich ricostruisce la storia del computer e quella del cinema notando il preciso parallelismo nello sviluppo delle due tecnologie, nate concettualmente già nell'idea del telaio di J. M. Jacquard (1800)<sup>245</sup> e unite praticamente

---

Brooks, Virginia, "The Perception of Motion Pictures", in Carterette, E. C., Friedman, M. P. (eds), *Perceptual Ecology: Handbook of Perception*, vol. X, Academic Press, New York 1978, pp. 259-304; Plantinga, Carl, *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*, Cambridge University Press, Cambridge 1997; Prince, Stephen, *Movies and Meaning: An Introduction to Film*, Allyn & Bacon, New York 1997; Smith, Murray, *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*, Clarendon Press, Oxford 1995.

<sup>243</sup> Anche Omar Calabrese sostiene la centralità dell'avvento della *cultura di massa* nel generare la morfologia del neobarocco: "[...] si è visto come i principi costitutivi del « neobarocco » si manifestino in produzioni, opere e comportamenti ricettivi. Tutto ciò descrive il formarsi di una poetica come « istruzione per l'uso », e nel nostro caso in particolare mostra che *la poetica neobarocca sorge dalla diffusione delle comunicazioni di massa*". Calabrese, O., *op. cit.*, p. 203, corsivi miei.

<sup>244</sup> Manovich, Lev, *Il linguaggio dei nuovi media*, cit., p. 41, corsivi miei.

<sup>245</sup> "Nel 1833 Charles Babbage cominciò progettare un apparecchio, che battezzò "macchina analitica". La sua macchina conteneva quasi tutte le caratteristiche del moderno computer digitale. I dati e le istruzioni venivano inseriti utilizzando schede perforate. Queste informazioni venivano quindi archiviate nella memoria dell'apparecchio. [...] Charles Babbage mutuò l'idea di usare le

nell'esperimento dell'ingegnere tedesco Konrad Zuse (1936).<sup>246</sup> La cultura di massa sarebbe stata dunque il prodotto dell'incontro parallelo di queste due tecnologie, e avrebbe provocato un cambiamento epocale e incontrovertibile nel sistema culturale delle società occidentali avanzate. Le evidenti conseguenze di questo macro-percorso tangente sarebbero iniziate tuttavia a notarsi solo a partire dalla commercializzazione su scala mondiale del computer (dagli anni Ottanta in poi), e poi confermate dall'avvento di Internet nel decennio seguente.<sup>247</sup>

È dal momento in cui si realizza la possibilità di “accumulare” e “indicizzare” (“catalogare”) centinaia di migliaia di informazioni, quindi dall'avvento di massa del cinema, che l'informazione stessa (immagine/parola/suono ovvero ogni possibile significante) avrebbe iniziato a *fluttuare* liberamente nell'etere del macro-sistema culturale. Ma se questo è vero, è anche vero che alcune *forme culturali* rese evidenti con l'utilizzo del suo medium più contiguo, il computer – pur non essendo nate con esso – sarebbero poi confluite nei cosiddetti vecchi media come cinema e televisione secondo il principio della *transcodifica*.<sup>248</sup> Base concettuale di tali argomentazioni è il

---

schede perforate per archiviare le informazioni partendo dalla logica di funzionamento di una macchina progettata in precedenza. Intorno al 1800, J. M. Jacquard inventò un telaio controllato automaticamente da schede perforate. Il telaio veniva impiegato per elaborare immagini figurative intricate, tra cui il ritratto dello stesso Jacquard. [...] Dunque esisteva una macchina programmata che sintetizzava le immagini, prima ancora che venisse utilizzata per processare i numeri”. Ivi, pp. 39–40.

<sup>246</sup> “L'evoluzione storica dei media e dell'informatica s'intrecciò ancora di più quando l'ingegnere tedesco Konrad Zuse cominciò a costruire un computer nel soggiorno dell'appartamento berlinese dei genitori. Era il 1936 [...]. Il computer realizzato da Zuse fu il primo computer digitale. Una delle sue innovazioni era l'uso del nastro perforato per il controllo dei programmi e, in realtà, il nastro era una pellicola di scarto da 35 mm. Uno dei brandelli rimasti di quella storica pellicola evidenzia la perforazione di un codice binario sopra le immagini sbiadite di un interno domestico. [...] Il codice iconografico del cinema deve cedere il posto al più efficiente codice binario. Il cinema diventa così schiavo del computer”. Ivi, pp. 43–44.

<sup>247</sup> “Finalmente le due traiettorie storiche separate s'incontrano. I media e il computer – il daguerrotipo di Daguerre e la macchina analitica di Babbage, la macchina cinematografica dei Lumière e il tabulatore di Hollerith – si fondono. Tutti i media preesistenti vengono tradotti in dati numerici, accessibili al computer. Ed ecco il risultato: grafici, immagini in movimento, suoni, forme, spazi e testi diventano computabili, diventano, cioè, degli insiemi di dati informatici. In sintesi, i media diventano “i nuovi media”. Ivi, p. 44.

<sup>248</sup> “Nel gergo dei nuovi media “transcodificare” un oggetto significa tradurlo in un altro formato. La computerizzazione della cultura produce gradualmente una transcodifica analoga di tutte le categorie e di tutti gli oggetti culturali. Ciò vuol dire che le categorie e i concetti culturali vengono sostituiti, a livello di significato e/o di linguaggio, da nuove categorie e da nuovi concetti che derivano dall'ontologia, dall'epistemologia e dall'uso del computer. Dunque i nuovi media agiscono come veri e propri precursori di questo processo più generale di riconcettualizzazione culturale. Dato il processo di “trasferimento concettuale” dal mondo informatico alla cultura nel suo complesso, e visto che i media si vanno configurando come dati informatici, quale contesto teorico possiamo utilizzare per capire il fenomeno? Da un certo punto di vista, i nuovi media sono i vecchi media digitalizzati e, quindi, sembra corretto analizzarli secondo la prospettiva tradizionale adottata in questo tipo di studi. Possiamo così confrontare i nuovi con i vecchi media, come la stampa, la fotografia o la televisione. *Possiamo, inoltre, interrogarci sulle tipologie di distribuzione, di ricezione e di utilizzo.* Possiamo anche chiederci quali siano le differenze nelle specifiche materiali di ciascun mezzo di comunicazione, e *come tali specifiche incidano sulle sue potenzialità estetiche*”. Ivi, p. 70, corsivi d'enfasi miei. Esattamente questo vuole essere il proposito perseguito in questo studio: proporre modalità di organizzazione testuale del film che risultino affini a forme culturali pertinenti i nuovi media, dimostrando in tal modo il processo di

principio di *rimediazione*, slogan entrato in uso corrente dopo la pubblicazione del saggio omonimo di Bolter e Grusin<sup>249</sup>, inscritto, per loro stessa ammissione, già nelle pagine iniziali del noto studio *Understanding Media* di Marshall McLuhan<sup>250</sup>, quando sostiene che “il contenuto di un medium è sempre un altro medium”. Sulla base di tale ipotesi, i due studiosi americani analizzano la struttura multimediale propria dell’era della digitalizzazione dichiarando che il contenuto dei media digitali sarebbe pari a ognuno dei medium che li hanno preceduti, in un rimando ricorsivo in grado di modificare anche assetti e forme del passato.<sup>251</sup> In un simile contesto, sembra più plausibile pensare a forme culturali, come il database e lo spazio navigabile, che dal computer traslino la propria *configurazione* al cinema e dal cinema al computer fino ad arrivare ai macro-sistemi epistemologici dell’occidente post-industriale.<sup>252</sup>

La prima delle forme in causa è quella del *database*: contenuta in potenza nel medium cinematografico che ne realizzava dei prototipi fin dagli esperimenti Lumière, tale struttura ha visto il suo principale utilizzo mediante il computer multimediale e grazie ad esso avrebbe assunto posizione dominante.

[...] il database diventa la nuova metafora che concettualizza la memoria culturale individuale e collettiva, una raccolta di documenti, di oggetti e di altri fenomeni ed esperienze. [...] Nella scienza informatica, il termine *database* indica una raccolta strutturata di dati. I dati immagazzinati in un database sono organizzati in modo da consentire una ricerca rapida e, quindi, non sono altro che una semplice raccolta di voci. [...] Seguendo la teoria dello storico dell’arte Ervin Panofsky, che vede nella prospettiva lineare una “forma simbolica” dell’era moderna, possiamo addirittura definire il database come nuova forma simbolica nell’era dei computer [...] o un nuovo modo di strutturare la nostra esperienza per noi stessi e per il mondo”.<sup>253</sup>

---

transcodifica culturale. Saranno poi definite “postmoderne”, nella misura in cui realizzeranno caratteri culturali quali frammentazione e annientamento del concetto moderno di Storia. Che poi queste forme rientrino nel fenomeno definibile postmoderno, lo si vedrà nel momento in cui ne sarà dimostrata la costante di *frammentazione*, che provocherà la parcellizzazione, randomizzazione e simultaneizzazione del tempo.

<sup>249</sup> Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, cit.

<sup>250</sup> McLuhan, M., *Understanding Media*, cit..

<sup>251</sup> “[...] in questo determinato momento storico, tutti i media funzionano come rimediatori e [...] il concetto di rimediazione ci offre uno strumento per poter interpretare il lavoro svolto anche dai media precedenti”. Bolter, J. D., Grusin, R., *op. cit.*, p. 82.

<sup>252</sup> In tal senso Bolter e Grusin parlano dei nuovi media come forme di “ibridazione” dai vecchi sistemi mediali, in modo da rinvenire complicate relazioni tra agenti sociali e forme tecnologiche, che inducano anche i media precedenti a “rimodellarsi” per rispondere alle sfide delle forme emergenti. Sostenendo la molteplicità della cultura mediale, e non la convergenza in un unico medium, gli studiosi sembrano confermare la possibilità ibridativa ad ogni livello culturale, sociale, economico, secondo il concetto di “network di remediation” che presenta al proprio interno relazioni circolari tra i suoi elementi: “Benché sia vero che le qualità formali di un medium riflettono i significati sociali e culturali ad esse associate, è ugualmente vero che questi aspetti sociali ed economici riflettono, a loro volta, le qualità tecniche e formali”. Ivi, p. 96.

<sup>253</sup> Manovich, L., *op. cit.*, pp. 269, 273, 274.

Secondo studi recenti, il cinema delle origini (1895-1915) articolava una modalità di rappresentazione stabile (MRP) alternando un sistema detto delle “attrazioni mostrative” ad uno dell’“integrazione narrativa”.<sup>254</sup> Nella prima tipologia è l’atto di attrarre mediante mostrazione di un *catalogo* (le “Vedute” dei Lumière, una serie di inquadrature fisse di posti lontani) a essere il fulcro dell’opera filmica.<sup>255</sup> La forma culturale che ne è alla base è esattamente quella di un *database* (1), cioè una raccolta strutturata di dati articolata su un *centro identico e ripetitivo* rappresentato dalle vedute stesse. Dal punto di vista dello spettatore-utente “i database si configurano soltanto come collezioni di voci su cui l’utente può effettuare diverse operazioni: guardare, navigare, ricercare”.<sup>256</sup> Ieri come oggi nel cinema definibile “postmoderno” la narrazione, sempre meno incentrata sulla sua classica struttura centripeta legata da connessioni di natura causale, torna a configurarsi come database, raccolta di dati, in una duplice distinzione di *formule ripetitive*: (a) l’*accumulo* e (b) il *catalogo*.<sup>257</sup> Attenendosi a un paradigma simile, le forme database dell’accumulo e del catalogo si fondano tuttavia su criteri differenti. Entrambi i modelli rispondono alla fine delle grandi narrazioni in regime postmoderno, alla fine della storia come processo logico e causale teso ad un obiettivo migliorativo, e alla fine di un’idea d’intero per agevolare un paradigma di totale *frammentazione*.<sup>258</sup> D’altro canto si distinguono

<sup>254</sup> Cfr. anche Alovisio, Silvio, *Il cinema delle origini e la nascita del racconto cinematografico*, in Bertetto, Paolo, (a cura di), *Introduzione...*, cit., pp. 9–17.

<sup>255</sup> “Il nuovo mezzo cinematografico si inserì facilmente in questa varietà di divertimenti popolari. [...] la maggior parte dei soggetti erano temi di cronaca, e non di finzione, che potevano essere “vedute” o “panorami”, o brevi resoconti di viaggio che offrivano visioni di terre lontane. [...]”. Bordwell, David, Thompson, Kristin, *Storia del cinema e dei film. Dalle origini al 1945*, cit., p. 53. Guglielmo Pescatore definisce con precisione il *valore catalogale* delle prime vedute: “Se dunque le vedute Lumière sono certamente *oggetti estetici*, in quanto oggetti di spettacolo, essi lo sono in una logica merceologica, che fa corrispondere la produzione al catalogo e la fruizione al programma”. Pescatore, G., *L’ombra dell’autore*, cit., p. 15.

<sup>256</sup> Manovich, L., *op. cit.*, pp. 273–274.

<sup>257</sup> Considerando ancora in parallelo il concetto di “ripetizione” fondante nell’estetica neobarocca di Calabrese, si noti l’omologia tra *accumulo* e *catalogo* e le *formule ripetitive* da lui menzionate. Infatti, nel rapporto che si instaura tra un testo e più testi, in particolare tra ciò che può essere percepito come identico e ciò che può essere percepito come differente, Calabrese fonda due possibilità di variazione: la *variazione di un identico* e l’*identità di più diversi*. Le due strutture costituiranno il primo elemento chiave dell’“estetica della ripetizione”, vale a dire il principio detto della *variazione organizzata*. Calabrese, O., *op. cit.*, pp. 34–48. Anche se lo studioso applica le definizioni soprattutto a esempi di telefilm, oggetti seriali per eccellenza, ci sembra che la forma del *film-database*, nelle sue sotto-tipologie dell’accumulo e del catalogo, sia evidentemente omologa a quella della *variazione organizzata*, intendendone appunto una raccolta di dati differenti o uguali organizzati secondo modalità di addizione cumulativa o ripetizione catalogale.

<sup>258</sup> Sullo stesso piano, i modelli di racconto audio-visivo dello “spazio navigabile”, che saranno analizzati in seguito. Si evince come il concetto di “dissoluzione” del paradigma di storia universale della modernità, costante imprescindibile nel discorso teorico sul postmoderno, abbia un effetto evidente nell’organizzazione testuale dei suoi prodotti culturali. Si riporta un brano di Gianni Vattimo particolarmente eloquente riguardo la concezione del “tempo storico” (e la condizione di *storia-archivio*) del postmoderno e l’impossibilità di una storia universale e progressista (leggi logica, causale, cronologica, e rivolta a un obiettivo): “[...] l’applicazione degli strumenti di analisi della retorica alla storiografia ha mostrato che, in fondo, l’immagine della storia che noi ci facciamo è tutta condizionata dalle regole di un genere letterario – che la storia, insomma, è molto più «una storia», un racconto, di quanto generalmente si sia disposti ad

per un dato essenziale: l'*accumulo* si svolge secondo un percorso di "consecutività" (come in un database, i dati sono associati non nel loro sviluppo cronologico bensì nel più semplice "accostamento"), in cui la/e storia/e risultano legate da oggetti, eventi, situazioni (pretesti); il *catalogo* invece si distingue per l'associazione di storie diverse – prive di legami crono-causali – accostate *solo* in virtù di quell'unico centro catalogale che è anche il pretesto a unirle.<sup>259</sup>

Come sostiene Jullier sulla scorta di Edward Branigan, esistono diverse strategie con cui lo spettatore può associare i dati ricevuti dalla proiezione: al primo livello risiederebbe l'*accumulo*, modalità di associazione prettamente *casuale*. Al livello superiore ci sarebbe il *catalogo*, costituito da una raccolta di dati legati allo stesso *centro* (tematico, di luogo, di tempo). Al terzo livello risiederebbe invece la *causalità*, coincidente con la forma a *episodio* generato da "uno spettatore che associa le *conseguenze* di una situazione centrale".<sup>260</sup> Nel

---

ammettere. Alla consapevolezza dei meccanismi retorici del testo si è accompagnata, provenendo da altre matrici teoriche, la consapevolezza del carattere ideologico della storia: Benjamin, nelle *Tesi di filosofia della storia*, ha parlato della «storia dei vincitori»; solo dal punto di vista di questi il processo storico appare come un corso unitario, dotato di consequenzialità e razionalità; i vinti non possono vederlo così, anche e soprattutto perché le loro vicende e le loro lotte sono espunte violentemente dalla memoria collettiva; chi gestisce la storia sono i vincitori, che conservano solo ciò che rientra nell'immagine che si fanno di essa per legittimare il proprio potere. Nel radicalizzarsi di queste consapevolezze, anche l'idea che, al di sotto delle diverse immagini della storia e dei diversi ritmi temporali che le caratterizzano, ci sia un «tempo» unitario, forte [...] ha finito per apparire un'ultima illusione metafisica. Se però non c'è una storia unitaria, portante, e ci sono solo le diverse storie, i diversi livelli e modi di ricostruzione del passato nella coscienza e nell'immaginario collettivo, è difficile vedere fino a che punto la dissoluzione della storia come disseminazione delle «storie» non sia anche una vera e propria fine della storia come tale; della *storiografia come immagine sia pur variegata di un corso di eventi unitario, il quale anch'esso, tolta l'unità del discorso che ne parlava, perde ogni riconoscibile consistenza*. La «dissoluzione» della storia, nei vari sensi che si possono attribuire a questa espressione, è del resto probabilmente il carattere che più chiaramente contraddistingue la storia contemporanea rispetto alla storia «moderna». La contemporaneità [...] è quell'epoca in cui, mentre con il *perfezionamento degli strumenti di raccolta e trasmissione dell'informazione*, sarebbe ormai possibile realizzare una «storia universale», proprio questa è divenuta impossibile". Vattimo, G., *La fine della modernità. Nichilismo ed ermeneutica nella cultura postmoderna* [1985], Garzanti, Milano 1998, pp. 16 – 17 – 18, corsivi miei. Con la moltiplicazione esponenziale dei supporti e il perfezionamento della tecnologia riproduttiva di dati di ogni tipo, la "storia" si scopre incapace di esaurirsi in un percorso lineare e univoco che arrivi da una serie di cause a risultati definiti, mostrando unicamente le gesta di chi l'ha, anche se grandiosamente, cambiata irreparabilmente. Il saggio citato, scritto da Walter Benjamin, è strumento indispensabile per riscontrare il carattere parcellizzato e crepuscolare della storia "apocrifia", mai raccontata dagli storiografi. Cfr. Benjamin, W., "Tesi di filosofia della storia", in Id., *Angelus Novus*, (trad. e intro. di Renato Solmi), Einaudi, Torino 1962 (nuova ed. 1996), pp. 75–76 (tit. orig.: *Illuminationen: ausgewählte Schriften*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1961).

<sup>259</sup> Tranne il *catalogo a* (tema/personaggio) che, si avrà modo di confermarlo, presenta necessariamente dei legami tra gli eventi, nel primo caso solo *metaforici* (l'identità del tema aggregherà gli episodi altrimenti scollegati), e nel secondo *diegetici* (il personaggio accentratore stabilirà legami arbitrari tra le sequenze testuali). La tipologia associativa, quindi, sarà connotata nel catalogo (a) come *consecutiva*.

<sup>260</sup> Jullier, L., *op. cit.*, p. 92. "Da questo livello all'ultimo, si ha a che fare con un *tempo cronologico*, cioè un tempo nel quale l'effetto non precede mai la causa. Dopo l'episodio, la *catena non convergente (unfocused chain)* è una serie di episodi sprovvista di centro (per esempio, una serie di infortuni che colpisce diversi personaggi non uniti tra loro). Naturalmente segue la *catena convergente* e infine il *racconto semplice (simple narrative)*, che è una serie di episodi non solo legati a un centro, ma anche legati causalmente tra di loro; un racconto semplice termina quando la catena causale è completamente svolta, cioè quando non ci si aspettano altre

cinema contemporaneo sarebbero sempre più rari i casi di strutture narrative fondate su legami causali e tempo cronologico: ciò che conta è la più semplice *organizzazione dei dati* su cui interverrà l'ordinamento dovuto all'intenzionalità dello spettatore stesso.<sup>261</sup>

Ad un livello successivo, si riscontreranno *forme ibride* tra *database* e *narrazione* (2), nelle modalità dette (a) *gerarchica* (il primo posto della gerarchia è affidato alla causa originaria della narrazione con gli effetti che ne conseguono) o *relazionale* (b) in cui il proseguimento dell'azione dipende dalle relazioni causali tra gli eventi. In ultimo, si collocheranno le *forme narrative* vere e proprie (3) caratterizzate spesso dalla presenza di varianti della "ripetizione organizzata". Più saranno vincolanti la cause generative ai loro effetti nell'evoluzione della storia, più si sarà vicini al modello narrativo classico.

Nel primo paradigma, il *database-accumulo*, gli eventi sono organizzati in modo *consecutivo*, accadono in seguito a una causa remota molto semplice che agisce come *pretesto* (a), oppure accadono e basta, senza apparente motivazione, sviluppando storie diverse legate da un vincolo metonimico di pura contiguità (b).<sup>262</sup> In entrambi i casi le storie prediligono andamenti strutturali di tipo

---

conseguenze". Ivi, pp. 92-93. Il testo di riferimento è, Branigan, Edward, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London-New York 1992. Ognuno dei gradi successivi all'episodio (esso compreso) sarà considerato in questo studio come evoluzione di una struttura ibrida tra *forma database* e *forma narrativa classica*, le cui ulteriori caratterizzazioni dipenderanno dalla crescente importanza e dipendenza *causale* di ciascuno degli eventi narrativi ai fini della coerenza della storia. Più coerenza semantica e formale significherà più avvicinamento al "modello narrativo puro", ovvero al "simple narrative". Come si avrà modo di approfondire, nel cinema contemporaneo questa modalità di strutturazione del racconto filmico è sempre meno comune.

<sup>261</sup> Seguendo ancora Jullier: "Il racconto appare come l'istituzione di un certo tipo di *legame* tra gli eventi della storia, e la narratività intrinseca di un testo come l'organizzazione dei dati in funzione del fatto che il lettore utilizzerà *a priori* intenzionalità, disposizioni durevoli e testi cognitivi (sequenze stereotipate di eventi) per comprendere il racconto". Jullier, L., *op. cit.*, p. 91.

<sup>262</sup> Come spiega Jullier: "In definitiva, se si combinano le due definizioni, quella di Metz e quella di Branigan, somma indispensabile a meno di pensare che il racconto è nelle cose stesse, oppure di considerare, come alcuni narratologi anglosassoni, una dimostrazione matematica come un racconto con la scusa che essa è governata dal principio di causalità, si può dire che un evento filmico partecipa più o meno al racconto delimitato dalle cinque condizioni metziane se è piazzato in alto nelle sue scale di Branigan, cioè a seconda del suo avvicinamento allo statuto di «causa unica» e avrà delle conseguenze a livello della raccolta elevata. Questa doppia definizione permette di conciliare gli approcci strettamente narratologici del racconto, dove contano soltanto gli eventi che hanno conseguenze, e le definizioni più ampie, come quelle che si prestano all'approccio estetico, per esempio in Sorlin (1992: 190), dove il racconto non è solo «una sequenza ordinata di informazioni che derivano una dalle altre», ma anche «le suggestioni, gli abbozzi, i vuoti e le ripetizioni, le descrizioni e i ritratti, tutti i diversi percorsi che si offrono all'occhio e all'orecchio». I piccoli eventi in fondo alla scala della causalità, che fanno parte dell'accumulo, possono dunque non avere alcuna incidenza sul futuro del protagonista e non richiedere la *comprensione*, ma rivestire una grande importanza in rapporto all'*impressione* prodotta sullo spettatore, come succede nel film-concerto". Jullier, L., *op. cit.*, p. 94. I testi di riferimento sono: Metz, Christian, *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris 1968; trad. it., *Semiologia del cinema. Saggi sulla significazione nel cinema*, Garzanti, Milano 1972; Branigan, E., *op. cit.*; Sorlin, Pierre, *Esthétiques de l'audiovisuel*, Nathan, Paris 1992; trad. it., Id., *Estetiche dell'audiovisivo*, La nuova Italia, Scandicci 1997. Jullier combina i cinque criteri metziani che stabiliscono una narrazione (presenza di qualcuno che racconta, chiusura tra un inizio e una fine, sviluppo in un altrove spazio-temporale, ed eventi che si dipanano secondo due temporalità, una della storia e l'altra dello spettatore), con i gradi di causalità esposti da Branigan,

*centrifugo*, l'uso di *ellissi*, *pause* e *divagazioni*, allo scopo di allontanare l'idea organica di intero (o centro) del racconto. È l'inveramento dei paradigmi di "eccesso" e "limite" (e perdita del centro), già riscontrati nell'analisi del sistema morfologico del postmoderno, che ora ricompaiono nelle forme della sua principale protesi iconografica e mediale, e le cui implicazioni coinvolgeranno anche il livello ricettivo dei prodotti audio-visivi.

Di esempi di accumulo (a) è costellata la produzione americana contemporanea: film come *The Darjeeling Limited* (2008, di Wes Anderson), iniziano con un evento promotore dell'azione, il desiderio di organizzare un viaggio in India, e proseguono con la successione di una serie ripetitiva di situazioni non causali, alternando episodi del passato (il funerale del padre) e del presente e raggiungendo l'unico scopo di *accumulare* oggetti testuali di varia natura con nessun effetto di coerenza narrativa.

Costruito secondo il medesimo modello, *Searchers 2.0* (2008, di Alex Cox), innesca gli eventi con l'obiettivo di ritrovare un vecchio sceneggiatore sadico da parte di due attori invecchiati e la figlia di uno dei due. Anche in questo caso, il *pretesto* iniziale perde progressivamente importanza dinanzi alle *divagazioni* e alle lunghe *pause* della diegesi, ammettendo una condizione spettatoriale *aleatoria*, in cui la serie di informazioni senza centro oblitera la tradizionale struttura organica e opta per il puro *divertissement*.

I processi aleatori presenti nell'attitudine ricettiva adottata dal nuovo spettatore sono riproposti anche nella storia raccontata, mentre lo sceneggiatore del film narrativo classico evitava assolutamente questo procedimento considerato una scorciatoia.<sup>263</sup>

Film come *Stranger Than Paradise- Più strano del paradiso* (*Stranger Than Paradise*, 1984), *Daunbailò* (*Down by Law*, 1986), di Jim Jarmusch o *Brazil* (*Id.*, 1980) di Terry Gilliam articolano la diegesi a partire da una causa labile e pretestuosa, come il viaggio, la fuga dalla galera, il tentativo di ritrovare l'ex fidanzata e suo figlio o di combattere un sistema di governo ingiusto, per mostrare storie la cui ripetizione è cumulativa e il cui fine è la semplice divagazione. Ma anche i modelli nati dalla matrice originaria de *Lo squalo* (*Jaws*, 1975, di Steven

---

sostenendo la loro validità a seconda dell'importanza della "causa unica" nella successione di eventi. Si riconfermerebbe come nel cinema postmoderno (nella sua forma *database*), che utilizza l'accumulo in qualità di principale moto aggregativo della storia, la supposta *causa unica* si configuri sempre più spesso come "pretesto" (*accumulo a*) fino alla definitiva scomparsa (*accumulo b*). Tutto questo impianto non implicherebbe nessun tipo di paradosso, poiché verrebbe a suggerire l'idea di un *percorso* sviluppato lungo la quantità dei dati dell'aggregazione stessa. Lo spettacolo dei dati viene a imprimersi nella "mostrazione" audio-visiva rivolta allo spettatore, per cui l'importante è sempre "guardare" da una posizione esterna, "vedere" dal di fuori ciò che è mostrato nella cornice dello schermo. Se ne avrà un panorama più completo quando si approfondirà lo *sguardo* che il database sottintende, incline a *mostrare* più che a rendersi intelligibile (cfr. paragrafo 6.2).

<sup>263</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 96.



Spielberg)<sup>264</sup>, mostrano simili strutture dopo l'esplosione di una disforia di mondo.

Paradigmi di *accumulo* del secondo tipo (b), sono invece ben sintetizzati dal modello prototipico di *Pulp Fiction* (Id., 1994, di Quentin Tarantino), ossia da quei prodotti che obliterano la causa originaria degli eventi e fanno proseguire il racconto alternando storie di personaggi diversi, implicati spesso in modo occasionale nella diegesi.<sup>265</sup> La struttura testuale si coagula intorno a linee discorsive variegate (storie diverse di soggetti diversi), non legate da vincoli di necessità, e allo scopo dichiarato di confonderne e alterarne la percezione organica. Jullier cita il paradigmatico colpo di pistola che nel film dà avvio alla digressione del passeggero morto con l'effetto di allontanare ulteriormente il senso unitario dell'opera. Un episodio inutile in una prospettiva generale, ma che si inserisce come sintagma cumulativo nella struttura centripeta del film. *E morì con un Felafel in mano*, (He Died with a Felafel in His Hand, 2000, di Richard Lowenstein) è un chiaro esempio di questo tipo: la vicenda di un giovane disoccupato prende piede intrecciandosi a una serie variegata di altre storie e persone, la cui sequenza è ordinata secondo un indifferenziato principio di *casualità*.

Con l'accumulo, ovviamente, si introduce il *caso*. Perché lo spettatore possa raccogliere, secondo la propria fantasia, i dati della proiezione e associarli in insiemi sparpagliati e fluttuanti, e senza correre il rischio di non capire il racconto, è necessario che questi dati esistano come supplemento alla comunicazione di un elemento della storia. Per esempio, la quantità dei suoni di una colonna sonora multipista in alcune sequenze che si sviluppano in luoghi brulicanti di rumori è talmente fenomenale che se ne può capire solo una parte nel corso della proiezione.<sup>266</sup>

Come fa notare Jullier, il sonoro torna a manifestare la sua necessità nel cinema postmoderno, anche all'interno dei paradigmi di ripetizione cumulativa e casuale. In entrambi i film la componente audio si configura come tappeto sensorio uniformante delle numerose falle presenti nella struttura discorsiva sottostante.

---

<sup>264</sup> Inutile ricordare che *Lo squalo*, diede immediatamente il via a una nutrita serie di sequels che, in una scena memorabile di *Ritorno al futuro parte II* (Back to the Future Part II, 1989, di Robert Zemeckis), arrivava a quota 10, ma che in realtà raggiunse appena quota 4: *Lo squalo 2* (Jaws 2, 1978, di Jeannot Szwarc), *Lo squalo 3* (Jaws 3-D, 1983, di Joe Alves), *Lo squalo 4- La vendetta* (Jaws: The Revenge, 1987, di Joseph Sargent). Tutti esempi della citata *estetica della ripetizione* che vede nella forma della "variazione organizzata", in particolare in quella modalità dell'identico che si ripete, una delle forme prioritarie nella produzione di testi in epoca postmoderna.

<sup>265</sup> Gianni Canova propone di definire il regime testuale di *Pulp Fiction* come "meta-narrativo", configurandosi non più come forma narrativa compiuta, bensì come "forma ibrida, cioè come luogo di fuoriuscita dal canone e come punto di crisi delle forme narrative precedenti". Canova, G., *L'alieno...*, cit., p. 65. Per un'analisi testuale del film, si rimanda anche al contributo di Aimeri, Luca, "Answers – First/Question-Later Formula", in A. A. VV., *Quentin Tarantino*, «Garage», Scriptorium Editore, Torino febbraio 1996, pp. 29–40.

<sup>266</sup> Ibidem.

Nel paradigma di secondo tipo, il *database-catalogo*, gli eventi si susseguono come *mostrazione di segmenti consecutivi* riferiti a un *personaggio* eroico/nostalgico (a-1), di *elementi non consecutivi* riferiti a un *tema* centrale (a-2), a un *luogo* in cui tutti si verificano (b), o a un *tempo* o *durata* cronologica nei quali si svolgono (c). Anche in questo caso una causa scatenante esiste, ma risulta strumentale alla seguente *mostrazione delle informazioni del catalogo*. Scarto essenziale rispetto al grado precedente dell'accumulo è costituito dalla presenza di un *centro*, che tuttavia mostra la sua pertinenza ancora come *pretesto* per il dispiegamento degli eventi successivi.<sup>267</sup> I cataloghi (a) racchiuderebbero quei film in cui un *personaggio* principale tipicamente euforico esplica la sua forza mediante una serie di sintagmi testuali finalizzati a evidenziarne il centro (l'eroe stesso), poco e per nulla legati causalmente e spesso segnati dall'uso di effetti speciali e volti alla risoluzione di un equilibrio normativo violato<sup>268</sup>; oppure film costruiti come episodi slegati (non consecutivi) il cui centro catalogale è costituito dall'esplicazione di un *tema comune* (amore, orrore, e simili). Sembra evidente che nei termini della classica teoria dei generi<sup>269</sup>, buona parte dei film definiti dal

---

<sup>267</sup> Jullier ben spiega la dinamica attiva in quello che qui è definito *database-catalogo*: "La "successione di inquadrature" sulla distesa desertica vuota rimanda al *catalogo*; non si tiene conto del tempo poiché la terza inquadratura può essere stata ripresa prima di quella iniziale o anche far riferimento a un tempo storico precedente. Ma la carovana che marcia nel deserto suscita qualche problema. Poiché si tratta di un deserto, se l'immagine non mostra nient'altro che le dune, le cui variazioni di aspetto non sono pertinenti per lo spettatore non competente, cioè chiunque non viva in quel deserto o quasi, è impossibile misurare il cammino percorso, e persino dire se il tragitto della carovana è coerente (va da un punto all'altro) o no (si è persa e gira a vuoto). In mancanza di dati supplementari – «Dove va la carovana? Perché si sposta?» – lo spettatore non può nemmeno costruire un episodio, a meno d'imporre uno schema narrativo e d'immaginare gli elementi che mancano, cioè la partenza della carovana, lo scopo del viaggio e l'arrivo. Invece si potrebbe dire che egli è libero d'interpretare nel senso della narrativa le leggi della causalità che regolano il mondo quotidiano e che più frequentemente il cinema riproduce, soprattutto quando il profilmico rimanda a scenografie reali. Queste leggi servirebbero allora a costituire innumerevoli "micro-episodi", come ad esempio: ci sono nuvolette di sabbia intorno alle zampe dei cammelli *perché* tutte le volte che alzano gli zoccoli sollevano un pò di sabbia; ci sono leggeri tintinnii *perché* i cammelli hanno dei sonagli. Si coglie al volo come si crea il mito del "prelevamento omogeneo sul reale" [...]. Si stabilirebbero vere relazioni causali in questi "micro-episodi" solo se un elemento "nuvola" fosse legato a un livello elevato alle strategie di raccolta dei dati [...]". Jullier, L., *op. cit.*, p. 93. Il racconto "della carovana" mostra esattamente ciò che succede in un film organizzato secondo il *database-catalogo*. Ognuna delle storie mostrate, non collegate da altri nessi spazio-temporali interni ad esse, si presenta come un "micro-episodio" della diegesi, in cui sta allo spettatore ricostruire i possibili legami causali traendoli dalla realtà quotidiana. Secondo quanto sottolinea Jullier, dunque, la *causalità* (perché?), esclusa dal regime di connessione dei dati della storia, ritorna come presupposto da parte dello spettatore che ne ha bisogno per creare i collegamenti tra le diverse sequenze del *catalogo* in questione.

<sup>268</sup> Il "catalogo" del personaggio, come definito in questa sede, rientra nella scaletta di causalità "non-narrative" di Branigan nei termini di "focused chain", vale a dire una serie di cause ed effetti con un centro continuo, come le avventure di un personaggio. Branigan infatti scrive: "A focused chain is a series of cause and effects with a continuing center. For example, the continuing adventures of a character, the events surrounding an object or place, or the elaboration of a theme". Branigan, E., *Narration...*, p. 20. Tuttavia, in questo studio, intento a sottolineare la struttura a-causale del racconto di fiction postmoderno, si è ritenuto funzionale far rientrare lo schema nel catalogo, che aggrega segmenti ancora intorno a un centro, ma rivolti all'annullamento o all'inservibilità dei nessi causali stessi.

<sup>269</sup> L'idea classica di "genere" è scaturita principalmente dalla teoria letteraria che lo ha descritto come griglia codificata di tematiche e costanti stilistiche. Si vedano i due contributi seminali sulla

loro “genere” di appartenenza – conformità di stile, struttura e contenuto, come in western, horror, musical – rientrerebbe in questa tipologia. Tuttavia, l’elemento chiave nella distinzione del paradigma catalogale tra classico e postmoderno sarebbe costituito dal grado di *causalità* con cui le sequenze testuali si presentano legate. Laddove queste ultime saranno connesse da cause necessarie e sufficienti a far progredire la storia fino alla fine, il catalogo non potrà sussistere, sostituito dalla classica narrazione.

La ricezione di buona parte di questi prodotti non si presenta lontana dall’esperienza del *roller-coaster immersivo*: siamo vicini al film-concerto teorizzato da Jullier. Esempi di questa tipologia, una buona quantità di film che raggiungono non di rado effetti di *stordimento* e *vertigine*: la serie citata dei *Die Hard*, *Fast and Furious* (*The Fast and The Furious*, 2001, di Rob Cohen)<sup>270</sup>, *xXx* (Id., 2002, ancora di Rob Cohen), *Rollerball* (Id., 2001, di John McTiernan), e la scia di epigoni che caratterizzano *cataloghi* del personaggio.

Esempi di *cataloghi del tema* invece sono rappresentati da strutture testuali che avanzano a *episodi* privi di legami diegetici ma il cui centro catalogale è l’espressione di un *tema identico*. Alcuni film dell’orrore costruiti su plot differenti e legati dal tema della “paura” rispondono a questo modello aggregativo: *I tre volti della paura* (Black Sabbath, 1963, di Mario Bava) e *L’occhio del gatto* (*Cat’s Eye*, 1985, di Lewis Teague) risultano costruiti esattamente secondo questo modello.<sup>271</sup>

I *cataloghi del personaggio* sono spesso costruiti per dare origine a secondi episodi, sequel o prequel e i cui contenuti rimangono sostanzialmente identici se non rispetto al dispiegamento ogni volta più massiccio di effetti audiovisivi orientati in direzione sempre più iper-sensoriale. Questi fattori indicano anche un minore affidamento sui meccanismi di identificazione secondaria (che evitano di installarsi personaggi così poco caratterizzati e storie minimali) e la propensione a una più immediata *immersione partecipativa*.

Parallelamente, il cinema postmoderno gioca meno del cinema classico sull’identificazione secondaria. Gli sforzi dei suoi ideatori – sia sul piano delle tecniche narrative sia su quello dell’arsenale tecnologico di proiezione – tendono a *immergere* lo spettatore direttamente nell’azione, non a farlo *transitare* tramite un personaggio

---

annosa questione: Genette, Gerard et alii, *Théorie des genres*, Éditions du Seuil, Paris 1986; e Todorov, Tzvetan, *Les genres du discours*, Éditions du Seuil, Paris 1978; trad. it., *I generi del discorso*, La Nuova Italia, Firenze 1993. Quanto alla questione dei “generi cinematografici”, si rimanda al paragrafo che vi dedicano Bordwell D., e Thompson, K., in *Cinema come Arte...*, cit., pp. 145–165; e ai testi: Altman, Rick, *The American Film Musical*, Indiana University Press, Bloomington 1987; Casetti, Francesco, *Teorie del cinema*, Bompiani, Milano 1993, pp. 287–301; Neale, Stephen, *Genre*, BFI, London 1980; Schatz, Thomas, *Hollywood Genres*, Random House, New York 1981. Per una approfondita bibliografia della teoria del genere al cinema, alla luce delle odierne revisioni, si rimanda al capitolo 2, nota 26 di p. 9.

<sup>270</sup> E i suoi seguiti, *2 Fast and 2 Furious* (Id., 2003) di John Singleton e *The Fast and the Furious: Tokio Drift* (Id., 2006) di Justin Lin.

<sup>271</sup> Per un approfondimento della struttura database nella tipologia del *catalogo del tema* applicato al film horror, si rimanda al terzo capitolo.

mediatore. «Al cinema la star sei tu» diceva la campagna pubblicitaria del CNC nel 1994, come un'eco agli articoli dei critici che, dalla fine degli anni Settanta, prendevano atto del trionfo dei "film senza star", come *Lo squalo* e *Guerre stellari*. [...] Lasciato più libero di organizzare a proprio piacere i dati della proiezione di quanto lo sarebbe se si indentificasse con un personaggio interamente animato da motivazioni complesse, il nuovo spettatore può dunque permettersi di andare di accumulo in accumulo senza percepire cali di tensione o buchi nella storia.<sup>272</sup>

Nel *database-catalogo* (b) è invece il luogo a rivestire un ruolo chiave nell'accumulo di informazioni. Storie diverse si dipanano all'interno di un medesimo spazio fisico, stanza, appartamento, automobile, città o quant'altro. *Taxisti di notte* (Night on Earth, 1991) e *Mystery Train-Martedì notte a Memphis* (Mystery Train, 1989), entrambi di Jim Jarmusch, si presentano come "strutture catalogali", il primo con episodi ambientati tutti all'interno di un taxi, il secondo mostrando tre storie bizzarre unite dalla località in cui si svolgono (Memphis). *Four Rooms* (Id., 1995)<sup>273</sup> segue la stessa struttura in chiave quadripartita, alternando quattro storie differenti ambientate in altrettante stanze dello stesso albergo. *Hotel Room* (Id., 1993)<sup>274</sup> di David Lynch e James Signorelli, commissionato dalla rete satellitare HBO e prodotto per la tv, vede la stanza 603 di un hotel ambientare le tre storie di alcuni inquilini nell'arco di diversi periodi di tempo.

Il *database-catalogo* del tipo (c) alterna una serie di storie nell'arco di un medesimo frame temporale o della stessa durata cronologica.<sup>275</sup> *L'ultimo capodanno* (1998, di Marco Risi) è un buon esempio di modello di questo tipo: l'azione si svolge nella stessa notte del 31 dicembre ed è ambientata in alcuni dei diversi appartamenti di un residence romano. Allo stesso modo, *Crash – Contatto Fisico* (Crash, 2004, di Paul Haggis) vede affastellarsi le storie strazianti di una umanità variegata a Los Angeles, nella durata di circa 36 ore della vita frenetica nella metropoli californiana, in cui una serie di incidenti automobilistici provoca l'unico possibile contatto fisico del titolo.

I film database, analizzati all'interno delle sotto-categorie dell'accumulo e del catalogo, sembrano riproporre la fisionomia di quegli *oggetti-contenitore*

---

<sup>272</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 97.

<sup>273</sup> Ogni episodio è diretto da un regista diverso: il primo *Strano intruglio* (The Missing Ingredient) è di Allison Anders, il secondo *L'uomo sbagliato* (The Wrong Man) di Alexandre Rockwell, il terzo *I cattivi* (The Misbehavers) è diretto da Robert Rodriguez, e infine il quarto *L'uomo di Hollywood* (The Man from Hollywood) è di Quentin Tarantino.

<sup>274</sup> Il primo episodio *Tricks* è diretto da David Lynch ed è ambientato nel 1969; il secondo *Getting Rid of Robert* è diretto da James Signorelli ed è ambientato nel 1992, mentre l'ultimo, *Blackout*, ancora di Lynch, è ambientato nel 1936.

<sup>275</sup> Ancora Branigan, definisce queste modalità di aggregazione dati "unfocused chain", ovvero una serie di cause ed effetti senza un centro continuo. "An unfocused chain is a series of cause and effects but with no continuing center. For example, character A is followed for a time, then character B, then character C". Branigan, E., *Narrative...*, cit., p. 19. Qui si è preferito farle rientrare nel concetto di *catalogo* del tema, luogo o tempo, sottolineando l'arbitrarietà a-causale di un centro aggregativo di storie non continue.

implicati dalla costante morfologica del *frammento*, che ritornano identici anche nelle forme estetiche dei nuovi media in qualità di oggetti-raccolte dati. Se la categoria estetica del *frammento* conferiva pertinenza semantica all'oggetto staccato dall'intero e riproposto in un contesto differente, allo stesso modo il film postmoderno seleziona una vasta quantità di oggetti-frammento e li ripropone, *ri-contestualizzandoli*, in altrettante morfologie cinematografiche destrutturate e a-causali.

A un secondo livello, il database, inteso come forma strutturale nei film postmoderni, lascia il posto a un paradigma ibrido tra database stesso e narrazione classica, che sarà definito del *database-narrazione* (2). È la forma del racconto di una buona quantità di film che si colloca a metà strada tra una “struttura a-causale” e il tentativo di motivare la narrazione con una serie di cause concatenate, le cui conseguenze avrebbero effetti visibili nella storia. In tale paradigma risiederebbero due livelli principali di “database-narrazione”: a seconda del grado di implicazione causale che la storia comporta ci si avvicinerrebbe al paradigma successivo coincidente con la narrazione classica. Al grado (a) si colloca la struttura detta *gerarchica*<sup>276</sup>, in cui il primo posto della gerarchia è affidato a una causa originaria che porterebbe l'azione a muoversi secondo una certa direzione e implicando determinate conseguenze. *Espiazione* (Atonement, 2007, di Joe Wright) rappresenta un esempio di questo tipo, nel quale la falsa accusa ai danni di un giovane promettente si traduce nella rovina della sua vita e di quella della donna che ama. Il film mostra le conseguenze di questa *unica causa originaria* all'interno di una prosecuzione temporale di tipo cronologico. Al grado (b) si colloca il modello detto *relazionale*<sup>277</sup>, in cui il

---

<sup>276</sup> Il termine è preso dal modello database detto appunto *gerarchico* (hierarchical data model), che dimostra la sua affinità alla tipologia di “database-narrazione” qui proposta. “Il modello di database gerarchico prevede che i dati siano organizzati secondo strutture ad albero, che si suppone riflettano una gerarchia esistente tra le entità [...] che appartengono al database. Ogni albero è formato da un unico record radice (detto anche *segmento* o *padre*) e da un insieme di uno o più sotto-alberi dipendenti da esso, costruiti in modo simile. Ciascuna struttura ad albero costituisce, quindi, un insieme organizzato di segmenti o *rami* strutturati del database, in forma gerarchica. Al livello più alto (la radice della struttura ad albero) può apparire solo una tipologia di entità [...]. Tutte le altre tipologie di entità, possono avere un solo “padre”, mentre il numero dei “figli” è variabile. Il modello gerarchico consente di rappresentare informazioni usando la relazione tra segmenti “padre” e segmenti “figli”: ogni padre può avere molti figli, ma ogni figlio può avere un solo padre. In questo caso si parla di relazioni 1: N, chiamate anche relazioni uno-a-molti”. Cfr. <[http://it.wikipedia.org/wiki/Modello\\_gerarchico](http://it.wikipedia.org/wiki/Modello_gerarchico)>.

<sup>277</sup> Il termine è preso anche stavolta dal modello database detto relazionale (relational model) che dimostra la sua affinità alla tipologia qui esaminata. “Il modello relazionale è un modello logico di rappresentazione dei dati implementato su sistemi di gestione di basi di dati (DBMS), detti perciò sistemi di gestione di basi di dati relazionali (RDBMS). Esso si basa sull'algebra relazionale e sulla teoria degli insiemi ed è strutturato attorno al concetto di relazione (detta anche tabella). [...] Oggi è uno dei modelli logici più utilizzati, implementato su moltissimi DBMS sia commerciali che open source. L'assunto fondamentale del modello relazionale è che tutti i dati sono rappresentati come relazioni; i dati sono manipolati con gli operatori dell'algebra relazionale. [...] La consistenza viene ottenuta inserendo nel progetto del database appropriati vincoli, normalmente chiamati schema logico. [...] La struttura base del modello relazionale è il dominio o tipo di dato, definito come l'insieme dei valori che può assumere un determinato attributo. [...] La *tabella* è la rappresentazione grafica normalmente accettata per rappresentare la *relazione*. Il principio base del modello relazionale è che tutte le informazioni siano rappresentate da valori inseriti in relazioni

movente originario si moltiplica creando un fitto ramo di relazioni che genera altrettante conseguenze e i cui risultati fondano il testo filmico in sè. *Michael Clayton* (Id., 2007 di Tony Gilroy) colloca in una simile struttura relazionale le imprese di un avvocato impegnato a rivelare le strategie corrotte di una multinazionale. Molti film postmoderni si presentano strutturati come forme ibride tra narrazione e database, fondati alternativamente sull'accumulo di legami "casuali" e l'evoluzione di discorsi connessi in modo "causale", come *Niente da nascondere* (Cachè, 2005), *Funny Games* (Id. 1997) di Michael Haneke, in cui le azioni agiscono a metà strada tra motivazione tradizionale e casualità pura.

Terzo e ultimo paradigma è quello della *narrazione* (3), che utilizza uno schema discorsivo classico fondato principalmente su legami dovuti "a cause uniche necessarie e sufficienti" alle altre. Entreranno in questo modello i film tratti da adattamenti letterari classici, teatrali, o le biografie a sfondo storico. *Romeo + Giulietta di William Shakespeare* (William Shakespeare's Romeo + Juliet, 1996, di Baz Luhrmann) risponde a una di queste tipologie. Adattamento del più noto dei drammi shakespeariani, ineccepibile nella trasposizione dei dialoghi e nella prosecuzione causale e temporale degli eventi, il film è una precisa versione cinematografica della pièce teatrale con evidenti interpolazioni e varianti postmoderne. Al primo posto, le ambientazioni: la storia mutua il suo classico panorama dalla mite Verona alla eclettica Verona Beach, agglomerato urbano più simile a una Los Angeles futurista che a un antico borgo del Medioevo feudale. Al secondo, l'abbigliamento dei personaggi: il giovane Romeo indossa camicie hawaiane stile surfista californiano, Mercutio una tuta attillata da performer che sfoggia con orgoglio alla festa organizzata dai Capuleti. Il tutto condito da pistole e sparatorie e un ritmo accelerato di sonorità eccedenti e psichedeliche, assordanti e immersive nel più ridondante stile postmoderno.

Sia al livello di database-narrazione, che a quello successivo di narrazione vera e propria, il cinema postmoderno non manca di inserire *varianti della ripetizione*, escogitando differenti modalità di alterazione tematica e temporale che, pur continuando a contenerne cause-effetti, finiscono col riproporle in assetti quanto mai destrutturati nelle forme e nei contenuti. In *Espiazione* ad esempio, la prima sequenza narrativa mostra per due volte la stessa scena della protagonista (intenta a uscire da un'immersione nella fontana del giardino di casa), inquadrata dal duplice punto di vista di personaggi differenti. Nell'ultima sequenza, invece, ci vengono date diverse versioni dei fatti rispetto al ricongiungimento dei protagonisti. Una è finzionale, e risponde alle aspettative agognate da chi

---

(tabelle); dunque un database relazionale è un insieme di relazioni contenenti valori e il risultato di qualunque interrogazione (o manipolazione) dei dati può essere rappresentato anch'esso da relazioni (tabelle)". Cfr. <[http://it.wikipedia.org/wiki/Modello\\_relazionale](http://it.wikipedia.org/wiki/Modello_relazionale)>. Il modello di database collocato al livello precedente, tra il *gerarchico* e il *relazionale*, è il tipo definito *reticolare* (network model) dove la differenza essenziale col successivo, che si fonda su "gruppi di record", vede l'analisi di un solo record alla volta. È chiaro che nello sviluppo di una narrazione cronocausale (anche se affine al database) è più raro incontrare questo tipo di modello. Cfr. <[http://it.wikipedia.org/wiki/Modello\\_reticolare](http://it.wikipedia.org/wiki/Modello_reticolare)>.

racconta, l'altra è reale, e differisce dalla prima per la mancanza dei personaggi in questione, che si scopre essere morti entrambi. Solo alla fine abbiamo uno schema non contraddittorio di quello che è realmente successo, e anche in questo caso è necessario l'intervento di un *deus-ex-machina*, l'autrice del racconto autobiografico, a svelare i trucchi narrativi della sua creazione.

Risultato di tali multiformi operazioni, è una comune *estetica della ripetizione* fondata su forme di *variazione in strutture regolate dalla differenza*, che vengono a rappresentare gusti e tendenze costanti nei prodotti culturali postmoderni. Questa struttura non implica più la *necessità* di relazioni causali, anche quando esse siano presenti: l'importante è che ne venga data rappresentazione sempre *frammentata e decostruita*.

## 5.2. **Estetica della Continuità Postmoderna: Forme dello SPAZIO NAVIGABILE (II)**

Riassumendo, la struttura discorsiva del film postmoderno si darebbe in una triplice forma paradigmatica: (1) il *database* (nella veste duplice di accumulo o catalogo), (2) il *database-narrazione* (ibridazione di modalità rappresentative, nelle tipologie "gerarchica" e "relazionale"), e infine (3) la *narrazione* semplice (adattamenti di storie del passato, con vari livelli di "varianti della ripetizione").

Seguendo gli studi di Lev Manovich, si era sostenuta la necessità di un percorso di *rimediazione*, evidenziando quelle forme di visualizzazione che, come il database, emerse dai nuovi media hanno permeato una quantità imprecisata di prodotti culturali, a cominciare dal medium più attiguo al computer, il cinema. Tuttavia, la produzione filmica postmoderna non si esaurirebbe nella costruzione di una struttura omologa soltanto al database. La seconda forma culturale utile nell'analisi dei testi filmici contemporanei è quella dello *spazio navigabile*. Se nel database i sintagmi si susseguivano all'interno di un percorso *lineare* chiedendo alla spettatore unicamente (a seconda dei casi) di esser letti (da una posizione fissa e contemplativa), nello spazio navigabile ciò che conta avviene non più in termini di *contemplazione* bensì in termini di *esplorazione*. Il *sistema interattivo* cui risponde il videogioctore o il navigatore virtuale ben sintetizza questa nuova condizione operativa dell'utente di prodotti audio-visivi. Il punto non è più *mostrare* storie, personaggi o situazioni nella loro evoluzione causale, temporale o casuale che sia: la questione adesso diviene *costruire* mondi veri e propri, dar vita a interi universi nei quali è possibile muoversi, inter-agire e navigare, scegliendo un percorso personale sulla base delle proprie inclinazioni e preferenze. Sono date in tal modo le condizioni per un *nuovo contratto spettatoriale* che potrebbe sintetizzarsi in pochi termini: io (regista/autore/programmatore) creo un mondo per te (utente qualsiasi), permettendoti di esplorarlo e *decidere tu* cosa farne, quali strade percorrere e quali lasciar perdere. Se però non accetti il contratto, fine del

gioco, fine dell'inter-azione e, soprattutto, fine del senso. I film strutturati come universi navigabili presenterebbero una simile tipologia di *negoziazione*<sup>278</sup>, pena l'esclusione dal gioco. Per questo, "accettarne" il contratto negoziale di partenza diventa fondamentale: rifiutarlo condurrebbe all'unica via percorribile, pari all'incomprensibilità. Gli universi navigabili non vogliono più esegeti, hanno bisogno piuttosto di *cybernauti*.

Cosa si intende per spazio navigabile lo dice ancora Manovich:

Il termine *cyberspazio* deriva da *cybernetica*. Nel suo libro del 1947, intitolato appunto *Cybernetics*, il matematico Norbert Wiener la definiva come "la scienza del controllo e delle comunicazioni nel mondo animale e artificiale". Wiener concepì la cibernetica durante la Seconda Guerra Mondiale, mentre lavorava sul controllo delle armi da fuoco e la guida automatica dei missili. Derivò il termine *cibernetica* dall'antica parola greca *kyberneticos*, che si riferisce all'arte del timoniere e si può tradurre "bravo a timonare". Quindi l'idea dello spazio navigabile risale alle origini dell'era dei computer.<sup>279</sup>

Una forma culturale, ancora una volta, che viene a investire il macrosistema del postmoderno nella sua totalità intesa come interazione di episteme, socio-economia e media. Tentando di sistematizzare la cospicua letteratura che si è occupata di approfondire la questione dello spazio navigabile o cyberspazio<sup>280</sup>, il primo punto da sottolineare è il suo principale paradosso, sintetizzabile con lo slogan "non c'è spazio nel cyberspazio".<sup>281</sup> Argomentando questa affermazione mediante il riesame di varie concezioni dello spazio elaborate da alcuni storici dell'arte, quali Alois Riegl (che sosteneva l'oscillazione tra spazio aptico e spazio ottico), Heinrich Wölfflin (di cui sono note le cinque bipolarità assiali) e Erwin Panofsky (che distingueva lo spazio aggregato dei greci da quello sistematico del Rinascimento)<sup>282</sup>, Manovich sostiene che lo spazio navigabile è un sistema le cui

---

<sup>278</sup> Cfr.: Casetti, Francesco, *L'occhio del Novecento*, cit.; Id., *Communicative Negotiation in Cinema and Television*, Vita e Pensiero, Milano 2002.

<sup>279</sup> Manovich, L., *op. cit.*, p. 311.

<sup>280</sup> Testo fondamentale per una analisi approfondita della categoria del *cyberspazio*, è Benedikt, Michael, (ed. by), *Cyberspace: First Steps*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London 1991; trad. it., *Cyberspace. Primi passi nella realtà virtuale*, a cura di Giancarlo Mauri, trad. di Costanza Lunardi, Muzzio, Padova 1993.

<sup>281</sup> Manovich, Lev, *op. cit.*, p. 313.

<sup>282</sup> Si riporta un brano esplicativo della rilevanza euristica della riflessione sullo spazio elaborata dagli studiosi citati, utile nell'analisi dello *spazio navigabile* dei nuovi media: "Alois Riegl, Heinrich Wölfflin e Erwin Panofsky, i fondatori della storia dell'arte moderna, hanno definito il loro campo come la storia della rappresentazione dello spazio. Lavorando all'interno del paradigma dello sviluppo culturale ciclico, essi hanno collegato la rappresentazione dello spazio nell'arte allo spirito d'interesse epoche, civiltà e razze. Nel suo libro del 1901 *Die Spätromische Kunstindustrie* (l'industria artistica nella civiltà tardo romana), Riegl assimilava lo sviluppo culturale dell'umanità a una continua oscillazione tra due diversi modi d'intendere lo spazio, che chiamava "haptic" e "optic". La percezione aptica isola l'oggetto presente nel campo come entità separata, mentre la percezione ottica unifica gli oggetti in un continuum spaziale. Heinrich Wölfflin, contemporaneo di Riegl, suggerì che il temperamento di un periodo storico o di una nazione si esprime in un modo particolare di vedere e rappresentare lo spazio. *Principle of Art History* (1913) di Wölfflin proiettava le differenze tra il Rinascimento e il Barocco su cinque assi:



coordinate di grafica digitale corrispondono a quelle di uno “spazio rinascimentale vuoto”.

Che tipo di spazio è lo spazio virtuale? A prima vista, la tecnologia della grafica digitale in 3-D esemplifica il concetto panofskiano di spazio sistematico che preesiste agli oggetti presenti al suo interno. Anzi il sistema degli assi cartesiani è insito nel software di grafica digitale e spesso anche nell’hardware. Il designer che lancia un programma di modellistica si trova sempre davanti uno *spazio vuoto definito da una griglia prospettica. Quello spazio verrà gradualmente riempito dagli oggetti che andrà a creare.* Se il messaggio insito nel sintetizzatore musicale è l’onda sinusoidale, *il mondo interno al software di grafica digitale è uno spazio rinascimentale vuoto, è il sistema stesso delle coordinate.* Eppure, i mondi virtuali generati al computer sono effettivamente molto più “aptici” e aggregati che non ottici e sistematici.<sup>283</sup>

Spazio vuoto, aggregato e aptico.<sup>284</sup> Verrebbe in mente la sequenza del primo film della trilogia *Matrix*, in cui Morpheus spiega a Neo cosa sia realmente la Matrice mostrandogli uno spazio vuoto e bianco, riempito di seguito con svariati oggetti e personaggi selezionati e posti al suo interno. Lo spazio navigabile è esattamente questo, e le condizioni della sua realizzazione rispondono a determinati requisiti:

- (1) *aggregazione* a un *duplice* livello, (a) come *sovrapposizione* di oggetti, (b) come *stratificazione* di livelli differenti (spazio Aggregato);
- (2) *navigabilità*, attraverso un sistema simulativo (ottico-aptico) che consente all’utente di *entrare* e muoversi in esso (s. Navigabile);
- (3) *virtualità* intesa come unione tra una *condizione isotropica*, non legata strutturalmente alla realtà fisica e non idonea a privilegiare alcun asse specifico, e una *condizione antropologica*, che contrariamente privilegia orizzontalità e verticalità con cui l’uomo opera nello spazio (s. Virtuale);
- (4) *omogeneità*, poiché, nonostante risulti da un’aggregazione, è tuttavia composto di oggetti fatti della stessa materia, ovvero tutti “pixel in

---

lineare/pittorico; piano/recessione; forma chiusa/forma aperta; molteplicità/unità; chiarezza/mancanza di chiarezza. Erwin Panofsky, un altro fondatore della storia dell’arte moderna, confrontava lo spazio “aggregato” dei greci con lo spazio “sistematico” del Rinascimento italiano nel suo celebre saggio *Perspective as Symbolic Form* (1924-1925). Panofsky stabilì un parallelismo tra la storia della rappresentazione spaziale e l’evoluzione del pensiero astratto. La prima si muove dallo spazio degli oggetti individuali nell’antichità alla rappresentazione dello spazio come entità continua e sistematica nella modernità. Parallelamente, l’evoluzione del pensiero astratto progredisce dalla visione antica dell’universo fisico come entità discontinua e “aggregata” al concetto post-rinascimentale di spazio come entità infinita, omogenea, isotropica e dotata di un primato ontologico sugli oggetti, vale a dire, sistematica”. Ivi, pp. 314–315.

<sup>283</sup> Ivi, p. 315.

<sup>284</sup> Per una definizione di “aptica” cfr. nota 198, p. 58 di questo studio.

superficie, poligoni o voxel a livello di rappresentazione tridimensionale”<sup>285</sup> (S. Omogeneo);

- (5) *soggettività*, poiché la sua “architettura reagisce ai movimenti e alle emozioni del soggetto”<sup>286</sup>, essendo anche in grado di modificarsi rispecchiando la soggettività dell’utente (s. Soggettivo).

Ognuna di queste caratteristiche rientra nella struttura discorsiva dei testi filmici che in questa sede si vuole definire con la forma culturale dello *spazio navigabile*. In essi la vecchia narrazione, come già per il database, abbandona i tradizionali nessi causali e temporali per avvantaggiare una *struttura formale aggregativa*, definita anche come *navigabile*, *virtuale*, *omogenea* e *soggettiva* insieme. Tale struttura paradigmatica si caratterizza secondo un *percorso esplorativo* (esplorazione) da parte dell’utente, esplicabile attraverso tre differenti tipologie di *aggregazione consecutiva*: (1) l’unione di storie identi-che/tarie che ritornano al punto di partenza (definibili come *forme Loop*); (2) l’azione di un personaggio introdotto in un universo eterodiretto e navigabile, oppure l’unione di plot diversi che si incontrano in qualche punto (*forme Hyperlink a e b*); e infine (3) ancora l’unione di plot diversi in grado di far collidere mondi lontani nello spazio e nel tempo (*forme Network*).<sup>287</sup> Il cinema postmoderno mostra alternativamente queste tendenze, secondo modalità sempre più connotate in senso *interattivo* e *iper-sensoriale*. L’*estetica della ripetizione*, ancora valida per questi film, acquisisce ora un’ulteriore valenza attinente al carattere dei nuovi media: si parlerà in tal caso di *estetica della continuità*<sup>288</sup>, che nei *film-spazio navigabile* acquisisce carattere prioritario nel tentativo di “alternare” storie differenti ma attraverso l’illusione di *continuità testuale*.

La prima tipologia del paradigma *spazio navigabile*, definita *forma loop*, coinvolge i film che percorrono l’evoluzione di una linea testuale che a un certo punto si interrompe bruscamente per poi ricominciare da capo, configurando esattamente lo schema di un *loop*.

---

<sup>285</sup> Manovich, L., *op. cit.*, p. 328.

<sup>286</sup> Ivi, p. 332.

<sup>287</sup> Seguendo ancora parallelamente il concetto di “ripetizione” nell’accezione di Calabrese, si era già notato come le due *formule ripetitive* del *catalogo* e dell’*accumulo* nella *forma database* rientravano nella categoria generale della *variazione organizzata*, punto primo della estetica della ripetizione in atto nei prodotti culturali del neobarocco. Allo stesso modo, si noti l’omologia delle differenti categorie interne alla forma dello *spazio navigabile*, *loop*, *hyperlink* e *network*, con il principio del *policentrismo e irregolarità regolata* citata dallo studioso come secondo principio fondante la suddetta estetica. Calabrese, O., *op. cit.*, p. 48. Trattasi, infatti, della medesima forma di strutturazione discorsiva la quale, piuttosto che “variare una forma identica” o “omologarne più diverse”, si sviluppa a partire dalla avvenuta *perdita di un centro unificatore*, regolando il percorso testuale ripetitivo in base al principio della *forma ellittica* che ritorna su se stessa o della *forma a spirale* in grado di evolvere in modo imprevedibile. Si approfondiranno le questioni legate allo *spazio* di queste strutture nel paragrafo successivo.

<sup>288</sup> Manovich cita l’*estetica della continuità* come prerogativa costitutiva dei prodotti dei nuovi media, cfr. Manovich, L., *op. cit.*, p. 183. Per un approfondimento del significato e dell’applicazione del concetto di “continuità”, si rimanda al paragrafo 6.2, in particolare p. 129 e seguenti.

Molti nuovi prodotti mediali, oggetti culturali (come i videogiochi) o programmi (media player tipo Quicktime) usano abitualmente il loop, trattandoli come limiti tecnici temporanei. Ma io voglio considerarli una fonte di nuove possibilità per i nuovi media. [...] tutte le apparecchiature pre-cinematografiche fino al Kinetoscope di Edison, si basavano dei brevi loop. [...] In questo senso, è importante ricordare che *il loop ha dato i natali non solo al cinema, ma anche alla programmazione informatica*. La programmazione implica l'alterazione del flusso lineare di dati attraverso strutture di controllo, come "if/then" e "repeat/while" e il loop è la più elementare di queste strutture. Quasi tutti i programmi si basano sulla ripetizione di un determinato numero di fasi; questa ripetizione viene controllata dal loop principale del programma. Come dimostra la programmazione informatica, *il loop e la progressione sequenziale non si escludono a vicenda*. Un programma informatico procede dall'inizio alla fine eseguendo una serie di loop.<sup>289</sup>

Le due operazioni di *ripetizione* (loop) e *sequenzialità* (narrazione) non si escludono a vicenda. Come fa notare Manovich, la forma del loop era già alla base sia della tecnica cinematografica che di quella computeristica, non mancando di ripresentarsi nelle forme dei nuovi media così come nelle strutture discorsive di prodotti filmici contemporanei. I film che ripropongono questo modello presentano: storie di "varianti della propria identità" che si ripetono nel testo (a: *varianti identitarie*, in cui un personaggio si sdoppia in una serie di "ripetizioni variate" di sé stesso, secondo il *principio schizofrenico*<sup>290</sup> del postmoderno); oppure storie di "varianti strutturali" che si ripetono con esiti differenti (b: *varianti di strutture identiche*). *Strade perdute* (Lost Highway, 1996 di David Lynch) conferma le premesse del *loop* di primo tipo (a). Il film si apre sulla scena di un uomo che risponde al citofono di casa ascoltando una voce ripetergli "Dick Laurant è morto", e si chiude con l'inquadratura di quello stesso uomo che pronuncia a quel campanello le medesime parole. Due le possibilità *esplorative*: il personaggio si vuole sdoppiato in due identità diverse, oppure il film ricomincia da capo mostrando una versione della storia reale ed una fantasmatica<sup>291</sup> che realizza quanto il protagonista avrebbe desiderato prima (o dopo) il reato di uxoricidio (in ogni caso si tratterà di una *variante identitaria*).

---

<sup>289</sup> Manovich, L., *op. cit.*, pp. 387, 389, corsivi miei.

<sup>290</sup> Per una spiegazione del concetto di "schizofrenia", intesa nel suo significato e applicazione alla dominante postmoderna, si rimanda all'accezione jamesoniana della teoria di Lacan, cfr. nota 320, p. 105.

<sup>291</sup> La lettura riportata, con cui questo studio si associa, è quella di Slavoj Žižek secondo cui il film di Lynch è impegnato a riportare la duplicità del significante nella sua versione reale e fantasmatica. Il modello risponderà alla rappresentazione di *varianti identitarie* nella *forma loop*. La versione fantasmatica citata corrisponderebbe in tal caso alla dimensione dell'Immaginario, inteso nel suo senso lacaniano (Lacan divideva il Reale, dall'Immaginario, dal Simbolico, secondo il famoso sistema Triadistico dell'ordine del linguaggio e della comunicazione nella vita quotidiana). Cfr. Žižek, Slavoj, *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*, Walter Chapin Simpson Center for the Humanities University of Washington, Seattle 2000.

Much more productive is to insist on how the very *circular form of narrative* in *Lost Highway* directly renders the circularity of the psychoanalytic process. That is to say, a crucial ingredient of Lynch's universe is a phrase, a signifying chain, which resonates as a Real that insists and always returns – a kind of basic formula that suspends and cut across time: [...] in *Lost Highway*, the phrase which is the first and the last spoken words in the film, “Dick Laurant is dead”, announcing the death of the obscene paternal figure (Mr. Eddy). The entire narrative of the film takes place in the suspension of time between these two moments. At the beginning, Fred hears these words on the intercom in his house; at the end, just before running away, he himself speaks them into the intercom. *We have a circular situation*: first a message which is heard but not understood by the hero, then the hero himself pronounces this message. [...] *The temporal loop that structures Lost Highway is thus the very loop of the psychoanalytic treatment in which, after a long detour, we return to our starting point from another perspective.*<sup>292</sup>

Žižek conferma la struttura soggiacente di *Lost Highway*, implicita in una quantità di altri film che ripete la *forma loop* come proprio sistema discorsivo. *Mulholland Drive* (Id., 2001, di D. Lynch) segue esattamente la medesima struttura mostrando l'evoluzione del testo filmico per poi interromperlo e far ricominciare di nuovo la storia delle due donne protagoniste. Film come questi mostrano un carattere intrinseco allo *spazio navigabile*, ovvero il suo aspetto *soggettivo*, nella misura in cui: (1) manifestano l'“espressione soggettiva” di eventi e personaggi, e (2) si vogliono esplorabili secondo modalità e propensioni strettamente dipendenti dalla “soggettività individuale”. *Sliding Doors* (Id., 1998, di Peter Howitt), segue un percorso esplorativo simile realizzando il modello alternativo delle *varianti di strutture identiche* (b). L'evento centrale è quello della metropolitana: Helen prende il treno, la sua vita cambia immediatamente (scopre il tradimento del fidanzato, ecc.); variante di struttura identica con esiti diversi: Helen perde il treno, la sua vita continua e il punto di svolta si manifesterà solo in seguito. I modi poco arrovellati di *Sliding Doors* non corrispondono a quelli dell'intrigo misterioso alla base di un altro *film loop* (b) come *Donnie Darko* (Id., 2001, di Richard Kelly) il quale termina sulla sua stessa scena iniziale, rivelando il meccanismo di *rewind* della pellicola che si arrotola all'indietro esternando la riproducibilità implicita alla registrazione cinematografica. La prima parte del *loop* viene a coincidere con quasi tutta l'evoluzione del film, mentre la seconda corrisponde al segmento finale che rivela la logica ripetitiva del suo impianto discorsivo. *L'esercito delle dodici scimmie* (Twelve Monkeys, 1995, di Terry Gilliam) si basa su un procedimento simile, in cui un inviato dal futuro per salvare l'umanità dalla diffusione di un virus letale, finisce la propria vita

---

<sup>292</sup> Žižek, Slavoj, *op. cit.*, pp. 17–18.

ucciso davanti a sé stesso bambino, rivivendo nella realtà un déjà vu visionario che lo aveva tormentato per tutta la vita.

Seconda modalità di aggregazione testuale interna al paradigma navigabile è la forma definita *hyperlink*<sup>293</sup>, distinta a sua volta in due tipologie: nella prima (a) un plot iniziale, sul quale si muove un personaggio positivo, viene a incrociarsi con un parallelo universo semantico – di solito grazie all’incontro di un attante/o un determinato evento – sempre “eterodiretto” nella misura in cui il soggetto non ne è la causa oppure non riesce a comprenderlo, essendo impedito a interagirvi efficacemente. Nella maggior parte dei casi, un elemento testuale esterno verrà a imporne l’azione, decretando il suo potere (di credere/fare) come l’unico in grado di dare esistenza a quell’universo virtuale. I territori del sogno e del virtuale risultano affini a queste tipologie di rappresentazione.

Guglielmo Pescatore esplicita le caratteristiche di questo nuovo spazio, definito “intersoggettivo”, nel quale il soggetto si trova a interagire.

Esiste un mondo virtuale che si sostituisce al mondo reale che non è più spazio d’azione per il soggetto. In questo caso, *Matrix* è un esempio lampante di come, soggetti resi impotenti e incapaci di agire, spostino la propria azione all’interno di un mondo proiettivo, ricreato. La relazione io-mondo è fortemente modificata, perde la sua forma duale e accorcia le distanze fino al punto in cui io e mondo tendono a sovrapporsi o meglio a neutralizzarsi (è il caso ancora di *Total Recall* o di *Strange Days*). *Matrix*, in questo senso, costituisce un testo di riferimento, poiché dà corpo e piena rappresentazione a una relazione non io-non mondo, aprendo uno spazio che si definisce proprio in questi termini, ossia come *spazio che non è più attribuibile alla sola*

---

<sup>293</sup> Si vedano le due definizioni di *Hyperlink* o *Collegamento Iper-testuale* e di *Iper-testo* a esso collegato: “In informatica un collegamento ipertestuale (in inglese *hyperlink*, spesso abbreviato in *link*, usato anche in italiano) è un rinvio da un’unità informativa su supporto digitale ad un’altra. È ciò che caratterizza la non linearità dell’informazione propria di un ipertesto. Un collegamento ipertestuale ha lo scopo di condurre ad ulteriori unità informative (documenti, immagini, etc.) a partire da una prima unità ad esse correlata. Un collegamento ipertestuale normalmente può essere distinto dal resto del documento per qualche sua peculiarità grafica; la più tipica è una sottolineatura (vedi immagine). L’attivazione di un collegamento viene effettuata attraverso un clic del mouse, cui segue la visualizzazione della destinazione del collegamento. I collegamenti ipertestuali furono concepiti negli anni ‘60; la loro diffusione tuttavia esplose veramente solo con l’espansione di Internet, dove i collegamenti ipertestuali uniscono come una miriade di fili gli innumerevoli siti della rete. Senza i collegamenti, infatti, gran parte della funzionalità e praticità di Internet verrebbe a mancare, allontanando gli utenti meno pratici”. <[http://it.wikipedia.org/wiki/Collegamento\\_ipertestuale](http://it.wikipedia.org/wiki/Collegamento_ipertestuale)>. “L’ipertesto è una struttura informativa costituita di un insieme di testi o pagine leggibili con l’ausilio di un’interfaccia elettronica, in maniera non sequenziale, per tramite di particolari parole chiamate collegamenti ipertestuali (*hyperlink* o rimandi), che costituiscono un rete raggiata o variamente incrociata di informazioni, organizzate secondo diversi criteri, ad esempio paritetici o gerarchici, in modo da costituire vari percorsi di lettura alternativi. Il sistema d’ipertesto più conosciuto e più ampio è certamente il World wide web di Internet, che utilizza il linguaggio HTML (*HyperText Markup Language*) per definire all’interno del testo istruzioni codificate per il suo funzionamento. <<http://it.wikipedia.org/wiki/Iper-testo>>. Per un ulteriore approfondimento della nozione di “ipertesto” cfr. il contributo essenziale di Bettetini, Gianfranco, *L’audiovisivo. Dal cinema ai nuovi media*, Bompiani, Milano 1996. Non è a caso, dunque, che la struttura di questi film venga definita “hyperlink”: si avrà modo di constatare come ognuno di questi sistemi filmici costruisca una rete “iper-testuale” tra personaggi e mondi virtuali/paralleli.

*attività proiettiva del singolo (come accade ad esempio del sogno),  
ma è anzi uno spazio intersoggettivo, pur tuttavia rimando uno spazio  
proiettivo non assimilabile al mondo reale.*<sup>294</sup>

La riflessione di Pescatore ben evidenzia quello che è anche il nucleo testuale delle strutture qui definite *hyperlink* (allargabile, nella nozione di “spazio intersoggettivo”, allo spazio enunciativo del navigabile in generale): un’asse diegetico “secondo” viene a interagire col soggetto “impotente” – che si muove su un livello di realtà – dandosi né come proiezione onirica (non è il suo sogno, o di sua esclusiva), né come reale, ma configurandosi evidentemente in qualità di spazio semantico “altro”, parallelo e virtuale, in grado di virtualizzare anche il soggetto. Oltre al citato *Matrix*, film assimilabili a questa categoria sarebbero tipologie come *Highlander – L’ultimo immortale* (Highlander, 1986, di Russell Mulcahy) ed epigoni, *Ritorno al Futuro* (Back to the Future, 1985, di Robert Zemeckis) o i film ispirati al modello insuperato di *Fight Club* (Id., 1999, David Fincher) che hanno fatto, per così dire, scuola nel genere dei “mondi virtuali”. Nel momento in cui il soggetto (Neo, Conner, Martin o Tyler Durden) incapace di muoversi sull’asse di vita-reale, entra nell’universo parallelo, continuerà ad esercitare la sua non-agenzia fino al momento del “corto-circuito” di mondo: da allora in poi, egli diverrà consapevole del suo “ruolo” in quel mondo “intersoggettivo”, decretandone anche l’esistenza.

La seconda tipologia *hyperlink* (b) vede l’*aggregazione* di plot differenti che vengono a incrociarsi su uno o più punti comuni (di solito risolti nei rapporti tra i personaggi). È una struttura discorsiva sempre più frequente nel cinema postmoderno, e si distingue dalla forma *database-catalogo* (con un centro), per il fatto che in questo caso esistono precisi *links* tra le linee testuali mostrate. Infatti, pur non presentando un unico punto di vista unificatore, tali “connessioni” tra le storie conducono sempre a un’ulteriore evoluzione della narrazione per condurre all’esito finale (se esiste).

Se il World Wide Web e le prime forme di realtà virtuale rappresentano delle indicazioni credibili non ci stiamo affatto avvicinando allo spazio sistematico. Stiamo invece accettando lo *spazio aggregato* come nuova norma, sia metaforicamente che letteralmente. Lo spazio del Web, in linea di principio, non può assimilarsi concettualmente a una totalità coerente, è, piuttosto, una *raccolta di file collegati da hyperlink*, ma *privi di una prospettiva generale in grado di unificarli*. Lo stesso discorso vale per gli spazi tridimensionali che troviamo su Internet. Una scena in 3-D, così come viene definita da un file di VMRL, è un elenco di oggetti separati che possono esistere ovunque su Internet e sono creati separatamente da una persona diversa o da un programma diverso.<sup>295</sup>

---

<sup>294</sup> Pescatore, Guglielmo (a cura di), *The Matrix. Uno studio di caso*, Hybris, Bologna 2006, p. 13, corsivi d’enfasi miei.

<sup>295</sup> Manovich, L., *op. cit.*, pp. 318–319.

Uno spazio “aggregato” presentato come “omogeneo” (continuo), e tramite il quale è possibile saltare da una storia-oggetto all’altra, è una struttura riscontrabile anche in numerosi prodotti filmici postmoderni. *Requiem for a Dream* (Id., 1999, D. Aronofsky) è un ottimo esempio di forma *hyperlink* dove le storie di madre, figlio, fidanzata e loro amico si fondono e si alternano elaborando dei legami intersecantisi ma non inseriti all’interno di una prospettiva uniformante. Le storie restano linee evolutive separate, ma in grado al tempo stesso di rientrare in un tessuto discorsivo mirato all’“omogeneità”. *Amores Perros* (Id., 1999, di Alejandro G. Iñárritu) è un film che incrocia storie d’amore e cani<sup>296</sup>, in cui ogni “episodio” è perfettamente connesso all’altro tramite azioni, micro-eventi o particolari sempre significativi, mai stretti in una prospettiva unificatrice, esattamente come *Storie* (Code inconnu – Récit incomplet de divers voyages, 2000) di Micheal Haneke, che vede il dipanarsi multiforme delle relazioni tra vari personaggi sofferenti. Anche *21 Grammi – Il peso dell’anima* (21 Grams, 2003, di A. G. Iñárritu) come *Magnolia* (Id., 1999, di Paul Thomas Anderson) prevedono un sistema discorsivo affine alla *forma hyperlink* (b) mediante l’incrocio di una catena di storie intrecciate da legami di varia natura.

Anche l’ipermedia, l’altra struttura predominante nei nuovi media, può essere considerata un caso particolare del principio generale di variabilità. [...] Poiché nei nuovi media i singoli elementi mediali (immagini, pagine di testo, etc.) mantengono sempre la loro identità individuale (in base al principio della modularità), si possono “interconnettere” in più di un oggetto. L’iperlinking è una modalità particolare con cui realizzare questa interconnessione. Un iperlink crea la connessione tra due elementi: per esempio tra due parole che stanno in due pagine diverse o una frase in una pagina e un’immagine in un’altra, oppure due punti diversi all’interno della stessa pagina. Gli elementi connessi tramite iperlink possono esistere sullo stesso computer o su diversi computer collegati in Rete, come nel caso di Internet. Se nei vecchi media gli elementi costitutivi sono “integrati rigidamente” in una struttura unica e immodificabile e non mantengono separata la loro identità, negli ipermedia gli elementi e la struttura restano separati gli uni dagli altri.<sup>297</sup>

---

<sup>296</sup> Incrociando storie di amori e cani, *Amores Perros* potrebbe rientrare nella forma del *database-catalogo*, rivelando un centro tematico pretestuoso per l’evoluzione delle singole storie. Tuttavia così non sembra, nella misura in cui gli amori e cani del titolo non costituiscono l’unico pretesto a unirne le storie: ogni episodio, infatti, mostra con precisione i legami che lo intersecano al successivo, e, nonostante tutto, mantiene ancora una propria autonomia semantica. Si tratterebbe, piuttosto, di una serie di *collegamenti ipertestuali* legati da una prospettiva omogenea ma non unificatrice. L’ipotesi che ne deriva considera il rapporto tra le storie nei *film-catalogo* retto dal principio del *parallelismo* (linee destinate a non incontrarsi mai), mentre nei *film-hyperlink* retto da quello di *tangenza*, fondato sul principio del *contatto* (linee che si incontrano sempre in un punto). Tali questioni saranno approfondite nel paragrafo successivo (dedicato allo spazio).

<sup>297</sup> Manovich, L., *op. cit.*, p. 63. Sembra chiaro come le *forme hyperlink* e *network* presentino storie che, prese singolarmente, conservino autonomia discorsiva e semantica dal resto del film. Questa caratteristica è in linea con la peculiarità dei nuovi media di presentare l’*omogeneità* (*continuità*) di un prodotto culturale, nonostante ognuna delle sue singole componenti continui a

Peculiarità di queste strutture risiederebbe nell'*autonomia* dei singoli segmenti discorsivi, che tuttavia risultano legati.

Ultima tipologia dello *spazio navigabile*, strettamente connessa all'*hyperlink*, è la cosiddetta *forma network* che, pur simile a quella precedente, se ne distacca per via della più vasta universalità nella rappresentazione dei collegamenti ipertestuali tra le storie aggregate, assumendo le sembianze di una *rete*. Seguendo la struttura di un *network*<sup>298</sup> dalle dimensioni illimitate, come il World Wide Web, le storie lontane nel tempo e nello spazio trovano forme di *contatto* che originano ulteriori sviluppi inquadrati sempre da punti di vista autonomi dal testo nella sua interezza. *Babel* (Id., 2006) di A. Iñárritu, presenta una serie di episodi incrociati, omogenei ma autonomi nella prospettiva, in grado di far tangere mondi irrimediabilmente distanti come Marocco, Stati Uniti, Messico e Giappone, pur nella evidente *lontananza spaziale*. *The Fountain – L'albero della vita* (The Fountain, 2006, di Darren Aronofsky) segue la stessa forma visuale: i protagonisti, un uomo e una donna, attraversano tempi diversi per riconfermare la potenza del loro amore dinanzi all'albero della vita. Allo stesso modo, *The Hours* (Id., 2002, di Stephen Daldry) presenta storie di donne variamente in *contatto* tra loro, le cui vicende sono percorse in tempi e spazi inconciliabili nella realtà. È il *tempo* in questo caso a mostrare la propria inefficacia: diviene infatti variabile "appiattita" dipendente dallo spazio rappresentato col fine di esibire un *network di relazioni* di ampia portata.

Con questa classificazione, tra strutture del *database*, della *narrazione* e dello *spazio navigabile*, si è tentato di dar voce alle differenti forme discorsive cui rispondono i prodotti filmici contemporanei, avvantaggiando film statunitensi, ma citando anche esempi europei particolarmente efficaci. È chiaro, tuttavia, che la presente classificazione resti un tentativo normativo di analisi, ma non possa includere nel suo schema ogni film postmoderno. Frequenti, infatti, saranno i casi di prodotti che mescoleranno le varie prospettive, sia trasversalmente (database/navigabile) sia all'interno della stessa categoria (es. accumulo/catalogo o loop/hyperlink) generando risultati differenti di cui non si approfondirà la valenza. Basti citare esempi lampanti come *Brazil* di Terry Gilliam, già menzionato tra i casi *database-accumulo* di tipo (a), che rientra in una struttura *hyperlink*, così come *Lola Corre* (Lola Rennt, 1998, di Tom Tykwer) che,

---

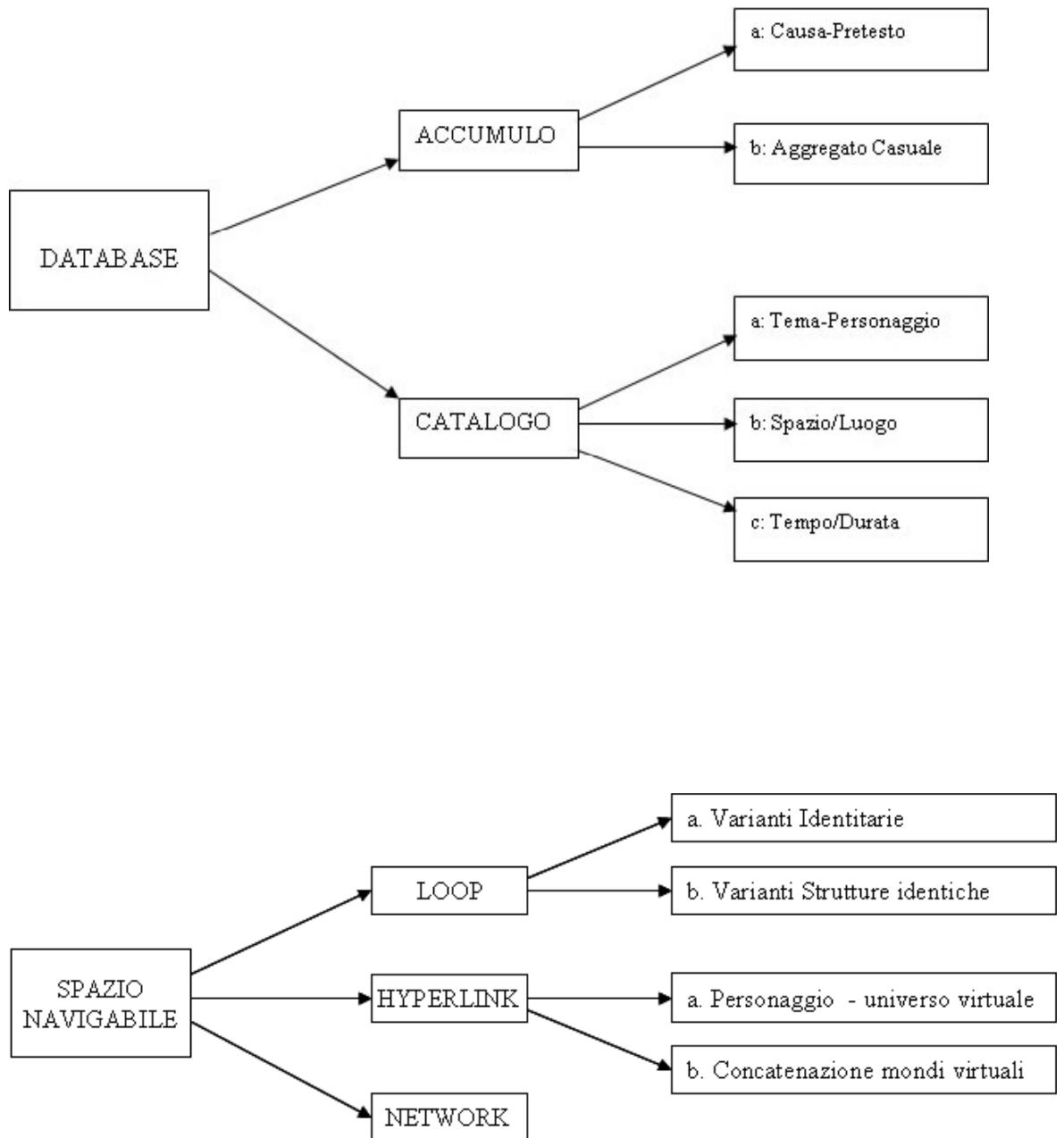
mantenere indipendenza. Il risultato di generale "uniformità" deriverebbe dalla capacità di queste strutture di visualizzare i propri punti di connessione (punti di tangenza, *hyperlinks*, appunto), che danno al film l'impressione di contenere perfettamente le storie legate tra loro.

<sup>298</sup> Si prenda la definizione generale di *network* tratta da Wikipedia: "Col termine rete si intende comunemente una serie di componenti, sistemi o entità interconnessi tra di loro". La sua vastissima applicabilità, fa sì che solo nel campo dell'informatica si possano distinguere più di una decina di differenti tipologie di network, che citiamo di seguito: Rete Logica, Rete Neurale, Rete Informatica, Local area network (LAN), Metropolitan area network (MAN), Personal area network (PAN), Rete domestica, Wild area network (WAN), Wireless local area network (WLAN), World Wide Web, Internet, e così via. Cfr. <<http://it.wikipedia.org/wiki/Network>>. Il *network* riferito alla forma dello *spazio navigabile* si riferisce, in particolare, a quello della forma universale del World Wide Web e di Internet.



partendo da una *forma loop* (fa ricominciare la stessa storia con vari esiti in base alle scelte della protagonista), presenta anche una componente di *catalogo* della *durata temporale* (c), come infine il caso di *Crash – Contatto fisico* che fonde perfettamente una struttura *catalogale* del tempo (c) – il film si sviluppa nell’arco di 36 ore mostrando eventi diversi – con gli *hyperlinking* dello spazio navigabile (alcune delle storie mostrate vengono a coincidere).

# GRAFICO ESPLICATIVO DELLE FORME DATABASE, SPAZIO NAVIGABILE



GRAF. 4

### 5.3. La Citazione Postmoderna: *Attualizzazione, Ripetizione, Perversione e Memoria Sintagmatica*

È comune considerare il postmoderno e i suoi prodotti culturali principalmente attraverso alcune operazioni ormai consolidate nella prassi mass-mediatica, come l'uso della *citazione* e del *pastiche* stilistico.<sup>299</sup> Posto che si tratti di strutture con esiti differenti, la prima fondata sull'allusione più o meno esplicita a oggetti testuali appartenenti ad altre opere (anche fumetti, o serial tv), e la seconda mescoli e rielabori stili differenti nell'uso più vasto della ricostruzioni di ambienti e/o generi, risulta evidente che forme strutturali di questo tipo non nascano col postmoderno. Fin da subito, infatti, il cinema ospitava un impianto discorsivo essenzialmente citazionale (prelevando da fonti letterarie e teatrali), reso di certo velato dalla difficile riconoscibilità da parte di un pubblico ancora non istruito al medium. Solo in seguito l'operazione è divenuta principio fondante la struttura filmica, dal momento in cui il suo spettatore poteva ricomporre i cenni auto-referenziali riconoscendone i rimandi testuali più salienti. Ma anche questo non basta a distinguere l'operazione citazionale come esclusiva del cinema postmoderno.

Anche se raramente costituisce un'insegna rivendicata e preferisce presentarsi come "semplice" risposta degli autori all'aria del tempo, lo stile postmoderno esiste eccome, nel cinema e in pittura, in musica e in architettura. *Il prestito è la figura che immancabilmente ritorna quando si tratta di definirlo, ma citare non basta* – se no, il movimento dell'Eclettismo, a metà del XIX secolo, figurerebbe da precursore e si dovrebbe mettere *Il disprezzo* sotto la categoria del postmoderno perché cita a piene mani il cinema hollywoodiano. Bisogna anche *combinare citazioni di provenienza la più lontana possibile dal punto di vista spazio-temporale*, limitarle a una *semplice allusione e soprattutto praticare il prestito sulla modalità ludica, estraneo a qualsiasi funzionalità*.<sup>300</sup>

Se l'allusione da sola non basta, è perché per essere fino in fondo postmoderna necessita di combinare citazioni dalla provenienza più disparata nel tempo e nello spazio, non circuirle con presentazioni o virgolettate sullo stile "vi ricordo che...", e soprattutto effettuare l'innesto esclusivamente con *finalità ludica*, lontano da un qualunque obiettivo testuale o discorsivo.

Nell'incipit del film *Le Iene-Cani da rapina* (Reservoir Dogs, 1992, di Quentin Tarantino) uno dei personaggi (Mr. Brown interpretato dallo stesso regista) cita la nota canzone di Madonna "Like a Virgin" per trovarne un

---

<sup>299</sup> A proposito della struttura del "pastiche" si rimanda all'intervento di Richard Dyer., *Genre/Pastiche*, in, Eugeni, Ruggero, Farinotti, Luisella (a cura di), "Territori di confine. Contributi per una cartografia dei generi cinematografici", «Comunicazioni sociali», n. 2, Maggio-Agosto 2002, pp. 155-164.

<sup>300</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., pp. 25-26, corsivi miei.

significato trasversalmente accettabile; successivamente un membro della gang di fronte alla morte di un uomo sostiene ironicamente il paragone con la fine di “Dillinger”, e ancora più avanti torturando un nemico per farlo parlare, Mr. Blonde gli taglia un orecchio danzando su un pezzo musicale degli anni Settanta. Alternativamente tutte e tre queste operazioni si innestano nel corpus diegetico principale esattamente come forme citazionali, di una canzone pop famosa, di un vecchio criminale in un film americano interpretato da chi la pronuncia nonché dell’opera omonima di Ferreri<sup>301</sup>, di una scena tratta da un’opera precedente il cui plot scaturiva dal bizzarro ritrovamento di un orecchio tagliato.<sup>302</sup> Si tratta di allusioni evidenti ma ben inserite nella storia, che a un occhio (o a un orecchio) poco attento risuonerebbero poco più che brillanti battute. Eppure queste verrebbero a configurarsi come forme citazionali usate in chiave dichiaratamente postmoderna.<sup>303</sup>

Come nota Alberto Negri, la citazione si fonda sempre su una duplice operazione, che alterna un *prelievo* (di contenuto/immagine/suono) dal passato, al suo successivo *innesto* all’interno di un testo secondario. Si potranno distinguere (1) gli innesti di oggetti identici a quelli prelevati [c=c]<sup>304</sup> da quelli (2) volutamente camuffati o alterati nella forma [c=c<sup>2</sup>].

C’è un duplice uso della citazione: un uso *costruttivo-innovativo* e un uso *ripetitivo (citazionismo)*. L’uso costruttivo o dinamico della citazione deve sempre spostare in avanti la produzione dei modelli. La citazione come mera riproposizione di un identico si limita invece a perpetuare i modelli e contribuisce quindi alla stereotipizzazione dei quadri di riferimento dell’universo comunicativo. Vi è però una terza modalità d’uso della citazione in ambito postmoderno. Precisamente ci si riferisce alla *funzione di spostamento*, di *trasferimento*: *il reperto del passato viene attualizzato in un presente storico*. La dimensione dello spostamento provoca un allontanamento dal passato e paradossalmente determina una *deriva della storia*.<sup>305</sup>

---

<sup>301</sup> Lawrence Tierney, che nel film è Joe Cabot, aveva recitato in un film del 1945 che si intitolava *Lo sterminatore* (Dillinger) di Max Nosseck, interpretando la parte del protagonista omonimo. *Dillinger è morto* è anche il titolo del famoso film diretto da Marco Ferreri nel 1969.

<sup>302</sup> È una citazione che rimanda all’incipit di *Velluto blu* (Blue Velvet, 1986) di David Lynch, in cui la trama inizia proprio dal ritrovamento di un orecchio tagliato nell’erba. Anche l’immagine di Mr. Blonde che balla attorno al prigioniero legato, ricorda la figura eccentrica di Frank Booth nello stesso film (interpretato da Dennis Hopper) il quale condisce sempre le sue malefatte con musica e bizzarre danze frenetiche.

<sup>303</sup> Oltre a considerarne il fondamentale tessuto citazionale, che intreccia tutto il film, *Le iene* è stato più volte accusato di plagio vero e proprio ai danni di una pellicola molto famosa negli Stati Uniti come *City on Fire* di Ringo Lam (1987). Infatti in questo film di Hong Kong sono presenti topoi che ritroviamo tutti nell’esordio cinematografico di Tarantino, come “il triello finale, la rapina andata male, un uomo torturato da un membro della banda; molte delle scene in cui è presente Mr. White sono state direttamente spostate dal titolo cinese e trasferite in *Le iene*. In pratica, è come se Tarantino avesse copiato l’ultima parte di *City on Fire* per creare però un film autonomo e statunitense al cento per cento”. Cfr. <[http://it.wikipedia.org/wiki/Le\\_iene\\_\(film\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Le_iene_(film))>.

<sup>304</sup> “C” in questa funzione sta per “citazione”.

<sup>305</sup> Negri, Alberto, *Ludici disincanti...*, cit., p. 89, corsivi miei.

Se dunque, gli innesti di primo tipo corrisponderebbero all'uso di forme citazioniste *ripetitive* e *stereotipizzanti*, quelli di secondo tipo vedrebbero un'applicazione più *costruttiva* e *dinamica* spostando in avanti i modelli testuali, la citazione in chiave postmoderna (3) verrebbe ad aggiungere un paradigma ulteriore di *attualizzazione* del richiamo testuale in *un presente a-storico*, assimilabile alla funzione [c=c<sup>3</sup>]. La citazione (1), sempre identica a se stessa, si configura come un evidente “riporto”<sup>306</sup>, ossia “fra l’oggetto prelevato dal testo 2 e quello innestato nel testo 1 non vi è alcuna differenza sostanziale. La riconoscibilità dell’operazione è immediata”.<sup>307</sup> Spesso retta da una soggettiva, la *citazione-riporto* inquadra solitamente uno schermo, televisivo o cinematografico sul quale lo spettatore riconosce subito il testo di riferimento. Le citazioni (2) *allusive* e (3) *attualizzanti*, si dichiarano appunto “allusioni” nella misura in cui “l’oggetto prelevato dal testo 2 subisce durante l’operazione di prelievo e innesto nel testo 1 alcune modifiche che rispondono a precise finalità. Queste possono essere di tipo ironico, omaggistico, nostalgico, seriale. [...] l’innesto che ritroviamo nel testo 1, [...] è però in grado di chiamare fuori, far uscire dalla memoria dello spettatore il frammento prelevato, cioè l’originale contenuto dal testo 2”.<sup>308</sup> Perché il tipo di *citazione-allusione* (2) funzioni, è quindi necessario che lo spettatore riconosca il testo richiamato, rivestendo una funzione *interpretativa*, pena l’annullamento della comprensione e del senso. Un esempio di questo tipo è fornito, come nota Alberto Negri, dal film *Il dittatore dello stato libero di Bananas* (Bananas, 1971, di Woody Allen), che cita la nota sequenza della carrozzina dal film *La corazzata Potëmkin* (Bronenosec Potëmkin, 1926, di Sergei M. Ejzenštejn).

Spesso la citazione allusione, come avviene anche in questo caso, si presenta come un inserto slegato da quanto precede o segue. Infatti la nostra inquadratura si situa fra un campo medio di un soldato che salta dal muretto che costeggia la gradinata e il dettaglio della parte culminante di una cupola policroma all’interno del palazzo. Questo inserimento per giustapposizione, l’immagine della carrozzella che cade, è immotivata dal punto di vista narrativo, non ha rapporti di causa-effetto con altri avvenimenti della vicenda. [...] Emerge con forza la sua incongruità semantica che induce lo spettatore a fermarsi quel momento necessario a cogliere e assaporare il *gusto del rimando* e il *piacere del riconoscimento del gioco ironico a esso sotteso*.<sup>309</sup>

Il “gusto ironico” e il “piacere del riconoscimento” sono fattori determinanti per questa tipologia di citazione (2) che quindi richiede l’intervento attivo e il contributo interpretativo dello spettatore. Non così per la sua variante postmoderna definita *attualizzante* (3): per ritenersi riuscita, non necessita di

<sup>306</sup> Ivi, p. 91.

<sup>307</sup> Ibidem.

<sup>308</sup> Ivi, p. 90.

<sup>309</sup> Ivi, p. 94, corsivi miei.

alcuna identificazione o riconoscimento del testo riportato. Si tratta di una *formula ripetitiva* della citazione (2), secondo l'estetica vigente nel postmoderno, ma *variata* nel senso della *distorsione* e *perversione* dei suoi paradigmi fondativi, ovvero nella sua *veridicità* (la c. deve essere sempre dimostrata vera) e nella *rilevanza* (cito perché...è importante che qualcuno capisca).<sup>310</sup> Questi due parametri nel tipo citazionale (3) risultano sempre distorti e pervertiti: non è più importante che la citazione venga effettivamente prelevata da quel testo e non da un altro (o sia stata alterata nel corso del prelevamento), né tantomeno che il ricevente si accorga dell'operazione e tragga le sue conclusioni. Calabrese riporta in proposito due esempi tratti dal romanzo "Il Nome della rosa" di Eco e dal film *Indiana Jones e i predatori dell'arca perduta* (Indiana Jones and the Temple of Doom, 1984, di Steven Spielberg):

La citazione echiana è infatti sempre citazione ambigua. Costruisce effetti di verità, ma nega il loro controllo. Oppure *costruisce effetti di falsificazione, ma induce a verificarli falsi. O infine cita davvero, ma eliminando le tracce del citato. Tutto diventa fortemente indecidibile.* Ad ogni blocco dell'enunciato (anche nel prosieggo del romanzo) in cui si dia effetto di citazione, questa non sarà investita dai valori dei nostri quadrati precedenti [...]. La citazione sarà invece *sospesa*, oppure *distorta* e *pervertita*. [...] Nei *Predatori dell'arca perduta* si hanno dei fenomeni analoghi. [...] Qualche volta, sono casi quasi espliciti [...]. Altrove assai di meno. E però quasi in ogni immagine abbiamo la sensazione, l'effetto appunto, della citazione. [...] E praticamente mai si ha la possibilità diretta di decidere sul chi, come, quando di una porzione testuale che rinvia fuori del testo.<sup>311</sup>

Questo tipo di *variante citazionale* mostra la propria pertinenza e adattabilità al discorso su cui interviene a un punto tale da poter dubitare della sua reale provenienza, per questo la si intende come un processo di *attualizzazione* generante una forma di *presente a-storico*. Altri esempi provengono dai casi indicati a proposito del film *Le iene*. L'immagine, testo, film o canzone citati, possono non essere ricondotti al loro locus spazio-temporale di provenienza, preferendone la ricontestualizzazione in un articolato e sempre più complesso

---

<sup>310</sup> Seguendo lo studio di Omar Calabrese, la "citazione" per esser tale e poter funzionare correttamente, deve esaurire determinate caratteristiche: (1) la relazione tra i due testi x (citazionale) e y (da cui proviene la citazione) deve costruirsi mediante un'isotopia; (2) nel testo x che contiene la citazione si attuerà un embrayage, sottolineando l'apparizione del soggetto dell'enunciazione tramite virgolette oppure facendo pronunciare la citazione a un personaggio (sempre del testo x), ottenendo in tal caso un'enunciazione enunciata; (3) marcare l'alterità dell'enunciato citato, (4) o dell'enunciazione, (5) o dell'intero sistema y; (6) *far credere vera* la citazione al lettore (per esempio con riferimenti bibliografici); (7) *renderla rilevante* (altrimenti perché bisognerebbe citare?). Si noterà che la *citazione postmoderna* non solo non esaurisce queste caratteristiche, ma non lo fa neanche al contrario, preferendo piuttosto *distorcerle* con l'effetto di ambiguità. Citazione vera o falsa, evidente o nascosta, in ogni caso quella postmoderna si darà sempre come indecidibile, marca operativa di una forma falsificante. Cfr. Calabrese, O., *op. cit.*, pp. 182-187; Compagnon, Antoine, *La seconde main*, Seuil, Paris 1979.

<sup>311</sup> Calabrese, O., *op. cit.*, p. 187, corsivi miei.

database-archivio, la cui quantità di informazioni non gerarchica impedisce e rende inutile l'identificazione da parte dell'utente. Si tratta di un espediente strutturale che si trova totalmente dalla parte dell'emittente e non da quella di chi si trova a ricevere il messaggio. Ciò che sembra più semplice non è infatti ricollocare il frammento, ma piuttosto dare una *lettura facile*<sup>312</sup> dei *segmenti di memoria* di cui non vengano mostrate cesure né regole dal modello di partenza, generando in tal modo un sistema ancora originale in cui vecchio e nuovo, passato e presente, giungono all'equivalenza senza bisogno di intervento o interpretazione. Si presenta ancora "chiave" del postmoderno, l'ideologia del *database*, che annulla vecchie gerarchie causali per pareggiare ogni contenuto possibile al livello di micro-tessera del puzzle mass-mediatico-culturale ricomponibile all'infinito. Ed è, un simile uso della citazione, ancora chiave di una "riscrittura del passato"<sup>313</sup> tutta postmoderna, nella misura in cui attraverso la "connessione improbabile, la sintassi metastorica, eliminando il valore della crono-logia in favore dell'unità delle parti del sapere"<sup>314</sup>, provoca un nuovo tipo di "spostamento" semantico più simile ai caratteri della *deriva* che a ogni

---

<sup>312</sup> *Lettura facile*, in questo studio è intesa sulla stessa linea applicativa usata da Guglielmo Pescatore sulla questione della *copia* e del *falso* a partire dalla distinzione tra *ratio facilis* e *ratio difficilis* fatta da Umberto Eco. A proposito della "replicabilità della copia", Eco scrive: "Si ha *ratio facilis* quando un'occorrenza espressiva si accorda al proprio tipo espressivo, quale è stato istituzionalizzato da un sistema dell'espressione e – come tale – previsto dal codice. Si ha *ratio difficilis* quando un'occorrenza espressiva è direttamente accordata al proprio contenuto, sia perché non esiste tipo espressivo preformato, sia perché il tipo espressivo è già identico al tipo di contenuto". Eco, Umberto, *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano 1975, p. 246. Secondo la lettura di Pescatore, in quest'ottica le forme falsificanti si collocherebbero dal lato della *ratio facilis*, garantendo *forme replicative* "solo" delle proprietà essenziali che l'occorrenza deve realizzare per essere una replica soddisfacente. Le forme espressive dovute a *ratio difficilis*, invece, saranno intese pari a "una sorta di GALASSIA TESTUALE che dovrebbe veicolare porzioni imprecise di contenuto, ovvero una NEBULOSA DI CONTENUTO. Così abbiamo una situazione paradossale in cui un'espressione deve essere stabilita sulla base di un modello di contenuto che non esiste ancora sino a che non sia stato in qualche modo espresso". Cfr.: <[http://www.cinema.unibo.it/fileadmin/docenti/pescatore/forme\\_della\\_lasificazioneI.pdf](http://www.cinema.unibo.it/fileadmin/docenti/pescatore/forme_della_lasificazioneI.pdf)>.

Seguendo questo ragionamento, si applicheranno tali concetti alle differenti strutture citazionali dei testi postmoderni. Si potrà inserire in un testo 1 la citazione da un testo 2: (a) mediante l'applicazione di un principio di *ratio facilis* (in cui l'oggetto è preso *solo* nelle sue caratteristiche replicative, vale a dire unicamente nelle proprietà essenziali all'occorrenza), oppure (b) mediante applicazione di *ratio difficilis*, vale a dire che nel processo di innesto l'oggetto viene riprodotto nel testo 1 come *doppio* del testo 2 mediante riproposizione di tutto il sistema di regole che esauriva il testo di partenza, necessitando per questo di un'interpretazione. Ora, la *citazione-attualizzante* nella variante postmoderna, si allineerebbe all'uso del principio replicativo di *ratio facilis* nella misura in cui preleva testi/oggetti del passato e, tali e quali (ripetendone cioè "solo" le occorrenze essenziali alla replica), li infila nei testi contemporanei generando un nuovo prodotto culturale in cui la vecchia (necessaria) "interpretazione" perde senso e utilità. I testi postmoderni citazionali presenterebbero quindi l'applicazione di paradigmi replicativi dovuti a *ratio facilis* presentandosi in tal modo, si potrebbe dire, come *varianti postmoderne di forme falsificanti*. Le *citazioni-allusione* del tipo 2, invece, prevedendo l'intervento attivo e interpretativo dello spettatore, e mantenendo ordine e regole del sistema-modello di partenza, si configurerebbero allineate al paradigma di *ratio difficilis*, vale a dire riproducendo un sistema espressivo "completo" che ne garantisca la "rienuciamento" in qualità di "galassia testuale di una nebulosa contenuto". Cfr. anche Pescatore, G., *L'ombra dell'autore*, cit., e Eco, Umberto, *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano 1975, in particolare i paragrafi dedicati alla "replicabilità", pp. 240–254.

<sup>313</sup> Calabrese, O., *op. cit.*, p. 188.

<sup>314</sup> Ivi, p. 190.

significazione.<sup>315</sup> Non a caso il processo chiamato in causa per la citazione (3) è stato definito di “attualizzazione”: è l’inveramento di un percorso di “contemporaneizzazione” e “appiattimento” del tempo il quale, più che produrre nuovi significati, diverrebbe piuttosto causa della confusione riguardo le marche storico-temporali tradizionali. La *coesistenza sincronica* genera il *caos dei segni*.

La *variante citazionale attualizzante* (3), come si preferisce definirla, si vorrebbe utilizzata più frequentemente in chiave *ludica* (non necessitando di alcuna interpretazione), laddove l’allusione (2) ancora avrebbe incluso una dimensione critica implicante l’intervento attivo dello spettatore.

Ci sono due modi di considerare questo gioco di prestiti. Il primo non vi vede secondi fini: è un gioco che dà risalto al «carnevalesco» (McHale 1987), è una gioiosa ronda di maschere dove trionfa lo «spirito ludico» (ludic spirit), dove tutto va così in fretta e in modo così spensierato che la questione dei significati si perde nel flusso delle immagini, ed è inutile cercarvi un «allineamento politico» (Anne E. Kaplan 1985 sui video musicali). Il secondo, all’estremo opposto, vi vede un complotto: sotto la copertura del gioco, dietro al fuoco di artificio formale, sono diffusi i messaggi ideologici più reazionari, perché lo spirito ludico è soltanto una vernice sotto la quale traspare la nostalgia dei «veri valori» perduti – come esprime sotto forma di gioco di parole, facendo riferimento ai successi di Indiana Jones, il titolo dell’articolo di Lane Roth, *Raiders of the Lost Archetype* (1983).<sup>316</sup>

Se la citazione (3) acquisisce i caratteri del *ludico carnevalesco* secondo i termini di Jullier, quella precedente (2), meno frequente e postmoderna ma altrettanto valida e riscontrabile, si pregerebbe di una dimensione volta a consapevolizzare lo spettatore e a coinvolgerlo nel processo critico e creativo. In tal modo, “lo spettatore che sta al gioco diventa ciò che i critici anglosassoni chiamano *insider*, cioè qualcuno «dall’interno», implicato nell’esistenza stessa del film – un “creatore immaginario”, in questo modo meno disposto alla critica lucida”.<sup>317</sup>

Ciò che contraddistingue il nuovo grado della comunicazione in epoca postmoderna, sarebbe piuttosto un altro carattere costante, che avrebbe a che fare col meccanismo di produzione e ricezione testuale dei prodotti culturali contemporanei: la loro supposta *circolarità*. Da tempo studiosi e filosofi hanno inteso il problema del significante/significato in termini di “circolazione del discorso”. Baudrillard correlava la (con) fusione medium/message a quella del mittente e del destinatario,

“suggerendo così la scomparsa di tutte le strutture duali, polari, che costituivano l’organizzazione discorsiva del linguaggio, tutta

---

<sup>315</sup> Ibidem.

<sup>316</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 29.

<sup>317</sup> Ivi, p. 31.



l'organizzazione determinata del senso, rinviando alla celebre griglia delle funzioni di Jakobson. *Il discorso « circola » è da prendere in senso letterale: vale a dire che non va più da un punto all'altro, ma percorre un ciclo che ingloba indistintamente le posizioni di emittente e ricevente*, ormai irreperibili in quanto tali. Così non c'è più istanza di potere, istanza emittente – il potere è qualcosa che circola e la cui origine non si trova più, un ciclo in cui si scambiano le posizioni di dominante e dominato in una reversione senza fine che è anche la fine del potere nella sua definizione classica. *La circolazione del potere, del sapere, del discorso, mette fine a ogni localizzazione delle istanze e dei poli.* [...] Così si esprime, per una simulazione inversa, il passaggio dall'« analizzato » all'« analizzante », dal passivo all'attivo, che non fa che descrivere l'effetto di vorticosità, di movimento dei poli, di circolarità in cui il potere si perde, si dissolve, si risolve in *manipolazione perfetta (non è più dell'ordine dell'istanza direttiva e dello sguardo, ma dell'ordine della tattilità e della commutazione).*<sup>318</sup>

L'ordine della tattilità menzionato da Baudrillard ricondurrebbe il discorso all'odierno sistema della comunicazione. Seguendo il suo ragionamento, sarebbe stato proprio l'intervento mass-mediatico ad aver cambiato irreparabilmente i parametri assoluti di emittente e ricevente, così come quelli di significante e significato dallo stato di particelle fondanti ogni sistema linguistico e comunicativo a quelle fluttuanti nella totalità dei referenti. Su questo punto, interviene anche Jullier che fa risalire l'intuizione già a Ferdinand de Saussure<sup>319</sup>, padre della linguistica generale:

La teoria postmoderna ha origine in primo luogo in Ferdinand de Saussure (1857-1913), che nel suo *Corso* ha esposto la «circolarità della lingua», cioè la facoltà che hanno le parole di rinviare ad altre parole più che alle cose che sono concepite disegnare – idea temibile se vi si riflette seriamente, e con la quale avevano già giocato gli scettici e i nominalisti. [...]. Certamente il *Corso* è più sottile e può portare a conclusioni diverse, ma la sua interpretazioni in termini di circolarità ha riscosso il favore di tutti. La lingua pare tanto più circolare, in verità, dal momento che i suoni sono serviti a forgiare le sue parole sembrano essere stati scelti a casaccio. [...] Come lo riassunse Saussure in una formula che ebbe il suo momento di gloria, bisogna arrendersi all'evidenza, un legame arbitrario lega il *significante* (parola) al *significato* (il riferimento al mondo che si sforza invano di fare). In queste condizioni si capisce che il significato fluttua, galleggia, *si dissemina*, e che noi prendiamo spesso il certo per l'incerto, lucciole per lanterne, la parola per la cosa.<sup>320</sup>

<sup>318</sup> Baudrillard, J., "La precessione dei simulacri", in *Simulacri e impostura*, cit., nota 13, pp. 94–95, corsivi miei.

<sup>319</sup> de Saussure, Ferdinand, *Cours de linguistique générale*, (publié par Charles Bally et Albert Sechehaye avec la collaboration de Albert Riedlinger), Payot, Lausanne, Paris 1916; trad. it. *Corso di linguistica generale*, Laterza, Bari 1967.

<sup>320</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, pp. 32–33.

Distinguere l'immagine o il suono referenziale non sembra più indispensabile, poiché il principio regolatore si vorrebbe già iscritto nella lingua, sistema circolare originario, contro il quale ogni arte, da quella figurativa fino al cinema e al computer, si era scontrata per validare il proprio sistema di funzionamento. I prodotti del postmoderno riproporrebbero un problema antico e trasversale del sistema linguistico interno alla cultura occidentale, il cui primo atto dissacratorio era venuto dall'avanguardia Dada degli anni Venti, rea di averne innescato la miccia delegittimante l'univocità.<sup>321</sup> Se era stata già la lingua a connettere arbitrariamente significanti a significati, ogni sistema culturale successivo ne ha presentato la medesima aporia, fino al momento di implosione.<sup>322</sup> Il corto circuito del sapere avrebbe visto la fluttuazione di tali relazioni, e dei segni che da esse derivano. Derrida, nell'anno di uscita di ben tre sue opere (1967)<sup>323</sup>, raccoglieva l'eredità saussuriana per approfondire il principio della *differenza*, che rappresentava esattamente "il fossato tra i segni e le cose, tra

---

<sup>321</sup> "Essendosi accontentato di acquistare un portabottiglie al Bazar de L'Hôtel de Ville, Duchamp riuscì a farlo esporre e consacrare dal mondo dell'arte – la storia è stranota, e innumerevoli testi vi fanno riferimento come a un gesto eroico (Duchamp ripeté l'exploit con altri oggetti, e in teoria *qualsiasi* oggetto può essere consacrato). Si può interpretare questo gesto in molti modi – impegna ancora oggi molti esegeti – ma esso sembra soprattutto andare nella direzione che ci interessa. Il portabottiglie pone l'*autonomia* del mondo dell'arte: un oggetto è consacrato opera perché l'Istituzione artistica ha deciso così, nello stesso modo in cui un prete battezza un bambino che unge con l'olio santo pronunciando la formula di rito. All'arbitrario del suono disegnato come parola (Saussure) corrisponde l'arbitrario dell'oggetto designato come opera (dada). Quanto al pensiero che il significato dell'opera è nell'essenza, è un'illusione, come nel caso delle parole. È nel gesto che la mette in contesto, nell'uso particolare che ne viene fatto, e nell'effetto prodotto. Il portabottiglie potrebbe essere cubico o fatto di legno, il risultato sarebbe lo stesso". Ivi, p. 33.

<sup>322</sup> È utile a tal proposito continuare a citare l'illuminante pensiero di Baudrillard riferito in precedenza: "Gigantesca circonvoluzione, circonlocuzione della parola, che equivale a un ricatto senza uscita, a una dissuasione senza appello del soggetto supposto parlare ma lasciato senza risposta, perché alle domande da lui poste si risponde ineluttabilmente: ma *lei* è la risposta, oppure: la sua domanda è già una risposta, ecc. – tutta la sofistica strangolante della captazione della parola, della confessione forzata, col pretesto di libertà d'espressione, del ribaltamento del soggetto sulla sua stessa interrogazione, della precessione della risposta rispetto alla domanda (sta qui tutta la violenza dell'interpretazione, come anche quella dell'autogestione conscia o inconscia della « parola ». Questo simulacro di inversione o di involuzione dei poli, questo sotterfugio geniale che costituisce il segreto di tutto il discorso della manipolazione, è dunque, oggi, in tutti i campi, il segreto di ogni nuovo potere nella cancellazione della scena del potere, nell'assunzione di tutte le parole da cui è venuta quella fantastica maggioranza silenziosa che è la caratteristica del nostro tempo – tutto questo ha indubbiamente avuto inizio nella sfera politica con il simulacro democratico, vale a dire con la sostituzione dell'istanza di Dio con l'istanza del popolo come origine del potere, e del potere come *emanazione* con il potere come *rappresentazione*". Baudrillard, J., "La precessione dei simulacri", in *Simulacri e impostura*, cit., nota 13, p. 95. Ancora la *rappresentazione*, dunque, stavolta del potere, realizzata a partire dall'avvento mass-mediatico, costituirebbe per Baudrillard l'origine della manifestazione dell'originario simulacro comunicativo (e circolare) inverato già dal sistema linguistico.

<sup>323</sup> Derrida, Jacques, *L'écriture et la différence*, Seuil, Paris 1967; trad. it. *La scrittura e la differenza*, Einaudi, Torino 1971; id., *La voix et le phénomène: introduction au problème du signe dans la phénoménologie de Husserl*, Presses Universitaires de France, Paris 1972; trad. it., *La voce e il fenomeno*, Jaca Book, Milano 1968; id., *De la grammatologie*, Les Editions de minuit, Paris 1967; trad. it., *Della grammatologia*, Jaca Book, Milano 1968. È indispensabile a tal punto citare un testo di Derrida che ben riassume il concetto di "disseminazione" come, *La dissemination*, Editions du seuil, Paris 1972; trad. it., *La disseminazione*, (a cura di Silvano Petrosino), Jaca book, Milano 1989.

le parole e il mondo al quale si ritiene facciano riferimento”.<sup>324</sup> Il significato, non più circoscritto alla relazione univoca tra due referenti, in tal modo si perde, espandendosi nella generale *circolazione* di tutti i segni, “nella loro *disseminazione*”.<sup>325</sup>

Il principio di *circolarità* quindi si estenderebbe a un duplice livello: quello della fabbricazione del linguaggio (significanti e significati fluttuano nell’etere della cultura), e quello della “comunicazione del messaggio”, nel rapporto emittente-destinatario. Nel primo caso il risultato verrà a coincidere con la liberazione dei referenti, tutto e il contrario di tutto sono esprimibili con le medesime parole, immagini e suoni. Nel secondo caso, le due marche tradizionali dell’enunciazione imploderanno l’una nell’altra: autore e destinatario-spettatore si annullano vicendevolmente in un meccanismo continuo e inglobante dove *il senso circola* senza più distinzione tra il *chi* e il *verso chi* o *cosa*.

L’interpretazione, chiave della citazione di secondo tipo, in quella postmoderna (3) perde senso e utilità, dimostrando l’appartenenza dell’operazione al principio della “circolarità dei segni”, in grado di annullare la vecchia separazione tra marche enunciative. La *citazione postmoderna* sembrerebbe riproporre l’aporia che è alla base della lingua e del cinema come suo surrogato audio-visivo.

La questione, includendo quelle forme testuali postmoderne che alterano il classico continuum causale e temporale delle strutture (database/ spazio navigabile), risulta estendibile anche al processo di *consumo* dei prodotti culturali.

Nel corso del secondo paragrafo si era approfondito il concetto di *consumo produttivo*, secondo cui il ricevente sarebbe in grado di introdursi nel processo generativo del senso attraverso varie modalità: una tipologia di consumo detta “percettiva” (che coincideva grosso modo con l’immersività e il recupero “tattile” dei prodotti postmoderni) e una seconda tipologia detta “ludica” che faceva capo ai fenomeni di fandom e intervento *ricreativo* dell’utente sul prodotto. Se ne aggiunge ora una terza, che si definirà del consumo “critico” che sostiene l’intervento attivo e il riconoscimento dello spettatore (come nella citazione 2), promuovendo una partecipazione di tipo decodificante/critica.

In tutte queste forme ricettive il principio di circolarità viene in ogni modo confermato: nel *consumo percettivo* lo spettatore è inglobato nella comunicazione tramite vibrazioni sensoriali e bagni sonori euforizzanti; nel *consumo ludico* deve ricomporre i materiali con-testuali al film (con la produzione di un nuovo modello tramite annullamento o moltiplicazione del prototipo, “fan culture”), oppure può goderne il gioco ludico e basta, saltando da un dato all’altro del testo; infine, nel *consumo critico* è necessario che egli traduca, interpreti, ricollochi e critichi ciò che vede-ascolta, pena il termine della comunicazione. In ognuno di questi casi il prodotto culturale ha generato forme precise di *circolazione del senso e delle marche enunciative* che ne sono garanti.

---

<sup>324</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, p. 34.

<sup>325</sup> *Ibidem*.

È ciò che Jullier definisce con la caratteristica “doppia codificazione”<sup>326</sup> del postmoderno, ossia un *sistema di gioco* a due livelli che permette di citare (usare un primo codice cui se ne aggiunge un secondo, coincidente con quello del testo citato) senza necessitarne la codificazione ai fini della comprensione: vale a dire, le immagini non è importante vengano riconosciute dallo spettatore, basta godere di esse a un livello di comunicazione superficiale. Se lo farà, tanto meglio, ma se decide di non farlo, egli non perderà nulla del contenuto emesso dal primo codice. L’esempio de *Le iene* è ancora calzante, e costituisce un modo ulteriore per confermare la *circolarità del sistema* nel quale emittente e ricevente annullano le loro differenze all’interno di un *circuito di fabbricazione del senso* già di per sé *fluttuante*. Se, allora, la citazione allusiva (2) potrebbe riconoscersi nella tipologia di consumo critico, la citazione postmoderna (3) rientrebbe sia nel ludico (se non è riconosciuta) che nel critico (se lo spettatore riesce a ricollocarla nel suo ambito di provenienza e rinenunciarla nella “nebulosa di contenuto” del testo attuale). La *citazione attualizzante* è sempre un’operazione intertestuale ambigua ed comunque funzionante, non fondandosi sulla conoscenza del suo spettatore.

Il discorso sulla “dimensione circolare” dei processi culturali e il progressivo affievolirsi delle marche fissate di enunciazione, era già stato avviato da studiosi che analizzavano il testo filmico come “sistema aperto”, dove alla nozione di “codice” si sostituiva quella di “competenza”, e all’idea di spettatore-decodificatore quella di un più autentico “interlocutore”.<sup>327</sup> In epoca postmoderna,

<sup>326</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 22.

<sup>327</sup> Il riferimento va alla riflessione di studiosi come Francesco Casetti, che riconosce le caratteristiche di un sistema comunicativo improntato alla *circolarità*: “C’è una frattura che attraversa l’intera superficie, una linea di confine che spacca a metà il territorio. Da un lato si pensa allo spettatore come a un *decodificatore*: qualcuno che deve e che sa decrittare un gruppo di immagini e di suoni [...]. Dall’altro lato si pensa allo spettatore come a un *interlocutore*: qualcuno a cui indirizzare delle proposte e da cui attendere un cenno d’intesa [...]. Ancora, col mutare del profilo dello spettatore muta contemporaneamente il modo di intendere il suo intervento: se prima si credeva che per affrontare le immagini e i suoni bastasse il possesso di un cifrario – e cioè di un repertorio di segnali, di una lista di corrispondenze tra significanti e significati, di una tavola di possibili associazioni di segni – adesso si crede necessaria anche una conoscenza in grado di padroneggiare l’intera situazione [...]: in una parola, un sapere aperto, che a una sintassi e a un lessico affianchi un’enciclopedia. Dunque non si ragiona più in termini di ricorso a un codice – sistema rigido, che risponde soltanto delle occorrenze palesi – ma in termini di competenza – insieme di regole che restituiscono in tutta la sua ricchezza quanto sta alla base della produzione e della ricezione di un discorso. [...] Pensiamo al film: ben lontano dall’essere un universo chiuso in se stesso, fiero della propria autonomia e della propria autosufficienza, [...] esso possiede una propria intrinseca disponibilità. [...] Il film insomma *si dà* a vedere: istituisce la propria destinazione – il proprio destino – come meta da raggiungere e come sponda su cui rimbalzare. Il medesimo tragitto vale anche per lo spettatore: bisogna solo invertire il senso della marcia. [...] Prendiamo le nozioni di testo e di interlocutore nella loro valenza più ampia [...]. [...] Come si vede, il dilemma tra i due itinerari sembra obbligare a una sorta di circolarità: non si può inseguire una figura senza trovarsi a contatto con l’altra; non si può compiere un’opzione senza tener conto delle sue alternative. Se questa è la strada, il bisogno di un interlocutore da parte di un testo va inteso sia come la ricerca di una presenza da riassorbire poi nel gioco, sia come la proposta di un disegno da far valere poi come guida alla fruizione: il richiamo a un individuo in carne ed ossa e la messa a punto di una costruzione simbolica, pur rappresentando due soluzioni distinte, sono insomma pronte a interagire”. Casetti, Francesco, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore* [1986], Bompiani, Milano 2001, pp. 13, 15, 16, 17, 20. Si inserisce nel discorso con medesime conclusioni, la riflessione di Guglielmo Pescatore riguardo la presenza di una rete citazionale nel

tuttavia, alla circolarità aperta del sistema comunicativo del cinema, subentra un processo di *fluttuazione del senso* che avviene a monte, in cui appare più chiara la consapevolezza che quelle marche enunciative non esistano più in quanto tali poiché sarebbe il criterio di produzione del significato a modificarsi radicalmente. Bisognerebbe riconsiderare, a questo punto, il dibattito sulla forma-autore e la sua effettiva pertinenza nel mutato assetto formale e comunicativo del cinema contemporaneo, nei termini di “marchio-brand”.<sup>328</sup>

Ma la questione non è conclusa. La peculiarità della *citazione postmoderna* renderebbe noto un altro processo in atto nel sistema culturale come nel cinema, che verrebbe a modificare la struttura classica della *memoria storica* (ovvero la forma interna del *tempo* del – e nel – medium cinematografico).

Se il sistema implode giungendo a fluttuazione, ciò avviene anche perché nei film contemporanei, grazie anche all’osmosi in atto tra cinema e computer, si assisterebbe a una progressiva inversione nell’uso e nella pertinenza delle due dimensioni semiologiche del *sintagma* e del *paradigma*.<sup>329</sup> La questione necessita di un breve approfondimento preliminare di tali concetti. Seguendo Manovich, che usa l’esempio del linguaggio naturale, “colui che parla emette un suono collocando una serie di elementi, uno dopo l’altro, in una sequenza lineare. Questa è la dimensione sintagmatica”.<sup>330</sup> Gli elementi sintagmatici fanno capo a una serie di insiemi atti a raggrupparli: tali insiemi costituiscono invece i paradigmi.

Gli elementi della dimensione sintagmatica vengono correlati *in presentia*, mentre gli elementi della dimensione paradigmatica vengono correlati *in absentia*. Nel caso della frase scritta, le parole che la compongono esistono materialmente sulla carta, mentre gli insiemi paradigmatici a cui appartengono quelle parole esistono solo nella mente di chi scrive e chi legge. Analogamente, nel caso dell’abbigliamento, gli elementi che lo compongono – come la gonna, la camicetta e la giacca – esistono solo nell’immaginazione

---

cinema contemporaneo che sarebbe causa dell’assorbimento di entrambi i ruoli di spettatore e autore nelle dinamiche generative-ricettive dei prodotti postmoderni: “In definitiva, il cinema postmoderno chiede allo spettatore di mettere in gioco la propria enciclopedia di competenze intertestuali e intermediali per partecipare al gioco dei rimandi, ma allo stesso tempo lo invita a sospendere l’incredulità e a lasciarsi essere protagonista dello spettacolo di cui si sta fruendo”. Pescatore, G., *L’ombra dell’autore*, cit., p. 150.

<sup>328</sup> Si rimanda al paragrafo 3.1 sulla riflessione riguardo l’autore.

<sup>329</sup> Una definizione esauriente delle due categorie semiologiche del *sintagma* e *paradigma* e loro applicazione al cinema, proviene da Christian Metz in, *Semiologia del cinema*, cit., in particolare, “Il cinema: lingua o linguaggio?” e “Problemi di denotazione nel cinema di finzione”, in cui si ritrova l’analisi degli otto tipi sintagmatici. Gilles Deleuze così descrive brevemente le due categorie: “In compenso, si troveranno nel cinema tratti di linguaggio che si applicano necessariamente agli enunciati, come regole d’uso, nella lingua e fuori di essa: il sintagma (congiunzione di unità relative presenti) e il paradigma (disgiunzione di unità presenti con unità comparabili assenti). La semiologia del cinema sarà la disciplina che applica alle immagini modelli relativi al linguaggio, soprattutto sintagmatici, quasi a formare uno dei loro “codici” principali. Si percorre così uno strano circolo, perché la sintagmatica presuppone che l’immagine sia di fatto assimilata a un enunciato, ma in quanto è proprio lei a renderla di diritto assimilabile all’enunciato”. Deleuze, Gilles, *Cinéma 2 – L’image-temps*, Éditions de Minuit, Paris 1985; trad. it., *L’immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1989, p. 38.

<sup>330</sup> Manovich, L., *op. cit.*, p. 286.

dell'osservatore. Dunque il sintagma è esplicito mentre il paradigma è implicito; il primo è reale, il secondo è immaginario.<sup>331</sup>

Se questo è vero, le narrazioni cinematografiche seguono il medesimo modello. In un film come in un racconto scritto, le frasi come le singole scene compongono una serie di sintagmi che è possibile vedere, ossia sono presenti e tangibili, laddove i loro paradigmi di appartenenza sarebbero solo immaginabili, mai concreti. La logica e la forma del *database*, tuttavia, verrebbe a interrompere questo meccanismo, manipolandolo in direzione opposta.

In altri termini, il database di opzioni a cui si attinge per costruire la narrazione (il paradigma) è implicito; mentre la narrazione effettiva (il sintagma) è esplicito. I nuovi media invertono questa relazione. Al database (il paradigma) viene data un'esistenza materiale, mentre la narrazione (il sintagma) viene dematerializzata. Il paradigma viene privilegiato, il sintagma passa in secondo piano. Il paradigma è reale, il sintagma è virtuale. Considerate il processo di progettazione dei nuovi media. *La progettazione di qualunque nuovo oggetto mediale comincia dall'assemblaggio di un database di possibili elementi da utilizzare [...]. Questo database è il centro della progettazione e consiste nella combinazione di materiale originale e di repertorio: bottoni, immagini, sequenze video e audio, oggetti in 3-D, comportamenti, etc. [...] Il paradigma viene privilegiato rispetto al sintagma anche dagli oggetti interattivi che presentano simultaneamente all'utente una serie di opzioni e interfacce.*<sup>332</sup>

La nuova struttura narrativa dei nuovi media si presenta costruita mediante *collegamento di vari elementi del database-paradigma*, ordinati in modo tale da progettarne una traiettoria che consenta all'utente di spostarsi da un dato all'altro. La vecchia narrazione di sintagmi diviene la narrazione postmoderna che unisce paradigmi reali, visibili e concreti. "L'utente si trova davanti al paradigma completo, con tutti gli elementi ben ordinati in un menu".<sup>333</sup>

Eppure, privilegiando la dimensione paradigmatica mediante la resa esplicita dei diversi gruppi di paradigmi, le interfacce interattive risultano tuttavia ancora organizzate secondo la dimensione "sintagmatica". E questo, ancora secondo Manovich, avverrebbe per via della loro dipendenza dal medium cinematografico che per più di un secolo aveva rappresentato l'unico modello di immagine aggregativa di dati e archivi-dati.

Le interfacce interattive privilegiano la dimensione paradigmatica e spesso rendono anche espliciti i gruppi paradigmatici. *Eppure sono ancora organizzati secondo la dimensione sintagmatica.* Sebbene l'utente effettua delle scelte su ogni nuovo schermo che gli appare

---

<sup>331</sup> Ivi, p. 287.

<sup>332</sup> Ivi, pp. 287–288, corsivi miei.

<sup>333</sup> Ivi, p. 288.

davanti, *il risultato finale è una sequenza lineare lungo la quale si muove. Questa è la classica esperienza sintagmatica.* [...] Perché i nuovi media insistono su una sequenzialità simile a quella del linguaggio? La mia ipotesi è che seguono l'ordine semiologico predominante del Novecento, quello del cinema. [...] il cinema ha sostituito tutte le altre forme narrative con una narrazione sequenziale, una linea di montaggio in cui le inquadrature appaiono sullo schermo una dopo l'altra.<sup>334</sup>

I nuovi media mostrano le antiche forme paradigmatiche invisibili presentandole secondo una serie di sequenze sintagmatiche, attraverso una sorta di azzeramento delle loro condizioni differenzianti di partenza. Presentano, dunque, linee sintagmatiche di forme paradigmatiche, vale a dire *sintagmi di paradigmi*. Le due dimensioni, ancora distinte in teoria, apparirebbero paritarie perché *simultanee*. Lo stesso accade alla dimensione storica della *memoria* (il "tempo"), compresa quella *cinematografica*, con l'apporto significativo proveniente dall'uso della citazione postmoderna.

Nel corso della sua evoluzione il medium cinematografico, linearizzando una serie di informazioni audio-visive e assorbendo parallelamente forme testuali tipiche della logica aggregativa del computer (database e spazio navigabile)<sup>335</sup>,

---

<sup>334</sup> Ivi, pp. 288–289, corsivi miei.

<sup>335</sup> È significativo ai fini di questo discorso menzionare un dubbio analogo esplicitato da Deleuze rispetto alla dimensione narrativa (e sua derivazione linguistica) del cinema, e la discussione sulle strutture sintagmatiche come vengono intese da Metz: "La prima difficoltà concerne la narrazione: essa non è un dato apparente, nemmeno storicamente acquisito, delle immagini cinematografiche in generale. Certo, non sono in discussione le pagine in cui Metz analizza il dato storico del modello americano formatosi come cinema di narrazione. Egli riconosce che questa stessa narrazione presuppone indirettamente il montaggio: esistono infatti molti codici relativi al linguaggio che interferiscono con il codice narrativo o la sintagmatica (non solo il montaggio, ma la punteggiatura, i rapporti audiovisivi, i movimenti di macchina...). Analogamente, Christian Metz non incontra difficoltà insormontabili nel rendere conto dei disturbi intenzionali di narrazione nel cinema moderno, basta invocare dei cambiamenti di struttura nella sintagmatica. La difficoltà sta dunque altrove: per Metz infatti la narrazione rinvia a uno o più codici come a determinazioni linguistiche latenti, da cui essa discende nell'immagine a titolo di dato apparente. Al contrario, a noi sembra che la narrazione sia soltanto una conseguenza delle stesse immagini apparenti e delle loro combinazioni dirette, mai un dato. La narrazione cosiddetta classica deriva direttamente dalla composizione organica delle immagini-movimento (montaggio), o dalla loro specificazione in immagini-percezione, immagini-afezione, immagini-azione, secondo le leggi d'uno schema senso-motorio. [...] La narrazione non è mai un dato apparente delle immagini, o l'effetto di una struttura che le sottende; è una conseguenza delle immagini apparenti stesse, delle immagini sensibili in sé, così come si definiscono, prima di tutto, per sé. L'origine della difficoltà sta nell'assimilazione dell'immagine cinematografica a un enunciato. Questo enunciato narrativo, dunque, agisce necessariamente per somiglianza o analogia e, per quanto proceda con dei segni, questi sono "segni analogici". La semiologia necessita dunque di una doppia trasformazione, da una parte la riduzione dell'immagine a un segno analogico appartenente a un enunciato, dall'altra la codificazione di questi segni per mettere allo scoperto la struttura relativa al linguaggio (non analogica) sottostante a questi enunciati. Tutto avverrà tra l'enunciato per analogia e la struttura "digitale" o digitalizzata dell'enunciato". Deleuze, G., *L'immagine-tempo*, cit., pp. 38–39. Nel momento in cui Deleuze mette in dubbio l'assimilazione dell'immagine cinematografica a un enunciato e il suo intrinseco statuto narrativo, sembra che la sua riflessione faccia un passo in avanti verso l'attestazione di una struttura dell'immagine e del film da considerarsi un'insieme (raccolta) di *immagini-movimento* e *immagini-tempo* solo *illusoriamente narrative*, che in realtà si danno come *aggregazione cumulativa o catalogale di dati* cui è attribuito soltanto in seguito il

avrebbe provocato l'*appiattimento* della *dimensione paradigmatica* insita nella *memoria storica*<sup>336</sup> propria (e collettiva), mutuando il vettore temporale in una serie sintagmatica, e quello spaziale in una serie paradigmatica. Si tratta di un'operazione lenta che percorre lo sviluppo intrecciato dei media destinati all'archiviazione e immagazzinamento dei dati, e che oggi mostra le evidenti conseguenze a livello delle due dimensioni esperienziali fondamentali, lo spazio e il tempo. L'uso della citazione nei prodotti contemporanei aiuta a comprendere meglio questo meccanismo: quasi sempre celata, essa trasferisce un testo A in un testo B, favorendo un processo di *simultaneizzazione* dovuto al livellamento delle temporalità del testo A (da cui la citazione proviene) e del testo B (in cui si inserisce). Il testo B si presenta come il luogo di uniformazione della dimensione storica (e della memoria) appartenente al cinema stesso.

Se il medium cinematografico aveva prodotto da subito forme di memoria autoreferenziali che ne costituivano la dimensione paradigmatica, questi paradigmi sono rientrati nel film contemporaneo appiattendosi al livello di sintagmi di quella stessa memoria. I prodotti postmoderni produrrebbero *forme di*

---

valore di enunciati. Questo dimostrerebbe sia la pertinenza della *forma-database* come strumento aggregativo di dati-storie, che è la teoria qui proposta, sia quella del qui tentato scardinamento delle tradizionali dimensioni di sintagma e paradigma, che a quel modello narrativo si riferivano.

<sup>336</sup> Interviene ancora Deleuze a dare ipoteticamente conferma di quanto sostenuto in proposito del coefficiente di variabilità delle dimensioni di sintagma e paradigma nel cinema postmoderno: "Metz sottolineò la debolezza della paradigmatica e la predominanza della sintagmatica nel codice narrativo del cinema, cfr. *Semiologia...*, *op. cit.*, pp. 110, 150. Ma i suoi allievi si propongono di mostrare che *se il paradigma acquista un'importanza propriamente cinematografica si producono altri modi di narrazione, "disnarrativi"*. Deleuze, G., *L'immagine-tempo*, cit., nota 3, p. 38, corsivi miei. Se il filosofo da un lato fa notare che questa condizione non porta alcun cambiamento nei postulati della semiologia, tuttavia sostiene la possibilità che il paradigma acquisti "un'importanza propriamente cinematografica" all'interno dei testi filmici. Detto questo, i testi in causa, sembrano rispondere alla tipologia definita del *database*, e in particolare a quella costruita su una intensa rete citazionale. Una simile occorrenza, secondo la teoria qui proposta, provocherebbe non solo un'interruzione nella tradizionale linearità sintagmatica (alterandone il corso con modalità "disnarrative"), ma anche una sorta di livellamento delle due dimensioni, esplicito ulteriormente da un processo di *simultaneizzazione del tempo* e della *memoria cinematografica*. Interessante ai fini di questo discorso anche la riflessione sul concetto di "narrazione/visione", che conduce Guglielmo Pescatore a riferirsi in termini di "statuto presentazionale" delle immagini (con riferimento al cinema delle origini). "[...] si può dire che in quest'ambito viene attribuito all'immagine cinematografica, almeno rispetto a quel caso particolare che è il cinema delle origini, uno statuto *presentazionale* piuttosto che narrativo. Ciò significa che il ruolo dell'immagine cinematografica è quello di apparire, di darsi a vedere, e la sua funzione specifica risiede nel creare una sorta di *spettacolo della visione* essenzialmente prenarrativo o antinarrativo". Pescatore, G., *Il Narrativo e ...*, cit., p. 2. Il discorso di Pescatore si ricollega sia a quello di Deleuze, che contesta a Metz il riferimento obbligato alla struttura narrativa di ogni enunciato cinematografico, sia alla questione della possibilità per un'immagine di darsi come "mostrazione" di sé stessa, carattere che si risconterà nello sguardo del database, paragrafo 6.3. Inoltre, rispetto alla natura sintagmatica nel cinema, lo studioso, partendo da un'ottica semiotica, scrive: [Bisogna] "considerare l'immagine cinematografica come un oggetto bifronte, dotato di due diversi regimi semiotici. Da un lato un regime non isologico che si struttura secondo modalità omologhe a quelle della lingua [...]. Dall'altro un regime isologico in cui il senso si pone nell'immagine e fuori dalla lingua, come significazione immediata, ossia non mediata dal linguaggio, e che si dà come senso visivo o percettivo, organizzandosi, piuttosto che in grandi unità narrative, secondo una sintassi essenzialmente prenarrativa [...]". Ivi, pp. 8-9. La "sintassi del senso visivo o percettivo essenzialmente prenarrativa", verrebbe dunque a coincidere con la fusione/azzeramento delle dimensioni del paradigma e del sintagma proposta in questa sede nell'analisi della *citazione attualizzante* nel film postmoderno.



*memoria sintagmatica*, nella misura in cui installano nella traiettoria lineare della narrazione-database frammenti di paradigmi convertiti in sintagmi, manipolando irrimediabilmente la forma della memoria cinematografica e storica tout court (che da essere un insieme di paradigmi passa a presentarsi come l'accostamento di più sintagmi).<sup>337</sup>

I *sintagmi fluttuanti di memoria* costituiscono la nuova dimensione della memoria e del tempo del cinema in epoca postmoderna. Seguendo Negri:

Attraverso il fenomeno ormai standardizzato della citazione (ma anche della ripresa, del rifacimento e del ricalco), il *postmoderno restituisce un'immagine sincronica di ogni storia e di ogni possibile memoria*. Si lavora quindi sempre più sull'enfasi della memoria, considerata come archivio del passato, sulla consapevolezza che anche il più immediato presente è già registrato, conservato nel momento stesso in cui è prodotto. Spazio e tempo (intertestualità e memoria) vengono attraversati in una rete di rimandi e rinvii.<sup>338</sup>

Se la rete di rimandi e rinvii è resa in modo simultaneo (livellando il tempo del film in corso con quello della citazione quasi sempre invisibile), è la memoria (il tempo e la storia del cinema) a cambiare statuto, a diventare cioè forma sintagmatica e visibile grazie ai link esposti dalla narrazione-database, e non più il paradigma di riferimento cui rimandare i singoli sintagmi. È il processo di

---

<sup>337</sup> Una versione analoga dei fatti, proviene dall'analisi di Fredric Jameson sulla costruzione del senso nei prodotti culturali come negli individui in epoca postmoderna, la quale sembrerebbe affiliarsi alla diagnosi *schizofrenica* così come viene descritta da Lacan. "La descrizione della schizofrenia data da Lacan mi torna molto utile qui [...]. Molto brevemente, Lacan descrive la schizofrenia come un collasso nella catena significante, ossia nel concatenarsi della serie sintagmatica dei significati che costituisce un enunciato dotato di senso. [...] La sua concezione della catena significante presuppone uno dei principi basilari (e una delle più grandi scoperte) dello strutturalismo saussuriano, ossia l'affermazione che il senso non è costituito da una relazione biunivoca tra significante e significato, tra la materialità della lingua, una parola o un nome, e il suo referente o concetto. Da questo nuovo punto di vista, il senso è generato dal movimento da Significante a Significante: ciò che chiamiamo generalmente il Significato – il senso o il contenuto concettuale di un enunciato – va visto adesso come un significato-effetto, come il miraggio oggettivo della significazione, generato e proiettato dalla relazione dei Significanti tra loro. Quando questa relazione collassa, quando il legame nella catena significante si spezza, allora si ha la schizofrenia come collasso nella catena significante, che si riduce in frantumi di significanti distinti e irrelati. [...] Quindi, cojulliern il collasso della catena significante, lo schizofrenico è ridotto a un'esperienza di Significanti puramente materiali o, in altre parole, di una serie di presenti puramente irrelati nel tempo". Jameson, F., *Il postmoderno o la logica culturale del tardocapitalismo*, cit., pp. 53, 54, 55. Non siamo lontani dai risultati analizzati con la forma citazionale del cinema e dei prodotti culturali postmoderni. Il collasso della catena significante, descritta in termini psicanalitici (lacaniani) anche come "schizofrenia", non constata solo l'alterazione e il collasso del legame tra le due componenti, ma, a monte, prevede anche una manipolazione alterante dei gruppi originari della significazione quali i paradigmi e i sintagmi. E qui Jameson sembra confermare non solo la discussione sulla circolarità e fluttuazione più volte chiamata in causa a proposito degli audio-visivi, ma anche la questione, qui sostenuta, incentrata sulla manipolazione strutturale della *memoria storica culturale* (e cinematografica) che, *da costituirsi di forme paradigmatiche correlate, viene ora fatta rientrare nella linearità sintagmatica dei prodotti filmici contemporanei*. Il concetto di *tempo* e suoi correlati (in primis il senso di *Storia*), vedranno le conseguenze più gravi di tali premesse.

<sup>338</sup> Negri, A., *op. cit.*, pp. 88 – 89, corsivi miei.

*simultaneizzazione del tempo*, insito nella citazione, a caratterizzare tale cambiamento. Per questa ragione, studiosi come Jullier e Calabrese parlano di rete citazionale in grado di “riscrivere la storia” e il passato. I frammenti narrativi di cui si compone un film corrispondono infatti a una *serie di segmenti di memoria allineati e simultanei*: il tempo e la memoria cinematografica, grazie al database e alla citazione, risultano spazializzati mediante esibizione della loro dimensione sintagmatica. Sono tutti uguali: presente e passato, come sintagma e paradigma, sarebbero collocati sul medesimo livello. L'estetica della ripetizione postmoderna mostra anche in questa inversione il suo peculiare *coefficiente di perversione*, come era avvenuto con la peculiare rete citazionale del testo filmico postmoderno.

In conclusione, se il cinema è in grado di mostrare le *forme della memoria sintagmatica*, è perché sarebbe in grado di collocare le vecchie dimensioni di sintagma e paradigma, prima vincolate da condizioni di visibilità (in presentia) e invisibilità (in absentia), all'interno di una sequenza lineare paritaria e livellante in cui i due concetti verrebbero a coincidere. Esattamente come accade oggi più visibilmente grazie ai nuovi media.

#### **5.4. Soggettive, Oggettive, P.O.V. Postmoderni: Sguardi proibiti, Prospettive dell'irrepresentabilità**

In un contesto in cui l'occhio ha perso credibilità e l'udito detta il ritmo del visivo, l'immagine lascia il carattere di traccia del reale per mostrare la manipolazione dei referenti e la citazione appiattisce la memoria storica del medium per farne una serie di sintagmi identici, la macchina da presa sortisce il mutamento con l'intervento di punti di vista artificiali, quasi sempre impossibili. È il sintomo della definitiva perdita di potere scopico da parte di un mezzo che dello sguardo aveva fatto percezione fondante la propria artisticità, e che ad esso ora antepone non più la messa in forma di una realtà da riconoscere, bensì la creazione di un regime simulatorio da condividere mediante partecipazione. Lo spettatore non può che rientrare in questo meccanismo, adoperando una triplice possibilità di (inter)azione: uno *sguardo ludico*, di puro divertimento nel quale egli è trasportato da un dato all'altro, uno *sguardo critico*, che implica un tentativo interpretativo-decodificatore che presuppone ancora distanza dall'oggetto, e infine un semplice *sguardo percettivo-partecipativo*, nel quale lo spettatore si inserisce attivamente nel processo di fabbricazione di senso e percezioni.

La frattura tra universo finzionale e universo reale viene dunque diegetizzata, raccontata, simulata, attraverso conversazioni fittizie distribuite all'inizio, alla fine o lungo l'intero arco del testo. Si determina così una sorta di tensione irrisolta tra finzione e realtà, tra verosimiglianza e simulazione, dove la distinzione fra vero e falso si

trasforma in un gioco simulacrale di apparenze, in cui diventa difficile districarsi. Questa infinita possibilità di rinvii al reale, questo portare dentro il quadro ciò che per definizione, dovrebbe stare fuori *crea un labirinto in cui l'aleatorietà dei confini tra finzione e rappresentazione, tra mistificazione e veridicità apre le porte a uno spettatore sempre più disincantato*. [...] Si genera così un processo di *derealizzazione*: ci si occupa sempre meno della realtà oggettiva e della vita del mondo e sempre più dei percorsi di produzione del racconto.<sup>339</sup>

Il processo di *derealizzazione* citato da Negri, viene a coincidere col progressivo scollamento dell'immagine cinematografica dalle antiche coordinate aderenti al reale (traccia): è la visione di un prodotto autosufficiente, svincolato da qualsiasi referente concreto, e sempre più vicino alla sintesi algoritmica che non alla realtà fenomenica. Lo dimostra la nuova sintassi delle inquadrature in atto nei film contemporanei, orientata frequentemente verso il paradosso irreal e la vorticosità sensazionalistica.

La soggettiva<sup>340</sup> entrata in regime postmoderno (1) sarebbe la prima, essenziale forma filmica a mostrare i segni della crisi del visivo: essa costituisce "la figura che, più di ogni altra, simula una totale coincidenza fra lo sguardo dello spettatore e quello di un personaggio".<sup>341</sup> Nel cinema contemporaneo appare evidente che questo rapporto prima univoco e fisso subisce un netto mutamento: primo, perché ciò che viene visto in soggettiva può non provenire da occhi umani,

---

<sup>339</sup> Negri, A., *op. cit.*, pp. 26, 28, corsivi miei.

<sup>340</sup> Si riporta un brano particolarmente esplicativo della natura, uso e significati semiologici della configurazione enuciazionale detta *soggettiva*: "Che cosa è infatti la soggettiva? Offrendo le proprie immagini attraverso gli occhi di qualcuno, il film mette in scena il punto di vista da cui va preso; rende esplicito il fatto di darsi, e figurativizza la propria destinazione. [...] mentre l'enunciatore rimane un presupposto tacito, l'enunciatario si sincretizza con una componente dell'enunciato, assegnandole così la funzione di osservatore e promuovendola a narratario. Il risultato è che lo spettatore ipotizzato dal film si cala in un personaggio: ne mutua l'attività percettiva, ne segue i passi, ne adotta gli atteggiamenti. [...] Nella pratica, questa regola potrà esprimersi in due modi: quale condizione minima si richiederà la presenza di due elementi distinti nell'ambito di una stessa inquadratura, l'uno che offre un campo visivo nella sua letteralità, l'altro che rimanda per metonimia all'occhio che vede [...]; quale condizione più comune, si richiederà invece la presenza di due diverse inquadrature, l'una riferita a quanto è scorto, l'altra a chi scorge, legate in termini di spazio e di tempo e disposte fianco a fianco". Casetti, F., *Dentro lo sguardo*, cit., pp. 75, 81. E ancora sull'uso della soggettiva: "Ne derivano un vedere "limitato" (in quanto legato alla visione del personaggio), un sapere "infradiegetico" (e cioè calato completamente nel vissuto di chi sta in scena: si sa quello che sa il personaggio, oltre che a vedere con i suoi occhi), e infine un credere "transitorio" (poiché destinato a durare quanto dura la credibilità di chi è in campo)". Casetti, F., Di Chio, F., *op. cit.*, p. 248. Per un approfondimento sulle nozioni di enunciatore/enunciatario, narratore/narratario, cfr. il paragrafo 3, "Il nome del destinatario", all'interno del capitolo 2, "Sullo schermo, davanti allo schermo", pp. 39 – 51 del medesimo studio.

<sup>341</sup> Canova, G., *op. cit.*, p. 74. Per una analisi approfondita della *soggettiva* e del suo specifico *pov* (punto di vista) si rimanda a: Metz, Christian, *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film*, Klincksieck, Paris 1977; trad. it., *L'enuciazione impersonale, o il luogo del film*, ESI, Napoli 1995; Branigan, Edward, *Point of View in the Cinema. A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Mouton, Berlin-New York-Amsterdam 1984; Cuccu, Lorenzo e Sainati Augusto, (a cura di), *Il discorso del film*, ESI, Napoli 1987; Chatman, Seymour, *Story and Discourse*, Cornell University Press, Ithaca-London 1978; trad. it., *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Pratiche, Parma 1981, pp. 167 e seg.

bensì da oggetti inanimati di cui si tenta di riprodurre le prospettive paradossali o da soggetti cyborg dotati di tecnologie futuristiche (*soggettive irrepresentabili*), e secondo perché ciò che è inquadrato si presenta a tal punto distante dalla realtà da mettere in dubbio la verosimiglianza di chi produce quello sguardo e ovviamente di ciò che vede (*soggettive bugiarde*), pur essendo riproposte nella diegesi senza alcun apparente squilibrio. È l'applicazione del paradigma di manipolazione interno al postmoderno a modificare in via definitiva le configurazioni tradizionali del lessico cinematografico. Esempi del primo tipo, *soggettive irrepresentabili* (a), provengono da un'eccezionale quanto numerosa casistica di film che riporta le soggettive di proiettili, frecce o forbici (*Matrix*, *Robin Hood: Principe dei ladri*<sup>342</sup>, *La casa*, *Nikita*<sup>343</sup>, *Pronti a morire*<sup>344</sup>), di insetti o animali in genere (*L'occhio del gatto*<sup>345</sup>, *Beethoven*<sup>346</sup>, *Il professore matto*<sup>347</sup>, *Phenomena*<sup>348</sup>), di oggetti vari come palle da bowling o pacchi postali (*Il grande Lebowski*<sup>349</sup>, *Cast Away*<sup>350</sup>) e include infine le soggettive di esseri biomeccanici, come gli sguardi soggettivizzati dei *Terminator*<sup>351</sup> nei film omonimi, le visioni in squid di *Strange Days*<sup>352</sup> (o quelle simili di *Nirvana*<sup>353</sup>), o quelle a metà tra umano e inumano in *Small Soldiers*<sup>354</sup>.

La soggettiva di secondo tipo, detta *bugiarda* (b), è quella, più rara, che implica la visione di un sguardo "a entrare" addotto a un personaggio, ma che in realtà si rivela bugiardo poiché svela l'inverosimiglianza di entrambi, produttore di sguardo e oggetto guardato; il racconto, tuttavia, continuerebbe a procedere senza alcuna lacerazione. Non si tratta di oggettive irreali perché sono sempre precedute da inquadrature di personaggi che si fanno carico di padroneggiare quello sguardo, presentandosi cioè ancorate a un punto di vista preciso e identificabile: sono ancora parte a tutti gli effetti della configurazione delle soggettive. Tuttavia intervengono ad alterarne l'intima essenza. Esempio, l'inquadratura di entrata nel cubo blu in *Mulholland Drive*. Immediatamente prima, la protagonista, Rita, ha in mano il cubo, lo apre e ci guarda dentro cercando di intravederne il contenuto. Subito dopo la mdp entra nel nero del cubo, ed è chiaro il suggerimento che sia la donna a entrarvi. Si tratta evidentemente di uno sguardo bugiardo, che lascia tuttavia per un attimo il dubbio amletico se

<sup>342</sup> *Robin Hood: Principe dei ladri* (Robin Hood: Prince of Thieves, 1991) di Kevin Reynolds.

<sup>343</sup> *Nikita* (Id., 1990) di Luc Besson.

<sup>344</sup> *Pronti a morire* (The Quinck and the Dead, 1995) di Sam Raimi.

<sup>345</sup> *L'occhio del gatto* (Cat's Eye, 1985), di Lewis Teague.

<sup>346</sup> *Beethoven* (Id., 1992) di Briant Levant.

<sup>347</sup> *Il professore matto* (The Nutty Professor, 1996) di Tom Shadyac.

<sup>348</sup> *Phenomena* (Id., 1985) di Dario Argento.

<sup>349</sup> *Il grande Lebowski* (The Big Lebowski, 1998) di Ethan e Joel Coen.

<sup>350</sup> *Cast Away* (Id., 2000) di Robert Zemeckis.

<sup>351</sup> *Terminator* (The Terminator, 1984) di James Cameron; *Terminator 2 - Il giorno del giudizio* (Terminator 2: Judgement Day, 1991) di James Cameron; *Terminator 3 - Le macchine ribelli* (Terminator 3: Rise of the Machines, 2003), di Jonathan Mostow; *Terminator Salvation: The Future Begins* (Id., 2006) di Jonathan Mostow.

<sup>352</sup> *Strange Days* (Id., 1995) di Kathryn Bigelow.

<sup>353</sup> *Nirvana* (1997) di Gabriele Salvatores.

<sup>354</sup> *Small Soldiers* (Id., 1988) di Joe Dante.

effettivamente non sia Rita ad esser caduta dentro uno spazio più grande di quello mostrato. È chiaro l'intento metaforico del trucco.

[...] se nel cinema classico e in quello moderno era lo sguardo che fondava e costruiva l'immagine, ora – come ha scritto Alberto Pezzotta – è l'immagine che costruisce l'occhio che la vede. Proprio per questo, come per una sorta di reazione difensiva alla tendenza “reificante” che si va delineando, alcuni cineasti particolarmente sensibili alle “figure dello sguardo” si mostrano sempre più attratti dalla tentazione di *assorbire* la soggettiva di un personaggio *dentro* il punto di vista oggettivo del narratore, secondo quel procedimento della *soggettiva impossibile* o *paradossale* che era già ben noto a maestri del cinema come Murnau o Welles e che ora ritorna con un *surplus* di provocatorietà disorientante o nella forma dell'*interfaccia visuale* che si è già visto in *Contact* di Robert Zemeckis, oppure nella forma *fusionale* riscontrabile in un film come *Carlito's Way* (1993) di Brian De Palma, dove la soggettiva del protagonista morente, portato via in barella dai soccorritori, si trasforma senza soluzione di continuità, attraverso una rotazione “a nastro di Möbius” della macchina da presa, in uno sguardo oggettivo del narratore sul volto del personaggio con i cui occhi credevamo, all'inizio del piano sequenza, di esserci identificati.<sup>355</sup>

Tali forme soggettivanti descritte da Canova corrisponderebbero ancora a esempi di *soggettiva bugiarda*, espediente tipico in un regime come quello postmoderno nel quale è il processo di fabbricazione del senso a fluttuare in un moto di perenne circolarità. Non è l'occhio a vedere l'immagine, ma l'immagine a produrre il punto di vista che meglio risponde alle proprie esigenze tanto grammaticali che emozionali. L'uso di soggettive bugiarde favorirebbe la realizzazione di quel tipico moto a “entrare” nel testo da parte dello spettatore postmoderno, il quale viene in tal modo a identificarsi alternativamente tra il personaggio in scena e il narratore/reificato di cui condivide la prospettiva (falsa).

Come la soggettiva, anche l'oggettiva<sup>356</sup> subisce manipolazioni sostanziali all'interno del cinema contemporaneo. Si parlerà in proposito di *oggettive*

---

<sup>355</sup> Canova, G., *op. cit.*, pp. 75–76.

<sup>356</sup> Come per la soggettiva, si riporta di seguito un brano esplicativo della natura, uso e significati semiologici delle configurazioni enuciazionali dette *oggettive* e *oggettive irreali*: “Queste inquadrature frontali e in profondità, al pari appunto di ogni oggettiva, comportano infatti un preciso trattamento delle componenti filmiche di base: le riprese, mentre offrono una veduta piena, suggeriscono soltanto lo sguardo che le ha costruite e quello che è chiamato a ripercorrerle; il mondo sullo schermo si affida all'evidenza, riducendo a taciti presupposti la propria formazione e la propria leggibilità; l'immagine si fa e si dà senza che nulla entro i suoi bordi si ponga a riscontro dei due gesti, salvo il fatto, inevitabile, di essere stata scelta e di proporsi per quello che essa è. [...] l'enunciato filmico mette in gioco un enunciatore e un enunciatario – li mette in gioco in quanto enunciato, e cioè in quanto oggetto di per sé dotato di un principio di organizzazione e di un principio di interpretabilità – ma non ne figurativizza in alcun modo l'azione; il campo visivo appare fittamente popolato – lungo profili che ben denotano il punto di vista da cui sono state colte e da cui si fanno cogliere le cose – ma nessun personaggio è in attitudine di autentico soggetto scopico, nessun elemento funge da vicario dell'*io* e del *tu* entro cui si tende la scena. [...] Il riscontro forse più immediato di un tale comportamento si ha a livello di topologia: quel che qui

*eccedenti*, nella misura in cui rispondono alla costante culturale dell'*eccesso*, già carattere peculiare della mutata morfologia del postmoderno. Si tratta di inquadrature che spingono al limite forme rappresentative come il *dettaglio esasperato* (a), senza motivazione logica o causale, ponendo la mdp in una posizione talmente vicina all'oggetto o al corpo da alterarne il valore estetico. Di solito segue un'altra inquadratura oggettiva in cui manca qualcuno che guarda, o comunque un soggetto che osserva qualcosa a una simile distanza ravvicinata. È la conferma che non si tratti di una soggettiva. Usi del genere darebbero l'"illusione di un rapporto fisico con l'immagine debordante"<sup>357</sup>, asserendo d'altro canto la capacità del cinema di evidenziare punti di vista insoliti o impossibili, in nessun modo percepibili da un occhio umano. Negri predilige definirle "oggettive iper-reali":

Morfologicamente si manifesta come un'inquadratura a distanza ravvicinata di un dettaglio di oggetto o di un particolare del corpo umano che viene in questo modo mostrato a tutto schermo. La parte, il frammento prima nascosto nell'insieme in cui era inserito viene così dissimulato e nel contempo valorizzato. La mdp, attraverso questa inquadratura, valorizza al massimo le proprie possibilità di avvicinare

---

viene costruito e mantenuto è uno spazio in cui tutti i dati sono disposti in bella evidenza, senza però che alcuno mostri di fruirli; uno spazio in cui l'articolazione della superficie visibile è spinta al massimo, senza però che alcuno fissi con lo sguardo delle zone o dei percorsi precisi; uno spazio insomma che potremmo ben chiamare *anonimo*. Ma ciò che più ci interessa è il versante della destinazione: quello che qui si afferma è [...] uno spettatore ideale voluto e imposto dalla scena dettagliatissima che gli si spalanca davanti, ma come nascosto rispetto a essa; un *testimone* [...]. Il secondo esempio cui si vuole far cenno coinvolge delle marche produttive anziché delle marche stilistiche, e riguarda delle oggettive irreali anziché delle oggettive per così dire semplici; tuttavia i problemi sul tappeto (l'incidenza di un trattato enunciazionale, e la sua capacità di guidare l'intera partita) sono gli stessi che nel caso precedente. [...] la trasformazione dell'immagine, condotta ai limiti dell'esibizionismo, e in ogni caso al di fuori di un'immediata utilità diegetica, porta a collegare la scena a ciò che l'ha fatta nascere e a chi si dispone ad accoglierla. Dunque l'enunciatore e l'enunciatario trovano una loro figurativizzazione rispettivamente nella maniera – esplicita – con cui viene "tagliato" l'enunciato e nella forma – sfacciata – con cui esso chiede d'essere decifrato. Da presupposti taciti, il farsi e il darsi del film diventano allora principi dichiarati, grazie a una scrittura che nel ripiegare su se stessa si accende e si ispessisce [...]. Ecco, è questa struttura di base che permette l'affacciarsi di alcuni caratteri precisi: la spettacolarità qui nasce, più che da un accumulo di meraviglie, dalla valorizzazione cui va incontro la macchina cinematografica, garante diretto dei modi in cui si costruisce e si consegna l'universo dello schermo; l'iperrealismo si fonda, più che sull'accuratezza un pò astratta della scenografia, sulla disponibilità del set a trovare in se stesso gli elementi che orientano il discorso audiovisivo [...]. Casetti, F., *Dentro lo sguardo*, cit., pp. 68,69, 70. Dall'*oggettiva* deriverebbe: "un vedere "esauriente" [...], un sapere "diegetico" [...] e un credere "saldo" (in quanto la necessità del punto di vista e l'evidenza dell'immagine non danno luogo a dubbi, perplessità o domande insoddisfatte). Per l'*oggettiva irreal* invece: "Il senso di onnipotenza visiva [...], il carattere "meta-discorsivo" del sapere in gioco [...] e l'"assolutezza" del credere che ne deriva [...] sono i portati di tale configurazione [...]". Casetti, F., Di Chio, F., *op. cit.*, pp. 244, 245–246. L'accurata spiegazione delle differenze tra *oggettiva* e *oggettiva irreal* rende noto come il cinema contemporaneo abbia sistematizzato la seconda configurazione, a discapito della prima, rendendola unica tipologia possibile di *oggettiva spettacolare ed eccedente*, spesso immotivata e autoreferenziale. Ma questo rientra ancora nel nuovo *sguardo ludico* del postmoderno che ha fatto della sua *natura metalinguistica*, un mezzo autentico non più di straniamento bensì di *partecipazione spettatoriale*.

<sup>357</sup> Buccheri, V., *op. cit.*, p. 19.

e vivisezionare la realtà offrendo allo spettatore la possibilità di cogliere dettagli insoliti, particolari inediti, allargando i confini del visibile. La realtà ingrandita e offerta a tutto schermo valorizza così non se stessa, ma le possibilità del mezzo cinematografico di poter cogliere quello che normalmente non viene consentito agli occhi dello spettatore. In questo modo *si realizza un effetto di possesso e, nel contempo, anche di estraneazione.*<sup>358</sup>

Di *possesso* perché simili inquadrature mostrano la vicinanza degli oggetti inquadrati facendone percepire la fisicità e suscitando legami spettatoriali vicini a sensazioni tattili; di *estraneazione*, ovviamente perché viene sottolineato in tal modo l'artificio e il definitivo scollamento dalla realtà come dal racconto. Anche in questo caso il cinema contemporaneo risulta permeato di immagini simili, da *Cuore Selvaggio*,<sup>359</sup> che mostra il leitmotiv del fiammifero incandescente, a *Fight Club*, nelle inquadrature dei fornelli prima dell'incendio dell'appartamento del protagonista, a *Requiem for a Dream*, puntellato da *oggettive eccedenti* nelle scene in cui i protagonisti si drogano, o in quelle dove la madre inizia la dieta in pillole che la porterà alla fine.

Seconda tipologia di oggettive eccessive, quelle che coinvolgono percorsi ai limiti della vertigine o posizioni innaturali della macchina da presa (b). Non sono più in causa i dettagli di oggetti e corpi, bensì inquadrature irrepresentabili che svelano l'artificialità meccanica della camera cinematografica: le immagini immersive delle riprese dall'alto all'inizio di *Highlander- L'ultimo immortale*,<sup>360</sup> come le prospettive impossibili da aerei o elicotteri nei film-catalogo alla *Die Hard*, macchine in corsa alla *Fast and Furious* ed epigoni, mostrano le prodezze di un medium che si dà in qualità di *spettacolo* a tutti gli effetti, intento a scioccare il suo spettatore tramite le corse del suo rollercoaster. In queste inquadrature si manifesta tangibilmente quella che Baudrillard chiama "seduzione fredda", capace di riportare lo *sguardo* alla sua afferenza *ludica*, e di mostrare una finzione fatta apposta per stupire e, quindi, sedurre.

Tutto questo appartiene a ludico, e il ludico è il luogo di una *seduzione fredda* – il fascino "narcisistico" dei sistemi elettronici e informatici, il fascino freddo del medium e del terminale che tutti noi siamo, isolati nell'autoseduzione manipolatrice di tutti i quadri di comandi digitali che ci circondano. [...] Ognuno di noi è invitato a diventare un "sistema di giochi" miniaturizzato, un microsistema suscettibile di gioco, vale a dire di una possibilità autoregolantesi di funzionamento aleatorio. Questa è l'accezione moderna del gioco, l'accezione "ludica" che connota l'elasticità e la polivalenza delle combinazioni: la metastabilità dei sistemi poggia proprio sulla possibilità di un

---

<sup>358</sup> Negri, A., *op. cit.*, p. 74, corsivi miei.

<sup>359</sup> *Cuore Selvaggio* (Wild at Heart, 1990) di David Lynch.

<sup>360</sup> *Highlander – L'ultimo immortale* (Highlander, 1986), di Russel Mulcahy; seguito da *Highlander 2 – Il ritorno* (Highlander II: The Quickening, 1990) di Russel Mulcahy; *Highlander 3* (Highlander – The Final Dimension, 1994) di Andrew Morahan.

“gioco” inteso in questo senso. Niente a che vedere con l’accezione di gioco come rapporto duale e agonistico: la seduzione fredda governa tutta la sfera dell’informazione e della comunicazione, e nella seduzione fredda si esaurisce oggi tutto il sociale con la sua stessa messa in scena.<sup>361</sup>

Se Baudrillard aveva in mente soprattutto la realtà “magnetizzata” dell’immagine televisiva, è evidente che in un regime comunicativo in costante contatto ed evoluzione le conseguenze estetiche risultino valide a livello universale. Lo conferma lo stesso studioso quando sostiene che è l’intera sfera della comunicazione a sortire gli effetti della *seduzione fredda*, e non da ultimo il cinema. Non più come rapporto agonistico e duale, l’accezione ludica di questo nuovo sguardo va intesa in chiave di un *virtuosismo narcisistico* che annienta la controparte coinvolta nel gioco, evidenziandone esclusivamente gli artifici e il coefficiente di manipolazione sottesi al sistema stesso.

Mentre il carattere *eccessivo* dello *sguardo* rappresentava la nuova configurazione dell’oggettiva in ambito postmoderno, contrassegnata da un occhio onniscente capace di captare ogni particolare impercettibile di oggetti e corpi, è invece il carattere più intimamente *manipolatorio* a distinguere l’uso della interpellazione<sup>362</sup> nel cinema contemporaneo. Per questa ragione si parlerà di una

---

<sup>361</sup> Baudrillard, J., "De la Seduction", Galilée, Paris 1979; trad. it., "Della seduzione", Cappelli, Bologna 1980, pp. 217–230; ora in, Id., *Il sogno della merce*, Lupetti & Co, Milano 1987, pp. 69–70.

<sup>362</sup> Come per la soggettiva e le due tipologie di oggettiva, si riporta di seguito una definizione esaustiva della configurazione enunciazionale della *interpellazione*: “Che cos’è infatti un’interpellazione? L’aperto indirizzarsi a chi sta seguendo il film (con un’occhiata [...] ma anche con la voce, con una didascalia ecc.) porta ad “accendere” i parametri sottesi al discorso audiovisivo grazie a una duplice mossa. Da un lato quanto regge i fili della rappresentazione cinematografica si palesa con grande chiarezza: l’avanzare delle immagini e dei suoni si traduce in un intervento diretto, nella forma del gesto d’invito o della confidenza a quattr’occhi; il farsi del film si figurativizza in una qualche presenza, comunque rilevante. [...] Dall’altro lato lo sguardo in macchina, come del resto qualunque esplicito cenno d’intesa, offre al darsi del film un esito particolare: non una figurativizzazione quale abbiamo appena notato, ma la costituzione di un puntodi visione e d’ascolto per quello che esso letteralmente è, e cioè uno spazio vuoto davanti allo schermo, un irrimediabile fuori campo, dato che nessuna inquadratura verrà a saturare l’area verso cui i personaggi puntano gli occhi, e tuttavia uno spazio perfettamente agibile, un versante aperto quasi a forza da quella occhiata, e pronto a essere concretamente riempito, sia pur in un ambito ulteriore com’è quello attivato dalla comunicazione. Se dunque nell’interpellazione solo l’enunciatore trova una rappresentanza diretta [...], anche l’enunciatario ha modo di segnalarsi, attraverso un’assenza ben calcolata, quale punto con cui si può tentare un approccio e a cui si può domandare di intervenire. [...] Insomma, lo spettatore messo in scena e quello costruito per raccogliere le immagini e i suoni trovano il modo per scambiarsi reciproche conferme e di esibire insieme il loro statuto. Anzi, è proprio quanto dà avvio a questa operazione, e cioè il ricorrere a un *a parte*, piuttosto che dare una veste all’enunciatore, a risultare cruciale: è perché si fa appello alla platea ch poi si arriva a farvisi ospitare; è perché ci si rivolge al pubblico che poi si riesce a scender in mezzo a esso; in una parola, è perché si dà del *tu* che si possono ridurre d’un colpo le distanze. [...] In questo senso l’interpellazione è veramente il segno d un genere cinematografico, sia per la frequenza con cui interviene, sia per la capacità di definirne la “filosofia”: essa fa emergere un tracciato enunciazionale (compreso, lo ripetiamo, uno spettatore *a parte*), e lo impone in tutte le sue conseguenze”. Casetti, F., *Dentro lo sguardo*, cit., pp. 73, 74. “Ne derivano un vedere “parziale” (calamitato com’è dalle istruzioni provenienti dallo schermo: “A me gli occhi!”), un sapere “discorsivo” (cioè attento soprattutto ai rapporti fra destinatario e destinatario, e al



peculiare variante postmoderna di *interpellazione manipolata*. Seguendo modalità cinematografiche abituate ad esibire la propria “metalinguisticità” mediante il richiamo continuo alla dimensione e all’atto comunicativo in sé, l’aspetto del *contatto* assurge ora a condizione fondante dell’audiovisione postmoderna. Se questo risponde a verità, è anche vero che, come più volte notato, la circolarità del sistema di enunciazione-fruizione del messaggio impedisce una netta distinzione tra emittente e ricevente, annullati nel flusso appiattito e fluttuante della comunicazione. L’*interpellazione manipolata* mostrerebbe esattamente questo lato *pervertito* della configurazione di partenza: interpellazione vuol dire ancora sguardo in macchina e appello al suo spettatore, ma nella sua variante postmoderna significherebbe da un lato richiamo all’attenzione di chi sta dall’altra parte ma subito dopo vedrà smentito quel richiamo poiché rivolto in realtà a qualcun altro implicato nella diegesi. L’operazione equivale, in altre parole, alla privazione dalla forma canonica di ogni facoltà critica e di estraneamento, ricondotte placidamente all’interno del racconto che vede ridimensionato il suo fattore destabilizzante, pur avvallandone ancora il coefficiente partecipativo. L’esempio proviene da una serie di film che mostrano schermi, televisori, video, ma anche semplici sguardi in macchina che non rappresentano altro che “un gioco fatico mimetizzato nelle pieghe del racconto”. Si pensi al *Requiem for a Dream*, più volte citato come exemplum di prodotto postmoderno. In una storia che va a incrociarsi con le altre, quella della madre nostalgica, il televisore più volte è ripreso trasmettere quiz e show che lei guarda con interesse. Ai ripetuti sguardi in macchina degli attori televisivi, ci si accorge subito che i veri spettatori non siamo noi ma la madre succube del medium. Ma ad un secondo sguardo, più avanti nel film, lo sguardo in macchina dalla tv proviene dalla stessa madre che è entrata a far parte di quel cast d’eccezione. Chi è allora il soggetto interpellato, la madre che sta guardando irrealisticamente se stessa in tv oppure il pubblico cinematografico che guarda da interpellato lo sdoppiamento della donna tra la sua figura “casalinga” e quella speculare dello show? Evidentemente si tratta di una manipolazione esibita come tale, e che riporta il processo di estraneazione/distacco dell’interpellazione di nuovo *dentro* il film e la sua storia.

[...] possiamo affermare che nel cinema classico lo sguardo in macchina non era permesso perché interrompeva il regime della narrazione. Nel cinema della modernità lo sguardo in macchina, l’interpellazione, era un momento pregnante di intervento da parte di un autore forte che trasformava spesso il film-racconto in film-saggio a sfondo metacomunicativo. Nel cinema postmoderno grazie al raddoppio della scrittura, alla presenza di cornici estranianti, a procedimenti simulatori del tipo schermo nello schermo, si può recuperare l’atteggiamento interpellativo senza intaccare il regime della narrazione. Si può allora tornare a raccontare storie, ma solo a

---

“discorso” più che alla diegesi) e un credere “contingente” (legato solo alle assicurazioni fornite dall’interpellante)”. Casetti, F., Di Chio, F., *op. cit.*, p. 247.

patto di instaurare un grado di consapevole distacco e mimata artificiosità, di ludica visione, da cui il film non può più prescindere nell'epoca in cui tutto sembra già essere stato raccontato una prima volta.<sup>363</sup>

Al di là del caso emblematico del film di Aronowfski che mostra una manipolazione al quadrato, in generale nell'uso della *interpellazione manipolata* interviene un gioco di rifrazioni nel quale gli spettatori impliciti nel film e gli spettatori reali fuori dalla schermo vengono a interagire sul terreno della comunicazione ma, nel fare questo, non inficiano in nessun modo la struttura del racconto filmico in sé. Si tratta, se vogliamo, di una forma interpellativa che mostra ancora le proprie "istruzioni", come in quella classica, presentando stavolta, un impedimento, un inceppo, una manipolazione appunto, all'interno del proprio processo generativo, che può coincidere con lo svelamento dell'inganno sotteso al messaggio di chi interPELLa, o semplicemente con l'alterazione del legame interPELLante/interPELLato in mezzo al quale interviene anche lo spettatore diegetico.

In tutti i casi, il regime narrativo del film deve rimanere tale e invariato, e consentire al tempo stesso la manipolazione dei dati e degli interlocutori della comunicazione. *Rec* (Id., 2007), di Juame Balaguerò e Paco Plaza, presenta un caso peculiare di *interpellazione manipolata* che fonda tutto l'artificio del film: la storia infatti mostra il team di una trasmissione televisiva spagnola intervenire in diretta su uno scenario di soccorso al fianco dei pompieri. Dovendo documentare l'evento in presa diretta, la struttura del film è implicata dall'inizio alla fine su di un'interpellazione, della presentatrice che "appella" il potenziale pubblico diegetico e nel contempo lo spettatore reale, e di ognuno dei malcapitati protagonisti che documenta la propria esperienza. Questo gioco al rimbalzo continuo tra i due livelli, pur non interrompendo in alcun modo il corso degli eventi e il senso della narrazione, mostra più volte il suo coefficiente manipolativo dal momento in cui gli eventi degenerano in un'infezione di massa che trasforma la gente in cannibali. L'insistenza sull'uso della configurazione interpellativa, di fronte al caos della situazione, risuona pari all'artificio che sottende, eppure non riesce ancora a turbare o fuorviare il corso della narrazione.

Anche in questo caso lo sguardo implicato, non più critico, è quello *ludico* dell'*oggettiva eccedente*, ed è in grado di testimoniare l'intrinseco intento di tutte queste figure della rappresentazione, rivolte a produrre immagini e suoni per l'unico scopo di *sedurre* il loro mutuato spettatore.

---

<sup>363</sup> Negri, A., *op. cit.*, pp. 36–37.

## 6. DALL'IMMAGINE-TEMPO ALL'IMMAGINE-SPAZIO

### 6.1. Postmoderno e “Spazializzazione”: l'Immagine-Interfaccia

Da più parti il postmoderno è stato descritto nei termini di un cambiamento culturale che ha privilegiato le coordinate dello spazio, esasperate da un lato nell'appiattimento bidimensionale degli schermi mass-mediatici, e azzerate dall'altro nell'annullamento di ogni possibile distanza implicata. Dei teorici che se ne sono variamente occupati, gli studi di Fredric Jameson e Marc Augé hanno posto più di tutti l'accento sulla *dimensione spaziale* come nuova frontiera entro cui rapportare esperienza culturale e soggettività.

Si è detto spesso che noi viviamo oggi in una dimensione sincronica piuttosto che diacronica, e io credo che almeno empiricamente sia possibile sostenere che *la nostra vita quotidiana, la nostra esperienza psichica, i nostri linguaggi culturali sono dominati oggi da categorie di spazio piuttosto che da categorie di tempo*, come accadeva invece nel periodo precedente del moderno avanzato propriamente detto. [...] La crisi della storicità impone ora un ritorno, per una nuova strada, alla questione dell'organizzazione temporale in genere nel campo di forze del post-moderno, e precisamente al problema della *forma che potranno assumere il tempo, la temporalità e i rapporti sintagmatici in una cultura sempre più dominata dallo spazio e da una logica spaziale.*<sup>364</sup>

Alla base di questa forma esponenziale di *spazio* allargato e inglobante, in cui le restanti coordinate esperienziali (temporali) collassano, vi sarebbe in larga parte l'immagine mass-mediatica, rea di aver simulacralizzato la realtà, privato di volumi e tri-dimensione la vita quotidiana e averla resa pari a una serie di “pseudo-eventi”<sup>365</sup> in un paradigma definibile di “pseudo-storia”. La cultura, divenuta globale, avrebbe globalizzato anche il proprio passato, la vecchia “Storia”, la quale, rientrata all'interno di testi, ipertesti, film, televisioni e network, presenta ora le proprie “forme difformi” in grado sia di modificarne i caratteri, che di cancellarne il prototipo originale.<sup>366</sup>

---

<sup>364</sup> Jameson, F., *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, cit., pp. 34, 52, corsivi miei.

<sup>365</sup> Ivi, p. 91.

<sup>366</sup> In un panorama simile, è anche il soggetto, come i suoi prodotti culturali, a sortire gli effetti del cambiamento del concetto di storia: “Se infatti il soggetto ha perso la sua capacità di estendere attivamente le sue pro-tensioni e ri-tensioni sulla molteplicità temporale e di organizzare il suo passato e il suo futuro in un'esperienza coerente, diventa abbastanza difficile vedere come i prodotti culturali di un soggetto simile possano risolversi in qualcosa di diverso da un «mucchio di frammenti» e da una pratica indiscriminata dell'eterogeneo, del frammentario e dell'aleatorio. Tuttavia, sono precisamente questi alcuni dei termini privilegiati in cui è stata analizzata (e difesa dai suoi apologeti) la produzione culturale postmoderna. Ma sono ancora caratteristiche private;

*Il passato stesso ne viene modificato: quella che un tempo – nel romanzo storico così com'è definito da Lukács – era la genealogia organica del progetto collettivo borghese – quella che è ancora, per la storiografia redentiva di E. P. Thompson o per la «storia orale» americana – la resurrezione dei morti di generazioni anonime e mute – la dimensione retrospettiva indispensabile per ogni riorientamento vitale del nostro futuro collettivo – è diventata nel frattempo una vasta collezione di immagini, un immenso simulacro fotografico. L'efficace slogan di Guy Debord è ancora più calzante per la «preistoria» di una società spogliata di ogni storicità, il cui passato putativo è poco più di un insieme di spettacoli polverosi. In stretta conformità con la teoria linguistica post-strutturalista, il passato come «referente» è gradualmente messo tra parentesi, e quindi completamente cancellato; a noi non restano altro che testi.*<sup>367</sup>

Alcuni teorici amano definirla “post-history”<sup>368</sup>. In qualunque modo sia definita, l'antica dimensione retrospettiva si svela trasformata in un deposito di immagini più o meno autentiche, rivolto a cancellare l'aura irripetibile del paradigma storico volgendolo nella sua controparte serializzata. Se la storia è riproducibile infinite volte<sup>369</sup>, sarà non di meno alterabile, manipolabile, fino a far

---

le formulazioni più sostanziali portano i nomi di testualità, *écriture*, o scrittura schizofrenica [...]. [...] l'identità personale è essa stessa l'effetto di una certa unificazione temporale di passato e futuro con il mio presente; e, in secondo luogo, [...] questa unificazione temporale attiva è essa stessa una funzione del linguaggio, o meglio ancora della proposizione, del suo spostarsi temporalmente nel circolo ermeneutico. Se siamo incapaci di unificare il passato, il presente e il futuro della frase, allora siamo similmente incapaci di unificare il passato, il presente e il futuro della nostra esperienza biografica o della nostra vita psichica”. Ivi, pp. 52, 54–55. Le *scritture schizofreniche*, prodotte da *soggettività* altrettanto *schizofreniche*, rappresentano dunque forme testuali frammentate la cui dimensione temporale risulterà appiattita o simultaneizzata secondo varie tipologie all'interno della linearità sintagmatica. Sulla questione legata alla struttura/posizionamento di paradigma e sintagma nella memoria storica e cinematografica del postmoderno, cfr. p. 100 e segg. di questo studio.

<sup>367</sup> Ivi, p. 39, corsivi miei.

<sup>368</sup> Per un'analisi del concetto di *post-history* o *post-histoire*, cfr. nota 37, p. 9 di questo studio. Il termine può considerarsi assimilabile anche alla sua variante “pastiche” detta “pop history”. A proposito di *Ragtime* di Edgar L. Doctorow, Jameson significativamente scrive: “Questo romanzo storico non può più rappresentare il passato storico; può «rappresentare» soltanto le nostre idee e stereotipi del passato (che si trasforma così in «pop history»). La produzione culturale è ricondotta perciò dentro uno spazio mentale che non è più quello del soggetto monadico, ma piuttosto quello di uno «spirito oggettivo» collettivo degradato: essa non può più mirare direttamente a un preteso mondo reale, a una qualche ricostruzione del passato storico, che fu a suo tempo un presente; piuttosto, come la caverna platonica, deve tracciare le nostre immagini mentali del passato sulle pareti tra cui è rinchiusa. Se qui resta un qualche realismo, è un «realismo» inteso come derivante dallo shock di aver compreso il proprio stato di reclusione, e dalla lenta presa di coscienza di una situazione storica nuova e originale, in cui siamo condannati a indagare la Storia passando per le nostre immagini *pop* e per i simulacri di questa stessa storia, che come tale resta eternamente irraggiungibile”. Ivi, p. 51. Secondo Barry Laga, al cinema: “(Post)history embodies a mode of perception and a form of representation that undermines the very conventions of history which insist on structures of significance or metanarratives. (Post)history in part redefines time as a function of position, reconceptualizing temporality [...]”. Laga, Barry, “Decapitated Spectators: Barton Fink, (Post)history, and cinematic pleasure”, in, Degli-Esposti, Cristina, *Postmodernism in the Cinema*, Berghahn Books, New York, Oxford 1998, p. 190.

<sup>369</sup> L'ovvio, quanto obbligato, rimando alla concezione di aura e riproducibilità dell'opera d'arte in epoca contemporanea va al noto saggio di Walter Benjamin, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, da Id., *Schriften*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1955;

perdere le proprie tracce autentiche e irripetibili, confinate alla sola memoria individuale. Il *tempo* risulterà appiattito nella sua dimensione global-mediatizzata: ricompare in forme sincroniche, nostalgiche, ripetitive, sempre frammentate mai diacroniche. Non costituisce più paradigma fondante nè essenziale per la rinnovata esperienza storica del postmoderno, la quale, abolita ogni distanza spaziale e critica, ora è in grado di configurarsi nei termini di una generale *simultaneità*.

Il motivo di fondo [...] induce tuttavia a pensare che la distanza in generale (e in particolare la «distanza critica») sia stata propriamente abolita nel nuovo spazio del postmoderno. Siamo a tal punto immersi nei suoi volumi ormai stipati e pervasivi che i nostri attuali corpi postmoderni sono privati delle coordinate spaziali e praticamente (per non dire poi teoreticamente) incapaci di distanziamento [...]. Ora è necessario dire che è precisamente quest'intero nuovo spazio globale originale, straordinariamente demoralizzante e deprimente, il «momento di verità» del postmoderno. [...] bisogna affermare che ciò che abbiamo chiamato spazio postmoderno (o multinazionale) non è soltanto un'ideologia o una fantasia culturale, ma ha realtà genuinamente storica (e socio-economica) come terza originale fase di espansione del capitalismo nel mondo [...].<sup>370</sup>

Appiattimento del tempo e relativa ascesa di un'imminente "pseudo-storia simultanea" appaiono, nella riflessione di Jameson, caratteristiche intrinseche a un'intera fase del capitalismo globale, la cui realtà può essere descritta esclusivamente in termini di spazio.

Si potrebbe notare, infatti, che il *paradigma di simultaneità*, forse il principale effetto di tempo in epoca postmoderna, si pone come conseguenza di una causa eminentemente spaziale, vale a dire il risultato di una distanza che si annulla, nella sua consistenza fisica e nella sua profondità euristico-ermeneutica. Il vecchio concetto di spazio, all'interno del quale si consumavano prima le interpretazioni, viene meno nella sua totalità, abolendo quella dimensione temporale che ancora garantiva la giusta distanza per ottenere uno sguardo pertinente perchè essenzialmente "profondo". Anche per questa ragione teorici come Augé, nel definire un'"anthropologie du proche"<sup>371</sup> come chiave di lettura del mondo contemporaneo, riferiscono della presenza di fenomeni spaziali della *vicinanza* tipicamente postmoderni: nei "non-luoghi" contemporanei le antiche coordinate spaziali perdono connotazione antropologica e insieme valore temporale. La nuova sensibilità postmoderna, dovuta all'*eccesso* esteso a ogni livello, si estende dunque anche a queste variabili: eccesso di tempo e di avvenimenti (simultanei), sovrabbondanza spaziale, riferimenti

---

trad. it., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* [1966], pref. di Cesare Cases, trad. di Enrico Filippini, Einaudi, Torino 2000.

<sup>370</sup> Jameson, F., *Il postmoderno...*, cit., pp. 91-92, 93.

<sup>371</sup> Augé, Marc, *Non-luoghi. Introduzione a una antropologia della surmodernità*, cit., p. 13.

dell'individuazione collettiva fluttuanti, cui risponde un utente rinnovato, definibile come “consumatore di spazio”:

[...] *tutti i consumatori di spazio si trovano così presi nell'eco e nelle immagini di una sorta di cosmologia che, a differenza di quelle tradizionalmente studiate dagli etnologi, è oggettivamente universale nonché simultaneamente familiare e prestigiosa.* Ne derivano almeno due cose. Da una parte, queste immagini tendono a costituire un sistema; esse disegnano un mondo del consumo che ogni individuo può far proprio perché ne è incessantemente interpellato. [...] D'altra parte, come tutte le cosmologie, la nuova cosmologia produce effetti di riconoscimento. Paradosso del non-luogo: lo straniero smarrito in un Paese che non conosce (lo straniero «di passaggio») si ritrova soltanto nell'anonimato delle autostrade, delle stazioni di servizio, dei grandi magazzini o delle catene alberghiere. L'insegna di una marca di benzina costituisce per lui un punto di riferimento rassicurante [...].<sup>372</sup>

Il regime in atto nel processo di *spazializzazione* sembra configurarsi il minimo comun denominatore di ogni “pseudo-evento postmoderno” (simultaneo), di ogni immagine o logo merceologico (entrambi spazi bidimensionali), di ogni fenomeno o prodotto della dominante culturale nell'universo contemporaneo. Si potrebbe dire che lo spazio piatto dell'antica immagine mass-mediatica, dopo l'avvento determinante del computer, possa presentarsi con l'ulteriore definizione di *immagine-interfaccia*.<sup>373</sup> Lo schermo del computer rappresenta l'interfaccia che

---

<sup>372</sup> Ivi, p. 97, corsivi miei.

<sup>373</sup> “[...] l'interfaccia grafica (GUI), resa popolare dal Macintosh, è rimasta fedele ai valori modernisti della chiarezza e della funzionalità. Lo schermo era organizzato per linee rette e finestre rettangolari, che contenevano altri rettangoli più piccoli (file) strutturati in una griglia. Il computer comunicava con l'utente tramite dei box rettangolari contenenti dei caratteri scuri su fondo bianco. Alle versioni successive della GUI vennero aggiunti i colori e la possibilità per l'utente di personalizzare l'aspetto di molti elementi dell'interfaccia, attenuando così la rigidità e la pesantezza della versione monocroma del 1984. [...] la visione proposta dalla GUI si diffuse in molte altre aree culturali, dal puro aspetto grafico (per esempio, l'uso di elementi tipici dell'interfaccia grafica per l'utente da parte dei designer di prodotti editoriali e televisivi) ad aspetti più concettuali. *Negli anni Novanta, con la sempre maggior diffusione di Internet, il ruolo del computer si trasformò da tecnologia specifica (calcolatore, processore di simboli, manipolatore d'immagini, etc.) a filtro per l'intera cultura, ovvero a forma di mediazione per tutti i tipi di produzione artistica e culturale.* Quando, tutt'a un tratto, la finestra di un browser sostituì lo schermo televisivo e cinematografico, la parete di una galleria d'arte, la biblioteca e il libro, al nuova situazione si manifestò in tutta la sua portata. *Tutta la cultura, del passato e del presente, veniva ormai filtrata dal computer, con la sua particolare interfaccia uomo-macchina.* In termini semiotici, l'interfaccia del computer è una sorta di codice che porta dei messaggi culturali in una varietà di media. Quando usate Internet, tutto passa attraverso l'interfaccia del browser e quella del sistema operativo. [...] L'interfaccia condiziona non solo la concezione che l'utente ha del computer, ma anche ciò che l'utente pensa dei diversi oggetti mediali accessibili grazie ad esso. *L'interfaccia impone ai diversi media la propria logica dopo averli privati delle loro distinzioni originarie.* Infine, organizzando i dati immagazzinati nel computer in determinati modi, l'interfaccia fornisce delle particolari “mappe del mondo”. [...] L'interfaccia gioca un ruolo cruciale nella società delle informazioni anche perché oggi le attività di lavoro e di svago, oltre a implicare sempre di più l'uso del computer, convergono intorno alle stesse interfacce. I programmi “di lavoro” (word processor, fogli elettronici, database) e quelli di “intrattenimento” (videogiochi, DVD) usano gli stessi strumenti e le stesse metafore della GUI”. Manovich, L., *op. cit.*, pp. 89, 90,

permette a ogni utente di aprirsi un varco spazializzato sul mondo virtuale del network. Di qui in poi, ogni immagine, cinematografica, televisiva, satellitare, secondo una pertinente *logica ri-mediatica*, si configurerà e verrà percepita con la forma e la ricezione di un'interfaccia. Una protesi spaziale sempre connessa con cui interagire col software, lo show preferito, il film o quant'altro l'immagine contiene. Un codice<sup>374</sup> la cui affermazione avrebbe proporzioni universali, in grado di inglobare i processi generativi e ricettivi della cultura tout court.

Se l'interfaccia uomo-computer diventa un codice semiotico essenziale per la società delle informazioni, oltre che un suo meta strumento, [...] di conseguenza saremmo tentati di concludere che anche l'opera d'arte che utilizza i nuovi media posseda due livelli separati: contenuto e interfaccia. [...] Poichè la distribuzione di tutte le forme culturali si basa ormai sul computer, *ci stiamo sempre di più "interfaciando" con dei dati prevalentemente culturali: testi, fotografie, film, musica, ambienti virtuali*. In sostanza *non ci stiamo più rapportando con un computer, ma con una cultura codificata in forma digitale*. [...] *Il linguaggio cinematografico*, che in origine era un'interfaccia della narrazione nello spazio tridimensionale, *sta ormai diventando un'interfaccia per tutti i tipi di dati e di media digitali*. I diversi elementi di questo linguaggio [...] riappaiono nell'interfaccia universale, nelle interfacce delle applicazioni e nelle interfacce culturali.<sup>375</sup>

Ogni operazione del computer si svolge nello *spazio dell'interfaccia*. Va da sé che l'interfaccia spazializzata costituirà il codice comune a ogni prodotto culturale dell'esperienza mediatizzata.<sup>376</sup> È l'estrema propaggine di un lungo

---

91, 92, corsivi miei. Quando Manovich, si riferisce a "mappe del mondo" universalizzate dalla GUI, include le due forme culturali principali del *database* e dello *spazio navigabile*.

<sup>374</sup> Sul significato e la rilevanza del "codice", si rimanda al paragrafo 1.3, p. 17 e segg. di questo studio.

<sup>375</sup> Manovich, L., *op. cit.*, pp. 92, 93, 97-98, 400, ultimi corsivi miei.

<sup>376</sup> Manovich parla in proposito di "interfaccia culturale": "Userò il termine interfaccia culturale per descrivere un'interfaccia uomo-computer-cultura, cioè le modalità con cui i computer ci presentano i dati culturali e consentono d'interagire con essi. Le interfacce culturali comprendono le interfacce usate dai programmatori di siti Web, dai CD-ROM e dai DVD, dalle enciclopedie multimediali, dai musei e dalle riviste online, dai video-giochi e dagli altri oggetti culturali prodotti con i nuovi media. [...] A mio avviso, il linguaggio delle interfacce culturali è costituito in gran parte da elementi appartenenti ad altre forme culturali che già conosciamo. [...] La prima forma è il cinema, la seconda è la parola stampata, la terza è l'interfaccia universale uomo-computer. [...] "Cinema" include quindi la telecamera mobile, le rappresentazioni spaziali, le tecniche di editing, le convenzioni narrative, l'attività degli spettatori; in sostanza, i diversi elementi della percezione, del linguaggio e della ricezione cinematografica. [...] Quando parlo di "parola stampata" mi riferisco anche qui a una serie di convenzioni sviluppatasi nell'arco di molti secoli (alcune ancora prima dell'invenzione della stampa) e oggi condivise da diverse forme di stampa, dalle riviste ai manuali d'istruzione: una pagina rettangolare che contiene una o più colonne di testo, delle illustrazioni o altri elementi grafici inseriti nel testo, delle pagine che si susseguono in ordine sequenziale, una presentazione e un indice. L'interfaccia uomo-computer [HCI] ha una storia molto più breve rispetto alla parola stampata o al cinema [...]. I vari principi che la regolano, come la manipolazione diretta degli oggetti che appaiono sullo schermo, la sovrapposizione delle finestre, la rappresentazione tramite icone e i menù dinamici, sono stati sviluppati progressivamente nell'arco di alcuni decenni, dai primi anni Cinquanta ai primi anni

processo culturale che ha visto “appiattare” progressivamente nello spazio dell’immagine bidimensionale i propri referenti e ognuna delle sue specifiche operazioni, promuovendo l’ascesa di una nuova categoria onnicomprensiva di “immagine spazializzata”, l’*immagine-interfaccia*. Non si tratta di una peculiarità esclusiva del medium cinematografico, bensì di una nuova configurazione che pertiene l’immagine tout court e i suoi differenti usi e implicazioni nella cultura contemporanea, definibile a tutti gli effetti nei termini di una nuova cultura postmoderna dello spazio.

Negli anni Ottanta molti critici indicarono *la spazializzazione come una delle principali caratteristiche del “postmoderno”, dunque, il privilegiare lo spazio sul tempo, l’appiattamento del tempo storico, il rifiuto di narrazioni grandiose*. I media progettati in quel periodo realizzarono alla lettera la spazializzazione sostituendo l’archiviazione causale, l’organizzazione gerarchica con l’ipertesto appiattito, il movimento psicologico della narrazione (nei romanzi e nel cinema) con il movimento nello spazio (come si vede nei fly-through dinamici o in videogiochi come *Myst, Doom* e altri). In sostanza, il tempo è diventata un’immagine piatta o panorama, qualcosa da guardare o da navigare. Se in questo campo è possibile una nuova retorica o una nuova estetica, avrà a che fare con la navigazione spaziale, più che con la sequenza temporale creata da uno scrittore o da un oratore.<sup>377</sup>

Dunque l’*ipertesto appiattito* e il *movimento nello spazio*, resi possibili tramite i nuovi media con l’interazione essenziale di modalità rappresentative dei media precedenti, hanno progressivamente favorito il *percorso spazializzante/to* di chi produce (emittente) e chi riceve (utente/spettatore) qualsiasi tipo di

---

Ottanta [...]. Da allora, sono diventate delle convenzioni accettate nell’operatività del computer, un linguaggio culturale a sé stante. *Cinema, parola stampata, interfaccia uomo-computer: [...] stanno condizionando le interfacce culturali di oggi. [...] sono le tre principali aree di metafore e strategie dell’informazione che alimentano le interfacce culturali. [...] Mettendo insieme HCI, parola stampata e cinema ci rendiamo conto che le tre forme espressive hanno più cose in comune di quanto non avessimo sospettato. [...] l’HCI rappresenta già una forte tradizione culturale con le sue modalità di rappresentazione della memoria e dell’esperienza umana. Questo linguaggio si esprime tramite oggetti separati organizzati in gerarchie (il sistema gerarchico dei file), in cataloghi (i database) o in oggetti collegati tra di loro tramite hyperlink (gli ipermedia). Dall’altra parte cominciamo a capire che anche la parola stampata e il cinema possono definirsi come interfacce, benchè storicamente siano sempre stati legati a determinati dati. [...] Oggi che i media vengono “liberati” dal supporto materiale sul quale erano immagazzinati – carta, pellicola, pietra, vetro, nastro magnetico – anche gli elementi dell’interfaccia “parola stampata” e dell’interfaccia “cinema” vengono liberati dal legame con il contenuto. [...] Queste strategie organizzative, non più incorporate in determinati testi o pellicole, galleggiano ormai liberamente nella nostra cultura, disponibili per l’utilizzo in contesti nuovi. Da questo punto di vista, la parola stampata e il cinema sono diventate realmente delle interfacce [...]*. Ivi, pp. 98, 99, 100, 101, 102, corsivi miei. Se per Manovich l’*interfaccia culturale* assorbe le modalità rappresentative dei vecchi media, la relazione varrà anche nel suo movimento contrario nella misura in cui i vecchi media, parola stampata, cinema e televisione, assumeranno i dati dell’interfaccia del computer come loro principale forma visuale e ricettiva di rappresentazione. È questo che si intende per *immagine-interfaccia*: una peculiare “immagine spazializzata” che includa ognuno dei medium che utilizza, e lo faccia secondo le strategie delle loro diverse interfacce.

<sup>377</sup> Ivi, pp. 107–108, corsivi miei.



messaggio culturale. Poiché “la cultura del computer spazializza gradualmente tutte le rappresentazioni e tutte le esperienze”<sup>378</sup>, è importante considerare come il cinema, il suo più importante punto di riferimento<sup>379</sup>, sia altrettanto coinvolto in questo meccanismo.

## 6.2. *Spazi e Sguardi del cinema postmoderno: Spazio Database, Spazio Navigabile, Sguardi Cyber-flâneur, Sguardi Simulativi*

Il paradigma dello spazio, centrale nell’*esperienza spazializzata* del postmoderno, include in sé varie definizioni: è lo *spazio vuoto* del monitor-finestra sul mondo, lo *spazio aggregato* che annulla le antiche distanze fisiche e critiche (*s. soggettivo*), lo spazio percorribile che introduce il suo cybernauta direttamente all’interno del mondo che vuole esplorare (*s. navigabile*), e infine uno spazio che continua a presentarsi, nonostante tutto, nella sua totale uniformità (*s. omogeneo*).

Il cinema, che prima del computer aveva inaugurato il processo di bidimensionalizzazione dell’esperienza culturale<sup>380</sup>, manifesta ora anche nelle sue strutture più accurate la *predominanza di valori spaziali*, la perdita di diacronicità del film, nell’intento di realizzare prodotti che privilegiano uno spazio divenuto

---

<sup>378</sup> Ivi, p. 110.

<sup>379</sup> Lo dimostra ancora Manovich: “Un elemento dopo l’altro, il cinema viene letteralmente travasato nel computer: prima la prospettiva lineare da un unico punto di vista, poi la cinepresa e l’inquadratura rettangolare, poi le convenzioni cinematografiche e di montaggio; e, ovviamente i personaggi digitali basati su convenzioni recitative prese a prestito dal cinema, a cui seguiranno il trucco, la progettazione del set e le stesse strutture narrative. Invece di essere solo uno dei tanti linguaggi culturali, il cinema sta diventando l’interfaccia culturale: una scatola degli attrezzi per tutta la comunicazione culturale, che viene a prendere il posto della parola stampata. Il cinema, la principale forma culturale del XX secolo, conosce così una seconda giovinezza fornendo gli “strumenti” all’utente del computer. I mezzi cinematografici di percezione, di connessione tra spazio e tempo, di rappresentazione della memoria, del pensiero e delle emozioni umane sono diventati uno stile di lavoro e uno stile di vita per milioni di persone nell’era del computer. Le strategie estetiche del cinema sono diventate dei principi organizzativi fondamentali per il software. La finestra che dà su un mondo fittizio in cui si svolge una narrazione cinematografica è diventata una finestra che si affaccia su un panorama di dati. In sostanza, quello che una volta era il cinema, costituisce oggi l’interfaccia uomo-computer”. Ivi, p. 118. Sembra evidente l’osmosi di linguaggio e rappresentazione tra nuovi media e cinema, che rende pertinente ogni discorso imperniato sulle nuove forme visuali e ricettive che entrambi generano e diffondono nella cultura contemporanea.

<sup>380</sup> “La tradizione della prova stampata che dominò inizialmente il linguaggio delle interfacce culturali, sta diventando meno importante, mentre il ruolo assolto dagli elementi cinematografici sta diventando sempre più forte. Questa evoluzione è coerente con la *tendenza, radicata nella società odierna, a presentare sempre meno informazioni sotto forma di testo e sempre di più come immagini audiovisive e dinamiche*. Poiché le nuove generazioni di utenti e di programmatori sono cresciute in un ambiente ad alta intensità mediale, dominato dalla televisione anziché dai testi stampati, non c’è da sorprendersi del fatto che i giovani preferiscano il linguaggio cinematografico rispetto al linguaggio della stampa. Cento anni dopo la nascita del cinema, l’approccio cinematografico al mondo, alla strutturazione del tempo, alla narrazione di una vicenda, al collegamento tra un’esperienza e l’altra, è diventato il mezzo principale con cui gli utenti interagiscono con i dati culturali. Da questo punto di vista il computer mantiene la promessa del cinema, diventare un esperanto visivo [...]”. Ivi, pp. 108–109, corsivi miei.

fulcro di senso e fondatore di eventuali nessi/costrutti temporali. È la forma embrionale di una nuova modalità di organizzazione dello *spazio visuale* cinematografico, la cui struttura aggregativa assicura andamenti schematici e precise direzioni assiali per il film. L'immagine prodotta dal cinema postmoderno si presenta il risultato di un'operazione spaziale già basilare nei nuovi media, quale è la *composizione digitale*. Obiettivo principale di questo tipo di operazione è costituire uno *spazio continuo e omogeneo senza smentirne la propria sostanza aggregativa*.

Il termine "composizione digitale" ha un significato ben definito nel campo mediale. Indica quel processo che consiste nel combinare più sequenze d'immagini in movimento, eventualmente anche ferme, in un'unica sequenza con l'aiuto di un apposito software di composizione come After Effects (Adobe) Compositor (Alias/Wavefront) o Cineon (Kodak). [...] La composizione digitale per la creazione di immagini in movimento risale alla rielaborazione video e alla stampa ottica; ma quella che in precedenza era un'operazione abbastanza particolare diventa oggi la norma per la creazione d'immagini in movimento. [...] Un tipico effetto speciale di un film hollywoodiano, consiste nella presenza di alcune centinaia, se non migliaia di livelli. [...] *La composizione digitale esemplifica un'operazione più generale tipica della cultura del computer: assemblare insieme una quantità di elementi per creare un unico oggetto integrato*. Quindi, possiamo distinguere tra la *composizione in senso lato* (l'operazione in generale) e la *composizione in senso stretto* (l'assemblaggio di elementi filmici per creare una scena realistica).<sup>381</sup>

Si tratterebbe di un'operazione essenzialmente teorica, e nel computer e nel cinema, seguita solo successivamente dalla sua controparte tecnica. Seguendo la distinzione di Manovich, si potrebbero distinguere due modalità essenziali di intendere la *composizione* nei film contemporanei: la *composizione 1*, usata nei film che non utilizzano digitale nè software compositivi specifici, ma ottengono effetti di spazio manipolato e continuo tramite espedienti diversi (filmici, focali lunghe o corte, profondità di fuoco, e pro-filmici); la *composizione 2*, che invece riguarda gli spazi di opere fondate esattamente sull'utilizzo di effetti speciali e grafica computerizzata (creazione di oggetti/corpi inesistenti, esplosioni impossibili, e così via). In entrambi i casi l'effetto finale vedrà *composto* uno *spazio omogeneo e continuo* risultante tuttavia dall'aggregazione di elementi spaziali diversi, indipendenti e/o inesistenti, comunque sempre manipolati e ricomposti:

La composizione degli anni Novanta supporta un'estetica diversa, caratterizzata da scorrevolezza e continuità. Adesso gli elementi vengono miscelati e i confini cancellati anziché enfatizzati. Questa *estetica della continuità* trova una delle sue migliori espressioni negli

---

<sup>381</sup> Ivi, pp. 177, 179, corsivi miei.

spot televisivi e negli effetti speciali dei film, realizzati attraverso la composizione digitale (ovvero la composizione in senso puramente tecnico). [...] se i vecchi media si affidavano al montaggio, i nuovi media propongono un'estetica della continuità ottenuta tramite la sovrapposizione di forme digitali. [...] [Ma essa] non dipende dalla tecnologia compositiva, anche se in molti casi sarebbe impossibile senza di essa. [...] Nella cultura dei computer il montaggio non è più l'estetica dominante, come è avvenuto per tutto il XX secolo [...]. *La composizione digitale, in cui i diversi spazi vengono integrati in un unico spazio virtuale, è un valido esempio dell'estetica alternativa della continuità*; inoltre, la composizione in generale si può considerare l'antitesi dell'estetica del montaggio.<sup>382</sup>

Lo spazio generato dai film *database* e *spazio navigabile*, sarà quindi il risultato di una forma di *composizione aggregata* dagli effetti sempre uniformi, seguendo da un lato i dettami di un'*estetica della continuità*<sup>383</sup>, e dall'altro l'asse portante nella produzione postmoderna, l'*estetica della ripetizione*.

Si analizzeranno di seguito le differenti caratteristiche e modalità organizzative dello spazio visuale<sup>384</sup> nei due paradigmi filmici del postmoderno approfonditi. La forma della narrazione classica, che qui non verrà considerata, produrrà effetti di spazio altrettanto essenziali: nella sua evoluzione sempre meno diacronica, lo spazio rivestirà un *ruolo ritmico* intento a stabilire l'associazione consecutiva tra i segmenti (non più affidati al tempo), anche grazie all'uso frequente di software digitali e/o strategie grafiche di composizione manipolata.

Nella *forma database-accumulo* l'*effetto spaziale continuo* è dato da una serie di *spazi piatti, associati in modo contiguo* secondo un percorso lineare che

---

<sup>382</sup> Ivi, pp. 183, 184, 185, 186, corsivi miei.

<sup>383</sup> Anche Jullier sembra concordare con i dettami di un'*estetica della continuità* perseguita dal cinema postmoderno parallelamente ai nuovi media, che vede l'eliminazione del fuori campo e infine del montaggio. "Questa eliminazione del fuori-campo, già innescata dall'utilizzazione sistematica del *fish-eye*, obiettivo a focale corta che si ritiene "prenda tutto", nelle riprese di film del tipo Omnimax e Imax Solido, si raddoppia con un'altra eliminazione, quella del montaggio. Tocca infatti allo spettatore andare da un luogo all'altro, sia con i propri mezzi, sia con *stacchi* che è lui stesso a comandare (cosa che è più rara, perché lo stacco è molto perturbante quando la percezione indotta dal dispositivo è quasi la stessa di quella richiesta dal mondo reale [...]). Oltre questi limiti tecnologici, si può già vedere l'avvento della tecnica del *morphing* [...] come segno che annuncia l'eliminazione del montaggio. Con il *morphing*, infatti, non è più lo spettatore a ricostruire uno spazio (*stacchi* di montaggio), non è più una macchina da presa a esplorare uno spazio (*louma*), sono gli oggetti a trasformarsi sul posto; questo effetto realizza dunque il sogno di una scena all'italiana sulla quale gli oggetti e gli attori si succedono senza mai entrare né uscire. [...] Questo *escamotage* progressivo dei poteri semantici e narrativi della dialettica campo/controllo-campo e del montaggio, se effettivamente opera fino alla fine, colpirà la produzione e la ricezione dei film in modo tale che molte delle teorie della comunicazione audio-visiva dovranno essere ripensate". Jullier, L., *op. cit.*, pp. 86, 87.

<sup>384</sup> "Spazio visuale", in questa sede, sarà inteso come *spazio filmico*, "delle riprese e del montaggio, che organizza la messa in inquadratura e la messa in sequenza in una dinamica narrativa, attraverso una serie di scelte (la composizione del quadro, l'illuminazione, gli obiettivi, il colore, il movimento, il sonoro, la continuità e la discontinuità, ecc.)". Carluccio, Giulia, *Cinema e racconto. Lo spazio e il tempo*, Loesher Editore, Torino 1988, p. 44.

segue l'*orizzontalità*.<sup>385</sup> Il tentativo di costituire l'immagine come risultante omogenea di differenti spazi piatti risalirebbe già a esperimenti cinematografici in voga fin dagli anni Sessanta e Settanta che vedono nell'uso di teleobiettivi, focali lunghe e zoom in avanti, l'origine dell'effetto-piattezza. Jullier ne spiega bene la genesi dell'utilizzo:

[I] teleobiettivi, strumenti concepiti per riprendere oggetti *pericolosi* (belve, battaglie) o inaccessibili (sportivi in mezzo al campo, resi a distanza dai fotoreporter), [...] schiacciano la prospettiva. Nel caso di un reportage, il vantaggio è evidente: il rischio reale è minimo, non si rischia più di essere divorati dal leone o cacciati dal servizio d'ordine; *l'inconveniente è che si diventa paparazzi, voyeur* [...]. Il film di fiction della fine degli anni Sessanta utilizza queste focali lunghe per scopi diversi da quelli per i quali furono create, perché raramente esiste un rischio reale e l'inaccessibilità [...]; ma l'effetto prodotto dagli zoom in avanti che terminano con una focale molto lunga appare allora come una novità. *Prezzo da pagare: l'effetto di assenza di prospettiva, di piattezza. Ci si ritrova nella situazione dello spettatore della fine dell'Ottocento che si accontentava di fondali dipinti che scorrevano dietro i finestrini dei vagoni di legno di quel precursore degli Hales Tour, che si vede, nel retro di un caffè, in Lettera da una sconosciuta* [...].<sup>386</sup>

I film che mostreranno punti di vista provenienti da teleobiettivi, zoom in avanti e focali lunghe<sup>387</sup>, tenderanno a costruire *spazi senza prospettiva, piatti e uniformi* proprio come quelli di un *database*. Inoltre, in entrambe le forme di accumulo, lo spazio filmico (nella sua totalità) seguirà una *linea esplorativa* sviluppata secondo un'asse *orizzontale* presentando precisi punti di connessione. Lo schema rappresentativo<sup>388</sup> di questo tipo di visualizzazione, risponderebbe al seguente (fig. 1):

---

<sup>385</sup> La scelta di analizzare lo spazio del film postmoderno esaminandone la rappresentazione assiale, dimostra la differenza sostanziale che intercorre tra le due forme del *database* e dello *spazio navigabile*. Se infatti il *database* avvantaggia evidentemente un modello di evoluzione sugli assi *verticale* e *orizzontale* (un archivio-raccolta strutturata di dati non potrebbe organizzarsi altrimenti), lo *spazio navigabile*, come già visto nell'isotropia insita nel suo carattere *virtuale* (punto 3 pag. 87), privilegia un andamento incline alla *circolarità* o alla forma *spiraleiforme*. La difformità di queste condizioni di partenza condurrà a modelli schematici spaziali differenti.

<sup>386</sup> Jullier, L., *op. cit.*, p. 70, corsivi miei.

<sup>387</sup> "Mentre il grandangolo distorce lo spazio lateralmente, le focali più lunghe lo comprimono lungo l'asse della macchina fotografica. I segnali di profondità e volume sono attenuati. I piani sembrano schiacciati insieme, proprio come quando si guarda attraverso un cannocchiale o un binocolo". Bordwell, D., Thompson, K., *Cinema come arte...*, cit., p. 279.

<sup>388</sup> L'analisi dello spazio del *film-database* sarà fondata su un sistema assiale di rette che realizza la concatenazione dei sintagmi e relativi spazi della rappresentazione (indicati coi nomi spazio 1, 2, 3), in ciascun modello considerato. Lo schema strutturale che si propone corrisponde alla sintesi formale degli spazi del film nella sua totalità, considerati come aggregazione di più sintagmi testuali. L'andamento assiale dello spazio del *film-database* (che nel *film-spazio navigabile* assume andamenti circolari/spiraleiformi, per ragioni già notate, si veda nota 377, p. 130), può collegarsi alle definizioni semiotiche di "sintagma" e "paradigma". Il sintagma è infatti "la combinazione secondo una frequenza procedurale basata su contiguità sintattica", mentre il paradigma è "la selezione all'interno di un ventaglio di possibilità operata sulla base

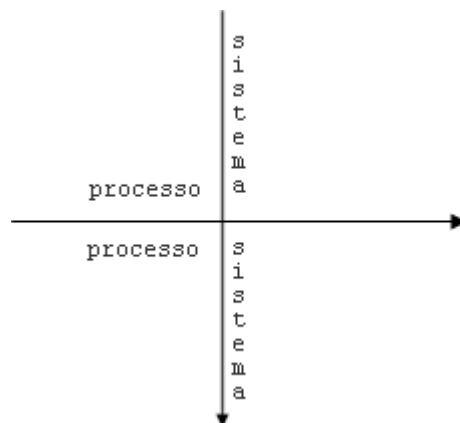
$$1 + \xrightarrow{\text{spazio}} + 1 \xrightarrow{\text{spazio}} + 1 \xrightarrow{\text{spazio}} = \text{Database - Accumulo a/b}$$

(punti tangenti)

Le linee rette rappresentano i macro-segmenti spaziali che il film associa, i quali vengono accumulati nella diegesi – secondo le tipologie di accumulo (a) e (b) – realizzando un sistema di *relazione consecutiva* che prevede alcuni *momenti di tangenza* (le intersezioni (+) che fanno proseguire la storia). Molti database strutturati secondo il *road-movie* presentano un simile schema di organizzazione, dove luoghi aperti e paesaggi ameni sono riproposti nell’appiattimento delle loro

---

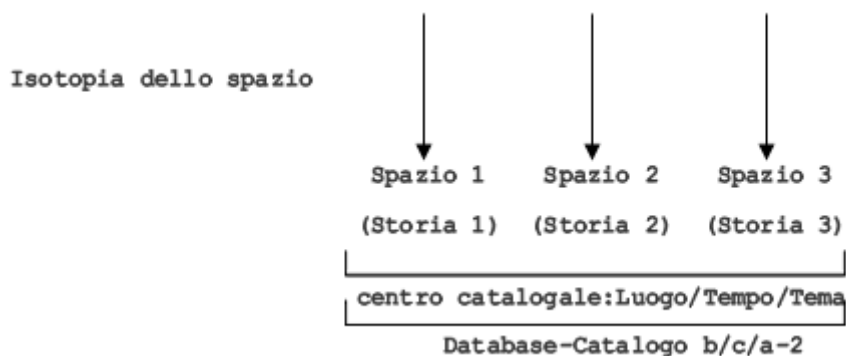
dell’equivalenza, delle similarità o dissimilarità, della sinonimia o dell’antinomia”. Cfr. Jakobson, Roman, *Essais de linguistique générale*, Éditions de Minuit, Paris 1963; trad. it *Saggi di Linguistica generale*, Feltrinelli, Milano 1966. L’*asse sintagmatico* è detto anche del “processo”, e si definisce dalla *relazione* o *congiunzione* tra i segni, *combinati* gli uni agli altri in contiguità spazio-temporale. L’*asse paradigmatico* è detto invece del “sistema”, e si definisce dalla *correlazione* o *disgiunzione* tra gli elementi, legati ad altri segni o componenti che potrebbero *sostituirli* sull’asse del processo – e in questo senso sono a loro *simili* – ma che non sono presenti insieme per via della loro simultaneità nel tempo e sovrapposizione nello spazio. Seguendo le parole di Hjelmslev, “Nella scienza linguistica moderna si è diffuso l’uso di chiamare *correlazione* la funzione fra i membri di un paradigma; questo termine sembra dunque particolarmente adatto alle funzioni «o». Come comoda designazione per le funzioni «e» sceglieremo il termine *relazione* [...]. Chiameremo dunque *correlazione* la funzione «o», e *relazione* la funzione «e»; e chiameremo rispettivamente *correlati* e *relati* i funtivi che contraggono queste funzioni. Su questa base possiamo definire un *sistema* come una gerarchia correlazionale, e un *processo* come una gerarchia relazionale. [...] I termini *sintagmatica* e *paradigmatica* offrono designazioni speciali, pratiche e accettate largamente, per il processo semiotico e per il sistema semiotico rispettivamente”. Hjelmslev, Louis, *Prolegomena to a Theory of Language*, trans. Francis J. Whitfield, University of Wisconsin, 1961; trad. it. *I fondamenti della teoria del linguaggio*, (intr. e trad. di G. C. Lepschy), Einaudi, Torino 1968, pp. 42–43. Se il sintagma prosegue “per contiguità”, come gli spazi del *database-accumulo* che corrispondono a spazi sempre *consecutivi*, la linearità perseguita sarà quella *orizzontale*; il paradigma presenta invece una modalità di prosecuzione “per scelta”, esattamente come avviene nelle tipologie del *database-catalogo*, in cui gli spazi sono presentati come *non-consecutivi* (eccetto il caso del catalogo a-1 – del personaggio – dove lo schema prevede punti di congiunzione, vedi fig. 3); in tutti i casi la linearità perseguita sarà quella *verticale*. Uno schema esplicativo proviene dal manuale scritto da Marsciani, Francesco, Zinna, Alessandro, *Elementi di Semiotica generativa. Processi e sistemi della significazione*, Progetto Leonardo: Esculapio, Bologna 1991, pp. 22–23, che mostra l’andamento verticale del sistema equivalente al *paradigma* e quello orizzontale del processo rispondente al *sintagma*:



prospettive.<sup>389</sup> I già citati *Searchers 2.0* di Cox, *The Darjeeling Limited* di Anderson, e film come *Le due sorelle*<sup>390</sup> di Brian De Palma rispondono a una simile visualizzazione spaziale. In questi ultimi è anche l'utilizzo dello split-screen a favorire la generale percezione di bidimensionalità, agevolata dalla profondità prospettica azzerata. Si prenda il caso del film di Anderson: gli spazi interni del treno, quelli esterni dei paesaggi indiani (dal deserto al villaggio all'incontro con la madre), e ancora esterni e interni del ritorno in America, rappresentano tutti "spazi appiattiti"<sup>391</sup> che si susseguono in modo lineare, associati da espedienti pretestuosi che tuttavia mostrano sempre i loro punti di connessione.

Nella *forma database-catalogo* (nelle tipologie catalogali a-2, b e c), l'effetto spaziale continuo è dato ancora da una serie di *spazi piatti* non contigui, legati tra loro secondo modalità di *correlazione parallela*,<sup>392</sup> in un percorso lineare che privilegia la *verticalità*.

Le rette parallele, corrispondenti alla serie di spazi che si susseguono con un centro (di luogo/tempo/tema), non verranno mai a toccarsi in qualche punto (come nell'accumulo) e quindi proseguiranno secondo un percorso *verticale*. Lo schema rappresentativo corrisponderebbe al seguente (fig. 2):



Le linee rette rappresentano gli spazi del film che si alternano nella *mostrazione* di un *catalogo* di luogo, di tempo o del tema, realizzando una successione *parallela* (le rette) di dimensioni destinate a non incontrarsi mai. Lo schema presenta quindi un andamento *verticale*, poiché alterna storie non consecutive, ovvero non legate da alcun punto d'intersezione, ma i cui *spazi* si

<sup>389</sup> In tal caso "appiattimento di prospettiva" e in generale "spazio piatto", verrà a indicare da un lato l'uso di lenti deformanti nel senso dell'annullamento della profondità (focali lunghe e simili), e dall'altro la costruzione di uno *spazio poco profondo*, dovuto a una messa in scena particolare, in cui "i piani più vicino e più lontano sembrano essere appena separati". Bordwell, D., Thompson, K., *Cinema come arte...*, cit., p. 254.

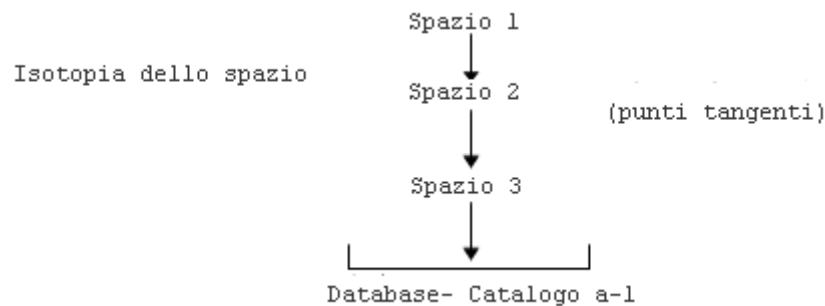
<sup>390</sup> *Le due sorelle* (Sisters, 1973) di Brian De Palma.

<sup>391</sup> Nel senso di "poco profondi", vedi nota 374.

<sup>392</sup> I termini di *relazione* (nel caso dell'accumulo) e *correlazione* in questo caso, si riferiscono alla terminologia di Hjemslev, *op. cit.*

presenterebbero su un medesimo asse isotopico (*isotopia dello spazio*).<sup>393</sup> La modalità aggregativa di tale assiologia vedrà, a seconda dei casi, la presenza di connettori isotopici (secondo l'idea soggiacente al catalogo)<sup>394</sup>. Si prenda il caso di *Tassisti di notte*: gli spazi isotopici dei taxi impegnati a girare nelle città di Los Angeles, New York, Parigi, Roma ed Helsinki si sviluppano secondo una linearità parallela che non viene mai a incontrarsi, nell'esplicazione di una serie di elementi che andranno a comporre il catalogo del luogo (o del tempo). Per questo lo schema assiale sarà costruito secondo la verticalità.

Il *database-catalogo* (a-1), del personaggio, presenterà una serie di *spazi piatti* sviluppati ancora su una linea *verticale* (poiché si tratta di una successione catalogale) ma, includendo momenti tangenti (nel caso del personaggio accentratore), seguirà un movimento *consecutivo* simile alla contiguità dell'accumulo (fig. 3):



Esempi di schema del primo tipo, provengono da film come *Tassisti di notte*, *Mystery Train* e *L'ultimo capodanno* (cataloghi b e c), in cui luoghi e tempo si alternano secondo linee spaziali mai tangenti. Film come *Die Hard* saranno esempi validi per il secondo (catalogo a-1), dove la storia prosegue mediante concatenazione di spazi tangenti nei quali si muove il protagonista. Si prenda il

<sup>393</sup> Si intenderà il termine *isotopia* nella sua accezione greimasiana, come un livello omogeneo di senso realizzato attraverso il “prolungamento di una stessa base concettuale” che “assicuri l’omogeneità di un racconto malgrado la diversità figurativa degli attori e delle azioni. Due isotopie possono essere collegate: barzellette, favole, parabole, altrettanti discorsi bi-isotopici, in cui si raccontano delle storie di animali suggerendone l’analisi della società umana, oppure si parla di mietitori o di maestri per rivelare la volontà di Dio. Si vede così che la metafora, in quanto figura, non è che una realizzazione particolare (e molto limitata) di questo tipo di percorso, e che la semiotica conduce a considerare, per gradi, un rimaneggiamento generale della retorica che porterebbe a una classificazione più coerente delle figure tradizionali”. Fabbri, Paolo, Marrone, Gianfranco (a cura di), *Semiotica in nuce. I fondamenti e l’epistemologia strutturale* (Vol. 1), Meltemi, Roma 2000, p. 55. Si tratta, dunque, di un’insieme di elementi semantici, o figure della significazione, che realizzano una lettura uniforme della storia. In questo caso, gli spazi associati secondo l’asse “isotopia dello spazio”, costituiranno delle figure di significato omogenee pur se rappresentate, nelle varie situazioni, da elementi dissimili. Cfr. anche, Greimas, Algirdas Julien, *Sémantique structurale. Recherche de methode*, Larousse, Paris 1966; trad. it., *La semantica strutturale. Ricerca di metodo*, trad. di Italo Sordi, Rizzoli, Milano 1968.

<sup>394</sup> Si intende per connettore isotopico un elemento figurativo che funge da connessione, col fine di creare effetti di continuità. Il connettore isotopico per *corrispondenza*, risponde esattamente a questa funzione, caratterizzandosi per mettere in campo oggetti, inquadrate o elementi diegetici semanticamente affini e omogenei a quelli che si vuole congiungere.

film *The Dancer* (Id., 2001, di Frédéric Garson), in cui il centro del catalogo del personaggio è rappresentato dalla ballerina muta che sogna di lavorare a Broadway. Gli spazi (isotopici) sono quelli della discoteca in cui la ragazza lavora, dell'aula dove insegna danza, della sala in cui avviene l'audizione e del laboratorio dello scienziato che tenta di aiutarla. Gli spazi chiusi e quelli aperti (più rari) della strada sono associati come un catalogo che segue ancora la verticalità, tuttavia non più parallela ma tangente, e rivolto alla realizzazione dell'obiettivo della protagonista. Il film segue la lunga lista di *cataloghi* centrati sulla danza (o la musica) da *Save the Last Dance* (Id., 2001, di Thomas Carter) a *Le ragazze del Coyote Ugly* (Coyote Ugly, 2000, di David McNally), film che costruiscono cataloghi di personaggi la cui sequenza sintagmatica si svolgerà secondo modelli quasi del tutto identici.

Nel *modello catalogale*, come nel database in generale, le prospettive si presentano ancora generalmente “piatte”: l'audio-visione spaziale, infatti, “si mette in mostra”<sup>395</sup>, come in un quadro. Anche per questo Jullier riferiva di uno spettatore “voyeur”: assunte le sembianze dell'*esploratore*, egli si trova a saltare da uno spazio all'altro mantenendo la posizione distaccata di colui che *guarda* in sequenza una serie di dati. Guarda il mondo ma rimane nascosto al mondo. Si definirà questa posizione spettatoriale, quella di un *cyber-flâneur*. Seguendo il ben noto tragitto del viaggiatore baudelaireiano<sup>396</sup>, il *cyber-flâneur* si lascia trasportare dal magma di informazioni, osservando dall'esterno ma rinunciando a *entrare dentro di esse*. Il tipico sguardo cinematografico che Anne Friedberg definisce “mobilized virtual gaze”, corrisponde qui al *cyber-sguardo* di un *flâneur* postmoderno reso mobile e virtuale dalla cinepresa esplorativa eppure, nel caso del database, ancora *privo* di dimensione *partecipativa*.

The *virtual gaze* is not a direct perception but a received perception mediated through representation. I introduce this compound term in order to describe a gaze that travels in an imaginary *flânerie* through an imaginary elsewhere and an imaginary elsewhen. The *mobilized gaze* has a history, which begins well before the cinema and is rooted in other cultural activities that involve walking and travel. The virtual gaze has a history rooted in all forms of visual representation (back to cave painting), but produced most dramatically by photography. The cinema developed as an apparatus that combined the “mobile” with the “virtual”. Hence, cinematic spectatorship changed, in unprecedented ways, concepts of the *present* and the *real*.<sup>397</sup>

L'occhio del *cyber-flâneur* si presenterebbe più simile a quello di un “esploratore” fugace, il quale, invece di “immergersi” nell'audio-visione, preferisce rimanerne placidamente distaccato *osservando* o *decodificando* ciò che

<sup>395</sup> Jullier, L., *op. cit.*, p. 71.

<sup>396</sup> Baudelaire, Charles, “Il pittore della vita moderna”, cit., nota 17, p. 5, di questo studio.

<sup>397</sup> Friedberg, Anne, *Window Shopping...*, *op. cit.*, pp. 2–3.



viene *mostrato* secondo un modello negoziale diretto e *referenziale*<sup>398</sup>, oppure, in casi più rari, *meta-linguistico*<sup>399</sup>: sguardi simili favoriranno tipologie di consumo produttivo *ludico* nel primo caso e *critico* nel secondo, determinati dal rapporto comunicativo con il testo. Eccezioni significative saranno quei film-database, dell'accumulo (si pensi a *Pulp Fiction*) e del catalogo (*Die Hard* per tutti), che insistono nell'uso di carrelli in avanti e prospettive in profondità nell'unico intento di sollecitare la *partecipazione* spettatoriale secondo un'ottica eminentemente *ricreativa*. La "mostrazione" diverrà qui "esplorazione dello spettacolo". Nel qual caso si avranno forme oscillanti tra il *ludico* e il *percettivo*<sup>400</sup> (cfr. paragrafo 2, pp. 33–34, definizione di c. percettivo).

Nella *forma s. navigabile* l'*effetto spaziale* si presenta ancora finalizzato all'*estetica della continuità*, ma corrisponde a una serie di *spazi profondi*,<sup>401</sup>

<sup>398</sup> Secondo Francesco Casetti, "la *comunicazione referenziale* è quella rivolta prevalentemente alla trasmissione di un contenuto, alla presentazione di un oggetto, alla denotazione della realtà. Quello che qui conta insomma è il "mostrare il mondo", e corrispondentemente il "vedere il mondo", senza che questo "mostrare" e questo "vedere" si palesino come momenti di mediazione. È tipicamente il caso dello sguardo "oggettivo", forma comunicativa in cui l'Autore e lo Spettatore impliciti si rendono veramente tali, obliterando la loro presenza a vantaggio della presentazione o dell'accoglimento "neutro" della realtà (si pensi ai documentari o alle semplici descrizioni)". Casetti, F., Di Chio, F., *op. cit.*, p. 256. Un tipo di *comunicazione referenziale* caratterizzerà soprattutto il *consumo ludico*. Da non confondere, tuttavia, la "referenzialità" della comunicazione in atto nello sguardo del *cyber-flâneur* con l'irrinunciabile necessità dello spettatore-utente di ricevere i dati fratti/frastagliati e riorganizzarli a suo piacimento, quale è l'assunto alla base del generale concetto di *consumo produttivo*. Nel cinema postmoderno, una dimensione non esclude necessariamente l'altra.

<sup>399</sup> Il regime *meta-linguistico*, opposto a quello *referenziale*, è descritto ancora da Casetti come un tipo di comunicazione "[...] prevalentemente rivolta a esprimere l'atto stesso del comunicare. Quello che si intende mostrare o vedere non è tanto il mondo (pur presente inevitabilmente in quanto contenuto dell'immagine), ma piuttosto il fatto stesso di mostrare e di vedere. Dunque ritorno della comunicazione su se stessa, o perlomeno su ciascuno dei suoi elementi costitutivi, e cioè sul Destinatario, sul Destinatario, sul rapporto tra i due e sul messaggio scambiato". Ibidem. È chiaro come i testi che attiveranno un tipo di *consumo critico* (spesso retto dalla presenza di citazioni), si situeranno in una dimensione differente dal *referenziale* (più eminentemente *ludico*), quella appunto detta *meta-linguistica*. La tipologia di comunicazione meta-linguistica principale in atto nel *consumo critico*, è quella *fatica*, che rimanda la comunicazione sul "contatto" e sul rapporto destinatario-destinatario. In realtà, tuttavia, bisognerebbe fare un'ulteriore differenziazione nei testi postmoderni citazionali: se i riferimenti meta-discorsivi risultano virgolettati e circoscritti nel corso del testo (allusione 2), compito dello spettatore sarà la pura *decodifica*, ovvero la constatazione della presenza di un meta-testo, e la tipologia di consumo rimarrà sul versante *critico*. Diverso sarà il caso dei testi citazionali postmoderni costruiti su tipologie di citazione *attualizzanti* (3). In quel caso, riportato nei confini del diegetico e ben celato nel discorso, il regime comunicativo tornerà ad essere *referenziale* se attiverà solo il primo dei due codici presenti in esso, mentre sarà determinato come *meta-linguistico* nel caso dell'attivazione ulteriore del secondo (cfr. paragrafo 5.4, p. 99, in particolare il concetto di "doppia codificazione" sostenuto da Jullier).

<sup>400</sup> Nel caso di *consumo* oscillante tra *ludico* e *percettivo*, il regime di comunicazione si costituirebbe ancora sul versante predominante *meta-linguistico*, ma alternerebbe le tipologie *emotive* e *poetiche*.

<sup>401</sup> La presenza di "spazi profondi" indicherà sia la scelta di allestire la disposizione dell'azione su vari piani della messa in scena, sia l'uso di particolari lenti deformanti, quali le focali corte. "Nella cinematografia a 35 mm, un obiettivo dalla lunghezza focale inferiore ai 35 mm è considerato un "grandangolo". Questi obiettivi tendono a distorcere le linee rette prossime ai margini dell'inquadratura, incurvandole verso l'esterno. [...] La focale corta ha la proprietà di esasperare la profondità [...]. Dato che le distanze fra il primo piano e lo sfondo sembrano maggiori, l'obiettivo grandangolare fa anche sembrare che i personaggi che si muovono da o verso la macchina da presa

contigui nella loro *associazione consecutiva*, atti a costituire un percorso esplorativo dall'andamento *circolare*. Il sistema assiale (orizzontale/verticale) usato nel caso del database non è più in grado di descrivere l'andamento e la direzione degli spazi filmici, anche perché lo spazio navigabile stesso si dà come spazio "isotropico".<sup>402</sup> La profondità è dovuta in questi casi all'uso di "carrelli in avanti con intento euforizzante e fusionale"<sup>403</sup>, di louna o steadicam, nonché alla presenza di movimenti della mdp "a entrare" privi di soggetto e finalità oggettiva (*soggettive bugiarde, oggettive eccedenti*, cfr. paragrafo 5.4). Ma anche alla composizione della messa in scena in cui "i piani appaiono separati da distanze apprezzabili".<sup>404</sup> La prima modalità aggregativa dello spazio navigabile, il *loop*, vede l'alternanza di segmenti spaziali che ritornano e ripercorrono all'indietro uno stesso tragitto dalla *forma ellittica*. Lo schema rappresentativo corrisponderebbe al seguente (fig. 4):



Le due *linee ellittiche* contrarie rappresentano gli spazi alternati nella diegesi – che si interrompe e ricomincia – esibiti su un medesimo asse *isotopico*: il sistema che ne risulta lega le due dimensioni con connettori testuali di vario tipo, ma non privilegia alcun ordine di lettura, avvalorando uno *spazio di prosecuzione* assimilabile alla topologia conosciuta come "nastro di Möbius"<sup>405</sup>.

---

coprono le distanze in modo più rapido". Bordwell, D., Thompson, K., *Cinema come arte...*, cit., p. 278. È chiaro che in film come questi la *profondità di campo* sarà maggiore. Cfr. Ivi, pp. 282–283–284.

<sup>402</sup> "Spazio isotropico", secondo la definizione di Manovich, è caratteristica dello spazio navigabile che non privilegia alcun asse umano (verticale/orizzontale).

<sup>403</sup> Jullier, L., *op. cit.*, p. 73.

<sup>404</sup> Bordwell, D., Thompson, K., *Cinema come arte...*, cit., p. 254.

<sup>405</sup> Si veda la definizione esauriente che ne dà wikipedia: "In matematica e più precisamente in topologia, il nastro di Möbius, dal nome del matematico tedesco August Ferdinand Möbius è un esempio di superficie non orientabile e di superficie rigata. Le superfici ordinarie, intese come le superfici che nella vita quotidiana siamo abituati ad osservare, hanno sempre due "lati" (o meglio, facce), per cui è sempre possibile percorrere idealmente uno dei due lati senza mai raggiungere il secondo, salvo attraversando una possibile linea di demarcazione costituita da uno spigolo (chiamata "bordo"): si pensi ad esempio alla sfera, al toro, o al cilindro. Per queste superfici è possibile stabilire convenzionalmente un lato "superiore" o "inferiore", oppure "interno" o "esterno". Nel caso del nastro di Möbius, invece, tale principio viene a mancare: esiste un solo lato e un solo bordo. Dopo aver percorso un giro, ci si trova dalla parte opposta. Solo dopo averne percorsi due ci ritroviamo sul lato iniziale. Quindi per esempio una formica potrebbe passare da una superficie a quella "dietro", senza attraversare il nastro e senza saltare il bordo, semplicemente camminando abbastanza lontano.[...] Nella costruzione, si ottiene comunque un nastro di Möbius imprimendo al lato corto  $n$  mezzi giri di torsione, con  $n$  dispari (nel nastro di Möbius "classico",  $n=1$ ). Con  $n$  pari si ottiene una figura topologica diversa, questa volta orientabile, chiamata anello, equivalente ad una corona circolare". Cfr. <[http://it.wikipedia.org/wiki/Nastro di M%C3%B6bius](http://it.wikipedia.org/wiki/Nastro_di_M%C3%B6bius)> .

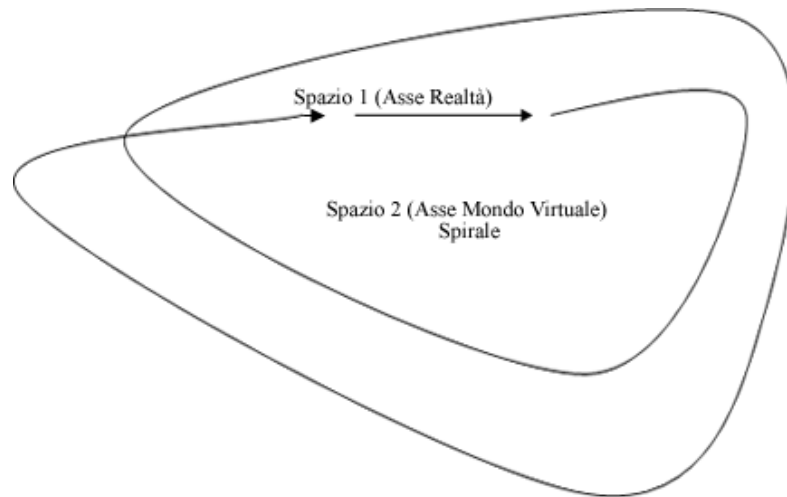
Film come *Mulholland Drive* e *Sliding Doors* privilegiano modelli schematici come questi, dove gli spazi alternati disegnano una traiettoria ellittica che va avanti e ritorna indietro confondendo i punti di principio e di fine del percorso stesso (loop a e b). Si prenda il caso di *Mulholland Drive*: lo spazio aperto dell'incidente iniziale, seguito da quelli chiusi della casa di Bettie, del diner, dell'appartamento di Diane e ancora il luogo circoscritto del "Teatro Silencio", interrompono il loro percorso per mostrare all'indietro gli spazi isotopici che dalla casa speculare di Diane, torna all'esterno della festa di Rita per poi terminare col suicidio nella camera da letto di cui gli esiti si erano già intravisti nella prima parte del film. Il punto di connessione dell'ellissi, così come è mostrata dalle due frecce, è dapprima il cubo blu (in alto) – in cui si addentra la mdp – a segnare il ritorno indietro, e poi l'accecante luce bianca (in basso), in cui si muove Diane/Bettie, che viene a suggellare inizio e fine della storia.

Il percorso spaziale è chiaramente *ciclico* e sviluppato nel senso di una *ellissi*.

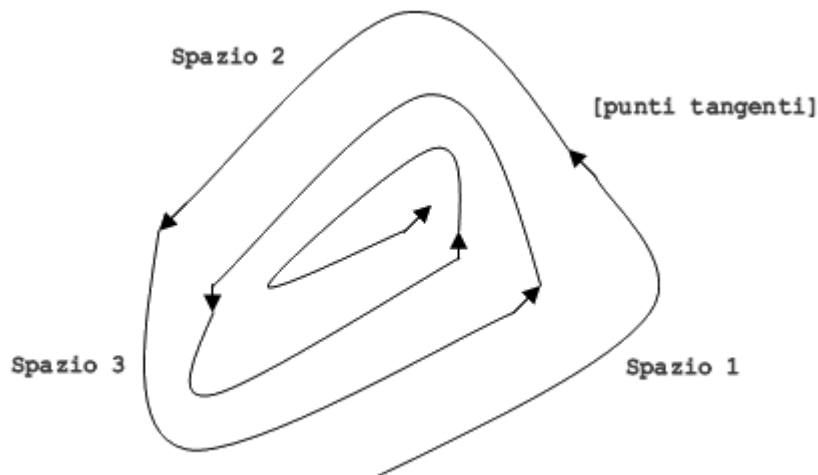
Nelle restanti forme del navigabile, l'*hyperlink* e il *network*, l'*effetto spaziale* si presenta ancora *continuo* e *omogeneo*, costituito da *spazi profondi* e *consecutivi*, ma espressi su un asse non isotopico il cui percorso aggregativo segue un tragitto a *spirale*.<sup>406</sup> Lo schema rappresentativo corrisponderebbe ai seguenti modelli (fig. 5):

---

<sup>406</sup> Seguendo la sua definizione matematica, "una spirale è una curva che si avvolge attorno a un determinato punto centrale o asse, avvicinandosi o allontanandosi progressivamente, a seconda di come si percorre la curva". Una spirale a due dimensioni può essere descritta usando le coordinate polari e imponendo che il raggio  $r$  sia una funzione continua e monotona di  $\theta$ . Il cerchio sarebbe visto come un caso degenere (essendo la funzione non strettamente monotona, ma costante). Alcuni dei tipi di spirali bidimensionali più importanti includono: La *spirale archimedeana*:  $r = a + b\theta$ ; La *spirale di Cornu* o clotoide; La *spirale di Fermat*:  $r = \sqrt{\theta}$ ; La *spirale iperbolica*:  $r = a/\theta$ ; Il *lituo*:  $r = 1/\theta^{1/2}$ ; La *spirale logaritmica*:  $r = ab^\theta$ ; approssimazioni di questa curva si ritrovano in natura". Cfr.<<http://it.wikipedia.org/wiki/Spirale>>. Esistono anche spirali a tre dimensioni (elica e vortice) e *sferiche*. Si può notare come nella *forma a spirale* permanga l'idea di un centro, o, nel caso sferico, di un angolo fisso, dal quale la linea curva si dipana secondo modalità differenti. Traslando tale forma nel percorso spaziale dei film *hyperlink/network*, la spirale sarebbe confermata: nel caso dell'*hyperlink* (a) il centro della spirale è costituito dall'asse di realtà iniziale cui si sovrappone la curva; nel caso di *hyperlink* (b) e *network* ne viene convertito il "senso di evoluzione". In tali casi, infatti, piuttosto che partire da un centro o angolo fisso, la spirale parte da un punto esterno, e si arrovella in modo curvo su se stessa, fino a raggiungere un punto centrale (nodo) che coincide col il punto di fusione delle differenti prospettive provenienti dalle storie mostrate.



Hyperlink a



Hyperlink b/Network

Nello schema *hyperlink* (a), si evidenzia una prima linea testuale (spazio 1), corrispondente a quella del personaggio accentratore (asse di realtà), la quale viene a incrociarsi con l'universo virtuale (spazio 2) equivalente al mondo eterodiretto in cui il soggetto si trova a dover interagire. Lo spazio secondo è in continua fluttuazione col primo (dal ch  deriva il suo andamento a spirale), fino al punto in cui ottiene, grazie alla recuperata "azione" dell'eroe, statuto di esistenza situandosi al medesimo "livello" dello spazio 1 (come indica la freccia). Si tratta quindi di due universi tangenti.

Lo schema *hyperlink* (b), valido anche per il *network*, invece, segue lo stesso andamento spiraleiforme ma delinea l'interazione simultanea di pi  livelli testuali (plot 1, 2, 3, ecc, ovvero gli spazi 1, 2, 3) interagenti anche questi attraverso l'azione dei personaggi in gioco (rispondenti ai punti di tangenza).

L'alternanza degli spazi manipolati segue in tal caso un percorso *spiraleiforme*, generando uno schema rappresentativo in cui le dimensioni risultano ancora concatenate secondo *momenti di tangenza*, ma privilegiano uno *spazio di prosecuzione* più vicino al *labirinto*<sup>407</sup> e al *rizoma*<sup>408</sup>. La forma labirintica infatti è quella che, secondo la tradizione simbolica, viene associata comunemente alla *spirale*.<sup>409</sup> Calabrese la analizza nondimeno come quintessenza del neobarocco:

Potremmo dire, anzi, che il labirinto è una tipica rappresentazione figurativa di una *complessità intelligente*. Tutte le leggende, i miti, gli usi, i giochi fondati sulla figura del labirinto si presentano infatti con due caratteristiche entrambi intellettuali: il piacere dello smarrimento di fronte alla sua inestricabilità [...], e il gusto di venirne a capo con le astuzie della ragione. [...] La stessa cosa succede per altri tipi di configurazione apparentabili al labirinto, ad esempio il nodo, i meandro, la treccia. Anche qui ritroviamo il medesimo principio di perdita di una visione globale di un percorso razionale, e di contemporaneo esercizio di una intelligenza acuta per trovare lo «scioglimento» finale, cioè il ritrovamento di un ordine. [...] un altro carattere del nodo e del labirinto [è] quello di essere una *metafora del movimento*. Se prendiamo infatti gli esempi di Hermann Kenn, che sono tutti di labirinti *unicursali*, cioè senza intrecci e senza possibilità di errore, vedremo che *al senso di enigma connesso ai labirinti di tradizione moderna si sostituisce appunto la concezione di movimento*

<sup>407</sup> Per un approfondimento della figura del *labirinto*, cfr.: Cipolla, Gaetano, *Labyrinth: Studies on an Archetype*, Laegas, New York 1987; Kern, Hermann, *Labirinti. Forme e interpretazioni. 5000 anni di presenza di un archetipo manuale e filo conduttore*, Feltrinelli, Milano 1981; Rosenstiehl, Pierre, *Labirinti*, in Fabbri, Paolo, Pezzini, Isabella (a cura di), *Mitologie di Roland Barthes*, Pratiche, Parma 1986; Santarcangeli, Paolo, *Il libro dei labirinti*, Frassinelli, Milano 1984.

<sup>408</sup> Con il termine “rizoma” (*rizhôme*) Deleuze e Guattari si riferivano a un modello di significazione opposto a quelli fondati su uno schema “ad albero”. Mentre il modello ad albero è provvisto di una struttura gerarchica, un centro e un preciso ordine di significazione, il rizoma “collega un punto qualsiasi con un altro punto qualsiasi, e ciascuno dei suoi tratti non rimanda necessariamente a tratti dello stesso genere, mettendo in gioco regimi di segni molto differenti ed anche stati di non-segni [...]”. Rispetto ai sistemi centrici (anche policentrici), a comunicazione gerarchica e collegamenti prestabiliti, il rizoma è un sistema acentrico, non gerarchico e non significante ...”, Deleuze, Gilles, Guattari, Félix, *Mille plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Les éditions de Minuit, Paris 1980; trad. it., *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia* Castelvechhi 1997, p. 33 e seg. Cfr. anche, Deleuze, Gilles, Guattari, Félix, *Rhizôme*, Minuit, Paris 1976; trad. it. *Rizoma*, Pratiche, Parma 1977; e infine Deleuze, Gilles, Guattari, Félix (a cura di), *Nomades et vagabonds*, Christian Bourgois, Paris 1976.

<sup>409</sup> Pierre Rosenstiehl, i cui studi sulla forma del *labirinto* sono ad oggi insuperati, ne ha ricostruito attentamente una tipologia schematica: (1) tipo *unicursale*, corrispondente al labirinto classico, fornito di un unico corridoio che si avvolge a *spirale* privo di ulteriori biforcazioni; (2) tipo *ad albero*, rispondente al labirinto manierista, con svariati corridoi che partono da incroci ma la cui soluzione per arrivare al centro è ancora soltanto una; e infine il tipo (3) detta *a rizoma* che corrisponde al labirinto contemporaneo nel quale i corridoi, come in un *hyperlink* o in un *network*, sono tutti potenzialmente connessi in una rete di relazioni senza univocità del percorso, ma di cui è presupposta invece la molteplicità. Il pensiero rivolto al labirinto è quello di un percorso in cui è proprio il viaggiatore a “costruire il labirinto”, per cui implica uno sguardo sempre interno e sempre soggettivamente diverso. Cfr. Rosenstiehl, Pierre, “Labirinto”, in, *Enciclopedia*, vol. VIII, Einaudi, Torino 1979, pp. 3-30. Sembra evidente che la *forma labirintica* dell'*hyperlink* e del *network*, rispondendo teoricamente allo sviluppo del *rizoma* (3), continui a esplicitarsi con un *andamento spiraleiforme*, delimitato dai confini del testo cinematografico.

*ritmico al posto di un movimento diritto. [...] C'è stato chi ha [...] teorizzato questo atteggiamento. Primi fra tutti Gilles Deleuze e Félix Guattari, che hanno chiamato il loro modello di struttura rizoma, come il paradosso di natura di una radice a fusto, che non segue una logica di connessione ad albero, ma in cui ogni segmento è collegabile a ogni altro segmento, e in cui ogni percorso è libero e possibile. [...].*<sup>410</sup>

Esempi di tipo (a) sono inverati da film come *Fight Club* in cui la vita del protagonista – di cui non è mai rivelato il nome reale – sullo spazio 1 (asse di realtà), viene a incrociarsi con l'universo di Tyler Durden (spazio 2). Lo spazio secondo, da uno stato di virtualità fluttuante, viene ad allinearsi al medesimo livello di realtà dello spazio 1 (a partire dalla scoperta che i due personaggi sono la stessa persona).

Modelli di organizzazione spaziale di tipo (b) o *network* si ritrovano in film come *Requiem for a Dream*, *Amores Perros*, *Magnolia* e *Babel*, nei quali la serie di spazi disegnati presenta una prosecuzione “a spirale” segnata dai punti di tangenza delle storie implicate: l'intricato reticolo generato da eventi e personaggi è causa di un macro-sistema di relazioni e rapporti la cui configurazione ricalca lo spazio visuale della Rete. Si veda il caso di *Babel*: gli spazi interni della casa in America, in cui vivono i due bambini e la loro governante, si associano in modo contiguo a quelli in esterni dei loro genitori in Marocco, e agli spazi aperti dove la famiglia marocchina vive colpevole di aver ferito la madre, fino a poter toccare quelli iper-tecnologici (di esterni e interni) nella Tokyo contemporanea. Il percorso di tali associazioni spaziali segue un tragitto labirintico, sempre motivato, dall'andamento a spirale.

Se in entrambe le strutture questi spazi dissimili si alternano consecutivamente – mostrando sempre i loro punti di connessione – e percorrono una linea spiraleiforme<sup>411</sup> dallo *sviluppo rizomatico*<sup>412</sup> con effetti di profondità

---

<sup>410</sup> Calabrese, O., *op. cit.*, pp. 138–139, 141, 148, enfasi mia.

<sup>411</sup> Per un approfondimento dei legami tra *ipertesto* e *labirinto*, cfr. il bel contributo di: Snyder, I., *Hypertext: The Electronic Labyrinth*, New York University Press, New York 1997. In generale, sui rapporti tra forma labirintica e tecniche del racconto, cfr. anche: Faris, W. B., *Labyrinths of Language: Symbolic Landscape and Narrative Design in Modern Fiction*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1988; Ulmer, G. L., “Grammatology (in the stacks) in hypermedia”, in Tuman, Myron C. (ed by), *Literacy Online: the promise (and peril) of reading and writing with computers*, University of Pittsburgh Press, Pittsburgh and London, 1992, pp. 139–164.

<sup>412</sup> Secondo la classificazione di Deleuze e Guattari, i principi fondanti del rizoma sarebbero sei: principio di *connessione multipla*, principio di *eterogeneità* delle componenti del sistema, di *molteplicità*, *rottura asignificante*, *decalcomania* e *cartografia*. Seguendo ancora Calabrese, “Se ne trae un modello non causale, irrazionale-naturale, dei fenomeni, ma un modello «nomade» o «vagabondo», il cui motore è il desiderio oppure l'asistematicità *costruita*. Principio di piacere, principio estetico. Non è un caso, allora, che a *La création vagabonde* si sia ad esempio dedicato un eterogeneo gruppo di pensatori, (scienziati, come René Thom, critici, come René Huyghe, artisti, come Pol Bury, e molti altri), alla ricerca del nomadismo co-necessario alla creazione tanto scientifica quanto artistica. Il principio estetico della creazione vagabonda non è la ricerca di irrazionale, come in tante estetiche idealiste, quanto la *sospensione* o l'*indecidibilità* di ogni soluzione di un sistema di nodi o labirintico, che costituisce un orizzonte finale esistente, ma che viene rinviato o messo tra parentesi”. Calabrese, O., *op. cit.*, p. 149. Cfr. anche il citato, Binet, Jacques-Louis (a cura di), *La création vagabonde*, Hermann, Paris 1986.

(dovuti anche all'uso di carrellate, movimenti a entrare e così via), è evidente che il modello di sguardo qui presupposto non coinciderà con quello del solo "osservatore/decodificatore mobile" insito nel *cyber-flâneur*. Il messaggio si presenta ora architettato su uno schema volto a *includere, coinvolgere, far partecipare* da *insider* chi si trova dall'altra parte dello schermo. Un tipo di *sguardo interno* che suggerisce un *fare simulatorio* nel quale lo spettatore è e deve sentirsi totalmente inglobato. Uno *sguardo* che sarà definito per queste ragioni *simulativo*.<sup>413</sup>

Col termine *simulazione* si indica generalmente una procedura riprodotiva non limitata a mantenere le caratteristiche superficiali (audiovisive in questo caso) dell'oggetto da riprodurre, ma in grado di includere anche il suo *modello dinamico-comportamentale*. Seguendo Gianfranco Bettetini:

*Simulazione*: come ogni atto di modellizzazione "conduce alla simulazione", così la stessa modellizzazione "può essere anche una simulazione". Si verifica questo evento nei casi in cui il modello viene dinamicizzato dall'integrazione di "elementi attivi", che lo "iscrivono in una durata simulata".<sup>414</sup>

"Dinamicizzare" significa rendere il "dinamismo" (leggi tempo e movimento) dell'oggetto da simulare e inscriverlo nel percipiente, vale a dire essere in grado di ripetere le regole esatte del funzionamento dell'oggetto dinamico in questione e farle "sperimentare"<sup>415</sup> ad un soggetto che non vi è implicato direttamente. I primi simulatori di volo militari<sup>416</sup> dimostravano

---

<sup>413</sup> Nel descrivere caratteristiche ed effetti della *composizione digitale* Manovich si riferisce nei termini di una tecnica di *simulazione*: "Oggi la composizione digitale riguarda un numero sempre crescente d'immagini in movimento, tutti gli effetti speciali del cinema, dei videogiochi e dei mondi virtuali, quasi tutte le produzioni televisive e persino i telegiornali. L'immagine in movimento, quasi sempre costruita attraverso la composizione, presenta un falso mondo tridimensionale. Dico "falso" perché, sia che l'autore crei uno spazio tridimensionale completamente nuovo attingendo a diversi elementi (*Cliffhanger*), sia che si limiti ad aggiungere degli elementi alla ripresa dal vivo (*Jurassic Park*), l'immagine finale mostra qualcosa che non esiste in realtà. Dunque *la composizione digitale appartiene alle tecniche di simulazione*". Manovich, L., *op. cit.*, p. 187.

<sup>414</sup> Bettetini, Gianfranco, *La simulazione visiva. Inganno, finzione, poesia, computer graphics*, Bompiani, Milano 1991, p. 81.

<sup>415</sup> Quella della "sperimentazione" è una fase fondamentale del percorso che condurrà alla *simulazione* finale. L'analisi di Bettetini che, da una prospettiva semio-pragmatica, separa i fenomeni riguardanti qualunque tipo di semiosi soprattutto nell'ambito dell'iconismo (simulazione-significante), da quelli meno numerosi attinenti all'ambito del giudizio di verità o dell'intenzionalità falsificante (simulazione-significata), riporta a proposito della prima: "Quando si parla di simulazione, si fa riferimento, in prima istanza, alla costituzione di un *modello* (ipotesi teorica) interpretativo nei confronti di una certa realtà e, in seconda istanza, alla *verifica empirica* della funzionalità e dell'adeguamento di questo modello; la vera e propria simulazione, pur ponendosi all'incrocio fra il costruito teorico che presiede alla formulazione del modello e la successiva sperimentazione, si colloca soprattutto dalla parte di quest'ultima". Ivi, p. 6.

<sup>416</sup> Manovich spiega esaurientemente la storia dei primi simulatori di volo nati in ambito militare, incrociata con quella del cinema: "Nello stesso periodo in cui Vertov lavorava al suo film, il giovane ingegnere americano E. A. Link Jr. metteva a punto il primo simulatore di volo ad uso commerciale. La richiesta di brevetto presentata nel 1930 da Link per il suo simulatore di volo parla, significativamente, di "combinazione tra strumento per la formazione degli allievi piloti e

l'equazione fondamentale alla base di ogni sistema "simulativo": ciò che viene riprodotto non è l'immagine (icona) di un aereo in movimento bensì la *simulazione* di quel movimento, delle sue regole, vale a dire la riproduzione di un *modello dinamico del comportamento* dell'aereo, che consentirà al soggetto di prendere il comando *in prima persona* di un mezzo che vola. La prima persona, tuttavia, si configura molto più di una semplice soggettiva cinematografica. Nella soggettiva classica la mdp inquadra quello che dovrebbe essere lo sguardo del personaggio, il suo spazio visuale, ma non permette di riprodurre il movimento, anzi ne limita la dinamicità trattandosi di uno sguardo ristretto al sapere dell'agente. Il caso della simulazione è completamente diverso. L'*osservazione* di un oggetto o del campo visuale di qualcuno, lascia il posto alla "esperienza di quel movimento", assumendone le regole dinamiche e comportamentali, nella *sensazione reale* di manovrare e comandare l'oggetto in movimento. Come in un videogioco. Gli effetti audio-visivi generati grazie al digitale e ai software di composizione di ultima generazione produrrebbero un tipo di immagine filmata e editata pari a una tecnologia simulativa,

[...] decisamente migliore rispetto alla costruzione fisica; e l'immagine virtuale controllata dal computer è ancora migliore. [...] Nel 1968 Ivan Sutherland, che aveva già fatto i primi esperimenti di computer-aided design ("Sketchpad", 1962) e di realtà virtuale (1967), costituì un'azienda per la produzione di simulatori a base informatica. Negli anni Settanta e Ottanta i simulatori furono una delle applicazioni principali di grafica digitale in 3-D e incisero sostanzialmente sulla linea di sviluppo di questa tecnologia. [...] Pur non essendo l'unica causa, la fine della guerra fredda giocò un ruolo importante nel *trasferimento della logica percettiva militare alla cultura generale*. [...] quando gli ordini delle forze armate crollarono, [...] queste aziende convertirono i loro costosi simulatori in videogiochi, simulatori di gare automobilistiche e in altre forme d'intrattenimento.<sup>417</sup>

Come già per le forme del *database* e del *navigabile*, l'osmosi tra tecnologie di riproduzione audiovisiva e tecnologie computerizzate ha prodotto – e continuerà a produrre – una serie numerosa di *ri-mediazioni culturali* destinata a

---

apparato d'intrattenimento". Dunque, l'idea di adattare la tecnologia impiegata per il simulatore di volo all'intrattenimento dei consumatori – che si realizzò negli anni Novanta – era stato già previsto dal suo inventore. Il progetto di Link era una simulazione della cabina di pilotaggio con tutti i dispositivi di controllo dell'aereo ma, diversamente dai simulatori di oggi, non aveva la componente visiva. In sostanza era un simulatore di movimento privo della parte "filmica". Negli anni Sessanta la nuova tecnologia video permise di aggiungere la rappresentazione visiva. Una cinepresa veniva montata su un braccio mobile, posizionato sopra il modello in scala di un aeroporto. Il movimento della cinepresa era sincronizzato con i controlli del simulatore; le immagini che riprendeva venivano trasmesse su un monitor collocato nella cabina di pilotaggio". Manovich, L., *op. cit.*, p. 341. Per un approfondimento tra cultura militare (da cui il simulatore proviene) e cultura cinematografica, si rimanda a Virilio, Paul, *War and Cinema*, Verso, London 1989; trad. it., *Guerra e cinema. Logica della percezione*, Lindau, Torino 1996.

<sup>417</sup> Manovich, L., *op. cit.*, pp. 342–343.



diventare ogni giorno più visibile nel panorama mediale universale. Il caso della tecnologia simulativa interviene a dimostrare questa condizione, riversandosi dagli originari usi militari all'industria di entertainment, e al cinema stesso.

I film dello *spazio navigabile* tenderebbero a costruire un tipo di *sguardo* definibile *simulativo*, poiché in grado di produrre effetti simili a quelli di una *simulazione*. Anche grazie all'uso sempre più consistente di Computer Graphics e digitale, il cinema si presenta ora capace di “simulare” *soggettive bugiarde, oggettive eccedenti* e rendere lo spettatore pari a un *cybernauta* in grado di muoversi *dentro la realtà virtuale* dell'audio-visione. Non è una nuova frontiera. La simulazione è sempre esistita, nelle sue forme principalmente ludiche, a vari livelli: ora, tuttavia, i *cybertesti* inverano le possibilità originarie dei media capaci di produrre *reti relazionali e identificative multiple*, e non più solo “osservazioni virtuali di modificazioni dinamiche”. Lo scatto attuale e necessario va nella direzione di poter generare quelle stesse modificazioni manipolando l'identità del medium cinematografico: da produttore di *segni* della rappresentazione, a generatore di *macchine comportamentali*.

Simulation is not a new tool. It has always been present through such common things as toys and games but also through scientific models or cybertexts like the *I-Ching*. However, *the potential of simulation has been somehow limited because of a technological problem*: it is extremely difficult to model complex systems through cogwheels. Naturally, *the invention of the computer changed this situation*. In the late 1990s, Espen Aarseth revolutionized electronic text studies with the following observation: *electronic texts can be better understood if they are analyzed as cybernetic systems. He created a typology of texts and showed that hypertext is just one possible dimension of these systemic texts, which he called “cybertexts”*. Traditionally literary theory and semiotics simply could not deal with these texts, adventure games, and textual-based multiuser environments because these works *are not just made of sequences of signs but, rather, behave like machines or sign-generators*. The reign of representation was academically contested, opening the path for simulation and game studies.<sup>418</sup>

È stato considerato, con l'analisi di *database* e *spazio navigabile*, come la narrazione-sequenza di segni nel film (intesa come relazioni causa-effetto e tempo cronologico), costituisca un modello strutturale paradigmatico sempre più raro e meno considerato dal cinema postmoderno. Anche in virtù di questo, alcuni film postmoderni sembrerebbero seguire modelli generativi e ricettivi simili a quelli di una simulazione. Come sostiene ancora Frasca, “the key term here is

---

<sup>418</sup> Frasca, Gonzalo, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, in Wolf, Mark J. P., Perron, Bernard, (edited by), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York and London 2003, p. 223, corsivi miei. Il saggio cui Frasca si riferisce è quello di Aarseth, Espen, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins, Baltimore 1997.

'behavior"'.<sup>419</sup> Riproduzione di regole comportamentali tese a “rendere il modello *sperimentabile*”, si configura il nucleo teorico e operativo essenziale per una qualunque simulazione.<sup>420</sup> Il cinema giunge a inserirsi in questo meccanismo, non solo rivestendo la posizione privilegiata di “audio-visione” capace di *simulare* le dimensioni percettive in prima persona (occhio e orecchio), ma anche costruendo strutture di aggregazione-dati che, evitando l’evoluzione lineare (crono-causale-narrativa) e allineandosi in tal modo all’*ipertesto*<sup>421</sup>, avvalorano sistemi di sviluppo molteplici, sempre più vicini ai sistemi “sign-generator” dei videogiochi. Da un lato Torben Grodal sostiene:

Films make it possible to move freely through time and space. *Films make it possible to cue and simulate an experience that is close to a first-person perception* (either directly by subjective shots, POV-shots) or from positions close to the persons, contrary to the fixed and distant perspective in the theater. *The focusing and framing of persons, objects and events simulate and cue the working of our attention.* [...] As an audiovisual media, the dominant temporal dimension is the present tense; we directly witness the events. [...] The medium more easily afford story development that focuses on a “now” with an undecided future that has to be constructed by the action of the hero. [...] *The linear narrative forms are different from some “paratelic” phenomena like dancing in which there is reversibility in which there is no source-path-goal-schema, and different from associative structures as found in hypertexts with dense nonlinear links.*<sup>422</sup>

Tanto Frasca quanto Grodal citano le forme associative “non lineari” nel *cybertesto* come essenziali alla loro “svolta simulativa”. Dall’altro, caratteristica fondamentale di questa struttura associativa sembrerebbe il suo definirsi come “aggregazione *densa*”. Per “densità” si intende l’elevata quantità di informazioni accumulata al suo interno: nel cinema verrà a indicare, allo stesso modo, una tipologia di “immagine densa” di oggetti, dati e stimoli sensoriali in grado di rendere più coinvolgente e immersivo l’effetto percettivo moltiplicato in più

<sup>419</sup> Ibidem.

<sup>420</sup> Questa la definizione di lavoro di Frasca per il concetto di *simulazione*: “to simulate is to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system”. [...] Simulation does not simply retain the – generally audiovisual – characteristics of the object but it also includes a model of its behaviors. This model reacts to certain stimuli (input data, pushing buttons, joystick movements), according to a set of conditions”. Ibidem. L’enfasi, come si vede, è ancora posta sugli *aspetti comportamentali* implicati nel regime simulativo.

<sup>421</sup> Per un approfondimento del concetto di *ipertesto* in ambienti digitali, cfr.: Landow, George, *Hypertext (2.0)*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London, 1992; trad. it., *L’ipertesto: tecnologie digitali e critica letteraria*, (a cura di Paolo Ferri), trad. di Viviana Musumeci, Mondadori, Milano, 1998; Landow, George (ed. by), *Hyper/Text/Theory*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore and London, 1994; trad. it., *Teoria dell’ipertesto*, Paidós, Barcelona, 1997; Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The Free Press, New York, 1997.

<sup>422</sup> Grodal, Torben, “Stories for Eye, Ear, and Muscles: Videogames, Media, and Embodied Experiences”, in Wolf, M., Perron, Bernard (ed. by), *op. cit.*, pp. 138, 153.

direzioni.<sup>423</sup> Massimo Maietti, nel sostenere la presenza di *ipertesti* nelle strutture enunciative del videogioco, definisce, da un'ottica semiotica, una di queste tipologie come "ipertesti ad ambiente"<sup>424</sup>. Negli *ipertesti ad ambiente* (videoludici) si avrebbero blocchi di informazione di contenuto verbale e visivo-grafico i quali, sistemati all'interno di strutture e collegamenti ipertestuali, configurano un *ambiente*, ovvero uno spazio in cui i dati sono disposti in modo "denso", "non lineare" e dall'effetto "indeterminato": ad ogni input dell'utente corrispondono effetti diversi, mentre gli spazi e i tempi densi sostanziano un ambiente complessivo caratterizzato dal concetto di "indeterminazione ipertestuale", secondo cui non sarebbe possibile identificare esaustivamente tutti gli stati prodotti dal videogioco. Passando dal videogioco al film, non sembra che il discorso teorico subisca sostanziali mutamenti.

Si potrebbe a questo punto teorizzare che tali *ipertesti ad ambiente* siano la costruzione enunciativa alla base anche di alcuni film contemporanei, nella misura in cui producono strutture di *reti ipertestuali, non lineari* e dall'*effetto indeterminato*, come l'*hyperlink* e il *network* (che mostrano informazioni dense, spazi e tempi sovrapposti e caotici), generando inoltre uno *sguardo simulativo* simile a quello usato dal videogame.

Se il nucleo di partenza nella definizione di "simulazione" era il concetto di "comportamento", il tentativo di riprodurre il "dinamismo" dell'oggetto va di pari passo con l'*aptica* e la *dimensione tattile*. Il dibattito critico sulle evoluzioni degli audio-visivi contemporanei è tutt'ora incagliato sulle possibilità reali o illusorie di realizzare il tanto agognato passaggio dalla *vista* al *tatto*. Gli effetti euforizzanti e immersivi del cinema postmoderno descritto da Jullier sarebbero ancora solo una superficiale conferma del recupero della "dimensione aptica" da parte del film contemporaneo. L'*aptica*, risposta tattile immediata garantita dai giochi interattivi, è ancora l'unica concreta dimensione a dividere riproduzione cinematografica (iconico-rappresentativa) dalla "simulazione videoludica"<sup>425</sup>.

---

<sup>423</sup> Anche Manovich cita l'importanza della "densità" dell'immagine cinematografica: "Esattamente come in pittura, il cinema presenta immagini familiari della realtà visibile – interni, paesaggi, personaggi – collocati all'interno di una cornice rettangolare. *L'estetica di queste soluzioni va dall'estrema scarsità all'estrema densità*. [...] Non ci vuole molto a collegare questa densità dei "display pittorici" alla densità degli schermi contemporanei come i portali Web, che possono contenere anche dozzine di elementi collegati tramite link, o le interfacce di alcuni software molto popolari, che presentano anch'esse all'utente decine di comandi contemporaneamente. [...] *Questa nuova estetica cinematografica della densità sembra adattarsi perfettamente alla nostra epoca. Visto che siamo circondati da superfici ad alta intensità d'informazione, dalle strade metropolitane alle pagine Web, è legittimo attendersi dal cinema l'adozione di una logica analogica*. Allo stesso modo, il montaggio spaziale è il riflesso speculare di un'altra esperienza quotidiana contemporanea: la possibilità di lavorare al computer su più applicazioni diverse e nello stesso tempo. Se ci siamo ormai abituati a spostare rapidamente la nostra attenzione da un programma all'altro, scopriremo che i flussi multipli d'informazioni audiovisive che ci si presentano simultaneamente sono più soddisfacenti del singolo flusso offerto dal cinema tradizionale". Manovich, L., *op. cit.*, pp. 401, 402, corsivi miei.

<sup>424</sup> Maietti, Massimo, *Semiotica dei videogiochi*, Unicopli, Milano 2004, p.

<sup>425</sup> Rispetto allo *statuto simulativo* dei videogames il dibattito è a tutt'oggi aperto. In questa sede, si appoggerà la teoria di Gonzalo Frasca che ritiene il videogame un prodotto mediale la cui logica pertiene la *simulazione*: "Video games imply an enormous paradigm shift for our culture because

Eppure lo *sguardo simulativo* attivato da certo cinema contemporaneo confermerebbe la sostanziale analogia con l'*interattività*<sup>426</sup> di media aptici come i videogiochi. È il *corpo* ad essere chiamato in causa dal peculiare *spazio immersivo* (non lineare) generato dal film postmoderno.

Dagli anni Sessanta agli anni Novanta si compie infatti un'evoluzione che segna il passaggio dall'immagine del cinema classico, rappresentante uno spazio la cui superficie è esplorata dall'occhio dello spettatore, a uno spazio che non è più un'immagine ma si presenta come un territorio da esplorare con tutto il corpo. Gli anni Novanta sono un periodo cerniera tra due estremi: il corpo partecipa alla percezione del film più di trenta anni prima, soprattutto in alcune produzioni spettacolari e soprattutto attraverso gli effetti sonori, [...] ma lo spettatore è ancora confinato al suo posto. È una macchina da presa volteggiante che va a esplorare per lui lo spazio rappresentato dall'immagine, provocandogli una certa euforia attraverso rapidi carrelli in avanti. Nei parchi di divertimento o nei laboratori di ricerca informatica, tuttavia, altri tipi di ricezione più immersivi, più fusionali, sono già in funzione, interinando quella figura obbligata

---

they represent the first complex simulational media for the masses. It will probably take several generations for us to fully understand the cultural potential of simulation, but it is currently encouraged from different fields, such as the constructionist school of education and Boalian drama. One of the most interesting cognitive consequences of simulation it is encouragement for decentralized thinking, which may in the long-term contest Mark Turner's claim of a "literary mind" by introducing the possibility of an alternative "simulational" way of thinking." Frasca, G., "Simulation versus Narrative..", *op. cit.*, p. 224.

<sup>426</sup> Esiste un intero paragrafo dello studio di Manovich, fondamentale per questa analisi, che si intitola significativamente "Il mito dell'interattività". Rimandando ad esso l'esauriente spiegazione dei meccanismi in atto nell'interazione, se ne citano i brani fondamentali ai fini di questo discorso: "I nuovi media sono interattivi. Diversamente dai vecchi media, in cui l'ordine di rappresentazione è fisso, oggi l'utente può interagire con un oggetto mediale. Grazie all'interazione l'utente può scegliere gli elementi da visualizzare o i percorsi da seguire, generando così un output personalizzato. In questo modo l'utente diventa anche coautore dell'opera.[...] Per molti aspetti, tutta l'arte classica e, ancora di più, l'arte moderna è "interattiva". [...] Quando applichiamo il concetto di "media interattivi" esclusivamente ai media computerizzati rischiamo d'interpretare alla lettera la parola "interazione", identificandola sostanzialmente con l'interazione fisica che si crea tra l'utente e l'oggetto mediale (schiacciare un tasto, cliccare un link, spostare il proprio corpo), a spese dell'interazione psicologica. [...] L'interpretazione letterale del concetto d'interattività è solo l'esempio più recente di una vasta tendenza a rappresentare la vita mentale: un processo nel quale le tecnologie mediali – fotografia, film, realtà virtuale – hanno giocato un ruolo chiave. [...] Le affermazioni secondo le quali le tecnologie dei nuovi media danno forma e riproducono il ragionamento si basano sull'assunto dell'isomorfismo delle rappresentazioni mentali e di quelle operazioni che producono effetti visivi esterni, come le dissolvenze, le immagini composte e le sequenze sovrapposte. [...] Da qui l'oggettivizzazione di processi mentali interiori, privati, nonché la loro assimilazione a forme visive esteriori che si possono facilmente manipolare, produrre in grandi quantità e standardizzare separatamente. [...] Il media interattivo è perfettamente in linea con la tendenza a riprodurre e oggettivare i processi mentali. Lo stesso principio dell'iperlinking, alla base dei media interattivi, rende oggettivo il processo di associazione, spesso fondamentale per il pensiero umano. [...] Prima guardavamo un'immagine e seguivamo mentalmente le nostre associazioni private con altre immagini. Adesso, invece, il media interattivo ci chiede di cliccare su un'immagine per andare su un'altra immagine". Manovich, L., *op. cit.*, pp. 79, 81–82, 84, 85, 86. Sembra chiaro, dunque, come il concetto di *interattività* sia già completamente iscritto nel medium cinematografico, e come ciò si presenti ancor più veritiero nelle forme strutturali aggregative dello *spazio navigabile*, il *loop*, l'*hyperlink* e il *network*, tendenze del cinema postmoderno omologhe alla forma della rete.

della teoria postmoderna [...] che era la critica della visione e del suo privilegio di «senso superiore che garantisce la verità» (*luminocentrisme* in Paul Virilio): queste nuove tecniche sollecitano l'udito [...] ma pure il tatto, l'orecchio interno [...].<sup>427</sup>

Il tatto, quindi, entra nel cinema postmoderno assieme alla progressiva immersività del sonoro. Anche la simulazione, oltre al dinamismo, supporta una quantità di stimoli aptici garantiti dalla propria *interattività*. Per riprodurre il comportamento di un soggetto/oggetto di cui si deve simulare movimento e *interazione*, è fondamentale che il percipiente, come col personaggio del videogame, si *identifichi* con il suo avatar, e orienti il suo movimento da *prospettive in prima persona*, in modo da consentire lo stimolo tattile dello *sguardo simulativo* che andrà a comandare il movimento di tasti, joystick, bottoni e simili (output). Ma, prospettive in “prima persona”, si ripeta, non significa soggettiva. La soggettiva non svela o dinamicizza il movimento del personaggio, limitandosi a *mostrare* unicamente ciò che egli vede. La prospettiva in prima persona che sottintende o inverte uno sguardo simulativo, può coincidere con una soggettiva, semi-soggettiva, o un qualsiasi movimento interno alla diegesi (carrellata, luma) che non presupponga un soggetto cui essa appartiene, poiché l'unico autentico soggetto è dietro lo schermo e sta sperimentando il movimento in atto dentro lo schermo.

Si prenda una scena del più volte citato *Requiem for a Dream*. Mentre uno dei personaggi, l'amico afro-americano del protagonista, scappa inseguito dai suoi aguzzini in cerca di droga, la mdp è dietro le sue spalle, segue scatto dopo scatto la velocità della sua corsa. Lo sguardo è quello di un *high-angle long shot*, corrispondente più o meno a una *semi-soggettiva*,<sup>428</sup> ma che consente a chi è dall'altra parte di vedere tutto ciò che è davanti a lui come ciò che vi è dietro. Lo spettatore si muove con lui, corre e vibra “sensorialmente” assieme al personaggio: l'inquadratura è esattamente identica a quel *high-angle* (che si potrebbe tradurre, visti gli effetti, con *quasi-prima-persona*) di un video-game<sup>429</sup>,

---

<sup>427</sup> Jullier, L., *op. cit.*, pp. 65–66.

<sup>428</sup> Segue la definizione del regime di sguardo detto “semi-soggettiva”, secondo quanto sostenuto da Francesco Casetti in riferimento al film *Blow up* di Antonioni: “un'inquadratura che sembra presentare un oggetto dal punto di vista di qualcuno [...] ma che però finisce con l'includere nello stesso piano anche chi avrebbe dovuto osservare quest'oggetto dal davanti o dal fuori; con la conseguenza di aver fatto credere che l'oggetto fosse colto con gli occhi di un personaggio (soggettiva) mentre esso è colto da uno sguardo ‘anonimo’ (oggettiva). Questo scivolamento (lo sguardo inizialmente sembra appartenere a qualcuno, poi si rivela ‘anonimo’; e parallelamente il personaggio dapprima è ritenuto vedere, poi si rivela a sua volta visto allo stesso modo in cui sono visti gli oggetti del suo interesse) non è cosa da nulla; il fatto di racchiudere nella stessa inquadratura l'oggetto visto e il soggetto vedente, sottoposti allo stesso sguardo, anziché distinguerne i diversi ruoli, introduce un'esitazione cruciale. In definitiva, chi guarda veramente? E che cosa è veramente guardato?”. Casetti, F., “Vedersi vedere”, in Pezzini, Isabella, Rutelli, Romana (a cura di), *Mutazioni audiovisive. Sociosemiotica, attualità e tendenze nei linguaggi dei media*, Ets, Pisa 2005, pp. 29–30.

<sup>429</sup> L'uso di semi-soggettive “high-angle” come quelle nel cinema contemporaneo mostra la sua analogia con l'inquadratura e il punto di vista utilizzato nei videogiochi di ultima generazione. Ad un POV in *soggettiva*, dei videogame detti “first-person shooter” (come in “Castle

con l'eccezione che davanti allo schermo non si possiede uno strumento manuale per comandare "apticamente" il movimento del proprio avatar. Tuttavia il processo cognitivo-percettivo alla base del percorso è pressochè identico. L'aptica suscitata dalla sequenza equivale all'euforizzazione sensoriale e partecipativa di una comune simulazione videoludica, e provoca *reazioni comportamentali* in cui l'utente *condivide-partecipa* (ne sente gli effetti pluri-sensoriali<sup>430</sup>) quasi-in-prima-persona, *assumendo il comportamento* del modello di riferimento dinamico (soggetto simulato). Ma, quella inquadratura, di fatto, non appartiene a nessuno, né al personaggio in corsa, né al suo inseguitore, ma solo a chi deve provarne il modello dinamico dall'esterno e viene proiettato dentro l'immagine, a un livello superiore a quella di un uomo "normale". Quello è lo spettatore, sovrumano, onniscente, impossibile. È solo e sempre lui. Mai più referenziale, la *comunicazione* instaurata nello *spazio navigabile* sarà sempre *meta-linguistica*, concentrata cioè sul "Tu" del processo comunicativo e sul rapporto tra destinatario e destinatario, secondo modalità che alterneranno i tipi *identificativo, emotivo, poetico*<sup>431</sup> con una logica affine a quella di una

---

Wolfenstein", "Doom" e simili), che limitavano la visione a ciò che il personaggio guardava davanti a sé, segue l'uso sempre più frequente di POV "high-angle long shot", che seguono i dettami di una vera e propria *semi-soggettiva* cinematografica nei videogiochi più recenti. Si pensi a videogame come *Silent Hill*, in cui l'effetto di suspense è dovuto proprio alla facoltà del giocatore di vedere con gli occhi del suo surrogato digitale, ma anche di assommarvi una seconda visione potenziata, quella esterna del suo occhio reale che garantisce una prospettiva allargata e inglobante il sé-personaggio. In proposito, si rimanda all'articolo di Jay McRoy: "The Horror is Alive: Immersion, Spectatorship and the Cinematics of Fear in the Survival Horror Genre", «Reconstruction 6.1», (Winter 2006). Cfr.: <<http://reconstruction.eserver.org/061/mcroy.shtml>>. Il *vedersi-vedere*, allora, del titolo del saggio di Casetti, risulta quanto mai confermato nello *sguardo simulativo* valido tanto nell'estetica del videogame quanto in quella di certa produzione del cinema postmoderno. Per un approfondimento della storia e delle logiche *ri-mediative* tra cinema e fumetto, si rimanda al capitolo III.

<sup>430</sup> Un effetto significativo nel caso di *Requiem*, è senza dubbio l'incombere di reazioni della *sensibilità tattile*, come stati d'ansia, panico, aumento della *sudorazione*, proprio come se lo spettatore stesse "sperimentando" la *simulazione della corsa* disperata del personaggio. La sequenza chiamata in causa, in cui il protagonista corre inseguito dai nemici, provoca, grazie al particolare uso dell'inquadratura, *effetti di ipersudorazione, tachicardia* quando non di *movimento spasmodico degli arti*. Si tratta di *effetti aptici*, non dipendenti dall'uso esclusivo di questo sguardo. L'uso del sonoro è in tal caso, come spesso nel cinema postmoderno, essenziale e ha lo scopo di aggravare l'*addensamento percettivo "ad ambiente"*, e immergere ulteriormente il percipiente-spettatore nell'audio-visione simulativa.

<sup>431</sup> Si riportano le differenti caratterizzazioni della *comunicazione meta-linguistica, emotiva, identificativa, poetica*, e anche quella *fatica*, che tuttavia è raramente chiamata in causa dal *consumo percettivo* e più presente in quello *critico*. Seguendo ancora Casetti: "[...] quando la comunicazione "ritorna" prevalentemente sul Destinatario, si ha la *comunicazione emotiva*, che appunto si caratterizza per l'esplicitazione di un proprio punto di vista da cui sono mostrate le cose. Quello che qui conta, insomma, non è tanto la realtà di referenza, ma il modo e l'intenzione personali con cui la si fa vedere (per dirla con un gioco di parole: il "mi mostro mostrare"). [...] pensiamo a un procedimento come l'oggettiva irreal e a tutte quelle soluzioni in cui si manifesta l'io del testo, il suo Autore implicito. Quando invece la comunicazione ritorna prevalentemente sul Destinatario, si ha la *comunicazione identificativa*, che appunto porta al centro della sua struttura organizzativa la controparte dello scambio comunicativo e la sua azione. È tipicamente il caso della comunicazione sottesa alla soggettiva, che mira a far coincidere il punto di vista del Destinatario con quello di un personaggio in scena, spingendolo all'identificazione e dunque alla consapevolezza del proprio ruolo ("mi vedo vedere"). [...] Quando poi la comunicazione ritorna sul contatto che si instaura fra il Destinatario e il Destinatario, e dunque si rivolge prevalentemente

simulazione. Il tipo di consumo chiamato in causa dallo *sguardo simulativo* sarà quello definito “percettivo”, poiché privilegia il portato immersivo e sensoriale delle immagini e dei suoni a effetto simulatorio. In alcuni casi si avranno ibridi, la cui versione più comune vedrà l’interazione tra il *ludico* e il *percettivo*, come nei casi di testi costruiti quasi esclusivamente su effetti speciali, e il cui sguardo simulativo produrrà percezioni dall’intento *mostrativo-spettacolare*, meno identificativo e dinamico.<sup>432</sup> Film come *Die Hard* ne sarebbero una conferma. D’altro canto, le forme di consumo e di comunicazione analizzate come i due sguardi (cyber-flâneur e simulativo), potranno sempre presentarsi sovrapposti e contaminarsi vicendevolmente<sup>433</sup>: gli stessi orizzonti opposti del *meta-linguistico* e del *referenziale* potranno sempre trovare punti di congiunzione nell’intricata trama comunicativa architettata da ogni singolo testo.<sup>434</sup>

### 6.3. Immagine-Movimento, Immagine-Tempo, Immagine-Spazio:

#### *Le dimensioni del tempo nel cinema postmoderno*

Seguendo la nota speculazione filosofica di Gilles Deleuze, la sfera delle immagini (concetti) del cinema si configura secondo due grandi categorie: da un lato le immagini-movimento<sup>435</sup>, tipiche del cinema classico, dove, in breve, è la

---

all’esplicitazione del legame fra le controparti, o alla verifica del funzionamento del canale di scambio, si ha la *comunicazione fàtica*. Questa, che nel linguaggio verbale è attivata da espressioni del tipo “mi senti?”, “stai attento!” o “parla più forte!”, è rinvenibile essenzialmente nello sguardo in macchina, che fra le altre cose esercita una forte funzione di richiamo dell’attenzione sui modi e sulle condizioni tecniche dello scambio (“a me gli occhi!”); tuttavia, anche l’oggettiva irrealità, o soluzioni tecniche particolari (il fermo immagine, o schermo bianco, il relenty, ecc.), per le straordinarie esperienze percettive che comportano, possono fungere da test del buon funzionamento della comunicazione e soprattutto da manifestazione dell’esistenza stessa di un rapporto comunicativo, che ubbidisce a regole particolari e che esige un comportamento apposito. [...] Infine, quando la comunicazione ritorna prevalentemente sul messaggio scambiato, esaltandone le caratteristiche strutturali e formali ed esibendone la tecnica di costituzione, si ha la *comunicazione poetica*. Questa dunque è per così dire concentrata più sulla forma del messaggio scambiato che sui suoi contenuti. La meticolosa cura formale, l’attenzione ai ritmi e alle ricorrenze, la performance tecnica gratuita, insomma tutte le forme di esibizione del messaggio sono esempi del regime poetico”. Casetti, F., Di Chio, F., *op. cit.*, pp. 257–258.

<sup>432</sup> In tal caso, infatti, prevarranno regimi tra l’*emotivo* e il *poetico*.

<sup>433</sup> Casi frequenti saranno alcuni film-database come *Die Hard* o *Jurassic Park* i quali, pur attivando *sguardi cyber-flâneur* nel senso di un vero “spettacolo della mostrazione”, ospiteranno anche momenti in cui l’attenzione dello spettatore sarà richiamata da vere e proprie *simulazioni di sguardo* (quelle iper-ravvicinate dei dinosauri ne sono un esempio).

<sup>434</sup> Vi saranno, ad esempio, anche i casi di fusione tra *consumo critico* e *percettivo*, molto più rari considerando la difficoltà di unire due tipologie comunicative così distanti. Prevarrà in tal caso, una *dimensione meta-linguistica* più *fatica*, tipica del *critico*, e più *emotiva*, tipica del *percettivo*. *Brazil* di Gilliam sembrerebbe uno dei rari casi orientati in questa direzione.

<sup>435</sup> Importante citare direttamente i testi di Deleuze, per rendere più chiaro il complesso costruito teorico-filosofico cui dà origine la sua argomentazione sul cinema. “[...] il movimento non si confonde con lo spazio percorso. Lo spazio percorso è passato, il movimento è presente, è l’atto di percorrere. Lo spazio percorso è divisibile, [...] mentre il movimento è indivisibile [...]. Il che suppone già un’idea più complessa: gli spazi percorsi appartengono tutti a un solo e uguale spazio omogeneo, mentre i movimenti sono eterogenei, irriducibili tra loro. [...] Il movimento ha dunque,

*modulazione dell'immagine (oggetti/corpi) e della cinepresa (il piano) nel loro insieme senso-motorio a decretarne il significato (o essenza)<sup>436</sup>, dall'altro le*

---

in un certo senso, due aspetti. Da una parte è quanto accade tra oggetti o parti, dall'altra ciò che esprime la durata o il tutto. Esso fa sì che la durata, cambiando natura, si divida negli oggetti, e che gli oggetti, approfondendosi, perdendo i loro contorni, si riuniscano nella durata. Si dirà dunque che il movimento riporta gli oggetti da un sistema chiuso alla durata aperta, e la durata agli oggetti del sistema che essa costringe ad aprirsi. Il movimento riporta gli oggetti tra i quali si stabilisce al tutto cambiante che esso esprime, e inversamente. [...] Possiamo considerare gli oggetti o le parti di un insieme come *sezioni immobili*; ma il movimento si stabilisce tra queste sezioni, riporta gli oggetti o le parti alla durata di un tutto che cambia, esprime dunque il cambiamento del tutto nei confronti degli oggetti, è esso stesso una *sezione mobile* della durata. [...] Si chiama *inquadratura la determinazione di un sistema chiuso, relativamente chiuso, che comprende tutto ciò che è presente nell'immagine*, scene, personaggi, accessori. Il quadro costituisce dunque un insieme che ha un gran numero di parti, cioè di elementi che entrano a loro volta in sotto-insieme. Se ne può fare una scomposizione. Evidentemente, queste parti sono esse stesse in immagine. Il che fa dire a Jakobson che sono degli oggetti-segni, e a Pasolini che sono dei "cinèmi". *Tuttavia questa terminologia suggerisce dei raffronti con il linguaggio [...] che non sembrano necessari. Poiché, se il quadro ha un analogo, esso ha più a che vedere con un sistema informatico che linguistico.* Gli elementi sono dati a volte assai numerosi, a volte in numero ristretto. Il quadro è dunque inseparabile da due tendenze, verso la saturazione o la rarefazione". Deleuze, Gilles, *Cinéma I – L'image-mouvement*, Éditions de Minuit, Paris 1984; trad. it., *L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1984, pp. 13, 24, 25, ultimi corsivi miei. Nell'argomentare definizione e caratteristiche dell'*immagine-movimento*, Deleuze tiene a sottolineare la "non-linguisticità" dell'immagine cinematografica in sé, presentandone l'esistenza in qualità di "sistema informatico". In questo sembra confermare, come già notato in precedenza (nota 315, pp. 102–103 di questo studio), l'invalidità del suo presupposto "sistema narrativo", e invece la pertinenza della sua forma *database* (raccolta dei dati audio-visivi), insistendo sulla non-linearità di un medium considerato a priori linguistico (ma che con la lingua avrebbe a che fare solo "a posteriori"), nonchè assimilando metaforicamente la logica del "quadro" cinematografico a quella dello schermo del computer. Secondo l'analisi deleuziana, che trae la sua tassonomia dall'impronta teorica di Bergson, le *immagini-movimento* presenterebbero ulteriore specificazione in *immagini-percezione*, *immagini-affezione* e *immagini-azione* in base alle leggi di uno schema senso-motorio. Cfr. Deleuze, Gilles, *L'immagine-movimento*, cit., pp. 80–84, 91–108, 109–147, 167–205.

<sup>436</sup> "Epstein centra al massimo il concetto di piano: è una sezione mobile, cioè una *prospettiva temporale* o una *modulazione*. [...] la modulazione non si ferma quando l'equilibrio è raggiunto e non cessa di modificare la modellatura, di costituire una modellatura variabile, continua, temporale. Tale è l'immagine-movimento, che Bazin opponeva da questo punto di vista alla foto [...]. [...] se si domanda come si è costituita l'immagine-movimento o come il movimento si è liberato delle persone o delle cose, si constata che ciò è avvenuto attraverso due forme diverse, e in entrambi i casi in modo impercettibile: da un lato evidentemente attraverso la mobilità della cinepresa col piano che diventava esso stesso mobile; e dall'altro anche attraverso il montaggio, cioè attraverso il raccordo di piani, ognuno o la maggior parte dei quali potevano restare perfettamente fissi. [...] Questi due mezzi ai loro inizi sono stati quasi obbligati a nascondersi: non soltanto i raccordi di montaggio dovevano essere impercettibili (per esempio, raccordi lungo l'asse), ma anche i movimenti di macchina per quanto riguardassero momenti ordinari o scene banali (movimenti di una lentezza vicina alla soglia della percezione). Questo perché le due forme o mezzi intervenivano solo per realizzare un potenziale contenuto nell'immagine fissa primitiva, cioè nel movimento così come era legato alle persone e alle cose. Tale movimento era già proprio del cinema, e richiedeva una specie di affrancamento, non potendo accontentarsi dei limiti in cui lo mantenevano le condizioni primitive. Tanto che l'immagine detta primitiva, l'immagine in movimento, si definiva meno attraverso il suo stato che attraverso la sua tendenza. Il piano spaziale e fisso aveva una tendenza a dare un'immagine-movimento pura, tendenza che passava all'atto insensibilmente grazie alla mobilitazione della cinepresa nello spazio, oppure grazie al montaggio nel tempo di piani immobili o semplicemente fissi". Deleuze, G., *L'immagine-movimento*, cit., pp. 39–40. "La questione poi se esistano ancora nell'immagine-movimento altri tipi d'immagine oltre l'immagine-percezione è risolta dai diversi aspetti dell'intervallo: l'immagine-percezione riceveva il movimento su di una faccia, ma l'immagine-affezione è ciò che occupa l'intervallo (primità), l'immagine-azione ciò che esegue il movimento sull'altra faccia (secondità) e l'immagine-relazione ciò che ricostituisce l'insieme del movimento con tutti gli aspetti dell'intervallo (terzità funzionante come chiusura della deduzione). *L'immagine-movimento*



immagini-tempo<sup>437</sup>, caratteristiche del cinema moderno, dove è il *tempo* a inserirsi come variabile diretta, costitutiva del suo senso.

Se “l’immagine-movimento è l’oggetto”<sup>438</sup>, ed è composta dalle forme della realtà divenute unità d’immagine, svelando al contempo “una realtà che “parla” attraverso i propri oggetti”<sup>439</sup>, l’immagine-tempo si presenta quella che

---

*dà luogo così a un insieme senso-motorio che fonda la narrazione nell’immagine*”. Deleuze, G., *L’immagine-tempo*, cit., p. 45.

<sup>437</sup> “Le carrellate di Resnais e di Visconti, la profondità di campo di Welles, producono una temporalizzazione dell’immagine o formano un’immagine tempo-diretta, che porta a compimento il principio: [...] “Più che di un movimento fisico, si tratta soprattutto di uno spostamento nel tempo”. [...] Ma sempre l’immagine-tempo diretta ci fa accedere a quella dimensione proustiana secondo la quale le persone e le cose occupano nel tempo un posto incommensurabile rispetto a quello che occupano nello spazio. [...] È questa ascesa, questa emancipazione del tempo che garantisce il regno del ricordo impossibile e del movimento aberrante. [...] Fin dalle prime manifestazioni, invece, nel cinema cosiddetto moderno avviene un’altra cosa: non qualcosa di più bello, di più profondo o di più vero, ma qualcosa d’altro. Lo schema senso-motorio non si fa più sentire, ma non è più superato, sormontato. È rotto dal di dentro. Vale a dire che le percezioni e le azioni non si concatenano più e gli spazi non si coordinano più, né si riempiono. I personaggi, [...] sono piuttosto consegnati a qualcosa d’intollerabile, che è la loro stessa quotidianità. È in tal modo che si produce il capovolgimento: il movimento non è più soltanto aberrante, l’aberrazione anzi ha ora valore per se stessa e designa il tempo come propria causa diretta. “Il tempo esce dai suoi cardini”: [...] non è più il tempo che dipende dal movimento, ma il movimento aberrante che dipende dal tempo. Al rapporto *situazione senso-motoria* → *immagine indiretta del tempo* si sostituisce una relazione non-localizzabile *situazione ottica e sonora pura* → *immagine-tempo diretta*. Gli opsegni e i sonsegni sono presentazioni dirette del tempo. I falsi raccordi sono la relazione non-localizzabile stessa: i personaggi non li saltano più, ma vi si inabissano. [...]”. Ivi, pp. 52, 53, 54.

<sup>438</sup> Ivi, p. 40.

<sup>439</sup> Ivi, p. 41. Deleuze sottolinea ripetutamente, nel corso dei due studi filosofici sul cinema, *lo statuto non-linguistico dell’immagine-movimento*, il che riporta, ancora una volta, ad avvallare l’ipotesi di una *forma database* dell’immagine e del film, relegando la narratività a pura possibilità tra le altre, sempre risultato di un’operazione a posteriori. “In verità questa lingua della realtà non è affatto un linguaggio. È il sistema dell’immagine-movimento, che abbiamo visto nella prima parte di questo studio definirsi su di un asse verticale e un asse orizzontale, assi che non hanno nulla a che vedere con il paradigma e il sintagma e che costituiscono due “procedimenti”. Da una parte, l’immagine-movimento esprime un tutto che cambia e si insedia tra degli oggetti: è un procedimento di *differenziazione*. L’immagine-movimento (il piano) ha due facce, una secondo il tutto che esprime, l’altra secondo gli oggetti tra i quali passa. Il tutto continua a dividersi secondo gli oggetti e a riunire gli oggetti in un tutto: “tutto” cambia dall’uno all’altro. Dall’altra parte, l’immagine-movimento comporta degli intervalli: se la si rapporta a un intervallo, appaiono specie distinte d’immagini, con dei segni con cui si compongono, ciascuna in se stessa e le une con le altre (vedi l’immagine-percezione a un’estremità dell’intervallo, l’immagine-azione dall’altra estremità, l’immagine-affezione nell’intervallo stesso). È un procedimento di *specificazione*. Queste componenti dell’immagine-movimento, dal doppio punto di vista della specificazione e della differenziazione, costituiscono una *materia segnaletica* che comporta tratti di modulazione di ogni tipo, sensoriali (visivi e sonori), cinestesici, intensivi, affettivi, ritmici, tonali, e anche verbali (orali e scritti). Ejzenštejn in un primo tempo li comparava a degli ideogrammi, in seguito, più profondamente, al monologo interiore come proto-linguaggio o lingua primitiva. *Ma pur con i propri elementi verbali, non è né una lingua né un linguaggio. È una massa plastica, una materia a-significante e a-sintattica, una materia non linguisticamente formata, benchè non sia amorfa ma semioticamente, esteticamente, pragmaticamente formata. È una condizione, virtualmente anteriore a ciò che condiziona*. Non è un’enunciazione, non sono degli enunciati. È un *enunciabile*. Vogliamo dire che quando il linguaggio si impadronisce di questa materia (e necessariamente lo fa), allora essa dà luogo a enunciati che domineranno o persino sostituiranno le immagini e i segni e che rinviano per loro conto a tratti pertinenti della lingua, sintagmi e paradigmi, del tutto diversi da quelli di partenza”. Ivi, pp. 41–43, ultimi corsivi miei. Significativa anche la rilettura del discorso sull’“enunciabile”che ne dà Guglielmo Pescatore e relative implicazioni sulle questioni di narrazione/visione, linguaggio/cinema, cognitivo/percettivo,

“non astrae il tempo”, capovolgendone la subordinazione in rapporto al movimento. In tal modo essa viene a costituirsi come “il cristallo [...] che rivela o fa vedere il fondamento nascosto del tempo, cioè la sua differenziazione in due getti, quello dei presenti che passano e quello dei passati che si conservano”.<sup>440</sup>

Nell’immagine-movimento deleuziana, il tempo è la risultante dell’insieme delle singole cellule-tempo (costitutive di ogni immagine) e dei piani con il montaggio, e si configura variabile innescata “a posteriori” dalle intrinseche potenzialità di ognuno di quei singoli elementi. È una rappresentazione temporale *indiretta*, dipendente da movimento e montaggio. Il senso deriva dall’articolazione di una storia la cui significazione vede l’unione dei movimenti interni alle immagini-movimento più la loro evoluzione nel tempo disegnata complessivamente dal montaggio.<sup>441</sup>

Nell’immagine-tempo, non dipendente da alcun altro elemento, il tempo è al contrario implicato in modo *diretto* nella rappresentazione, come passato o presente, e di qui è in grado di generare un senso complessivo dell’opera.<sup>442</sup> È piuttosto il movimento aberrante, incluso in questa immagine, a subordinarsi alla sua rappresentazione diretta, e a includere una nuova tipologia di montaggio tipica

---

suggerendo alcuni possibili sviluppi della semiotica del cinema. Cfr., Id., “Narrazione/visione. Alcuni problemi di semiotica del cinema”, in Id., *Il Narrativo e il Sensibile. Semiotica e teoria del cinema*, Hybris, Bologna 2001, pp. 1–23.

<sup>440</sup> Deleuze, G., *L’immagine-tempo*, cit., p. 113.

<sup>441</sup> “L’immagine-movimento ha due facce, una in rapporto a degli oggetti, di cui fa variare la posizione relativa, l’altra in rapporto a un tutto di cui esprime un cambiamento assoluto. Le posizioni sono nello spazio, ma il tutto che cambia è nel tempo. Se si assimila l’immagine-movimento al piano, si chiama quadro la prima faccia del piano voltata verso gli oggetti e montaggio l’altra faccia voltata verso il tutto. Di qui una prima tesi, che sia il montaggio stesso a costituire il tutto e a darci in tal modo l’immagine *del* tempo. Esso è dunque l’atto principale del cinema. Il tempo è necessariamente una rappresentazione indiretta, perché deriva dal montaggio che lega un’immagine-movimento a un’altra. [...] Questa posizione di principio implica che la stessa immagine-movimento sia al presente e nient’altro. Che il presente sia il solo tempo diretto dell’immagine cinematografica sembra anzi un’evidenza. Sarà ancora Pasolini a fondarsi su questa evidenza per sostenere una concezione molto classica del montaggio: proprio perché seleziona e coordina i “momenti significativi” il montaggio ha la proprietà di “rendere il presente passato”, di trasformare il nostro presente instabile e incerto in un “passato chiaro, stabile e descrivibile”, insomma di compiere il tempo. [...] Quest’osservazione [...] rafforza la classica e grandiosa del montaggio-sovrano, il tempo come rappresentazione indiretta che deriva dalla sintesi di immagini. [...] è necessario che la sintesi di immagini-movimento poggi su caratteri intrinseci di ciascuna. Ogni immagine-movimento esprime il tutto che cambia, in funzione degli oggetti tra i quali si insedia il movimento. Il piano dunque deve essere già un montaggio potenziale e l’immagine-movimento una matrice o cellula del tempo”. Ivi, pp. 47–48.

<sup>442</sup> “Nel cinema moderno, al contrario, l’immagine-tempo non è più né empirica né metafisica, è “trascendentale” nel senso kantiano del termine: il tempo esce dai suoi cardini e si presenta allo stato puro. L’immagine-tempo non implica l’assenza di movimento (benchè ne comporti spesso la rarefazione), ma implica il capovolgimento della subordinazione; non è più il tempo a essere subordinato al movimento, ma il movimento a subordinarsi al tempo. Non è più il tempo a derivare dal movimento, dalla sua norma e dalle sue aberrazioni rettificata, è il movimento in quanto *falso movimento*, in quanto movimento aberrante, a dipendere ora dal tempo. L’immagine-tempo è diventata diretta, così come il tempo ha scoperto nuovi aspetti, il movimento è diventato aberrante per essenza e non per accidente, il montaggio ha acquisito un nuovo senso, e nel dopo-guerra si è costituito un cinema cosiddetto moderno”. Ivi, p. 300.

del cinema moderno, che Deleuze chiama il “mostraggio”.<sup>443</sup> È il “cristallo” a rivelare le immagini-tempo possibili, e a scandire quella del passato da quella del presente. In una delle tipologie di immagine-tempo, che il filosofo chiama immagine-sogno<sup>444</sup>, esisterebbe un’ulteriore caratterizzazione, attribuita a Michel Devillers, detta del “sogno implicato”: in essa il tempo acquisisce il carattere di pura “durata” (negando il proprio statuto cronologico), e agevola l’associazione di eventi (e tempi) tralasciandone i classici legami logico-causali in favore di accostamenti metonimici, con l’effetto di “un’espansione dell’intero spazio e di

---

<sup>443</sup> “Il montaggio ha però cambiato senso, acquista una nuova funzione, invece di poggiare sulle immagini-movimento, da cui libera un’immagine indiretta del tempo, poggia sull’immagine-tempo, ne libera i rapporti di tempo da cui il movimento aberrante non fa altro che dipendere. Secondo un’espressione di Lapoujade, il montaggio è divenuto “mostraggio”. Ivi, p. 55.

<sup>444</sup> Per avere un’idea chiara di cosa Deleuze intende per “immagine-sogno” è necessario risalire alla sua distinzione dall’“immagine-ricordo”, altra specificazione della nota *immagine-tempo*: “L’immagine-ricordo è un’immagine attualizzata o in via di attualizzazione, che non forma con l’immagine attuale e presente un circuito di indiscernibilità. [...] Quando non si riesce a ricordare, il prolungamento senso-motorio resta sospeso e l’immagine attuale, la percezione ottica presente, non si concatena né con un’immagine motoria né con un’immagine-ricordo in grado di ristabilire il contatto. Entra piuttosto in rapporto con elementi autenticamente virtuali, sentimenti di déjà-vu o di passato “in generale” (devo aver già visto quest’uomo da qualche parte...), immagini di sogno (ho l’impressione di averlo visto in sogno...), fantasmi o scene di teatro (ha l’aria di recitare una parte che mi è familiare...). Insomma, non è l’immagine-ricordo o il riconoscimento attivo a darci il giusto correlato dell’immagine ottico-sonora, sono piuttosto i disturbi della memoria e gli scacchi del riconoscimento. [...] Per questo il cinema europeo si è confrontato molto presto con una serie di fenomeni, amnesia, ipnosi, allucinazione, delirio, visione dei moribondi e soprattutto incubo e sogno. [...] Tutti questi stati hanno innanzitutto in comune il fatto che un personaggio sia preda di sensazioni visive e sonore (o anche tattili, cutanee, cenestetiche) che hanno perduto il proprio prolungamento motorio. [...] In secondo luogo, queste sensazioni e percezioni attuali sono tagliate tanto da un riconoscimento di memoria quanto da un riconoscimento motorio: nessun gruppo determinato di ricordi corrisponderà loro, né si adatterà alla situazione ottica e sonora. Ma, cosa molto diversa, è tutto un “panorama” temporale, un insieme instabile di ricordi fluttuanti, immagini di un passato “in generale” che sfilano con una rapidità vertiginosa, come se il tempo conquistasse una profonda libertà. [...] La teoria bergsoniana del sogno dimostra che il dormiente non è per nulla refrattario alle sensazioni del mondo esterno e interiore. Tuttavia non le mette più in rapporto con particolari immagini-ricordo, ma con falde di passato fluide e malleabili che si accontentano di un adattamento molto ampio e fluttuante. [...] sarà piuttosto la relazione debole e dissociata tra una sensazione ottica (o sonora) e una visione panoramica, tra una qualsiasi immagine sensoriale e un’immagine-sogno totale. Qual è più esattamente la differenza tra un’immagine-ricordo e un’immagine-sogno? Noi partiamo da un’immagine-percezione, la cui natura consiste nell’essere attuale. Al contrario il ricordo, ciò che Bergson chiama “ricordo puro”, è necessariamente un’immagine virtuale. Ma nel primo caso, anch’esso diventa attuale man mano che è richiamato dall’immagine-percezione. Si attualizza in un’immagine-ricordo che corrisponde all’immagine-percezione. Il caso del sogno fa apparire due differenze importanti. Da una parte le percezioni del dormiente permangono, ma allo stato diffuso di pulviscolo di sensazioni attuali, esteriori e interiori, che non sono colte per se stesse, in quanto sfuggono alla coscienza. Dall’altra, l’immagine virtuale che si attualizza, non si attualizza direttamente, ma in un’altra immagine, che gioca anch’essa il ruolo d’immagine virtuale attualizzandosi in una terza, all’infinito: il sogno non è una metafora, ma una serie di anamorfosi che tracciano un circuito molto ampio. Questi due caratteri sono connessi. [...] Non sono metafore, ma un divenire che può virtualmente rincorrersi all’infinito. [...] l’immagine-sogno obbedisce alla medesima legge, un grande circuito in cui ogni immagine attualizza la precedente e si attualizza nella seguente, per ritornare eventualmente alla situazione che l’ha provocata”. Ivi, pp. 67, 68–69, 70, 71, 72. Sembra chiaro di qui in poi come l’immagine-tempo, tipica del cinema moderno, divenga per Deleuze l’epitome mediatica della condizione universale di fluttuazione del tempo storico.

uno stiramento del tempo”.<sup>445</sup> Lo spazio aggregativo a-causale capace di riprodurre forme alterate del tempo diacronico, sarebbe anche alla base della struttura testuale nel cinema postmoderno.<sup>446</sup>

---

<sup>445</sup> Ivi, p. 73. Si riporta il brano nella sua interezza per ragioni di chiarezza espressiva: “Forse esiste il modo per superare questa scissione nel grande circuito, mediante stati di fantasmagoria, di sogno ad occhi aperti, di straniamento o di fantasmagoria. Per tutti questi stati, diversi dal sogno esplicito, Michel Devillers ha proposto una nozione molto interessante, quella di “sogno implicato”. L’immagine ottica e sonora è decisamente tagliata dal proprio prolungamento motorio, ma non compensa più questa perdita entrando in rapporto con immagini-ricordo o immagini-sogno esplicite. Tentando a nostra volta di definire questo stato di sogno implicato, diremo che l’immagine ottica e sonora si prolunga allora in *movimento di mondo*. Vi è dunque ritorno al movimento (dove ancora la sua insufficienza). Ma non è più il personaggio che reagisce alla situazione ottico-sonora, è un movimento di mondo che supplisce al movimento che vien meno del personaggio. Si produce una specie di mondializzazione o “mondanizzazione”, di depersonalizzazione, di pronominalizzazione del movimento perduto o impedito. [...] I personaggi non si muovono ma, come in un film d’animazione, la cinepresa fa muovere la strada sulla quale camminano “immobili a grandi passi”. Il mondo assume su di sé il movimento che il soggetto non può, o non può più, fare. È un movimento virtuale, ma che si attualizza a prezzo di un’espansione dell’intero spazio e di uno stiramento del tempo”. Ivi, pp. 72, 73.

<sup>446</sup> Interessante a questo proposito il collegamento con la tesi esposta da Guglielmo Pescatore nel suo libro sull’estetica di *Matrix*, che sostiene una teoria del cinema contemporaneo in termini di “fantasmagoricità” diffusa, riconoscendo in esso la presenza di “immagini-sogno” non legate da vincoli causali nell’accezione deleuziana, nonché di “immagini-memoria” in un senso più generale, tese ad alterare i connotati spazio-temporali delle narrazioni cinematografiche: “[...] *Matrix* costituisce una sorta di punto d’arrivo di una linea di tendenza persistente: l’idea di un cinema che è fantasmagorico, caratterizzato dalla presenza di immagini di tipo proiettivo come immagini vicarianti di un’azione. Potremo definire tale tendenza come “il lato oscuro” dei generi cinematografici: sogni, immagini mentali, apparizioni, vere e proprie fantasmagorie che irrompono nello sviluppo narrativo canonico del cinema di genere, minandone la logica interna, a vantaggio della fascinazione ottica e sonora. [...] Nella forma della fantasmagoria il soggetto viene espropriato del movimento, che è spostato altrove. A venir meno è la transitività dell’azione, cioè il prolungamento motorio di una percezione ottica e sonora: il personaggio, l’eroe è impossibilitato a muoversi, ad agire sul mondo, sia per incapacità o costrizione, sia a causa di particolari stati di coscienza (sogno, ipnosi, stati ipnagogici, ecc.). Una delle risposte possibili alla mancata transitività è la costruzione di un universo parallelo, di una fantasmagoria di tipo proiettivo, in un rapporto di sostituzione che prevede l’azione sostituita da una proiezione. Il movimento e la capacità di azione passano dal soggetto al mondo, l’eroe è trasformato in un’entità impotente e impossibilitata ad agire, così come a trasferire le sue azioni sul mondo. La sostituzione di tipo proiettivo si configura come una mondanizzazione del soggetto, mentre l’azione viene presa in carico dal mondo. Il risultato è un vero e proprio *movimento di mondo*, che supplisce alla impossibilità ad agire del soggetto e al venir meno della transitività. Già verso la fine degli anni Settanta-primi anni Ottanta, si può individuare un filone che potremmo chiamare “cinema ipnagogico”, in cui si evidenzia un’idea chiara di sostituzione, che è anche fortemente tematizzata (*Tutto in una notte, Frantic, Fuori orario, Appuntamento al buio*). Sono, questi, film che spostano l’azione in un territorio e in un momento cronologico che tradizionalmente sono occupati dal sonno e dal sogno”. Pescatore, Guglielmo (a cura di), *The Matrix...*, cit., pp. 11–12. Deleuze d’altro canto scrive: “Nell’insieme del cinema fantasmagorico questi movimenti mondializzati, depersonalizzati, pronominalizzati, con il loro rallentamento o la loro precipitazione, con le loro inversioni, passano tanto attraverso la Natura quanto attraverso l’artificio e l’oggetto inventato”. Deleuze, G., *L’immagine-tempo*, cit., p. 74. Sarebbe dunque dall’estensione esponenziale del fantasmagorico al cinema, secondo la teoria di Pescatore, che proverrebbero le sperimentazioni narrative dei film postmoderni, e l’affermarsi di una tipologia d’immagine non più interessata a manifestare il “tempo” nella sua prosecuzione (dia)cronologica, ma piuttosto piegata alla versione sintetica della sua “durata”, così come l’aveva teorizzata il filosofo francese. La questione riconduce al genere che in questa sede si vuole analizzare, l’horror postmoderno, proponendone una lettura a partire da quei testi filmici che vedono alterati in tal senso i paradigmi di tempo e spazio. Il discorso verrà ripreso nel corso dei capitoli 2 e 3.

In quella che si vuole definire *immagine-spazio*, il tempo non esiste né come causa indiretta del movimento nell'immagine e del montaggio (i.-movimento), né come diretto implicato dell'immagine stessa (i.-tempo): o meglio, ancora implicato direttamente nell'immagine, esso si vuole, tuttavia subordinato a qualcosa, e cioè allo *spazio* e alla sua peculiare *modalità di aggregazione*. Tale immagine non viene a negare, pertanto, l'idea deleuziana di “durata” implicita nell'immagine-tempo, e di “memoria” insita in tutta la dimensione del tempo cinematografico, bensì rinnegherebbe soltanto quella di tempo “cronologico” di cui già Deleuze aveva denunciato l'inefficienza nella disamina del cinema moderno.<sup>447</sup> L'immagine-spazio in tal senso verrebbe a rappresentare l'effetto di

---

<sup>447</sup> Seguendo ciò che Deleuze scrive a proposito dell'immagine-tempo, egli esplora nitidamente le sue intrinseche necessità “non-cronologiche”: “Il cristallo rivela un'immagine-tempo diretta e non più un'immagine indiretta del tempo che deriverebbe dal movimento. Non astrae il tempo, fa di meglio, ne capovolge la subordinazione in rapporto al movimento. Il cristallo è come una *ratio cognoscendi* del tempo e il tempo, inversamente, è *ratio essendi*. [...] Il tempo fa passare il presente e conserva in sé il passato, contemporaneamente. Esistono dunque già due immagini-tempo possibili, una fondata sul passato, l'altra sul presente. Ciascuna è complessa e vale per l'insieme del tempo. Abbiamo visto che Bergson dava alla prima uno statuto molto stabile. È lo schema del cono rovesciato. Il passato non si confonde con l'esistenza mentale di immagini-ricordo che lo attualizzano in noi; si conserva nel tempo, è l'elemento virtuale nel quale penetriamo per cercare il “ricordo puro” che si attualizzerà in un'“immagine-ricordo”. Quest'ultima non avrebbe alcun segno del passato, se non fosse che siamo stati nel passato a cercarne il germe. Avviene come per la percezione, come percepiamo le cose là ove sono presenti, nello spazio, ce ne ricordiamo là ove sono passate, nel tempo, e in un caso e nell'altro, non usciamo affatto da noi stessi. La memoria non è in noi, siamo noi a muoverci in una memoria-Essere, in una memoria-mondo. [...] Il passato si manifesta al contrario come la coesistenza di cerchi più o meno dilatati, più o meno contratti, ciascuno dei quali contiene tutto contemporaneamente e di cui il presente è il limite estremo (il circuito più piccolo che contiene tutto il passato). [...] Dall'affetto al tempo: si scopre un tempo interno all'avvenimento, fatto della simultaneità di questi tre presenti implicati, di queste *punte di presente* deattualizzate. [...] Ci troviamo qui in un'immagine-tempo diretta di una natura diversa dalla precedente: non più la coesistenza delle falde di passato, ma la simultaneità delle punte di presente. [...] la profondità di campo incontra una necessità piena quasi sempre in rapporto alla memoria. Anche in questo senso *il cinema è bergsoniano: non si tratta di una memoria psicologica, fatta di immagini-ricordo, come può convenzionalmente essere rappresentata dal flash-back; non si tratta di una successione di presenti che passano secondo il tempo cronologico*. Si tratta o di uno sforzo di evocazione prodotto in un presente attuale, e precedente la formazione di immagini-ricordo, o dell'esplorazione di una falda di passato da cui queste immagini-ricordo sorgeranno ulteriormente. *Un aldiqua e un aldilà della memoria psicologica: i due poli di una metafisica della memoria*. Bergson presenta così questi due estremi della memoria: estensione delle falde del passato, contrazione del presente attuale. [...] Bisogna ritornare alla distinzione bergsoniana tra il “ricordo puro”, sempre virtuale, e l'“immagine-ricordo”, che non fa che attualizzarlo in rapporto a un presente. [...] Ma può emergere un terzo caso: noi formiamo un continuum di frammenti di età diverse, ci serviamo di trasformazioni che si verificano tra due falde per formare una falda di trasformazione. In un sogno, per esempio, non c'è più un'immagine-ricordo che incarna un punto particolare di tale falda, vi sono immagini che si incarnano una nell'altra, poiché rinviano ognuna a un punto di falda differente. [...] *Liberiamo così il tempo non-cronologico*. [...] Lo schermo stesso è la membrana cerebrale in cui si affrontano immediatamente, direttamente, il passato e il futuro, l'interno e l'esterno, senza distanza assegnabile [...]. L'immagine non ha più come caratteri primi lo spazio e il movimento, ma la topologia e il tempo”. Deleuze, G., *L'immagine-tempo*, cit., pp. 113–114, 115, 116, 125, 139, 140, 142, corsivi d'enfasi miei. È importante notare, con questa lunga citazione, come Deleuze abbia in mente un'immagine, e un cinema, totalmente impegnati a traslare la dimensione del tempo su sé stessi, garantendone una prosecuzione simultanea e sincronica e, in tal modo, confermando quelle che sono anche le nostre riflessioni sulle conseguenze temporali dell'immagine-spazio. Le due teorie prendono vie parallele nel momento in cui il filosofo non interrogandosi sullo spazio e il suo carattere di variabile

premesse non dissimili da quelle deleuziane, l'esistenza di un tempo simultaneo e sincronico nel passato e nel presente, in primo luogo. In secondo luogo l'immagine-spazio si rivela anche l'effetto cinematografico di un'estetica massmediatica dovuta ancora alla medesima operazione, la *composizione*, sia essa digitale o meno.

[...] l'era del computer introduce un paradigma diverso. Questo paradigma non si preoccupa tanto del tempo, quanto dello spazio, e si può considerare il passo successivo (dopo pittura, fotografia e cinema) nello sviluppo delle tecniche per creare un'immagine convincente di spazi inesistenti. [...] La nuova logica dell'immagine digitale in movimento insita nell'operazione va contro l'estetica di Ejzenstejn che si concentra prevalentemente sul tempo. La composizione digitale rende le dimensioni dello spazio [...] e della cornice [...] importanti quanto il tempo. [...] Il tipico utilizzo dell'hyperlinking nei film digitali consiste nel collegare agli elementi del film delle informazioni visualizzate al di fuori di esso. [...] Questa pratica "spazializza" l'immagine in movimento: non più riempiendo lo schermo, ma diventando una delle tante finestre. [...] la tecnologia del computer privilegia le dimensioni spaziali [...]. *L'immagine digitale in movimento, non più una sottospecie della cultura audio-visiva, diviene parte della cultura audio-visiva spaziale.*<sup>448</sup>

Nell'*immagine-spazio* cinematografica il tempo è appiattito (*t. simultaneo*) nella successione (durata) di una serie di spazi discontinui (nel caso di hyperlink/network), oppure subordinato all'accostamento di una serie di più spazi contigui (*t. random*, nel database, accumulo e catalogo), o ancora subordinato al ripetersi di un ciclo spaziale che ricomincia da capo (*t. ciclico*, del loop). Nei casi classici di narrazione, il tempo sarà diacronico (causale/consequenziale), presentato come *tempo nostalgico* (ricostruzioni storiche iper-reali o manipolate della storia cristallizzata), *tempo potenziato* o *multiplo* (quando la temporalità della storia entra in contatto con la contemporaneità e ne subisce modificazioni) o ancora, nelle sue varianti ripetitive, potrà dipendere dal movimento in avanti o indietro dello spazio (si è visto come le narrazioni postmoderne, pur tradizionali, *giochino* sempre ironicamente con la componente temporale).

Nell'immagine-spazio è dunque sempre lo spazio a costituire la variabile indipendente, per il quale tempo e movimento devono subordinarsi, assumendo morfologie differenti.<sup>449</sup>

---

indipendente, preferisce un'indagine che lo approfondisce solo nei termini di un totale annientamento a carico del tempo inglobante.

<sup>448</sup> Manovich, L., *op. cit.*, pp. 198–199, 201, 202, corsivi dell'autore.

<sup>449</sup> Nel definire l'immagine-tempo, Deleuze include una tipologia di montaggio che favorisce non la "successione concatenata di immagini", bensì la loro più semplice *mostrazione*: "A volte il montaggio trapassa nella profondità dell'immagine, a volte si appiattisce: non chiede più come si concatenano le immagini, ma "che cosa *mostra* l'immagine?". Deleuze, G., *L'immagine-tempo*, cit., p. 55. Se questo rispondeva a verità nell'immagine-tempo, dove il tempo era l'oggetto di quella "mostrazione" dell'(e nell') immagine, nell'immagine-spazio l'unica "mostrazione" possibile è quella che vede l'aggregazione degli spazi identici o differenti che si alternano l'un

Ancora una volta è il meccanismo tipico della citazione postmoderna a rendere più chiari alcuni passaggi e a dimostrarne esempio valido. Si era già notato il processo di attualizzazione in atto nel momento di giustapposizione del testo A citato nel testo B (citazionale -postmoderno), da provocarne la definizione di *variante attualizzante* (par. 5.3). Nel fare questo, la citazione realizzerebbe un meccanismo simile a quello messo in atto dall'immagine-movimento che, come dimostrava Deleuze, si definiva come *attuale*, in contrasto all'immagine-tempo che mostrava la propria *virtualità*.<sup>450</sup> Nel caso della citazione, tuttavia, il processo di *attualizzazione*, avverrebbe non in conseguenza di un movimento al presente (come nel primo caso), ma piuttosto dall'accostamento di due spazi discontinui, nel tempo e nello spazio, resi identici (e attualizzati) nella diegesi. Sembrerebbe più chiaro, dunque, come nel cinema postmoderno sia sempre lo spazio, a collocarsi in una posizione invariabile e determinante per le conseguenti coordinate di tempo e movimento (è infatti lo *spazio della composizione* ad "attualizzare" le due temporalità dei testi A e B).

Se l'*immagine-interfaccia* è caratteristica costitutiva della nuova immagine in epoca postmoderna, l'*immagine-spazio* rappresenta invece lo statuto specifico di quella cinematografica. È un'immagine che non si preoccupa più del tempo, incluso direttamente o generato dal montaggio, ma che si mostra interessata solo ad architettare *strategie compositive del proprio spazio* e, da quelle, generare ogni variabile successiva. L'immagine-spazio si presenterebbe come il corrispettivo cinematografico del risultato di una *composizione digitale* (par. 6.2), il cui obiettivo è solo quello di *ri-comporre* la propria struttura nello *spazio omogeneo e continuo* del computer. Il cinema si comporterebbe in modo identico: solo a partire dalle sue forme di "aggregazione spaziale" vedrà prodotte tutte le variabili necessarie alla costruzione del senso, vale a dire movimento del plot e morfologie temporali correlate.

Oltre alle dimensioni del montaggio, già esplorate dal cinema (differenze di contenuto, composizione e movimento), adesso abbiamo una nuova dimensione: la posizione delle immagini nello spazio, in relazione tra di loro. [...] *La logica della sostituzione, caratteristica del cinema, lascia il posto alla logica dell'addizione e della coesistenza. Il tempo diventa spazializzato*, si distribuisce sulla superficie dello schermo. [...] *Il risultato è un nuovo cinema in cui la dimensione diacronica non viene più privilegiata rispetto alla*

---

l'altro, consentendo da un lato la loro *esplorazione* da parte dello spettatore (cyber-flâneur/cybernauta simulativo), dall'altra generando dimensioni temporali diverse dipendenti direttamente da quegli spazi. L'appiattimento generale del tempo, non sarebbe solo il prodotto di un certo montaggio, ma soprattutto di un paradigma spaziale che, prodotto e incluso nell'immagine, è ora incaricato di produrre le sue variabili subordinate di tempo e movimento.

<sup>450</sup> "L'immagine-tempo diretta è il fantasma che ha sempre ossessionato il cinema, ma per dare un corpo a questo fantasma ci voleva il cinema moderno. Questa immagine è virtuale, in opposizione all'attualità dell'immagine-movimento. Ma se virtuale si oppone ad attuale, non si oppone a reale, al contrario. Si può aggiungere che questa immagine-tempo presuppone il montaggio, così come avveniva per la rappresentazione indiretta". Deleuze, G., *L'immagine-tempo*, cit., p. 54-55.

*dimensione sincronica, il tempo non viene più privilegiato rispetto allo spazio, la sequenza non viene più privilegiata rispetto alla simultaneità, il montaggio temporale non viene più privilegiato rispetto al montaggio all'interno della singola scena.*<sup>451</sup>

Se lo *spazio*, dominante del postmoderno, genera sempre il proprio *tempo spazializzato*, si possono cominciare ad analizzare le differenti dimensioni temporali riscontrabili nei prodotti contemporanei. Nella forma del *database*, e in particolare nelle tipologie di *accumulo* (a e b) e *catalogo* (a-1 e b), l'asse del tempo si muove secondo una direzione che prosegue *a random*. La "randomizzazione", procedimento essenziale nei nuovi media, coincide con la possibilità di accedere a ogni singolo dato nel medesimo tempo, consentendo una "mappatura" temporale all'interno di uno spazio bidimensionale. Non si tratta di un'esclusiva del computer: strumenti del secolo scorso, quali il Fenachistoscopio, lo Zootropio e tecnologie simili, realizzavano in teoria il medesimo meccanismo.<sup>452</sup> Il "tempo" rappresentato nei film *database* si configurerebbe *random*, poiché prosegue a singhiozzo rendendo esplicita la mappatura di una temporalità manipolata dal principio di *casualità*. La successione degli eventi vede l'accumulo dei dati nella linea temporale in modo che vengano presentati *nel prima e nel dopo indiscriminatamente*. Il *tempo random* va avanti e indietro, è mappato infinite volte, e non mostra alcun interesse per l'intelligibilità delle immagini, delle storie e della loro pertinenza temporale, assicurando che siano sempre gli spazi e la loro aggregazione a generare il suo senso. Anche nei casi di catalogo "a", in cui la prosecuzione consecutiva degli eventi farebbe pensare a un tempo svolto nella sua diacronicità, la dimensione temporale svelerebbe piuttosto l'assenza di legami causali incontrovertibili, agevolando l'accostamento delle singole sequenze indiscriminatamente nel prima e nel dopo, senza in tal modo alterare il senso della storia. Tra l'inizio e la fine di queste strutture testuali, gli accadimenti saranno sempre sostituibili entro i limiti della stessa cornice, senza per questo interferire col significato dell'opera. Ulteriore caratterizzazione di questa modalità si avrà nei *cataloghi* (a-2 e c), nei quali è proprio il "tempo" a mostrare se stesso come centro catalogale del testo: in tal caso si produrrà un *tempo sincronico*, nel quale le singole storie si presuppongono avvengano *contemporaneamente* avanzando in un regime di *simultaneità*. Esempi di entrambe le tipologie sarebbero *database* citati come *Searchers 2.0*, *E morì con un felafel in mano*, e *Pulp Fiction*, nei quali il tempo è il prodotto di un'operazione spaziale e prosegue secondo un *random* di eventi in grado di alterare il tempo a piacimento. L'esempio di Mr. Wolf nel film di Tarantino è paradigmatico, ed è il prodotto di una *poetica del caos* e della *casualità randomizzata* che trova in questa figura ambigua e avulsa da ogni ragione plausibile, il proprio manifesto privilegiato. Dal nulla Mr. Wolf si materializza, *deus ex-machina* per risolvere i problemi dei due

---

<sup>451</sup> Manovich, L., *op. cit.*, pp. 398, 399, 400, corsivi miei.

<sup>452</sup> Ivi, pp. 74-75.



sicari di Marcellus, ma non ne sarà mai reso noto il come, il perché e soprattutto il modo in cui riesce a portare a termine la sua missione in soli trenta minuti. Questo particolare, apparentemente banale, interviene invece a confermare quanto il *dato temporale* sia divenuto, nel cinema postmoderno, totalmente *effimero*, *inefficace* quando non del tutto *inutile*.

Film come *L'ultimo capodanno* invece, mostrerebbero la *sincronicità* di eventi diversi accaduti nell'arco del medesimo frame temporale (catalogo c), là dove *L'occhio del gatto* mostra tre episodi teoricamente *simultanei* (catalogo a-2).

Nella narrazione classica il tempo è rappresentato solitamente nella sua evoluzione *diacronica*. Ma anche in questi casi, dà spesso origine a varianti significative, come il noto *nostalgia-film* definito da Jameson, che delinea situazioni cristallizzate del passato di cui si riproducono le immagini convenzionali e stilizzate. Il tempo di questo genere di film si chiamerà quindi *nostalgico*.

[...] il cosiddetto «nostalgia film» (o quella che i francesi chiamano «la mode rétro» [...]). Questi film riconfigurano l'intera questione delastiche proiettandola su un piano sociale e collettivo, dove il disperato tentativo di appropriarsi di un passato smarrito si rifrange ora contro la ferrea legge del cambiamento della moda e dell'ideologia emergente della «generazione». *American Graffiti* (1973), come poi molti altri film, intende richiamare alla memoria e rendere accattivante la realtà perduta dell'era di Eisenhower[...]. Tuttavia, questa contrazione fa poi scattare il modello in una nuova inventiva formale complessa e interessante: si è capito che il *nostalgia film* non si poneva la questione di una «rappresentazione» vecchia maniera del contenuto storico, ma si accostava al passato attraverso la connotazione stilistica, convogliando «la passatezza» del passato mediante le caratteristiche di lucentezza dell'immagine, la «trentezza» degli anni Trenta o la «cinquantezza» degli anni Cinquanta mediante gli attributi della moda [...].<sup>453</sup>

Esempio di *tempo nostalgico* proviene dalla rappresentazione diacronica e patinata del film *Lontano dal paradiso* (*Far from Heaven*, 2002, di Todd Haynes), in cui è riproposta la vita provinciale dell'America negli anni Cinquanta da una prospettiva che con meticolosa precisione ne riproduce luoghi, colori, mode e atmosfere.

Esatto contrario del *tempo nostalgico*, che presenta un passato fissato nel suo stile più caratteristico e appariscente, è quello che risulta dalla “sovrapposizione” delle due temporalità del vecchio e del nuovo. Ulteriore tipologia attiva nella narrazione di un adattamento letterario, è quella propria di un film come *Romeo + Giulietta*, nel quale le due temporalità, del Medioevo shakespeariano e del contemporaneo postmoderno, si incontrano nella diffrazione di una dimensione molteplice e corto-circuitale, sempre diacronica. Il tempo in tal caso sarà definibile come *potenziato* o *multiplo*.

---

<sup>453</sup> Jameson, F., *Il postmoderno...*, cit., pp. 40–41–42.

Nella forma dello *spazio navigabile*, la modalità *loop* dà origine a una temporalità definibile come *ciclica* o *iterativa*. A una prima dimensione del tempo, infatti, ne seguirà una seconda che ripete ciclicamente quella precedente, pur percorrendo direzioni alternative. *Lost Highway*, *Mulholland Drive* e film come *Sliding Doors* presentano forme di tempo connotate come tali: la progressione degli eventi, infatti, subisce una brusca interruzione (mentre il protagonista è in cella, prima che Rita non si perda nel cubo blu, quando Hellen perde il treno la seconda volta), per ricominciare caratterizzandosi come *iterativa* ma seguendo differenti itinerari.

L'*hyperlink* e il *network*, che mostrano alternativamente tempi e spazi di storie differenti ma sempre tangenti in qualche punto, daranno luogo a temporalità sincroniche del presente, configurate come "simultanee". *Fight Club*, *Requiem for a Dream*, come *Babel* e *The Hours*, visualizzano sotto forma di *hyperlink* e *network* storie che si incrociano in modo preciso nonostante la loro distanza spaziale e temporale. Esibiscono cioè un continuum appiattito nella sua mostrazione "al presente", un *presente a-storico* che si verifica nella *contemporaneità* (nei primi due film), e ancora appiattito nell'associazione sincronica di tempi storici differenti (nell'ultimo). Il risultato comune è quello di *ri-comporre* una *temporalità simultanea*, secondo la logica spazializzante del postmoderno volta a livellare bidimensionalmente ogni forma di tempo progressivo e diacronico.

#### 6.4. Il *Film postmoderno*. Un breve riepilogo

Si è considerato il fenomeno postmoderno nei termini di una riconfigurazione formale ed epistemica rispetto al sistema moderno, dovuta all'affermarsi della cultura di massa. Se per moderno era inteso un sistema culturale portatore di un'idea di Storia univoca, progressista e tesa a un obiettivo emancipativo, di cui i grandi racconti risultavano forme culturali elette, per postmoderno si intende un sistema che frammenta, disperde e contraddice tali presupposti. Per stabilire le coordinate del fenomeno postmoderno, in primo luogo si è identificate costanti *culturali* e *morfologiche* che confermerebbero i presupposti di alterità dal modello precedente. Al primo punto risponderrebbero le quattro variabili trasversali (applicabili ad ambiti diversi, episteme, socio-economia, mass-media) di *convergenza*, *frammentazione*, *manipolazione* e *immersività*; al secondo, la costante di *eccesso*, inteso come "fluttuazione al limite di un sistema". In campo cinematografico, i primi elementi sono riscontrabili nel movimento *interdisciplinare* tra forme culturali convergenti<sup>454</sup> fra media, nella progressiva *frammentazione* testuale, *manipolazione* delle tecniche convenzionali

---

<sup>454</sup> Per "convergenza" in questa sede sarà intesa l'omologia di strutture cognitive e culturali tra media. Henri Jenkins con lo stesso termine intende un fenomeno culturale che fa convergere sia istituzioni, che tecnologie in senso stretto. Cfr. Jenkins, H., *Cultura convergente...*, cit.

della mdp e nella tendenza *immersiva* e iper-sensoriale della rappresentazione e del consumo. L'*eccesso*, rispetto a un sistema testuale classico<sup>455</sup>, diviene implicato nel film a un livello tripartito: di *forma* (strutture che tendono a soppiantare la narrazione cinematografica classicamente intesa), *contenuto* (prevalenza di eccedenze semantiche come violenza e sessualità), *fruizione* (tendenza a forme di consumo circolari, dalla parte dello spettatore).

Identificando l'inversione al postmoderno con lo sviluppo e l'apice della cultura di massa (Jameson, Baudrillard, Lyotard), l'indagine si è spostata sull'omologia di strutture cognitive e culturali tra cinema e computer, notando, tramite il contributo di Lev Manovich, come parallelismo e tangenza delle due traiettorie evolutive abbia agevolato processi formali congruenti. In quest'ottica, *postmoderno* viene a significare non un momento preciso di rottura col passato, bensì una serie di fenomeni in un lungo processo tangente tra i media più influenti del '900, i cui effetti sarebbero riscontrabili – in modo più sistematico – anche nel film di fiction contemporaneo.

Da una tale prospettiva, si è inteso analizzare le forme testuali della produzione statunitense in termini omologhi a forme culturali universali, che trascendono il computer, come *database* e *spazio navigabile*. Le strutture dei film definibili postmoderni, allora, si allontanerebbero progressivamente da sistemi classici di narrazione<sup>456</sup>, allineandosi a macro-sistemi formali liberi da vincoli crono-causali, e più simili a semplici aggregazioni dati (database) o ad agglomerati di universi diegetici discontinui resi omogenei e percorribili (spazio navigabile). Tipologie citazionali “attualizzanti” e ricorrenze tecniche peculiari (sogettive bugiarde, oggettive eccedenti, interpellazioni manipolate), insieme all'uso immersivo del sonoro, caratterizzerebbero ulteriormente la produzione.

L'attenzione a meccanismi omologhi tra le forme culturali di cinema e nuovi media, ha permesso una riflessione sulla qualità “spazializzante” della dominante postmoderna (Manovich/Jameson). In quest'ottica, se l'immagine-interfaccia può definirsi statuto dell'immagine convergente tout-court, l'immagine-spazio diviene quella di un medium che orienta il film non più verso forme dirette del tempo (l'immagine-tempo deleuziana), bensì verso una variabile di spazio che ingloba e genera il tempo. La stessa dimensione temporale, diretta in quel caso, diviene qui parcellizzata e inservibile, moltiplicata e randomizzata in base ai casi.

Date tali premesse, per *film postmoderno* si intenderà ogni prodotto filmico che mostri a più livelli – testuale, tecnico, ricettivo – gradi diversi di tali

---

<sup>455</sup> Per “sistema testuale classico” si intenderà la definizione data da Bordwell, David, *Narration...*, cit., che lo considera forma testuale incentrata sulla narrazione come aggregato di eventi connessi causalmente, coerenti e condotti a una chiusura finale.

<sup>456</sup> Fondati eminentemente su catene motivate causalmente. Ancora sulla scorta di Bordwell, il sistema classico di narrazione si configurerebbe forma transcodificata da forme mediali precedenti come il romanzo ottocentesco e i drammi teatrali del medesimo periodo. Cfr. Bordwell, David, Staiger, Janet, Thompson, Kristin, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, Columbia University Press, New York 1985, p. 173.

omologie tra medium cinematografico e medium digitale, presentando almeno due delle seguenti caratteristiche<sup>457</sup>:

1. *frammentazione* della struttura testuale (secondo paradigmi affini al *database*, allo *spazio navigabile*);
2. predominanza dei *valori spaziali* su quelli temporali;
3. uso della tipologia citazionale *attualizzante*;
4. uso “fusionale” e immersivo del sonoro;
5. movimenti di macchina *manipolati*, senza soggetto o oggetto né motivazione diegetica (soggettive bugiarde, oggettive eccedenti, interpellazioni manipolate), o software digitali;
6. forme ricettive inclini al “consumo produttivo” (*ludico, percettivo, critico*); sguardi *cyber-flâneur* e *simulativi* o ibridi tra i due, come POV preferenziali.

Alla base della produzione, due principi estetici distinguibili nei termini di *estetica della ripetizione*, in linea con le modalità aggregative del *database*, ed *estetica della continuità*, affine alle strutture dello *spazio navigabile*. Cristina Degli-Esposti sostiene:

[...] postmodern texts are generally concerned with the very act of telling/showing stories and remembering told/shown stories. Today this practise has become rather prevalent across writerly and visual constructs. It uses strategies of disruption like self-reflexivity, intertextuality, bricolage, multiplicity, and simulation through parody and pastiche. But postmodern texts, both written and visual, may also use organizational systems [...] that develop in hypertexts that include both several levels of reality and other texts storing great quantities of information. [...] These “technological effects” distance postmodernist cinema from modernist cinema and accentuate the singularity of a new relationship between the spectator and the object of the gaze. [...] Intertextual and hypertextual travels and their citational aesthetics are typical features of any postmodern text. They base their very existence on repetition with a difference, on recycling the past via rereading of every story and every meaning.<sup>458</sup>

Il film postmoderno costruisce “nuove relazioni tra lo spettatore e l’oggetto del suo sguardo”, mostrando la propria continuità con *forme culturali* omologhe evidenti nel computer.

---

<sup>457</sup> Gli esempi filmici riportati sono tutti rigorosamente contemporanei (dalla metà degli anni Sessanta in avanti), scelta funzionale all’analisi seguente del film horror che si occuperà di un trentennio a partire dal ‘68. Tuttavia, è importante stabilire che “postmoderno”, inteso come manifestazione di una traiettoria culturale e testuale *omologa* tra media, non si leghi a rigide scansioni e mappature temporali. Non a caso, i film delle avanguardie anni Venti, come fa notare anche Jullier, presentano numerosi elementi allineabili alla suddetta convergenza e tacciabili come potenzialmente postmoderni. Cfr. Jullier, L., *op. cit.*, pp. 103–115. Per l’analisi del genere horror sarà riscontrata un’inversione sistematica rispetto ai modelli classici, a partire dagli anni Sessanta.

<sup>458</sup> Degli-Esposti, Cristina, *Postmodernism in the Cinema*, Berghahn Books, New York, Oxford 1998, pp. 4, 5, 7.

Ciò che si vorrà definire horror postmoderno, in quest'ottica, verrebbe a configurarsi in primo luogo prodotto *convergente* (come notato nel paragrafo 3) tra una forma d'exploitation, involucro di bassa qualità allineabile ai prodotti di massa, e una forma alta di critica all'ideologia dominante. D'altro canto, come tutto il cinema definibile postmoderno, si tenterà di riscontrare nel film horror le stesse omologie tra forme culturali, che confermino i caratteri evidenziati di frammentazione testuale, manipolazione tecnica, immersività spettatoriale, punti che saranno analizzati attraverso modelli esemplari nel terzo capitolo.

## 7. FEMINIST FILM THEORY E POSTMODERNO

### 7.1. Teoria Femminista e Post-Modernità

A partire dai tardi anni Sessanta la teoria femminista iniziò a imporsi agli studi accademici nel tentativo di fondare una nuova metodologia disciplinare che mostrasse prospettive d'indagine mai considerate. Secondo l'ottica femminista, la cultura tout court rifletteva prospettive e ideali di coloro che ne avevano firmato per secoli le opere, in gran parte uomini: per questa ragione, obiettivo prioritario era pervenire a un *principio di neutralità*, che andava a contrapporsi all'"oggettività" scientifica di un sistema culturale incapace di rappresentare "oggettivamente" quella minoranza, come tante altre. Secondo Maggie Humm, le varianti interne alla *feminist theory*, che si snoda su un territorio d'indagine di ampia portata, tendono a condividere tre assunti principali: il genere (gender) è una costruzione sociale che opprime la società; il patriarcato (e cioè il predominio maschile sulle istituzioni sociali) è in grado di modellare queste costruzioni; e infine l'esperienza culturale delle donne agevolerebbe la visione di una società futura non sessista.<sup>459</sup> Queste premesse, uniformemente condivise, avrebbero provocato una duplice diramazione di attivismo. Da un lato chi adempiva a un compito critico fondamentale, mirato ad attaccare gli stereotipi di genere; dall'altro chi si occupava della costruzione di nuovi modelli teorici di metodo, definiti come "prassi femminista". In seguito ai movimenti intellettuali e civili del Sessantotto, la teoria femminista nasceva come area identificabile con la pubblicazione del saggio di Kate Millett "Sexual Politics" (1970), che denunciava il patriarcato come un sistema politico e sociale in grado di condizionare ogni area della cultura fin dalle origini della sua storia.

Esiste qualche prova del fatto che i culti della fecondità nella società antica a un certo punto subirono una svolta verso il patriarcato, spodestando e riducendo di importanza la funzione femminile nella procreazione e attribuendo il potere della vita al solo fallo. La religione patriarcale può aver forse consolidato tale atteggiamento creando un dio, o degli dei maschili, sminuendo, screditando o eliminando le dee e costruendo una teologia i cui postulati fondamentali fossero la supremazia maschile, e con, fra le altre, la funzione centrale di sostenere e convalidare la struttura patriarcale. [...] Il problema delle origini storiche del patriarcato [...] risulta per il momento irrisolvibile. [...] [Ma] si deve ammettere che molte delle distinzioni generalmente accettate tra i sessi nei settori più significativi del ruolo e del carattere, per non parlare dello *status*, hanno in effetti basi essenzialmente culturali, più che biologiche. [...] Non soltanto esistono prove insufficienti sulla tesi per cui le attuali distinzioni sociali del patriarcato (*status*, ruolo, carattere) hanno

---

<sup>459</sup> Humm, Maggie, *Feminism and Film*, Edinburgh University Press, Edinburgh 1997, pp.

un'origine fisica, ma difficilmente siamo in grado di valutare le differenziazioni esistenti, in quanto le distinzioni che sono – ben lo sappiamo – di natura culturale acquisista le superano nettamente. Quali che siano le differenze “reali” tra i sessi, è improbabile che riusciamo a conoscerle fino a quando i sessi non saranno trattati diversamente, fino a quando non saranno considerati sullo stesso piano. Il che oggi non avviene.<sup>460</sup>

Seguendo ancora Humm, le tendenze principali nella formazione teorica del movimento durante il primo decennio, furono essenzialmente tre: a) l'ala del femminismo *liberale*, il cui obiettivo era l'affermazione di eguali diritti per la donna; b) il femminismo *marxista/socialista*, che approfondiva gli studi sullo sfruttamento economico del *gender*; c) il femminismo *culturale/radicale* il quale, in netta opposizione al marxismo delle prime due, si focalizzava su questioni universali, quali riproduzione, maternità e creatività. Con il decennio successivo, le voci interne al movimento si moltiplicarono dando luogo a defezioni e rivolgimenti interni. Nascevano la *black theory*, che reclamava una prospettiva d'analisi “non bianca”, una linea d'indagine detta del *femminismo post-strutturalista*, che si affiancava alla critica di *gender* partendo dalla decostruzione e dall'analisi del discorso, e una posizione definita “the postmodern turn”<sup>461</sup>, assimilabile per molti versi alla precedente, in cui la dottrina originale andava a sovrapporsi ad assunti teorici del postmodernismo. Da una parte, come fa notare Linda Nicholson, esistono snodi concettuali sui quali entrambe le prospettive incontrovertibilmente si incontrano. A un primo livello, le due posizioni si incagliavano contro il sistema dell'accademia culturale rigidamente legato alle “differenze disciplinari”; ad un secondo, entrambe criticavano gli ideali progressisti della filosofia Illuminista, dalla centralità di oggettività e ragione, all'autonomia di una forma identitaria univoca e auto-regolantesi. Ma in merito alla questione postmodernista il dibattito si presenta ancora aperto, dividendo tendenze interne favorevoli o contrarie. La posizione di Nicholson e Nancy Fraser, ad esempio, sostiene la conformità delle due prospettive, presentando il postmoderno come una metodologia in grado di indirizzare la critica femminista su ambiti disciplinari ben definiti, partendo da constatazioni di ordine “culturale” e “locale” (sfuggendo in tal modo alle accuse di metodo che più volte gli sono state mosse).<sup>462</sup> Nota esponente di una corrente che lambisce post-strutturalismo e postmodernismo (detta anche *post-femminista*), è Julia Kristeva, il cui assunto teorico parte dalla constatazione che il soggetto femminile sia generato solo dalle sue costruzioni sociali contingenti: essendo determinabile unicamente al negativo, vale a dire da ciò che *non è*, la prospettiva di una politica femminista in positivo si

---

<sup>460</sup> Millett, Kate, *Sexual Politics*, Doubleday, Garden City, New York 1970; trad. it., *La politica del sesso*, (trad. di Bruno Oddera), Rizzoli, Milano 1971, pp. 46–47.

<sup>461</sup> Nicholson, Linda J. (ed. by), *Feminism/Postmodernism*, Routledge, New York 1990.

<sup>462</sup> Nicholson, Linda J., Fraser, Nancy, “Social Criticism without Philosophy: An Encounter between Feminism and Postmodernism”, in Nicholson, L. (ed. by), *op. cit.*, pp. 19–38.

presenta come un contro senso, un obiettivo irrealizzabile.<sup>463</sup> Secondo Kristeva il postmodernismo è una “questione di scrittura”, intendendola con la formula bataillana di “scrittura come esperienza dei limiti”<sup>464</sup>: la sua posizione divide con Barthes l’avversione ai media, la cui funzione prioritaria sarebbe stata collettivizzare tutti i sistemi di segni, rafforzando la generale tendenza della società contemporanea verso l’uniformità.<sup>465</sup> Su una posizione parallela, si colloca il pensiero di Andreas Huyssen, i cui studi tra femminismo e teoria postmoderna risultano forse quelli meglio orchestrati e dalle interessanti implicazioni teoriche. Huyssen descrive il postmoderno come una prospettiva interna a una più vasta condizione storica<sup>466</sup>: se il modernismo si era distinto principalmente per il forte sdegno della cultura di massa, ciò che definisce l’elemento critico fondamentale nel postmodernismo è la sua sfida all’ostilità modernista verso quella stessa cultura mass-mediatica. Per questa ragione, Huyssen separa nettamente il movimento da quello post-strutturalista di scrittori come Derrida e Barthes, accusati di replicare le cruciali caratteristiche oppressive della modernità. Il postmodernismo è considerato dalla studiosa

[...] part of a slowly emerging cultural transformation in western societies, a change in sensibility for which the term *postmodernism* is actually at least for now, wholly adequate. [...] Since the 1960s, artistic activities have become much more diffuse and harder to contain in safe categories or stable institutions such as the academy, the museum or even the established gallery network. To some, this dispersal of cultural and artistic practises and activities will involve a sense of loss and disorientation; others will experience it as a new freedom, a cultural liberation. [...] In political terms, the erosion of the triple dogma modernism/modernity/avantgardism can be contextually related to the emergence of the problematic of “otherness”, which has asserted itself in the socio-political sphere as much as in the cultural sphere.<sup>467</sup>

Delle molteplici forme di “otherness” (alterità) emergenti contestualmente alla crisi di modernismo e avanguardie, Huyssen ne menziona essenzialmente quattro, rispondenti ad alcuni fenomeni costitutivi della cultura postmoderna:

---

<sup>463</sup> Kristeva, Julia, *Le Génie féminin: la Vie, la folie, les mots: Hannah Arendt, Melanie Klein, Colette*, (III tomi) Fayard, Paris 1999–2002.

<sup>464</sup> Kristeva descrive il *postmodernismo* come “that literature which writes itself with the more or less conscious intention of expanding the signifiable and thus the human realm”. Kristeva, Julia, “Postmodernism?”, «Bucknell Review», 25, 2, 1980, p. 137. In riferimento al pensiero di Georges Bataille cfr. anche Bataille, Georges, *Oeuvres Complètes*, Galimard, Paris 1970–1988.

<sup>465</sup> Kristeva, Julia, “Postmodernism?”, cit., pp. 136-41.

<sup>466</sup> Huyssen è in totale disaccordo con le teorie che inquadrano il postmodernismo come “prosecuzione” del movimento modernista. La sua è una prospettiva incline alla totale rottura coi modelli del passato, negando anche quelle posizioni che giudicavano il postmoderno come il passo di rivolta del modernismo contro se stesso. La studiosa tiene a sottolineare più volte i suoi presupposti teorici avversi al postmodernismo “continuativo” in, “Mapping the Postmodern”, in Nicholson, Linda J. (ed. by), *Feminism/Postmodernism*, cit., pp. 234–277.

<sup>467</sup> Ivi, pp. 234, 269.



*reazione all'imperialismo* (di matrice illuminista) che viene a coincidere con l'ascesa di movimenti democratici e correnti pacifiste; nascita e sviluppo del *femminismo*, che ha portato alcuni cambiamenti importanti nella struttura sociale e nelle attitudini culturali dell'occidente<sup>468</sup>; affermazione del *movimento ecologico e ambientalista* che si legava, a partire dagli anni Settanta, alla rinnovata sensibilità verso i problemi dell'ambiente e le cui conseguenze potevano riscontrarsi sia in stili di vita alternativi che in alcuni tipi di arte e letteratura; infine la crescente consapevolezza verso le *culture non-occidentali*, sintetizzabili con l'etichetta di "oriente", che trasforma una tipologia di lavoro intellettuale in "locale e specifico", in netto contrasto con la precedente tipologia modernista (che risponde a una figura di "intellettualismo universale").

Su un versante parallelo si collocano gli studi di un'altra rilevante teorica femminista, la nota Donna Haraway: attraverso il suo manifesto sul *cyborg*, ancora citato come esempio di speculazione intellettuale incline alle politiche culturali centrate sul *trans-gender*, si schiera dalla parte del postmodernismo producendo un'ampia e significativa riflessione teorica. Haraway presenta il postmodernismo come un punto di vista valido nel nostro tempo poiché privo di giudizi di valore, e dallo scopo dichiarato di far luce sui concetti/valori *ibridi* del presente. La figura topica di questo versante culturale è quella assimilabile al *cyborg*, che viene indagato attraverso una precisa definizione di lavoro:

The cyborg is a matter of fiction and lived experience that changes what counts as women's experience in the late twentieth century. This is a struggle over life and death, but the boundary between science fiction and social reality is an optical illusion. [...] The cyborg is a creature in a postgender world; it has no truck with bisexuality, pre-oedipal symbiosis, unalienated labor, or other seductions to organic wholeness through a final appropriation of all the powers of the parts into a higher unity. In a sense, the cyborg has no origin story in the western sense; a "final" irony since the cyborg is also the awful apocalyptic telos of the West's escalating dominations of abstract individuation, an ultimate self untied at last from all dependency, a man in space. [...] Unlike the hopes of Frankenstein's monster, the cyborg does not expect its father to save it through a restoration of the garden, that is, through the fabrication of a heterosexual mate, through its completion in a finished whole, a city and cosmos.<sup>469</sup>

---

<sup>468</sup> "Directly and indirectly, the women's movement has nourished the emergence of women as a self-confident and creative force in the arts, in literature, film and criticism. The ways in which we now raise questions of gender and sexuality, reading and writing, subjectivity and enunciation, voice and performance are unthinkable without the impact of feminism, even though many of these activities may take place on the margin or even outside the movement proper". Ivi, p. 270. Huyssen sostiene che la critica femminista abbia anche contribuito alla revisione della "storia del modernismo", in particolare grazie all'area di studi francese delle "New French Feminists", e alla loro elaborazione del *femmininoffemminile* nella scrittura modernista. In proposito cfr.: Marks Elaine, de Courtivron, Isabelle (eds), *New French Feminisms*, University of Massachusetts Press, Amherst 1980.

<sup>469</sup> Haraway, Donna, "A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism in the 1980s", in, Nicholson, Linda J. (ed. by), *Femminism/Postmodernism*, cit., pp. 191, 192. Il

Il *cyborg* rappresenta un fenomeno che viola precedenti distinzioni dominanti, come quelle tra uomo/animale, uomo/macchina, mente/corpo e materialismo/idealismo. La sua figura sarebbe in grado di allontanare i vecchi valori di *interezza* e *unità*, espressi in alcuni concetti ricorrenti come il “lavoro non alienato”, la “simbiosi pre-edipica”, la “comunità intesa come famiglia”, e così via. Al contrario, essa rivelerebbe la cosiddetta “coscienza dei confini” (*consciousness of boundaries*), il cui lato oscuro è riconosciuto nell’individualismo crescente della società post-industriale. In quest’ottica, il postmoderno coincide con un periodo di “post-modernization”, intendendo col termine “modernizzazione” l’accresciuto e pervasivo processo di industrializzazione e la parallela evoluzione degli stati/nazione. Postmodernismo si configura inoltre come un periodo di radicale cambiamento di ideologie e valori, nelle strutture della famiglia, delle relazioni di lavoro, delle distinzioni di classe. Indicatori di questi cambiamenti sarebbero il dominio delle donne nei ruoli di capo-famiglia, l’erosione dell’idea di *genere* come principio organizzatore di alcuni aspetti della vita lavorativa, e l’emergere di un sistema a due classi costituito nel suo lato sottostante da donne e gente non-bianca. Il lato positivo di questa rinnovata tendenza, è rappresentato dalla possibilità di avvantaggiare contraddizioni e minoranze, rinunciando agli antichi criteri fissi di identificazione ancora fondamentali durante il modernismo. In un simile panorama, il *cyborg* ben sintetizza la perdita del concetto di *unità originale*, comun denominatore nelle ultime due ideologie della storia contemporanea, marxismo e psicanalisi (la madre fallica da cui è necessario dividersi, il mito dello sviluppo individuale e univoco della storia). “The cyborg skips the step of original unity, of identification with nature in the western sense”<sup>470</sup>, e nel fare questo rende noto quanto la coscienza di genere, razza e classe sia acquisizione forzata dall’esperienza e dalla tradizione storica delle realtà sociali contraddittorie di patriarcalità, colonialismo, capitalismo.

---

saggio più importante pubblicato dalla Haraway è: *Simians, Cyborgs, and Women: the Reinvention of Nature*, Free Association Books, London 1991; trad. it., *Manifesto cyborg: donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, (trad. e cura di Liana Borghi), Feltrinelli, Milano 1995.

<sup>470</sup> Haraway, Donna, “A Manifesto for Cyborgs...”, *cit.*, p. 192.

## 7.2. (Post-)Femminismo e Film

Le frequenti analisi dei meccanismi di ricezione mass-mediatica hanno dato luogo a un'ulteriore diramazione teorica nella prassi femminista, impegnata a scardinare gli stereotipi intrecciati ai *gendered pleasures*. In questo ambito di studi, già dagli anni Settanta una cellula embrionale della ricerca si approssiava all'analisi della rappresentazione femminile nel film, portando progressivamente il discorso a interesse accademico. Il primo testo femminista a descrivere il ruolo delle donne nel cinema commerciale fu "Popcorn Venus. Women, Movies and the American Dream" (1973) di Marjorie Rosen<sup>471</sup>, seguito l'anno seguente da "From Reverence to Rape: the Treatment of Women in the Movies" (1974) di Molly Haskell<sup>472</sup>. Si trattava di testi nei quali la storiografia del cinema hollywoodiano era indagata per mostrarne la convenzionalità dei ruoli femminili, sempre stereotipati e poco inclini a un ritratto veridico. Finalità delle femministe era denunciare uno *status* sociale che si pretendeva fondato sulle medesime strutture del potere politico e del sistema culturale a predominanza maschile. Il primo contributo a convogliare scalpore, consensi e critiche nell'analisi del film da una simile ottica, fu lo studio di Laura Mulvey apparso sulla rivista "Screen" (1975), e intitolato "Visual Pleasure and Narrative Cinema".<sup>473</sup> Partendo da assunti althusseriani rivisitati in chiave femminista e psicanalitica, Mulvey descriveva il cinema mainstream come un apparato fallocentrico, elaborando le teorie di ricezione di matrice metziana in direzione della riconosciuta assenza di un autentico "female gaze". Le *Gender Theories* applicate allo sguardo cinematografico trovano qui la loro originaria sistematizzazione. Ciò che Mulvey scardinava, infatti, erano i principi di funzionamento dell'unica prospettiva scopica realizzata dal cinema, il cosiddetto *male gaze*.

During its history, the cinema seems to have evolved a particular illusion of reality in which this contradiction between libido and ego has found a beautifully complementary fantasy world. In *reality* the fantasy world of the screen is subject to the law which produces it. [...]  
In a world ordered by sexual imbalance, pleasure in looking has been split between active/male and passive/female. The determining male gaze projects its fantasy onto the female figure, which is styled accordingly. In their traditional exhibitionist role women are simultaneously looked at and displayed, with their appearance coded for strong visual and erotic impact so that they can be said to connote *to-be-looked-at-ness*. Woman displayed as sexual object is the

---

<sup>471</sup> Rosen, Marjorie, *Popcorn Venus; women, movies & the American dream*, Coward, McCann & Geoghegan, New York 1973; trad. it., *La donna e il cinema: miti e falsi miti di Hollywood*, (trad. di Mercedes Giardini Ozzola), Dall'Oglio, Milano 1978.

<sup>472</sup> Haskell, Molly, *From Reverence to Rape: The Treatment of Women in the Movies*, Holt Rinehart and Winston, New York, Chicago, San Francisco, 1974.

<sup>473</sup> Mulvey, Laura, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen* 16, n. 3, Autumn 1975, pp. 6–18; ora in Mulvey, L., *Visual and Other Pleasures*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis, 1989, pp. 14–28.

*leitmotif* of erotic spectacle [...]. [...] This complex interaction of looks is specific to film. [...] There is no doubt that this destroys the satisfaction, pleasure and privilege of the 'invisible guest', and highlights the way film has depended on voyeuristic active/passive mechanism. Women, whose image has continually been stolen and used for this end, cannot view the decline of the traditional film form with anything much more than sentimental regret.<sup>474</sup>

Il supposto *male gaze* oggettivava, erotizzandolo, il corpo femminile, configurando lo spettatore nel ruolo di *voyeur-sadico* (l'occhio della mdp), e la spettatrice, incapace di identificarsi narcisisticamente con la camera, in quello di puro "oggetto di sguardo masochistico", immancabilmente votato alla passività.

Secondo l'analisi di Mulvey il cinema mainstream realizzava l'istinto scopofilico del maschio (in senso freudiano: attività dello sguardo su un oggetto erotizzato) attraverso tre tipi di *gaze*: quello della *camera* (mossa da un operatore, quasi sempre uomo, che guarda la donna come un oggetto passivo); quello degli *attori maschi* (il cui sguardo risulta potenziato dalle strutture filmiche); e infine l'occhio dello *spettatore*, presupposto essere ancora maschio (che andrebbe a identificarsi con quello dell'attore/camera che guarda la figura femminile delineata secondo modalità stereotipiche e feticistiche).<sup>475</sup>

Nella sua prima stesura il saggio subì attacchi considerevoli, anche in seguito a una prospettiva storico-critica poco approfondita. Qualche anno dopo ne fu pubblicata una versione riveduta e corretta, in un contributo dal titolo "Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema' inspired by King Vidor's *Duel in the Sun* (1946)".<sup>476</sup> In questa revisione, Mulvey elaborava una teoria diversa dalla precedente ma altrettanto contestabile: se la spettatrice era in grado ora di appropriarsi dello sguardo maschile, e identificarsi con l'agente narrativo come del desiderio attivo, per fare questo avrebbe dovuto assurdamente sottoporsi a un processo di "mascolinizzazione" di quello sguardo, che evidentemente avrebbe sottratto l'unico valore ineludibile di una visione "autenticamente *femminile*".

I still stand by my 'Visual Pleasure' argument, but would now like to pursue the other two lines of thought. First (the 'women in the audience' issue), whether the female spectator is carried along, as it were by the scruff of the text, or whether her pleasure can be more deep-rooted and complex. Second (the 'melodrama' issue), how the text and its attendant identifications are affected by a female character

---

<sup>474</sup> Ivi, pp. 18, 19, 26.

<sup>475</sup> L'aggettivo "feticistico" è usato nel senso freudiano del termine, vale a dire pari a un *feticcio*, un oggetto svuotato della sua componente "minacciosa" (Freud elaborò il feticcio nel complesso di castrazione fra il bambino e sua madre), esattamente come le donne ritratte dai film commerciali che non trovavano riscontro nella vita reale dell'epoca. Sul concetto di "feticcio", cfr. anche la nota 66, pg. 18 di questo studio.

<sup>476</sup> Mulvey, L., "Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema' inspired by King Vidor's *Duel in the Sun*", *Framework*, 15-16-17, Summer 1981, pp. 12-15, ora in Id., *Visual and Other Pleasures...*, cit., pp. 29-38.

occupying the centre of the narrative arena. [...] There is an overlap between the two areas, between the unacknowledged dilemma faced in the auditorium and the dramatic double bind up there on the screen. Generally it is dangerous to elide these two separate worlds. In this case, the emotions of those women accepting 'masculinisation' while watching action movies with a male hero are illuminated by the emotions of a heroine of a melodrama whose resistance to a 'correct' feminine position is the critical issue at stake. Her oscillation, her inability to achieve stable sexual identity, is echoed by the woman spectator's masculine 'point of view'. Both create a sense of the difficulty of sexual difference in cinema that is missing in the undifferentiated spectator of 'Visual Pleasure'. The unstable, oscillating difference is thrown into relief by Freud's theory of femininity.<sup>477</sup>

Nell'analisi rielaborata da Mulvey, il *female gaze*, ora auspicabile nel cinema, viene tuttavia ricondotto ad agenti e desideri ancora maschili, privando di autonomia e condannando a una sorta di "travestitismo" lo sguardo femminile. Numerose altre teoriche hanno argomentato da posizioni femministe l'ambigua posizione della donna al cinema, in qualità di personaggio e spettatrice. Mentre Annette Kuhn argomenta un'analisi materialista della teoria del film e del cinema commerciale, i cui prodotti (con poche eccezioni) sarebbero "agenti culturali" portavoci dei codici dominanti di "mascolinità"<sup>478</sup>, Kaja Silverman ricompono l'analisi femminista attorno alla questione della voce e della pertinenza del discorso del soggetto femminile.

[...] the female subject's gaze is depicted as partial, flawed, unreliable, and self-entrapping. She sees things that aren't there, bumps into walls, or loses control at the sight of the color red. And although her

---

<sup>477</sup> Ivi, pp. 29, 30.

<sup>478</sup> Kuhn, Annette, *Women's Pictures: Feminism and Cinema*, Routledge & Kegan Paul, London 1982. "One of the impulses generating feminist critical and theoretical work on soap opera and the woman's picture is desire to examine genres which are popular, and popular in particular with women. The assumption is usually that such popularity has to do mainly with the social audience. But when the nature of this appeal is sought in the texts themselves or in relations between spectators and texts, the argument becomes rather more complex. In what specific ways do soaps and melodramas address or construct female/feminine spectators? To some extent, they offer the spectator a position of mastery: this is certainly true as regards the hermeneutic of the melodrama's classic narrative, though perhaps less obviously so in relation to the soap's infinite process of narrativity. At the same time, they also place the spectator in a masochistic position of either – in the case of the woman's picture – identifying with a female character's renunciation or, as in soap opera, forever anticipating an endlessly held-off resolution. Culturally speaking, this combination of mastery and masochism in the reading competence constructed by soaps and melodramas suggests an interplay of masculine and feminine subject positions. Culturally dominant codes inscribe the masculine, while the feminine bespeaks a 'return of the repressed' in the form of codes which may well transgress culturally dominant subject positions, though only at the expense of proposing a position of subjection for the spectator. At the same time, it is sometimes argued on behalf of both soap opera and film melodrama that in a society whose representations of itself are governed by the masculine, these genres at least raise the possibility of female desire and female point-of-view". Kuhn, Annette, "Women's Genres: Melodrama, Soap Opera and Theory", in: Thornham, Sue (ed. by), *Feminist Film Theory. A Reader*, Edinburgh University Press, Edinburgh 1999, pp. 154–155.

own look seldom hits its mark, woman is always on display before the male gaze. Indeed, she manifests so little resistance to that gaze that she often seems no more than an extension of it. Woman's words are shown to be even less her own than are her 'looks'. They are scripted for her, extracted from her by an external agency, or uttered by her in a trancelike state. Her voice also reveals a remarkable facility for self-disparagement and self-incrimination – for putting the blame on Mame. Even when she speaks without apparent coercion, she is always spoken from the place of the sexual other. Classic cinema's female subject is the site at which the viewer's discursive impotence is exhumed, exhibited, and contained. She is what might be called a synecdochic representation – the part for the whole – since she is obliged to absorb the male subject's lack as well as her own. The female subject's involuntary incorporation of the various losses which haunt cinema, from the foreclosed real to the invisible agency of enunciation, makes possible the male subject's identification with the symbolic father, and his imaginary alignment with creative vision, speech, and hearing. Indeed, not only is woman made to assume male lack as her own, but her obligatory receptivity to the male gaze is what establishes its superiority, just as her obedience to the male voice is what 'proves' its power.<sup>479</sup>

La voce e i dialoghi affidati alle donne rappresenterebbero il riflesso “sineddotico” dell'impotenza discorsiva dei rispettivi maschili e allo stesso tempo interverrebbero a garantirne l'implicita superiorità.<sup>480</sup> Nel cinema

---

<sup>479</sup> Silverman, Kaja, “Lost Objects and Mistaken Subjects”, in, Thornham, Sue (ed. by), *Feminist Film Theory...*, cit., pp. 104–105.

<sup>480</sup> Il discorso della Silverman si collega a quanto esposto nel contributo più articolato di *The Acoustic Mirror*, nel quale la questione dello “specchio acustico” risulta approfondita e articolata esaurientemente. Si riporta di seguito un brano maggiormente esplicativo estrapolato dal saggio contenuto nella raccolta di Thornham: “Like the phallus, the speaking subject is a symbolic figuration which always exceeds the individuals defined by it. That is particularly evident in the case of classic cinema, where enunciation is as much an effect of the ideological and technological apparatus as of any human intervention. Indeed, as I have already note, the theoreticians of suture refer to classic cinema's enunciating agency not as the director but as the ‘Absent One’. The speaking subject – and so by implication the phallus – is here equivalent to this unseen enunciator, and to the attributes (transcendental vision, hearing, and speech) by which it is defined. The exclusion of classic cinema's viewer from the point of discursive origin is thus simultaneously an isolation from the phallus. Every reminder of the foreclosed site of production draws attention to that isolation, revealing the gulf separating the male spectator from the paternal signifier upon which he relies for his cultural identity. Indeed, since every frame-line and cut constitute potential reminders of that hidden scene, the classic film poses a constant threat to the very subjectivity it wishes to consolidate. I would argue that the castration crisis diagnosed by Mulvey can proceed only from this source – that in the final analysis it is the male viewer's own exclusion from the site of filmic production rather than the spectacle of woman's anatomical ‘lack’ which arouses such anxiety and fear in him. As with the foreclosed real, classic cinema musters numerous defences against this castration, both ‘primary’ and ‘secondary’. (To the former category belong all those defences mounted directly against the male subject's lack. The second category contains all those defences which, like those discussed by Mulvey, seem to bear upon woman's lack, but which in fact bear indirectly upon male lack). Ideal representations play a key role here. The male subject is protected against the knowledge of his discursive insufficiency through the inscription into the diegesis of phallic characters with whom he is encouraged to identify – characters equipped with the phallic attributes of the ‘Absent One’ (i.e., with the capacity to look creatively, speak authoritatively, and capture and coerce the speech of others). However, projection plays an even

mainstream classico il soggetto femminile sarebbe associato ad un “unreliable, thwarted, or acquiescent speech”, per cui le voci affidate alle donne esisterebbero esclusivamente in uno stato di “trance”, prive cioè di un’effettiva rilevanza discorsiva.<sup>481</sup> La dinamica attivata in tal caso vedrebbe la proiezione del “senso di perdita” del soggetto maschile sulla sua controparte femminile sia diegetica (il personaggio sullo schermo), che extra-diegetica (la spettatrice fuori di esso).

Dei numerosi contributi alla teoria del film, non poche studiose femministe hanno dedicato la loro analisi all’approfondimento di un genere particolarmente significativo nelle questioni legate al *gender*, come l’horror film. Presentando di frequente immagini di donne vittimizzate e violenza pervasiva mista ad abuso sessuale, il dibattito si è concentrato dai primi anni Ottanta sulle modalità rappresentative delle figure femminili in pellicole di genere, come sull’analisi di dinamiche identificative in simili opere. Nel corso del terzo capitolo saranno approfonditi tali studi valutando la pertinenza di quanti descrivono l’horror in qualità di genere anti-femminista, e quanti al contrario si appellano a una maggiore fluidità identificativa e interpretativa.

---

more important part, since the male viewer can effect these pleasurable introjections only if he is able to disburden himself of the various losses which organize his subjectivity – if he is able to displace his discursive lack onto woman. Once again, classic cinema engineers this projection for him. Through its endless renarrativization of the castration crisis, it transfers to the female subject the losses which afflict the male subject. It also arms him against the possible return to those losses by orchestrating a range of defensive operations to be used against the image of woman, from disavowal and fetishism to voyeurism and sadism. In this way the trauma which would otherwise capsize the male viewer is both elicited and contained. But what does all of this entail for the female viewer, presuming that she, like the male viewer, is structured by secondary identification, and that secondary identification at least to some degree proceeds along lines of sexual difference? Above all, *I want to stress that although woman’s castration is always anatomically naturalized within Hollywood films, what this castration in fact entails is her exclusion from symbolic power and privilege. That exclusion is articulated as a passive relation to classic cinema’s scopic and auditory regimes – as an incapacity for looking, speaking, or listening authoritatively, on the one hand, and with what might be called a ‘receptivity’ to the male gaze and voice, on the other*”. Ivi, pp. 103–104, corsivi miei.

<sup>481</sup> Silverman, Kaja, “Disembodying the Female Voice”, in, Id., *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis, 1988, pp. 178–186.

## **CAP. II: IL FILM HORROR AMERICANO**

“The blood is the life, Mr. Renfield...”

(*Dracula*, 1931, Tod Browning)

“..Instinct is a wonderful thing, Mark... so I'm

listening to my instict..”

(*Peeping Tom*, 1960, Michael Powell)

“This is a blood feast!”

(*Blood Feast*, 1963, Hershell Gordon Lewis)

### **1. DALLA FANTASMAGORIA ALL'HORROR: GENESI E SVILUPPO DI UN GENERE**

#### **1.1. Horror e Fantastico: tra *Arte* e *Industria***

Col termine “fantasmagoria” – dal francese “fantasmagorie” – era indicata un'invenzione artistica, conosciuta anche come “fantascopio”, creata dall'ingegno di Etienne Gaspard Robert. Mediante una serie di lanterne magiche munite di otturatori, uno schermo e un dispositivo per riprodurre rumori e suoni, l'apparecchio era in grado di mostrare spettri e fantasmi grazie a illusioni ottiche.<sup>1</sup> Si trattava dei primi esperimenti, datati 1799, a piegare il già noto utilizzo delle lanterne magiche ad usi appunto “fantasmagorici”<sup>2</sup>, generando forme particolari di illusione ottica dagli effetti variamente stranianti. Gli spettacoli, sempre diretti dallo stesso Robert – poi ribattezzatosi Robertson – erano ambientati nella cappella del convento dei Cappuccini a Parigi, godendo dell'atmosfera religiosa del luogo sacro e di quella più macabra di un adiacente cimiterucolo di monaci. L'effetto generato in chi vi assisteva difficilmente poteva vedersi limitato alla sola “meraviglia” dovuta a normali lanterne: piuttosto, quelle singolari visioni avrebbero suggerito risposte emotive più simili a paura e angoscia da timore religioso. Discernere le due tipologie di reazione vuol dire anche tracciare la sottile linea di confine che determina spazi oltremodo adiacenti come orrore e fantastico.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Milner, Max, *La fantasmagorie. Essai sur l'optique fantastique*, Presses Universitaires de France, Paris 1982; trad. it., *La fantasmagoria. Saggio sull'ottica fantastica*, Il Mulino, Bologna 1989. Si veda in particolare il primo capitolo che approfondisce la teoria e gli effetti dello spettacolo di Robert, pp. 23–51.

<sup>2</sup> Per un approfondimento del concetto di “fantasmagorico” e sue metafore nell'immaginario moderno, si rimanda all'interessante saggio di Castle, Terry, “Phantasmagoria and the Metaphorics of Modern Reverie”, in Id., *The Female Thermometer*, Oxford University Press, New York 1995, pp. 140–167; parzialmente pubblicato in Gelder, Ken (edited by), *The Horror Reader*, Routledge, London & New York 2000, pp. 29–46.

<sup>3</sup> Per un'attenta definizione di “fantastico” si veda il celebre saggio di Todorov, Tzvetan *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Paris 1970; trad. it., *La letteratura fantastica*, Garzanti, Milano 1977; per un approfondimento della letteratura critica sul “fantastico” in generale, si veda anche: Jackson, Rosemary, *Fantasy. The Literature of Subversion*, Methuen, London and New York 1981; trad. it., *Il fantastico: la letteratura della trasgressione*, (a cura di



Se il “fantastico” identifica un sistema rappresentativo che valica le leggi normative e ordinanti della “possibilità” realistica, focalizzandosi attorno a un oggetto/evento “eccezionale” ritenuto inammissibile<sup>4</sup>, l’“orrore” carica di ulteriore determinazione quell’iniziale valicamento spostandolo di asse. L’impossibilità manifestata come “possibile” dal nuovo sistema proposto, ha come risultato oggettivo nell’horror l’annientamento dell’occhio, la ferita gnoseologica per cruenza visiva e semantica, l’esplicazione del malvagio, dell’indicibile per blasfemia o tabù culturale, e di ogni evento le cui cause ed effetti riguardino la soggettivazione del terribile/-mibile inerente principalmente l’uomo e la sua ontologia.<sup>5</sup> Costante del genere è la sollecitazione del sentimento di “paura”, più concretamente una serie di scosse fisiche ed emozionali riconducibili all’etimo del termine, il latino “horrere”, letteralmente “star dritto o rizzarsi” dei capelli, e dal francese antico “orror”, “rabbrivire”.<sup>6</sup> Anche per questo il genere può definirsi un esercizio finzionale di riproduzione degli orrori reali o immaginari cui l’uomo è sottoposto durante tutta la sua vita, omicidio, apocalissi, ignoto. Ed è proprio nell’arco di un precario bilanciamento tra “spavento” (che l’evento accada) e “sollievo” (che non sia accaduto), che sembra risiedere anche il suo fascino più intrigante. Isabel Cristina Pinedo scrive che:

The horror film is an exquisite exercise in coping with the terrors of everyday life. [...] This is true on the narrative level, but on the level of unconscious operations, it is more accurate to say that horror exposes the terror implicit in everyday life: the pain of loss, the enigma of death, the unpredictability of events, the inadequacy of intentions. It seems odd to talk about everyday life in terms of terror precisely because terror is a routinely repressed aspect of everyday life. [...] By monstrifying quotidian terrors, horror unearths the repressed. This process is similar to the dream work described by Freud. [...] The horror film is the equivalent of the cultural nightmare,

---

Rosario Berardi), T. Pironti, Napoli 1986; Corti, Claudia, *Sul discorso fantastico. La narrazione nel romanzo gotico*, ETS, Pisa 1989; Bessiere, Irene, *Le récit fantastique: la poétique de l'incertain*, Larousse, Paris 1974; Rabkin, Eric S., *The Fantastic in Literature*, Princeton University Press, Princeton New Jersey 1976.

<sup>4</sup> Caillois, Roger, *Au coeur du fantastique*, Gallimard, Paris 1965; trad. it. *Nel cuore del fantastico*, Milano, Feltrinelli, 1984; dello stesso autore di veda: “De la féerie à la science-fiction”, *Preuves*, n. 118, (1960), pp. 19–28.

<sup>5</sup> Cfr. Mora, Teo, *Storia del cinema dell'orrore. Volume Primo (1895-1956)*, Fanucci, Roma 1977, p. 6. Per un’approfondimento sulla distinzione tra “fantastico”, “fantascienza” e “horror” con attenzione al discorso cinematografico, si veda anche Cremonini, Giorgio, *Viaggio attraverso l'impossibile. Il fantastico nel cinema*, ETS, Pisa 2003; Sobchack, Vivian, *Screening Space: The American Science Fiction Film* [1980], Rutgers University Press, New Brunswick N. J. 1987; trad. it. *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza. Filosofia di un genere hollywoodiano*, Bononia University Press, Università degli Studi, Bologna 2002. Interessante in proposito l’argomentazione della studiosa che distingue l’horror come manifestazione di caos morale, distruzione dell’ordine naturale (considerato come l’ordine di Dio) e minaccia all’armonia familiare/individuale, dalla *science fiction* che interessa invece il caos sociale, l’alterazione dell’ordine collettivo e la minaccia all’armonia della società civilizzata. Cfr.: Ivi, cap. 1: “I confini del genere: definizioni e temi”, pp. 1–50.

<sup>6</sup> Cfr. Carroll, Noel, *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*, Routledge, New York & London 1990, p. 24.

processing material that is simultaneously attractive and repellent, displayed and obfuscated, desired and repressed.<sup>7</sup>

Desiderio e raccapriccio, attrazione e repulsione.<sup>8</sup> Il nucleo fondativo dell'orrore si costituirebbe nel suo indagare l'"incertezza" del reale e dell'uomo, arrivando a minare lo statuto veridico di identità e fenomenico.<sup>9</sup> La riconosciuta perdita d'integrità e la scoperta incoerenza di individuo e ambiente, rappresentano pertanto il problema più grande e la motivazione più radicata nei film del genere. Stephen Prince sostiene che:

The experience of horror resides in this confrontation with uncertainty, with the "unnatural", with a violation of the ontological categories on which being and culture reside. [...] What must be done to remain human? This is the great question that horror film pose, and it is a question that gets asked again and again because it can never be answered. [...] The question of what must be done to remain human is posed in its negative form, by showing the loss of humanity (via lycanthropy, vampirism, decay, disease, violence) because the fear of this loss motivates the genre. [...] This is where horror goes well beyond the other film genres. Musicals offer us courtship rituals; Westerns and war films give us lessons about American empire; gangster films confirm our sense of social anarchy and economic unfairness. But only horror goes straight to the deepest unease at the core of human existence. And because it does so, the genre corresponds more profoundly with our contemporary sense of the world than do the others.<sup>10</sup>

L'horror, secondo Prince, si distingue nettamente dagli altri generi. Il musical, il western e i film di guerra rappresentano alternativamente bisogni, forme rituali e ansie sociali, ma soltanto l'horror "va dritto al cuore dell'esistenza umana". Ma se ciò appare evidente, è importante anche valutare i tentativi del

---

<sup>7</sup> Pinedo, Isabel Cristina, "Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film", in Prince, Stephen (edited by), *The Horror Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, N.J. 2004, pp. 106, 107.

<sup>8</sup> Per una definizione di "horror film" nei termini di dialettica tra "attrazione-repulsione", "pulsione-rigetto", si rimanda ai contributi di Creed, Barbara, *The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*, Routledge, London and New York 1993; e a quello di Paul, William, *Laughing Screaming. Modern Hollywood Horror and Comedy*, University of Columbia Press, New York 1994. Quest'ultimo, infatti, scrive: "[...] I want to consider here that it might suggest another dimension to that film that my discussion has overlooked, a dimension important for any work of gross-out. I have stressed throughout this book that gross-out always implies an ambivalence because it is founded on an attraction to that which repulses, or more precisely it *inverts normal values to acknowledge an attraction in revulsion*". Ivi, p. 312, corsivi miei.

<sup>9</sup> Seguendo studi antropologici, si noti ciò che scrive in proposito Stephen Prince: "The horror film may be regarded as a visualization of the dialectic between linguistic and socially imposed systems of order and the breakdown of those systems through their own internal contradictions". Prince, Stephen, "Dread, Taboo, and *The Thing*: Toward a Social Theory of the Horror Film", in Id., *The Horror...*, cit., p. 122. Comunque sia considerato, l'orrore sembra sempre essere provocato da un corto-circuito interno al sistema di regole e certezze condivise che il film presenta.

<sup>10</sup> Prince, Stephen, "Introduction: The Dark Genre and Its Paradoxes", in Ivi, pp. 2, 3.

genere di emanciparsi dal “fantastico”, con cui ha sempre condiviso un substrato contiguo fin dal gotico letterario sette-ottocentesco.<sup>11</sup>

Ritenendo fantastico e orrifico due prospettive convergenti, entrambe di derivazione retorica dal codice del “mito”, Giorgio Cremonini così definisce il tessuto intrecciato dei due ambiti:

[...] l’horror è la messa in scena di un impossibile ontologico, in cui magia e religione dichiarano se stesse e la natura come imm modificabili, ripetibili ritualmente perché dominate da forze superiori che possiamo contrastare solo con altre forze naturali e imm modificabili [...]. Il 'fantastico' è lo svelamento metaforico di incrinature evidenti o incipienti, non nella forma realistica della denuncia, ma in quella di una risposta metaforica che implica la domanda da cui nasce. [...] ciò che non è viene rappresentato come ciò che è e la sostituzione rivela la propria radice, ovvero contiene di volta in volta un ciò che vorremmo oppure un ciò che temiamo. Questo possibile semantico può essere in egual modo un horror, un incubo, un terrore, oppure la realizzazione virtuale – non necessariamente consolatrice – di un sogno o di un desiderio.<sup>12</sup>

La visione di Cremonini riporta “fantastico” e “orrore” alla medesima matrice bipartita, in cui un “possibile semantico” si incarna in metafora di sogni o incubi ogni qual volta vuole distinguere i suoi effetti. Prospettiva degna di attenzione, se si considera il primigenio sfruttamento cinematografico di entrambe le modalità rappresentative. L’orrore al cinema non era mai formalmente esistito prima del 1931, anno di uscita del *Dracula* (Id.) di Tod Browning, ispirato all’omonimo romanzo di fine Ottocento<sup>13</sup>. Il film battezzò un nuovo paradigma cinematografico mirato a scardinare il sistema regolato di certezze allo scopo di incutere timore e/o raccapriccio tramite oggetti, entità, eventi sempre “eccedenti” la norma e assunti con valori disforici.<sup>14</sup> Prima di quella data, orrore e fantastico costituivano un unico panorama rappresentativo che lambiva solo trasversalmente gli antecedenti gotici letterari, senza mai connotarsi in una direzione univocamente orrificica.

Molte di queste opere erano principalmente europee, prodotte soprattutto in area tedesca, ed ebbero il merito di riportare un retroterra di miti popolari, leggende e un’immaginario orientato al macabro, traslandone le forme visionarie

---

<sup>11</sup> Sul gotico e l’orrore in letteratura si rimanda a: Punter, David, *The Literature of Terror. A History of Gothic Fictions from 1765 to the Present Day*, Addison Wesley Longman, London, New York 1980; trad. it., *Storia della letteratura del terrore. Il gotico dal Settecento ad oggi*, (trad. di Ottavio Fatica), Editori Riuniti, Roma 1985.

<sup>12</sup> Cremonini, Giorgio, *Viaggio attraverso l'impossibile...*, cit., pp. 27, 29–30.

<sup>13</sup> Il romanzo “*Dracula*” di Bram Stoker, uscì per la prima volta nel 1897. Per un riesame approfondito della figura del “vampiro” con attenzione all’ambito letterario d’appartenenza, si rimanda al ricco contributo di Punter, D., *The Literature...*, cit., pp. 89–114 e 215–239.

<sup>14</sup> Per una definizione di “eccedenza” legata all’orrorifico e alla figura “mostruosa”, e relative implicazioni all’epoca postmoderna, si rimanda al paragrafo 2.1, pp. 33–34 di questo studio.

in linguaggio filmico.<sup>15</sup> Ma pur realizzandolo nei fatti, questi film non fondarono mai un autentico “genere” dell’orrore. I film cosiddetti “espressionisti”<sup>16</sup>, preceduti da alcuni esempi ben congegnati – benchè più inclini al “fantastico” – di poche pellicole svedesi<sup>17</sup>, rivelarono a livello internazionale la maestria tecnica e creativa di registi già esperti nel maneggiare un medium relativamente giovane. La cospicua produzione del periodo portò i nomi dei Wiene, Lang, Murnau, Leni – la maggior parte dei quali fu richiamata in America fra il ‘33 e il ‘39 – e di film che non mancarono di sollevare le prime teorie intorno a un medium di massa fruibile come “documento sociale”, tecnologia proiettiva di ansie e sogni collettivi. Lettura non fuorviante o scontata, si è sempre notato come la prolificità della produzione orrorifica venisse spesso a coincidere con i momenti più critici della storia sociale di un paese, secondo quanto si era verificato per la Germania

---

<sup>15</sup> Rappresentando l’immaginario *fantastico* tipico dell’area mitteleuropea, i film espressionisti rimaneggiavano pratiche contaminate da più parti e derivate dalle arti figurative, dal teatro e dalla tradizione romantica tedesca (Hölderlin, Novalis, Lenau e E. T. A. Hoffmann), con suggestioni mutate da una certa cultura mistico-esoterica (Kubin, Meyrinck), assieme a influenze della narrativa feuilletonistica o di estrazione popolare.

<sup>16</sup> La corrente denominata “espressionista”, diffusa nella produzione tedesca tra le due guerre, durò poco meno di un decennio (dal 1920 al 1927) terminando con l’uscita del film *Metropolis* (Id., 1927, di Fritz Lang). La prima opera a inaugurare il trend fu *Il gabinetto del dottor Caligari* (Das Cabinet des Dr. Caligari, 1920, di Robert Wiene), cui seguì una serie di pellicole accumulate da uno stile iconografico teso alla scomposizione spigolosa delle forme sceniche, la recitazione particolarmente enfaticizzata e tematiche inclini all’inconscio e all’orrorifico, oltre che l’uso contrastato di fonti luminose, teso a evidenziare i volumi di persone/oggetti. Alcuni tra i titoli più importanti furono: *Golem–Come venne al mondo* (Der Golem, wie er in die Welt kam, 1920, di Paul Wegener), *Dal mattino a mezzanotte* (Von morgens bis mitternachts, 1920, di Karl Heinz Martin), *Il dottor Mabuse* (Dr. Mabuse, der Spieler, 1922, di Fritz Lang), *Nosferatu il vampiro* (Nosferatu. Eine Symphonie e des Grauens, 1922, di Friedrich W. Murnau), *Ombre–Un’allucinazione notturna* (Schatten–Eine nachtlliche Halluzination, 1923, di Arthur Robison), *Il gabinetto delle figure di cera* (Das Wachs–figurenkabinett, 1924, di Paul Leni). Per un riesame critico della produzione espressionista al cinema si rimanda a una serie di contributi fondamentali: Barbaro, Umberto, *Il cinema tedesco*, Editori Riuniti, Roma 1973; Chiarini, Paolo, Gargano, Antonella, Vlad, Roman (a cura di), *Expressionismus: una enciclopedia interdisciplinare*, Bulzoni, Roma 1986; Eisner, Lotte H., *L’Écran démoniaque*, André Bonne, Paris 1952; trad. it. *Lo schermo demoniaco*, Ed. Bianco e Nero, Roma 1955; Elsaesser, Thomas, *Weimar Cinema and After: Germany’s Historical Imaginary*, Routledge, London and New York 2000; Grignaffini, Giovanna, Quaresima, Leonardo (a cura di), *Cultura e cinema nella Repubblica di Weimar*, Marsilio, Venezia 1978; Henry, Michael, *Le cinéma expressionniste allemand: Un langage métaphorique*, Éditions du Signe, Paris 1971; trad. it. *Il cinema espressionista tedesco. Un linguaggio metaforico*, Marzorati, Milano 1974; Kurtz, Rudolf, *Expressionismus und Film*, Verlag der Lichtbildbühne, Berlin 1926; trad. it. *L’espressionismo e il film*, Longanesi, Milano 1981; Quaresima, Leonardo (a cura di), *Cinema e rivoluzione. La via tedesca 1919-1932*, Longanesi, Milano 1979; Quaresima, Leonardo, *L’espressionismo tedesco*, in Ferrero, Adelio (a cura di), *Storia del cinema. Dalle origini all’avvento del sonoro*, Marsilio, Venezia 1978; Quaresima, Leonardo, *Der Expressionismus als Filmgattung*, in Jung, Uli, Schatzberg, Walter (a cura di), *Filmkultur zur Zeit der Weimarer Republik: Beiträge zu einer internationalen Konferenz vom 15. Bis 18. Juni 1989 in Luxemburg/hrsg*, Saur, München, London, New York, Paris 1992; Tone, Pier Giorgio, *Strutture e forme del cinema tedesco degli anni Venti: scrittura filmica e sviluppo capitalistico*, Mursia, Milano 1978.

<sup>17</sup> I film cui si fa riferimento sono le opere degli svedesi Victor Sjöström, *Il carretto fantasma* (Körkalen, 1921) e *La prova del fuoco* (Vem Dömèr, 1921), e Mauritz Stiller, *Il tesoro d’Arne* (Herr Arnes Pengar, 1919). Le storie rappresentate trascendono il naturalismo delle ambientazioni per costruire simbolismi e allegorie irrealistiche più vicine all’immaginario “fantastico” che a quello orrorifico.

di Weimar nella nota lettura di Kracauer.<sup>18</sup> Gli esperimenti tedeschi rappresentavano esattamente quel “possibile semantico” dai risvolti attinenti più allo “strano” e al “misterioso”, con le ombre soffuse e le scenografie accuratamente distorte, che all’orrido legato al singolo elemento visivo. Eccezione il caso di *Nosferatu il vampiro* (*Nosferatu. Eine Symphonie e des Grauens*, 1922, di F. W. Murnau) che superava quei parametri liminali affiancandovi anche la presenza di un personaggio orrifico estratto dalla storia letteraria.<sup>19</sup>

È all’uscita del *Dracula* di Browning, simultanea a quella di *Frankenstein* (Id., 1931) diretto da James Whale, che secondo Kim Newman si deve la nascita del termine “horror film”. Fino ad allora, infatti, il “soprannaturale” nel cinema americano era ammesso soltanto in opere artistiche e film importati dall’estero, come il successo espressionista dimostrava.<sup>20</sup> Evidente manifestazione di modernità illuminista ben radicata nella mentalità dell’epoca e immutata negli anni a venire, la mancata spiegazione scientifica di eventi e situazioni paradossali era considerata non solo spiazzante e fastidiosa, ma totalmente inaccettabile.<sup>21</sup> I

---

<sup>18</sup> Kracauer, Siegfried, *From Caligari to Hitler. A Psychological History of the German Film*, Princeton University Press, Princeton 1947; trad. it., *Cinema tedesco: dal Gabinetto del dott. Caligari a Hitler 1918-1933*, Mondadori, Milano 1954.

<sup>19</sup> Anche il *Golem*, in entrambe le sue versioni (1914/1920), legava la propria storia alla presenza disforica di un mostro d’argilla, e poteva ritenersi pertanto un film dell’orrore a tutti gli effetti (dove per *orrore* si intendeva in tal caso la presenza di una qualche entità mostruosa/disforica). In generale, tuttavia, le opere tedesche di questo periodo erano già in grado di definirsi “orrifiche” avendo elaborato un’accurata messa in scena mirata alla creazione di un intero *ambiente* consono all’orrore, e preferendolo a un singolo personaggio/entità disforico.

<sup>20</sup> Lettura riportata da Kim Newman, assieme a quella terminologica, in: “L’horror”, in, Brunetta, Gian Piero (a cura di), *Storia del cinema mondiale*, vol. II, tomo I, Einaudi, Torino 2000 pp. 835–836.

<sup>21</sup> Con la nascita dell’industria hollywoodiana nacque ben presto anche il sistema che ne controllava i contenuti, sedando gli animi della classe puritana convinta di trovare nel cinema un’autentica fonte di dissoluzione morale. Nel 1922 fu fondata la Motion Picture Producers and Distributors Association (MPPDA), che divenne la Motion Picture Association of America (MPAA) nel 1945, con lo scopo di dare unità a un’industria che doveva riprendersi da una serie di scandali (due morti sospette furono quella del regista William Desmond Taylor e lo scandalo nel quale venne coinvolto l’attore comico Roscoe “Fatty” Arbuckle), cercando di autoregolamentarsi per evitare censure esterne. Seguendo la lettura di Bordwell e Thompson: “L’immagine corrente di William Hays e degli altri funzionari della Motion Picture Producers and Distributors Association (MPPDA) li vede come acidi puritani che impongono la censura sull’industria cinematografica, ma la realtà è più complessa. La MPPDA era un ente posseduto collettivamente dagli studios stessi e uno dei suoi fini era di evitare una censura esterna. La MPPDA fu formata nel 1922 per migliorare l’immagine del settore dopo una serie di scandali a Hollywood, creare una lobby con le compiacenti amministrazioni repubblicane e gestire all’estero problemi come quelli delle quote. Queste finalità continuarono anche negli anni Trenta, ma la MPPDA divenne più famosa per la sua funzione di auto-censura dell’industria attraverso il Codice di Produzione (spesso chiamato anche Codice Hays). I primi anni Trenta furono un periodo conservatore: era convinzione di molti che una delle cause della Depressione fosse stata la moralità rilassata dell’“età del jazz” negli anni Venti. Molte commissioni di censura nate all’epoca del muto, statali e municipali, divennero più rigide anche per effetto delle proteste contro sesso, violenza e altro da parte di gruppi di pressione che si facevano promotori di credenze religiose, assistenza all’infanzia e via dicendo. [...] All’inizio del 1930, la pressione esterna per la censura obbligò la MPPDA a promuovere il codice di produzione. Il codice tracciava una serie di standard morali per la rappresentazione di crimine, sesso, violenza e altri temi controversi. I provvedimenti del Codice richiedevano ad esempio che non si presentassero tecniche delittuose in modo esplicito e che fosse bandita la perversione sessuale (intesa soprattutto come omosessualità) o qualsiasi allusione ad essa. Tutti i film di Hollywood dovevano sottostare al Codice altrimenti avrebbero rischiato la censura locale. [...] Per

film di Browning e Whale, entrambi tratti da opere letterarie, venivano a contraddire queste premesse – benchè terminassero sempre con la ricostruzione degli equilibri iniziali – rappresentando i primi tentativi di costituire un genere sul sovvertimento del paradigma di certezza normativa e razionalità positivista.

Etichetta necessaria a distinguerla da altre produzioni, garantendone in tal modo anche l'intervento censorio, il "genere horror" non sembra esistere concretamente prima di potersi consolidare attraverso le proprie imitazioni.<sup>22</sup> Quel 1931 produsse un sistema formale organizzato in grado di consolidare i canoni della rappresentazione orrorifica al cinema facendo prosperare un "genere" invisibile ai critici, tacciato di facile commerciabilità e spesso non ritenuto neppure degno di considerazione. Se il cinema horror potette prosperare, allora, fu per una serie di concause tra cui certamente la necessità di incasellarsi in un'identità precisa, la crescita di un'industria dei profitti consapevole della serializzazione delle formule, l'altrettanta profittabilità di star e divi internazionali, e infine l'efficacia, strumentale al genere, della traccia sonora.

Il sonoro fu di sicuro l'ultimo elemento, ma non il meno importante, a far decollare definitivamente la produzione.<sup>23</sup> Curtis Harrington ben definisce

---

di più all'inizio del 1933 salì al potere l'amministrazione Roosevelt, recidendo i legami di Hays con i funzionari repubblicani a Washington. Visto il crescente fermento contro il mondo del cinema, una legge nazionale sulla censura sembrò imminente e così, nel marzo 1933, Hays spinse Hollywood a rispettare in modo rigoroso il Codice. [...] Il pericolo del rafforzarsi di una censura ufficiale era troppo grande per essere ignorato e nel giugno 1934 la MPPDA stabilì una nuova serie di regole. Gli studios che facevano uscire un film senza il marchio di approvazione della MPPDA dovevano pagare una multa di venticinquemila dollari e non lo potevano proiettare nelle sale degli altri membri – vale a dire in moltissimi cinema di prima visione. Questa regola piegò la resistenza di molti produttori: si continuò a usare materiale "discutibile", ma in modo più indiretto [...]". Bordwell, David, Thompson, Kristin, *Film History: An Introduction*, McGraw-Hill Inc., New York 1994; trad. it., id., *Storia del cinema e dei film. Dalle origini al 1945*, Volume primo, Editrice Il Castoro, Milano 1998, pp.301, 302. Per un approfondimento sulla situazione sociale del cinema al tempo di Hays, si rimanda allo studio di Sklar, Robert, *Movie-made America. A Cultural History of American Movies*, Vintage Books, New York 1975; trad. it. *Cinemamerica. Una storia sociale del cinema americano*, Feltrinelli, Milano 1982, pp. 104 e seguenti. Per un approfondimento sulla questione di horror e censura, si rimanda al significativo contributo di Johnson, Tom, *Censored Screams: the British Ban on Hollywood Horror in the Thirties*, McFarland, Jefferson, N.C. 1997.

<sup>22</sup> È ancora la versione riportata da Kim Newman nel contributo citato, "L'horror", cit., pp. 835–851. In particolare, si veda quanto l'autore riporta in riferimento all'origine del film horror, nella nota 7, p. 837. La prima opera a seguire il "filone imitativo" che avrebbe originato il nuovo genere orrorifico fu *La mummia* (*The Mummy*, 1932) di Karl Freund, che da un lato reimpastava il mito di Dracula "non-morto", e dall'altro riutilizzava volutamente quella che sarebbe divenuta una delle due star assolute del nero hollywoodiano marcato Universal, Boris Karloff (già protagonista di *Frankenstein*) e Bela Lugosi (che in questo film non compare).

<sup>23</sup> Come sostiene Franco La Polla, il genere trova la sua perfetta realizzazione con l'invenzione del sonoro al cinema, ritrovandosi immediatamente a rappresentare le paure di un'intera nazione: "A differenza dal musical lo horror aveva una gloriosa tradizione muta (si pensi soltanto al cinema espressionista tedesco), ma l'introduzione del sonoro, come ricorda Sklar, «forniva un contesto del tutto nuovo per rendere più reale il terrore: porte che stridono, ululati misteriosi, urli selvaggi». Le urla però ci interessano meno di altre evidenze. Lo horror è infatti un magnifico terreno di rinvenimento per una componente di quegli anni che funge da cartina tornasole. È in questo genere infatti che si rintracciano prove inoppugnabili di ciò che l'America stava diventando, anche in relazione alla grande crisi. Questa aveva infatti portato con sé un risentimento che gli Stati Uniti non si sarebbero mai più scrollati di dosso e che in questo decennio trovò strane incarnazioni. I perturbatori della quiete infatti vivono altrove. Sulle Alpi svizzere, in Carpazia. Dovunque ma non

l'assenza di un autentico genere horror, confuso con la più generale tendenza al "fantastico", imputandone l'origine proprio al suono e all'affermarsi delle sue star più note.

It is difficult to place where the fantastic "horror" film, as a genre, became established; but in America certainly the actor Lon Chaney, in a series of alarming make-ups, helped to establish the tradition. However, it was not until the coming of sound, and, incidentally, the stock market crash, that the fantastic horror film became a staple Hollywood commodity. With *Dracula* (1930) directed by Tod Browning (he had earlier directed Lon Chaney in *The Unholy Three*), and James Whale's *Frankenstein* (1931), the genre was definitely launched.<sup>24</sup>

Il sonoro dichiarava apertamente la propria consanguineità alla visione massmediatica dell'orrore. Eppure, ciò che mobilitava le indagini teoriche riguardava principalmente la capacità di traslare – attraverso sostituzioni e proiezioni – le paure dell'uomo contemporaneo, definendolo il campo di battaglia privilegiato sul quale far rivivere l'intero inconscio collettivo occidentale.

Numerosi studi si sono occupati di approfondire i legami tra questa nicchia di mercato e la situazione socio-politica americana (D. Skal, R. Wood, A. Tudor)<sup>25</sup>, sottolineando come i momenti critici della storia del paese fossero spesso accompagnati da un'indicativa prolificità del genere. E, nel sostenere questo, l'era della "iper-realtà mediatizzata" (e post-moderna) non smentisce quei presupposti. La quantità di pellicole horror prodotte oggi rimane numerosa nell'identica, pur se aggiornata, esibizione di orrori collettivi. Come nota Berry Keith Grant,

It is no accident that Marshall McLuhan opens *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man* [...] by offering an analogy between ourselves vis-à-vis popular culture and the narrator of Poe's "A Descent into the Maelstrom". In Poe's story, a sailor manages to

---

in America, il cui Immigration Office funziona come un orologio. Ma il cinema, come tutta la cultura, è mercanzia che non si ferma alle dogane. E dall'economia si passa alla biologia: ci penseranno gli anticorpi del sistema hollywoodiano, le regole stesse delle *soaps*, delle *horse operas* e via dicendo a spuntare le armi all'invasore, anche e soprattutto quando fra le sue fila si annidano le quinte colonne del *B-movie*, i Benedict Arnold contraffatti di una cultura che sa come difendersi". La Polla, Franco, *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*, La Terza, Roma – Bari 1987, p. 66.

<sup>24</sup> Harrington, Curtis, "Ghoulies and Ghosties" [1952], ora in, Silver, Alain, Ursini, James (edited by), *Horror Film Reader*, Limelight Editions, New York 2000, p. 11.

<sup>25</sup> I testi di riferimento sono i seguenti: Skal, David J., *The Monster Show: A Cultural History of Horror*, Norton, New York 1993; trad. it. *The monster show. Storia e cultura dell'horror*, Baldini e Castoldi, Milano 1998, la cui indagine è condotta da un impianto storico-sociologico; Wood, Robin, *Hollywood from Vietnam to Reagan*, Columbia University Press, New York 1986, che vede applicate al genere horror operazioni psicanalitiche quali "repressione" e "reazione"; Tudor, Andrew, *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*, Blackwell, Oxford, Cambridge, New York 1989, la cui metodologia è d'impianto principalmente storico-culturale.

overcome his fear of the whirlpool and thus save himself from being sucked into it by studying its actions, its currents and velocity. The image offers a paradigm applicable not only to Poe's tales of mystery and horror—perhaps, even, to his entire *oeuvre*—but as well to the positioning of the consumer within popular culture generally. Ira Levin's Stepford wives and George Romero's zombies are merely two explicit examples of the cumulative effects of popular culture many of us fear. Horror does seem a genre especially well suited to art in the age of mechanical reproduction. In an age in which horrors of many kinds are both common and constant, it is the horror tale which seems to have consistently captured and expressed our collective fear and anxieties. And horror has clearly found an old dark home in the cinema, for, of all the mass media, it is the film which, experienced communally, has liberated monsters and ghosts – brought them out of the closet, so to speak – by making them at once visible and public.<sup>26</sup>

Seguendo Grant, l'horror si profila genere imparentato alla popular culture statunitense, commercialmente di successo e per questo ad alta profittabilità. Due valide ragioni per far fruttare l'equazione in termini di sviluppo e crescita di un mercato altamente prolifico, connotato da soluzioni tematiche, narrative e stilistiche uniformi, parametri identificativi del genere per definizione.<sup>27</sup>

Problema sintomatico della produzione, l'imprescindibilità ontologica dal proprio genere di appartenenza – un insieme di stereotipi convenzionali organizzati con arguzia anche per irritare i censori e ottenere maggior visibilità – lo relega fin dall'inizio alla posizione di B-movie. Il miraggio di guadagni veloci dovuto alla vendita di prodotti in serie ne dispone il seguito.<sup>28</sup> È questo il grande peccato dell'horror, per molti imperdonabile, che unisce l'esposizione di contenuti a rischio censura e la loro organizzazione secondo modalità ripetitive.

---

<sup>26</sup> Grant, Barry Keith, "Introduction", in Id. (ed. by), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*, The Scarecrow Press, Inc. Lanham, Md. & London 1996, po. XI–XII. Il testo di McLuhan cui Grant si riferisce è: *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man*, Vanguard Press, New York 1951; trad. it. *La sposa meccanica: il folklore dell'uomo industriale*, SugarCo, Milano 1951.

<sup>27</sup> Negli ultimi anni il concetto di "genere" è stato al centro di un'accesa discussione accademica che poneva in questione i suoi tradizionali assunti ontologici nei termini di griglia di valori e fattori preordinati. Il contributo di Rick Altman in particolare si è rivelato essenziale per rivedere radicalmente alcune questioni annose (ha contestato il suo stesso lavoro sull'argomento), e in alcuni casi per negare la perentoria schematicità di sistemi analitici superati. Per un approfondimento delle questioni legate al "genere" in ambito cinematografico, si rimanda ai contributi fondamentali di: Altman, Rick, *Film/Genre*, BFI, London 1999; trad. it. *Film/Genere*, Vita & Pensiero, Milano 2004; Browne, Nick (ed. by), *Refiguring American Film Genres: History and Theory*, University of California Press, Berkeley 1998; Grant, Barry Keith (ed. by), *Film Genre Reader II*, University of Texas Press, Austin 1997; Kaminsky, Stuart M., *American Film Genres*, 1985; trad. it. *Generi cinematografici americani*, Pratiche Editrice, Parma 1994; Neale, Steve, *Genre and Hollywood*, Routledge, London-New York 2000; Quresima, Leonardo, Raengo, A., Vichi, Laura (a cura di), *La nascita dei generi cinematografici*, Forum, Udine 1999.

<sup>28</sup> Sulle questioni che indagano il genere horror come produzione divisa tra intento artistico e finalità commerciale, si rimanda al contributo di Newman, Kim (edited by), *The BFI Companion to Horror*, Cassell, London 1996.



La centralità di un'indagine sul "corpo", come anche Linda Williams<sup>29</sup> sosteneva, identifica un genere intento a considerare la carne involucro collettivo svuotato di sacralità, segno inaugurale di una decadenza sociale più vasta, nel corpo "posseduto" da altri, i Dracula, Frankenstein o i noti "mad doctors", e poi da sé stessi, il corpo mutilato, marionetta disarticolata dei cannibali a venire. La vera scomodità del genere risiederebbe piuttosto in questo tentativo di scardinare la fisicità come lato ancora umano, relegato tuttavia al vuoto e alla tortura – quindi all'insignificanza – in risposta all'astrazione perversa di visione e pensiero cognitivo. Il corpo è ora il tatto, la carne e il sangue che vengono a costituire il fulcro di queste opere da un certo momento in avanti. Ed è in fondo anche l'imbarazzo di questa produzione la quale, nel rapporto conflittuale con etica e moralità di sistemi consolidati, è venuta a scontrarsi con le virtù conformiste di un'America puritana, un'Europa conservatrice, e un paradigma di razionalità modernista poco incline a fluttuazioni epistemiche. L'oggetto orrifico, non a caso, sarebbe stato espressione degenerata di desideri consumisti inclini al capitalismo, secondo la scuola di pensiero modernista<sup>30</sup>: acquisendo coscienza storica e sociale con la rivoluzione sessantesca e l'inversione di rotta culturale al postmoderno, il genere è stato anche esaminato da un'altra prospettiva, come prodotto di massa in grado di criticare la stessa cultura popolare di cui è portavoce.<sup>31</sup>

Significativo ciò che William Paul scrive come esordio al suo noto libro sul cinema horror:

This is a book about movies that never won prestigious awards, movies that embraced the lowest common denominator as an aesthetic principle, movies that critics constantly griped about having to sit through. If any of these films garnered favorable comment, praise was generally limited by an obligatory remark noting the superiority of this one particular example over other, similar films. [...] More commonly, these films were taken as prime evidence of the vulgarity of mass taste, a neat tautology since the vulgar is precisely what belongs to the mass. In giving the public what it wanted, these films, alas, shirked their duty to elevate the mass to the critic's superior level of taste. In the worst light, these films were viewed as demonstrating the mind-numbing decadence of American culture [...]. Because these films attracted money as voluminously as complaints, they possessed a kind of economic power that at times made them seem more than a mere nuisance to the most disenchanted critics. [...] That these movies were considered dangerous at all is not just because they made a lot of money, but because, in the process, they endowed the people who patronized them with a kind of power – the power to find pleasure in

---

<sup>29</sup> Williams, Linda, "Film Bodies: Gender, Genre and Excess", in Thornham, Sue (ed. by), *Feminist Film Theory. A Reader*, Edinburgh University Press, Edinburgh 1999, pp. 268–269.

<sup>30</sup> Per un'analisi degli assunti francofortesi uniti al concetto di "specious good" della cultura di massa, e sue implicazioni nell'analisi del cinema horror, si rimanda al paragrafo 3.2 di questo studio.

<sup>31</sup> Ibidem.

material that was not only offensive to the elite but also excluded the culture of the elite.<sup>32</sup>

La cattiva reputazione del genere ha contribuito a fare dell'horror una nicchia spregiudicata di mercato, più interessata a far soldi che a fare cinema. Ma il dilemma non sembra meno ossessivo di quello che ha interessato il cinema fin dai suoi esordi: Méliès e i Lumière avrebbero lamentato gli stessi dubbi di quanti giudicavano il cinema un'arte inferiore, limitata da un'ingombrante tecnologia, sempre esposta ai desideri della massa. Il cinema è ancora un'arte di massa, in grado di contenere ogni arte che l'ha preceduta, rea di aver simulacralizzato realtà e storia, e di aver prodotto un'immaginario collettivo visibile. Il film horror si lega al medesimo presupposto del suo medium, realizzando la profetica fusione che sfaldava i confini tra arte e industria, ponendo già, forse, le basi del discorso postmoderno.

## 2.2. Horror classico in Usa: Alcuni riferimenti testuali(1931–1963)

Il film dell'orrore americano fino ai primi anni Sessanta<sup>33</sup> si presenta un sistema formale ricalcato sulla *classica narrazione hollywoodiana*, secondo i parametri messi in luce da Bordwell, Staiger e Thompson, e di *narrazione forte*, stabiliti dallo studio di Casetti-Di Chio.<sup>34</sup> Considerata la vastità del periodo preso

---

<sup>32</sup> Paul, William, *Laughing Screaming...*, cit., pp. 3–4 .

<sup>33</sup> Il 1963 in tal senso può considerarsi data di particolare rilievo, con una serie di uscite importanti per l'evoluzione dell'horror successivo, come *Gli Uccelli* (*The Birds*, 1963, di A. Hitchcock), *Blood Feast* (Id., 1963, di Herschell G. Lewis), *Gli invasati* (*The Haunting*, 1963, di Robert Wise), *Il corridoio della paura* (*Shock Corridor*, 1963, di Samuel Fuller) e *Giostra d'anime* (*Carnival of Souls*, 1962, di K. Harvey). Il paragrafo successivo si occuperà da vicino di questi film considerati esempi proto-postmoderni. Inevitabile anche la citazione di due opere che già nel 1960, *Psycho* (Id., 1960 di A. Hitchcock) e *L'occhio che uccide* (*Peeping Tom*, 1960, di Michael Powell) sottoposero a fluttuazione i parametri classici di orrore.

<sup>34</sup> Bordwell, David, Staiger, Janet, Thompson, Kristin, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, Columbia University Press, New York 1985; e Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film* [1985], Routledge, London 1990; il concetto di "narrazione forte" secondo Casetti-Di Chio, è sintetizzabile con l'enfasi sull'*azione*, intesa come risposta a un ambiente da parte di un personaggio, e come tentativo di miglioramento ed evoluzione, diretto quasi sempre a una conclusione che interviene a capovolgere la situazione iniziale. Casetti, Francesco, Di Chio, Federico, *Analisi del Film* [1990], Bompiani, Milano 2003, pp. 206–207. Si prenda la definizione del prototipo di narrazione hollywoodiana classica, secondo i termini di Bordwell: "The classical Hollywood film presents psychologically defined individuals who struggle to solve a clear-cut problem or to attain specific goals. In the course of this struggle, the characters enter into conflict with others or with external circumstances. The story ends with a decisive victory or defeat, a resolution of the problem and a clear achievement or nonachievement of the goals. The principal causal agency is thus the character, a discriminated individual endowed with a consistent batch of evident traits, qualities, and behaviors. [...] the plot consists of an undisturbed stage, the disturbance, the struggle, and the elimination of the disturbance. [...] In classical fabula construction, causality is the prime unifying principle. Analogies between characters, settings, and situations are certainly present, but at the denotative level any parallelism is subordinated to the movement of cause and effect. Spatial configurations are motivated by realism [...] and, chiefly, by compositional necessity [...]. Causality also motivates temporal principles of organization: the *syuzhet* represents the order, frequency, and duration of fabula events in ways which bring out the

in esame, si procederà con l'esame di campioni rappresentativi per ognuno dei decenni considerati, secondo le variazioni inerenti figure e tematiche specifiche dei modelli (e del periodo) ma non della forma testuale in sé, essenzialmente immutata.

Per film *horror classico* si intende una composizione testuale in cui la *violazione* di un equilibrio/ordine normativo ad opera di un personaggio (mostro, mad doctor, soggetto esposto a devianza) o evento negativo (apocalissi/catastrofe naturale), è seguita da una serie motivata di conflitti, calibrati da effetti di "suspense"<sup>35</sup>, che conducono a una chiusura definita con la *riconfigurazione* dell'ordine/equilibrio iniziale.<sup>36</sup> Il rapporto tra le sequenze testuali consecutive inserite all'interno della cornice *equilibrio/alterazione/equilibrio*<sup>37</sup> è svolto principalmente mediante legami di tipo *causale*, in conformità con il modello narrativo classico.<sup>38</sup> "I fatti succedono perché..." sono una conseguenza diretta (o

---

salient causal relations". Bordwell, D., *Narration in the...*, cit., p. 157. La distinzione tra *fabula* (la storia come continuum spazio-tempo) e *intreccio* (l'organizzazione dei dati nella storia), è considerata da Bordwell per la teorizzazione di "macro-strutture" e "micro-livelli" nel formato canonico di narrazione (story-telling) secondo una rielaborazione di principi aristotelici e formalisti russi. Da Aristotele, Bordwell trae il *legame causale* "centrato sul personaggio" che fa procedere l'azione in avanti, aggiungendo, nel film hollywoodiano *classico*, una doppia linea del plot, l'una concentrata su una storia d'amore (romance sphere), e l'altra su obiettivi variabili (other action sphere). Queste vengono a intersecarsi fino alla *chiusura narrativa*, che dipende anche dalle modalità di interconnessione tra le due linee, le quali stabiliscono le condizioni per la loro stessa risoluzione. Dai Russi, Bordwell prende invece l'idea della narrazione come distribuzione variabile di tracce che lo spettatore deve mentalmente riassembleare nel continuum spazio-temporale. Nel presente studio, il *film horror classico* sarà riconosciuto nei termini affini a questa modalità di analisi. Significativo anche il contributo di Robert B. Ray che descrive il cinema americano classico analizzandone una serie di costanti stilistico-tematiche (all'interno di una narrazione accentrata sul modello del romanzo tardo-ottocentesco – suo coetaneo letterario e riferimento prioritario – uno stile fluido teso all'invisibilità della finzione, e una serie di tematiche comuni alla mitologia americana), che vedono in *Casablanca* (Id, 1942, di Michael Curtiz) esempio paradigmatico e insuperato di *classicità* hollywoodiana. Cfr. Ray, Robert B., *A Certain Tendency of the Hollywood Cinema, 1930-1980*, Princeton University Press, Princeton New Jersey 1985; in particolare si rimanda al primo paragrafo, "A Certain Tendency of the American Cinema: Classic Hollywood's Formal and Thematic Paradigms", pp. 25–69.

<sup>35</sup> Per una descrizione esauriente della dinamica strutturale della "suspense" nella narrazione e nel film, si veda lo studio di Chatman, Seymour, *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*, Cornell University Press, Ithaca, London 1978; trad. it. *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Pratiche, Parma 1981, pp. 58–62.

<sup>36</sup> Andrew Tudor definisce il film *horror classico* una forma testuale caratterizzata da dinamiche di "alterazione/riconfigurazione" dell'ordine normativo, dividendone l'evoluzione storica in due macro-periodi principali, il genere pre-1960 e quello post-1960. Cfr. Tudor, A., *Monsters and Mad Scientist*. cit., pp. 81–105.

<sup>37</sup> La cornice tripartita *equilibrio/disequilibrio/equilibrio* caratterizza ogni narrazione strutturata come *classica*. Elsaesser/Buckland scrivono che: "[...] invoking the most abstract and general level of classical narrative, we could also summarize the logic of the actions as revolving around a disturbance/transgression, followed by the closing of a gap, and the return to a revised *status quo ante*. An even more basic schema would be to say that any narrative structure is complete when it consists of a triple structure: a state of equilibrium, followed by a disequilibrium, which is worked upon until a new equilibrium is established". Elsaesser, Thomas, Buckland, Warren, *Studying Contemporary American Film...*, cit., p. 39. La struttura testuale del film *horror classico* segue esattamente questa tripartizione, facendo coindere la *trasgressione* dell'equilibrio con la mostrazione visiva del mostruoso.

<sup>38</sup> La logica sottesa all'azione dei personaggi è ben esplicitata ancora da Elsaesser/Buckland, *op. cit.*, capitolo 2, p. 38. Nel sistema di *narrazione classica*, confluirebbero due linee logiche principali, l'una definibile *razionale* e finalizzata alla progressione *causale* degli eventi, l'altra

indiretta, ma sempre logica e causale) di altri eventi. Allora, Dracula conosce Mina perché, emigrato dalla Transilvania, compra il palazzo adiacente al suo tramite Mr. Renfield che è anche collega del suo fidanzato; Frankenstein è il risultato del desiderio megalomane di uno scienziato intento a creare la vita senza riproduzione biologica; e l'“isola degli zombi” deve il suo nome a un temibile personaggio che fa resuscitare i morti attraverso antichi riti voodoo. Pur nella semplificazione degli esempi citati, la struttura motivazionale che fa agire i personaggi produce sempre azioni narrative giustificate e conseguenti, collocabili all'interno di uno schema narrativo logico, in cui le variabili di spazio e tempo risultano funzionali alla struttura stessa.

Caratteristica tematica del film dell'orrore, classico e postmoderno, è quella di sfidare gli scenari di “razionalità” e “normalità” accreditati dal codice istituzionale. La sfida in questione è connotata dal raggiungimento del “limite di sistema normativo”, oltre il quale non è consentito andare: il film horror *classico* lambisce questo limite, costruendo una situazione di “eccedenza” tematica – superamento della soglia di accettabilità epistemica, sull'asse di realtà/possibilità – per poi riportare il decentramento alla posizione di equilibrio di partenza.<sup>39</sup> Il superamento della norma codificata è quasi sempre focalizzato sul dato visivo: entità, personaggio o alieno, l'oggetto della visione viene a costituire la definizione classica di mostruoso, unione di “meraviglia” e “monito”. “Guardare” l'oggetto che viola la norma, e il suo progressivo abbattimento, diviene fulcro del genere. Il suo specifico è la visione.

Paradigma strumentale alla risoluzione del conflitto è sempre l'uso di *razionalità logica* dell'agente umano, garante di una *causa originaria* che provochi il disequilibrio e di *azioni* rigorosamente *coerenti*.<sup>40</sup>

A partire da *La mummia* di K. Freund (1932), seguendo quanto sostiene Newman, la produzione del decennio dei Trenta, attribuita principalmente alla casa Universal<sup>41</sup>, si presenta incentrata su modelli formali identici eppur

---

detta “logica del desiderio”, atta a determinare le azioni dei personaggi e condurre i valori ideologici sottesi al film. Il nucleo delle *narrazioni classiche* dell'orrore, seguono un alinea simile: un disequilibrio iniziale (causa principale), causa l'intervento del protagonista che si muove per salvare qualcuno (una donna, o sé stesso, causa secondaria legata al desiderio) e ci riesce risolvendo anche il disequilibrio del plot, veicolando al tempo stesso contenuti simbolici affini all'epistemologia dominante.

<sup>39</sup> Ancora E. Lowry e R. deCordova riferiscono del classico horror nei termini di “eccessività” del desiderio: “On the level of the narrative, this is frequently figured in terms of an excessive desire which threatens systematic order (the law), a model which emerges in a variety of generic clichés [...]”. Lowry, E., deCordova, R., “Enunciation and the Production of Horror in White Zombie”, in Grant, Barry Keith (edited by), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*, p. 348. I termini di tale *eccessività* come atto di superamento della visione nel cambiamento di paradigma, saranno approfonditi nel capitolo successivo come peculiari dell'horror postmoderno.

<sup>40</sup> Eccezione alla regola che stabilisce causa precisa all'inversione normativa, è costituita dal caso di particolari adattamenti, come *Dracula* dimostra, in cui l'identità del vampiro non richiede ulteriore spiegazione. Kim Newman testimonia che il film originale terminava con un commento conclusivo oggi perduto, in cui Edward von Sloan (Mr. Renfield) diceva che “esistono cose del genere”. Newman, K., “L'horror”, cit., pp. 836–837.

<sup>41</sup> Secondo Rhona Berenstein: “Universal acquired the rights to both *Dracula* and *Frankenstein* early on, which helped seal the genre's on-screen fate. In fact, horror's A-movie stature in the

distinguibili, secondo il budget di partenza, in base ai trucchi ed effetti di vario genere. Alla figura mostruosa, o personaggio soggetto a devianza, vengono attribuiti valori di totale disforia, fisica e morale, come avviene alle loro controparti positive: sempre di sesso maschile, si tratta di eroi incapaci di macchiarsi di impudicizia, sempre forti e coraggiosi. Le storie risultano frequentemente dislocate in luoghi esotici e posti lontani per poter circoscrivere le presenze malevole in *spazi confinabili*, in linea con l'assunto che rende la violazione del limite normativo sempre individuabile e debellata entro la fine della storia. Il *tempo*, invece, è presentato nei termini di un passato remoto, inarrivabile e più vicino al "c'era una volta" del racconto fantastico. Si tratta di una dimensione vicina all'immutabilità, tuttavia allineata alla progressione sempre *cronologica* e connotata dall'evoluzione positiva. Franco La Polla ha ben sintetizzato le motivazioni storiche e sociali di simili scelte tematiche:

Il cinema fantastico punisce l'orgoglio ma non permette nemmeno sovversioni di un ordine che tuttavia intuisce criticabile e addirittura ingiusto e crudele (come in *King Kong*). L'ordine va salvato a qualunque costo, poco importa se la Depressione l'ha a sua volta destituito. L'ordine nel disordine è la frase-chiave per comprendere l'intero cinema americano di questi anni e per rendersi conto di come mai le assurdità hollywoodiane, da quello della *screwball* a quelle dello horror, finiscono con un mondo sempre a posto, ineccepibile, addirittura tranquillizzante: la caduta di King Kong dal grattacielo equivale, in chiave tragica, al crollo delle ossa del dinosauro alla fine di Susanna. Lo strano, il diverso, l'alieno non possono lasciare il posto ai tranquillizzanti modelli, sociali o sentimentali che siano, noti e collaudati. Questa è una certezza che il cinema degli anni '30 instillò nel suo pubblico molto più di quanto lo stesso Roosevelt riuscì a fare con le sue riforme.<sup>42</sup>

Oltre alla necessità di legami causali, la motivazione di personaggi completamente positivi o negativi e il divieto di ogni ambiguità interpretativa delle storie, presupposto solido di queste strutture è la sequenza finale. L'ordine decostituito dall'eccedenza normativa richiede sempre di essere ristabilito a ogni conclusione del film, rigorosamente come un *happy end*: e infatti Mina torna ad essere l'algida fidanzata di Johnatan Harker, Frankenstein muore nell'incendio del mulino liberando la comunità locale e la coppia di sposi Neil e Madeleine si riunisce dopo un periodo di morte apparente della donna. *L'isola degli zombies* (White Zombie, 1932, di Victor Halperin) ripete la composizione dei due progenitori del genere: nel segmento narrativo iniziale due fidanzati arrivano in

---

early 1930s is often attributed to Universal, the first and only studio to rely primarily on horror to pull it out of the Depression's economic woes. While other studios, such as Paramount, produced a few big-budget horror movies at the time, only Universal devoted itself to horror on a large scale, releasing the bulk of the genre's output during the cycle's heyday, a heyday remarked upon by critics starting in 1931". Berenstein, Rhona J., *Attack of the Leading Ladies. Gender, Sexuality, and Spectatorship in Classic Horror Cinema*, Columbia University Press, New York 1996, p. 14.

<sup>42</sup> La Polla, Franco, *Sogno e realtà...*, cit., p. 70.

un'isola haitiana e si sposano (*ordine*), ma in quel luogo incontrano Beaumont il quale, accecato dal desiderio per la ragazza (*causa principale*), ingaggia il diabolico Legendre (*causa concatenata*) per renderla zombie con un rituale che solo lui conosce (*effetto di dis-ordine*). Segue una serie di *conflitti* legati alla *logica del desiderio* dei personaggi – Neil è convinto che Madeleine sia morta, Beaumont viene ridotto all'immobilità da Legendre, intento a schiavizzare la donna per i suoi scopi – riproponendo l'ultimo e irriducibile confronto tra bene e male, con la vittoria canonica del primo.

Il percorso narrativo conduce sempre alla vittoria del mondo codificato positivamente: gli elementi eccedenti e negativi saranno eliminati là dove i due protagonisti verranno ricondotti alla loro equilibrata normalità (*ri-ordinelhappy ending*).<sup>43</sup> Schema formale consolidato nel periodo d'oro della Universal – fino al 1936 circa<sup>44</sup> – la precisa distinzione di bene e male con la vittoria del primo, produce una visione del mondo manichèa in cui le minacce all'ordine sociale provengono sempre dall'esterno e l'agente umano, maschio bianco, sgomina gli elementi mostruosi tramite esercizio di scienza e raziocinio. Così descrive il film del decennio Isabel C. Pinedo:

---

<sup>43</sup> Da sottolineare la lettura di Lowry e deCordova, i quali ritengono *White Zombie* un'opera più sperimentale e innovativa rispetto ai canoni accreditati del periodo: "The 1932 American horror film *White Zombie* provides a provocative text for examining the role of enunciation in the horror film. First, it contains a variety of enunciative techniques (superimpositions, dissolves, split screens, intercutting) which, though each a part of the classical film lexicon, are especially highlighted and given explicitly systematized functions of the text". Lowry, E., deCordova, R., "Enunciation...", cit., in Grant, B. K., *op. cit.*, p. 349.

<sup>44</sup> Il periodo d'oro della Universal durò, secondo le versioni di Newman ("L'horror", cit.) e Berenstein, fino al 1936, anno in cui l'istituzione del "British Board of Film Censors" impedì a film dai contenuti discutibili la distribuzione in Inghilterra. Questo fu uno dei principali fattori a decretare l'interruzione della produzione horror della casa americana. Seguendo quanto sostiene Rhona Berenstein: "I prefer 1936 as the end point, the year in which the A-budget devotion to horror concluded (B-productions, however, continued). The Laemmles' control of Universal was compromised in the spring of that year when Standard Capital Corporation took over the studio. Although B-grade horror continued at Universal and elsewhere and was on an upswing at the end of the decade (after the phenomenal success of the double-bill reissue of *Dracula* and *Frankenstein* in 1938), horror's A-picture fame was a thing of the past. Another factor contributing to the end of the horror cycle was the increasing resistance of foreign censors to accepting horror films. Britain, a popular market for Hollywood motion pictures, was a significant case. The British Board of Film Censors was approving fewer horror movies each year until, as Skal reports, "On August 23, 1935, the Associated Press finally ran a headline the studios had been dreading: 'HORROR FILMS TABOO IN BRITAIN – "THE RAVEN" LAST"'. Since many of the genre's most acclaimed films debuted before 1934 – before foreign censors were thoroughly disgruntled with the genre, and before Joseph Breen took over the Production Code Administration at the MPPDA – they evaded post-1934 domestic and foreign censorship boards, which were far more ruthless than their predecessors. Breen's more enthusiastic enforcement of the industry's Production Code, [...] was combined with growing international disdain for horror, especially its denigration of Christianity and its perverse representations of sex. This trend was accompanied by an upsurge in domestic commitment to high-budget prestige pictures. The result was a decrease in horror's popularity, particularly in terms of studio rosters for big-money productions". Berenstein, Rhona J., *op. cit.*, p. 15. Si veda anche la testimonianza di Skal, D., *op. cit.*, pp. 142–180; e quella di Brunas, Michael, Brunas, John, and Weaver, Tom, *Universal Horrors: The Studio's Classic Films, 1931-1946*, McFarland, Jefferson, N. C. 1990.

The film opens with the violent disruption of the normative order by a monster, which can take the form of a supernatural or alien invader, a mad scientist, or a deviant transformation from within. The narrative revolves around the monster's rampage and people's ineffectual attempts to resist it. [...] The boundary between good and evil, normal and abnormal, human and alien is as firmly drawn as the imperative that good must conquer evil, thus producing a secure Manichean worldview in which the threats to the social order are largely external and (hu)man agency prevails, largely in the figure of the masterful male subject.<sup>45</sup>

Modelli formali e semantici per la produzione successiva, film come *Il dott. Jekyll* (Dr Jekyll and Mr Hyde, 1932, di Robert Mamoulian) presentano strutture testuali invariate se non per l'uso accurato del sonoro e un grado maggiore di "sessualità esplicita"<sup>46</sup>; *L'uomo invisibile* (Invisible Man, 1933, di James Whale), variante fantascientifica di Jekyll, e *King Kong* (Id., 1933, di Morian Cooper ed Ernest Schoedsack), focalizzano l'anomalia su figure accentratrici e chiudono i disequilibri con i noti epiloghi risolutivi sempre ottimisti.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> Pinedo, Isabel Cristina, *Recreational Terror: Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*, State University of New York Press, Albany, N.Y. 1997, p. 15.

<sup>46</sup> Questa lettura è riportata da Skal, D., *op. cit.*, p. 120.

<sup>47</sup> Alcune pellicole del periodo costituiscono eccezioni degne di nota: *Freaks* (Id., 1932, di Tod Browning) invertiva i canoni stabiliti tra buoni e cattivi mostrando un gruppo di menomati e deformi di un circo, come i buoni, e un uomo e una donna come mostruosi, esibendo un'irriverente inversione e un realismo raccapricciante che costò alla pellicola la censura (quasi) tutta la vita (nonostante il finale agghiacciante eppur positivo, il film rimase proibito in Inghilterra per almeno un trentennio). Tutta la filmografia brownninghiana, ad eccezione di *Dracula*, si caratterizza come un corpus di opere bizzarre, dalle trame aggrovigliate, melodrammatiche e funeree nei contenuti, funzionali alle geniali performance del suo attore feticcio, l'ex attore di teatro Lon Chaney (il figlio Lon Chaney Jr. sarà il successore di Karloff e Lugosi nell'alveo delle star dell'orrido del decennio Quaranta). Film non dichiaratamente horror, ma decisamente strani e variamente inquietanti, sono *I tre* (The Unholy Three, 1925), *Lo sconosciuto* (The Unknown, 1927) e *La bambola del demonio* (The Devil Doll, 1936) in cui, escludendo l'ultimo più vicino alla fantascienza, i protagonisti sono spesso menomati o coscientemente sadici verso se stessi fino ad amputarsi gli arti per onore o amore di una donna. Un'altra filmografia eccedente, nella sua generale controtendenza formale e semantica rispetto ai canoni accreditati dell'horror del periodo, è quella di Edgar G. Ulmer. *The Black Cat* (Id., 1934), *La follia di Barbablù* (Bluebeard, 1944), *Detour-Deviazione per l'inferno* (Detour, 1945), rappresentano esempi in alcuni casi accostabili ai noir anni Quaranta, per altri casi singolari di inquietudine più vicina all'orrorifico. Per un approfondimento sulla figura di Browning si rimanda a Herzogenrath, Bern (edited by), *The Films of Tod Browning*, Black Dog Publishing, London 2006; Skal, David J., Savada, Elias, *Dark Carnival: The Secret World of Tod Browning Hollywood's Master of the Macabre*, Anchor Books, New York 1995; Gandini, Leonardo, *Tod Browning*, Il Castoro, Milano 1996. Per approfondimento sull'opera di Ulmer si rimanda invece a: Schurmann, Ernst et alii, *The Primacy of the Visual. A Tribute to Edgar G. Ulmer*, Goethe Institute, San Francisco 1982; Grisseman, Stefan, *Mann im Schatten: Der Filmemacher Edgar G. Ulmer*, Paul Zsolnay, Wien 2003; Martini, Emanuela (a cura di), *Edgar G. Ulmer*, catalogo del Bergamo Film Meeting e di Riminicina, Bergamo 1989; D'Angelo, Filippo, Vecchi, Paolo (a cura di), *B-Movie: cinema americano di serie B e dintorni*, la casa Usher, Firenze 1989, in particolare i saggi su Ulmer di: Secchi, Cesare e Vecchi Paolo, "Detours. Figurazioni psicologiche e psicopatologiche di un set povero", pp. 42-54; e di Martini, Emanuela, "Edgar G. Ulmer: l'uomo dal pianeta X", pp. 99-111. Si noti su Browning, anche il saggio nella stessa raccolta di: Codelli, Lorenzo, "Browning & Chaney Circus", pp. 88-98.

Ponendo le basi testuali di un genere prolifico come l'horror, da subito i primi modelli Universal alimentarono una serie di sequels e secondi episodi destinati a divenire peculiarità della produzione. *La moglie di Frankenstein* (The Bride of Frankenstein, 1935, di James Whale), *Il figlio di Frankenstein* (Son of Frankenstein, 1939, di Rowland V. Lee), *La figlia di Dracula* (Dracula's Daughter, 1936, di Lambert Hillyer), *Revolt of the Zombies* (Id., 1936, di Victor Halperin), *Il ritorno dell'uomo invisibile* (The Invisible Man Returns, 1940, di Joe May), e svariati altri film si configurano modelli clonati dagli originali con l'effetto di consacrare il genere alla più veloce riproducibilità.

Il 1941 inizia il decennio successivo con l'uscita di un nuovo modello di pronto fagocitamento seriale. *L'uomo lupo* (The Wolf Man, 1941, di George Waggner) aggiornò il mito del protagonista eccedente alla Dracula o alla Jekyll, riempiendolo di metafore belliche e riproponendo l'ambientazione nella vecchia e lontana Europa. La struttura formale di questi film resta sostanzialmente invariata, come quella di numerosi epigoni del periodo quali *Il fantasma di Frankenstein* (The Ghost of Frankenstein, 1942, di Erle Kenton), *Frankenstein contro l'uomo lupo* (Frankenstein Meets the Wolf Man, 1943, di Roy William Neil), i cui testi orrorifici si organizzano intorno al noto schema tripartito di stampo classico. Alcuni film, tuttavia, si distanziano dalla rodada mostrazione del mostruoso mettendo a punto differenti *formule ripetitive*, orientate alla "suggestione" e all'"atmosfera" (accentuati dall'uso di luce contrastata e sonora) e legate alla *sospensione* diegetica piuttosto che alla precisa scaletta con chiusura finale. Il binomio Lewton-Tourneur dalla RKO diede vita a un ottimo surrogato alternativo agli standard, che formulava un modello di orrore mai svelato, diluito nelle maglie enunciative e sospeso nel finale. L'occorrenza era dettata dal tentato riassetto del bilancio che minava la salute della casa cinematografica, rendendo necessario un settore per la produzione di film del terrore a basso costo il cui successo era affidato a titoli sensazionalistici.<sup>48</sup> Nei fatti, gli horror prodotti da Lewton furono più di una semplice operazione commerciale, come la critica revisionista assicura.<sup>49</sup> La struttura testuale di questi modelli, infatti, varia lo schema convenzionale puntando sul trasferimento di ogni mostrazione eccedente *oltre* lo schermo. L'omicidio, lo stupro, l'episodio/personaggio negativo sono relegati altrove, su un piano parallelo e virtuale al plot principale, senza mai accomodare lo spettacolo della visione. Slittamento della scena orrorifica off-screen, ellissi di ogni particolare scabroso e uso di sonorità immersive alternate a

---

<sup>48</sup> Cfr. Praver, Siegbert Salomon, *Caligari's Children: the Film as Tale of Terror*, Oxford University Press, 1980; trad. it., *I figli del dottor Caligari: il film come racconto del terrore*, Editori Riuniti, Roma 1981, p. 54.

<sup>49</sup> In proposito, si rimanda ai testi accurati di Thompson, Kristin, "Lo sconosciuto del terzo piano: come prendere i B movies sul serio", in, Zagarrìo, Vito (a cura di), *Studi americani. Modi di produzione a Hollywood dalle origini all'era televisiva*, Marsilio, Venezia 1994, pp. 249-262; Staiger, Janet, "I B movies e il discorso di Hollywood sul pubblico", in Ivi, pp. 263-270; e Jacobs, Lea, "Il B movie e il problema della distinzione culturale", in, Ivi, pp. 271-284. Riguardo la sola produzione "B" della RKO, invece, si veda il contributo di Jewell, Richard, "I B movies della RKO", in, Ivi, pp. 295-310.



lunghi silenzi, sono elementi che – oltre che salvare le sorti della casa di produzione – assicurano prodotti di un certo valore: *Il bacio della pantera* (Cat People, 1941), *L'uomo leopardo* (The Leopard Man, 1943) e *Ho camminato con uno zombie* (I walked with a Zombie, 1943) tutti diretti da Jacques Tourneur, delinearono i confini di una precisa nicchia di mercato ma anche di una struttura formale definita. Secondo Siegbert Prawer:

Il gruppo di Lewton lavorava sulla suggestione, preferendo l'ombra del pericolo alla sua sostanza. [...] Laddove i film della Universal [...] tendevano sempre si più a sottolineare i loro orrori con la musica in crescendo, Lewton e collaboratori usano silenzi, che rendono i suoni scelti assai più parlanti. [...] I film realizzati da Lewton e dalla sua équipe negli anni '40 guardano al passato, nel momento in cui adottano temi e personaggi dei primi film dell'orrore [...]. Guardano inoltre se stessi, stabilendo uno stile loro proprio e sottolineando in maniera discreta la reciproca relazione. E guardano naturalmente al futuro.<sup>50</sup>

I film del binomio Lewton-Tourneur più che serializzarsi, come sostiene Prawer accennano a un sostrato di lievi ammiccamenti testuali, in un tentativo più consapevolmente citazionale che attraversa i film della stessa produzione.

Al contrario, il decennio Cinquanta decreta il ritorno a figure negative accentratrici e promuove lo spostamento geografico da terre e isole lontane allo spazio americano o all'universo cosmico. *Assalto alla terra* (Them!, 1954, di Gordon Douglas), e *La "Cosa" da un altro mondo* (The Thing (From Another World), 1951, di Christian Nyby e Howard Hawks), fissano le regole strutturali del nuovo mutamento di genere. Il modello testuale aggiorna la dialettica equilibrio/disequilibrio dei precedenti con *varianti spaziali*, che adesso attraversano piccoli centri della provincia americana, e *varianti temporali*, rendendo l'antica dimensione del "c'era una volta" una possibilità non remota, trasferita nella contemporaneità del presente. Il dispiegamento della forza risoltrice nel disordine conflittuale rappresenta ancora variante significativa, investendo la figura dello scienziato illuminato, impegnato a risolvere i danni di esperimenti mal riusciti, o di militari nerboruti, e sempre meno quella di dottori o vecchi gentiluomini di stampo ottocentesco.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Prawer, Siegbert Salomon, *Caligari's ...*, cit., pp. 56, 57.

<sup>51</sup> Gli anni Cinquanta rappresentano un periodo problematico nella storia degli Stati Uniti. Mentre la nuova prosperità economica tentava di cancellare gli orrori di un conflitto mai realmente vissuto dal popolo americano, secondo David Skal due nuove forme di "morte meccanizzata" prendono piega nell'immaginario collettivo: la bomba atomica e i campi di sterminio. Nel 1950 gli USA entrano in Guerra contro la minaccia comunista in Corea del Nord: l'angoscia per l'invasione rossa e la distruzione di massa sfociò nel cosiddetto "maccartismo", il clima di sospetto in cui versava la nazione timorosa dell'ombra comunista. Chiunque poteva essere un cospiratore, e la stessa Hollywood divenne preda di dure restrizioni con le note "liste di proscrizione" che causarono la denuncia di ogni potenziale "sospetto", anche solo simpatizzante, cui sarebbe stato impedito di lavorare negli Studios. In un sistema a tal punto claustrofobico, scoppiava anche la mania per gli ufo e i fumetti. In questi anni si produsse una quantità enorme di fumetti (ne erano venduti circa 50

Il film dell'orrore inizia di qui in poi un processo d'ibridazione con un genere più attiguo al fantastico come la science-fiction, che prenderà statuto indipendente e un corpus di opere proprie sostituendo all'eccedenza del "mostrum" orrorifico quella legata alla "meraviglia" del cosmo.<sup>52</sup> *L'invasione degli ultracorpi* (The Invasion of the Body Snatchers, 1956, di Don Siegel), il più psicologico e sofisticato nel sublimare l'ansia paranoide della guerra fredda, *Il mostro dei mari* (It Came From Beneath The Sea, 1955, di Robert Gordon), *Il mostro della laguna nera* (The Creature From the Black Lagoon, 1954, di Jack Arnold) e svariati altri titoli mostrano un allontanamento dall'horror tout court e la progressiva fusione col genere *fantascientifico*.

Il ritorno ai mostri, tuttavia, tende inizialmente a unire le sorti dei due modelli, evolvendo parallelamente gli schemi enunciativi di entrambi i generi. Due figure rappresentative in tal senso sono le entità disforiche al centro dell'intreccio dei film di Douglas e Nyby-Hawks, le formiche giganti da un lato e una forma aliena dall'aspetto umanoide – pur biologicamente affine a un vegetale – dall'altra. Il mostro si è imposto da subito quale configurazione peculiare dell'horror in quanto *violazione visiva* dei confini naturali (fisici o ambientali) garanti dell'ordine sociale. L'anomalia è sempre manifestata come mostruosità aberrante, forza innaturale e deviata, negazione dell'io dovuta alla dissoluzione dei confini di corpo fisico e ambiente. Se le opposizioni binarie morte/non morte, io/non io risultano alterate, anche il sistema significante, nella sua classica distinzione bipartita, perderà valore incarnando modelli associativi fluttuanti e contraddittori. Secondo Pinedo:

---

milioni al mese secondo Skal), principalmente polizieschi e horror. Il loro immaginario pullulava di corpi in putrefazione, omicidi e sangue a fiotti uniti a componenti di satira sociale, anche se dietro quel trionfo di sangue e budella si rintanavano residui del moralismo tipico di quei tempi. La produzione venne comunque subito tacciata di immoralità e di contenuti devianti per i giovani. A contribuire alla denuncia dei *comics* fu anche l'opera di uno psichiatra, Fredric Wertham, tedesco emigrato negli Usa alla fine dei '40, che pubblicò feroci articoli contro i fumetti, ritenuti causa diretta dell'aumento di delinquenza giovanile. Le accuse di Wertham culminarono nel libro "Seduction of the Innocent" (1954) in cui accusava i supereroi e i personaggi nei "crime comics" di fornire ai ragazzi comportamenti orientati all'omosessualità, all'illegalità e alla perversione. Il contrattacco di William Gaines, editore dei fumetti imputati (gli *Educational Comics*, abbreviati con E. C.), sostenne l'assurdità delle tesi di Wertham e lo accusò di non considerare l'influenza dei modelli sociali realmente deviati sui comportamenti degli adolescenti. Nel 1954 fu istituito un codice restrittivo anche per i fumetti, il *Comics Code*, applicato dalla "Comics Magazine Association of America". Vietando sesso, violenza, e personaggi ambigui come licantropi, vampiri e zombi, l'opera dell'associazione decretò anche la fine dell'epoca d'oro per la truculenza nel fumetto, che andò invece a influenzare tutto il cinema horror del decennio successivo e oltre. Cfr.: Skal, David, *The monster...*, cit., pp. 200–205. A proposito dell'opera di Wertham, si rimanda al testo di Beaty, Bart, *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture*, University Press of Mississippi, Jackson 2005.

<sup>52</sup> Questo quanto riporta Skal, rispetto alla substrato paranoide dell'immaginario fanta-orrificò del decennio: "Il pensiero paranoico può essere illogico, ma conferisce forma e significato a un mondo addestrato alla paranoia. I film fanta-orrificò degli anni Cinquanta spesso fingevano di terrorizzare gli spettatori mentre elargivano un messaggio perversamente confortante: il mondo è comprensibile, anche se solo come complotto o copertura di mostri". Skal, D., *The monster show...*, cit., p. 218. Anche per queste ragioni, nella produzione mainstream del periodo, il finale ristabilitore di ordine è sempre obbligato.

Horror violates the taken-for-granted “natural” order. It blurs boundaries and mixes categories that are usually regarded as discrete [...]. The anomaly manifests itself as the monster: a force that is unnatural, deviant, and possibly malformed. The monster violates the boundaries of the body in a two-fold manner: through the use of violence against other bodies as discussed above and through the disruptive qualities of its own body. The monster’s body is marked by the disruption of categories; it embodies contradiction. The pallor of the vampire, the weirdly oxymoronic “living dead” signifies death, yet the sated vampire’s veins surge with the blood of its victim. The monster disrupts the social order by dissolving the basis of its signifying system, its network of differences: me/not me, animate/inanimate, human/nonhuman, life/death. The monster’s body dissolves binary differences.<sup>53</sup>

In *Them* l’esposizione a radiazioni nocive causa una covata di formiche mutanti che attaccano l’uomo. Allo stesso modo in *The Thing*, nella versione del ’51, l’alieno è rappresentato come un nemico mostruoso proveniente dallo spazio. In entrambi i film, la struttura di *violazione normativa* deriva nel primo caso da un uso scorretto della tecnologia e nel secondo dalla possibilità concreta che l’universo sia abitato da creature ostili prive di intelligenza. Ancora in questi modelli il paradigma *razionale* risulta strumentale alla risoluzione del conflitto, offrendo spiegazione compiuta alla mutazione anomala dello spazio normativo codificato.<sup>54</sup> Nel film di Nyby-Hawks la violenza è relegata fuori dallo schermo ma l’identità dell’alieno è chiaramente identificabile dal momento in cui la “cosa” si risveglia dal suo sonno primordiale: l’entità presenta connotati fisici di totale alterità rispetto all’uomo ed è incapace di comunicare o di provare emozioni.<sup>55</sup> È

---

<sup>53</sup> Pinedo, Isabel C., *Recreational Terror...*, cit., p. 21.

<sup>54</sup> Il decennio Cinquanta asserisce l’autonomia della *science fiction* dall’*horror* come genere del tutto autonomo e rappresentativo del periodo della guerra fredda, definito dal poeta W. H. Auden non a caso “l’età dell’ansietà”. L’invasione della terra da parte di alieni aggressivi sublimava le ansie del popolo statunitense rispetto a una serie di situazioni conflittuali, dal temuto attacco nucleare sovietico, al timore per la rivoluzione cinese di Mao alla guerra di Corea terminata nel 1953. *The Thing* nacque in un clima del genere, ed è stato letto da vari critici come la rappresentazione letterale della guerra fredda, essendo ambientato in una remota base artica dove un gruppo di soldati e scienziati combattono contro un alieno radioattivo che si nutre di sangue umano. Così scrive infatti Rick Worland: “That the science fiction became a viable Hollywood genre for the first time in the midst of the Cold War hardly seems coincidental considering its two major themes in the 1950s: invasion of Earth (that is, the United States) by aggressive, often technologically superior aliens; and the pervasive dread of atomic weapons, typically imagined as a revolt of nature in which irradiated monsters ravage entire cities. Alien invasion movies appeared after US forces entered the Korean War, which had begun with a surprise invasion of South Korea by North Korean communist troops. *The Thing* (UA, 1951) depicted a literal “cold war” at a remote arctic base where a group of soldiers and scientists must fight off a radioactive alien that thrives on human blood, a combination of technological and gothic terror”. Worland, Rick, *The Horror Film: An Introduction*, Blackwell, Malden, Ma 2007, p. 77.

<sup>55</sup> Seguendo quanto scrive la Pinedo: “The distinction between alien and human is unmistakably drawn by its physical appearance and demeanor. The Thing is hairless, with “crazy” eyes and hands. Moreover, the creature is indelibly marked as alien by its inability or unwillingness to speak and its lack of emotion. In contrast, the military men engage in friendly banter and sustain

la sua dichiarata “ir-razionalità”, e la pulsione primitiva alla sopravvivenza, a condurla alla ricerca di cibo nel sangue umano e a renderla simile alle formiche mutanti di *Them*. Negata a queste creature ogni possibilità di ratio modernista, solo attraverso la meticolosa applicazione di quel paradigma da parte di agenti maschili – scienziati o militari – gli eventi potranno volgere alla risoluzione. La scienza utopistica soggettivata dal Dr. Carrington si vedrà sopraffatta dall’evidente malvagità del nemico alieno, abbattuto grazie all’intervento militare secondo il finale di rito.<sup>56</sup>

Il periodo continua a rielaborare figure già note, agevolando le apparizioni di terzi e quarti episodi di saghe interminabili quali *La maschera di Frankenstein* (*The Curse of Frankenstein*, 1957), *Dracula il vampiro* (*Dracula*, 1958) e *L’implacabile condanna* (*The Curse of Werewolf*, 1961) tutti diretti da Terence Fisher per la casa inglese Hammer. Variazioni degne di nota apportate dai film inglesi al modello americano sono imputabili a figure e contenuti più espliciti, goticismi stilistici che acuiscono il fattore di ambiguità nel delineare situazioni e personaggi eccedenti, e il conseguente impatto di maggiore violenza grafica (sangue, ferite) e sessuale.<sup>57</sup>

Per circa un trentennio (1931-1959) la rappresentazione dell’orrore al cinema si direbbe riconducibile a un modello testuale definito *classico* la cui struttura vede, entro la cornice tripartita, elementi eccedenti legati a figure o

---

their good spirits throughout the crisis”. Pinedo, Isabel C., “Postmodern Elements...”, cit., in Prince, S., *op. cit.*, p. 103.

<sup>56</sup> Ancora seguendo Isabel C. Pinedo, il decennio Cinquanta vede alcune significative eccezioni alla struttura narrativa classica. In particolare due film, *Gli invasori spaziali* (*Invaders from Mars*, 1953, di William Cameron Menzies) e il precedente *Incubi notturni* (*Dead of Night*, 1945) film a episodi di cui il segmento più rappresentativo è diretto da Basil Dearden (gli altri registi sono in ordine Alberto Cavalcanti, Robert Hamer e Charles Chricton), risultano degni di nota. Ne *Gli invasori spaziali*, tutto il primo segmento del film si interrompe nel momento in cui il bambino protagonista, David, si sveglia scoprendo che il sogno (in cui il mondo è attaccato dagli alieni) si sta trasformando in realtà e così si chiude; nell’antologia inglese *Incubi notturni* il primo episodio termina esattamente sull’inveramento dell’incubo da cui il protagonista si è appena svegliato (nel quale egli tenta di uccidere uno psicanalista). In questi film la struttura del sogno-codificato-come-realtà (il sogno implicato deleuziano), e l’appiattimento della dimensione temporale uniti allo sfaldarsi dei confini reale/immaginario e ai finali aperti – o ripiegati sulle scene iniziali – realizzano mutazioni indicative per il cambiamento di paradigma dei decenni successivi. Ad essi bisogna aggiungere almeno un paio di esempi provenienti dalla filmografia Langhiana, che in realtà alimentarono il noir più che l’horror: *La signora del ritratto* (*The Woman in the Window*, 1944) e *La strada scarlatta* (*Scarlet Street*, 1946). Il primo è tutto costruito come un sogno dal finale risolutore (un professore che immagina di incontrare una donna fascinosa che poi si rivela il frutto di un sogno), laddove il secondo termina su un panorama più angusto degli incubi del protagonista, che in entrambi i casi è Edward Robison, attore feticcio in quegli anni di noir e gangster film.

<sup>57</sup> Per un approfondimento esauriente della produzione Hammer si rimanda ai testi seguenti: Eyles, Allen, Adkinson, Robert, Fry, Nicholas (edited by), *The House of Horror: the Complete Story of Hammer Films*, Lorrimer, London 1981; Heffernan, Kevin, *Ghouls, Gimmicks, and Gold: Horror Films and the American Movie Business 1953-1968*, Duke University Press, Durham 2004; Hutchings, Peter, *Hammer and Beyond: the British Horror Film*, Manchester University Press, Manchester, UK, New York 1993; Hunter, Jack, *House of Horror: the Complete Hammer Films Story*, Creation, London 2000; Johnson, Tom, Del Vecchio, Deborah, *Hammer Films: an Exhaustive Filmography*, McFarland, Jefferson N.C. 1996; Maxford, Howard, Hammer, *House of Horror: Behind the Screams*, Overlook Press, Woodstock, N.Y. 1996; Meikle, Denis, *A History of Horrors: the Rise and Fall of the House of Hammer*, Scarecrow Press, Lanham, Md. 1996.

situazioni negative, e un'alterazione del mondo "naturale" che, nel finale, torna a collocarsi al di fuori di quella natura codificata.<sup>58</sup>

L'organizzazione narrativa segue una progressione sempre motivata causalmente (nella ricerca di una causa scatenante e nelle relazioni tra le azioni dei personaggi), e induce il testo a evolversi secondo una temporalità cronologica e un finale chiuso sempre orientato alla vittoria del bene. Il modello epistemico delinea l'azione di un soggetto di stampo positivista, la cui azione è configurata come logica, risolutiva, premiata con la vittoria, mentre il salvataggio o il ricongiungimento con un personaggio femminile ne incornicia il finale. I valori eccedenti la norma sono ricondotti al caos di in-sensatezza, al di fuori della natura, grazie alla sua punizione esistenziale (morte del cattivo/mostro) o alla sua negazione scientifica (non è possibile che sia successo/se avviene è al di fuori del mondo "civile" – come in *White Zombie* – oppure è un "errore" dell'uomo – in *Them* e affini).

A partire dal decennio successivo, il film horror classico subisce variazioni narrative e rappresentative al proprio modello consolidato, rielaborando un canone strutturale alternativo in grado di aggiornare e stabilire le coordinate essenziali del cinema contemporaneo e orientarsi verso sistemi testuali affini al postmoderno.

---

<sup>58</sup> Il critico Robin Wood divide lo sviluppo del genere horror americano in due periodi, il *classico* e il *contemporaneo*, in base a una linea di demarcazione collocata idealmente nel 1960 (con l'uscita di *Psycho*). Lo studioso, che descrive il film dell'orrore nei termini freudiani di "ritorno del represso" (il mostro stesso) secondo processi di "basic repression" (universale, necessaria, inevitabile) e "surplus repression" (legata alla cultura specifica e contingente), offre una proficua analisi di questa produzione applicando a ogni modello la formula sintetizzabile con il semplice slogan "normalità minacciata dal mostro" sia alla narrazione che alle sue componenti stilistiche. In aggiunta, egli definisce caratteristica fondamentale del genere "classico" la sequenza finale, in cui il mostro viene definitivamente annientato attivando una sorta di "catarsi narrativa", per cui la normalità è sovente restaurata tramite la formazione di una coppia eterosessuale o di un nucleo familiare socialmente accreditato. Cfr. Wood, Robin, *Hollywood From...*, cit., in partic. il capitolo 7, "The American Nightmare: Horror in the 70s", pp. 70–94.

## 2. LE ORIGINI DEL CAMBIAMENTO: IL DECENNIO SESSANTA

### 2.1. Introduzione: i “nuovi Mostri” dell’*American Society*

Gli inizi del decennio coincidono con un periodo relativamente fiorente per gli Stati Uniti d’America, accompagnato tuttavia da una serie di crisi politiche ed episodi di violenza nazionale di cui l’omicidio Kennedy fu soltanto uno tra gli episodi più eclatanti.<sup>59</sup> L’apparato mass-mediatico – compreso quello televisivo – subisce un radicale aggiornamento, la tecnologia computeristica si evolve rapidamente, l’esordio di numerosi movimenti d’avanguardia, *nouvelle vague*, cinema underground e sperimentazioni artistiche di grande risonanza, dai *beat/beatnik*<sup>60</sup> al *camp*<sup>61</sup> alla *pop art*<sup>62</sup>, sono fattori che influiranno non poco sul

---

<sup>59</sup> L’omicidio di John Kennedy (1963) benchè non il solo a sconvolgere le anime chete del popolo americano post guerra fredda (la crisi missilistica cubana – nota come il caso della Baia dei Porci – seguito pochi anni più tardi dall’assassinio di suo fratello Robert, dall’omicidio di Martin Luther King come da altri episodi di violenza nazionale, l’“Assedio di Chicago” è uno di questi), rappresentò decisamente il più eclatante episodio di cronaca nera del decennio con la sua diretta televisiva sulla tragedia. Con Kennedy, come fa notare Franco La Polla, il mito di un’identità nazionale che il presidente aveva tentato con cura di ricostruire, si disgrega completamente e di lì in avanti la politica americana e il cinema sempre manifesteranno quell’originaria disgregazione come il peccato verginale di tutti i problemi congeniti alla regina delle democrazie. Come scrive La Polla: “[...] la tanto decantata identificazione di Kennedy con le masse che lo applaudivano si fondava su un malinteso da parte di queste ultime. Presidente elitario capace però di attrarre il consenso attraverso la sua innegabile carica mondiale e nell’insieme un’orchestratissima campagna pubblicitaria, Kennedy riuscì a vendersi così bene come figura carismatica del progressismo americano da vedersi bersagliato (e probabilmente eliminato) dalla destra, la quale – ottusa come al solito – non aveva capito che il presidente della “nuova frontiera” le era meno lontano di quanto sembrava”. La Polla, F., *Sogno e realtà...*, cit., p. 236.

<sup>60</sup> Il movimento *beat* nacque ufficialmente nel 1952 dall’opera di un gruppo di poeti, letterati e artisti con l’intento di sconvolgere le tradizionali leggi sociali – contro il consumismo appena nato – proponendo un’etica alternativa fatta di erranza, droghe e assoluta libertà di vita ed espressione. Gli esponenti più importanti del movimento furono Allen Ginsberg, Jack Kerouac, William Burroughs, Gregory Corso, Neal Cassady, Gary Snyder, Lawrence Ferlinghetti. La loro opera, in particolare il noto “On the Road” di Kerouac, destinato a diventare bibbia letteraria per generazioni, ispirò il movimento detto appunto *beatnik*, o dei “figli dei fiori”, che seguì nel decennio successivo attirandosi le ire dei benpensanti statunitensi. Per un approfondimento dei caratteri innovatori del movimento si rimanda a: Newhouse, Thomas, *The Beat Generation and the Popular Novel in the United States, 1945-1970*, McFarland & Company, Jefferson, London 2000; Pivano, Fernanda, *Beat hippie yippie: dall’underground alla controcultura*, Arcana, Roma 1972; Watson, Steven, *The Birth of the Beat Generation. Visionaries, Rebels, and Hipsters: 1944-1960*, Pantheon books, New York 1995.

<sup>61</sup> Il termine “camp”, accertato sin dagli inizi del Novecento, si impose all’attenzione internazionale dopo la pubblicazione del saggio di Susan Sontag “Notes on Camp” (1964), nel quale era indicata una nuova sensibilità dell’esagerazione “kitch”, riferibile agli usi e costumi delle comunità omosessuali di quel periodo. Di lì in poi il termine ha avuto svariate altre applicazioni, fino a entrare nella definizione dello stile *postmoderno*, indicandone gli aspetti più incoerenti, eccentrici, oltre che la tipica rielaborazione parodica, il pastiche e l’ironia satirica. Cfr.: Cleto, Fabio, Camp (edited by), *Queer Aesthetics and the Performing Subject: A Reader*, The University of Michigan Press, Ann Arbor 1999; Meyer, Moe (edited by), *The Politics and Poetics of Camp*, Routledge, London, New York 1994.

<sup>62</sup> Il movimento artistico denominato “pop art” (dall’inglese “pop-ular”) nasceva con l’intento di riproporre oggetti di uso quotidiano e rivestirli di statuto artistico con l’intento di criticare l’opera

cambio di guardia strutturale, non investendo unicamente il genere orrorifico ma il fenomeno cinematografico nella sua totalità.<sup>63</sup>

Individuando in esso i fattori scatenanti del cambiamento di paradigma verso l'inversione postmoderna, Fredric Jameson descrive il decennio come periodo chiave nella transizione culturale:

The 1960s are in the many ways the key transitional period, a period in which the new international order (neocolonialism, the Green Revolution, computerization and electronic information) is at one and the same time set in place and is swept and shaken by its own internal contradictions and by external resistance.<sup>64</sup>

---

mercificante della società dei consumi. Andy Warhol rappresentò uno dei più celebri esponenti del movimento, sperimentando anche attraverso il cinema gli effetti di questa poetica. I risultati furono le famose serie di film-tema a inquadratura fissa come *Bacio* (Kiss, 1963), *Sonno* (Sleep, 1963), *Mangiare* (Eat, 1964) *Empire* (Id., 1964), che presentavano le medesime variazioni tematiche o semplici inquadrature statiche ripetute ad infinitum. Cfr.: Aprà, Adriano, Ungari, Enzo, *Il cinema di Andy Warhol*, Arcana, Roma 1978; Melanco, Mirco, *Andy Warhol: il cinema della vana vita*, Lindau, Torino 2006; Walker, John, *Cross-overs: Art into Pop/Pop into Art*, Comedia/Methuen, London, New York 1987; trad. it. *L'immagine pop: musica e arti visive da Andy Warhol alla realtà virtuale*, EDT, Torino 1994.

<sup>63</sup> Dopo il decreto anti-trust del 1948 che aveva impedito al vecchio monopolio delle Majors di ricostituirsi come corporations, gli anni Cinquanta videro da subito alcuni cambiamenti rilevanti negli assetti dei due più influenti media di massa quali cinema e televisione: l'impatto incisivo di quest'ultima sui milioni di audio-ascoltatori americani garantiva un riciclo di leve cinematografiche sul piccolo schermo da un lato, ma dall'altro sottraeva pubblico e denaro ad Hollywood. È in questo periodo allora che il cinema, meno protetto di prima quanto a rischi distributivi, tenta a tutti i costi di aggiornare i propri mezzi, con l'utilizzo di tecnologie che ne distinguessero la spettacolarità puntando su colore, schermi più ampi, suono, 3-D e piccoli trucchi come "smell-o-rama" e simili, allo scopo di attirare maggior pubblico nelle sale. La drastica riduzione nella produzione cinematografica delle Major, permise agli indipendenti sia di avere voce in capitolo a un livello produttivo/distributivo, che di organizzarsi autonomamente per riempire i vuoti della domanda: per far questo alcune società indipendenti si specializzarono in film cosiddetti d'*exploitation*, produzioni essenziali basate su argomenti "exploited", sfruttabili, giovanilisti, dell'orrore, sensazionalistici o erotici. L'American International Pictures (AIP), produceva pellicole d'*exploitation* di un livello appena superiore allo standard, per cui il regista Roger Corman iniziò a lavorare con pellicole di mostri a metà tra fantascienza e horror, come *Il mostro del pianeta perduto* (The Day the World Ended, 1956) e *L'assalto dei granchi giganti* (Attack of the Crab Monsters, 1957). Al periodo risale anche l'abitudine ai *drive-in* e la nascita dei *circuiti d'essai* detti "art houses" con lo scopo di promuovere la distribuzione di prodotti stranieri dai contenuti più impegnati. Cosa più importante per il successivo sviluppo del genere horror, la crisi di Hollywood in competizione col piccolo schermo ebbe l'effetto di allentare definitivamente l'attenzione ai contenuti censurabili: quando il Breen Office del Production Code rifiutò di approvare il film di Otto Preminger *La vergine sotto il tetto* (The Moon is Blue, 1953), la United Artists che lo distribuiva diede dimissioni dall'associazione dei produttori e distribuì ugualmente il film. Questo episodio rappresentò l'inizio della fine dell'autocensura a Hollywood, come testimonia Sklar. Nel 1956 la Production Code approvò il film di Elia Kazan, *Baby Doll* (Id.) e iniziarono i conflitti con la Legione Cattolica (Legion of Decency), mentre il trend continuò con l'approvazione di altri film potenzialmente "censurabili" quali *Lolita* (Id., 1962, di Stanley Kubrick) ammoniti dal classico e blando suggerimento della "visione consigliata ad un pubblico adulto". Di lì in poi la censura capitolerà (ufficialmente dal 1966) fino all'aggiornamento definitivo del sistema avvenuto nel 1968. Cfr. Sklar, R., *op. cit.*, pp. 331-344; Bordwell, D., Thompson, K., *Storia del cinema...*, cit., pp. 29-58.

<sup>64</sup> Jameson, Fredric, "Postmodernism and Consumer Society", in Foster, Hal (ed. by), *The Anti-aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Bay Press, Port Townsend (Washington) 1983, p. 113.

Mentre i Sessanta alimentano contraddizioni ideologiche in attesa di un'inversione socio-culturale radicale, la produzione horror non sembra immune da rivolgimenti tematici. Già il decennio precedente aveva visto indicative variazioni figurative (più violenza, più eccesso) nella riproposizione di strutture formali già consolidate<sup>65</sup>: gli anni seguenti, a confermarlo, si aprono fin da subito con uno stravolgimento rappresentativo dell'orrore i cui effetti, determinanti nel mutamento paradigmatico dei canoni tradizionali, attesterà il periodo come momento transizionale tra modernità e postmodernismo.

Nel 1960 escono infatti *Psycho* (Id., di Alfred Hitchcock)<sup>66</sup> e *L'occhio che uccide* (Peeping Tom, di Michael Powell). A sancirne l'importanza, fattori ancora principalmente tematici: l'orrore è introdotto per la prima volta secondo coordinate di *vicinanza spaziale* (la provincia o la città) e *quotidianità contemporanea* (un oggi qualunque); il protagonista negativo è un *uomo comune* del tutto anonimo, sprovvisto di ogni carattere che ne indichi la devianza, pur essendo in entrambi i casi *schizoide*; la catena di conflitti attivati dal personaggio non trova causa precisa se non nella sua malattia mentale, realizzando un esercizio di violenza entro i confini dello spazio di normalità codificato; la serie di efferatezze compiute dai protagonisti delinea una nuova cartografia di "eccedenza grafica".

Queste le principali variazioni imputabili ai due modelli. La loro struttura formale segue ancora la tripartizione classica *ordine/disordine/ordine*, mentre la sequenza finale risolutrice viene a coincidere con l'uccisione degli agenti negativi e prevede la spiegazione della genesi patologica. Nel sintagma conclusivo del film, la sorella di Marion e il suo amante affrontano col detective un'attenta analisi delle origini della devianza attribuibile a Norman, e della scissione tra il sé e la madre. L'accurato *ri-ordinamento* diegetico dopo lo sconvolgimento normativo degli omicidi, è misura obbligata all'interno di una struttura testuale classica che viene a collocare l'orrore in posizione di tale prossimità. Elaborando canoni narrativi consolidati, *Psycho* si colloca ancora sul versante di classicità ma intende alterarne le "regole" del gioco. Rick Worland nota come

Hitchcock subverted the fundamental convention of Hollywood narrative by spending *Psycho's* first 45 minutes with Marion, her impulsive theft of cash from her boss, and flight to join her lover. [...] Marion is the sympathetic protagonist we guiltily hope will get away with the crime. Traditional genre scenes, including narrow escapes

---

<sup>65</sup> Secondo Franco La Polla, gli anni Cinquanta fungono da catalizzatore di un mutamento epistemologico e gnoseologico più vasto che vedrà il proprio inveramento solo nel decennio successivo. Li descrive infatti come: "il borderline fra una concezione del mondo fondata sullo sviluppo di un'interpretazione di esso e di un'altra fondata su una sua ricostruzione fotografica". La Polla, Franco, *Stili americani*, Bononia University, Bologna 2003, p. 129.

<sup>66</sup> La sceneggiatura di *Psycho* fu adattata dal romanzo omonimo di Robert Bloch del 1959 e ispirato alle scioccanti rivelazioni risalenti a pochi anni prima (1957) degli omicidi del maniaco del Winsconsin Edward Gein. Cfr.: Rebello, Stephen, *Alfred Hitchcock and the Making of Psycho*, Martin's Griffins, New York 1998; trad. it. *Come Hitchcock ha realizzato Psycho*, Editrice Il Castoro, Milano 1999.



from the police, lead us to assume we are watching a crime thriller up to her arrival at the out-of-the-way Bates Motel. Here the film jarringly switches to the conventions of gothic horror when Marion is brutally butchered while showering by a figure we assume is Norman's insane mother. Hitchcock foreshadows the impending collision of characters and genres by contrasting the low, horizontal line of the motel with the dark, vertical form of the Victorian house on the hill behind it. The shocking spree of bloody violence inflicted on a woman in *Psycho*'s shower murder was virtually unprecedented in Hollywood cinema.<sup>67</sup>

Come osserva Worland, l'investimento simpatetico del pubblico con la protagonista del film che per i primi 45 minuti è sempre Marion Crane, subisce un'improvvisa inversione nel momento in cui la donna è uccisa da Bates nella celebre scena della doccia. Di lì in poi, unico attante a veder focalizzata su di sé l'attenzione della camera sarà il Norman che, sostituendola nel ruolo diegetico accentratore, attirerà su di sé anche l'empatia del pubblico ridisegnando un personaggio negativo sul modello vittimistico (e per questo ancora simpatetico). Norman, in due parole, piace al suo spettatore, come mai avevano fatto i mostri della Universal o della Hammer.

Ma *Psycho* realizza anche una seconda operazione: nell'improvvisa esplosione di orrore che percorre la narrazione iterando i delitti, la violenza paradigmatica del film non risulta mai caricata di immagini *visive* del raccapriccio o dei dettagli degli omicidi. La composizione testuale in *Psycho*, malgrado le apparenze, avrebbe più a che fare con un modello *fluid* di orrore, che non circoscritta alla mostrazione visiva dell'oggetto, inteso come sangue o raccapriccio.<sup>68</sup> Il *suono* è fattore essenziale di questo procedimento: la nota scena

---

<sup>67</sup> Worland, Rick, *op. cit.*, p. 86.

<sup>68</sup> La composizione "fluida" di *Psycho*, rende obbligato il riferimento a un'altra produzione evidentemente riconoscibile, quella di Roger Corman nell'ambito della casa d'exploitation AIP, che durante tutto il decennio Sessanta sottopone l'orrore cinematografico a una significativa revisione quanto a figure, tematiche e strutture narrative. Adattando le sceneggiature da buona parte della letteratura di Edgar Allan Poe, riscoperto maestro del brivido come pochi altri, Corman diede vita a opere decisamente più sofisticate rispetto al milieu di provenienza, i frettolosi B-movies spesso riciclati dai precedenti, dando un notevole apporto all'aggiornamento del paradigma classico. Corman avviò l'orrore contemporaneo sfaldando il nucleo privato della famiglia americana grazie a pellicole ancora oggi suggestive: *I vivi e i morti* (The Fall of the House of Usher, 1960), *La piccola bottega degli orrori* (The Little Shop of Horrors, 1960), *Il pozzo e il pendolo* (The Pit and the Pendulum, 1961), *Sepolto vivo* (The Premature Burial, 1962), *La vergine di cera* (The Terror, 1963), *I racconti del terrore* (Tales of Terror, 1963), *I maghi del terrore* (The Raven, 1963), *La tomba di Ligeia* (The Tomb of Ligeia, 1964) e molti altri, orchestrano su un impianto testuale classico una suggestione orrorifica legata all'indiscernibilità dei piani di realtà e fantasia, e al cinismo realistico e sfacciato dei suoi protagonisti. Interessante considerare quanto testimonia John McCarty sulla politica produttiva tra Hammer e AIP, orientata al prodotto venduto come "pacchetto" – spesso realizzato soltanto *dopo* il suo battage pubblicitario – e l'influenza del genio di Corman su quest'ultima. Scrive: "Hammer was also having an impact on the American film industry as well – in the form of American-International Pictures. AIP had been making cheap horror/exploitation films since 1955. But there was a marked difference between AIP's approach to the genre and Hammer's. AIP also capitalized on familiar horror names such as Frankenstein and Dracula, and stock horror subjects such as zombies and werewolves, in order to lure jaded

della doccia è infatti un'accurato esercizio di *mistificazione*, celamento e non di spettacolo orrorifico del corpo di Marion. I ripetuti flash del contatto tra il coltello di Norman e il corpo nudo della ragazza non indugiano neanche un attimo sulle ferite, ma risultano aggravati piuttosto dai violini stridenti di Bernard Hermann, ottenendo l'effetto desiderato di acuire l'enfasi violenta e la sofferenza della vittima. All'occhio è riservato uno spazio immaginario che *non vede* realmente ma *ascolta* ed è irretito da quell'insieme ben calibrato, perfettamente coordinato di input dati. Come osserva Ken Morrison, “ what is important to notice here is that the violence in the scene *is not overt*. [...] the shocking quality of the scene exists not in its actual violence to the body, but rather in the power the scene exerts over the ability to *transgress what is normal* in relation to the world and the body”.<sup>69</sup> È la normalità ad essere trasgredita con l'esercizio di violenza, non la visione in sé. Anche dopo, quando Norman getta l'auto della ragazza nel fiume, sono i gorgoglii della sparizione del veicolo, a generare sensazioni angosciose di orrore, e non la visione in sé che in realtà svela la propria neutralità. La narrazione fa seguire all'esplosione del disordine normativo – l'assassinio di Marion – la serie concatenata di eventi causali che porterà alla risoluzione della storia e al finale positivo concluso da un'ultima *rivelazione* scioccante riguardante l'identità di Norman. Sulle tracce di Marion, scomparsa, interviene un detective ingaggiato da sua sorella, che, dopo la sparizione anche dell'uomo, decide di

---

American teenagers away from their TV sets and back into the theaters (chiefly drive-ins). But whereas Hammer's equally low-budget Gothic thrillers were lavishly mounted in color, nicely crafted, and well played by a seasoned stock company of professional actors, invariably AIP's were shot in black and white, and almost always on location, utilizing patchwork sets, and boasting a cast of young unknowns, many of whom had never been before a camera. Frequently AIP chiefs James H. Nicholson and Samuel Z. Arkoff would initiate and sell one of their films on the basis of a splashy advertising campaign alone – and *then* begin work on the script. Though financially successful in a modest way, AIP's films were mainly looked upon by the industry as an aberration, or as a joke. [...] Independent producer-director Roger Corman, who frequently worked for AIP, was quick to perceive that if AIP was to emulate Hammer's success, it had to emulate the company's formula as well. And so he persuaded Nicholson and Arkoff to undertake production of an elaborately mounted, studio-shot, period thriller loosely based on a well-known short story from the pen of a more homegrown source of Gothic terror, Edgar Allan Poe. *House of Usher* (1960) was budgeted between \$ 300,000 and \$500, 000 and featured the experienced and respected Vincent Price. It turned into a bonanza for AIP, boosting the studio's coffer considerably and giving it some badly needed industry prestige in the bargain. Corman followed up this film with the even more successful *Pit and the Pendulum* (1961). [...]”. McCarty, John, *Splatter Movies. Breaking the Last Taboo: A Critical Survey of the Widly Demented Sub-Genre of the Horror Film That is Changing the Face of Film Realism Forever*, FantoCo Enterprises, Albany, N. Y. 1981, pp.19–20. Il ruolo di Corman per le sorti dell'AIP fu dunque fondamentale nell'elevare la qualità formale e semantica della produzione del periodo. Per un approfondimento dell'opera del regista-produttore si rimanda a: Cozzi, Luigi, Familiari, Antonio Fabio (a cura di), *Roger Corman: genialità e delirio nel cinema fatto con pochi soldi*, Mondo Ignoto: Profondo rosso, Roma 2006; Hillier, Jim, Lipstadt, Aaron, *Roger Corman's New World*, British Film Institute, London 1981; Morris, Gary, *Roger Corman*, Twayne Publishers, Boston 1985; Silver, Alain, Ursini, James, *Roger Corman: Metaphysics on a Shoestring*, Silman-James Press, Los Angeles, California 2006; Turrone, Giuseppe, *Roger Corman*, La nuova Italia, Firenze 1976.

<sup>69</sup> Morrison, Ken, “The Technology of Homicide: Constructions of Evidence and Truth in the American Murder Film”, in Sharrett, Christopher (edited by), *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Wayne State University Press, Detroit 1999, pp. 310, 311, corsivi d'enfasi miei.

cercarla di persona aiutata dall'amante di lei. Si tratta di una catena progressiva motivata casualmente che porterà alla risoluzione del disequilibrio.

Un nucleo testuale ancora *classico* che dà inizio a un percorso di mutazione formale e semantica<sup>70</sup>: nel sintagma iniziale, ad esempio, si notano precisi indicatori spazio-temporali nelle scritte in sovrimpressioni<sup>71</sup> che informano del luogo, giorno e ora in cui l'azione si colloca. Presto, quelle marche enunciative mostreranno la loro inutilità rispetto alla comprensione del plot. La scrupolosa scansione è costruita con l'unico scopo di esser smentita, come un *gioco sintattico* con lo spettatore di cui viene misurata la competenza. Conoscere il tempo e lo spazio in cui avviene il fugace incontro tra i due amanti non è elemento indiziale utile praticamente a nessuna linea testuale successiva, interrogando lo spettatore con una domanda-trabocchetto che si svela un binario morto, una pista volutamente ingannatrice. E al tempo stesso priva di valore i tradizionali strumenti logici che supportano la progressione narrativa mediante motivazione causale.

La schizofrenia di Bates viene a combinarsi con quella di Mark Lewis, protagonista di *Peeping Tom*. La sua ossessione per la cinepresa proviene dall'abitudine paterna di filmare le reazioni di paura dei bambini per le sue ricerche di scotofilia, e determina la professione di cameraman come la mania di serial killer. Anche in questo caso, il meccanismo provocatore della devianza è reso esplicito dalla struttura narrativa del testo, mediante una serie di flashback in cui il protagonista bambino rivive come incubi i propri traumi infantili. Stesso procedimento di *Psycho*, la malattia mentale è, e deve essere, attentamente motivata (da una causa scatenante, la malattia post-traumatica), e la compulsività degli omicidi agisce in uno spazio codificato come reale, ma connotato da un accumulo di eventi più orientato alla casualità. Le vittime di Mark sono donne, una collega, una cliente, potenzialmente chiunque venga a imbattersi con la sua

---

<sup>70</sup> Worland concorda sulla paradigmaticità del film rispetto all'horror contemporaneo, e sull'importanza dell'anno 1968 come momento essenziale nel passaggio dal modello *classico* alla struttura *postmoderna*. Scrive: "*Psycho* signaled the start of a major shift in the American horror film, the full import of which would become increasingly significant after 1968. Hereafter, the popular definition of a horror film would be routinely understood to encompass predatory sexual psychopaths stalking everyday, domestic settings as much as supernatural doings in gothic manors. Marion had been cut to ribbons in a motel shower, after all, not some medieval dungeon. A substantial social and emotional barrier had been crossed thereby, implying a general condition in which average people felt less safe. Moreover, rather than a vampire or rotting zombie, *Psycho*'s monster was a shy, boy-next-door type; the very name Norman ironically suggested "normal". Perhaps most importantly, in the blood-soaked battle between Norman and the cruel, jealous mother pathologically absorbed into his psyche, *Psycho* located monstrosity squarely within the nuclear family itself – that is, the key social institution marked for zealous defense in traditional horror". Worland, R., *op. cit.*, 87. Tematicamente, la violenza di *Psycho* decretava la sua novità soprattutto perché collocava il terrore all'interno del nucleo familiare, lo spazio privato considerato da sempre intoccabile. Il suo tentativo innovatore rappresentò l'inizio di una serie di film impegnati a scardinare l'orrore della famiglia, della casa e dell'uomo comune.

<sup>71</sup> Le didascalie in sovrimpressioni riportano: "Phoenix-Arizona, Venerdì 11 Dicembre, ore 2:43 p.m.", presentando con intento meticoloso una serie di informazioni apparentemente necessarie allo sviluppo del plot. In realtà, conoscere quei dati non comporta alcuna conseguenza rilevante nella storia, evidenziando l'inutilità delle dimensioni di spazio e tempo.

cinpresa. Norman uccide per difendere il nucleo di sé/madre cancellando ogni elemento perturbatore di quella dualità (Marion, creatura fascinosa, interveniva in tal senso, non come il detective eliminato solo perché “sapeva” troppo); Mark, invece, deve uccidere quanto viene semplicemente a “esibirsi” dinanzi all’occhio della sua cinpresa. È la pura “esibizione” il punto di non ritorno della compulsione, un meccanismo più affine al *caso*, che non a una causa violata, generando un’aggregazione centrifuga degli omicidi, non uniforme, frammentaria rispetto all’esempio hitchcockiano.

Ancora diversamente da *Psycho*, l’abitudine di Mark nel riguardare il girato dei suoi assassini, acuisce i *dettagli* della *visione* eccedente: l’occhio che uccide è il suo e quello della sua macchina da presa, ma anche l’occhio del vero cameraman nel film di Powell, e quello dello spettatore, testimone consapevole e silenzioso dei fatti. È un *vedere iperbolico, moltiplicato, eccessivo* intento ad andare *oltre* se stesso. La stessa posizione dello spettatore e la costruzione del suo punto di vista risultano eccedenti: prima assunto come osservatore-surrogato del protagonista (il POV è quello della camera che impugna, in soggettiva), poi voyeur di un voyeur che è Mark, egli viene incluso come “insider” nella diegesi e richiamato come terzo (incomodo) testimone degli omicidi. L’alternanza tra queste posizioni suscita un coinvolgimento spettatoriale più forte da un lato, e l’elaborazione di un modello concentrato sulla visione, dall’altro, il cui svuotamento di veridicità sembra confermato dall’unico personaggio a comprendere la patologia del killer, la madre cieca di Helen. Impossibilitata a vedere le immagini di violenza che Mark proietta, la ciecità della donna non le impedisce di captare *istintivamente* la devianza dell’uomo, avvalorando un paradigma non più proporzionale all’antica razionalità illuminista, bensì distinguibile come pura *intuizione*, esempio di strumento *irrazionale* determinato dall’istinto di sopravvivenza. Non a caso è una donna a incarnare il ruolo, secondo quella sensibilità tipicamente femminile che ne era sempre stata il garante.<sup>72</sup> Il tentativo di superare la visione mediante la sua manipolazione per eccesso, viene a coincidere con lo svuotamento di ogni garanzia veridica, e l’inutilità in qualità di strumento euristico. A scoprire il killer con la cinpresa è una donna cieca, il che ha evidentemente del paradossale, eppure lo è solo se si considera la visione unico parametro di discernimento tra vero e falso.

La mdp inquadra ripetutamente il treppiedi acuminato e coperto di sangue con cui Mike uccide le vittime e alla fine si uccide, e ribadisce attraverso il meccanismo video-riproduttivo il gioco iterativo dell’infinita *ripetibilità* del reale, ma non altera l’essenza del medium, l’artificialità e la sua costruzione, laddove solo le “sensazioni” di una donna “che non vede” possono darsi come veritiere e riempire di senso il veduto. Un lungo meta-discorso intorno al linguaggio del

---

<sup>72</sup> Isabel C. Pinedo approfondisce l’aspetto di razionalità strumentale di matrice illuminista affidata al “maschio”, differenziandola dall’istintualità irrazionale e intuitiva peculiare della “donna” (e del femminile) come tipicamente postmoderna. Cfr. Pinedo, Isabel C., “Postmodern Elements...”, cit., in Prince, S., *op. cit.*, p. 96. Il discorso verrà ripreso nel capitolo 3, paragrafo 2.

medium, il cinema come testimonianza (traccia) di veduto – e di omicidio, in grado di restituire i dati alla memoria di Mark – cinema come prassi (operazione frammentaria) – il protagonista che sbobina il materiale, rivede i filmini del padre e perpetra la sua malattia– e infine il cinema come “falso”, quando induce il suo creatore a generare un mondo finzionale e a includersi all’interno (Mark e la sua vita da assassino seriale).

Mark e Norman, in tal senso, potrebbero considerarsi fratelli: entrambi testimoniano la *schizofrenia* che caratterizza il protagonista dell’orrore contemporaneo, e la scissione del suo nuovo soggetto (Norman-madre, Mark-padre-prostitute); entrambi evidenziano la centralità della *visione* come snodo tematico del genere; ancora entrambi utilizzano l’enfasi sonora in chiave semantica denunciando la “falsità” della visione, o l’inutilità dello spazio-tempo.<sup>73</sup>

## 2.2. Esempi proto-postmoderni: *THE BIRDS*, *BLOOD FEAST (I)*

Il 1963 vede l’uscita di una serie di film che si distanzia progressivamente dal modello di narrazione classica, influenzando non poco sulla mutazione dei canoni del genere, e determinando un breve periodo di gestazione che avrebbe portato all’inversione paradigmatica del 1968.

I cambiamenti introdotti da queste opere rilevavano fattori scatenanti nel determinare i nuovi modelli orrorifici del cinema contemporaneo: l’elemento di *casualità*, inteso come assenza di legami causa-effetto nel continuum narrativo, diviene principale agente aggregante dei singoli sintagmi; sequenze conclusive non più positive, spesso tese alla *sospensione diegetica* si impongono contro l’*happy end* del passato; l’assenza di mostri chiaramente identificati come agenti negativi, in favore di *violenza grafica* più accentuata diviene la regola, assieme alla *nudità femminile* incrementata dall’allentamento censorio; la  *fusione spuria* dei generi sostituisce l’antica “purezza” univoca del testo orrorifico.

Questi i dati essenziali a marcare un momento transitorio in cui la narrazione cinematografica tenta di confrontarsi con strategie enunciative tese alla  *frammentazione* discorsiva e alla *fluttuazione* dei significanti, sperimentando i

---

<sup>73</sup> Cynthia Freeland sottolinea l’importanza di entrambi i film quanto a rappresentazione di orrore attiguo e contiguo, proveniente dal “ragazzo della porta accanto” – aggiornamento del mostruoso senza evidenti attributi di devianza – e al grado di negoziazione con lo spettatore sollecitato da rapporti simpatetici coi protagonisti negativi. La studiosa scrive: “These films not only naturalized the horror-movie monster by turning him into the boy next door, but they solicited audience sympathy and even invited voyeuristic participation in his gruesome murders as his blood lust drove him on to greater crimes. Due to traumas of childhood and sexual repression, so the story went, these men became mad slashers who murder women. This scenario has become formulaic and has been given numerous subsequent variations; the slasher subgenre became the dominant form of horror in the 1980s”. Freeland, Cynthia A., *The Naked and the Undead. Evil and the Appeal of Horror*, Westview Press, Boulder, Oxford 2000, p. 161. Freeland tiene a sottolineare anche la paradigmaticità dei modelli testuali di *Psycho* e *Peeping Tom* per lo sviluppo dello *slasher* due decenni dopo.

primi approcci di rimediazione estetica e culturale.<sup>74</sup> Più che un percorso calcolato di cause ed effetti ricondotti a un finale riordinante il disequilibrio normativo, il film horror inizia a configurarsi nei termini di una raccolta strutturata di dati, articolata su un centro identico secondo una duplice possibilità di *ripetizione*, l'una *cumulativa*, l'altra *catalogale*.<sup>75</sup> Si tratta di forme discorsive ancora non definite nei termini di inversione testuale, tuttavia orientate alla mutazione verso la più semplice *organizzazione dei dati* e strutture che verranno esaminate nei termini di *database* e *spazio navigabile*. I film menzionati saranno per tanto definiti *proto-postmoderni* nell'evidenza di uno scarto dal modello classico e di un orientamento, ancora non compiuto, al postmoderno.

*Gli uccelli* (The Birds, 1963) di Alfred Hitchcock si avvicina a un paradigma di *accumulo* in cui gli eventi risultano organizzati in modo *consecutivo*, accadono in seguito a una causa remota che agisce come *pretesto*, e proseguono senza apparente motivazione. Gli eventi così concatenati mostrano autonomia nella rappresentazione di episodi diversi legati soltanto all'evento negativo di cui tutti sono protagonisti. Eppure non producono rapporti causalmente efficaci, inficiando il classico modello di raziocinio positivista che aveva sempre accompagnato il genere.

Il film inizia con un evento propedeutico all'azione, l'incontro-scontro fra i protagonisti Marion e Mitch in un negozio di uccelli, che determinerà il loro successivo incontro a Bodega Bay. Il *pretesto* per l'innesco del plot genera l'aggregazione *cumulativa e ripetitiva* di avvenimenti associati in modo *contiguo* secondo un centro disnormativo: gli uccelli della zona attaccano senza ragione gli abitanti del paese. La *serie episodica* consecutiva mostra prima lievi attacchi a singoli personaggi, poi il ritrovamento del cadavere di un uomo senza occhi, un peschereccio attaccato da gabbiani, una scolaresca assalita da uno stormo di corvi, fino all'attacco più violento che causa la morte di varie persone. Il segmento conclusivo vede i protagonisti capaci di fuggire senza apparente motivo: gli uccelli, infatti, sono fermi in attesa, e i personaggi si muovono verso di loro e il mezzo che, si suppone, li porterà in salvo, ma non ne viene mai spiegata la ragione né il risultato (non sarà mai dato di sapere se saranno salvi o no).

Manifestando evidente anomalia rispetto alla produzione orrorifica precedente, il film diviene sintomatico anticipatore di un modello testuale postmoderno orientato alla struttura del *database*: gli episodi disnormativi

---

<sup>74</sup> Per un approfondimento dei *processi rimediativi* da forme culturali dell'estetica del computer in atto nel cinema contemporaneo, si rimanda al paragrafo 5 del capitolo 1.

<sup>75</sup> Come si era notato nella definizione delle forme testuali del *database*, esistono due tipi di *accumulo* (a e b) e tre tipologie di *catalogo* (a, b, e c). Nell'analisi del film horror si riscontreranno più frequentemente *database* che rientrano nel modello di tipo (a) per l'*accumulo* (che, si ricorda, vede una *causa-pretesto* iniziale per aggregare gli eventi "a random"), e ancora modelli (a) per i *cataloghi* (che, identificando il loro *centro* nel tema identico o nel personaggio accentratore dell'azione, fanno coincidere l'orrore con elementi di violazione normativa localizzati in protagonisti o in tematiche). Nel capitolo seguente la questione sarà approfondita. Per un'accurata definizione di forma del "database" applicata generalmente al film postmoderno e delle strategie aggregative a esso collegate, si rimanda al paragrafo 5 del capitolo 1 di questo studio.

attribuiti agli uccelli si presentano privi di connettori diegetici, esibendo una ripetizione cumulativa simile a una raccolta-dati. Unico “contatto” tra di essi è il “caso”, che viene a renderli protagonisti di episodi identici.

La convenzionale visione mostruosa del genere è affidata anch'essa a entità anomale: se *Psycho* annidava la disnormatività nel nucleo familiare, privandolo di fattori chiaramente devianti e del classico monito del mostruoso, *Gli uccelli* suggerisce piuttosto un'inversione nella catena di attribuzione del senso. Gli uccelli sono animali mansueti, docili e di piccole dimensioni, esperienza insegna, e la loro ingiustificata rivolta contro l'uomo inverte il paradigma del paradosso epistemico. Lo conferma il discorso della vecchia ornitologa, che viene a incarnare quel paradigma di razionalità destinato al sovvertimento, il sistema di certezze epistemiche invertite senza spiegazione logica.

Lontano dai pericoli conosciuti di King Kong o creature esposte a mutamenti genetici – come in *Them* – il film costruisce una rappresentazione *contraddittoria* e *incoerente* rispetto al discorso significante, sconvolgendo l'equilibrio normativo per fondare l'elaborazione di orrore su quell'iniziale corto-circuito cognitivo all'interno di coordinate spazio-temporali realistiche.

Il tentato scardinamento delle convenzioni di genere, risulta esteso anche alla struttura del testo: il segmento iniziale del film, che sottolinea il filo melodrammatico soggiacente all'incontro tra i protagonisti, risulta dilatato per buona parte delle sequenze successive dislocando l'orrore visivo al “dopo” e facendo dubitare del genere di appartenenza, ma destando più “sorpresa”. Le negoziazioni di rito nella narrazione classica, risultano violate nel depistaggio del plot principale mediante linee tematiche fuorvianti, il cui scopo è *turbare* senza mai risolvere l'evoluzione degli eventi. Lo stesso segmento finale nega il convenzionale compromesso diegetico: i sopravvissuti salgono lentamente in macchina, e partono verso San Francisco mentre un'inquadratura dall'alto della baia mostra gli uccelli fermi in attesa. La struttura centrifuga del film ne allontana l'idea di interezza organica e coerente, elaborando un paradigma di *frammentazione* testuale che ne rende inservibili anche i limiti spaziali. Inizio e fine costituiscono la cornice di una storia che *accumula* eventi slegati, e di cui non v'è modo di conoscere l'esatta conclusione lasciando sospensione e attesa nello spettatore. Anche in virtù della mancata coerenza dei fatti mostrati, il *sonoro* viene a porsi in chiave *determinante* dell'impianto orrorifico: la mancanza di un leitmotiv musicale rileva l'attenzione ai singoli rumori che acquisiscono gli effetti emozionali di attanti e pubblico rispecchiando la naturalezza realistica, sempre contraddittoria, degli eventi. Dai passi frenetici dei personaggi terrorizzati, al battito esagerato di ali, al rumore del mare che sospende il finale, l'uso del suono riempie i buchi visivi dell'orrore e *significa* le pause diegetiche nell'organizzazione dei dati testuali.<sup>76</sup>

---

<sup>76</sup> Nella famosa intervista di Truffaut al “maestro del brivido”, Hitchcock fa notare quanto l'uso del suono sia stato particolarmente studiato e consapevole nella costruzione del film: “La colonna sonora è fondamentale in questo momento. Si sente il rumore dei passi della madre che corre

*Blood Feast* (Id., 1963, di Herschell Gordon Lewis), segue ancora una struttura frammentaria, rispondendo tuttavia a un modello aggregativo vicino al *catalogo-dati*. Gli eventi si avvicendano come *mostrazione* di *elementi contigui* legati alla presenza di un centro catalogale. Il catalogo che Lewis presenta è quello del “dismembramento del corpo” secondo una pratica che vede un protagonista eccedente e negativo, nel caso un devoto alla dea egizia Ishtar, accanirsi contro i corpi armoniosi di algide figure femminili. La *causa-pretesto* degli eventi, un rituale di sangue che faccia risorgere la divinità, risulterà strumentale alla ripetuta mostrazione delle *informazioni del catalogo* (i corpi nudi e straziati), che tuttavia vedrà nella sequenza conclusiva la morte del protagonista secondo un finale ancora *classico*. Il centro catalogale è costituito da uno spazio di visione eccedente della tortura, svincolata da legami causali o temporali, il che assicura autonomia e identità<sup>77</sup> ai sintagmi associati consecutivamente.

---

attraverso il corridoio e su questo suono c'è una leggera eco. L'interesse sonoro sta nella differenza tra il rumore dei passi all'interno della casa e quello fuori. Allora ho fatto correre la madre inquadrandola a distanza e sono passato al primo piano solo quando è immobilizzata, paralizzata dalla paura. Silenzio. Poi, quando torna a muoversi, il rumore dei passi è proporzionato alla dimensione dell'immagine, aumenta fino a quando entra nel camioncino e, a questo punto, si sente un suono di agonia, quello del rumore del motore del camioncino, deformato. Facevamo veramente qualcosa di sperimentale con tutti questi suoni autentici, che poi stilizzavamo in modo da trarne maggiori effetti drammatici. [...] Quando termino un montaggio di un film, detto a una segretaria una vera e propria sceneggiatura dei suoni. Guardiamo il film bobina per bobina e detto man mano tutto quello che desidero sentire. Fin qui si trattava solo di suoni naturali, ma adesso, grazie al suono elettronico, devo non solo indicare i suoni da ottenere, ma descrivere minuziosamente il loro stile e la loro natura. Per esempio, quando Melanie, rinchiusa nella mansarda, è attaccata dagli uccelli, avevamo molti suoni naturali, dei battiti di ali, ma li abbiamo stilizzati per ottenere un'intensità maggiore. Bisognava ottenere un'ondata minacciosa di vibrazioni piuttosto che un suono di un solo livello, al fine di avere una variazione di questo rumore, qualcosa di simile al suono ineguale prodotto dalle ali. Naturalmente mi sono permesso la licenza drammatica di non far gridare gli uccelli. Per descrivere bene un rumore, bisogna immaginare ciò che darebbe il suo equivalente in dialogo. Volevo ottenere nella mansarda un suono che significasse la stessa cosa come se gli uccelli dicessero a Melanie: «Adesso sei nelle nostre mani. E arriviamo su di te. Non abbiamo bisogno di emettere delle grida di trionfo, non abbiamo bisogno di andare in collera, commetteremo un assassinio silenzioso». Ecco ciò che gli uccelli stanno dicendo a Melanie Daniel ed è quello che sono riuscito ad ottenere dai tecnici del suono elettronico. Per la scena finale, quando Rod Taylor apre la porta della casa e vede per la prima volta degli uccelli a perdita d'occhio, ho chiesto un silenzio, ma non un silenzio qualsiasi; un silenzio elettronico di una monotonia che potesse evocare il rumore del mare che giunge da molto lontano. Trasposto nel dialogo degli uccelli, il suono di questo silenzio artificiale significa: «Non siamo ancora pronti ad attaccarvi, ma ci stiamo preparando. Siamo come un motore che sta per rombare. Stiamo per spiccare il volo». È questo che si deve capire con dei suoni piuttosto dolci, ma il mormorio è talmente debole che non si sa con certezza se lo si sente o lo si immagina”. Truffaut, François, *Le cinéma selon Hitchcock*, avec la collaboration de Helen Scott, R. Laffont, Paris 1966; trad. it., *Il cinema secondo Hitchcock*, (trad. di Giuseppe Ferrari e Francesco Pitiitto), Nuova Pratiche, Milano 1997, pp. 245, 246. Bernard Herrmann ha orchestrato la colonna sonora del film, quella di *Psycho* e di tutte le opere del regista a partire da *La congiura degli innocenti* (The Trouble With Harry, 1955).

<sup>77</sup> È in questo elemento a risiedere una delle differenze essenziali tra le strutture di *horror-database* e di *horror-catalogo*: mentre nel primo l'accumulo di eventi, nella struttura episodica, rivela una alternanza discorsiva, nel secondo i sintagmi associati consecutivamente si presentano quasi sempre totalmente “identici”. Ed è proprio in virtù di questa omologia perfetta tra sequenze, che si può chiamare in causa il “catalogo”, collezione di dati uguali, come faranno anche i film che rielaboreranno il modello postmoderno, *The Texas ChainSaw Massacre*, *The Hills Have Eyes*, e i loro surrogati *slashers* del decennio seguente.



*Blood Feast*, modello inaugurale del film *splatter-gore*, realizza un paradigma di *eccedenza visiva* – tramite una serie di inquadrature in primi, primissimi piani e dettagli inclini a soffermarsi su particolari scabrosi del corpo deturpato – mai vista prima di allora. Tenta di andare *oltre* il codice convenzionale del cinema mediante il potenziamento della visione<sup>78</sup>: il superamento dello sguardo, tuttavia, volge alla *reversione* del suo contenuto, raggiungendo effetti talvolta raccapriccianti, talvolta ironici, quando non demenziali, e rendendo le immagini copie poco realistiche più vicine all'estetica caricaturale del fumetto. La sovversività dell'opera, non circoscritta alla violenza eccedente, viene a risiedere nell'operazione *collezionale* che c'è a monte, il tentativo anti-narrativo di insurrezione contro l'egemonia hollywoodiana della plausibilità testuale a ogni costo. Jonathan Crane conferma che:

*Blood Feast* provided the template for the adoption and presentation of gore. In addition, while not apparent at the time, *Blood Feast* fixes the border beyond which daring film interpretation cannot profitably pass. A model for future practise and a treacherous limite case, *Blood Feast* has had an unsurpassed influence on the wayward direction of contemporary horror and adventurous criticism.[...] *Blood Feast*, the original slasher film, is not, in keeping with the entire Lewis canon, driven by a strong story.[...] In drafting this new approach Lewis remade the horror film and introduced splatter. The craft and pleasure of splatter do not place the usual demands on content that are common to other film genres and modes of production. Content, as manifest in the merest scintilla of attention paid to any of the pedestrian fine

---

<sup>78</sup> Importante collocare storicamente il periodo in cui Lewis gira questi film. L'allentarsi delle maglie censorie a partire dalla prima metà del decennio Sessanta, coincide con l'apertura di un mercato d'exploitation verso tematiche rivolte a violenza eccedente ed erotismo. "Nudies" erano detti quei film di serie b, prodotti e distribuiti all'interno di circuiti indipendenti, intenti a mostrare contenuti erotici per adolescenti e adulti maschi. Le protagoniste di questi film erano spesso sottratte a riviste porno stile *Playboy*, come una delle attrici presenti in *Blood Feast*, Rebecca, figlia della signora Fremont, interpretata da Connie Mason, prima modella della rivista ad apparire in un film d'exploitation. Secondo quanto sostiene Jonathan Crane: "For Lewis, operating in league with producer Friedman, discretion, subtlety, and restraint were never at issue. As exploitation filmmakers, who had already made several cheap but remunerative nudie cuties (including *The Adventures of Lucky Pierre* [1961], *Daughter of the Sun* [1962], and *Nature's Playmates* [1962]), the rigid conventions that bound mainstream and studio film were a source of direct inspiration. For filmmakers struggling without the massive resources available to workers operating under the aegis of major studios, the taboos that Hollywood characteristically observed with scrupulous care were the selfsame proscriptions exploitation film was sure to shatter. As Lewis notes [Krogh and McCarthy, vii]: "We didn't deliberately set out to establish a new *genre* of motion pictures, we were escaping from an old one". Absent stars, capable actors, reasonable budgets, screenplays with a second drafts, second takes, the least measure of technical expertise, union crews, reliable equipment, and any of the other necessities that give Hollywood product a marketable patina unachievable without access to significant capital, the only viable avenue open to turning a profit on the cheap was the forbidden". Crane, Johnatan, "Scraping Bottom: Splatter and the Herschell Gordon Lewis Oeuvre", in Prince, S., *op. cit.*, p. 157. L'opera citata da Crane è: Krogh, D., McCarthy, J., *The Amazing Herschell Gordon Lewis and His World of Exploitation Films*, FantaCo Enterprises, Albany, N. Y. 1983. Il legame tra "orrore" e contenuto "erotico", ai limiti del "pornografico", si stabilisce fin da subito a partire dal decennio Sessanta grazie alla maggiore apertura censoria che consentì di mostrare due dei più forti tabù americani, come violenza e sesso. Lewis rispose a questa richiesta, con in più la volontà di smuovere la rigidità delle strutture narrative del cinema Hollywoodiano.

points of filmic diegesis, is of no particular consequence in the splatter film. Until *Blood Feast* horror films seem to require as much attention to narrative plausibility and technical competence as any other motion picture. Without Lewis's ground-breaking direction, without the bravura antitechnique, without the fool's courage to jettison all narrative essentials, it is likely the horror film would still be wedded to essential story structures that underpin each and every genre in the mainstream corpus.<sup>79</sup>

Come osserva Crane, ciò che *Blood Feast* tenta di rigenerare, nella trilogia che include *Two Thousand Maniacs* (1964) e *Color Me Blood Red* (1965), è un sistema testuale volto a organizzare le immagini orrifiche secondo l'unica funzione di "to somehow advance the film from one hyperviolent encounter to the next without recourse to reason, motivation or continuity".<sup>80</sup> Il centro catalogale è rappresentato dalla *ripetizione identica* degli incontri iper-violenti, di cui non interessano altri legami motivazionali o di continuità diegetica, se non quelli dovuti all'*esibizione* dell'orrore stesso secondo una frammentaria collezione sintagmatica. Lo "spettacolo del corpo rovinato"<sup>81</sup> diviene anche cifra peculiare del *gore* e di un nuovo sotto-genere orrifico che prenderà il nome di *splatter movie*.<sup>82</sup> Disdegnando articolati movimenti della mdp cui antepone l'uso di

---

<sup>79</sup> Crane, Johnatan, "Scraping Bottom...", cit., in, Prince, S., *op. cit.*, pp. 156, 159, 160.

<sup>80</sup> Ivi, p. 159.

<sup>81</sup> Philip Brophy ha definito l'horror contemporaneo nei termini di "spettacolo della distruzione del Corpo" evidenziando, come caratteristica portante nell'orrore attuale, la "mostrazione" spettacolare della fisicità devastata. Brophy, Philip, "Horrority: The Textuality of Contemporary Horror Films", «Screen», 27, January-February 1986, pp. 14-24, ora in Gelder, Ken (edited by), *The Horror Reader*, Routledge, London and New York 2000, pp.273- 284.

<sup>82</sup> In realtà, secondo quanto sostenuto da John McCarty, il termine "splatter cinema" fu usato per la prima volta da George Romero per il suo film *Dawn of the Dead*, benchè il primo splatter movie fosse già stato il *Night of the Living Dead* sessantottino. Scrive infatti: "The first official splatter movie to gain a real reputation was George A. Romero's *Night of the Living Dead*. Made near Pittsburgh in 1968 for a paltry sum, it has since grossed millions of dollars, mostly because of frequent late-night showings at second-run houses all across the country. Romero's film, about flesh-eating zombies, paved the way for Cunningham and Craven's *Last House on the Left*, Craven's *The Hills Have Eyes*, the very Guignol films of Canada's David Cronenberg (*They Came from Within*, *Rabid*, *The Brood*, *Scanners*), and dozens of others, including Romero's recent *Dawn of the Dead*, a sequel to *Night of the Living Dead*. For *Dawn*, Romero himself coined the term "splatter cinema"; it is probably the most fantastically grisly film ever made." McCarty, John, *op. cit.*, pp. 3-5. Seguendo invece quanto sostiene Roberto Nepoti, le origini dello *splatter movie* sarebbero rincontrabili in fonti piuttosto eterogenee: le antiche tavole anatomiche rinascimentali con innesti di carattere fantastico, le illustrazioni di torture dei martirologi del '500, e il celebre teatro del Grand Guignol. Inaugurato a Parigi nel 1899 e situato in Rue Chaptal, il teatro nacque dal nome della marionetta Guignol esportata da un italiano emigrato a Lione, e noto per le atroci efferatezze finì a sé stesse. Lo *splatter*, con il suo interesse per il martirio del corpo, si configurerebbe derivato cinematografico di queste tendenze. Con lo sviluppo del genere, è subentrato anche l'uso del termine *gore*, di solito sinonimo di "splatter" (significa letteralmente "sangue coagulato"), che identifica il tratto peculiare di questa produzione nella presenza eccessiva di liquidi e sangue. Sull'importanza del "corpo" nel grandguignolesco e le sue affinità con lo *splatter-gore* cinematografico, Nepoti scrive: "L'eterogeneo e frammentato pubblico parigino di fine secolo ignora ormai ogni forma di timore divino: una volta perduta la valenza religiosa e rituale della tragedia classica, il corpo è soltanto corpo, desacralizzato e rimaterializzato, profanabile. La carne massacrata sul palcoscenico non appartiene alla divinità, ma al vicino di casa (il vicino di casa è la vittima sacrificale). L'orrore grandguignolesco abolisce il soprannaturale e porta l'orrore della carne dilaniata nel corpo sociale. Gli ispiratori del Guignol sono le tavole

macchina a mano per agevolare inquadrature ravvicinate dei particolari più scabrosi e dei corpi nudi, il film evidenzia la sua frammentazione episodica evitando accuratamente anche l'omogeneità sonora. Non esiste colonna musicale ricercata, né tappeto acustico finalizzato agli effetti di suspense, bensì uno stonato aggrovigliarsi di urla e altri rumori assordanti limitati alle scene di violenza. Il resto è silenzio.

Anche il suono, dunque, è chiamato a comporre un *catalogo di orrori uditivi*, che affonda l'eccedenza visiva nell'altrettanto eccessivo *ascolto* discordante. *Two Thousand Maniacs* segue lo stesso percorso dello *spettacolo catalogale* di *Blood Feast* con un pretesto differente: il maniaco solitario è sostituito qui da un gruppo di morti viventi che vendica lo sterminio della propria comunità col martirio dei primi turisti a tiro. Gli episodi che seguono, *ripetono* le stesse torture, una donna è tagliata a pezzi, suo marito costretto a cibarsene senza saperlo, e così di seguito, in un catalogo iterativo di sevizia corporale. Sintagmi identici reiterano il medesimo modello testuale fino alla conclusione che vede la fuga dei pochi sopravvissuti. Il leitmotiv di musica country, in linea con il paesaggio della provincia americana, lascia spazio a maggiore ironia e leggerezza del precedente, venendo a lambire una "zone" di umorismo nero che è anche manifestazione – si pensi alla differenza con la risata sardonica di alcuni film Hammer e ai celebri casi di comicità, benchè sterile, dei film con Abbott e Costello<sup>83</sup> – di un paradigma di ironia dissacrante legata all'orrore iper-visivo, costante tematica in regime postmoderno.

---

anatomiche della medicina moderna (ma si intravede uno sviluppo di continuità con le tavole cinquecentesche [...]) da una parte, dall'altra la cronaca nera, il *fait divers* raccapricciante e minuziosamente descritto. Integrando queste componenti, il Guignol moltiplica gli strumenti da taglio e da dissezione – bisturi, scuri, falci, mannaie, rasoi, scalpelli – nelle mani dei pazzi omicidi. [...] In realtà il Grand Guignol perdette gran parte del suo potere di shock alla comparsa del cinema, concorrente surdotato che disponeva di trucchi capaci di espandere a vista d'occhio i confini dell'immaginario. [...] Comincia negli anni '60 con *Blood Feast* (1963) di Herschell G. Lewis, la stagione cinematografica del *gore*: termine non semplice da tradurre in italiano che riassume e sintetizza, in pratica, tutte le aberrazioni cui il corpo umano può essere sottoposto (ognuna di tali aberrazioni è rigorosamente fisica: il *gore* non teme di perdere l'anima, né può permettersi di esorcizzare la violenza con crocefissi o acquasanta come ai tempi di Dracula). *Gore* diventerà la parola-chiave del nuovo cinema di paura, quello che rimuoverà progressivamente dallo schermo i mostri mitici della tradizione gotica per sostituirli con la visione dei corpi abusati, deteriorati, fatti a pezzi". Nepoti, Roberto, "Lo splatter (il montaggio) e l'immagine del corpo in frammenti", in, La Polla, Franco, *The Body vanishes. La crisi dell'identità e del soggetto nel cinema americano contemporaneo*, Lindau, Torino 2000, pp. 34, 35, 37. L'argomento, inteso come *eccesso* di veduto focalizzato su corpo e sue aberrazioni, verrà ripreso nel capitolo seguente.

<sup>83</sup> Una serie di film del decennio Quaranta riconfigura il filone orrorifico inserendovi per la prima volta linee tematiche dall'effetto comico in grado di trasformare il nucleo testuale originario in un genere spurio tra orrore lieve (o del tutto assente) e battuta beffarda. Alcuni titoli esemplificativi di questa tendenza sono: *La donna e lo spettro* (The Ghost Breakers, 1940, di George Marshall), *Zombies on Broadway* (Id., 1946, di Gordon Douglas) e *L'uomo scimmia* (The Ape Man, 1943, di William Beaudine), che inseriscono elementi comici nel corso del testo principale. Questa produzione alimenterà una nuova ondata di orrore e risata che vedrà la fortuna della celebre coppia di comici Bud Abbott e Lou Costello (Gianni e Pinotto) i quali mescoleranno i loro sketch scherzosi alle tradizionali figure dell'orrore cinematografico, il Dracula di Lugosi, l'uomo lupo di Lon Chaney Jr., e via dicendo. Film come *L'inafferrabile spettro* (Hold That Ghost, 1941, di Arthur Lubin), *Il cervello di Frankenstein* (Abbott and Costello Meet Frankenstein, 1948, di Charles T. Barton), *Gianni e Pinotto e l'assassino misterioso* (Abbott and Costello Meet the Killer

Necessaria menzione spetta anche a *I racconti del terrore* (Tales of Terror, 1962, di Roger Corman) e *I tre volti della paura* (Black Sabbath, 1963, di Mario Bava), che sono collocabili secondo modalità aggregative affini al *catalogo tematico*, costruiti su un medesimo centro di contenuto. Si tratta di strutture che associano un numero variabile di storie dell'orrore senza alcun legame tra di loro, *ripetendo* il tema *identico* come proprio nucleo catalogale. In entrambi questi esempi i testi filmici risultano costruiti su un sistema testuale simile. Nel film di Corman, tre racconti di Edgar Allan Poe vengono aggregati nella successione metonimica, "Morella", "Il gatto nero" e "Le vicende relative al caso del sig. Valdemar", là dove nel film di Bava tre storie liberamente associate da fonti letterarie diverse prendono vita nella totale autonomia di ciascun plot.<sup>84</sup> In comune, l'intento di adattare per lo schermo la letteratura di genere nella sequenza catalogale di storie dell'orrore aggregate in modo consecutivo, così come *L'esperimento del dott. Zagros* (Twice-Told Tales, 1963, di Sidney Salkoz) che aggrega tre episodi adattati da Nathaniel Hawthorne.<sup>85</sup> Anche questi esempi testuali, influiranno sull'inversione del paradigma orrorifico in chiave postmoderna.

### 2.3. Esempi proto-postmoderni: *CARNIVAL OF SOULS*,

---

Boris Karloff, 1949, di Charles T. Barton), *Gianni e Pinotto contro il dr. Jekyll* (Abbott and Costello Meet Dr. Jekyll and Mr. Hyde, 1953, di Charles Lamont), *Gianni e Pinotto contro l'uomo invisibile* (Abbott and Costello Meet the Invisible Man, 1951, di Charles Lamont), *Il mistero della piramide* (Abbott and Costello Meet the Mummy, 1955, di Charles Lamont) dimostrano come la formula fosse ben collaudata. Per un approfondimento sulla comicità e la figura dei due attori si rimanda a: Mulholland, Jim, *The Abbott and Costello Book*, Popular Library, New York 1975; Miller, Jeffrey S., *The Horror Spoofs of Abbott and Costello: A Critical Assessment of the Comedy Team's Monster Films*, McFarland, Jefferson, N.C. 2000.

<sup>84</sup> I tre episodi sono rispettivamente: "Il telefono", "I Wurdalak" e "La goccia d'acqua", dei quali è dichiarata una discendenza letteraria non specificata (liberamente ispirati da Čechov, Tolstoj e Maupassant) che si rivelerà fasulla. I tre segmenti testuali si presentano incorniciati dalla figura di un singolare presentatore interpretato da Boris Karloff, che viene a marcare l'affiliazione – in un tentativo chiaramente *meta-discorsivo* – a un genere consolidato nei decenni anche tramite volti noti come il suo. La filmografia di Bava è attraversata da modelli orrorifici importanti nell'orientare la transizione verso il paradigma postmoderno e l'*eccessività* del corpo devastato, anche se è grazie ad alcuni film dei Settanta (che saranno menzionati in seguito) che si avrà una chiara inversione al contemporaneo. Il primo, uscito nello stesso anno di *Psycho* e *Peeping Tom*, è *La maschera del demone* (1960), mentre nello stesso 1963 il regista produce oltre ai *Tre volti della paura* anche *La ragazza che sapeva troppo* e *La frusta e il corpo* (The Whip and the Body), seguiti da altre opere che segneranno per sempre l'horror-thriller all'italiana, *Sei donne per l'assassino* (1964) e *Operazione paura* (1966). Il connubio Bava/Freda (si pensi a *I vampiri* (1957) e *L'orribile segreto del dr. Hitchcock*, 1962, di Riccardo Freda) ebbe il merito di delineare le linee testuali e stilistiche fondamentali dell'horror all'italiana, rilanciando anche la diva dell'orrore Barbara Steele, e il cui allievo principale sarà invece Dario Argento. Cfr. Newman, K., "L'horror", cit. e anche Bruschini, Antonio, Tentori, Antonio, *Operazione paura. I registi del Gotico italiano*, Punto Zero, Bologna 1997.

<sup>85</sup> I tre episodi sono: *L'esperimento del dott. Zagros*, *La figlia di Rappaccini*, *La casa dalle 7 finestre*.

## THE HAUNTING (II)

Se film come *Blood Feast* e *Gli uccelli* possono considerarsi modelli proto-postmoderni di aggregazione testuale volti ad allontanare i canoni tradizionali di narrazione classica avvicinandosi al database, altre opere sembrano similmente anticipare modalità strutturali inclini allo “spazio navigabile”.<sup>86</sup> L'autonomia episodica della struttura narrativa negli esempi citati, intenta a sottolinearne la frammentarietà e la disgregazione semantica dei sintagmi, viene sostituita, nei casi proposti di seguito, da un tessuto aggregativo dove più linee del plot si incontrano rendendosi *omogenee*, lasciando tuttavia indiscernibili i piani di realtà e immaginazione.

*Giostra d'anime* (Carnival of Souls, 1962, di Herk Harvey) si presenta costruito come una struttura proto-navigabile, con analogie al modello definito del *loop*. L'organizzazione del discorso presenta l'incrocio di due livelli diversi di testo e rappresentazione: su un asse di realtà si sviluppa la linea principale, spesso legata da occorrenze *casuali*, cui viene a sovrapporsi un livello secondo del testo – mostrato come virtuale – che nella sequenza finale torna al punto di partenza per svelarne l'incoerenza. I livelli di realtà e immaginazione rimangono indistinti attraverso la costruzione di una rete di legami testuali che ne determina l'affiliazione: di qui l'andamento omogeneo della struttura, che implica la *composizione* della serie di eventi legati a un mondo virtuale “altro” di cui non si conosce il funzionamento, e sul quale il personaggio non riesce a realizzare il proprio potere. Il continuo slittamento fra le due dimensioni, implica un coinvolgimento spettatoriale “interno”, per cui lo spettatore è spinto *dentro* le immagini per scoprire il bandolo degli accadimenti.

Nel primo sintagma assistiamo a una gara di velocità tra due automobili, cui segue la caduta nel fiume di una delle due. Arrivano i soccorsi e, poco prima di sollevare l'auto, Mary viene fuori dall'acqua viva. Fine del prologo. Segue una serie di sequenze aggregate senza evidenti rapporti di causalità, ma come elementi indiziali di un plot parallelo: sull'asse di realtà la protagonista è esposta alle ripetute visioni inspiegabili di un uomo.

Le sequenze del plot 1, si susseguono come tentativi della ragazza di dimenticare l'incidente e il passato. Prende la macchina e cambia città; trova lavoro come organista in una chiesa; affitta un appartamento e conosce un vicino di casa interessato a lei; ma continua a vedere un uomo che la fissa. La visione eccedente, appartiene al plot 2, come sostrato testuale inspiegato e parallelo al livello di realtà. A questo secondo asse, appartengono anche altri eventi che si intrecciano consecutivamente al reale: in alcuni momenti nessuno sente la sua

---

<sup>86</sup> Per un'analisi dello *spazio navigabile* considerato modello testuale nel cinema postmoderno, secondo le tre categorie del *loop*, *hyperlink* e *network*, si rimanda al paragrafo 5.2 del capitolo 1. In particolare, si avrà modo di dimostrare come il film horror presenti una serie di “assestamenti” rispetto alla struttura *hyperlink* valida per il film postmoderno in generale. Per un approfondimento in merito si rimanda al capitolo successivo.

voce nè sembra vederla; si reca in un vecchio magazzino e assiste alla visione di gente che danza; vede se stessa ballare. L'incrocio dei due livelli del plot avviene in questo punto: quando la protagonista vede se stessa accompagnata e portata via da agenti negativi, comprende che appartiene a quel sistema parallelo.

Nella sequenza finale, l'auto dell'incidente è tirata su dall'acqua e ne vengono fuori i cadaveri della protagonista e della sua amica. Il film termina nell'esatto punto dove era iniziato, disegnando un modello discorsivo dalla forma *ellittica*, nel quale il plot prosegue, si interrompe e ricomincia per terminare ancora sul suo prologo. La "variante identitaria" che coincide con la ripetibilità del personaggio principale, nella sua esistenza simultanea nei due livelli del plot, evidenzia il carattere *soggettivo* incline alla struttura navigabile. Da un lato denota l'"espressione personale" delle visioni attribuite alla protagonista – immagini-sogno implicato secondo l'accezione deleuziana – e dall'altro evidenzia l'*esplorabilità* di un sistema testuale che invita lo spettatore a legare i (ed entrare nei) dati informativi, tramite il ricorso a soggettive e semi-soggettive.

L'eccedenza visiva notata in strutture come *Blood Feast* o *Gli Uccelli*, coincide in questo esempio con la creazione di un *gioco simulativo* ben articolato tramite il *reale* e il *visionario*, di fatto reso indiscernibile dalla omogeneità dei due livelli di rappresentazione. La fluidità della composizione, annulla la visione nelle maglie della composizione diegetica e mira a un effetto di "sospensione" più incline alla simulazione immersiva che allo spettacolo eccedente.<sup>87</sup> Oltre alle visioni sporadiche della figura perturbante (l'uomo degli incubi di Mary), la *sospensione* e lo *spostamento* della "mostrazione", viene a designare il carattere di immagini volte a rendere il proprio *vuoto scopico*, il sublime del non-rappresentato/bile come punto di partenza del cinema che tenta di avvicinarsi a un nuovo regime di consapevolezza, come quello del postmoderno.<sup>88</sup>

---

<sup>87</sup> Per una definizione di "simulazione" si rimanda al capitolo 6.2.

<sup>88</sup> Siegbert Praver ha parlato del film nei termini di un'opera influenzata dalle atmosfere espressioniste di *Caligari*, con l'uso di fotografia chiaroscurale e prospettive distorte nelle visioni attribuite alla protagonista: "Qui sopraggiunge un cambiamento di prospettiva: vediamo persone normali che rimorchiano da una baia una macchina, in cui la nostra eroina siede morta al volante. Essa non è affatto sopravvissuta all'incidente: il film ha avuto luogo nella "zone", il limbo fra la vita e la morte. Dietro la struttura del film di Harvey percepiamo non solo "Il gabinetto del dottor Caligari", ma anche una celebre opera letteraria, "Accadde al ponte di Owl Creek", di Ambrose Bierce, tradotta essa stessa in un film, pervaso di impressionante mistero, da Robert Enrico [...]. Gli improvvisi cambiamenti di prospettiva hanno un legame sotterraneo con la scenografia di Caligari [...]". Praver, S., *op. cit.*, p. 220. Il racconto breve citato da Praver, il cui titolo originale è "An Occurrence at Owl Creek Bridge", scritto da Ambrose Bierce, scrittore e giornalista dalla vena caustica e un ricco immaginario fra orrido e grottesco, è la storia degli ultimi momenti di vita di un soldato in procinto di morire impiccato vicino al ponte del titolo. Meno noto dei due più celebri Edgar Allan Poe e Howard P. Lovecraft, la penna di Bierce fu invece forse quella più influente nel delineare l'immaginario visionario di morte privo di redenzione dell'America a cavallo fra i due secoli. Il racconto ispirò il cortometraggio diretto dal francese Robert Enrico, *La Riviere du Hibou* (1962) che riscontrò i favori e diversi premi a Cannes, guadagnando persino un oscar. Tornando a *Carnival of Souls*, in effetti, la dimensione del *sogno-implicato* e della voluta alterazione dei confini tra reale e immaginario, sembra anche tendenza incline alla *fluidità omogenea* della struttura dello "spazio navigabile".

Il segmento conclusivo costituisce elemento importante per i canoni del genere.<sup>89</sup> Non si assiste a una sospensione diegetica, che invade invece il corpus testuale nella sua interezza, bensì all'obliteramento dell'happy end di rito classico in favore di una conclusione totalmente negativa, dovuta alla morte dichiarata della protagonista.<sup>90</sup> Casualità degli eventi, aggregati secondo una composizione omogenea, e conclusione negativa saranno fattori essenziali per il modello testuale che sancirà nuove modalità organizzative dell'orrore contemporaneo.

*Gli invasati* (The Haunting, 1963, di Robert Wise)<sup>91</sup> si presenta anch'esso esempio di aggregazione testuale proto-navigabile: alla presentazione di un gruppo di personaggi positivi, segue l'aggregazione di una serie di eventi che alterna due universi semantici paralleli, l'uno di realtà, l'altro di possessione della casa mai confutata, secondo un percorso testuale *a spirale* e un epilogo risolutivo o sospeso. L'indecidibilità attribuita allo spazio chiuso, rimane tale fino alla fine, nella costruzione di un doppio binario di mondo in grado di appoggiare al tempo stesso asse fantasmagorico e allucinazione collettiva.

Nel primo sintagma il dottor Markway esperto in fenomeni paranormali, decide di affittare una casa infestata per analizzarne le presenze con un gruppo di sensitivi. Il pretesto dis-normativo di partenza, adduce una serie di eventi consecutivi che aggiungono particolari allo *sdoppiamento di mondo*: in ciascuno dei segmenti testuali successivi al prologo – che termina nel momento in cui gli attanti entrano nella casa – ogni componente del gruppo deve confrontarsi con le forze oscure dentro di essa, imbattendosi in varie manifestazioni di potenza sempre prive di una forma determinata (rumori, fenomeni inspiegabili), ed evidenziando l'impossibilità di discernere ciò che accade sul piano di realtà da ciò che avviene su un livello virtuale di "possessione" della casa (o di credenza dei personaggi). Espedienti grafici di muri che si gonfiano, scale a chiocciola che girano vorticosamente e rumori assordanti, ripercorrono simultaneamente le visioni reali o oniriche dei personaggi, non svelandone mai la natura reale o allucinatoria. Il risultato testuale è un'aggregazione di episodi legati in modo *casuale* tramite *links* e alternando due livelli simultanei di testo, che si vedranno conclusi con un episodio tragico – la morte della moglie del dottore – che chiude

---

<sup>89</sup> In realtà, alcuni film diretti da Fritz Lang nel decennio Quaranta avevano già avviato tentativi in direzione di finali lasciati sospesi o del tutto negativi (come accade in *La donna del ritratto* e *La strada scarlatta*).

<sup>90</sup> Il noto escamotage del narratore morto di cui assistiamo agli eventi anche dopo la sua dipartita, ha un antenato celebre nel celebre film di Billy Wilder uscito una decina d'anni prima, *Viale del tramonto* (Sunset Boulevard, 1950), in cui la voce over del protagonista raccontava la sua storia dopo che il pubblico aveva assistito alla sua morte nel sintagma iniziale. In quel caso, però, lo spettatore veniva subito a conoscenza dell'identità del parlante, e anche in virtù di quella grottesca comicità era giocata la negoziazione del film, laddove in *Giostra d'anime*, soltanto il segmento conclusivo mostra la vera sorte della protagonista.

<sup>91</sup> La sceneggiatura è tratta dal noto romanzo di Shirley Jackson "The Haunting of Hill Haunting" (1959). Il regista Robert Wise aveva a lungo lavorato con il produttore Val Lewton, dirigendo per lui un paio di pellicole dell'orrore, *Il giardino delle streghe* (The Curse of the Cat People, 1944) e *La iena – L'uomo di mezzanotte* (The Body Snatcher, 1945). Lo stile atmosferico e pervasivo resta comunque evidentemente debitore della linea tematica e grafica peculiare dei film horror RKO degli anni Quaranta.

questa struttura labirintica. Uno spazio “aggregato” e al tempo stesso “continuo” (uniforme), di linee testuali distinte ma unite da più punti di contatto, sarà un modello essenziale nell’inversione testuale in direzione postmoderna. Punto di vista prioritario nel riportare l’esperienza di *orrore* è quello del personaggio di Eleonor la quale assume in sé occhio e azione simulativa dello spettatore, costretto in tal modo a “entrare” nella diegesi e a gestire contemporaneamente i rapporti con gli altri attanti. Ma l’accurato uso del “suono” è senza dubbio lo strumento più suggestivo nel tentativo di dare forma e senso all’irrapresentabile. Secondo quanto nota Pam Keesey:

Wise continues to build the tension between characters and for the viewer with his use of dissonance. The foursome, having finished dinner, are relaxing in the parlor. Luke and Theo are playing a “friendly” game of Gin when Luke’s outburst startles Eleonor. Wise’s use of the multilayered soundtrack in these scenes – all four characters speaking at once and in agitated tones of voice – builds the tension even further, leaving us somewhat startled at the silence following Eleonor’s scream. Wise’s mastery of sound – a skill honed over years as a sound editor – is at work throughout the whole of the film, but there are few scenes where it is more apparent than the scene which takes place the first night. [...] The monster of Hill House [...] – is never brought to light. The complex interplay of personality and experience, of light and sound, of circumstance and setting – these are the monsters of Hill House. It is a feeling of horror that the viewer carries away from his film, a heightened awareness of the feeling of being watched, of unexplained sounds, of faces in the patterns of the wall, all experiences we ourselves have had and fears each one of us has confronted at one time or another.<sup>92</sup>

Wise costruisce un impianto testuale non centrato eminentemente sull’iterazione di fattori eccedenti la visione, ma calcolato su elementi diegetici che nascondono il livello di realtà e di finzione degli eventi orrorifici. Il percorso di svelamento dell’orrore è continuamente rimandato alla sequenza successiva, dilatando l’effetto suspense che mai s’incarna in un singolo oggetto, bensì investe varie componenti simultaneamente, anche le sonorità inspiegabili e assordanti che provengono dalla casa e i P.O.V.<sup>93</sup> spiazzanti degli attanti stessi. Le sequenze del testo vengono associate secondo un percorso consecutivo (metonimico/per contatto) in cui i sintagmi spaziali si alternano disegnando un tragitto a spirale. La forma labirintica così ottenuta si protrarrà fino all’evento conclusivo che verrà a chiudere il percorso.

---

<sup>92</sup> Keesey, Pam, “*The Haunting* and the Power of Suggestion: Why Robert Wise’s Film Continues to “Deliver the Goods” to Modern Audiences?”, in Silver, Alain, Ursini, James, (ed. by), *Horror Film Reader*, cit., pp. 312, 315.

<sup>93</sup> P.O.V. sta per Point-of-View, riferito alla camera o a un personaggio che incarna il suo sguardo.



Il vecchio orrore di Lewton, ben noto a Wise, si vede aggiornato con una concatenazione narrativa randomizzata, un finale tragico ma ancora indecidibile e l'elaborazione di una sorta di "slittamento di mondo" che non rifugge da effetti immersivi e variamente simulativi.<sup>94</sup>

Anche *Il corridoio della paura* (Shock Corridor, 1963, di Samuel Fuller) può considerarsi modello proto-postmoderno nel cambio di paradigma orrorifico verso la struttura navigabile. A metà tra thriller e indagine psicologica, il film si rivela un'immersione nella follia spiegata attraverso strumenti specifici del linguaggio orrorifico. Nella sequenza iniziale un giornalista, nel tentativo di ottenere il Pulitzer, si finge pazzo per farsi internare in un manicomio e trovare l'assassino di un ricoverato. Dal momento in cui il protagonista entra in ospedale – causa iniziale e disequilibrio normativo – inizia per lui un viaggio a episodi che, invece che chiarire il senso degli accadimenti, ne offusca il discernimento dal piano di realtà. La serie di indizi che il plot associa consecutivamente apre alla devianza dei vari ospiti dell'ospedale: il nero Trent convinto di essere un membro bianco del Ku Klux Klan, il prof. Bodom ex nobel per la fisica ridotto a parlare da solo, saranno coinvolti in una rissa collettiva di cui il finto paziente farà le spese. Questi sintagmi intervengono a costituire i *links* testuali dello spazio narrativo complessivo, cui si sovrappongono le immagini-sogno implicato<sup>95</sup> del protagonista che inizia a confondere piano finzionale e piano di realtà. Il nucleo orrorifico del film risulta disperso nelle maglie della sua navigabilità percorribile. Il punto di vista è quello del protagonista che perde progressivamente lucidità mentre l'ambiente circostante tenta di risucchiarlo nell'assenza di controllo: per questa ragione, l'agente orrorifico diviene questione di *ambiente* spaziale chiuso (il luogo fisico del manicomio) e di "incoerenza irrazionale" come comun denominatore nel comportamento dei pazienti. Non è dunque il paradigma raziocinante a desautorare l'assassino e l'illogicità degli altri attanti, ma la follia stessa, negazione di quel paradigma incontrovertibile, a corrompere il protagonista ridotto alla condizione mentale dei suoi colleghi. L'effetto simulativo viene giocato interamente sull'asse lucidità/verità-allucinazione/finzione cui è sottoposto il personaggio principale.<sup>96</sup>

Anche *Dementia 13* (Id., 1963, di Francis Ford Coppola), uscito lo stesso anno, è caratterizzato da elementi testuali sintomatici rispetto ai mutati modelli di

---

<sup>94</sup> Worland sottolinea l'interazione delle componenti testuali nel film di Wise nei termini di *suggestione atmosferica*, più simile a un "mood" immersivo. A proposito di *The Haunting* infatti scrive: "Directed by Val Lewton alumnus Robert Wise, *The Haunting* was one of the last suggestive horror films that depended on careful construction of foreboding mood rather than bloody, violent shocks, attractions the big studios were not quite ready to provide". Worland, R., *op. cit.*, p. 90.

<sup>95</sup> Abbreviando, l'immagine "sogno-implicato" secondo Deleuze implicherebbe quella immagine onirica o allucinatoria che non appartiene distintamente a nessun personaggio, con l'effetto di sfaldare i confini tra realtà e immaginario-virtuale. Per una definizione più dettagliata si rimanda al capitolo 1, paragrafo 6.3, .

<sup>96</sup> Praver cita *Il corridoio della paura*, come già *Carnival of Souls*, in qualità di film debitore di atmosfere e stile espressionistici, fondendo il proprio stile col cinismo impassibile dei noirs anni Quaranta. Cfr. Praver, S., *op. cit.*, pp. 222 e seguenti.

orrore *classico*. In primo luogo, seguendo l'esempio di *Psycho*, il personaggio femminile con cui si identifica la mdp e lo spettatore, viene ucciso dopo i primi 40 minuti di pellicola, continuando una convenzione che sarà ripresa dallo slasher più di un decennio dopo. Perpetrando il modello dell'omicida sconosciuto che uccide chiunque si avvicini al corpo di una bambina morta, il percorso testuale del film aggrega episodi eccedenti a sporadiche visioni orrifiche – una testa mozzata, il corpo della prima vittima scarnificato – costruiti come un labirinto unicursal<sup>97</sup> il cui sbocco conclusivo coincide con la confessione-svelamento dell'assassino. Anche in questo caso, l'identità di costui è quella insospettabile di un membro della famiglia, le cui ragioni ci vengono suggerite solo dal flashback finale che rivela la sua responsabilità nella morte della bambina. Un modello discorsivo non lineare che conduce tuttavia a un ristabilimento normativo intento a dare spiegazione “razionale” alla sequenza di eventi disnormativi (e in questo, avvicinandosi a una struttura vicina ancora al classico).

Se *Psycho* e *Peeping Tom*, possono considerarsi modelli ancora *classici* ma innovatori nel dar vita a sistemi formali che violano alcune convenzioni testuali del genere, *The Birds*, *Blood*, *Carnival* e *Shock Corridor*, sono invece reputabili modelli proto-postmoderni nella realizzazione di strutture aggregative orientate alla perdita dei legami causali, alla frammentazione e alla continuità della struttura episodica, alla sovversione delle consuetudini al finale conchiuso e alla costruzione di mondi virtuali navigabili.

---

<sup>97</sup> Il labirinto unicursal è quello che ha soltanto una soluzione. Per una definizione più approfondita della tipologia di *labirinti* si rimanda al primo capitolo, paragrafo 6. 2.

## **CAP. III: ELEMENTI POSTMODERNI**

### **NELL'HORROR AMERICANO CONTEMPORANEO**

“...Contemporary horror can and has been identified as the more general cultural conditions of our age: its “crisis of bourgeois patriarchy” ...; its narcissism, postmodernism, and sense of apocalyptic; and its attitude toward technology, death and childhood”

Gregory Waller, *American Horrors*

## **1. VISIONE E ORRORE POSTMODERNO**

### **1.1. 1968. L'occhio che “eccede”. *Iper-visione, Intra-visione***

Come osserva Fredric Jameson<sup>1</sup>, il decennio Sessanta può ritenersi momento transizionale nella conversione paradigmatica al postmoderno. Gli accadimenti di quegli anni fecero discutere in particolare del Sessantotto come di una data topica, suggellandone il portato ideologico e sociale. Episodi di violenza politica, repressione governativa, movimenti sociali e studenteschi in tutto l'occidente industrializzato ma non solo, stabilirono in quel momento preciso le coordinate di un mutamento radicale nel sistema accademico e culturale, come negli assetti del potere e della politica internazionale.<sup>2</sup> Non si tratta di un caso,

---

<sup>1</sup> Jameson, Fredric, “Postmodernism and Consumer Society”, in Foster, Hal (ed. by), *The Anti-aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Bay Press, Port Townsend (Washington) 1983, pp. 111–125.

<sup>2</sup> L'anno in corso, il 2008, vede ricorrere il primo quarantennale degli eventi che accaddero e segnarono il 1968. Giornali, edizioni speciali, documenti inediti, e numerose pubblicazioni ad opera di storici, storiografi, giornalisti e critici, denotano la ferrea volontà di elaborare in modo sistematico il punto della situazione dall'alto – e dalla comodità – di una prospettiva col “senno di poi”. Di seguito si riporta un passo rilevante, pubblicato sul quotidiano *La Repubblica*, in cui Todd Gitlin descrive sinteticamente quell'anno negli Stati Uniti dagli occhi di un americano che lo ha vissuto: “Trecentosessantacinque giorni di assoluta intensità. Lo ricordo così, il 1968, un anno in cui convergono e precipitano decenni di fatti e tensioni. È l'anno dell'offensiva del Têt, del massacro di My Lai, della candidatura di Eugene McCarthy, della rivolta della Columbia, degli assassini di Robert Kennedy e di Martin Luther King, dei disordini alla Convention democratica di Chicago, della protesta di Miss America ad Atlantic City e dell'elezione di Richard Nixon. Sarebbe però un errore guardare a quell'anno come puro spettacolo, come un seguito di choc improvvisi che travolsero la nazione. Il 1968 deve essere inserito in un processo di più lunga durata. [...] Con il '68 entrano così in collisione forze che si erano sviluppate per decenni. Il '68 è un momento di rottura di equilibri e tensioni a lungo covate. Per certi versi, io lo vedo anche come il prodotto del movimento per i diritti civili degli afro-americani degli anni precedenti. È lì, in quella coalizione, che cresce anche la convinzione che l'azione sociale può vivere al di fuori dei canali istituzionali stabiliti. Questa percezione si generalizzò in seguito nei movimenti contro la guerra, per le donne, per i diritti degli omosessuali. [...] Tutto ciò che aveva un sia pur vago sentore di *establishment* venne condannato. Gli standard intellettuali furono combattuti come

dunque, se i primi francesi a occuparsi del fenomeno postmodernista, Jean Baudrillard e Jean-François Lyotard, vedevano nelle ambiguità di questo anno turbolento i solidi presupposti per l'inversione dal modernismo,<sup>3</sup> specularmente

---

elitarismo, le leggi come strumento di oppressione, le istituzioni come prigioni. Ma ciò fa parte della complessità della storia, della sua irriducibilità a formule e schemi. Nel 1968 la fede nell'azione sociale del movimento per i diritti civili e lo spirito di avventura intellettuale si intrecciarono a un senso di gioia e di disperata reazione alla guerra, al suprematismo bianco, all'obbedienza supina, al materialismo. Il risultato fu un ammutinamento generale, una liberazione che travolse l'ordine costituito". Gitlin, Todd, "L'America che sognava la pace e i nuovi diritti", «La Repubblica», Numero 27, Anno 33 (venerdì 1 febbraio 2008), p. 34. Per un approfondimento dei fatti inerenti al 1968 in una prospettiva storico-critica, si rimanda ai testi: De Bernardi, Alberto, Flores, Marcello, *Il Sessantotto*, Il Mulino, Bologna 1998; Kurlansky, Mark, *1968. The Year that Rocked the World*, Ballantine, New York 2004; trad. it. *1968. L'anno che ha fatto saltare il mondo*, Mondadori, Milano 2004; Ortoleva, Peppino, *Saggio sui movimenti del 1968 in Europa e in America*, Editori riuniti, Roma 1988. Si segnala anche il numero 1 del mensile «L'Europeo», (febbraio 2008, anno VII) interamente dedicato al '68, e intitolato indicativamente, "1968. Un anno dai mille volti".

<sup>3</sup> Mentre Jean-François Lyotard identifica il periodo con l'imposizione di un paradigma di "performatività" alla cultura, Jean Baudrillard in modo simile fa risalire a quel momento l'inizio dell'"illusione della produzione" e il passaggio dal simulacro di riproducibilità della sovrastruttura e quello delle (infra)strutture stesse: "[...] il lavoro è sempre meno una forza produttiva e sempre più un *prodotto*. Questo aspetto non è il meno caratteristico della mutazione attuale del sistema del capitale, della rivoluzione mediante la quale esso passa dallo stadio specifico della produzione a quello della riproduzione. Ha sempre meno bisogno di forza-lavoro per funzionare e allargarsi, e si esige che esso fornisca, che esso "produca" sempre più lavoro. [...] Al giorno d'oggi, in cui i prodotti, *tutti* i prodotti e lo stesso lavoro, sono al di là dell'utile e dell'inutile, non c'è più lavoro produttivo, c'è soltanto lavoro *riproduttivo*. Nello stesso modo, non ci sono più consumi "produttivi" né consumi "improduttivi": ci sono soltanto consumi *riproduttivi*. [...] Ciò che è riprodotto nel sistema attuale è il capitale nella sua definizione più rigorosa: come forma del rapporto sociale, e non nell'accezione volgare, come denaro, profitto e sistema economico. Si è sempre intesa la riproduzione come riproduzione "allargata" del modo di produzione, e determinata da quest'ultimo. Mentre sarebbe necessario concepire il modo di produzione come modalità (e non la sola) del *modo di riproduzione*. [...] La prima onda d'urto di questo passaggio dalla produzione alla pura e semplice riproduzione è stata il Maggio '68. Essa ha toccato dapprima l'università, e in primo luogo le facoltà di scienze umane, perché qui è diventato più evidente (pur senza una chiara coscienza "politica") che *non vi si produceva più nulla*, e che non si faceva più che riprodurre (degli insegnanti, della scienza e della cultura, essi stessi fattori di riproduzione del sistema generale). È questo, vissuto come inutilità totale, irresponsabilità [...], relegazione, che ha fomentato il movimento studentesco del '68 (e non la mancanza di sbocchi: di sbocchi ve ne sono sempre stati molti *nella riproduzione*: ciò che non esiste più sono luoghi, spazi in cui si *produca* veramente qualcosa). Quest'onda d'urto corre sempre. [...] Se questo processo ha dapprima toccato i settori della cultura, della scienza, della giustizia, della famiglia – cioè i settori cosiddetti "sovrastrutturali" è chiaro che ora colpisce progressivamente tutto il settore cosiddetto "infrastrutturale": una nuova generazione di scioperi dopo il '68 – parziali, selvaggi, episodici: poco importa – testimonia non più della "lotta di classe" d'un proletariato assegnato alla produzione, ma della rivolta di coloro che, nelle stesse fabbriche, sono assegnati alla riproduzione. [...] Il Maggio '68 ha segnato la tappa decisiva in questa *naturalizzazione dell'economia politica*. Poiché il terremoto del Maggio '68 ha scosso il sistema nelle profondità della sua organizzazione simbolica, ha reso urgente, vitale, il passaggio dalle ideologie "sovrastrutturali" (moralì, culturali, ecc.) a una ideologizzazione della stessa infrastruttura. Il capitale, ufficializzando il discorso della sua contestazione, comincia a raddoppiare il suo potere dietro questa legalizzazione dell'economico e del politico. È l'economia politica che ha turato la falla del '68, l'economia politica *marxista*, così come i sindacati e i partiti di sinistra hanno "negoziato" la crisi sul campo. Il referente nascosto dell'economia e della politica non è quindi stato dissotterrato che per salvare una situazione catastrofica, e continua ora a essere diffuso, generalizzato, disperatamente riprodotto *perché la situazione catastrofica aperta dal Maggio '68 non è terminata*". Baudrillard, Jean, *L'Échange symbolique et la mort*, Éditions Gallimard, Paris 1976; trad. it., *Lo scambio simbolico e la morte* [1979], Feltrinelli, Milano 1992, pp. 42, 43–44, 49, ultimi corsivi miei.

alla riflessione jamesoniana che valutava l'intero periodo decisivo per gli sconvolgimenti del sistema "dominante".

Anche l'impero hollywoodiano subisce in questi anni non pochi attacchi alla sua tradizionale stabilità.<sup>4</sup> Questo quanto scrive Robert B. Ray sulla percezione di un netto mutamento strutturale del cinema americano e della critica rivolta ad esso, a cavallo tra i due decenni:

In 1968, MEMBERS of the National Society of Film Critics responded to a series of questions "designed to shed light on a few of the most important issues currently confronting both film-makers and critics". Among the questions were the following:

2. Are we standing on the brink of a radically different film age?...

3. What of the American commercial movie? Can it go on as it is? If not, how much restructuring – and of what sort specifically – will be required artistically and economically if it is to remain a significant force on the world film scene?

[...] In 1967, Hollywood had produced *Bonnie and Clyde* and *The Graduate*, films that, as Robert Sklar put it, not only "brought movies once again to the center of national attention", but also appeared to be genuinely different from their predecessors. *Bonnie and Clyde* in particular became what Sklar called "a cultural phenomenon"; more importantly, its appeal derived from its ostensible break with Classic Hollywood Cinema.<sup>5</sup>

Come osserva Ray, film come *Gangster Story* (*Bonnie and Clyde*, 1967 di Arthur Penn) e *Il laureato* (*The Graduate*, 1967, di Mike Nichols), confermavano il ruolo cardine del biennio '67-'68 nel cambiamento produttivo e testuale dal sistema classico hollywoodiano.<sup>6</sup> L'industria cinematografica deve rinnovarsi in seguito a un grave momento di recessione, attirando nuove leve registiche e volti sconosciuti nel tentativo di ricomporre pochi titoli per grandi budget, e ponendo le basi per quella che diverrà la nota formula *blockbuster*.<sup>7</sup>

---

Baudrillard evidentemente considera la precisa data del 1968 come l'inizio di un'era segnata dalla "reversibilità" delle dicotomie, l'era della *simulazione* e della *riproduzione* che dalla sovrastruttura culturale si è estesa alla merce-lavoro e a ogni ambito del reale. Anche da un punto di vista cinematografico, tutto il decennio Sessanta ha prodotto opere indicative di un cambiamento strutturale e semantico fondamentale nella rappresentazione della società e dei nuovi orrori legati ad essa.

<sup>4</sup> Un panorama generale ma esplicativo dei cambiamenti di assetto economico-produttivo nell'industria hollywoodiana tra anni Sessanta e Settanta è presente in questo studio al paragrafo 3.1.

<sup>5</sup> Ray, Robert B., *A Certain Tendency of the Hollywood Cinema, 1930-1980*, Princeton University Press, Princeton New Jersey 1985, p. 247. Il testo di Robert Sklar è quello già menzionato, *Movie-made America. A Cultural History of American Movies*, Vintage Books, New York 1975; trad. it. *Cinemamerica. Una storia sociale del cinema americano*, Feltrinelli, Milano 1982.

<sup>6</sup> Cfr. Corsini, Gianfranco, "Dagli anni '60 agli anni '70", in, *Hollywood 1969-1979. Cinema, cultura, società*, (a cura dell'Ufficio documentazione), Marsilio Editore, Venezia 1979, pp. 19-34.

<sup>7</sup> Cfr. Bordwell, D., Thompson, K., *Film History: An Introduction*, McGraw-Hill Inc, New York 1994; trad. it. *Storia del cinema e dei film. Dal dopoguerra a oggi*, Volume secondo, (trad. di Alberto Farina e Antonella Rocchi), Editrice Il Castoro, Milano 1998, pp. 384-406.

Si era già notato come la costante di *eccesso* caratterizzasse il film postmoderno a livello di *forma* (frammentandone la classica struttura narrativa), *contenuto* (tramite “eccedenze” semantiche come violenza ed erotismo), e *fruizione* (orientandosi verso tipologie di consumo circolare, sempre dal lato dello spettatore). La recessione e la prolificità dei contenuti esposti a censura, oltre all’ingerenza del medium televisivo, sono fattori che svolgono in questo passaggio un ruolo trainante nel decretare l’inversione a forme “eccentriche” del film, agevolando la tensione verso caratteri ricorrenti nel cinema postmoderno.

I *contenuti eccedenti* costituiscono il primo e più importante fattore differenziale dal piccolo schermo. Mentre autori come Robert Altman e Sam Peckinpah<sup>8</sup> ricevono via libera ai plot cruenti e al cinismo di personaggi dissoluti, autori quali Peter Bogdanovich e Arthur Penn ricompongono le speranze di guadagno degli studios attraverso film spettacolari e giovanilisti, come gli *youth movies* confermano.<sup>9</sup>

Il 1968 si profila data essenziale al mutamento verso il film postmoderno: la Motion Picture Association of America (MPAA) istituisce un proprio codice di auto-regolamentazione in risposta al tentativo di ridimensionare il ruolo della censura nei media e diversificare i contenuti di cinema e televisione.<sup>10</sup> Il “Rating Administration” (C.A.R.A.)<sup>11</sup> sanciva un sistema di valutazione tramite lettere dell’alfabeto, classificando il film secondo la categoria di pubblico cui era concessa e consigliata la visione. “G” per “General Audience” ed “M” per “Mature”, distinguevano pellicole godibili dai più con le lettere “R” di “Restricted”, opere dai contenuti borderline con sesso e violenza – il film horror

---

<sup>8</sup> Per un riesame del lavoro di Sam Peckinpah e di alcune pellicole fondamentali del periodo, come *Il mucchio selvaggio* (*The Wild Bunch*, 1969, di Sam Peckinpah), *Easy Rider* (Id., 1969, di Dennis Hopper), *Alice’s Restaurant* (Id., 1969, di Arthur Penn) e svariati altri, cfr. La Polla, Franco, “Poetiche della violenza”, in Id., *Il nuovo cinema americano 1967-1975*, Nuova ed., Lindau, Torino 1996, pp. 27–86. Le basi del concetto di *violenza*, carattere costante in buona parte delle opere del periodo, costituiranno, secondo lo storico, le fondamenta essenziali per gli sviluppi di violenza “iperreale” nel cinema americano contemporaneo.

<sup>9</sup> Seguendo ancora quanto osserva Franco La Polla “Lo *youth movie*, il film che si rivolge a un pubblico giovanile e che è quasi sempre incentrato su personaggi non più vecchi del suo pubblico, si pone [...] in senso critico nei confronti di istituzioni che, almeno dall’assassinio del primo Kennedy in poi, hanno perso la loro credibilità anche davanti agli occhi del cittadino medio, rimettendo in discussione tutte quelle certezze che proprio il cinema degli anni d’oro aveva propagandato ed esaltato. Naturalmente con *youth movie* non si intende soltanto un cinema che si occupa prevalentemente della gioventù americana contemporanea, sia essa rappresentata dagli *outsiders* di *Easy Rider* o dal più borghese protagonista di *Il laureato*. Accanto ai ribelli universitari [...] si pongono infatti altri e più mediati interpreti del disagio e delle problematiche dell’America contemporanea. Alludiamo in particolare ai cosiddetti «generi» del cinema americano [...] nei quali è facilmente leggibile un’ulteriore esemplificazione dello sfasamento sociale di larga parte dell’America odierna. Così, generi come il film gangster e il poliziesco, il western e persino la fantascienza non si porranno più, nelle intenzioni, come portatori di un’ideologia che pur sotto varie forme era leggibile in modo sempre identico al di là delle differenze esteriori, ma saranno espressione della crisi nel momento stesso in cui mostreranno il tentativo di rinnovamento cinematografico di cui si faranno carico”. Ivi, pp. 20, 21.

<sup>10</sup> Per una breve storia delle applicazioni censorie e relative conseguenze per il film horror in America, si rimanda al capitolo 2.

<sup>11</sup> Letteralmente la sigla: Code And Rating Administration.

vi era generalmente compreso – e “X”, che indicava il preciso divieto a un pubblico di età inferiore ai diciassette anni.<sup>12</sup> Il varo del sistema può considerarsi il punto di non ritorno per la rappresentazione di contenuti *eccedenti*, e un nuovo inizio non per singoli generi, ma per il cinema come medium, deciso a esprimere una contemporaneità non più assimilabile al passato, denuncia e contestazione politica, trasgressione dei confini ed emancipazione dal sistema *classico* di rappresentazione.<sup>13</sup>

The Production Code touched on every possible area: violence, sex, crime, vulgarity, obscenity, profanity, provocative costuming, suggestive dancing, religion. But the main focus was, as always, on sex and violence. [...] Many of its principles were even adopted worldwide. But by the late sixties, the Code had about run its course. With the 1968 release of Roger Vadim's *Barbarella*, which had been granted a Code seal of approval it's being loaded with explicit sexual content as well as scenes of Vadim's then wife, Jane Fonda, romping about in the nude, the Code finally bit the dust and was soon replaced by our present rating system of G, PG, R and X. [...] Morally ambiguous (to some anyway) and graphically violent, *Bonnie and Clyde* was a tremendous box-office smash. [...] Sam Peckinpah's *The Wild Bunch* (1969), released after the Code had been abolished, sorely tested the new classification system [...]. Together, these two watershed American movies broke the ground that made it possible for the splatter movies and today not just to be made, but, more importantly, to earn widespread release and acceptance in the industry, to become *legitimate cinema*, unlike, say, the exploitation films of gore master Herschell Gordon Lewis, which the industry has

---

<sup>12</sup> Secondo Bordwell e Thompson il sistema *Rating* entrato in vigore nel '68 fu ulteriormente aggiornato poco tempo dopo con l'allargamento delle fasce di pubblico consentite: “Molti film successivi riuscirono a spingere oltre i criteri di accettabilità, fino alla revisione del sistema di valutazione che alzava l'età per i film “R” e “X” e sostituiva la categoria “M” con “PG” (i film per i quali era consigliato l'accompagnamento dei genitori). [...] Negli anni Ottanta i film delle major continuarono a includere sesso e violenza. Quando anche autori solitamente orientati verso il pubblico delle famiglie sperimentarono temi più orrifici in *Gremlins* (Id., di Joe Dante, 1984) e *Indiana Jones e il tempio maledetto* (Indiana Jones and the Temple of Doom, di Steven Spielberg, 1984), il sistema di valutazione MPAA fu revisionato e venne inserita la categoria 'PG-13'.” Bordwell, D., Thompson, K., *Storia del cinema ...* (vol. 2), cit., pp. 384, 393.

<sup>13</sup> Thomas Elsaesser e Warren Buckland sostengono il motivo iconico di *eccedenza*, nei termini di orrore, rappresentazione della morte e sesso esplicito, quale ulteriore ragione di rottura tra il paradigma *classico* e ciò che definiscono *post-classico*. Scrivono infatti che: “Advocates of a ‘post-classical’ break would add that it is special effects, new sound design, and the bodily sensations of the theme park and roller coaster ride which most clearly typify the aesthetics of New Hollywood, and that horror, violent death and explicit sex have migrated from the B-movie (and pornography) margin to the mainstream centre. Together, these sensory stimuli and thematic preoccupations have changed the way films are designed and visualized, with the result that they are differently interpreted (or used) by audiences”. Elsaesser, Thomas, Buckland, Warren, *Studying Contemporary American Film: a Guide to Movie Analysis*, Oxford University Press, New York 2002, p. 29.

never embraced as legitimate and which have seldom gotten decent bookings.<sup>14</sup>

Nei termini di John McCarty, l'atto di "legittimazione" cinematografica della violenza risalirebbe alla prima generazione di film in grado di disinnescare il meccanismo del Code. Contenuti "eccedenti la norma" favorirebbero anche strutture testuali "alterate" rispetto ai modelli convenzionali, concentrandosi più su elementi spettacolari che narrativi.<sup>15</sup>

Prodotti tutti nel 1968, *Night of the Living Dead*, *The Wizard of Gore*, *Rosemary's Baby* e *Targets* possono ritenersi i modelli strutturali del nuovo horror, esempi di film definibili postmoderni e di un genere mutuato nelle forme e strategie.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> McCarty, John, *Splatter Movies. Breaking the Last Taboo: A Critical Survey of the Widely Demented Sub-Genre of the Horror Film That is Changing the Face of Film Realism Forever*, FantoCo Enterprises, Albany, N. Y. 1981, pp.14, 15.

<sup>15</sup> Seguendo ancora Elsaesser e Buckland sul cinema "post-classico": "'Spectacle' in this context would connote that such movies are 'experienced' rather than watched, that they offer a fantasy space to 'inhabit', rather than opening a window onto reality. The emphasis on sense impact and emotional contact makes it easy to think that story-telling no longer mattered in the way it used to during the period of the so-called classical style." Elsaesser, T., Buckland, W., *op. cit.*, p. 29. L'enfasi sullo spettacolo della violenza (e dei contenuti "eccedenti") consentirebbe al film di soffermarsi più sugli aspetti non-narrativi della "mostrazione", che su elementi discorsivi del racconto in senso stretto.

<sup>16</sup> Isabel Cristina Pinedo considera *horror postmoderno* ogni film di genere prodotto dal 1968 in avanti: "I will argue that the contemporary horror genre, i.e., those horror films produced since about 1968, can be characterized as postmodern. [...] For my purposes, the postmodern world is an unstable one in which traditional (dichotomous) categories break down, boundaries blur, institutions fall into question, Enlightenment narratives collapse, the inevitability of progress crumbles, and the master status of the universal (*read* male, white, monied, heterosexual) subject deteriorates. Consensus in the possibility of mastery is lost, universalizing grand theory is discredited, and the stable, unified, coherent self acquires the status of a fiction. Although the political valence of postmodernism is subject to debate, there is much to be said for the progressive potential of this paradigm shift. Clearly, the term *postmodernism* acknowledges a shift from modernism, one not clearly defined and unable to stand as a separate term. But this cultural transformation was not ushered in by an apocalyptic ending or a clean break. It was and continues to be a matter of uneven development, where, to heed a warning issued by postmodernists, development cannot be conflated with progress. Insofar as we can conceptualize this cultural transformation as a break, it might be more fruitful to speak of it as a stress break, not the result of an originary traumatic event but the cumulative outcome of repetitive historical stresses including the Holocaust, Hiroshima, the Cold War, Vietnam, the anti-war movement, and the various liberation movements associated with the sixties: civil rights, black power, feminism, and gay liberation. Indeed, the impetus to situate postmodernism as a sixties or post-sixties phenomenon lies in the celebrated (or scorned) association of that period with cultural contradictions and resistance to authority that figure so prominently in discussions of the postmodern today". Pinedo, Isabel C., *Recreational Terror: Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*, State University of New York Press, Albany, N.Y. 1997, pp. 11-12. Secondo Pinedo il paradigma culturale del postmoderno, frutto di una serie cumulativa di eventi storici, risulta incarnato nel film horror a partire dal 1968, anno in cui i modelli filmici evidenziano caratteri affini al fenomeno: sfaldamento di categorie dicotomiche e istituzioni consolidate, collasso della classica struttura narrativa e della sua evoluzione come progressione coerente di eventi, scissione e deterioramento del soggetto unitario. Buona parte della produzione orrorifica statunitense da quella data in poi tenderebbe a manifestare ognuno dei caratteri evidenziati, configurandosi quindi come "genere postmoderno" nella sua totalità. Il presente studio si allinea a questa storicizzazione (esamina



Il paradigma morfologico di *eccedenza* – fluttuazione al limite di un sistema normativo – può incarnarsi nell’ostentazione riproducibile di contenuti “eccessivi” quali *orrore* e *sessualità*, evidente nel film horror, ma anche nella delineazione di un modello “eccentrico” di visione mediatica.

Se la *visione moderna* governava e ordinava il mondo esclusivamente attraverso il suo unico esercizio epistemico, l’immagine del postmoderno – e di un genere che fa di quella visione il proprio “specifico” filmico – spinge *oltre* se stessa, *oltre* il classico politically correct e *oltre* il suo riscontro realistico.

L’*iper-visione* mass-mediatica può configurarsi il bisogno legittimato dal cinema di varcare il limite, come ricordava Calabrese, attraversare un *già visto* che può dirsi superato solo grazie a un complice istituzionale, il borghese *cattivo gusto*, il *gratuito* e il *dettaglio* irriverente. Il guardare chi guarda e uccide, ovvero il doppio movimento dell’occhio, risponderebbe al tentativo di potenziare un paradigma di visione già problematico e incline alla mutazione.

Il cinema postmoderno, come molti hanno notato, mostrerebbe un’*eccedenza liminale* dello *sguardo*, denunciando una nuova impossibilità alla visione per un medium che aveva preteso, col solo potere dell’occhio, di raccontare l’unica verità possibile. Chi come Gianni Canova ha parlato di “crisi del visibile” nel film contemporaneo, lo ha anche descritto nei termini di un cinema che “tematizza la non visibilità. Che racconta di mondi che non sa visualizzare.”<sup>17</sup> Altri come Cristina degli Esposti, vi notano l’essenzialità dello sguardo e del suo oggetto come il prodotto dell’interazione tra film e computer: “Computer graphics, the multimedial hypertextuality of the CD-ROM, computer memory, and imaging are now able to exceed human memory. [...] Unlike the effects of the great stories (Lyotard 1979) of the pre-postmodern period, the *very act of looking* – from both sides of the screen – has become a central theme of postmodern films.”<sup>18</sup>

Il film horror postmoderno, sembra da un lato tematizzare il problema della visione moltiplicandola sul corpo fisico. La quantità in eccesso di immagini cruente e orrifiche ai danni del corpo, mostrerebbe infatti una *visione potenziata* nel desiderio pervertito di superarsi. Una tendenza all’eccesso, definibile appunto come *iper-visione* che, nell’atto stesso della sua *moltiplicazione*, viene a perdere il proprio valore ontologico annientando ogni senso possibile. Jean Baudrillard descrive l’eccesso di reale e veduto come misura obbligata nella disamina dei mass-media contemporanei e dello statuto comunicazionale nella sua totalità. Il termine esatto è ancora *oscenità* – il citato “cattivo gusto” del divieto a rappresentare – definibile come l’“oscenità della comunicazione”:

---

opere dal 1968 in avanti), pur non vincolando le forme e le strategie del film postmoderno a un momento storico preciso bensì ai singoli testi che ne presentano i caratteri.

<sup>17</sup> Canova, Gianni, *L’alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000, p. 48.

<sup>18</sup> Degli Esposti, Cristina (ed. by), *Postmodernism in the Cinema*, Berghahn Books, New York, Oxford 1998, p. 5.

L'oscenità prende tutti i volti della modernità. Siamo abituati a vederla prima di tutto nella perpetrazione del sesso, ma si estende a tutto ciò che può essere perpetrato nel visibile – diventa la perpetrazione del visibile stesso. Prostituzione omicida del visibile – assassinio iperreale, come certi film “veridici” in Sud America e in altri posti, nei quali le violenze sadiche sullo schermo si perpetuano realmente durante le riprese, sino al morte...Insolita eccezione? Forse, ma non è detto, perchè è perfettamente conseguente con quello stesso fantasma della restituzione integrale del reale, con quella stessa esigenza del sempre-più-reale, della resurrezione del dettaglio e del come-se-ci-fosse, che sono caratteristici della pornografia, ma anche del rétro nel registro del passato, e della “resa” e del “vissuto” in quello della vita tout court. [...] Si tratta allora, letteralmente, di una esazione: si spingono le cose nel reale, le si significa a forza. Ma forse le cose non sono mai di per se stesse “vere”, se non al prezzo di esser poste sotto una luce troppo cruda, con un indice di fedeltà troppo forte. È in questo modo che tutto il reale è passato nell'iperrealtà pornografica, [...] che tutta la lieve musica del senso è passata nella stereofonia dei segnali che ci assordano. La pornografia della morte degli studi americani non è, quindi, soltanto un nuovo genere cinematografico, è tutta la violenza iperreale della nostra quotidianità.<sup>19</sup>

La prossimità spiazzante della cosa vista nei dettagli della sua carnalità, tra ferita sanguinolenta e arto spezzato, o semplice atto sessuale denudato nella sua prorompente privata, annulla le distanze dall'oggetto, ma lo svuota anche di quell'aura consacrata al significato che ancora ne sanciva lo spazio veridico sul mondo. La riproduzione del reale viene a sovrapporsi al reale stesso, generando un doppio che non è più contraffazione, o variazione differente, bensì è l'identico (simulacro) svuotato del suo contesto, privo del suo “perché”. Una visione *iper-*. Diviene piuttosto “[...] neutralizzazione totale dei significati da parte del codice [...]”<sup>20</sup>, e spazio aperto all'apticità, “[...] campo di simulazione *tattile e tattica*, dove il messaggio diventa il massaggio, sollecitazione tentacolare, test.”<sup>21</sup>

Annulato quello scarto privilegiato di distanza, il veduto è riconfigurato come *osceno* nel tentativo di “assorbimento e fuga dello sguardo in ciò che vede – ipervisione in primo piano, dimensione senza distanza, promiscuità totale dello sguardo con ciò che vede – *prostituzione dello sguardo*. [...] Tutte le funzioni sono abolite nell'unica dimensione della comunicazione. È l'estasi della comunicazione. Tutti i segreti, tutti gli spazi, tutte le scene sono abolite nell'unica dimensione dell'informazione: è l'oscenità.”<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Baudrillard, J., “Oscenità della comunicazione”, «Alfabeta», n. 40, Settembre 1982, p. 9, ora in, *Il sogno della merce*, Lupetti & Co, Milano 1987, pp. 39–40, corsivi miei.

<sup>20</sup> Baudrillard, Jean, *Lo scambio simbolico...*, cit., p. 73.

<sup>21</sup> Ivi, p. 77.

<sup>22</sup> Ivi, pp. 40–41.

La moltiplicazione eccedente di veduto o *iper-visione*, che enfatizza la violenza sul corpo, si configura primo effetto concreto nell'inversione paradigmatica del horror al regime postmoderno. Se postmoderno significa anche *fluttuazione* di un sistema ordinato – ciò che Baudrillard chiama anche “reversibilità” o “reversione”<sup>23</sup> –, all'*eccedenza iper-visiva* dei significanti risponderebbe un'immagine caricaturale *evacuata del senso*, più incline a quella di alcune arti figurative o del fumetto estremo.<sup>24</sup> È questo il denominatore comune

---

<sup>23</sup> Si veda questo passaggio significativo in cui Baudrillard esplica il senso della “reversibilità” o “reversione” dell'età contemporanea: “[...] si tratta di una referenza contrariata: bisogna usare Mauss contro Mauss, Saussure contro Saussure, Freud contro Freud. Bisogna elevare il principio di reversione (contro-dono) contro tutte le interpretazioni economiciste, psicologiche o strutturaliste alle quali Mauss apre la via. Bisogna affermare il Saussure degli *Anagrammes* contro quello della linguistica, e persino contro la sua stessa ipotesi sugli anagrammi. Bisogna affermare il Freud della pulsione di morte contro tutto l'edificio precedente della psicanalisi, e persino contro la versione freudiana della pulsione di morte. A questo prezzo paradossale, che è quello della violenza teorica, si vedono le tre ipotesi descrivere nei loro rispettivi campi – ma proprio questa rispettività si abolisce nella forma generale del simbolico – un principio di funzionamento supremamente estraneo e antagonista rispetto al nostro “principio di realtà” economico. *Reversibilità del dono nel contro-dono, reversibilità del tempo nel ciclo, reversibilità della produzione nella distribuzione, reversibilità della vita nella morte, reversibilità di ogni termine e valore linguistico nell'anagramma: un'unica grande forma, la stessa in tutti i campi: quella della reversibilità, della reversione ciclica, dell'annullamento*; quella che ovunque mette fine alla linearità del tempo, a quella del linguaggio, a quella degli scambi economici e dell'accumulazione, a quella del potere. Ovunque essa prende per noi la forma della distruzione e della morte. È la forma stessa del simbolico. Né mistica né strutturale: ineluttabile. Il principio di realtà ha coinciso con uno stadio determinato della legge del valore. Al giorno d'oggi, *tutto il sistema precipita nell'indeterminazione*, tutta la realtà è assorbita dall'iperrealtà del codice e della simulazione. È un principio di simulazione quello che ormai ci governa al posto dell'antico principio di realtà. Le finalità sono scomparse: sono i modelli che ci generano. Non c'è più ideologia, ci sono soltanto dei simulacri. È quindi tutta una genealogia della legge del valore e dei simulacri che bisogna ristabilire per cogliere l'egemonia e l'incantesimo del sistema attuale – rivoluzione strutturale del valore. [...] Una reversibilità scrupolosa, qual è l'obbligazione simbolica. Che ogni termine sia s-terminato, che il valore sia abolito in questa rivoluzione del termine su se stesso: questa è l'unica violenza simbolica equivalente e trionfante sulla violenza strutturale del codice. Alla legge mercantile del valore e delle equivalenze corrispondeva una dialettica della rivoluzione. All'indeterminazione del codice e alla legge strutturale del valore non risponde più che la reversione scrupolosa della morte.” Baudrillard, Jean, *Lo scambio simbolico...*, cit., pp. 11–12, 15, corsivi enfatici miei. Nella riflessione di Baudrillard risiede la presa di coscienza di un assetto culturale che spinge dalla parte del suo esatto contrario o del suo stesso annullamento. In questo senso, “reversibilità”, “reversione” o “contro-dono” assumono i connotati di quel paradigma di “eccedenza” che spinge il sistema normativo alla propria fluttuazione eccentrica, la “visione” a superarsi nella moltiplicazione e la “non-visione” ad esponenzializzarsi nel suo senso contrario. Il prodotto risulterebbe allora l'annullamento del senso nel primo caso, in cui la visione risulta svuotata nella propria caricatura, e la reversione di quell'identica visione nella “cecità” nel secondo, in grado di moltiplicarne *indeterminatamente* i sensi possibili. Si avrà modo di notare come il film horror postmoderno invera tali presupposti.

<sup>24</sup> Ancora Baudrillard viene in aiuto nella definizione di questa generale “fluttuazione” legata al digitale e ai codici mass-mediatici: “L'irruzione dello schema binario domanda/risposta ha una portata incalcolabile: essa disarticola ogni discorso, cortocircuita tutto ciò che fu, in un'età dell'oro ormai tramontata, dialettica d'un significato e d'un significato, d'un rappresentante e d'un rappresentato. Finiti gli oggetti il cui significato sarebbe la funzione, finita l'opinione il cui suffragio andrebbe a dei rappresentanti “rappresentativi”, finita l'interrogazione reale alla quale risponde la risposta (finite soprattutto le domande alle quali non esiste risposta). Tutto questo processo è disarticolato: il processo contraddittorio del vero e del falso, del reale e dell'immaginario, è abolito in questa logica iperreale del montaggio”. Ivi, p. 76. La visione disarticolata ed esponenziale del corpo rovinato nel film horror, darebbe voce esattamente alla

di molte opere debitorie dei film di H. G. Lewis o delle parate sanguinolente alla Sam Raimi, Tobe Hooper ed epigoni.<sup>25</sup> L'orrore è quello del *corpo* e del *sangue*, e in fondo solo di quelli, non più della morte-tabù trasversale del genere (ancora "simbolica", secondo quanto *Dracula*, *Frankenstein* e *White Zombie* esprimevano), bensì dell'operazione di composizione/decomposizione/ricomposizione del corpo-oggetto umano nella sua *materialità*. Il nuovo incubo collettivo sembra concentrarsi sul tentativo di mantenere un'integrità organica e materiale ritenuta ormai impossibile. Legata alle odierne chirurgie estetiche e all'attenzione smisurata verso la cura e ricostruzione fisica<sup>26</sup>, la *crisi del corpo*, già crisi del visibile, potrebbe ricondursi a

---

disarticolazione (evacuazione) del suo stesso significato, non lontano da quanto accade in generi figurativi come il fumetto, meno legati alla "traccia realistica" dell'immagine cinematografica. Sul fumetto, e suoi legami col cinema, cfr.: Abruzzese, Alberto, *La grande scimmia. Mostri, vampiri, autonomi, mutanti: l'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema dell'informazione*, Napoleone, Roma 1979; Canosa, Michele, Fornaroli, Enrico (a cura di), *Desideri in forma di nuvole. Cinema e fumetto*, Campanotto Editore, Pasian di Prato (Udine) 1996; Frezza, Gino, *La macchina del mito: fra cinema e fumetti*, La Nuova Italia, Scandicci 1995; Gordon, Ian, Jancovich, Mark and McAllister, Matthew P. (edited by), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, Jackson Miss. 2007; McCloud, Scott, *Understanding Comics. The Invisible Art*, Tundra Pub., Northampton, MA 1993; trad. it. *Capire il fumetto. L'arte invisibile*, V. Pavesio Production, Torino 1996; Nyberg, Amy Kiste, *Seal of Approval. The History of the Comics Code*, University Press of Mississippi, Jackson 1998.

<sup>25</sup> Roberto Nepoti inquadra distintamente la filiazione di certo cinema horror contemporaneo con i "comics" anni Cinquanta e l'arte del fumetto in generale: "A proposito della genesi dell'immaginario *gore*, non si può trascurare la suggestione esercitata su una generazione dai fumetti che, nei primi anni '50, invasero il mercato americano sotto il titolo – retrospettivamente ironico – di «Educational Comics» (li pubblicava una casa editrice che in precedenza si era occupata di versioni a fumetti della *Bibbia* e della storia d'America). Queste tavole, che influenzerono profondamente la generazione dei futuri filmmaker, portavano alle estreme conseguenze l'universo macabro dei pulp, le riviste di crimine e terrore popolarissime negli anni '30, rappresentando graficamente, in brevi storie senza personaggi fissi, la morte nei suoi dettagli più repellenti e ponendo l'enfasi sulla brutalità e l'istinto sadico dei personaggi. La completa indifferenza per la vita umana e relative annessioni di valori, l'assoluto nichilismo laico e il totale scetticismo nei riguardi dell'esistenza di qualsiasi genere di giustizia rendevano gli E. C. molto vicini alla (in)sensibilità del fumetto *gore*. Tanto che i fumetti – come già era avvenuto per il Grand Guignol – furono oggetto di furiosi attacchi da parte di comitati di genitori, psicologi, insegnanti; fino a interrogazioni al Congresso, che ebbero come risultato la cancellazione delle testate incriminate." Nepoti, Roberto, "Lo splatter (il montaggio) e l'immagine del corpo in frammenti", in, La Polla, Franco, *The Body vanishes. La crisi dell'identità e del soggetto nel cinema americano contemporaneo*, Lindau, Torino 2000, p. 37.

<sup>26</sup> Si rimanda ancora a quanto scrive brillantemente Roberto Nepoti: "Con l'horror successivo l'orrore vive nel corpo profano e profanabile, cresce come un cancro sotto la pelle, fa incrinare e apre la carne. La carne torturata e straziata viene esposta in ogni dettaglio, via via che cresce l'attenzione per il corpo, oggetto di un'attrazione al limite della morbosità nonché (perché) ormai sede e simbolo di tutte le fobie contemporanee. Mentre il cancro si installa come lo spauracchio definitivo, una società che vive di check-up semestrali, body building, integratori alimentari, industrie cosmetiche oltre che di moda, piercing, body art (fino alle performance estreme di Gunther Brus, alle Sospensioni in cui Sterla si conficca uncini nella carne, a Orlan, che modifica la propria fisionomia col bisturi e raccoglie in Reliquiari i residui organici dell'autochirurgia), si scopre ossessionata dal corpo: e dal timore del corpo, il suo patrimonio più prezioso, sia un bene corrottabile, una bestia dormiente. Il grande sconosciuto non è più l'Altro, ma il Corpo con le sue insondabili regole interne. Quanto più diventa oggetto artistico (la body art) e oggetto di culto (i corpi delle modelle), tanto più il corpo umano si scopre profanabile, mutante. La moda esalta il culto del corpo e contemporaneamente lo martirizza in corpi anoressici, soggetti a digiuno e a canoni che ne regolano sadicamente la norma estetica. A rappresentare il lato oscuro della Body

un doppio binario epistemologico: da un lato, come già notava Franco La Polla<sup>27</sup>, alla progressiva scissione dal soggetto, unico e inscindibile nell'ottica moderna, diviso e schizofrenico in quella postmoderna<sup>28</sup>; dall'altro al progressivo e rivalutato interesse per i *sensi del contatto*, tattilità e affini, e contro organi tradizionalmente adibiti alla vista ma ritenuti scomodi, ipertrofici, falsi.<sup>29</sup> Mentre le arti visive mostravano nuovo interesse per forme aptiche, registrando continue incursioni nei territori confinanti l'epidermide, il dito e il corpo, il cinema riconfigurava il suo legame con violenza e sessualità – censura permettendo – che del *contatto* rappresentavano le più estreme rielaborazioni.<sup>30</sup> La “spettacolarizzazione della violenza” sul corpo, come effetto connaturato alla *iper-visione* liberata dal senso, sembra una chiara tendenza nel film dell'orrore postmoderno. In *The Driller Killer*, *La casa o Venerdì 13*, e in *The House of 1000 Corpses*, *The Devil's Reject* come in molti altri film, l'esplosione dell'occhio *iper-*è considerata centrale quanto lo spettacolo clou di un baraccone da fiera, che è divenuto il reale stesso. La visione si sofferma sui particolari eccedenti della morte fisica: nel primo film un pittore uccide spasmodicamente dei barboni con un trapano casalingo. La camera si sofferma sui crani dilaniati e le smorfie di dolore, così come negli altri ogni elemento visivo, potenzialmente fastidioso, viene inquadrato con minuzia allo scopo di ferire l'occhio, e rendere quella visione irriverente. Nei film di Sam Raimi, Sean Cunningham e Rob Zombie questa tensione caricaturale risulta particolarmente evidente, aggiornando i noti modelli di *Leatherface* e parenti, con quelli di nuove famiglie cannibali o gruppi di teenager massacrati. I corpi visti e torturati divengono oggetti “collezionati” nel catalogo della morte violenta.

---

Age saranno i film di Herschell Gordon Lewis, Tobe Hooper, Wes Craven, George Romero, John Carpenter, David Cronenberg, Dario Argento, Brian Yuzna, William Lustig, Sam Raimi e di molti altri cineasti, gran parte dei quali omessi dalle storie ufficiali del cinema”. Ivi, pp. 36–37.

<sup>27</sup> Franco La Polla vede il *corpo* nella cultura postmodernista statunitense – tendenza riscontrabile anche nella produzione cinematografica – coincidere con la scissione dal suo antico soggetto raziocinante. “Crollata con l'avvento del postmodernismo la nozione di soggetto, il corpo è diventato sempre più pura materia senza referente se non sé stesso, e dunque oggetto delle più audaci e fantasiose manipolazioni”. La Polla, F., “Nuova «New New Hollywood» o «Next generation»?”, in, Id. (a cura di), *Poetiche del cinema americano contemporaneo*, Lindau, Torino 1997, p. 7.

<sup>28</sup> Per “schizofrenia” si intende il collasso nella catena significante, per cui “lo schizofrenico è ridotto a un'esperienza di Significanti puramente materiali o, in altre parole, di una serie di presenti puramente irrelati nel tempo”. Jameson, F., *Il postmoderno o la logica culturale del tardocapitalismo*, cit., p. 55. Se lo schizofrenico è incapace di relazionarsi al presente, passato e futuro, sarà anche incapace di riconoscere il proprio corpo in questa scissione con se stesso, col mondo e con la sua esperienza rispetto ad esso. L'eroe/protagonista del film horror postmoderno sarà definito nei termini di tale tendenza schizofrenica.

<sup>29</sup> Cfr. Perniola, Mario, *Del sentire*, Einaudi, Torino 1991; sulla tematica del corpo/tattilità unita al virtuale, cfr. Capucci, Pier Luigi (a cura di), *Il corpo tecnologico*, Baskerville, Bologna 1994; Caronia, Antonio, *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Muzzio, Padova 1996; Albertini, Rosanna e Lischi Sandra (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS Editrice, Pisa 1998.

<sup>30</sup> Per un'analisi dei movimenti artistici post-sessanteschi, con attenzione alla rivalutazione di corpo e apticità, cfr. Barilli, Renato, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili* [1982], Il Mulino, Bologna 1997, pp. 136–141.

*American Psycho* (Id., 2000, di Mary Harron) mostra gli effetti peculiari di questa tendenza: tutto il film si presenta un dettagliato reportage della morte e dei modi in cui è possibile consumarla, senza mai domandarsi il “se” o il “perché” delle azioni, ma inseguendo piuttosto il puro *gusto* della *visione* e della *sensazione oscena*.<sup>31</sup>

Non è un caso, allora, che Laurent Jullier definisca il “cinema del campo” un fenomeno postmoderno, indicando la tensione del film a varcare “il limite che vede lo schermo come una *finestra*. [...] La violenza è associata a un gesto enunciativo, a una rivendicazione autoriale: essere più realista, denunciare l’effetto dei pugni e degli spari (cosa che d’altronde è una chimera: non si può denunciare la violenza esibendola). Senza dubbio, non c’è recrudescenza della violenza sugli schermi, ma semplicemente una recrudescenza della violenza *mostrata*.”<sup>32</sup>

Pur tuttavia, se il film horror contemporaneo aumenta gli oggetti della visione focalizzandosi sulla materialità del corpo in virtù della *crisi di sguardo* – e svuotamento di senso – una tendenza contigua sembra ancora caratterizzare il genere. Un processo di *sfaldamento* di quella visibilità “esibita” nello spettacolo di sé stessa, fino a farne dubitare l’esistenza sul piano di realtà, sembrerebbe distinguere una tensione parallela ancora centrata sul visivo. Nel raggiungere il limite del sistema, la costante di *eccesso* può compiere lo stesso percorso “per difetto”. Ovvero *togliendo* dati e *confondendo* il veduto invece che riempire le scene con dettagli eccessivi. Un’operazione “sottrattiva” che non impedisce letteralmente la visione, ma che viene a interessare il livello più ampio del film, rendendo indiscernibili i piani di realtà e immaginario. L’oggetto visto non risulta più esasperato nella moltiplicazione catalogale, ma reso dubbio nella sua essenza veridica. Un movimento simile a una “fluttuazione” tra reale e virtuale, ancora espressione della crisi del visibile in atto nel postmoderno che, all’assenza di significato del precedente paradigma, affianca numerose possibilità *per* il senso.

Il paradigma di *indecidibilità epistemica*, in film come *Rosemary’s Baby* o *Eraserhead* viene a scontrarsi con quello di iper-realtà scabrosa, più vicina agli effetti irrealistici del cartoon nei numerosi casi sul modello di *The Wizard of Gore* o *Re-Animator*. La “naturale instabilità del mostro contemporaneo”, come sottolineava Omar Calabrese, se da un lato si traduceva nell’annichilimento fisico della forma umana, dall’altro ripiega la tradizionale eccedenza mostruosa alla

---

<sup>31</sup> Il film è tratto dall’omonimo romanzo di Bret Easton Ellis, *American Psycho*, Bompiani, Milano 1991. Significativamente, Laurent Jullier scrive: “Ellis applicava alla propria opera la logica dell’escalation sensoriale, e si metteva a descrivere per decine di pagine, con un’insopportabile ricchezza di dettagli, i supplizi che il suo protagonista fa subire per *accidia* a delle giovani donne. Per «Art Press» il problema era che l’attitudine di Ellis non fosse molto lontana da quella del suo protagonista: alla domanda «Ma perché scrivere tutti questi orrori?», egli aveva risposto con un ingenuo: «Perché no?».” Jullier, Laurent, *L’écran postmoderne. Un cinéma de l’allusion e du feu d’artifice*, L’Harmattan, Paris 1997; trad. it. *Il cinema postmoderno*, (trad. di Carla Capetta), Edizioni Kaplan, Torino 2006, p. 122.

<sup>32</sup> Ivi, pp. 121, 122.

*nebbia*, l'effetto *oscurità*, e all'*inafferrabilità* di quella visione iniziale. L'incontrovertibile "falso" – quasi a lambire il ridicolo – dell'immagine di distruzione corporale nel modello *iper-*, si tradurrebbe qui nell'interrogativo lasciato sospeso tra una dichiarazione di verità e la sua pronta negazione, del quale continua a non vedersi risoluzione o limite compiuti. La visione *oltre* il guardato e il significabile, nell'horror postmoderno comporterebbe anche un movimento contrario, col risultato di far implodere la realtà del veduto, ed esplodere il/i senso/i, delineando una seconda modalità che si vuole definire *intra-visione*. È un regime scopico di *offuscamento* impegnato continuamente a dubitare di ciò che vede, non potendo decidere della sua verità conoscitiva. La più generale "vaghezza" del visto, una composizione dell'universo orrorifico come indiscernibile tra reale e visionario, mostrerebbe contorni *imprecisi* e *indefiniti*. Il paradigma di *intra-visione*, legato al più ampio principio della creazione vagabonda<sup>33</sup>, si presenta come fluttuazione di una realtà resa irriconoscibile sul piano di verità, e incline a mostrare l'irrappresentabile.<sup>34</sup> *Rosemary's Baby* realizza un esempio di questo tipo: i particolari della visione del demoniaco, ellittici, oscurati, sovrapposti al reale, e mai resi comprensibili, permettono alla visione di darsi sempre come *incredula* e spostarsi "tra" gli oggetti e i personaggi, moltiplicandone i *significati*. I principi di "pressappoco" e "non-so-che"<sup>35</sup> descritti da Omar Calabrese, rientrano nella definizione di questa visione "altra" tipica del neobarocco come dell'orrore postmoderno:

L'universo dell'impreciso, dell'indefinito, del vago si mostra dovunque ricco di seduzione per la *mentalità* contemporanea. [...] è sempre esistita (e più che mai in epoche barocche) una precisa pratica teorica: quella di sfidare le leggi della rappresentazione, proponendosi di *rappresentare l'irrappresentabile, dire l'indicibile, mostrare il non visibile*, e così via. [...] è una teoria della significazione che ci indica i

<sup>33</sup> Secondo Omar Calabrese il principio estetico della "creazione vagabonda" rappresenta "la *sospensione* o l'*indecidibilità* di ogni soluzione in un sistema di nodi o labirintico, costituendo un orizzonte finale esistente, ma che viene rinviato o messo tra parentesi." Calabrese, Omar, *L'età neobarocca*, La terza, Bari 1987, p. 149. Si tratta di un modello creativo teso al "nomadismo" o al "vagabondaggio", ma il cui motore non starebbe nel movimento irrazionale, bensì nel desiderio oppure nella "asistematicità *costruita*". Ibidem.

<sup>34</sup> Sulla tensione a rappresentare "l'irrappresentabile" nel cinema contemporaneo/postmoderno, cfr., Canova, G., *L'alieno...*, cit., pp. 47–49.

<sup>35</sup> Definendo un'estetica del *pressappoco* e del *non so che*, Calabrese indica una duplice possibilità del loro movimento: uno "in difetto" e l'altro "in eccesso". Il *pressappoco* "in eccesso" verrà a indicare qualcosa di cui "non si riesce a definire l'oggetto per l'impossibilità di discriminazione fra troppi suoi caratteri, o per non avere un criterio di pertinenza discriminante. L'oggetto può essere spazializzato come troppo vicino. La sua durata diventa incalcolabile per eccesso di dettaglio temporale". Calabrese, O., *op. cit.*, p. 168. Il *non-so-che*, invece, che per difetto coincide col "quasi-nulla", "consistente nel sentire l'importanza di un'inezia mancante alla visione totale dell'oggetto", per eccesso coincide invece col "«quasi-tutto», che risiede nell'incapacità di cogliere il dettaglio per esagerazione della visione panottica dell'oggetto". Ivi, pp. 169–170. Tornando al nostro modello di *iper- e intra-visione*, l'eccesso e il difetto di *pressappoco* e *non-so-che* descritti da Calabrese causerebbero un corto circuito semantico simile agli effetti descritti nei nostri esempi. Vale a dire annebbiare e in tal modo desautorare il senso complessivo nel modello *iper-*; moltiplicare e confondere le diverse possibilità per il senso nel modello *intra-*.

propri paradossi (rappresentare l'irrappresentabile, eccetera), [...] e attraverso il linguaggio si potrà *costruire* l'approssimazione *come effetto estetico*. [...] Il pressappoco e il non-so-che [...] non sono proprietà appartenenti agli oggetti rappresentati nel discorso, ma dipendono strettamente dal suo soggetto. Pressappoco e non-so-che riguardano un sentire, un dire, un vedere, un ascoltare, un percepire del soggetto dinanzi a un oggetto. E concerneranno dunque la sua attorializzazione, spazializzazione, temporalizzazione. In due modi diversi e concomitanti. Il pressappoco risulterà da una parziale «incapacità» di definizione dell'oggetto da parte di un soggetto «debole». Attorializzazione: non si riesce a mettere a fuoco l'oggetto, oppure lo si sfoca appositamente. Spazializzazione: non si riesce a cogliere il contorno, il profilo, il confine dell'oggetto [...]. Temporalizzazione: manca la capacità di fermare la durata dell'oggetto [...]. Il non-so-che comporta invece qualcosa in più [...]. Mentre nel pressappoco siamo dinanzi a una mancanza che può essere valutata come parziale [...], col non-so-che siamo di fronte ad un «resto» inesprimibile.<sup>36</sup>

L'*intra-visione*<sup>37</sup> rappresenta la difficoltà della visione a vedere, non la mancanza di veduto, ma la possibilità incerta che ciò cui si assiste sia reale o no. È l'universo di visionario e allucinazione, che entrano nel discorso del film alterandolo per sempre: quanto vede Danny in *Shining* (The Shining, 1980, di Stanley Kubrick) di fronte alla porte spalancate dell'ascensore, e cioè le gemelle e l'esplosione di sangue; gli occhi rossi e rapaci che terrorizzano confusamente Rosemary nel film di Polaski e Regan in *The Exorcist*, o le immagini dei morti nelle visioni del bambino ne *Il sesto senso* di Night Shyamalan.

La crisi di un visibile ir-riconoscibile e in-conoscibile, si traduce in una *parzialità discorsiva* mancante di risoluzione o in un *residuo testuale* difficilmente ricollocabile entro la sua matrice, obbligando lo spettatore a ricomporre le parti di un sistema più ampio, dall'andamento labirintico e un modello intra-visivo. Parte della produzione orrorifica contemporanea inverte uno sguardo eccedente che ostacola il proprio riconoscimento, attraverso una visione "oscurata" che altera le propria qualità ordinanti, per inseguire percezioni altre.<sup>38</sup>

<sup>36</sup> Ivi, pp.165, 167, 168, 169, corsivi enfatici miei.

<sup>37</sup> Il termine è preso in prestito dal filosofo Vladimir Jankélévitch che nel suo studio *Le Je-ne-sais-quoi et le Presque-rien*, (Seuil, Paris 1980; trad. it. *Il non-so-che e il quasi niente*, trad. di C. A. Bonadies, Marietti, Genova 1987), chiama "intravedimento" una modalità della visione tipica della filosofia del "non-so-che". Ivi, pp. 39-50. La percezione dell'intravedimento presupporrebbe una specifica condizione sensoriale, definita da Calabrese come *intravisione*, ovvero, "una specie di sguardo «fra» le cose e «dentro» il soggetto. Il non-so-che da un lato richiede la dote dell'intravisione, e dall'altro la provoca (ancora una volta: il non-so-che può essere riconosciuto o costruito, ad esempio costruendo un soggetto come soggetto passionale)." Calabrese, O, *op. cit.*, p. 170. Il prefisso *intra-*, nel nostro modello, indicherebbe esattamente una visione in grado di condurre lo spettatore *dentro* le immagini, in seguito al mancato discernimento tra realtà veduta e allucinazione.

<sup>38</sup> Così scrive Calabrese a proposito dell'*oscurità* come effetto di discorso e inveramento del principio di *pressappoco* e *non-so-che*: "Un primo genere di figure discorsive del pressappoco e



*The Wizard of Gore* (Id., 1968, di H. G. Lewis) superava la propria visione moltiplicando l'immagine decomposta del corpo e barattando quella esposizione eccedente sull'asse semantico, liberato di ogni senso compiuto. *Eraserhead – La mente che cancella* (Eraserhead, 1976, di David Lynch), come *Rosemary's* e molti altri, usa, piuttosto, quello sguardo facendolo "fluttuare" in un reale inconoscibile, cui attribuisce molteplici significati. Defraudato di ogni potere ordinante, l'occhio entra *nelle cose*, sfida gli oggetti e attiva effetti sensoriali, intuitivi.

Nel horror postmoderno la visione, da sempre il centro della sua indagine, mostrerebbe una fluttuazione *eccedente* tesa a un doppio movimento: uno intento a spingere *oltre* se stessa, in cui la moltiplicazione del veduto – focalizzata sul corpo – risponde con l'annullamento del senso (*iper-visione*); l'altro rivolto *dentro* se stessa, in cui alla sospensione del credere risponde una molteplice possibilità di significazione (*intra-visione*).<sup>39</sup>

---

del non-so-che può essere intitolato all'effetto di oscurità, o, se vogliamo dirla in gergo cinematografico, «effetto-nebbia». Del resto proprio la nebbia artificiale sembra esserne l'icona simbolica, prodotta spesso in una orgia di effetti speciali filmici. Si pensi al senso di gravità causato dalla nebbia in *Apocalypse now*, in cui il viaggio alla ricerca del mitico colonnello Kurz da parte del capitano Willard è resa densa e passionale dall'imprecisione dei contorni nella nebbia, ma anche dalla grande quantità di dissolvenze, di sovrapposizioni di immagini, e dalla stessa scarsità di illuminazione nelle scene principali. [...] C'è in Coppola, dunque, una duplice nebbia: la nebbia-enunciato (nebbia rappresentata) e una nebbia-enunciazione (rappresentazione nebulosa). E mentre ritroviamo altre nebbie ad effetto un po' in tutto il cinema fantastico e di genere (con l'apice in *Fog*, dove la nebbia diviene protagonista), le nebbie enunciazionali possono seguire un duplice andamento. Quello della stereotipizzazione: e avremo tutta una serie di sfumati, dissolvenze, flou, oscuramenti di scena che finiscono nella standardizzazione pubblicitaria del non-so-che. Quello della creatività: e avremo annebbiamenti d'autore, come nel *Casanova* di Fellini, o negli episodi di «luccicanza» di *Shining* di Kubrick o negli accecamenti luminosi de *L'uomo che cadde sulla terra*". Ivi, pp. 170–171. La visione "oscurata" nel modello di intra-visione prenderebbe l'aspetto di "nebbia-enunciazione" o di "rappresentazione nebulosa", così come indicati da Calabrese.

<sup>39</sup> La posizione di Susan Crutchfield si lega bene alla questione. Considerando la crisi della visione nel regime postmoderno, la studiosa sostiene come lo slasher contemporaneo esprima al meglio, tramite la propria struttura enunciativa, la crisi dell'occhio ferito (nel corpo delle vittime, riportando al recupero tattile del genere), reso al tempo stesso inconsapevole e offuscato (nell'ostacolo alla visione da parte dello spettatore). Scrive: "It's curious, then, to find that a crisis of simulation is so much at the hearth of the unapologetically postmodern genre of the slasher film, whose narratives depict a vision both "hurttable" and "on the defense" due to a physical violence that gives rise to an overwhelming sense of the possibilities of literal contact. [...] Slasher narratives include an impressive repertoire of assaults upon the eye, combining a material definition of vision with a strategy of visual entertainment that [...] repeatedly reminds spectators not only of their status as viewers, but also of the vulnerability of the organ of the eye that confers that status. Reflecting its viewers within its narratives, the slasher genre links the mutability of the fleshy (victim's) body to the malleability of embodied (spectatorial) vision. [...] The embodied, abject, and defensive vision of the slasher film is, ironically, part and product of the genre's attempts to maintain for vision a privileged, powerful status within culture. By embodying vision, the slasher film allows its viewers to see vision and thereby legitimize vision's products and effects. Vision made visible is vision self-legitimated. This bid for legitimacy and power is contextualized within postmodern discourses and media practices that challenge the mastery of vision and visual spectacles. In this context, the slasher film's visual obsessions and excesses – its repeated imaging of "victim eyes under attack" – reveal a frenzied attempt to stave off the traces and effects of the postmodern crisis of visual culture". Crutchfield, Susan, "Touching Scenes and Finishing Touches: Blindness in the Slasher Film", in Sharrett, Christopher (ed. by), *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Wayne State University Press, Detroit 1999, pp. 276, 277. Per

Nucleo di entrambe le tendenze rimane il *corpo*, e la sua violata e decadente fisicità. Philip Brophy infatti, scrive:

Perhaps what has been an even more prolific trend is *the destruction of the Body*. The contemporary Horror film tends to play not so much on the broad fear of Death, but more precisely on *the fear of one's own body*, of how one controls and relates to it. In 1976, an Italian movie *Deep Red* made an impact not by portraying graphic violence – a trademark of Herschell Gordon Lewis in the '60s with film like *Blood Feast*, *Color Me Blood Red* and *She Devils on Wheels* – but by conveying to the viewer a *graphic sense of physicality, accentuating the very presence of the body on the screen*, e. g. scenes where a person gets rammed into a marble slab, mouth wide open in a scream [...]. Suspence is set up by knowing that the next scene of violence is going to be uncomfortably physical, due to the graphic feel effected by a very exact and acute cinematic construction of sound, image, framing and editing. [...] *Deep Red* [...] functions as a mid-way point between the Hitchcock debt (carried on by De Palma and Carpenter) and the Lewis debt (carried on by the likes of Paul Morrissey, John Waters, Steve Cuninghame, Tobe Hooper and Sam Raimi), incorporating a mode that both 'tells' you the horror and 'shows' it. It is this mode of *showing* as opposed to *telling* that is strongly connected to the destruction of the Body.<sup>40</sup>

Nell'analisi di Brophy, la distruzione del corpo risulta funzionale ad ogni tipologia di orrore contemporaneo, sia esso impegnato a "raccontarsi" che unicamente a "mostrarsi" come pura esibizione.

Lo sguardo eccessivo e fluttuante, nelle versioni *iper-* o *intra-*, viene ad aggiungersi ai mutamenti in direzione postmoderna del film horror, non legandosi necessariamente alle sue strutture formali.<sup>41</sup> Il germe di postmodernità che percorre trasversalmente lo sviluppo del genere dal '68 in avanti, agevola strutture compositive spaziali, sfalda gli antichi confini di genere, si avvale di elementi parodici, comici, citazionali, proponendo eroi schizofrenici e problemi di gender, ma soprattutto evidenzia uno scarto epistemologico che fa abdicare la visione e

---

un approfondimento della crisi di *visione e visivo* in atto nel regime postmoderno, si rimanda allo studio di Jay, Martin, *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, University of California Press, Berkeley 1993, che traccia il percorso della progressiva disintegrazione dell'occhio nelle epistemologie culturali del contemporaneo. Gli stimoli iper-sensoriali dell'odierna cultura popolare avrebbero eroso e reso inservibile la funzione visiva come unica necessità per la conoscenza.

<sup>40</sup> Brophy, Philip, "Horrority: The Textuality of Contemporary Horror Films" [1986], in Gelder, Ken (edited by), *The Horror Reader*, Routledge, London and New York 2000, pp. 280–281, corsivi d'enfasi miei.

<sup>41</sup> I modelli di iper-visione e intra-visione, infatti, trascendono quelle che saranno esaminate come strutture testuali del nuovo horror, del database e dello spazio navigabile. Pur tuttavia, i film database tenderanno a mostrare la prima tipologia, mentre i film spazio navigabile la seconda.

ogni suo potenziale alleato.<sup>42</sup> L'orrore del cinema postmoderno sembra delinearci come bipolarità irriducibile, tra ipermetropia e cecità miope, caricatura grand guignolesca e fumettistica, e l'indecidibilità di una percezione mai conclusa grazie alla riattivazione di sensi e tattilità: da un lato la perdita del legame con l'immagine-traccia, dall'altro l'ombra inglobante e "riproduttiva", direbbe Baudrillard, del virtuale.

---

<sup>42</sup> Cfr. Canova, G., *L'alieno...*, cit., pp. 23–34.

## 2. FORME TESTUALI DEL NUOVO HORROR

### 2.1. Modelli ripetitivi del Database

L'analisi del film postmoderno ha rinvenuto costanti culturali e morfologiche indicative della mutazione da modelli consolidati. Il carattere formale di *eccesso* avrebbe determinato la *fluttuazione* dei canoni convenzionali, fondati per il film di fiction sulla modalità narrativa e causale. Rispetto a un sistema testuale classico<sup>43</sup>, la tensione eccentrica diviene implicata a un livello tripartito: di *forma*, *contenuto* e *fruizione*. Nel genere horror il paradigma "eccedente" avrebbe intaccato anche l'oggetto della *visione*, per evolvere nel suo superamento, secondo un modello definito di "iper-visione", o nel ripiegamento dispersivo "dentro" se stessa, secondo quanto è stato denominato "intra-visione". Mentre nel primo caso le immagini di violenza risultano moltiplicate nella loro ripetizione catalogale, allontanandone in tal modo il senso e avvicinandosi in alcuni casi alla caricatura, nel secondo esse disperdono il loro oggetto, non distinguono il piano di realtà e allucinazione, consentendo di allargare le proprie possibilità semantiche.

Ma il film postmoderno si presenta anche caratterizzato da costanti culturali, sintetizzate con i caratteri di *convergenza* tra contenuti e strutture trans-mediali; *frammentazione* del classico modello narrativo, *manipolazione* della visione tramite tecniche e strategie formali, e *immersività* nel bagno di sguardi e suoni simulativi. L'analisi del film horror si soffermerà principalmente sui primi due caratteri di frammentazione e convergenza, determinando le conseguenze più importanti a livello di struttura dei modelli.

Cosa si intenda per "narrazione" da una prospettiva cognitivista, lo espone in modo esauriente Edward Branigan:

*A simple narrative is a series of episodes collected as a focused chain. Not only are the parts themselves in each episode linked by cause and effect, but the continuing center is allowed to develop, progress and interact from episode to episode. A narrative ends when its cause and effect chains are judged to be totally delineated. There is a reversibility in that the ending situation can be traced back to the*

---

<sup>43</sup> Per "sistema testuale classico" si è intesa la forma strutturale più frequente nei film di fiction statunitensi: una serie di tracce legate da nessi causali e necessari, un'azione efficiente e centrata, un obiettivo risolutivo guidato dal desiderio del protagonista, e una chiusura finale determinata e coerente, ciò che David Bordwell definisce i caratteri essenziali del "film hollywoodiano classico" (1917–1960). Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film* [1985], Routledge, London 1990. Il nucleo essenziale di tale struttura è costituito dalla "manipolazione dell'informazione causale". Ivi, p. 51. Il regime inscritto è quello di "narrazione forte", esposta da Casetti-Di Chio, sintetizzabile con l'enfasi sull'*azione*, intesa come risposta a un ambiente da parte di un personaggio, e come tentativo di miglioramento ed evoluzione, diretto quasi sempre a una conclusione che interviene a capovolgere la situazione iniziale. Casetti, Francesco, Di Chio, Federico, *Analisi del Film* [1990], Bompiani, Milano 2003, pp. 206–207.

beginning; or, to state it another way, the ending is seemingly entailed by the beginning. This is the feature of narrative often referred to as *closure*.<sup>44</sup>

Secondo Branigan il modello di narrazione è costituito da una serie di episodi in una catena focalizzata: se all'interno di ogni episodio le cause e gli effetti risultano connessi verso un risultato, quel risultato sarà determinante, coerente e legato ancora causalmente alla struttura complessiva. La narrazione potrà dirsi terminata solo quando ogni catena causa-effetto di ciascun episodio ha raggiunto la propria delineazione, portando a un generale "effetto chiusura".<sup>45</sup> Si potrebbe suggerire, come fa Branigan, che la sua conclusione sia un presupposto contenuto sin dall'inizio della struttura, in modo da condurre un'idea di tempo progressivo e rivolto sempre a un miglioramento.

Il film postmoderno mostrerebbe la progressiva *frammentazione* di questa struttura di partenza. Si è inteso esaminare le nuove configurazioni testuali come "forme del database" e "forme dello spazio navigabile", in quanto aggregazioni di dati orientati alla gerarchia non-causale delle informazioni e alla navigabilità di universi tangenti e non gerarchici. Le prospettive di transcodifica<sup>46</sup> e rimediazione<sup>47</sup>, oltre che di convergenza<sup>48</sup> come fenomeno costante del postmoderno, hanno consentito di operare tali analogie, tramite il fondamento teorico di Lev Manovich. La cultura di massa, prodotto di osmosi tra media contigui, agevolerebbe processi convergenti non solo tra supporti tecnologici<sup>49</sup>,

---

<sup>44</sup> Branigan, Edward, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London & New York 1992, p. 20.

<sup>45</sup> Cfr. Bordwell, D., *Narration...*, cit., p. 159.

<sup>46</sup> Per transcodifica si intende il processo di riconcettualizzazione (o "trasferimento concettuale") dal mondo informatico alla cultura nel suo complesso, e dovuto alla computerizzazione dei vecchi media e alla diffusione dei nuovi. Manovich, Lev, *Il linguaggio dei nuovi media*, Ed. Olivares, Milano 2002, pp. 67-71.

<sup>47</sup> Il termine "rimediazione" indica un processo reversibile per cui il contenuto dei media digitali è il prodotto di tutti i media precedenti, e quello dei media "vecchi" (cinema, televisione, fotografia) risulterebbe riconfigurato tramite un simile "rimodellamento" con le nuove tecnologie. Bolter, J. D., Grusin, Richard, *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e associati, Milano 2002.

<sup>48</sup> Cfr. Jenkins, Henry, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.

<sup>49</sup> Le parole di Jenkins rendono in modo chiaro cosa sia e rappresenti il fenomeno di "convergenza" anche per il cinema: "I nostri telefoni cellulari non sono semplici dispositivi di telecomunicazione. Ci permettono di giocare, scaricare contenuti da Internet, scambiarci foto e messaggi di testo. Sempre più spesso, ci consentono di vedere anteprime di film, scaricare le puntate dei romanzi in serie o assistere a concerti da luoghi lontani. Tutto ciò succede già in Nord Europa e in Asia. Ognuna di queste funzioni può anche essere assolta da altri strumenti. Potete ascoltare le Dixie Chicks dal lettore Dvd o dall'autoradio, dal walkman, dall'iPod, da una stazione radio via Web o da un canale musicale via cavo. Con la convergenza tecnologica cambiano anche gli assetti proprietari dei media. Mentre la vecchia Hollywood puntava sul cinema, i conglomerati dei nuovi media controllano interessi trasversali a tutta l'industria dell'intrattenimento. La Warner Bros. produce film, programmi televisivi, musica commerciale, giochi per computer, siti web, giocattoli, parchi di divertimento, libri, giornali, riviste e fumetti. A sua volta, la convergenza dei media influenza le modalità di consumo. [...] La convergenza si attua all'interno degli stessi strumenti, all'interno delle stesse imprese, nel cervello dei consumatori e nelle comunità di *fan*. Essa implica cambiamenti nei modi di produzione e di consumo dei media". Ivi, pp. XXXIX, XL.

ma anche tra forme simboliche astratte. Entrambi nati come sistemi di archiviazione dati, cinema e computer non condividono un identico dna tecnologico<sup>50</sup>, bensì codici culturali affini, includendo la *rappresentazione discreta*, la *multimedialità* e l'*accesso random*.<sup>51</sup> Del resto, la struttura narrativa

---

<sup>50</sup> Lo scarto essenziale tra cinema e computer è rappresentato dal *codice digitale*, vale a dire dalla *rappresentazione numerica* che consente la *programmabilità* dei nuovi media. Come osserva Manovich: “Tutti i nuovi media, creati ex novo sul computer o convertiti da fonti analogiche, sono composti da un codice digitale; sono quindi rappresentazioni numeriche. Ciò comporta due conseguenze principali: a) Un nuovo mezzo di comunicazione si può descrivere in termini formali (matematici). Per esempio, un’immagine, o una forma, si può descrivere attraverso una funzione matematica. b) Un nuovo mezzo di comunicazione è soggetto a manipolazione algoritmica. Per esempio, con l’applicazione di appropriati algoritmi possiamo rimuovere automaticamente il “disturbo” da una fotografia, migliorarne il contrasto, sfumare i contorni o modificarne le proporzioni. In sostanza *i media diventano programmabili*. Quando i nuovi media prendono corpo sul computer, nascono in forma numerica, ma accade anche che molti nuovi media vengono riconvertiti dai vecchi media. [...] La conversione dei dati continui in una rappresentazione numerica prende il nome di *digitalizzazione*. La digitalizzazione si articola in due fasi: campionamento e quantificazione. Per prima cosa i dati vengono *campionati*, quasi sempre a intervalli regolari, come avviene per la griglia di pixel usata per rappresentare un’immagine digitale. La frequenza del campionamento prende il nome di risoluzione. Il campionamento o *sampling*, trasforma i dati continui in dati discontinui (*discreti*), ovvero dati relativi a unità distinte: persone, pagine di un libro, pixel. Poi ogni campione viene *quantificato*; vale a dire che gli viene attribuito un valore numerico tratto da una scala predefinita [...]. Mentre vecchi media come la fotografia e la scultura, sono veramente continui, quasi tutti i nuovi media implicano la combinazione tra codifica continua e discreta. Un esempio è il film: ogni inquadratura è una fotografia continua, ma la sequenza temporale è suddivisa in una pluralità di campioni (le inquadrature). [...] i media moderni contengono sempre, in qualche misura, una rappresentazione discreta; ma in samples non vengono mai quantificati. È proprio la quantificazione dei samples il vero passo avanti realizzato dalla digitalizzazione”. Manovich, Lev, *Il linguaggio...*, cit., pp. 46–47, 48.

<sup>51</sup> Ancora il contributo di Manovich si rivela prezioso nell’identificare il medium cinematografico come un “nuovo media” virtuale, nel paragrafo intitolato appunto “Il cinema come nuovo media” (Ivi, pp. 72–87). A livello simbolico il cinema possedeva già – e con una ripercussione immediatamente “di massa” – ognuna delle caratteristiche del computer e dei nuovi media, vale a dire *rappresentazione discreta*, *accesso random* e *multimedialità*. Rimandiamo al testo originale che spiega con cura i motivi di questa omologia: “Diversamente dal media analogico, che è continuo, il media a codifica digitale è discreto (discontinuo). [...] In effetti qualunque rappresentazione digitale consiste in un numero limitato di campioni. Per esempio, un fermo immagine digitale non è altro che una matrice di pixel: un campionamento bidimensionale dello spazio. Il cinema si è sempre basato sul campionamento: il *sampling* del tempo. Il cinema campionava il tempo 24 volte al secondo. Per questo possiamo affermare che il cinema ci ha preparato all’arrivo dei nuovi media. Bastava quindi prendere quella rappresentazione già discontinua e quantificarla. Ma questa è una fase puramente meccanica. Il cinema ha saputo realizzare un salto concettuale molto più difficile, il passaggio dal continuo al discontinuo. [...] è stato il cinema, in quanto fenomeno di massa molto prima della televisione e del fax, il primo medium a diffondere in pubblico il principio della rappresentazione discontinua delle immagini. [...] Il computer multimediale si è diffuso intorno al 1990, ma gli operatori cinematografici erano già abituati a combinare immagini in movimento, suono e testo (i sottotitoli del cinema muto) da più di un secolo. Dunque il cinema è stato il progenitore dell’odierna “multimedialità”. [...] I nuovi media permettono l’accesso random. [...] Il tempo viene mappato su uno spazio bidimensionale, nel quale lo si può gestire, analizzare e manipolare più facilmente. Questo tipo di mappatura veniva già largamente utilizzata nelle macchine cinematografiche del XIX secolo. Il Phenakistoscope, lo Zootrope, lo Zoopraxiscope, il Tachyscope e il fucile fotografico di Marey, si basavano tutti sullo stesso principio: collocare una serie di immagini leggermente diverse una dall’altra lungo il perimetro di un cerchio. [...] La rappresentazione discreta, l’accesso random, la multimedialità: il cinema incorporava già questi principi”. Ivi, pp. 73, 74, 75. Se il cinema

non sembra l'unica a costituire il modello del film: le prime vedute Lumière risultano infatti più simili a forme catalogali<sup>52</sup>, così come i film astratti delle avanguardie anni Venti<sup>53</sup> si direbbero costruiti come spazi percorribili, onirici o musicali.<sup>54</sup> Simili esempi mostrerebbero l'assenza di una prospettiva storica e causale del racconto – o meglio, ne eluderebbero completamente la forma – seguendo strutture non troppo diverse da quelle di molti film contemporanei. La narrazione classica, modello convenzionale del film di fiction statunitense, porterebbe con sé un'ideologia ancora *moderna, causale e storica*: base di tale struttura sarebbero forme medialità precedenti al cinema, come il romanzo ottocentesco<sup>55</sup> e il dramma teatrale dello stesso periodo.<sup>56</sup>

---

condivide col medium digitale tali basi concettuali, non dovrebbe risultare strano che possa dividerne anche i modelli aggregativi e le forme culturali.

<sup>52</sup> Cfr. Pescatore, Guglielmo, *L'ombra dell'autore: teoria e storia dell'autore cinematografico*, Carocci, Roma 2006, p. 15; Per un'analisi incentrata sulle strutture aggregative del cinema delle origini, cfr. Gaudreault, André, Gunning, Tom, *Le cinéma des premiers temps, un défi à l'histoire du cinéma?*, in Aumont, J., Gaudreault, A., Marie, M. (a cura di), *Histoire du cinéma: nouvelles approches*, Publications de la Sorbonne, Paris 1989, pp. 49–63.

<sup>53</sup> Laurent Jullier identifica nel cinema delle avanguardie un possibile antesignano del film-concerto postmoderno, citando film non-narrativi ed esperimenti di “cinema puro” come *Le ballet mécanique* (Id., 1924, di Dudley Murphy e Fernand Léger) o *Entr'acte* (Id., 1924 di René Clair) e *La chute de la maison Usher* (Id., 1928, di Jean Epstein). Scrive: “Cinema puro, cinegrafia, fotogenia, cine-plastica, sono tutti termini che tornano frequentemente nei numerosi manifesti firmati dai rappresentanti dell'avanguardia francese. *Il cinema che questi termini indicano è un cinema che ha smesso di copiare la letteratura e il teatro*. È un cinema che si ispira al sogno (Epstein) o alla musica (Gance, Dulac); o più semplicemente, non subisce alcuna influenza dalle altre arti, è “puro”. [...] Il cinema postmoderno riporterà in auge un'altra tecnica il cui uso gratuito – cioè non motivato da ragioni di fedeltà metaforica al contenuto – è caratteristico dell'avanguardia francese, quella del ralenti. *Entr'acte* ne fa un grande uso, in particolare per rendere più irreali i gesti più quotidiani (la marcia, la corsa). *La chute de la maison Usher* la usa in modo diverso, per indicare il peso del tempo che passa ma anche la maestà di certi comportamenti (sequenza della sepoltura)”. Jullier, L., *Il cinema...*, cit. pp. 105, 110, corsivi enfatici miei. Che forme aggregative e culturali non-narrative siano contenute *in nuce* nel dispositivo cinematografico, è dunque un'ipotesi da considerare in virtù delle tendenze del film contemporaneo.

<sup>54</sup> Cfr. Bertetto, Paolo, “Avanguardia e cinema puro in Francia: non sense, automatismo, specificità”, in Id. (a cura di), *Il cinema d'avanguardia (1910-1930)* [1983], Nuova ed., Marsilio, Venezia 2001, pp. 70–122.

<sup>55</sup> Stephen Heath considera le narrazioni hollywoodiane versioni della “novellistica” del XIX secolo o del “romanzo familiare”, assorbendone anche la funzione di ricordare la storia del soggetto individuale attraverso processi di identificazione, continuità narrativa e chiusura positiva. Cfr. Heath, Stephen, *Questions of Cinema*, The Macmillan Press, London 1981, pp. 157 e seguenti.

<sup>56</sup> David Bordwell conferma la discendenza della narrazione classica di Hollywood dalla letteratura e dal teatro, Bordwell, D., *Narration...*, cit., p. 157. Più esplicitivo a riguardo risulta ancora Bordwell, con Staiger e Thompson, quando scrivono nel loro contributo a più mani che: “[...] the film medium used the influence from the literary arts for its own purposes. In spite of a growing dependence on dialogue inter-titles, films presented most of the action visually. This meant not only pantomime, but the transmission of information through objects, figure placement, lighting, and camera techniques. The classical system increasingly relied on editing, so that, by 1917, films often used separate shots for virtually every item of narrative information. This rapid juxtaposition of views differed significantly from either fiction or the drama; the film's narration could constantly shift in relation to the action, as in the novel, but the action could be visual, as in the drama.” Bordwell, David, Staiger, Janet, Thompson, Kristin, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, Columbia University Press, New York 1985,

La produzione contemporanea interviene a ridefinire in modo sistematico il racconto narrativo classico: si è proposto di definire “postmoderni” i film che presentano forme testuali “eccentriche” rispetto al modello, con analogie al *database* e allo *spazio navigabile*, col risultato di *frammentare* l’idea moderna di “storia”, di progresso continuo e di emancipazione legata alla causalità di eventi e azioni.

Il primo passo dell’analisi riguarda l’*organizzazione dei dati* nel nuovo film horror. Lo schema classico faceva seguire al disequilibrio normativo una serie concatenata di cause ed effetti rivolti alla sua risoluzione. L’evoluzione del plot dipendeva dal *desiderio* dei personaggi di risolvere la situazione conflittuale, e dalla *logica razionale* alla base di eventi e azioni. La sequenza conclusiva rimetteva “in ordine” il disturbo iniziale. La struttura causale in questo modello avrebbe due funzioni principali, proporzionali alla sua immediata comprensibilità:

It is *efficient* in producing an effect on a large number of spectators because the vagueness of multiple motivations grants individual spectators a limited freedom in singling out the local causes that bind a beginning, middle, and end. It is also *efficacious* in producing a desired effect because the expansive metaphors that are encouraged are aimed at matching a spectator’s own goals and desires in watching and comprehending.<sup>57</sup>

Se “efficienza” (della comprensione, facilitando i legami tra cause locali e segmenti della storia), ed “efficacia” (nel realizzare le aspettative e giustificare l’investimento spettatoriale), sono presupposti essenziali nella narrazione causale, i modelli testuali postmoderni<sup>58</sup> alterano tali funzioni, prediligendo configurazioni dispersive e non-efficienti (i cui nessi possono risultare di difficile comprensione), né efficaci (i desideri dello spettatore sono raramente accomodati). Si potrebbe considerarli raccolte strutturate di dati gerarchici, non causali e analoghi alla forma aggregativa di un *database*.

*La notte dei morti viventi* (Night of the Living Dead, 1968, di George Romero)<sup>59</sup> costituirebbe un esempio di *database-accumulo* (a). La composizione

---

p. 173. Per un approfondimento sulle arti e i modi che hanno influenzato il cinema hollywoodiano classico, cfr. Ivi, pp. 163–173.

<sup>57</sup> Branigan, E., *op. cit.*, p. 31.

<sup>58</sup> È necessario citare la critica all’etichetta “postmoderna” del film horror contemporaneo presentata da Andrew Tudor nel suo recente contributo, “From Paranoia to Postmodernism? The Horror Movie in Late Modern Society”, in Neal, Steve (ed. by), *Genre and Contemporary Hollywood*, British Film Institute, London 2002, pp. 105–116. Il termine “postmoderno” nel presente studio viene a indicare forme testuali e strategie rinvenute nella produzione statunitense contemporanea e indicative di cambiamenti più vasti rispetto a storia, tempo e causalità.

<sup>59</sup> La sceneggiatura del film è stata scritta da George Romero e John A. Russo – con il titolo originario di *Night of the Flesh Eaters* – traendo ispirazione dal romanzo di Richard Matheson uscito nel 1954, “I am legend”, che ha ispirato altre tre pellicole, *L’ultimo uomo della terra* (Id., 1964, di Ubaldo Ragona), *1975: Occhi bianchi sul pianeta Terra* (The Omega Man, 1971, di Boris Sagal), e anche il recente *Io sono leggenda* (I am legend, 2007, di Francis Lawrence).



del film risulta in effetti una *raccolta strutturata di informazioni*: le sequenze sintagmatiche seguono a una *causa-pretesto* iniziale – dei raggi dal pianeta Venere fanno risvegliare i morti – e prosegue tramite una *serie episodica e cumulativa* di conflitti. La lotta contro le entità mostruose conduce all'epilogo che vede la morte dell'ultimo protagonista positivo. Ancora Branigan aiuta a definire tipologie non-narrative di organizzazione testuale che possono tornare utili al nostro caso. L'una è detta "accumulo" (heap), l'altra "episodio" (episode):

1 A *heap* is a virtually random collection of data or objects assembled largely by chance. Objects are linked to one another only through an immediacy of perception, a free-association of the moment.

3 An *episode* is created by collecting together the *consequences* of a central situation: for example, collecting everything that happens to a particular character does in that setting. Unlike a heap or a catalogue, an episode does not simply grow longer, it shows change; it develops and progresses. Because the parts of an episode are defined through cause and effect, it is easier to *remember* an episode than to remember the miscellaneous parts of a heap or a catalogue.<sup>60</sup>

Se l'*episodio* – che colleziona le conseguenze di una situazione centrale – creerebbe "progressione" causale piuttosto che crescere come nei modelli di *catalogo* e *accumulo*, nel caso di *Night* ogni possibile progressione viene interrotta e boicottata, ritornando sempre al punto di partenza e negando esattamente quei principi di *efficacia* ed *efficienza* supposti per la narrazione. Non è facile "ricordare" elementi non motivati causalmente, così come non è facile "identificarsi" con un gruppo di protagonisti che muore senza lasciare speranza.

*Night of the Living Dead* sembra fondere le due prospettive, associando le conseguenze di una causa scatenante – l'esplosione disforica di mondo – a una serie di dati di cui viene puntualmente "pervertito" il coefficiente causale. Le uniche azioni meritorie e vittoriose sono quelle affidate a personaggi che agiscono "per puro caso", ovvero gli agenti negativi (gli zombi) e i poliziotti. Con ordine ricomponiamo il tessuto discorsivo del film.

Nel prologo due uomini portano al cimitero la bara di un individuo. Alla descrizione del defunto come un assassino pedofilo, segue il primo sintagma *casuale*: il morto si alza, e i manovali scappano. Nella sequenza successiva due fratelli, Barbara e Johnny, arrivano in quel luogo: mentre il ragazzo imita la figura di Karloff-Frankenstein per spaventare la sorella, il morto sopraggiunge e tenta di ucciderlo. La consapevolezza del genere inizia qui<sup>61</sup>, nel dichiarare un passato

---

<sup>60</sup> Branigan, E., *Narrative...*, cit., p. 19.

<sup>61</sup> Non che il genere horror, fin dai suoi esordi, non sia stata produzione "consapevole" di se stessa. A partire dalla serializzazione dei mostri Universal, l'orrore cinematografico si è configurato il territorio sacro alla *ripetizione* di formule testuali, di rielaborazioni mostruose e di secondi e terzi episodi realizzati per riprendere i fili di storie interrotte. Nel caso di *Night*, l'affiliazione al genere si connota nei termini di *parodia* verso un'icona del passato. Johnny, il protagonista, vive e si muove in un presente realistico e contemporaneo, mentre imita il comportamento di una figura

noto, parodiare, e poi farlo rientrare in modo “ambiguo” nel luogo dove il protagonista si muove. È una *citazione* a tutti gli effetti, che può considerarsi *postmoderna* e *attualizzante* nella misura in cui allude all'icona di Karloff, senza doverla necessariamente riconoscere. Bene inserita nel tessuto discorsivo, non richiede mai decodifica: chi conosce i versi e la voce di Karloff ne riconoscerà subito l'appartenenza; chi non ha mai visto un suo film penserà a un qualunque zombi della storia del cinema. Non importa. L'operazione citazionale definita *attualizzante* agisce “senza” conoscenza pregressa, senza “bisogno” di sapere. Il cinema postmoderno confonde emittente e ricevente in un circuito circolare tra le marche enunciative; ciò che realizza è un “doppio gioco”, secondo le parole di Jullier, ovvero un codice al quadrato che cita e parodia, e che riformula il testo senza rendere necessaria un'attività di riconoscimento o interpretazione. La citazione “eccentrica” del postmoderno ( $c=c^3$ ) *attualizza* sempre l'allusione<sup>62</sup> mescolandola nel film tramite due operazioni principali: la distorsione della sua veridicità (Karloff è il protagonista di *Frankenstein*, che è un film horror, ma subito dopo entra in campo un non-morto “vero”), e la dichiarazione della sua irrilevanza (non importa chi sia stato l'attore o il film, la realtà è un'altra). È un tipo di citazione sempre *ambigua* e (con)-*fusa* nella diegesi, proporzionale alla circolarità indecidibile del suo panorama enunciativo, e la cui lettura è resa immediata e quindi “facile”.<sup>63</sup> Jullier conferma:

[...] il film postmoderno fa il doppio gioco: «prende educatamente in giro» (James: 1990) il classicismo ma utilizza i suoi piaceri e al contempo li rivitalizza. [...] Se la parodia è un'arte di secondo grado, si può dire che il contesto postmoderno permette ai film di aspirare al *terzo grado*. Per esempio, *Il cervello di Frankenstein* (secondo grado)<sup>2</sup> rinuncia a fare paura per citare/burlarsi del suo modello del 1931, mentre *Frankenstein di Mary Shelley* di Kenneth Branagh (terzo grado) mescola gli strati della rappresentazione associati al tema senza rinunciare a fare paura, e flirta con la parodia grazie all'effetto-clip dei suoi eccessi visivi – e così dice allo spettatore che deve stare attento a

---

nota del genere, il Karloff di *Frankenstein*, mediante camminata, voce e postura. Subito dopo quella parodia comica, uno zombie “reale” dietro di lui tenta di ucciderlo sfatando il mito della fantasia cinematografica e legandolo alla vita reale. Si impone un corto-circuito del “sapere” che verrà a sancire un'asse epistemologico di totale incertezza. L'uso di tale *citazione* può connotarsi già in senso postmoderno.

<sup>62</sup> Per citazione “allusione”, già esaminata nel primo capitolo, sarà intesa la definizione data da Alberto Negri: “Si ha allusione quando l'oggetto prelevato dal testo 2 subisce durante l'operazione di prelievo e innesto nel testo 1 alcune modifiche che rispondono a precise finalità. [...] Nel caso della citazione allusione l'innesto che ritroviamo nel testo 1 [...] è però in grado di chiamare fuori, far uscire dalla memoria dello spettatore il frammento prelevato, cioè l'originale contenuto nel testo 2. Il ruolo dello spettatore in quanto interpretante è quindi fondamentale, affinché la citazione allusione possa assolvere alla sua funzione.” Negri, Alberto, *Ludici disincanti. Forme e strategie del cinema postmoderno*, Bulzoni, Roma 1996, p. 90. Nella citazione postmoderna, definita *attualizzante*, il riconoscimento e l'interpretazione da parte dello spettatore non è affatto indispensabile alla comprensione del testo.

<sup>63</sup> Si rimanda alla questione discussa di *lettura facile/difficile*, paragrafo 5.3 del primo capitolo.

non confondere il primo e il terzo grado, che si presentano come equivalenti solo a un occhio poco avvertito (un occhio che, per esempio, si lascerebbe ingannare dal fatto che i due Frankenstein, l'originale e il postmoderno, hanno lo stesso titolo). Questo sistema è interessante, secondo i paladini del postmoderno, perché funziona in modo molto meno elitario del sistema moderno, poiché la «doppia codificazione» permette di ricevere le cose al primo grado, in assenza di una cultura personale.<sup>64</sup>

La citazione attualizzante in *Night* riconfigura il testo 1 (Karloff-Frankenstein) nel *presente a-storico* del testo 2 (il film di Romero). Il database-archivio del genere horror contiene da qualche parte la figura di Karloff-Frankenstein, ma a questo punto risulta dubbia sia la sua collocazione nell'immaginario (di quale film si trattava? Chi lo interpretava?), che l'autenticità del modello citato (era un film?). Il protagonista è collocato in posizione paritaria rispetto al passato: il passato è "ora" ed è "vero", e per tanto non interessa più in quanto tale. *Scream* (Id., 1997, di Wes Craven) realizza trenta anni dopo operazione non diversa, parodiando una serie di noti orrori cinematografici che rielabora nel plot in cui agiscono gli assassini mascherati. La singola operazione ambigua nel modello del '68, si è estesa al racconto nella sua interezza.

In *Night* i sintagmi testuali sono aggregati in modo *cumulativo* e *casuale*, come una raccolta strutturata di voci. La sequenza accelerata nei primi venti minuti è seguita da un'ellissi che *frammenta* il corpus testuale, seguendo la forma *anti-narrativa* di un database: dopo la fuga di Barbara, la scoperta della casa come luogo salvifico coincide con una lunga pausa di silenzio – e di sconcerto alla vista di un cadavere – prima di entrare in contatto col personaggio accentratore della storia, il nero Ben. La tendenza ellittica e non-causale del racconto postmoderno non sembra assimilabile alla forma di racconto "debole"<sup>65</sup>: l'effetto disorganico in tal caso risulta dall'uso metalinguistico dei sintagmi discorsivi, là dove nel film postmoderno coincide con la *frammentarietà* di una raccolta di voci e oggetti diversi. Ancora Jullier conferma:

Gli avversari più accaniti del cinema postmoderno ne biasimano l'assenza di contenuto – posizione insostenibile a meno di limitarne il campo d'applicazione al *flickering* dei video di musica techno [...]. Il suo contenuto non è quello di un film classico, ecco tutto. Il cinema del "fuoco d'artificio" comunica certo "di forza" alcuni dati [...] ma il racconto non si limita ad essi: la maggior parte dei film-concerto racconta storie minimaliste in modo spesso "a-causale". Bisognerà in primo luogo stare attenti a non confondere questo tipo di racconto con

---

<sup>64</sup> Jullier, Laurent, *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 22.

<sup>65</sup> Casetti-Di Chio definiscono la "narrazione debole" come una situazione di sbilanciamento del racconto, secondo un'"ipertrofia degli esistenti (personaggi e ambienti) rispetto agli eventi (azioni e avvenimenti)". In tal senso, personaggi e ambienti divengono opaci ed enigmatici, privati della loro consistenza. Casetti, F., Di Chio, F., *L'Analisi...*, cit., p. 208.

il racconto “debole” di alcuni film dell’immagine-tempo. Le impressioni nate nello spettatore che segue il racconto di un film-concerto non sono per niente le stesse dei film dell’immagine-tempo: i primi consistono spesso di risposte sensoriali automatiche a stimoli audio-visivi, mentre i secondi [...] autorizzano e favoriscono una *rêverie* più intellettuale e dai meccanismi più complessi (metalinguaggio, intertestualità). [...] Il cinema postmoderno ripropone l’*accumulo*, anche se corona la struttura narrativa complessiva con una causa lontana molto semplice, che agisce come pretesto, sotto forma di una ricerca classica il cui oggetto è comunicato allo spettatore il prima possibile [...]. Ecco perché nel film-concerto il racconto può permettersi di vagare, di fare pause alla maniera dei video musicali senza provocare il rigetto da parte del “grande pubblico” che si pensi “ami le storie”.<sup>66</sup>

Non è un caso, allora, se la sequenza successiva alla fuga si dilunghi nell’esplorazione della casa, accompagnata dal lungo silenzio della protagonista. Il mutismo di Barbara stabilirà, con l’arrivo di Ben, l’azione risoltrice incarnata dall’uomo. Ben è l’eroe positivo, pronto a esprimere una *razionalità strumentale* alla fuga e alla sopravvivenza dai mostri; è anche il personaggio su cui interviene il maggiore investimento empatico del pubblico. La progressione testuale si evolve nella *ripetizione* di *eventi episodici* che rappresentano le tappe dei conflitti coi nemici e l’aggregazione di nuovi personaggi ai due protagonisti: una famiglia di padre, madre e bimba, e una giovane coppia, tutti rifugiati in cantina. Da questo momento in avanti, le sequenze si *accumulano* come tentativi ripetuti di trovare soluzione agli attacchi e poter sopravvivere agli zombi.

L’elemento “causale” ritorna nelle azioni dei personaggi positivi, sempre funzionali al raggiungimento di un obiettivo migliorativo: 1) la casa viene murata con travi e altri attrezzi *per* impedire l’entrata degli zombi; 2) Ben collega un vecchio televisore *per* ottenere informazioni utili alla salvezza; 3) i due fidanzati tentano di rifornire il camioncino *per* poter scappare; 4) i coniugi Cooper vogliono rimanere in cantina *per* stare accanto alla figlia ferita. Ognuna di queste azioni motivate, tuttavia, produce sempre un collasso, non raggiungendo in nessun caso l’effetto sperato a causa di *eventi* del tutto *casuali*. Infatti: 1) gli zombi riescono a entrare in casa dopo un black out; 2) la notizia televisiva dei rifugi fa disperdere i desideri del gruppo intento a fuggire (Ben e la coppia) o restare (i Cooper), anticipandone la disfatta; 3) nel tentativo di rifornire il camioncino, la benzina *casualmente* finisce per spargersi sul mezzo facendolo esplodere e morire i personaggi; 4) la bambina morta si risveglia *per caso* proprio quando il padre è stato ucciso da Ben, cannibalizzando prima lui e poi la madre, in cantina con lei.

Le sequenze testuali sarebbero associate *per contatto* piuttosto che per effetto conseguente. In tal senso, anche la logica d’azione dei personaggi risulta

---

<sup>66</sup> Jullier, L., *op. cit.*, p. 95.

invertita: i condannati a morte risultano proprio coloro che hanno fatto uso di un ragionamento di tipo causale.

Come *Psycho*, l'orrore è una questione di prossimità, vicinanza spaziale e temporale; come *Gli uccelli*<sup>67</sup> non esiste origine agli eventi negativi (la televisione comunica l'eventualità di raggi venusiani dannosi, ma si tratta solo di una possibilità tra le tante). Solo *Night*, tuttavia, mostrerebbe l'inutilità dell'azione umana, del ragionamento razionale come arma risoltrice e la definitiva privazione di ogni via di salvezza<sup>68</sup>, venendo meno ai principi di *efficacia* ed *efficienza* basilari nella narrazione.<sup>69</sup> Il modello sancisce uno spazio immaginario in cui il soggetto che dovrebbe ordinare il mondo (Ben) finisce implicato nel mondo stesso (degli zombi), non dirige più le proprie azioni in direzione emancipativa (i suoi ragionamenti falliscono), terminando la sua vita in modo *casuale* e *tragico*. La linea testuale rimane unica, e viene a coincidere con l'asse di realtà. La verosimiglianza, intesa come spazio della veridizione, è affidata allo slittamento dell'ordine naturale, di ogni azione conseguente alla scelta intelligibile, terminando con l'atto di concidenza tra il vero e il paradossale. Dietro il cambiamento formale, un'inversione epistemologica precisa da un modello razionalistico di stampo positivista, causale e logico (moderno), a un'epistemologia eccentrica che premia l'indecidibile e l'incerto, nella fluttuazione dei sistemi consolidati (postmoderno). Il modello testuale risulta fondato sul caso, e avanza in modo cumulativo, come i suoi oggetti testuali.

Se a livello formale la struttura frammentaria del database raccoglie i tentativi di raggiungere la salvezza tramite una serie di *contraddizioni epistemiche*<sup>70</sup> – a livello ermeneutico i protagonisti reagiscono e soccombono a un

---

<sup>67</sup> William Paul descrive *Night* come un remake ideologico del film hitchcockiano del '63. Le due storie condividono la scena del conflitto finale, nello spazio chiuso di un rifugio salvifico, e la mancanza di una causa ritenuta responsabile per lo scatenamento disforico: "*Night of the Living Dead* first appeared five years after *The Birds*, and it was strongly influenced by it. In fact, it is practically a remake and elaboration on the final third of the earlier film in which four characters find themselves trapped inside a house they have barricaded in an attempt, ultimately futile, to stave off invasion from marauding monsters on the outside. In both films, the denouement is marked by an invasion into a remote but seemingly protected space: in *The Birds*, the pecking villains break through the roof to an attic bedroom, where they manage to terrorize into catatonia the childlike Melanie; in *Night of the Living Dead*, a child in the basement has turned into one of the living dead and proceeds to eat her parents. After this devotedly filial repast, she survives to join the throng of living dead outside". Paul, William, *Laughing Screaming...*, cit., p. 260.

<sup>68</sup> Così scrive in proposito Dario Buzzolan, "[...] lo spettatore si rende conto che è di lui che si parla [...] e soprattutto della presunta razionalità che organizza cose e persone: razionalità che sempre più pare assumere l'aspetto di un ordine cieco e impersonale [...]". Buzzolan, Dario, *George A. Romero. La notte dei morti viventi*, Lindau, Torino 1998, p. 23. Il nucleo postmoderno del film sarebbe dovuto proprio alla totale abiura del regime di razionalità logica, che interviene a negare ogni avanzamento risolutivo del plot, finanche un epilogo meritorio per il protagonista, morto "per sbaglio" e "a caso" nella scena finale. Per un'analisi approfondita della struttura e delle tematiche di *Night* si rimanda anche a: Dillard, R. H. W., "*Night of the Living Dead: It's Not Just a Wind That's Passing Through*", in, Waller, Gregory A. (edited by), *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*, University of Illinois Press, Urbana, Chicago 1987, pp. 14–29.

<sup>69</sup> Branigan, E., *Narrative...*, cit., p. 31.

<sup>70</sup> Per "contraddizione epistemica" si intende la serie di occorrenze contrarie a consuetudini del genere, e a un sapere convenzionale interno al testo. Esempi di questo tipo saranno: l'esplosione di

mondo incontrollabile. L'orrore classico costruiva una realtà oggettivata in cui il soggetto padroneggiava il reale e lo indirizzava alla sua soluzione ri-ordinante, sempre concatenata causalmente; la realtà dell'orrore postmoderno procede "a caso", non dipende dal soggetto che non ordina il mondo ma dipende dal mondo che si muove in modo aleatorio, frammentario, discontinuo. La rappresentazione dello spazio evidenzia anch'essa un'inversione strutturale: il castello, la magione e la grotta nel modello classico tratteggiavano il luogo del maligno o la residenza deputata all'evento disforico. In *Night* è lo spazio aperto del sociale a "soffocare" e produrre terrore, là dove la casa-fortino si profila invece come unico luogo salvifico per i personaggi positivi.

La violenza grafica è senz'altro maggiore dei modelli precedenti<sup>71</sup>, almeno per gli standard d'epoca – frattaglie umane e arti smembrati non competono con le orbite vacanti dell'uomo ucciso dagli uccelli nell'esempio hitchcockiano – senza mai raggiungere l'effetto-caricatura della profusione di sangue in *Blood Feast*. Lo spettacolo della devastazione fisica, infatti, non è il centro della rappresentazione come nel film-feticcio del "gore": la violenza contro il *corpo consanguineo*, dei genitori – la bambina si sveglia addentando prima il padre poi la madre – e della sorella – Barbara si ricongiunge a Johnny-morto offrendosi a lui come nutrimento, risulterebbe in tal caso un prodotto astratto e intellettualizzato. Il nucleo di eccedenza visiva, più che legarsi alle singole "mostrazioni", sembra dovuto piuttosto al *collasso del discorso significante* su un unico piano di realtà, e solo rinforzato dalle immagini di morte. L'atto centrale del film investe la *fluttuazione eccentrica* dei significanti<sup>72</sup> e delle connessioni causa-effetto, l'inversione del

---

violenza durante il *giorno*, che contraddice la tradizionale associazione "disforia-notte"; la mancata menzione dell'etnia del protagonista nero, straordinaria nel cinema hollywoodiano; la totale assenza di funzionalità da ogni azione logica e razionale; la perdita dei rapporti consanguinei, destinati anch'essi alla morte, genitori-figli, fratello-sorella, e fidanzato/fidanzata; l'inefficienza delle autorità, dimostrata dalla frettolosa uccisione dell'unico sopravvissuto, contraddicendo non solo il binomio giustizia-bene, ma anche il classico riconoscimento-premio attribuito all'eroe positivo nella struttura convenzionale.

<sup>71</sup> L'esibizione di arti tagliati e aberrazioni, oltre al citato *Blood Feast*, sono ritrovabili anche in un film precedente, diretto da Robert Aldrich, *Piano...piano, dolce Carlotta* (Hush...Hush, Sweet Charlotte, 1964) in cui il sadismo subito dalla protagonista Carlotta, si aggiungeva a episodi variamente sanguinari, tra cui l'inquadratura degli arti smembrati del suo fidanzato nella sequenza iniziale.

<sup>72</sup> Il termine risente dell'espressione "sliding signifier" usata da Elsaesser/Buckland nell'analisi del paradigma di narrazione *post-classica*. Gli studiosi scrivono infatti che: "[...] we have opted for the suspiciously semiotic term 'sliding signifier' to indicate a pun's variable relation between signifier and signified, where language exploits plurality on the side of the signifier (verbal or visual doublets) and the film exploits plurality on the side of the contexts (ambiguity, irony, and reversal allowing the signifieds to float). [...] such puns in the post-classical mode are at once staged and compressed, drawing attention to the device and to the reversibility of the relations and situations to which it points. By calling these moments of condensation sliding signifiers, we also want to note their 'mobility' and 'drift' since they not only slip and slide between different referents, as puns are meant to do, but also migrate from inside the film to its promotion and packaging, at times entering, [...] the common parlance of popular culture. Finally, we also want to allude to (and salute) another widely held view about the post-classical, namely that surface extension, recto and verso are the principles that organize meaning, rather than depth and interiority. However, we emphatically wish to resist the prevailing notion that attention to surface

rapporto genitoriale riconosciuto ora come cannibalistico, e l'assenza di ristabilimento normativo del finale. A proposito della struttura postmoderna del film, Isabel Cristina Pinedo scrive:

The postmodern horror *film constructs a nihilistic universe in which the threat of violence is unremitting. Night of the Living Dead opens with Barbra and Johnny on a mundane trip to a rural cemetery to lay flowers on the grave of a dead, but still guilt-exacting, father. [...] Between the time that Barbra is attacked and the time that she encounters Ben – a seven minute sequence – there is no dialogue, only screams, thunder, and background music. The collapse of speech occurs not only here but also in the zombies' utter silence, and in the inability of the human characters to communicate with each other, from the quarrelsome relationship between Barbra and Johnny to the unhappily married Coopers who bicker contemptuously throughout the crisis, from Barbra's semicatatonic state through most of the film to the running feud between Ben and Harry Cooper for leadership. [...] In postmodern horror, causal logic collapses even when the narrative entertains a logical explanation for the chaos. Thus, a newscaster speculates that a Venus probe that carried high-level radiation back to Earth may be responsible for the dead rising from their graves. [...] The futility of rational discourse is demonstrated in the final sequence when the sheriff's shambling posse converges on the zombie-beseiged farmhouse.<sup>73</sup>*

Il film horror postmoderno da un lato elude la rappresentazione di un qualunque *ordine normativo*, prospettiva essenziale nel classico e ancora possibile nei film di transizione – gli esempi proto-postmoderni ristabilivano gli equilibri sempre con l'abbattimento del/i mostro/i o la fuga salvifica dei protagonisti – e dall'altro ne fa collassare il principio di *causalità*, manipolando gli effetti della sua applicazione nella totale *inefficienza* delle azioni (muoiono tutti i personaggi), e identica *inefficacia* dell'investimento empatico (muore anche l'eroe).

La sequenza conclusiva verrebbe a confermare questi presupposti. Il P.O.V.<sup>74</sup> di Ben, portavoce di un'istanza logica e razionale, conduce alla disfatta

---

must mean being intellectually or emotionally 'shallow'". Elsaesser, Thomas, Buckland, Warren, *Studying Contemporary American Film...*, cit., p. 74. Il "significante mobile" (o fluttuante) identificherebbe la *manipolabilità* nelle relazioni tra significante e significato, a livello di struttura formale delle storie (eludendo un modello di progressione coerente con obiettivo diegetico e le tradizionali associazioni di cause-effetti); a livello di contenuti (le contraddizioni epistemiche in *Night* ne sono un esempio); ma anche a livello di "con-testo" del film, insieme alla sua promozione commerciale e le varie versioni distribuite. In tal senso, si potrebbe considerare il termine "sliding signifier" in modo analogo agli effetti della costante morfologica di "eccesso", applicata anche a oggetti filmici, che determina la *fluttuazione* di sistemi consolidati quanto a forma, contenuti e fruizione.

<sup>73</sup> Pinedo, Isabel C., *Recreational Terror...*, cit., pp. 27, 28, corsivi d'enfasi miei.

<sup>74</sup> Per "P. O. V." sarà inteso il point-of-view della camera, che spesso risulta sovrapposto a quello del personaggio. Per un'approfondimento del punto di vista cinematografico da una prospettiva cognitivista, si rimanda a Branigan, Edward, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration*

tutti i suoi aiutanti e sé stesso. Il ragionamento motivato che egli ha messo in atto ne ha negato la vittoria e ogni avanzamento progressivo ed emancipativo. Con la morte di Ben, il nichilismo cui riferiva Pinedo, prospettiva disarmante di un'epistemologia della fluttuazione "al negativo", si realizza nel modello postmoderno di *Night*. Se le azioni motivate dei personaggi positivi hanno condotto alla rovina, gli agenti negativi (zombi) e non-negativi (poliziotti) vincono attraverso *azioni* puramente *casuali*. I primi si muovono su un asse epistemico di certezza. I secondi, su un asse contrario: i mostri avanzano per compulsione a ripetere, per puro istinto, là dove i poliziotti sparano a Ben convinti "istintivamente" si tratti di uno zombi. Il loro universo conoscitivo si evolve in base al solo *caos/caso*, e l'incertezza risulta l'unica possibile regolatrice epistemica.

In sintesi, la struttura del film inverte i parametri classici dell'orrore, invertendo anche la gerarchia che attribuiva senso all'asse in cui si muove l'eroe. L'ontologia "certa" attribuibile al sistema logico-razionale (Ben) o patemico-consanguineo (gli altri personaggi), viene contraddetta dalla serie di eventi, realizzando un modello fluttuante di coerenza sintattica e semantica, attraverso la negazione dell'universo fondato sul binomio causa/effetto.

La struttura *ripete* segmenti informativi intorno a una causa-pretesto (l'invasione degli zombi) e ne accumula eventi variegati: lo schema testuale può essere considerato quello di un *database della fuga*, che aggiunge tentativi ma nega ogni soluzione, nega le azioni dei protagonisti come razionali ed efficaci, logiche e risolutive. La sconfitta dell'eroe è anche quella dell'antica negoziazione tra il film e il suo spettatore il quale, una volta rientrato nel messaggio, viene abbattuto solo "per errore".

Numerosi esempi seguono il modello di *Night of the Living Dead*, alimentando variazioni iconiche e tematiche ma reiterando, nella sostanza, la struttura di non-narrazione sempre frammentaria, casuale e vicina alla logica di un database.

*L'ultima casa a sinistra* (The Last House on the Left, 1972, di Wes Craven) evidenzia, con tematiche differenti, una forma testuale allineabile al modello del database-accumulo. Le due protagoniste femminili arrivano a New York per un concerto (causa-pretesto), e si imbattono casualmente in una banda di malviventi che le uccide dopo averle torturate. Ancora secondo un'evoluzione *casuale*, gli agenti negativi chiederanno ospitalità proprio alla famiglia di una delle ragazze, che, compresa la verità, replicherà la violenza subita dalla figlia sui suoi carnefici. La semplice composizione testuale si sofferma sulla mostrazione *esibita* della violenza sul corpo: le ragazze sono trattate sadicamente, evidenziando l'aspetto goliardico e privo di senso degli atti spettacolarizzati. Gli

---

*and Subjectivity in Classical Film*, Mouton, New York and Berlin 1984; Bordwell, David, *Making meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts 1989.



agenti di polizia rappresentano l'inutilità dell'autorità istituzionale, come in *Night*, affidando al *caso* la risoluzione degli eventi (che non avverrà se non tramite la vendetta personale dei genitori). Anche l'elemento citazionale agisce a un livello attualizzante e postmoderno. Il film ripropone la sceneggiatura di *La fontana della vergine* (Jungfrukällan, 1960 di Ingmar Bergman) in cui la vendetta di una famiglia, dopo l'omicidio della figlia, avviene in un'ambientazione medievale, secondo una ballata svedese del quindicesimo secolo. La struttura del film, liberata da elementi lineari e narrativi presenti nel testo-madre, mostra la propria frammentazione nell'esibizione degli atti dissacratori sul corpo delle vittime. È un'esplosione di visione eccedente, che annulla il suo significato nello spettacolo cruento, perpetrato senza causalità nè senso, relegando quest'ultimo alla dimensione con-testuale del film – gli orrori della guerra in Vietnam – e riattualizzando la propria matrice sintattica solo tramite una rinenunciazione esasperata del plot di partenza. In questo si potrebbe riconoscere un modello di tipo *iper-visivo*, in cui le immagini di morte si ripetono nella collezione pura, come in un catalogo di orrori. Lontano dalla caricatura, il modello craveniano mostra un eccesso di visione che annienta il significato sullo schermo, traslando i suoi riferimenti alla denuncia della violenza reale e al modello da cui il film è tratto.

La riproposizione testuale di *The Last House* prende dalla matrice solo gli elementi spettacolari, in un tentativo di “accumulare” esibizione con l'effetto di annullare la coerenza narrativa ancora presente nell'originale. Cristina Degli Esposti definisce l'atto di riscrittura del passato nel cinema postmoderno come “atto di accumulo di informazione” in grado di produrre un aggiornamento di memoria non tramite il contenuto, bensì mediante l'atto stesso della comunicazione.

Memory, the archival site of the past, and intertextuality work together to reproduce a collective recollection of the past into the present. A memory game calls into question the attention/participation of the spectator. For this reason, postmodern cinema is made of and from the accumulation of information that, through memory and quotations, presents a rereading and rewriting of things so that the act of communication tends to supersede the content of the communication.<sup>75</sup>

L'operazione del film si introduce nel discorso postmoderno affermando la propria dipendenza (ripetizione) dalla matrice solo tramite una rinenunciazione formale “eccentrica” rispetto all'originale – peraltro mai menzionato – che colloca

---

<sup>75</sup> Degli Esposti, Cristina (ed. by), *Postmodernism in the Cinema*, Berghahn Books, New York, Oxford 1998, p. 5.

i suoi elementi spettacolari all'interno di una cornice documentaristica spinta al massimo realismo.<sup>76</sup>

*Non aprite quella porta* (Texas Chain Saw Massacre, 1974, di Tobe Hooper)<sup>77</sup> realizza un modello definibile ancora come database-accumulo. Il percorso testuale prosegue esattamente come una raccolta di voci finalizzata all'esibizione violenta. La causa scatenante gli eventi è il viaggio in Texas di un gruppo di cinque studenti, che si tramuterà in un incontro casuale con la morte per ognuno di loro. Nella prima sequenza i protagonisti raccolgono un autostoppista, costretto a scendere per evidenti segni di squilibrio. Nella seconda, sostano in un benzinaio che però non ha gas. Il viaggio continua con la scoperta di una casa di cannibali, il cui noto Faccia di Cuoio (Leatherface) riesce a uccidere tutti tranne Sally, che fugge per miracolo. Come osserva Isabel C. Pinedo, *Texas* può considerarsi esempio di horror postmoderno in quanto aggrega sequenze/eventi tramite implosione della classica logica causale e accumulo di torture senza mostrare alcuna coerenza narrativa. La struttura è quella di una raccolta di voci, un database dell'aberrazione sul corpo.

Causal logic also collapses in the postmodern horror film; thus there is no explanation for the murders, cannibalism, dismemberment, and violence that take place in *The Texas Chain Saw Massacre*. Despite the documentary claims in the prologue, the film not only fails to provide an explanation of events, but even language collapses in the final thirty minutes of the film. The lengthy sequence in which Sally is pursued, captured, tortured, and escapes is dominated by the sound of the chain saw; her relentless screams, groans, and pleas; the killers' taunts, bickering, laughter, and mutterings; and an ominous

---

<sup>76</sup> Per una lettura trasversale del film, come prodotto ispirato direttamente dagli orrori del Vietnam, e solo tangenzialmente al film di Bergman, si rimanda al contributo di Adam Lowenstein nel capitolo 4, "Only a Movie". Specters of Vietnam in Wes Craven's *Last House on the Left*", in Id., *Shocking Representation. Historical Trauma, National Cinema, and the Modern Horror Film*, Columbia University Press, New York 2005, pp.111–143. Lo studioso, infatti, scrive: "*Last House*, an independent American Film produced far from Hollywood but alongside the films of Hollywood Renaissance, does not refer to *The Virgin Spring* the same way the "American New Wave" tends to refer to the French *nouvelle vague*, with the knowing wink of artistic self-legitimation. Nor does *Last House* bracket ultraviolence as mere stylistic grand-standing, the way the Hollywood Renaissance sometimes does. Instead, Craven's film allegorically uncovers how the workings of taste shield us from recognizing, amid the national trauma of Vietnam, the other half of political demonology's tortured oppositions: right/left, old/young, prowar/antiwar, bourgeois culture/counterculture, middle class/working class, and finally, art/exploitation". Ivi, p. 143.

<sup>77</sup> Tobe Hooper, come già Hitchcock, rappresenta un evento della storia coeva americana per la struttura del suo film. I crimini di Ed Gein, il cannibale del Wisconsin, che aveva ispirato Robert Bloch da cui era stato tratto *Psycho*, sono la principale ispirazione anche di *Texas*, pur trattando l'argomento con efferatezze esplicite, riconducibili all'abitudine del criminale di scuoiare le sue vittime come il personaggio di Leatherface. Il film ha visto vari seguiti: *Non aprite quella porta – Parte II (Texas Chainsaw Massacre Part 2, 1986, di Tobe Hooper)*, *Non aprite quella porta 3 (Leatherface: Texas Chainsaw Massacre III, 1990, di Jeff Burr)*, *Non aprite quella porta 4 (Texas Chainsaw Massacre 4: The Next Generation, 1994, di Kim Henkel)*.

soundtrack. The few lines of dialogue serve not to anchor us in the rational but to demonstrate how demented the killers are.<sup>78</sup>

Come già *The Last House*, dopo un prologo finto-documentario, la serie di sequenze che segue accumula eventi sadici nel progressivo collasso del linguaggio, come avviene nella scena finale in cui Sally fugge. L'iper-visione della violenza eccedente basta a se stessa, annullandosi nelle forme del puro spettacolo d'intrattenimento. Allo stesso modo, Christopher Sharrett evidenzia la perdita dei legami causali nella storia e la generale vaghezza delle motivazioni che spingono i protagonisti, sostenendo l'idea di un'"apocalisse primitiva" sottesa al testo come il risultato di impulsi sacri e profani.<sup>79</sup>

Lo stesso modello è riscontrabile in *Welcome to Arrow Beach* (Id., 1974, di Laurence Harvey), in cui una ragazza è inseguita da un reduce di guerra abituato al cannibalismo, e in *Le colline hanno gli occhi* (*The Hills Have Eyes*, 1977, di Wes Craven), che trasforma il viaggio di una famiglia verso la California in una lotta estenuante contro un gruppo di cannibali. Anche in questo caso l'esplosione di violenza non appare giustificata, e "accumula" in forma di database le informazioni di tortura fisica, affiancando buoni e cattivi in una lotta paritaria per la sopravvivenza.<sup>80</sup>

Nella struttura del database-accumulo, uno o più protagonisti positivi si scontrano con un disequilibrio di mondo, cui seguono ripetuti conflitti che conducono alla sequenza finale (spesso negativa o sospesa, quando non salvifica solo per pochi). Caratteristica del modello-database, accumulo e catalogo, è lo sviluppo episodico all'interno di un'unica linea di realtà. Che gli eventi si presentino realistici oppure no, è importante che siano riconosciuti come "veri" e

---

<sup>78</sup> Pinedo, Isabel Cristina, *Recreational Terror...*, cit., p. 26–27.

<sup>79</sup> Sostenendo la perdita dei legami causali nel testo, Sharrett ne evidenzia anche il tema portante, un'apocalisse "primitiva" e "modernista" in cui gli agenti negativi rappresentano il caos, e le vittime la negazione di una visione ciclica della storia. Secondo lo studioso: "At each instant Hooper establishes the idea of an Evil Age and the collapse of causality. The documentary-style prologue (the graveyard tableau) is subverted by the vagueness or total lack of explanation for all that follows; there is no clear reason for the trip by this group, for the existence or behavior of the cannibal family, for their attack on the young people, or for Sally's eventual rescue. [...] The denial of causality and emphasis on ritual structures suggests an apocalypse that is both primitive and modernist in spirit. The "primitive" aspect refers to the ritual atmosphere surrounding the film's horrors and the way characters interact in a situation of chaos; the "modernist" aspect denies the primitive belief in a cyclical view of history and asserts instead an absolute dead end without the possibility of renewal or even resolution". Sharrett, Christopher, "The Idea of Apocalypse in The Texas Chainsaw Massacre", in Grant, Barry Keith (ed. by), *Planks of Reason...*, cit., pp. 261, 262. Se l'idea di un'apocalisse primitiva e modernista può considerarsi ammissibile, la contraddizione tra i due termini verrebbe più plausibilmente a delineare, secondo il nostro avviso, un panorama "post-modernista", tentando di scardinare la vecchia concezione causale di azione, di vita e di morte, mediante l'associazione a un'idea di caos generativo.

<sup>80</sup> Per un approfondimento delle dinamiche del film, che allarga il paradigma di violenza a tutti gli agenti in atto, negativi e positivi, si rimanda al contributo di Rodowick, D. N., "The Enemy Within: The Economy of Violence in *The Hills Have Eyes*", in Grant, B. K., *Planks of Reason...*, cit., pp. 321–330.

“reali” dagli agenti narrativi, dando luogo a un’unica linea testuale che coincide sempre con la verità.

*Il demone sotto la pelle* (The Parasite Murders, 1975, di David Cronenberg)<sup>81</sup> esordisce con un disequilibrio normativo in cui un medico uccide una donna e poi si taglia la gola. Da questo incipit a seguire, il lussuoso residence in cui si verificano i fatti si trasforma in un agglomerato informe di uomini, donne, vecchi e bambini uniti in rituali di accoppiamento e vampirismo “laico”. Non si tratta di vampiri noti alla letteratura, bensì di infetti a causa di un virus letale che trasforma gli individui in esseri senza freni inibitori. Sulla stessa linea si colloca anche *Rabid – Sete di sangue* (Rabid, 1976, di David Cronenberg), altro film “epidemico” che, da una causa-pretesto, fa propagare la serie di eventi che confondono sangue e tortura. Il modello iper-visivo supera ancora lo sguardo classico, moltiplicando se stesso nella ripetuta e identica sequenza catalogale di orrori. Accumulando gli effetti del contagio, entrambi i film terminano su un finale catastrofico che vede propagare l’epidemia dai luoghi di partenza. Come osserva Gianni Canova, il testo di *Rabid* “presenta [...] una struttura centrifuga che porta i personaggi ad allontanarsi dalla clinica Kebloid, lungo un percorso narrativo che si sfrangia e si ramifica nel territorio urbano, seguendo i rigagnoli capillari del propagarsi della malattia”.<sup>82</sup> È questo l’andamento frammentario costitutivo di un database, i cui diversi elementi testuali – ognuno dei personaggi coinvolti nell’infezione è una particella sciolta, di cui è omessa la storia coerente – risultano liberati nella costellazione aggregativa del testo e uniti *per contatto*. L’associazione metonimica è operazione necessaria per la prosecuzione contigua dei segmenti sciolti. Lo nota Tania Modleski, che descrive il plot del horror postmoderno nei termini di una struttura minimale con finali aperti e privi di centro:

First, not only do the films tend to be increasingly open-ended in order to allow for the possibility of countless sequels, but they also often delight in thwarting the audiences expectations of closure. [...] Secondly – and this is the aspect most commonly discussed and deplored by popular journalists – these films tend to dispense with or drastically minimize the plot and character development that is thought to be essential to the construction of the novelistic. In Cronenberg’s *Rabid*, the porn star Marilyn Chambers plays a woman who receives a skin transplant and begins to infect everyone around her with a kind of rabies. [...] Interestingly, although metonymy has been considered to be the principle by which narrative is constructed, metonymy in this film (the contagion signified by the title) becomes

---

<sup>81</sup> Il film possiede anche altri titoli, *Shivers* e *They Came from Within*.

<sup>82</sup> Canova, Gianni, *David Cronenberg* [1992], Il Castoro, Milano 2000, p. 32. Per una visione onnicomprensiva dell’opera di Cronenberg, si veda anche l’interessante analisi di Mary B. Campbell, “Biological Alchemy and the Films of David Cronenberg”, in, Grant. B. K. (ed. by), *Planks of Reason...*, pp. 307–320.

the means by which narrative is *disordered*, revealing a view of a world in which the center no longer holds.<sup>83</sup>

Il database-accumulo aggrega episodi in seguito a un'esplosione disforica secondo un principio *metonimico* che disgrega e disordina più che comporre il testo in modo consequenziale. In quest'ottica, l'esempio de *Lo squalo* (Jaws, 1975, di Steven Spielberg) definisce i canoni testuali della "forma database" per una serie di film alto budget che mostrano la medesima struttura frammentaria. Gli avvistamenti di uno squalo e alcune morti non accidentali, sono la prova della presenza dell'animale e la necessità di catturarlo. Il primo episodio, in cui lo squalo uccide una ragazza, è seguito dalla serie cumulativa di eventi che porterà alla sua uccisione solo nel finale. Il film iniziò un prolifico trend da blockbuster, che identificò il modello di accumulo con le operazioni di frammentazione e associazione dei conflitti in seguito all'esplosione disforica.

La struttura-modello, vede un'esplosione disforica sull'asse di realtà (la famiglia cannibale, il virus, il gruppo di malviventi, lo squalo e così via), e vi aggrega una serie frammentaria e autonoma di eventi contro gli agenti del disequilibrio. Numerosi i film sull'esempio de *Lo squalo*, preceduto dal non troppo noto *Frogs* (Id., 1972, di George McCowan) in cui un attacco di rane assassine disturba un paesaggio americano, e da una serie di epigoni quali *Piraña* (Piranha, 1978, di Joe Dante), *Alligator* (Id., 1980, Lewis Teague), *Tremors* (Id., 1990, di Ron Underwood)<sup>84</sup> e *Aracnofobia* (Arachnophobia, 1990, di Frank Marshall), in cui causa scatenante è un attacco di ragni geneticamente modificati, fino ai recenti *Relic – L'Evoluzione del terrore* (The Relic, 1997, di Peter Hyams) e *The Breed – la razza del male* (The Breed, 2006, di Nicholas Mastrandrea), che continua il modello con la degenerazione di cani rabbiosi.

*Zombi* (Down of the Dead, 1979, di George Romero), come il successivo della trilogia, *Il giorno degli zombi* (Day of the Dead, 1985, di G. Romero)<sup>85</sup>, delineano un territorio testuale ancora affine a quello della raccolta di conflitti diversi, esplicitando ogni volta cause-pretesto differenti. Nel primo caso, gli zombi continuano a rappresentare minaccia cosmica verso un ex-centro

---

<sup>83</sup> Modleski, Tania, "The Terror of Pleasure. The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory", in Modleski, Tania (ed. by), *Studies in Entertainment. Critical Approaches to Mass Culture*, Indiana University press, Bloomington, Indianapolis 1986, pp. 160–161.

<sup>84</sup> *Tremors* può definirsi un ibrido tra horror e fantascienza, come molti di questi film che mostrano le conseguenze terrificanti di esperimenti scientifici o catastrofi ecologiche. La linea tematica, in ogni modo, non sembra lontana da quella inaugurata dal film di Spielberg. Ha avuto diversi seguiti, *Tremors 2: Aftershocks* (Id., 1996, di S. S. Wilson), *Tremors 3: Ritorno a Perfection* (Tremors 3: Back to Perfection, 2001, di Brent Maddock), e *Tremors 4: All'inizio della leggenda* (Tremors 4: The Legend Begins, 2004, di S. S. Wilson).

<sup>85</sup> L'ultimo episodio dell'originaria trilogia, è uscito di recente: *La terra dei morti viventi* (Land of the Dead, 2005, di George Romero) viene a suggellare un progetto iniziato quasi quaranta anni prima, ottenendo un risultato non dissimile dai precedenti (la storia accumula ancora episodi eccedenti, in modo frammentario, e a-causale), e confermando come il genere orrorifico odierno sia essenzialmente legato ai modelli prototipici di quegli anni.

commerciale-rifugio, allineandosi alla negatività di un gruppo di motociclisti vandali, contro alcuni personaggi rinchiusi nel luogo. Nel secondo film, lo spazio d'azione è circoscritto al sottosuolo, dove un gruppo di scienziati proverà ad addomesticare le creature, mentre alcuni militari ne provocheranno l'ingresso conflittuale. Il salvataggio finale risparmia pochi personaggi fuggiti su un'isola deserta. Nella figura del morto-vivente romeriano risiede la specificità postmoderna di un paradigma razionale imploso che relega progressione causale e motivata a un unico obiettivo, la morte inesorabile. Sembra, infatti, che nelle figure degli zombi, così come vengono delineate dalla trilogia, risieda il nucleo di *casualità e ripetizione* verso l'unica necessità invariata e invariabile che è la fine della vita stessa, contraria ad ogni raziocinio illuminista teso all'auto-conservazione: "I morti viventi non sono se non *illimitata ripetizione*. Ciò che li spinge non è [...] una volontà esterna, la fame o un piano strategico; ciò che li spinge è *coazione a ripetere* allo stato puro"<sup>86</sup> di cui la pulsione di morte, sulla linea freudiana, risulta perfetto correlato. Il morto-vivente si configura puro istinto all'annullamento, in una situazione in cui il paradigma di ratio non trova riscontro neanche nelle azioni dei personaggi vivi. Infatti, continua Buzzolan, "la *razionalità* che dovrebbe guidare la resistenza, la lotta comune degli assediati si disintegra in tanti frammenti di egoismo quanti sono i soggetti in campo: e in tal modo si ribalta in follia"<sup>87</sup>, propagandosi all'intera rete dei rapporti testuali tramite "un indebolimento della soggettività "moderna", basata sulla razionalità cieca (ossia sulla rimozione della morte), sull'utile (ossia sull'agire strategico) e sul progresso (ossia sulla temporalità orientata)"<sup>88</sup>.

*Re-animator* (Id., 1985, di Stuart Gordon), si caratterizza per un modello testuale che aggrega voci diverse correlate all'esperimento di uno studente di medicina intento a produrre un siero per resuscitare i morti. Quando ottiene il risultato sperato, i personaggi in questione assumono sembianze di marionette decomponibili senza controllo, un grado contiguo ma inferiore alle creature di Romero, sofisticate al punto, da esemplificare la negazione del paradigma moderno di razionalità ordinante. L'operazione di Gordon, renderebbe conto dell'assenza di senso connaturata alla spinta *oltre* il veduto, di cui viene a mancare qui la presenza con-testuale, che aveva "elevato" film come *The Last House on Night*, a parabole della storia di orrori coevi. In tal caso, invece, l'effetto risulta più simile a quello parodico fumettistico, ovvero alla saga di orrori sviscerati di ogni effetto realistico.<sup>89</sup>

---

<sup>86</sup> Buzzolan, Dario, *George A. Romero...*, cit., p. 83.

<sup>87</sup> Ivi, p. 93.

<sup>88</sup> Ivi, p. 99. Per un'analisi approfondita della trilogia romeriana, si rimanda anche a Collins, Michael J., "George Romero", in McCarthy, John (edited by), *The Fearmakers. The Screen's Directorial Masters of Suspense and Terror*, St. Martin's Press, New York, 1994.

<sup>89</sup> La saga di *Re-animator* è ispirata all'opera Herbert West Reanimator dello scrittore Howard Phillips Lovecraft. Si tratta di un prolifico esordio avendo generato una catena di sequels che hanno ripetuto più o meno specularmente la struttura dell'originale: *Re-animator 2* (Bride of Re-animator, 1990, di Brian Yuzna), e *Beyond Re-animator* (Id., 2003, di Brian Yuzna).

*Blob, il fluido che uccide* (The Blob, 1988, di Chuck Russell) si presenta il remake speculare del film del '58 *Blob – fluido mortale* (The Blob, di Irvin S. Yeaworth Jr.), riproponendo in modo identico la sceneggiatura del primo, aggiornato con effetti speciali e visione eccedente, ma ancora generalmente conforme al paradigma classico. Il risultato testuale è la più semplice riproposizione enunciativa della matrice.

Non così, *La cosa* (The Thing, 1982, di John Carpenter) e il suo testo di riferimento, il film di Nyby-Hawks del 1951.<sup>90</sup> I due tipi rappresenterebbero il gap testuale tra paradigma classico e paradigma postmoderno. Se da un lato la “cosa aliena” dell’originale manteneva forma umanoide connotata in senso disforico (l’espressione vacua, l’incapacità di parlare) costruendo narrazione motivata e chiusa con la ricomposizione dell’ordine normativo, il film di Carpenter *sospende* quella forma per farle assumere ogni volta quella della preda destinata. Timicamente, la forma informe non è “cattiva” se non nell’unico momento in cui uccide<sup>91</sup>: generalmente il testo *sospende* le categorie dei personaggi (positivi-negativi), allargando l’operazione anche alle forme del testo, al finale aperto, e discostandosi del tutto dall’organizzazione formale del film di partenza. La “cosa” qui è una copia esatta del reale, svuotata del suo contenuto, e sospesa sul mondo naturale, non lontano dal simulacro baudrillardiano. Pinedo nota che,

Given enough time, the copy is virtually indistinguishable from the real thing. In the paranoid world of postmodern horror, the monster effectively “passes”, first as a dog then as human, infiltrating and breeding suspicion among the ranks. [...] The bodily transformation scenes are staged as attacks by the Thing on people or animals. As such, the appearance of the Thing in its monstrous guise signals the onset of a violent attack on the normal body that will render it a ruined body. The metamorphosis scenes serve not to reassure us with information about the underlying “face” of the monster, what the

---

<sup>90</sup> Entrambi i film sono ispirati al romanzo “Who Goes There?” di John W. Campbell Jr.

<sup>91</sup> Questa lettura è anche quella di Calabrese che colloca il film di Carpenter, rispetto all’originale di Nyby, dal lato del neobarocco. Scrive infatti, rispetto al testo madre: “Il cambiamento è così radicale che Carpenter deve averlo studiato a fondo, magari pensando anche al modo più brillante per rappresentare lo stesso fenomeno linguistico del suo nome. Fra tutte le parole utilizzabili sceglie proprio quella che significa il non-definito per eccellenza: «la cosa» togliendole anche quelle specificazioni che nell’originale mantenevano vaghezza, ma non l’incerto assoluto. Anche dal punto di vista figurativo l’informità della cosa produce un fenomeno di sospensione e neutralizzazione, dal momento che non si tratta né di un essere conforme né di un essere deforme. Ma di lì partono altri curiosi eventi che riguardano le altre categorie omologate a quella fisica. Dal punto di vista etico: la cosa non viene ritenuta né buona né cattiva dai componenti della spedizione [...]. Si può pertanto in qualche modo sostenere che la categoria etica sia sostanzialmente sospesa. Qualcosa di più succede alla categoria timica. Trattandosi di un film dell’orrore, qualcuno potrebbe obiettare che il mostro è chiaramente disforico. Ma non è così, perché anche le passioni vengono invece costantemente sospese. C’è disforia solo quando il mostro è in azione, e dunque sis ta trasformando ai danni di qualcun altro, ma per il resto lo spettatore e i personaggi del racconto sono sempre visti in una situazione di *attesa*, cioè di sospensione, o, come dice meglio il medesimo termine letterario e cinematografico: di *suspence*. Tanto è vero che la storia stessa non ha conclusione, perché non siamo sicuri se il mostro è stato eliminato, se gli eroi vivranno, se ci sarà un’altra puntata”. Calabrese, O., *op. cit.*, p. 102–103.

monster *really* looks like, but to horrify us with the bloody, viscous, and unpredictable transformations of the monster's body and the body of the victim.<sup>92</sup>

L'informità della creatura, e l'incapacità di attribuirle forma o dimensione precisa, non risparmia tuttavia l'accumulo di visione orrorifica, intenta a mostrare i particolari eccedenti della mutazione. Il tentativo di vedere "di più", nasconde un'incapacità di visione oggettiva della forma aliena.

Ancora strutturati come database, film come *Dal tramonto all'alba* (From Dusk Till Dawn, 1996, di Robert Rodriguez), ripetono il modello di aggregazione testuale episodica e cumulativa dopo l'esplosione di un disequilibrio di mondo, evitando accuratamente ogni connessione causale.<sup>93</sup> Un gruppo di rapinatori si dirige ai confini col Messico per potere fuggire col bottino (causa-pretesto); sulla strada si infiltrano nel camper di una famiglia a caso e con quello si dirigono all'appuntamento in un locale situato prima del confine. In quello spazio chiuso, alcuni vampiri scateneranno un conflitto a catena che farà sopravvivere soltanto pochi di loro. L'esplosione gratuita di violenza e la struttura che associa oggetti testuali diversi si caratterizza come raccolta di eventi eterogenei con l'unico scopo di esibire la ripetizione spettacolare di violenza. In linea col dittico cronenbergiano, anche in questo caso l'elemento vampiresco risulta scevrato da ogni retaggio letterario o profondità "storica". Il vampiro, è versione "appiattita" di un uomo che si nutre di sangue e possiede poteri sovrumani, ma non sembra in alcun modo mantenere legami "profondi" con i suoi noti antenati. L'appiattimento postmoderno dei modelli del passato si traduce nella liberazione delle figure da quei caratteri che ne assicuravano pertinenza di comportamenti e universo di provenienza, lasciandone solo caratteri superficiali utili all'esibizione di se stessi.

Seconda tipologia di database è il modello del *catalogo*. Gli esempi riportati di seguito mostreranno come il genere raramente costruisca strutture catalogali del tipo b (luogo) o c (tempo o durata), allineandosi piuttosto al modello a, del personaggio (a-1) o del tema (a-2). Nel catalogo a-1, gli eventi si susseguono come *mostrazione* di *sintagmi consecutivi* riferiti a un *personaggio* negativo che diviene il centro della struttura aggregativa. Il motivo scatenante dell'inversione normativa, spesso occultato, risulta strumentale alla successiva *mostrazione delle informazioni del catalogo*, coincidenti con gli episodi violenti *collezionati* dal personaggio. Branighan definisce in questo modo l'organizzazione dei dati di un catalogo:

---

<sup>92</sup> Pinedo, Isabel C., *Recreational Terror...*, cit., p. 36.

<sup>93</sup> Il film possiede due seguiti, l'uno *Dal tramonto all'alba: Texas, sangue e denaro* (From Dusk till Dawn 2: Texas Blood Money, 1999, di Scott Spiegel) e il successivo *Dal tramonto all'alba: la figlia del boia* (The Hangman's Daughter, 2000, P. J. Pesce), modellati specularmente al primo modello.



2. A *catalogue* is created by collecting objects each of which is similarly related to a “center” or core. For example, a list of objects that belong in a particular room; or are used by a particular person; or are recorded in a particular time span (which yields a *chronology*). A list of personality traits in a novel helps define a “character”. And, as shown in an earlier example, roses and violets may be collected together as flowers as well as placed in the category of what is only natural like sugar, sweetness and “you”.<sup>94</sup>

Seguendo Branighan, saranno definibili cataloghi sia quei modelli di organizzazione-dati che articolano oggetti/caratteri usati o peculiari di un personaggio (ritenuto il centro catalogale), sia quelli che raggruppano oggetti costitutivi della medesima categoria (i fiori, nel suo esempio). Il modello di primo tipo sarà dunque applicabile al catalogo a-1, articolando i dati consecutivi di un database secondo le efferatezze compiute da un personaggio-centrale che operi su un unico piano di realtà; il secondo risulterà invece rinvenibile nel paradigma a-2, in cui più episodi *non consecutivi* (plot diversi) verranno a comporre il database degli orrori, esattamente come in un catalogo tematico.

*The Wizard of Gore* (Id., 1968, di Herschell G. Lewis)<sup>95</sup>, è il modello inaugurale, nello stesso anno di *Night*, di questa modalità parallela di *iper-visione eccedente*, strutturata non più sull’accumulo di dati a-causali, bensì sulla *ripetizione* di sintagmi orbitanti attorno al medesimo centro. Il centro è dunque il catalogo dei misfatti del personaggio accentratore, in tal caso il mago, la cui presenza è strumentale alla visione delle *informazioni* catalogali.

Il sintagma iniziale del film si apre subito all’inversione normativa: su un palcoscenico teatrale, il mago Montag il Magnifico compie numeri di ipnosi, durante i quali fingerà di straziare i corpi di alcuni volontari del pubblico, che ritorneranno illesi alla fine dell’esperimento. Ma questa è l’illusione cui sono sottoposti gli spettatori del teatro: in realtà, quelle cavie saranno ritrovate dissanguate poco dopo la fine degli spettacoli. Il discorso del protagonista e il luogo stesso in cui si colloca, il teatro, compongono il centro del catalogo di aberrazioni fisiche: egli si rivolge ai suoi spettatori incitandoli alla possibilità di “vedere oltre” e dal vivo la carneficina umana.<sup>96</sup> La visione *iper-* si presenta il

---

<sup>94</sup> Branighan, Edward, *Narrative...*, cit., p.19.

<sup>95</sup> Il film fu girato nel 1968, ma distribuito solo due anni più tardi, nel '70, motivo principale per l’incompatibilità di alcuni studi che riportano l’una o l’altra data. Per motivi di congruenza strutturale, in questa sede sarà considerata la data di produzione effettiva.

<sup>96</sup> Si riporta il discorso del Mago nel sintagma iniziale del film, tratto da Pinedo: “Torture and terror have always fascinated mankind. Perhaps whatever made your predecessors see the sadism of the Inquisition and the gore of a gladiator’s arena is the same thing that makes you stare at bloody highway accidents and thrill to the terror of death in the bullring. Today, television and films give you the luxury of observing grisly dismemberments and deaths without anyone actually being harmed. But, ladies and gentlemen, have you ever seen the sight of human butchery in person! Well tonight, on this stage, you will have the privilege of seeing such a sight”. Pinedo, Isabel C., *Recreational Terror...*, cit., pp. 58–59, enfasi mia. In effetti, nel discorso del protagonista negativo, la ricorrenza ossessiva dei termini “seeing-sight-seen” sottolinea in modo

motivo accentratore della sequenza di “numeri” (dello show e del catalogo), tutti intercambiabili e strutturati sulla domanda di un volontario – che in realtà è scelto dal mago, solo donne ipnotizzate e indotte a salire sul palco – e prosegue con la ripetuta mutilazione a carico del corpo imputato. La pertinenza di un percorso narrativo conseguente e motivato, volge al ripetitivo svelamento delle sequenze performative del corpo. Se nel database-accumulo l’associazione sintagmatica, attinente al caso, continuava per isotopie di episodi finalizzati all’annullamento degli eventi disforici<sup>97</sup> in atto, qui l’avanzamento del plot è attribuibile esclusivamente al *contatto* tra le sequenze, che si presentano “saldate” le une alle altre per via dell’identità del punto di vista di chi le inverte, Montag e ognuno degli assassini protagonisti di modelli catalogali.

Il prologo del film si indirizza al pubblico finzionale del teatro, ma lo sguardo in macchina di Montag si dirige anche allo spettatore reale, stabilendo la presenza di più piani della visione. Come osserva anche Pinedo, l’atto di discorso intrattenuto dal mago verrebbe già a costituire livelli multipli di sguardo eccedente: 1) lo sguardo voyeuristico del pubblico in-screen coinvolto nell’imminente *show* della violenza; 2) lo sguardo realistico, invocato dagli incidenti quotidiani menzionati dal mago, che si offre di performare *hic et nunc*; 3) lo sguardo amplificato promesso a entrambi gli spettatori, finzionali e reali, in grado di mostrare “ogni cosa” per appagare un desiderio di “visione” più completo.<sup>98</sup> La dialettica tra questi tre elementi – completata dalle immagini efferate – rende conto di un modello iper-visivo mirato a “superare” la visione ultima, traducendosi nella propria variante caricaturale limitata all’esercizio formale del disgusto. non diversamente da una corsa sulla giostra di orrori visivi. Sulla *ripetitività* dei sintagmi testuali Pinedo scrive:

The trick seemingly ends when she walks off stage, but it “really” only ends when her (already dead) body collapses in a bloody heap after leaving the performance. This is the first in a *series of repetitive performances* in which the female body becomes the broken body, sundered by a battery of phallic instruments: chain saw, metal spike, punch press, and sword. Each time, the film audience is privileged to see what is “really” happening. The scene crosscuts between the harmless trick discernible to the fictional audience, the destruction of the woman’s body visible to the film audience, and the fictional audience impassively *watching the performance*. [...] The primacy of the ruined-body-as-spectacle is central to *The Wizard of Gore*. [It] quite literally locates the *ravaged spectacle at center stage*. Each performance lingers over the organs and blood that spill from the despoiled body. The film displays the horror genre’s obsession with

---

perentorio la necessità di mostrazione iper-visiva, la vista della devastazione del corpo fisico come risultante dell’azione di Montag (centro del catalogo testuale).

<sup>97</sup> Per l’analisi dello spazio e delle isotopie presenti nei film, si rimanda al paragrafo 3 di questo capitolo.

<sup>98</sup> Cfr. Pinedo, Isabel C., *Recreational Terror...*, cit., p. 58.

the body in bits and pieces. The image of the mutilated body transformed into an unrecognizable morass suggests the degree to which the body has become the focus of acute anxiety in the postmodern horror film.<sup>99</sup>

La struttura del database-catalogo vede la serie di sequenze *ripetersi* come “numeri” iper-visivi incorniciati da un prologo (esplosione del disequilibrio), e una conclusione (fuga del personaggio negativo/sospensione). L’asse rappresentativo è ancora quello di realtà, ma principale scarto rispetto al precedente modello di accumulo, è costituito dalla necessità di un *personaggio negativo* assunto come *centro catalogale*, cui segue la serie di sintagmi o “numeri”<sup>100</sup> diretti a reiterare la moltiplicazione del veduto. Di qui, il modello ospiterà le opere incentrate sulle figure di serial killer, maniaci omicidi e quanti verranno a macchiarsi di atti eccedenti, sempre collocandosi su un *asse di realtà*. Il corpo, come suggerisce Pinedo, è spesso l’obiettivo entro cui viene sfogata l’aggressività distruttiva di questi protagonisti, ma non in tutti i modelli di catalogo si avrà un brutale annientamento fisico. *Halloween, la notte delle streghe* (John Carpenter’s *Halloween*, 1978, di John Carpenter) lo dimostra, capostipite del genere “slasher”<sup>101</sup>, nel quale un killer munito di arma da taglio insegue le proprie vittime identificate solitamente con adolescenti. Nonostante la violenza

---

<sup>99</sup> Ivi, pp. 59, 60, corsivi miei.

<sup>100</sup> Cynthia Freeland descrive i “numeri” come elementi testuali tipici nel plot del “graphic horror”, categoria che include i film incentrati sullo spettacolo visuale del raccapriccio: “Numbers are sequences of heightened spectacle and emotion. They appear to be interruptions of plot – scenes that stop the action and introduce another sort of element, capitalizing on the power on the cinema to produce visual and aural spectacles of beauty or stunning power. Other genres featuring numbers include the musical, Western, gangster film, and melodrama. Numbers in these genres would be the musical selection with song and dance, the gunfights and shoot-outs, or the scenes that portray overwhelming sadness and weeping. [...] Much the same is true in horror. Visions of monsters and their behavior or scenes of exaggerated violence are the numbers in horror: what the audience goes to the films for and expects, what delivers the thrills they want to experience. To overlook or downgrade these numbers is a mistake. But it is also a mistake to contrast numbers too strongly with the plot, narrative or form of the film. We need to realize that instead of being interruptions as they might seem, the *numbers in horror may actually further the plot and must therefore be considered part of the form of the particular genre in question*”. Freeland, Cynthia, *The Naked and the Undead...*, cit., p. 256, corsivi miei. Freeland nota come generi consolidati quali musical e western siano tutti accomunati da momenti di stallo nella progressione narrativa per dar luogo alle “esibizioni” di canzoni, combattimenti, detti “numeri” appunto. Allo stesso modo il film horror prosegue con l’accostamento di sequenze che esibiscono il mostruoso, ma in esso i numeri, più che fermare l’azione come negli altri casi, la fanno proseguire costituendosi parte essenziale del genere. Nella struttura del *database-catalogo* a-1, l’ assunto è quanto mai confermato come struttura formale del modello il cui centro è sempre il personaggio stesso e le sequenze divengono “numeri” di esibizione riferiti ad esso. Anche Linda Williams e Carol Clover discutono la presenza di “numeri” come costitutiva del genere, per tanto si rimanda a: Williams, Linda, *Hard Core: Power, Pleasure and the Frenzy of the Visible*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 1989; Clover, Carol J., *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, Princeton University Press, Princeton 1992.

<sup>101</sup> Per un’analisi dello slasher o “stalker movie”, si rimanda allo studio di Dika, Vera, *Games of terror: Halloween, Friday the 13th, and the Film of the Stalker Cycle*, Fairleigh Dickinson University Press, Rutheford, London 1990.

delle scene di attacco, la *visione* del corpo non risulta centrale. Si tratta di una formula iterata nei successivi modelli catalogali, in cui l'assassino è riconoscibile dalla soggettiva del personaggio, e dal tema musicale che ne anticipa l'arrivo. Il noto prologo del film, infatti, vede il protagonista uccidere a coltellate sua sorella e il fidanzato scoprendo solo al termine della sequenza che si tratta in realtà di un bambino di sei anni. La struttura prosegue *ripetendo* la serie di sequenze che determinano i *numeri* degli omicidi da parte del personaggio adulto, e viene a concludersi con la sua fuga. In tal modo, il sequel potrà argomentare la prosecuzione di altri cataloghi identici.<sup>102</sup> Steve Neale nota che il modello di *Halloween* si costituisca su una serie di ripetizioni testuali di poco differenziate a livello sia di enunciato che di enunciazione, e uno sguardo indebolito tra soggettiva dell'assassino e suo oscuramento.

The narrative of Halloween is simple and straightforward, basing itself upon a series of barely differentiated repetitions both at the level of enunciation and at the level of the enounced. [...] The film is careful to avoid in its multiple series of repetitions an overstatement of the principles behind them—hence the variation provided by the killing of a male. [...] At the level of enunciation, Halloween works through a codification of violence and suspense across four distinct and separate textual sections: the first scene (the murder of Judith); the second scene (the escape from Smith's Grove asylum); the sequences set in Haddonfield during the course of the following day; and the sequences at night with the murders of Annie, Bob and Lynda and the final attack on Laurie. [...] A *cumulative and repetitive elaboration eventually weaves them all together until they establish a system* across which the repeated violence of the last section is played out.<sup>103</sup>

La struttura di questi film si allineerebbe al modello di un database di sintagmi testuali ripetitivi e frammentari, uniti dall'unico centro rappresentato dal

---

<sup>102</sup> Halloween presenta una nutrita serie di sequel, di cui curiosamente non tutti seguono le vicende di Michael Myers, protagonista negativo della saga. Il primo *Halloween II: il signore della morte* (Halloween II, 1981, di Rick Rosenthal) segue esattamente le vicende nel punto in cui erano state interrotte dal primo film, là dove il terzo *Halloween III: il signore della notte* (Halloween III: Season of the Witch, 1982, di Tommy Lee Wallace) interrompe completamente la discendenza dalla matrice inventandosi una storia nuova, meno visiva e legata tangenzialmente alla festa americana di Halloween (come non attiguo al modello catalogale qui proposto). Dal quarto episodio in avanti gli eventi si incrociano nuovamente con quelli di Myers, in *Halloween IV: il ritorno di Michael Myers* (Halloween 4: The Return of Michael Myers, 1988, di Dwight H. Little) e in *Halloween V: la vendetta di Michael Myers* (Halloween 5: The revenge of Michael Myers, 1989, di Dominique Othenin-Girard). La saga catalogale continua con *Halloween VI: la maledizione di Michael Myers* (Halloween VI: The Curse of Michael Myers, 1995, di Joe Chappelle), *Halloween 20 anni dopo* (Halloween twenty years later, 1998, di Steve Miner); *Halloween – La resurrezione* (Halloween: resurrection, 2002, di Rick Rosenthal); *Halloween – the Beginning* (Halloween, 2007, di Rob Zombie), che mostra una sorta di compendio tra il prequel e il remake del film originale.

<sup>103</sup> Neale, Steve, "Halloween: Suspense, Aggression and the Look", in Grant, Barry K. (ed. by), *op. cit.*, pp. 331, 332, corsivi d'enfasi miei.

protagonista dei misfatti. Al Michael Myers di *Halloween*, seguiranno i Jason e gli assassini seriali noti a numerose saghe anni Ottanta. *Venerdì 13* (Friday the 13th, 1980, di Sean S. Cunningham) si configura erede deputato del precedente, in cui un personaggio speculare, Jason Voorhees, seguirà le orme del precursore secondo il percorso a episodi ad oggi non ancora concluso.<sup>104</sup>

Il successo di botteghino di ognuno dei capitoli, convinse i produttori a sfruttare ancora il trend, annoverando più capitoli dell'antesignano carpenteriano. Su una linea continua, ma meno prolifica, si colloca la serie di *The Stepfather – Il patrigno* (The Stepfather, 1987, di Joseph Ruben)<sup>105</sup>, non troppo nota in Italia, in cui un uomo uccide la propria famiglia insidiandosi sempre in nuclei diversi e ripetendo gli stessi rituali sanguinari. Sistematosi con la madre di Stephanie, la ragazza si tramuterà nella sua principale antagonista fino all'internamento dell'uomo.<sup>106</sup> La struttura del film, ripete l'aggregazione catalogale di episodi legati al centro del personaggio negativo, dando luogo ancora a seguiti identici.

Altri killer schizofrenici su modelli simili sono riscontrabili in film come *The Driller Killer* (Id., 1979, di Abel Ferrara) e *Henry – Pioggia di sangue* (Henry: Portrait of a Serial Killer, 1986, di John McNaughton)<sup>107</sup>. Nel primo, un artista inizia la sua parabola di assassino seriale come scoperta di un'irrefrenabile compulsione rabbiosa contro la società, il secondo vive ritenendo l'iterazione omicida connaturata e indiscernibile alla propria esistenza, uccidendo anche l'unica donna con cui possiede un legame affettivo. Su un piano ancora realistico, pur non assimilato allo stile documentario di *Henry*, *Scream* (Id., 1996, di Wes

---

<sup>104</sup> Il percorso testuale del film segue in modo quasi perfettamente identico l'iterazione dei sequels di *Halloween*. Il secondo della serie, *Venerdì 13: l'assassino ti siede accanto* (Friday the 13th Part 2, 1981, di Steve Miner) mostra le vicende dopo la fine del primo, come anche i successivi, *Venerdì 13: weekend di terrore* (Friday the 13th Part 3, 1982, di Steve Miner) e *Venerdì 13: capitolo finale* (Friday the 13th: The Final Chapter, 1984, di Joseph Zito), in cui Jason muore definitivamente. *Venerdì 13: il terrore continua* (Friday the 13th: A New Beginning, 1985, di Danny Steinmann) riprende le fila della storia perpetrando gli omicidi ad opera del killer mai morto, come i seguenti *Venerdì 13: Jason vive* (Friday the 13th Part VI: Jason Lives, 1986, di Tom McLoughlin), *Venerdì 13: il sangue scorre di nuovo* (Friday the 13th Part VII: The New Blood, 1988 di John Carl Buechler), *Venerdì 13: Incubo a Manhattan* (Friday the 13th Part VIII: Jason Takes Manhattan, 1989, di Rob Hedden), *Jason va all'inferno* (Jason Goes to Hell: The Final Friday, 1993, di Adam Marcus), *Jason X – il male non muore mai* (Jason X, 2002, di James Isaac), fino ad arrivare al noto scontro in *Freddy vs. Jason* (Id., 2003, di Ronny Yu). Si prevede un ennesimo *Venerdì 13* (Friday the 13th, 2009, di Marcus Nispel) che, proprio come l'omologo e ultimo *Halloween*, sarà il prequel della storia di Jason.

<sup>105</sup> Dei seguiti ricordiamo *The Stepfather 2 – Il patrigno 2* (Stepfather 2: Make Room for Daddy, 1989, di Jeff Burr) e *In casa con il nemico – Stepfather 3* (Stepfather 3, 1992, di Guy Magar).

<sup>106</sup> Una lettura interessante del film, che analizza la figura "paterna" come mostruosa, legandola a un trend comune nel film horror contemporaneo, è data da Patricia Brett Erens, "The Stepfather: Father as Monster in the Contemporary Horror Film", in Grant, Barry Keith (ed. by), *The Dread of Difference. Gender and the Horror Film*, University of Texas Press, Austin 1996, pp. 352–363.

<sup>107</sup> Il film rimase bloccato dalla censura per tre anni, non ritenuto classificabile neppure con la canonica "R" di restricted convenzionalmente affidata al genere horror. Fu distribuito nel 1990 con il sigillo "X", che ne indicava l'inclassificabilità degna dei migliori porno. Al contrario delle aspettative, il film piacque, guadagnandosi il rispetto della critica e ottenendo anche la possibilità di un seguito in *Henry: Portrait of a serial killer Part 2: Mask of Sanity* (Id., 1998, di Chuck Parelo). Cfr. quanto riporta Pinedo, Isabel Cristina, "Postmodern Elemens...", in Prince, Stephen (ed. by), *op. cit.*, p.85.

Craven), si configura ancora modello catalogale ripetendo gli scenari di assassinii dovuti al noto killer mascherato dietro l'urlo di Munch. Il livello intertestuale del film di Craven, che ha ottenuto successo e diversi seguiti<sup>108</sup>, si allinea al miglior stile postmoderno, nella ripetuta citazione di pellicole note e delle regole interne al genere puntualmente invertite sul piano di realtà testuale. La riflessività del genere, "aperto" ai sequels ma rinchiuso dalle regole autogenerate e con cui ne viene alimentata la serializzazione, fanno sostenere a Susan Crutchfield che

[...] in the slasher genre, the cultural implications of its narrative's visual duress are corroborated on the formal level, where the slasher film's reflexivity – its citation and inclusion of other horror films, its formulaic and repetitive narrative structure, its obsession with spectacle for spectacle's sake [...] reveals the genre's predication upon a lack of authenticity or effectiveness of visual forms and experiences. The recent blockbuster slasher *Scream* (Wes Craven, 1997) exemplifies the insularity of the genre's pastiche in its reliance upon the viewer's sense of mastery of the form in order to entertain. Rather than referring out, the genre refers in, and reward its viewers for doing so. *Scream* goes a step further to reward its characters for their knowledge of slasher conventions.<sup>109</sup>

Seguendo Crutchfield, la stessa struttura ripetitiva ed episodica (del database) di questi film, interviene a convalidarne la pratica inter- o meta-testuale con lo scopo di incrementare, potenzialmente all'infinito, il nucleo originario sempre entro il genere di appartenenza, ma rivelando ancora la problematicità e l'inefficienza della sua visione. Fattore, quest'ultimo, che assicura anche l'appiattimento psicologico dei personaggi, sempre sfocati ed eterodiretti.

*Baby Killer* (It's Alive, 1974, di Larry Cohen), rende noto il passaggio di consegne del catalogo, da efferati quanto realistici killer pluri-omicidi, alle dimensioni ridotte, ma non per questo meno pericolose, di un neonato malformato, la cui saga comporrà una vera e propria trilogia.<sup>110</sup> Il piccolo, partorito deforme da madre e padre normali, fugge e uccide chiunque gli si avvicini, ricordando un altro noto esemplare quale *La bambola assassina* (Child's Play, 1988, di Tom Holland), la cui struttura risulta speculare con la variante di un rito voodoo tramite il quale l'anima di un assassino passa nel corpo della bambola.<sup>111</sup>

---

<sup>108</sup> I seguiti dell'originale sono *Scream 2* (Id., 1997) e *Scream 3* (Id., 2000), tutti diretti da Wes Craven, in cui continuano ad essere esposte le "regole" della trilogia di un film horror.

<sup>109</sup> Crutchfield, Susan, "Touching Scenes and Finishing Touches: Blindness in the Slasher Film", in Sharrett, Christopher (ed. by), *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Wayne State University Press, Detroit 1999, p. 278.

<sup>110</sup> La trilogia del film annovera i due noti sequels: *Baby Killer II* (It's Alive Again, 1978) e *Baby Killer III* (It's Alive III: Island of Alive, 1987), tutti diretti da Larry Cohen.

<sup>111</sup> Numerosi i seguiti di questo catalogo: *La bambola assassina 2* (Chucky's Play 2, 1990, di John Lafia), *La bambola assassina 3* (Chucky's Play 3, 1991, di Jack Bender), *La sposa di Chucky*

*Brain Damage – La maledizione di Elmer* (Brain Damage, 1988, di Frank Henenlotter) continua il catalogo di nefandezze eccedenti, attorno al centro del personaggio, un ragazzo di nome Brian, il quale subisce l’alieno-parassita Elmer, che vuole ipnotizzarlo per nutrirsi degli uomini che uccide. Su una linea conforme ma di sicuro più contaminata, si colloca la saga de *Il vendicatore tossico* (The Toxic Avenger, 1985, di Lloyd Kaufman e Michael Herz) che incrocia, similmente al primo, il genere horror con elementi di comicità e un’efficace quanto assurda variazione del “supereroe” in chiave splatter.<sup>112</sup>

Il catalogo del personaggio, aggregando elementi episodici frammentari attorno al proprio centro, viene a collocare la storia sempre e solo su di un unico livello di realtà. Ciò significa che, anche quando si verificano situazioni paradossali o al limite del soprannaturale, caratteristica del *database* sarà quella di mostrare gli eventi all’interno di un solo piano di “verità”, o creduta tale dagli agenti narrativi. Questo per spiegare come il Jason che non muore, o la bambola che si anima e uccide, così come ognuno degli agenti disforici di questi film, pur presentando elementi incongrui al reale, siano mostrati come tali nel testo e in tal modo debbano esser considerati ai fini della struttura formale. La caratteristica risulterà infatti essenziale nella distinzione tra strutture formali del *database* e dello spazio navigabile.

Seconda tipologia catalogale, definita del *tema* (a-2), vede linee testuali diverse proseguire a *episodi* senza legami diegetici e il cui centro viene assunto dalla presenza di un *tema identico*. Alcune opere già menzionate avevano costruito su plot differenti, legati dal tema dell’“orrore”, un modello aggregativo simile.<sup>113</sup> Nei decenni a venire, pur se non molto frequenti, cataloghi del tema degni di nota sarebbero riconoscibili in film come *I racconti della tomba* (Tales From the Crypt, 1972, di Freddie Francis), in cui la figura di un frate viene a incorniciare cinque storie orrifiche di individui diversi, e *L’occhio del gatto* (Cat’s Eye, 1985, di Lewis Teague), che lega tre episodi variamente inquietanti – i

---

(Chucky’s Play 4 – Bride of Chucky, 1998, di Ronny Yu), *Il figlio di Chucky* (Seeds of Chucky, 2004, di Don Mancini). Anche in questo caso è previsto un remake del primo modello nel 2009.

<sup>112</sup> Il film è prodotto dalla casa indipendente Troma Entertainment, la più famosa in America, fondata dagli stessi registi Herz e Kaufman nel 1974, e specializzata in film *trash*, indicando l’etichetta con caratteristiche di splatter e nudità. Tra i più di ottocento film prodotti dalla nota casa, ricordiamo gli esilaranti *Tromeo and Juliet* (Id., 1996, di Lloyd Kaufman) rivisitazione in chiave erotico-splatter della vicenda shakespeariana di Romeo e Giulietta, e *Terror Firmer* (Id., 1999, di Lloyd Kaufman). *Il vendicatore tossico* si rivela esperimento cinematografico significativo avendo operato una rivisitazione della figura del *supereroe classico* tramite commistione di elementi spuri, ovvero comici, splatter ed erotici. È inoltre un perfetto esempio di *riconvergenza mediatica*, avendo prodotto oltre ai numerosi sequels (*Il vendicatore tossico 2* [The Toxic Avenger Part II, 1989], *Il vendicatore tossico 3* [The Toxic Avenger Part III: The Last Temptation of Toxie, 1989], *Citizen Toxic: The Toxic Avenger IV* [Id., 2000] diretti dagli stessi registi), anche fumetti della Marvel ispirati al personaggio, una serie di cartoni animati intitolata *Toxic Crusaders*, incentrati sul medesimo, e musicals quali *Toxic Avenger: The Musical* (2004) e *Toxic Avenger: The Musikill* (2005).

<sup>113</sup> Si rimanda in tal proposito al capitolo 2,

primi due tratti da novelle di Stephen King<sup>114</sup> – sulla presenza superficiale di un gatto. Nella prima storia un uomo smette di fumare grazie a un'azienda dai metodi violenti; nella seconda un anziano signore farà una scommessa con l'amante di sua moglie mettendo in palio la donna di entrambi; e nell'ultima il gatto di casa salva una bambina dal “mostro del muro” che vuole rubarle il fiato. La tipologia catalogale organizzata come antologia delle novelle di un autore, vede esempi più frequenti in opere come *Creepshow* (Id., 1982, di George A. Romero), in cui l'autore di *Night* lavora a due mani con lo scrittore King, articolando una serie di cinque episodi orrorifici completamente slegati<sup>115</sup>, e lo speculare *I delitti del gatto nero* (Tales from the Dark-side – The Movie, 1990, di John Harrison), ispirato all'omonima serie televisiva.

Il film vide anche un seguito in *Creepshow 2* (Id., 1987, di Michael Gornick) strutturato esattamente sul modello originale.<sup>116</sup> *Necronomicon* (Id., 1993, di Christophe Gance, Shusuke Kaneko, Brian Yuzna), compone ancora struttura frammentaria legata a un centro tematico, esibendo tre storie slegate estratte dall'omonimo libro nero del male e dirette da tre registi differenti.<sup>117</sup>

Affine a un modello catalogale, ma di impianto realista-documentario, si colloca un doppio binario di generi implicato nella rappresentazione dell'orrore: da un lato si collocano i cosiddetti *mondo-movie*, dall'altro il genere *snuff*. La struttura dei mondo-films estrinseca palesemente la struttura di catalogo visivo sotteso al testo filmico: una serie slegata di inquadrature e scene di violenza, pratiche bizzarre e rituali strani, episodi efferati accaduti realmente, o presupposti tali.<sup>118</sup> L'interesse crescente per la morte reale e il suo valore di testimonianza

<sup>114</sup> La raccolta di King da cui sono tratti gli episodi è “A volte ritornano”, mentre le singole novelle rispondono ai titoli di “Quitters Inc.” e “Il cornicione”.

<sup>115</sup> I cinque episodi di cui il film si compone, in omaggio ai fumetti E.C. Comics degli anni Cinquanta, sono: *La festa del papà* (Father's Day) in cui il padre, ucciso dalla figlia, torna dalla tomba per richiedere un misero pezzo di torta; *La morte solitaria di Jordy Verrill* (The Lonesome Death of Jordy Verrill) dove un contadino scopre, sotto l'apparente meteorite cascato dal cielo, un'inquietante forma vegetale; *Something to Tide You Over*, in cui i due amanti uccisi dal marito ricompariranno dal mare che li aveva visti morire; *La Cassa* (The Crate) che nasconde una incomprensibile creature all'interno; e infine *Strisciano su di te* (They're creeping on You), dove la fobia di un uomo per gli insetti si trasforma in angoscia quando una massa di scarafaggi si avvicinerà a lui pericolosamente.

<sup>116</sup> Gli episodi sono tre: *Vecchio capo Testa di Legno*, *La zattera*, *L'autostoppista*, uniti da un prologo in cui un ragazzo è intento a leggere le storie del suo fumetto preferito, *Creepshow*.

<sup>117</sup> Rispettivamente: *The Drawned*, *The Cold*, *Whispers*.

<sup>118</sup> Il “mondo-movie” divenne popolare nei primi Sessanta con l'uscita di film come *Mondo Balordo* (Id., 1964, di Roberto Montero Bianchi), *Mondo Bizarro* (Id., 1966, di R. Lee Frost), *Mondo Freud* (Id., 1966, di R. Lee Frost) e *I Tabù* (Id., 1963, di Romolo Marcellini), che tentarono di imitare il successo internazionale del film *Mondo Cane* (1962), diretto dal trio Paolo Cavara, Franco Prospero e Gualtiero Iacopetti. Si tratta di cataloghi della bizzarria, pratiche di ogni sorta che richiamano l'esotico e il grottesco quando non il raccapriccio e il sensazionalismo legato al sesso o all'orrido, fino al clamore suscitato da una pellicola di evidente ispirazione-mondo, *Cannibal Holocaust* (Id., 1979, di Ruggero Deodato), di cui è stata vietata la distribuzione in circa 23 paesi. Una nuova ondata di film del genere risale al decennio Ottanta, in cui furono distribuiti film quali *The Killing of America* (Id., 1981, di Sheldon Renan), la serie *Faces of Death* (1978, 1981, 1985, 1990) e ancora la serie di *Death Scenes* (1989, 1992), sancì il proseguimento della fortuna del genere, che andava a concentrarsi in modo più consistente sul corpo fisico e la



veridica, rende noto l'odierno proliferare di format televisivi incentrati su tematiche affini, strutturando le trasmissioni sotto forma di archivi-dati di omicidi, serial killer e quant'altro raggiunga l'eccedenza disforica dell'atto di devastazione fisica.<sup>119</sup>

Il genere *snuff*<sup>120</sup>, introduce nel catalogo-mondo un elemento di maggiore sadismo nell'assunto che vede il film scenario reale degli omicidi rappresentati, di solito avvenuti dopo atti sessuali eccessivi. Questione ancora dibattuta, la ritenuta costruzione dell'artificio snuff come totalmente "falso", evidenzia tuttavia la sua importanza nella deriva del genere verso il totale annullamento della "distanza" dal veduto, presupposto del modello *iper-* da un lato, e verso la manipolazione del reale fino a modificarne lo statuto, dall'altro. Se il vero diveniva paradosso nella prospettiva dei personaggi in *Night of the Living Dead*, il *del tutto falso* diviene *vero* in questi casi e non si ha più modo di venirne a capo.

---

devastazione in seguito a eventi reali (guerre, catastrofi naturali). Per un approfondimento della questione, si rimanda al contributo di Mikita Brottman che considera i *mondo-movies* come il versante "altro" rispetto all'horror mainstream, annoverando i complessi ufficialmente rimossi dal genere commerciale, non da ultima la totale assenza di narrazione e costruzione dei personaggi: "[...] Mondo is more conspicuously shocking than other forms of the horror film because – while maintaining many of the qualities of mainstream horror also obsessed with bodily openings (though not "real" ones) – it either allows fictive story line to merge with "truth", or else it ignores cohesion of film footage completely, thereby dissolving genre barriers altogether. The most important distinction between the mondo movie and the mainstream horror film is that mondo has virtually no interest in the construction of characters and plots with recognizable psychological, social, and political environments. As in the Grand Guignol of the late-nineteenth-century French street theater, subtlety, psychology, character, sustained narrativity, and so on are all sacrificed to the shock effect and the prevailing images of bodily disintegration. The mondo film's repetitious litany of a parade of bodily violence – clips of unknown people in incomprehensible contexts – shares few of the characteristics of any other nonfiction cinema form. In this, mondo is both a "purified" and a "defiled" version of the traditional horror narrative". Brottman, Mikita, "Mondo Horror: Carnivalizing the Taboo", in Prince, Stephen (ed. by), *The Horror Film*, cit., pp. 187–188. La struttura testuale del *mondo-film*, forma catalogale "pura", libera da narrazione e personaggi, si rivela vicina alla vera e propria "compilation" archivistica di dati, estremizzazione d'impianto documentaristico del modello di *database-catalogo*.

<sup>119</sup> Oltre ai già noti serial *CSI Miami*, *CSI New York*, *Dexter* e simili, incentrati su omicidi o assassini seriali (il protagonista di quest'ultimo è proprio un killer che uccide con precisi rituali di morte e occultamento dei cadaveri), si ricordi uno tra gli ultimi prodotti in casa Mediaset, l'italiano "Real CSI – La vera scena del crimine". Si tratta di un reality show durante il quale vengono ricostruiti i particolari di storie efferate, crimini e omicidi seriali mediante il reperimento di veri testimoni, parenti e prove tutte "autentiche".

<sup>120</sup> Il termine "snuff" nasce in seguito al film omonimo *Snuff* (originariamente *Slaughter*, 1976, di Michael e Roberta Findlay), in cui un'accurata operazione pubblicitaria accreditò al film la veridicità degli atti efferati compiuti. Il filone ha avuto un'incredibile sviluppo generando la scia dei "mokumentary" tanto in voga adesso, finti documentari che ibridano realismo a costruzione artificiale, di cui il noto *The Blair Witch Project* fu uno dei primi esempi. Per una ricostruzione dell'architettura pubblicitaria dietro il bluff/snuff, si rimanda a Curti, Roberto, *La Selva*, Tommaso, *Sex and Violence. Percorsi nel cinema estremo* [2003], Lindau, Torino 2007 (Nuova edizione riv. e ampliata), pp. 457–460.

## 2.2. Modelli continui dello Spazio Navigabile

Seconda forma strutturale nell'analisi di film horror contemporanei, definibili nei termini di postmodernità, è lo *spazio navigabile*. Se nel *database* i sintagmi si *ripetevano* in modo casuale e cumulativo, o proseguivano intorno a un unico centro catalogale, di personaggio o tema, nello spazio navigabile il percorso lineare di quel modello assume i connotati di un' *esplorazione non lineare*.

Si era infatti notato come discriminante essenziale nel modello-database (accumulo/catalogo) fosse lo sviluppo degli eventi su di un *unico asse di realtà*. In quel caso, non era importante la veridicità dei fatti secondo i parametri di chi guarda – Michael Myers che si rialza dalla tomba o lo zombi che non muore sono evidentemente fatti poco credibili – ma che nel testo essi fossero presentati sempre come reali e veritieri, riconosciuti tali dai personaggi su un livello distinguibile di reale. È importante sottolinearlo, perché la forma navigabile viene a negare tali premesse. La realtà da *esplorare* secondo definizione, è infatti quella creata ad hoc per un protagonista che si muove in un mondo indiscernibile tra realtà e sogno (*hyperlink a*); è quella potenziata da un raddoppiamento di mondi virtuali, il primo supposto come “reale” in cui agisce il protagonista, e il secondo di “fantasia” eppure esistente, in cui si muovono gli antagonisti (*hyperlink b*); è ancora quella in cui due o più linee testuali si incrociano nella realtà quotidiana (*hyperlink c*); ed è infine un unico plot progressivo che si interrompe per ricominciare daccapo e terminare al suo punto d'inizio (*loop*). La classificazione del navigabile per l'horror postmoderno risulta più articolata di quella esaminata per le tendenze universali, principalmente a causa del carattere peculiare del genere, incline alla creazione di mondi fantasmagorici e finzionali che intervengono a complicarne la struttura. Il modello network, ad esempio, risulterà inattivo in questi esempi, essendo assorbito dalle funzioni più differenziate dell'*hyperlink* stesso.

Mentre nelle forme del database l'atto di *fluttuazione* si legava alle connessioni causa-effetto e al collasso del discorso significativo interno all'unico piano di realtà, nello spazio navigabile la fluttuazione epistemica si allarga ai mondi virtuali rappresentati. Viene meno il “caso”, o il “centro” come punto cardine delle storie e interviene la collisione dei diversi livelli di /reale/non reale/ – o di più piani di realtà – che vengono a confluire nell'organizzazione formale dei film. La struttura testuale, ancora lineare nel database, segue qui l'andamento non-lineare di un'ellissi o di un labirinto, i cui piani della rappresentazione risultino sempre confusi e/o sovrapposti da più livelli di realtà e possibilità virtuale.

Secondo scarto tra i due sistemi, risiede nella loro aggregazione testuale: il *database*, raccolta strutturata di dati, si presenta insieme di frammenti di testo assemblata in una cornice (equilibrio/disequilibrio), intenta a fondare un percorso informativo dall'andamento lineare “additivo”. L'*estetica* è detta della *ripetizione*,

per via della *ripetitività* dei sintagmi incastrati, che nel catalogo (del personaggio) risultano quasi del tutto *identici*. Il modello enunciativo dello spazio navigabile, pur costituendosi su una struttura ancora aggregativa, e cioè la sovrapposizione di mondi reali o immaginari, ne realizza *composizione omogenea*: il risultato è un continuum di segmenti testuali che vuole essere “uniforme” – di qui *estetica della continuità* – evitando di svelare i piani discernibili della rappresentazione, o collocandoli in alternativa su livelli tangenti. Ne deriva il livello *interattivo* di queste strutture, in cui vien meno la singola o ripetuta *mostrazione* di storie, personaggi e situazioni, per dare importanza alla *costruzione delle regole del mondo implicato*, dando luogo a universi diegetici nei quali è possibile navigare.<sup>121</sup> Il livello negoziale con chi guarda è dunque interno, lo spettatore risulta coinvolto e spinto a entrare *nella* rappresentazione per assumerne le norme essenziali, proprio come in un gioco interattivo. Lo spettatore diviene un *cybernauta*. Come fa notare Lev Manovich,

In *Doom* e *Myst* – e in quasi tutti gli altri videogiochi – la narrazione e il tempo coincidono con il movimento attraverso lo spazio in 3-D [...]. Uscendo dalla dicotomia narrazione-descrizione, appare più utile considerare i videogiochi in termini di *azioni narrative* e di *esplorazione*. [...] Il movimento attraverso lo spazio narrativo permette al giocatore di procedere lungo la narrazione, ma è anche un valore in sé. È il mezzo che consente al giocatore di esplorare l'ambiente. [...] Diversamente dal romanzo moderno, dove il dialogo è spesso dominante, nei videogiochi le attività principali sono la vista e l'azione. E se nella fiction moderna la vista e l'azione di solito sono attività separate, nei videogiochi si svolgono quasi sempre contemporaneamente. [...] Strutturare il gioco come una navigazione è una soluzione comune a tutti i giochi [...] Le convenzioni di genere, di per sé, non implicano necessariamente che questi giochi impieghino un'interfaccia che porti a uno spazio navigabile. Il fatto che tutti i giochi la utilizzano fa quindi ritenere che lo spazio navigabile rappresenti una forma culturale più vasta. [...] Lo spazio navigabile, oltre a fornire una solida base per l'estetica dei nuovi media, è diventato anche un nuovo strumento di lavoro. Oggi è la soluzione standard per visualizzare tutti i tipi d'informazione [...].<sup>122</sup>

<sup>121</sup> Le strutture del navigabile, *hyperlink* e *loop*, mostrano le *regole* interne all'universo implicato che rappresentano, avvicinandosi alle caratteristiche definite da Janet Murray per gli ambienti digitali: “procedurali”, partecipativi, spaziali, enciclopedici. Ciò che Murray infatti chiama “procedural authorship” è: “L'autore nei media elettronici [...]. Per autore procedurale si intende sia scrittura delle regole da cui i testi appaiono sia scrittura dei testi stessi.[...] Si intende stabilire le proprietà degli oggetti e il potenziale degli oggetti nel mondo virtuale e le formule attraverso cui essi si relazioneranno l'un l'altro. L'autore procedurale crea non solo un set di scene ma un mondo di possibilità narrative”. Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck...*, cit., pp. 152–153. Le forme del cyberspazio applicate al film horror, inverano la caratteristica “procedurale” degli ambienti digitali, descrivendo mondi implicati e dettandone le leggi interne che il protagonista (e lo spettatore) dovrà apprendere e rispettare per poter *entrare* (e interagire con) il nuovo universo diegetico.

<sup>122</sup> Manovich, Lev, *Il linguaggio...*, cit., pp. 305, 306, 307, 308, 309.

Lo spazio navigabile diviene metafora culturale e strumento di lavoro prioritario nella configurazione dei nuovi media. Non diversamente nel cinema, esso viene assunto quale forma testuale aggregativa di personaggi e mondi virtuali nei quali questi vengono a collocarsi, non diversamente dalla struttura dei videogiochi.<sup>123</sup>

*Rosemary's Baby – Nastro rosso a New York* (Rosemary's Baby, 1968, di Roman Polanski)<sup>124</sup>, può intendersi forma navigabile, realizzando il modello hyperlink nella tipologia (a): l'esempio posiziona il protagonista su *una linea testuale* rispondente al *mondo disforico* ed *eterodiretto* su cui apparentemente non riesce a intervenire; prosegue con *nodi indiziali* – rispondenti di solito alle “regole” dell'universo ambiguo – dai quali è impossibile ritornare all'ordine iniziale. La struttura dell'hyperlink (a) ottunde il senso “spostando” o *occultando* sempre *le cause e/o gli agenti* degli eventi negativi, la cui comprensione risulta sempre difficoltosa. Il modello opera per sfaldare gli assi di realtà e sogno-visione, rendendo di fatto indiscernibili i due livelli mediante l'annullamento dei confini del sogno-esplicito o l'incapacità di riconoscere l'azione transitiva del soggetto. La struttura testuale prosegue sulla forma di un labirinto, i cui piani di realtà si intersecano confondendosi, come in tutti i modelli *hyperlink*. La miopia conoscitiva della protagonista è proporzionale allo svelamento dei nodi-indizi del labirinto stesso.<sup>125</sup>

---

<sup>123</sup> La struttura testuale frammentata alla base di entrambi i modelli, database e navigabile, e la serializzazione già caratteristica del genere, conduce a forme aggregative destinate a *ripetersi* numerose volte, e a continuare gli eventi del primo titolo anche se non necessariamente collegati all'originale (come nel noto caso del terzo episodio di *Halloween*).

<sup>124</sup> Il film è tratto dal romanzo omonimo di Ira Levin uscito nel 1967, e costituì una dispendiosa produzione mainstream – non come *Night*, prodotto rigorosamente indipendente – per cui venne scelto il regista Roman Polanski reduce dai successi di *Il coltello nell'acqua* (Nóż w Wodzie, 1962) e *Repulsion* (Id., 1965). *Repulsion*, in particolare, articola tutta la narrazione sull'indiscernibilità tra asse di realtà e asse allucinatorio (similmente alla struttura *hyperlink*), toccando momenti di eccedenza negli omicidi di cui si macchia la protagonista.

<sup>125</sup> A proposito del *labirinto*, inteso come perdita di visione nitida e conseguente perdita di orientamento nella struttura testuale, Calabrese scrive: “Da una parte (la perdita di orientamento iniziale) esse [rappresentazioni di nodi e labirinti] negano il valore di un ordine globale, di una topografia generale. Ma dall'altra costituiscono una sfida a trovare ancora un ordine, e non inducono al dubbio sull'esistenza dell'ordine medesimo. Osserviamo poi meglio la natura della sfida. Essa parte da un piacere (perdersi) e termina in un piacere (ritrovarsi) che consistono entrambi nel principio della *sostituzione d'ordine: annullamento nella prima fase, ricostruzione nella seconda*. Ma l'annullamento consiste nell'annullamento della globalità: non si ha controllo sul sistema topografico, non si posseggono mappe per arrivare al centro del labirinto e per uscirne, non si riconoscono i percorsi come diversi, o i fili come da snodarsi prima o dopo l'uno rispetto all'altro. La ricostruzione procede d'altronde per inferenze locali. Si batte il labirinto o si scioglie il nodo soltanto deducendo certe mosse ad ogni incrocio o intreccio. Siamo dinanzi, insomma, a un tipo di problemi molto speciali, che Rosenstiehl ha definito « problemi di rete risolvibili con miopia ». Si tratta della miopia di un calcolo che funziona solo passo a passo e senza ricorso alla memoria (globalità del sistema). Essere «miopi» non significa pertanto « vedere di meno »: vuol dire vedere in modo diverso, « saper non vedere ». Ecco sorgere la fondamentale ambiguità: si continuerà sempre a fare ricorso ad una qualche idea di globalità, ma la soluzione del problema singolo chiede di metterla tra parentesi, o annullarne la formulazione vigente, come unico modo

Il segmento di apertura espone una situazione di equilibrio precario. I due sposi, Guy e Rosemary, comprano casa in un palazzo su cui si vocifera siano accaduti episodi inquietanti. Il primo livello a presentare “fluttuazione”, anche qui come in *Night*, è quello del “discorso” eccedente. Hutch, amico di famiglia, riferisce di numerose morti accadute nel luogo, due sorelle vittoriane scoperte a nutrirsi di bambini, storie di streghe, rituali sanguinari. Lo scetticismo razionalista dei due è seguito dai preparativi per la sistemazione dell’appartamento.

La struttura testuale, diversamente dal modello di *Night* o *Wizard*, non descrive un paradigma di *reversibilità* dei rapporti causa/effetto, bensì provoca la *fluttuazione di un intero universo semantico*, portandolo alla deriva del sistema “ordinato” in cui agisce la protagonista (Rose).<sup>126</sup>

Le sequenze successive al prologo, aggregano episodi in cui la scissione tra marito e moglie prenderà connotati ambigui: 1) la coppia è infastidita dal chiasso e gli strani rumori dei dirimpettai di casa, gli anziani Castevet; 2) Rose incontra Terry, che vive coi coniugi, e le mostra il pendaglio che le ha regalato Minnie; 3) il giorno dopo la ragazza è trovata morta, gettatasi dal balcone; 4) Minnie Castevet invita i coniugi a cena e, dopo la riluttanza di entrambi, inizia la morbosità del rapporto tra Guy e il marito Roman; 5) Guy è totalmente preso dalla coppia.

Fino a questo punto, ogni indizio di fluttuazione è costruito attentamente come binario parallelo tra l’assenteismo familiare di Guy e la serie di pensieri fondati o meno di Rose. Il piano dell’azione dei personaggi è ancora sullo stesso asse di realtà, e le eventuali *fluttuazioni di mondo* risultano legate solo alle fantasie della ragazza. Lo spazio vuoto, aggregato e aptico come sintomatologia del navigabile, è già esposto in questa aggregazione testuale: la serie di tracce fluttuanti che il film percorre, impedisce una chiara visione e comprensione dei fatti, ostacolando persino l’investimento empatico sulla protagonista. Eroina positiva, senz’altro Rosemary, espone una posizione ambigua di soggetto, diviso

---

per passare alla « miopia » della località. In altri termini: ci troviamo nuovamente di fronte ad una situazione di instabilità. Il che è confermato da un altro carattere del nodo e del labirinto, quello di essere una *metafora del movimento*. Se prendiamo infatti gli esempi di Hermann Kern, che sono tutti di labirinti *unicursali*, cioè senza intrecci e dunque senza possibilità di errore, vedremo che al senso di enigma connesso ai labirinti di tradizione moderna si sostituisce appunto la concezione di movimento ritmico al posto di un movimento diritto. E se prendiamo qualche nodo fra i più semplici, vedremo che il vero problema non è quello di scioglierlo, ma di distinguere per mezzo di quale movimento un unico filo sembra diventarne due. Ancora una volta siamo ad una opposizione fra la stabilità e il suo contrario, la trasformazione”. Calabrese, *L’età...*, cit., pp. 140–141, corsivi d’enfasi miei. Le strutture aggregative dell’*hyperlink*, e quella di *Rosemary’s*, verrebbero a configurarsi esattamente come forme labirintiche i cui protagonisti positivi si perdono nel tentativo di venir fuori dai mondi virtuali/possibili implicati nella realtà.

<sup>126</sup> In tal senso, lettura interessante del film è data da Virginia Wright Wexman. La studiosa sostiene che la confusione tra il dentro e il fuori e la realtà del fantastico riflettono modi di esperienza psicologicamente infantili, richiamando un periodo di sviluppo narcisistico in cui l’individuo è incapace di distinguere sé stesso dal mondo circostante, esattamente come Rosemary, e anche altri protagonisti dei film di Polanski (Carol di *Repulsion*, ad esempio). Cfr. Wexman, Virginia Wright, “The Trauma of Infancy in Roman Polanski’s *Rosemary’s Baby*”, in Waller, Gregory (ed. by), *American Horrors...*, cit., pp. 30–43.

tra dimensione del sogno irrazionale – pertinente ai fatti – e logicità del percorso raziocinante che tende ad avvalorare, sbagliando. Il modello è quello dello spazio aggregato, che implica la sovrapposizione di personaggi e mondi (reale/immaginario) resi, in casi come questo, difficilmente distinguibili. Ancora seguendo Manovich,

Esiste un'altra tecnica di base, impiegata nella creazione dei mondi virtuali, che porta allo spazio aggregato. Essa implica la sovrapposizione di personaggi animati, immagini fisse, filmati digitali e altri elementi, su uno sfondo separato. È una tecnica usata nei videogiochi. [...] Lo spazio virtuale del computer è aggregato anche in un altro senso. Come ho osservato in precedenza a proposito di *Doom*, il mondo dei videogiochi non è mai stato uno spazio continuo, ma piuttosto una serie di livelli separati. Ognuno di questi livelli è separato anche al suo interno: è un insieme di stanze, corridoi e arene, costruiti dai programmatori che, invece di concepire lo spazio come totalità, hanno elaborato una serie di piani separati.<sup>127</sup>

Lo spazio aggregato nella struttura testuale di *Rosemary's* somiglia a quella implicata dalla “sovrapposizione” di più piani separati della rappresentazione in cui agisce un soggetto, che viene ad essere anche il protagonista dell'universo diegetico multi-livellare. È uno spazio navigabile aggregato.

La serie di informazioni inspiegabili cui è sottoposta Rose, non viene mai confutata, lasciandole sempre il beneficio del dubbio: 5)Minnie le regala lo stesso pendaglio della ragazza morta, 6)Guy è sempre più assorbito dalla compagnia di Roman pur avendolo reputato uno scocciatore fino a poco tempo prima; 7)egli riesce a ottenere la parte che desiderava solo dopo che l'attore designato diventa improvvisamente cieco; 8)chiede a Rose di avere un bambino senza mostrare alcun affetto o desiderio verso di lei. Ma, la notte del concepimento, avviene il primo “corto-circuito” di mondo: 1)Rose si addormenta e, in un incubo/visione, si vede violentata da una figura demoniaca davanti a una platea di persone, tra cui anche Guy e i Castevet; 2) al suo risveglio Guy le conferma di aver avuto un rapporto con lei mentre dormiva; 3) ritrova il suo corpo segnato da raschi profondi.

In questa successione sintagmatica, i dati di partenza vengono a collocarsi sull'asse disforico e confermati da un'unica visione, l'accoppiamento mostruoso, che presenta ancora i confini superficiali dell'“immagine-sogno esplicito”.<sup>128</sup> Il

---

<sup>127</sup> Manovich, L., *op. cit.*, pp. 316, 318.

<sup>128</sup> Per una definizione di “immagine sogno”, nell'accezione deleuziana, si rimanda al capitolo 1, paragrafo 6.3. La sequenza, pur nella sua ambiguità, è costruita – con l'esatto scopo di fuorviare lo spettatore – come “immagine sogno-esplicito” dal momento in cui accade proprio in concomitanza di un momento diegetico attribuito al sonno/sogno. Rose si sdraia nel suo letto e immediatamente si addormenta – dopo si scoprirà che Guy l'ha addormentata con un sonnifero – e di lì inizia il sogno/incubo incasellato dalle tradizionali marche enunciative. Dal momento in cui la sequenza è

“pressappoco”<sup>129</sup> e l’“effetto oscurità”<sup>130</sup> legati all’onorico, mostrano i segni di quel passaggio (i raschi sul corpo della ragazza), dati oggettivi di un episodio “eccedente”, ma ancora non sono in grado di smentirne la natura di sogno. Accettando quindi, come il soggetto mostra di fare, l’ipotesi onirica – l’immagine, del resto, riporta le marche enunciative del sogno, lei chiude gli occhi ed è sdraiata nel suo letto – ciò che avviene dopo quella notte, interviene a confermare la realtà oggettivata da quella visione allucinatoria.<sup>131</sup> Di lì in avanti, infatti, Minnie e Roman saranno figure onnipresenti e manipolatorie rispetto alla gravidanza: 9)impongono a Rose l’amico ginecologo, 10)preparano tutti i giorni per lei una bevanda, somministrandole strane pillole, 11)mostrano indifferenza di fronte ai dolori accusati dalla ragazza. Questo, fino a quando Rose riceve la visita dell’amico che, insospettito dai suoi racconti, la invita a incontrarlo fuori casa. Quel giorno Hutch finirà in coma e non riuscirà mai a incontrarla.

Ogni azione mirata a far luce sull’universo semantico dei personaggi disforici viene boicottata, interrotta, e riportata al punto iniziale della fluttuazione di mondo.<sup>132</sup> L’azione di Rose risulta in tal modo eterodiretta e non dipendente dalle sue decisioni, tagliata dal proprio prolungamento motorio e impossibilitata a muoversi o agire sul mondo: tutti caratteri legati alla definizione di “sogno-implicato” deleuziano.

L’immagine sogno-implicato, secondo la sua accezione, si perde nelle mani di un soggetto impotente, viola il patto tradizionale che lo lega al suo referente scopico, col risultato di legare la situazione ottico-sonora al cosiddetto “*movimento di mondo*”.<sup>133</sup> Tale movimento, dunque, può ritornare “dentro” la concatenazione di immagini pur non appartenendo ad alcun personaggio, bensì essendo proprietà esclusiva del mondo che ne sussume le motivazioni, per di più sconosciute al personaggio stesso. La “mondanizzazione” o “mondializzazione” deleuziana, sembrerebbe percorso tipico del navigabile in generale, modello testuale postmoderno, in grado di generare universi diegetici percorribili

---

connotata come tale, il seguito inverte la dimensione di realizzazione “implicita” di quel sogno, non essendo più attribuibile al suo soggetto (Rose).

<sup>129</sup> Inteso nell’accezione di Calabrese, come “parziale incapacità di definizione dell’oggetto da parte di un soggetto debole”, Calabrese, *op. cit.*, p.168.

<sup>130</sup> In tal proposito, ancora Calabrese scrive: “Un effetto discorsivo «oscurità» si può peraltro raggiungere sintatticamente e semanticamente. Ad esempio sovvertendo o sottraendo le connessioni fra le parti del discorso; o eliminando l’evidenza della pertinenza reciproca delle unità semantiche. Il risultato può andare in diverse direzioni. [...] la distruzione della connessioni sintattiche o semantiche produce un discorso oscuro di genere medianico (dall’astrologia a certa psicanalisi contemporanea), o produce il senso dell’enigma vero e proprio”. Ivi, p. 171. L’effetto della costruzione testuale di *Rosemary’s* sembra rispondere esattamente a queste caratteristiche.

<sup>131</sup> Cfr. Dall’Asta, Monica, “Incubus”, *Cinema & Cinema*, n. 61, 1991, pp. 69–79.

<sup>132</sup> Come osserva Reynold Humphries: “given the hallucinatory status of dream images, the film places us in the position of not being able to decide whether Rosemary is the victim of a plot or simply imagining everything”. Humphries, R., *The American Horror Film. An Introduction*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2002, p. 87.

<sup>133</sup> Per una definizione precisa di “sogno-implicato” e “movimento di mondo” ad esso legato, secondo il pensiero di Deleuze, si rimanda ancora al paragrafo 6. 2 del primo capitolo.

dall'interno, similmente allo sguardo "interno" che tendono ad attivare (*intra-visione*).

In *Rosemary's*, il circuito di attualizzazione continua<sup>134</sup> del sogno-esplicito (scena del rapporto mostruoso), è interrotto dall'inversione al "sogno implicito" dei sintagmi successivi, con l'effetto di "attualizzare un movimento virtuale" tramite la spazializzazione delle immagini e l'appiattimento del tempo.<sup>135</sup> La riflessione di Guglielmo Pescatore conduce la rilettura deleuziana esattamente al punto che ci interessa:

L'assunto di base muove dalla convinzione che determinate tipologie iconiche, concatenazioni di immagini e forme narrative si configurino come un'anomalia rispetto alle grandi forme di racconto. Questa difformità rispetto alla norma narrativa risulta particolarmente legata a specifiche forme di genere (per esempio, noir, musical, horror). [...] Tematicamente, essi marcano in maniera forte l'incapacità di dormire, di sognare. Tutto quello che avviene è qualcosa che sostituisce un altro tipo di attività, quella onirica, e ne ripropone gran parte delle caratteristiche, secondo una logica di concatenazione che non è più causale, ma che si determina per contatto. Il soggetto, incapace di agire secondo i propri desideri e la propria volontà, si trova invece afferrato in una concatenazione di avvenimenti che gli sono estranei, che appartengono a una sorta di "macchinazione del mondo" e gli appaiono come paradossali e incontrollabili. [...] Nel cinema contemporaneo, il sogno esplicito, attribuibile a un soggetto sognatore, smarrisce i suoi confini, perde consistenza a favore di una fantasmagoria generalizzata, che tende a ricostruire, all'interno di determinati generi o filoni, una cornice di tipo fantasmagorico in cui si impone un certo tipo di transitività dell'azione.<sup>136</sup>

La tesi esposta da Pescatore confermerebbe le tendenze enunciative inerenti la struttura del navigabile. Il modello, per sua definizione, produce universi praticabili, espropriati ai suoi protagonisti e simulativi riguardo l'investimento spettatoriale. L'esempio di *Rosemary's* risulterebbe in linea con la forma di fantasmagoria diffusa, l'operazione di allargamento del meccanismo onirico al testo nel suo complesso e lo sfaldamento sull'asse realistico del sogno implicito. Tutta l'impalcatura testuale dell'*hyperlink a*, viene a fondarsi sulla costruzione di indizi sospesi, lasciati fluttuare in collisione col sapere del protagonista che esibisce il proprio status disancorato dal reale. L'immagine non evidenzia un *soggetto di mondo* bensì un *mondo soggettivizzato*, alterando anche

---

<sup>134</sup> Deleuze fa notare come l'immagine-sogno esplicito inveri un circuito attualizzante continuo, destinato ad attualizzare l'immagine precedente e attualizzarsi nella successiva. Cfr. p. 154 di questo studio.

<sup>135</sup> Si ricordi quanto scrive ancora Deleuze a proposito dell'immagine-sogno implicito: "È un movimento virtuale, ma che si attualizza a prezzo di un'espansione dell'intero spazio e di uno stiramento del tempo". Deleuze, G., *L'immagine tempo*, cit., p. 73.

<sup>136</sup> Pescatore, Guglielmo, *Matrix...*, cit., pp. 12-13.



lo statuto degli agenti narrativi. Il corto-circuito avviene quando il/la protagonista acquista sapere e potere di interazione con l'universo fluttuante provocando, di lì in avanti, una nuova inversione all'azione riconosciuta come transitiva.

Dopo la morte dell'amico Hutch, interviene nel film il secondo "corto circuito" semantico: Rose riceve in sua eredità un libro contenente spiegazioni dei rituali satanici e della dinastia dei Marcato, con cui Roman è scoperto consanguineo. Segue l'acquisita conoscenza e la fuga: i due universi, di "realtà" pertinente la sola Rose, e di mondo "implicato" – e disforico – di Guy e Castevet, si incontrano portando la protagonista a scappare e avvertire un medico cui racconta l'accaduto. Ma, l'universo implicato continua sulla linea di *interruzione* e *sospensione* informativa: il medico avverte il ginecologo dei Castevet, causando il ritorno forzato della ragazza. Dopo il parto, le sarà raccontato che suo figlio è nato morto. Tuttavia Rose sente dei vagiti, e scopre la culla nera in casa dei coniugi costretti a informarla sulla verità. Il film si chiude con una sospensione diegetica – l'immagine della madre che guarda il figlio mai mostrato – avvalorando l'ipotesi che la donna accetti la condizione di genitrice, riconoscendo per la prima volta la propria azione come *transitiva*.

*Rosemary's* attribuisce verità all'universo implicato – esposto sull'asse del sogno – desautorandone prima il soggetto (Rose) nella generazione di un movimento di mondo, per poi restituirgli il potere transitivo attraverso la riconosciuta trasformazione della propria azione *sul* mondo (vuole essere madre della creatura che ha partorito).

Se nel caso di *Night*, la forma database stabiliva la *fluttuazione dei rapporti* interni al sistema logico-razionale (cause-effetti), inverando la sconfitta dell'eroe portavoce di quel sistema fallace, qui il navigabile conduce a una *fluttuazione di mondo* che, senza mai svelare la verità della sua esistenza, passa dal sogno al reale e dal reale al sogno. Ancora in *Night* l'asse di realtà si configurava unico, trasformato nei termini di apocalisse universale i cui agenti erano incapaci di interagire tramite i mezzi tradizionali della loro azione (raziocinio/affettività); in *Rosemary's*, invece, l'asse di realtà viene in *contatto* con un universo semantico parallelo, implicato in esso, e manovrato da agenti irricognoscibili: la sua protagonista, di fronte alla fluttuazione di mondo, verrà fuori aderendo all'"implicato" e rendendo transitiva la propria azione. Il vecchio sogno, diviene allora "ricordo" e riempie di statuto veridico l'implicato, senza mai tuttavia mostrare il risultato di quell'universo (la culla nera non lascia intravedere nulla, oltre il crocifisso rovesciato).

Il paradigma di "visione" si problematizza alla conclusione del film, nell'impossibilità di *vedere* il prodotto della *fluttuazione di mondo* che conduce Rose ad aderire al nuovo universo: in questo, si vedrebbe realizzato il modello di *intra-visione*, pari a una capacità scopica attiva "fra" le cose e "dentro" il

soggetto.<sup>137</sup> L'espressione della protagonista compiaciuta alla vista di suo figlio, l'inquadratura sulla culla "rumorosa" dei vagiti ma priva di (s)oggettiva su di lui, producono reazioni spettatoriali diverse e coincidenti alla predisposizione passionale di ogni soggetto intento a "guardare".<sup>138</sup> Il virtuale ha un volto, in regime postmoderno, ma esso non coincide quasi mai con quello catturato dall'occhio della macchina da presa.

Molti film del genere allineano le loro strutture formali al modello hyperlink (a). *Amityville Horror* (The Amityville Horror, 1979, di Stuart Rosenberg)<sup>139</sup> si presenta strutturalmente affine a *Rosemary's*, nella costruzione di una realtà doppia mai data come riconoscibile.<sup>140</sup> La casa dei Lutz, in cui anni addietro si erano svolti rituali satanici, trasforma i suoi abitanti in esseri violenti, senza mai rivelare se ciò accada su un piano di realtà o di semplice suggestione, così come *Entity* (The Entity, 1981, di Sidney J. Furie), in cui la protagonista è ripetutamente violentata da un'entità invisibile cui nessuno crede. Specificità del modello *hyperlink a*, è un'unica linea testuale in cui il protagonista si muove faticando a riconoscere il mondo esterno, oppure se stesso e la propria azione, senza veder confermato sull'asse di realtà ciò che avviene nel mondo perturbato. Nel film di Furie, infatti, nessuno crede alla protagonista quando denuncia i fatti di cui è vittima, con l'effetto di aumentare il dubbio sulla sua stessa sanità mentale e la realtà paradossale che sta vivendo. *Eraserhead – La mente che cancella* (Eraserhead, 1976, di D. Lynch) costruisce un mondo anarcoide, mai riconoscibile sugli assi di verità e allucinazione, contro cui il protagonista Henry Spencer è incapace di interagire. Scoperto padre di un'indefinibile creatura, si ritrova solo dopo l'abbandono della moglie Mary. La sequenza degli eventi rende sempre difficoltosa la comprensione di azioni realizzate su un piano veridico o immaginario. Guardando nel radiatore, ad esempio, Henry assiste allo spettacolo canoro di una donna deforme; vede se stesso trasformato in gomma per matite e assiste ad altri fenomeni mai identificati come reali o di fantasia. Il "pressappoco" della condizione onirica, è assunto qui come punto di partenza dell'aggregazione

---

<sup>137</sup> Calabrese, O., *op. cit.*, p. 170.

<sup>138</sup> Secondo fonti disparate, molti spettatori avrebbero sostenuto di "vedere" il volto del bambino di Satana nel film, inquadratura che Polanski sostiene di non aver mai girato. Questo per sottolineare quanto il discorso soggettivo, soprattutto nelle forme navigabili, divenga importante nel veicolare il significato di scene particolari.

<sup>139</sup> Il successo del film, basato su una storia realmente accaduta nel paese di Amityville negli Stati Uniti, ha prodotto numerosi seguiti: *Amityville Possession* (Amityville II: The Possession, 1982, di Damiano Damiani), *Amityville 3-D* (Id., 1983, di Richard Fleischer), *Amityville Horror – La fuga del diavolo* (Amityville: The Evil Escapes, 1989, di Sandor Stern), *Amityville – Il ritorno* (The Amityville Curse, 1990, di Sandor Stern), *Amityville 1992* (Amityville 1992: It's About Time!, di Tony Randel), *Amityville – A New Generation* (Id., 1993, di Sandor Stern), *Amityville: Dollhouse* (Id., 1996, di Steve White) e infine *Amityville Horror* (The Amityville Horror, 2005, di Andrew Douglas), recente remake del primo della serie.

<sup>140</sup> Su un piano attiguo a quello di *Amityville* si colloca anche *Shining* (The Shining, 1980, di Stanley Kubrick), che ripropone la stessa dialettica tra realtà della rappresentazione ed elementi discontinui che lasciano presupporre, senza mai confermarla, una realtà altra le cui conseguenze divengono concrete.

testuale, allargando il sogno implicato all'intera rappresentazione, di cui non è mai riconosciuto il soggetto o la causa. Qui risiederebbe anche il movimento di "mondanizzazione" di matrice deleuziana, nella creazione di un universo semantico autonomo di cui è reso irriconoscibile il soggetto, necessitando un'esplorazione "in" e "tra" le cose. Allo stesso modo *Barton Fink – È successo a Hollywood* (Barton Fink, 1991, di Joel e Ethan Coen) si colloca all'interno di un modello hyperlink a, in cui il protagonista, incapace di discernere tra realtà del luogo in cui abita e "sur-realtà" degli eventi paradossali di cui è testimone (morte della donna con cui ha una relazione, episodi incomprensibili nell'hotel Earle, e il personaggio inspiegabile a metà tra uomo e demone di Frank), si ritrova alla fine della storia catapultato nella realtà indiscernibile del quadro appeso in camera sua.

*Scarlatti* (Lady in White, 1988, di Frank LaLoggia), viene a collocarsi su un binario attiguo rendendo indiscernibili i regimi di realtà e visione: un bambino, rimasto chiuso di notte nella sua scuola, assiste all'omicidio fantasmatico di una bambina avvenuto dieci anni prima in quel luogo. I segmenti testuali seguenti mostreranno il protagonista diventare amico di quel fantasma fino a scoprirne l'omicida "reale", che si rivelerà un componente della sua stessa famiglia. Pinedo a nota che

[...] the postmodern horror genre operates on *the principle of undecidability*. This principle is extended from the narrative level to the cinematographic level. *The postmodern horror film repeatedly blurs the boundary between subjective and objective representation by violating the conventional cinematic (lighting, focus, color, music) codes that distinguish them.* This is one reason that the *dream-coded-as-reality* occupies a privileged position within the postmodern horror genre. Another is its close association with the unconscious and the irrational. [...] *The Lady in White* is a look back at the classical horror film that is nonetheless marked by the postmodern paradigm. Its a ghost story set in 1962 about a nine-year-old boy named Frankie who writes monsters stories [...] and who collects monster figures: Frankenstein, Dracula, and the wolf man. [...] As befits the postmodern paradigm, the film blurs the boundary between normal and abnormal, so that the killer is revealed to be Phil, the surrogate brother of Frankie's father Angelo.<sup>141</sup>

Pinedo osserva che il "sogno-codificato-come-realtà" sia carattere peculiare del genere horror postmoderno, sfaldando i confini tra rappresentazione oggettiva e soggettiva mediante violazione dei codici cinematografici che convenzionalmente li indicano. Il caso di *Scarlatti* verrebbe ad associare l'indiscernibilità tra piano reale e fantasmatico con la vena citazionista e riflessiva del genere postmoderno, introducendovi tuttavia un finale ancora classico nel

---

<sup>141</sup> Pinedo, Isabel C., "Postmodern Elements..", cit., in Prince, Stephen (ed. by), *op. cit.*, pp. 94, 99, 100, corsivi d'enfasi miei.

ristabilimento normativo dell'ordine iniziale. Non così per *Carrie, lo sguardo di Satana* (Carrie, 1976, di Brian De Palma), anch'esso riconoscibile come forma testuale affine al modello. Se, infatti, la struttura collocava il protagonista all'interno di mondi eterodiretti, in cui faticava a muoversi attivamente, allo stesso modo Carrie, frustrata dal bigottismo materno e incapace di interagire con i suoi coetanei, vive ai margini di una società gretta. Il momento di degenerazione degli eventi – lo spiacevole scherzo di cui è vittima – andrà a coincidere con l'appropriazione dei poteri telecinetici che la ragazza non sapeva di possedere, raggiungendo in tal modo quell'azione transitiva che le era sempre mancata, pur se con effetti totalmente distruttivi.

*L'Esorcista* (The Exorcist, 1973, di William Friedkin)<sup>142</sup> e *Il Presagio* (The Omen, 1976, di Richard Donner)<sup>143</sup> realizzano operazioni simili con risultati diversi. L'impossibilità di distinguere i piani di realtà e immaginario, in questi film viene a coincidere con l'incapacità di riconoscere la transitività dell'azione del protagonista, “posseduto” con evidenti conseguenze nel primo caso, e “reincarnazione” del diavolo in persona nel secondo. La caratterizzazione infantile, infatti, decreta la difficoltà oggettiva di riconoscere in questi personaggi gli agenti reali delle loro azioni nefaste, e provoca nel primo caso lo “sdoppiamento visivo” di Regan (si distingue infatti la Regan “indemoniata” dalla Regan “bambina”), e nel secondo lo sdoppiamento praticamente “invisibile” di Damien, la cui sagoma nasconde i poteri distruttivi dell'AntiCristo.<sup>144</sup> Ciò che interessa ai fini del modello, è che in entrambi i casi i protagonisti siano gli agenti di una sovrapposizione dei piani di realtà e sogno di cui non si riconoscono più i limiti né i soggetti reali dell'azione.

Similmente, numerosi film incentrati sulla “metamorfosi” fisica dei protagonisti, o la loro doppia esistenza su un asse disforico, vengono a collocarsi ancora in questo modello: da *L'ululato* (The Howling 1981, di Joe Dante)<sup>145</sup>, a *Un*

---

<sup>142</sup> Il film, tratto dall'omonimo romanzo di William Peter Blatty, vantò un grande successo di botteghino subito seguito da un cospicuo numero di sequels: *L'Esorcista II – L'eretico* (Exorcist II: The Heretic, 1977, di John Boorman), *L'esorcista III* (The Exorcist III, 1990, di William Peter Blatty), *L'Esorcista – La genesi* (Exorcist: The Beginning, 2004, di Renny Harlin), e *Dominion: Prequel To The Exorcist* (Id., 2005, di Paul Schrader), entrambi prequel dell'originale.

<sup>143</sup> Anche la saga del film di Donner possiede cospicua schiera di episodi: *La maledizione di Damien* (Damien: Omen II, 1978, di Don Taylor), *Conflitto finale* (The Final Conflict 1981, di Graham Baker), *Omen IV – Presagio infernale* (Omen IV: The Awakening, 1991, di Jorge Montesi e Dominique Othenin-Girard), fino al recente remake, *Omen – Il presagio* (The Omen, 2006, di John Moore).

<sup>144</sup> Analisi interessante de *L'esorcista*, è data da Marsha Kinder e Beverle Houston, che descrivono il film nei termini di costruzione eminentemente *visiva* del testo (basata sulla curiosità di “vedere” la trasformazione demoniaca di Regan, anche grazie a un cospicuo uso di effetti speciali), che inoltre nega il potere esplicativo del linguaggio, negando anche le convenzionali fonti di identificazione emozionale nello sviluppo dei personaggi. Cfr. Kinder, Marsha, Houston, Beverle, “Seeing Is Believing: 'The Exorcist' and 'Don't Look Now'”, in Waller, G. (ed. by), *American Horrors...*, cit., pp. 44–61.

<sup>145</sup> Il film ha anch'esso numerosi sequel, tutti quasi o per nulla collegati al film di Dante, alcuni mai distribuiti in Italia: *Howling II – L'ululato* (Howling II: Your Sister is a WereWolf, 1986, di Philippe Mora), *Howling III* (Id., 1987, di Philippe Mora), *Howling IV: The Original Nightmare*

*lupo mannaro americano a Londra* (An American Werewolf in London, 1981, di John Landis), *La zona morta* (The Dead Zone, 1983, di David Cronenberg), *La mosca* (The Fly, 1986, di David Cronenberg), o ai vampiri fin troppo realistici di *Martin* (Id., 1978, di George Romero), e *The Addiction – Vampiri a New York* (The Addiction, 1995, di Abel Ferrara), sono tutti film in cui la bipolarità inconoscibile delle dimensioni di realtà-allucinazione viene giocata all'interno del medesimo livello di verità. Nei film horror definiti “navigabili”, la vecchia narrazione, come per il database, allenta i convenzionali nessi crono-causali per delineare una *struttura aggregativa*, in grado di assumere i caratteri sottesi alla forma culturale di partenza, e cioè di *navigabilità, virtualità, omogeneità e soggettività*. Il percorso *esplorativo*, nell'hyperlink a, conduce l'utente a entrare nello spazio del testo per distinguerne i piani rappresentativi e la connotazione reale o meno (negativo/positivo, transitivo/intransitivo) del personaggio accentratore. *Videodrome* (Id., 1983, di David Cronenberg) ad esempio, inverte lo stesso slittamento degli assi della rappresentazione mostrando il protagonista “ri-programmato” per scopi distruttivi, fino a tramutarne la stessa fisionomia.<sup>146</sup> La dimensione di realtà veridica risulta incomprensibile, rendendo difficoltoso, da parte del protagonista, il riconoscimento di sé stesso come del mondo in cui interagisce. *Society – The Horror* (Society, 1989, di Brian Yuzna) mostra allo stesso modo un giovane protagonista che ha difficoltà a inserirsi nella sua stessa famiglia. La duplicità sotterranea della rappresentazione troverà rivelazione visiva e incontrovertibile solo nel finale che si trasforma in un'orgia di mostri e nefandezze praticate dall'alta borghesia dell'intera città. I doppi scenari vengono a fondere reale e immaginario anche in *The Blair Witch Project – Il mistero della strega di Blair* (The Blair Witch Project, 1999, di Daniel Myrick e Eduardo Sanchez)<sup>147</sup>, dove un gruppo di tre ragazzi lasciano un documentario nel quale sono testimoni di accadimenti incomprensibili, prima della loro scomparsa. Il film lavora sull'annullamento della visione, intenta a non mostrare mai elementi disforici, e la progressiva deriva mentale dei personaggi, persi nel bosco e in balia

---

(Id., 1988, di John Hough), *Howling V: The Rebirth* (Id., 1989, di Neal Sundstrom), *Howling VI: The Freaks* (Id., 1991, di Hope Perello), *Howling: New Moon Rising* (Id., 1995, di Clive Turner).

<sup>146</sup> A Max Renn, il protagonista del film, si aprirà una ferita nella pancia in cui sparirà misteriosamente la pistola che tiene in mano. La stessa pistola ricomparirà come appendice fisica della sua mano, ormai un “tutt'uno” con il corpo del protagonista. L'opera di Cronenberg tra Settanta e Ottanta si presenta tutta incentrata sulla mutazione del corpo, facendo discutere dei suoi film nei termini di un sotto-genere detto del “body horror”. Si ricordi, oltre il citato *La mosca*, anche *Brood, la covata malefica* (The Brood, 1979), *Inseparabili* (Dead Ringers, 1988), *Il pasto nudo* (Naked Lunch, 1991), fino all'esempio di *Crash* (Id., 1996), in cui il corpo fisico dell'uomo viene a fondersi con quello metallico delle auto in un turbine di violenti incidenti stradali. Per un approfondimento della tematica in Cronenberg, si rimanda a McLarty, Lianne, “Beyond the Veil of the Flesh: Cronenberg and the Disembodiment of Horror”, in Grant, Barry Keith (ed. by), *The Dread of...*, cit., pp. 231–252.

<sup>147</sup> Il film ha avuto anche un seguito, *Il libro segreto delle streghe: Blair Witch 2* (Book of Shadows: Blair Witch 2, 2000, di Joe Berlinger).

di eventi inspiegati su un asse di *realtà fluttuante*.<sup>148</sup> È tuttavia a monte l'originalità – e la fortuna – dell'operazione che spinge il falso cinematografico a proclamarsi vero con espedienti di merchandising o di tecnica filmica.<sup>149</sup> La struttura testuale atta a confondere i piani di realtà e fantasmagoria risulta quanto mai confermata ne *Il Sesto senso* (*The Sixth Sense*, 1999, di M. Night Shyamalan) in cui il bambino protagonista “reale”, in grado di “vedere” i morti, e il medico “morto”, parte di quell'universo parallelo, si incontrano mai svelando, se non alla fine, l'appartenenza dell'uomo a quella dimensione altra. L'allargamento e conseguente *spazializzazione del sogno-implicato*, rende i due piani di fatto indiscernibili, il prodotto di attualizzazione di un movimento virtuale che confonde e rende ambigua l'azione dei personaggi stessi. La causa per cui la moglie dell'uomo non gli rivolge mai la parola, viene sempre interrotta e messa da parte, provocando una *dilatazione* appiattita del testo che si protrarrà fino alla conclusione del film, quando sarà finalmente chiaro che il personaggio non esiste più nel mondo reale. L'universo implicato in cui si muove, è tale solo nella mente del bambino, i cui poteri fanno di lui il “legame fisico” delle presenze

---

<sup>148</sup> Cynthia Freeland definisce una tendenza interna alla produzione horror “art dread”, prendendo il termine da una locuzione con cui Noël Carroll delinea le storie riguardanti “eventi misteriosi”. Il filone “art dread”, costruirebbe un tipo di orrore “cosmico”, che andrebbe a sua volta a legarsi al “sublime”, inteso nel senso di Edmund Burke (1757): un'emozione in risposta a un accadimento minaccioso, percepito come pericoloso, vago e profondo, e simile al timore sacro, mai identificato con precisione da un oggetto/personaggio. *Blair* verrebbe a collocarsi in questa tendenza, nel suo modo di fare creder “reali” e veridici i fatti, e al tempo stesso nel confondere la visione del mostruoso avendo sfidato una più grande forza cosmica non visibile eppur “palpabile”. La Freeland scrive: “In movies dread is often a gut response to things that are deeply unnerving *for no clear reason*. [...] Dread in response to a horror film is an emotional response to a thought of the possibility of something very profoundly threatening. Dread is itself a more abstract or intellectual emotion than horror or fear, because its *object is something vague that requires conceptualization*. [...] To be effective, a film of art-dread must make plausible the thought of imminent danger from something that is vague but profoundly evil or unsettling. This requires a combination of effective narrative with other cinematic features. The evil or amorality in question must be made real enough to seem threatening, yet not *too* concrete. [...] *Blair Witch Project* sustains suspense with minimal narrative by emphasizing the repetition of these “innocent” protagonists' days and nights after they get lost in the woods. [...] During the day they see vaguely scary things: twigs hanging from trees in primitive imitations of human form; small stone mounds; slime. The film hints at an evil agent who evidently wins out in the end, striking the final two characters down so that their cameras fall and stop filming. But this agent is never shown. [...] Also interestingly, the victims are not shown, leaving their fates unsettling and unclear. The film's one brief gory moment is a wavering close-up shot of a small bundle that might contain a bloody human part”. Freeland, Cynthia, “Horror and Art-Dread”, in Prince, Stephen (ed. by), *The Horror...*, cit., pp. 193, 195, 196, 198. Come sostiene la Freeland per quanto definisce “art-dread film”, gli esempi del modello *hyperlink a* sono costruiti intorno a un disordine normativo mai spiegato da una causa evidente, che sfalda sempre i piani di realtà e immaginario. È importante sottolinearlo, perché i modelli *hyperlink b* si distinguono mostrando con più evidenza il mondo virtuale tramite i suoi agenti, solitamente negativi.

<sup>149</sup> L'operazione pubblicitaria del film, esordì proclamando la veridicità del documentario girato e dei fatti legati alle vicende della strega di Blair. La stessa tecnica della macchina a mano, allinea il film al documentario, unendovi le interviste fatte agli abitanti della comunità. Si tratta di uno dei *mockumentary* (falso documentario) di maggior successo nella storia del cinema. Per una lettura del film come esempio di tendenza del cinema contemporaneo a mescolare verità e falso, si rimanda a Jost, François, *Realtà/Finzione. L'impero del falso*, Editrice Il Castoro, Milano 2003, pp. 70 e seguenti.

fantasmatiche tra realtà e mondo dei morti. Una volta che egli avrà riconquistato la propria azione, indirizzando le anime alla risoluzione del proprio passato sulla terra, anche il medico riacquisterà la propria transitività, avendo compreso il proprio status prima di allora irricognoscibile.<sup>150</sup>

Il modello *hyperlink b*, si distanzia dal precedente generando *due linee testuali fluttuanti* che vengono a incontrarsi in un punto. Le linee implicano due universi diegetici differenti: il primo viene a coincidere col piano di realtà; il secondo si configura invece dimensione virtuale, la cui esistenza è testimoniata dalla presenza di una *causa e/o* dai suoi *agenti*. Lo sfaldamento dei piani semantici viene ad essere meno problematico del modello precedente, risultando sempre imputabile a un fattore esterno, coincidente con personaggi variamente disforici che il protagonista si trova a combattere. In questo senso, vien meno l'indiscernibilità del sogno-implicato nell'*hyperlink* di primo tipo. I Nightmare, Pinhead e Candyman di questi modelli, pur interferendo in modo indecidibile sul piano reale degli eventi, si configurano testimoni diretti dello sdoppiamento di mondo, presentandosi in qualità di referente concreto della dimensione fluttuante da eliminare. Là dove personaggi come Damien, Regan e Carrie, portavano ancora in sé stessi l'ambiguità duplice dei mondi in cui si muovevano, incapaci di sciogliere la dicotomia, i nuovi protagonisti conoscono bene chi o cosa devono combattere, pur dovendo apprendere le regole appartenenti a quel mondo virtuale. Ancora Pescatore riporta l'allargamento del fantasmagorico nel cinema contemporaneo alla duplice possibilità del sogno-implicato e del virtuale:

Abbiamo dunque due linee che possono essere ricondotte a questo filone: da un lato, una linea che più esplicitamente fa riferimento a un'immagine proiettiva e sostitutiva, cioè un cinema della virtualità. Esiste un mondo virtuale che si sostituisce al mondo reale che non è più spazio d'azione per il soggetto. [...] Dall'altro lato, la linea del sogno implicato, dell'estremizzazione del meccanismo onirico, della fantasticheria, in un cinema che apertamente riprende i modi, le atmosfere, le forme linguistiche, le peculiarità narrative del fantasticare, in una forma propriamente fantasmagorica. Esiste, quindi, un'immagine disancorata dal soggetto, che non possiede più le

---

<sup>150</sup> Ancora la Freeland, colloca il film insieme a un cospicuo gruppo di horror in cui ingloba *Blair*, ma anche *The Others* (Id., 2001, di Alejandro Amenábar) e *Signs* (Id., 2002, di M. Night Shyamalan), definendo la loro caratteristica ambiguità narrativa come sfaldamento dei confini di storia e rappresentazione: "The unusual premise of *Sixth Sense* is made more plausible by various means. First, the narrative and filmic depiction of events in the story are cleverly ambiguous and open to dual interpretation throughout. Although Dr. Crowe seems to be in many scenes interacting with others, we later realize that people did not actually register his presence. There are many hints that Cole sees Dr. Crowe as one more dead person that he is afraid of. After all, when Cole confesses his secret he says, 'I see dead people...They don't know they're dead...They don't see each other...They see what they want to see'." Freeland, Cynthia, "Horror an Art Dread", in, Prince, Stephen, *The Horror Film*, cit., p. 200.

marce del sogno esplicito, della fantasticheria, ma del sogno implicato, sganciato da ogni personalizzazione.<sup>151</sup>

In questo senso, se esiste una forma testuale che estremizza il meccanismo del sogno, allargandolo all'intera aggregazione testuale resa di fatto fluttuante, come nell'*hyperlink a*, esiste anche una tipologia *b* in cui il mondo virtuale dell'antagonista viene a collidere o a sostituirsi a quello reale del personaggio positivo, aprendo uno "spazio intersoggettivo"<sup>152</sup> non assimilabile più al piano di realtà. Infatti, in questa struttura nulla si darebbe come indiscernibile, considerate sia la visibilità delle creature, che i loro effetti nell'universo reale, evitando quindi di ottundere il senso come nel precedente modello. Nell'*hyperlink b* esiste sempre una *causa precisa* intenta a generare il mondo virtuale (le frasi pronunciate che scatenano i demoni ne *La casa*, il cubo aperto di *Pinhead*, le cinque ripetizioni che richiamano Candyman), e/o esiste un *personaggio* che funge da *prova testimoniale* dell'universo parallelo, determinando lo scontro col protagonista (spesso femminile).

*Nightmare: dal profondo della notte* (A Nightmare on Elm Street, 1984, di Wes Craven), presenta struttura paradigmatica del modello. Freddy Krueger, killer di bambini bruciato dai genitori delle vittime, torna nei sogni dei figli dei suoi carnefici per vendicarsi della propria morte. L'universo virtuale di incubo cui Freddy appartiene, viene a collidere con quello reale dei giovani protagonisti, esibendo sia una *causa* – spiegata solo alla fine, che costituirà la base di tutti i seguiti della saga<sup>153</sup> – che un *personaggio visibile* a incarnare l'esistenza di quel mondo parallelo. La personalità di Freddy risulterà unica nel suo genere, distante dall'anonimia e dal silenzio di altri noti killer, da Michael Myers a Jason, facendo coincidere l'orrore della creatura con elementi di comicità autoriflessiva insuperata in altri modelli statunitensi.<sup>154</sup> Principale differenza col *catalogo* – che presentava ancora un protagonista mostruoso al centro del plot – riguarda infatti la

---

<sup>151</sup> Pescatore, Guglielmo, *The Matrix...*, cit., pp. 13, 14.

<sup>152</sup> Ivi, p. 13.

<sup>153</sup> La saga di *Nightmare* annovera anch'essa numerosi sequels: *Nightmare II: La rivincita* (A Nightmare on Elm Street Part II: Freddy's Revenge, 1985, di Jack Sholder), *Nightmare III: I guerrieri del sogno* (A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors, 1987, di Chuck Russell), *Nightmare IV: Il non risveglio* (A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master, 1988, di Renny Harlin), *Nightmare V: Il mito* (A Nightmare on Elm Street: The Dream Child, 1989, di Stephen Hopkins), *Nightmare VI: La fine* (Freddy's Dead: The Final Nightmare, 1991, di Rachel Talalay) e infine *Nightmare nuovo incubo* (New Nightmare, 1994, di Wes Craven), in cui Craven rielabora il modello su quello del film-nel-film, in cui Freddy è presente sia sull'asse di realtà, il personaggio-attore della celebre saga, sia su quella in cui si è sempre mosso, il mondo virtuale d'incubo che imperversa stavolta in quel reale aggiornato.

<sup>154</sup> Da segnalare, lo scontro frontale avuto tra i due protagonisti *Freddy vs. Jason* (Id., 2003, di Ronny You), operazione pubblicitaria intenta a sfruttare ancora la profittabilità del genere con l'incrocio di due immaginari affini. Il risultato verrebbe ancora a collocarsi nell'ambito del modello dell'*hyperlink b*, perché Freddy continua a far parte di un universo parallelo e virtuale, là dove Jason veniva a collocarsi sull'asse di realtà, inverando la duplicità di dimensioni fluttuanti tipica del prototipo testuale.



precisa delineazione di *due* universi paralleli e coincidenti, confermati spesso dall'incredulità dimostrata dagli altri attanti nella storia. La madre di Nancy, ad esempio, non ammette l'esistenza di Freddy, morto anni prima, costringendo la protagonista a reagire da sola agli eventi orrificici, e istruendosi alle leggi del mondo implicato. Da più parti definito esempio di horror postmoderno per l'uso disinvolto del pastiche e di ammiccamenti al genere, il film costruisce una figura disforica riconoscibile la cui entrata in scena coincide con l'alterazione delle marche enunciative sull'asse di realtà e l'introduzione alla virtualità della dimensione implicata. L'universo in cui Freddy si muove, infatti, sembra caratterizzato da uno spazio elastico, come i suoi stessi atti dimostrano, dove le convenzionali dimensioni degli oggetti mutano, variando improvvisamente anche lo scenario in cui vengono a collocarsi i personaggi. Peter Hutchings scrive infatti che

[...] Freddy is presented as a knowledgeable figure, knowledgeable not only about teen culture and teen humour but also about the world conjured up by the films themselves. Many of his killings, which usually take the form of elaborate practical jokes, involve an inventive, self-reflexive play with a cinematic medium that, in Freddy's razor-tipped hands, is transformed into something decidedly pliable. Cinematic space itself becomes elastic, with sinister locations appearing from nowhere and other more familiar settings mysteriously vanishing; conventional notions of scale are altered by characters being made unfeasibly small or large; and modes of representation themselves can change (for example, in *Freddy's Dead: The Final Nightmare*, an unfortunate teenager finds himself trapped in a computer game).<sup>155</sup>

Pur essendo onirico, il mondo virtuale del protagonista negativo viene a presentare precisi caratteri di fluidità spaziale intenti a delinearne l'irriducibile diversità dall'asse di realtà, con cui inevitabilmente si incrocia. Sovrapponendo più *universi fluttuanti*, il modello non presenta tuttavia l'indiscernibilità tipica dell'hyperlink di primo tipo, ma neppure un unico livello di realtà come nei cataloghi alla *Halloween*.

La saga di *Hellraiser* (*Hellraiser*, 1987, di Clive Barker) segue la medesima struttura testuale, liberata forse unicamente della comicità tipica del personaggio craveniano.<sup>156</sup> La struttura presenta un livello più sofisticato di

---

<sup>155</sup> Hutchings, Peter, *The Horror Film*, Pearson Longman, Harlow 2004, pp. 210–211.

<sup>156</sup> Anche la saga di *Hellraiser* si compone di numerosi seguiti: *Hellraiser II: Prigionieri dell'Inferno* (*Hellbound: Hellraiser II*, 1989, di Tony Randel), *Hellraiser 3: Inferno sulla Terra* (*Hellraiser III: Hell on Earth*, 1992, di Anthony Hickox), *Hellraiser 4: La stirpe maledetta* (*Hellraiser: Bloodline*, 1996, di Alan Smithee, Kevin Yagher), *Hellraiser 5: Inferno* (*Hellraiser: Inferno*, 2000, di Scott Derrickson), *Hellraiser 6: Hellseeker* (*Hellraiser: Hellseeker*, 2002, di Rick Bota), *Hellraiser: Deader* (Id., 2005, di Rick Bota), *Hellraiser: Hellworld* (Id., 2005, di Rick Bota).

aggregazione testuale: Frank Cotton, apre una scatola antica e viene catapultato nel mondo infernale dei Cenobiti, creature maledette che lo conducono alla vita eterna al costo della sua completa distruzione corporea. Il sangue umano lo riporta in vita, ma quando il sacrificio costa la vita di suo fratello Larry, padre di Kirsty, la ragazza si ritroverà a combattere contro quel mondo implicato e Pinhead, capo supremo della stirpe maledetta. Anche in questo caso, esiste una causa scatenante, l'apertura di un cubo che funge da porta d'ingresso alla dimensione parallela, così come le figure incarnanti l'universo virtuale, Pinhead, dal volto coperto di spilli, e i suoi Cenobiti, anch'essi segnati da fisionomie riconoscibili.<sup>157</sup>

*La casa* (The Evil Dead, 1981, di Sam Raimi)<sup>158</sup> e *Poltergeist – Demoniache presenze* (Poltergeist, 1981, di Tobe Hooper)<sup>159</sup> realizzano modelli affini all'hyperlink b. Nel primo dei due, una registrazione tratta dal libro nero del male, provoca la fuoriuscita di demoni che annientano un gruppo di giovani giunto in una casa fuori città, nel secondo nella villa dei genitori di Carol Anne, un poltergeist produce una dimensione parallela che risucchia la bambina all'interno del televisore. In entrambi i casi, pur non essendoci personaggi precisi a incarnare la disforia del mondo virtuale, esiste una causa scatenante e la chiara divisione tra mondo reale e universo implicato. I luoghi chiusi di entrambi i film – le rispettive case, cui si aggiunge la cornice dello schermo televisivo in *Poltergeist* – si configurano spazi adibiti all'ingresso in altre dimensioni virtuali. *Fog* (The Fog, 1980, di John Carpenter), varia il prototipo facendo risalire dalla nebbia un gruppo di uomini uccisi in mare dagli abitanti di una provincia

---

<sup>157</sup> Cynthia Freeland identifica nel cubo del film una metafora della camera cinematografica, e sostiene la presenza di due livelli di interazione con essa. Scrive infatti: "To see how evil is represented in this series, we must look to its central image or device. In a nutshell, the evil that befalls characters in *Hellraiser* emerges from a metallic puzzle box, a magical Rubik's cube that some people open because they are searching for extreme stimulation, unearthly pleasure, or illicit knowledge. Opening the box, though, proves to open the gateway to Hell and to lead the pleasure seeker to the Cenobites and their maze of torture, destruction, and transformation – all with sadomasochistic overtones. Only the innocent can escape. I want to suggest that this box functions as a metaphor for the movie camera itself: Like the camera, it is another magical metallic device with complex parts and whirring gears. If you know how to operate it and push the right buttons, it will open up and emit delightful musical sounds and flashes of light. Like the horror-film camera, the key function of the puzzle box is to conjure up monsters. [...] The box is like the film camera that projects images of a world that will attract you, repulse you, and drag you in, a whole magical show made out of light and sound. [...] We who watch these movies are thus parallel to the characters in them who want to open the puzzle box. There are *two levels of interaction with the box*. On the surface, certain evil people who succumb to the box's temptations enter a somewhat conventional hell peopled by demons who will punish them. But on a second level, we viewers are like the films' more innocent protagonists who accidentally open the box: They must confront and master its scary spectacles". Freeland, Cynthia, *The Naked and...*, cit., pp. 254–255, corsivi d'enfasi miei. I due livelli d'interazione con la scatola magica, secondo la lettura di Freeland, verrebbero a coincidere con i due universi fluttuanti secondo il modello *hyperlink b* del presente studio.

<sup>158</sup> La nota saga contiene altri due episodi – "ufficiali", visto che il film possiede anche sequels apocriefi, come *La casa 3*, *La casa 4*, *La casa 5*, *La casa 6*, prodotti dalla casa italiana Filmirage – in cui il protagonista Ash affronta altre peripezie contro i demoni della casa, giungendo nell'ultimo persino in una dimensione del passato: *La casa 2* (Evil Dead II: Dead by Dawn, 1987, di S. Raimi) e *L'Armata delle tenebre* (Army of Darkness, 1993, di Sam Raimi).

<sup>159</sup> I seguiti del film furono appena due: *Poltergeist II – L'altra dimensione* (Poltergeist II: The Other Side, 1986, di Brian Gibson), *Poltergeist III* (Id., 1988, di Gary Sherman).

americana. La dimensione delle presenze fantasmatiche e quella dei cittadini ignari, raddoppia i livelli della rappresentazione suggerendo la necessità di uno scontro che porterà questi ultimi alla vittoria. Similmente, *Candyman – Terrore dietro lo specchio* (Candyman, 1992, di Bernard Rose) descrive una struttura che fa incrociare le linee testuali di una ricercatrice di folklore popolare e la leggenda di Candyman, figlio di uno schiavo africano, torturato e ucciso da uno sciame di api e la cui presenza sembra sia evocata pronunciando il suo nome cinque volte. La protagonista cade nella trappola del suo mito, e da quel momento in poi la sua vita sarà perseguitata dalla presenza demoniaca. Il rapporto intimo tra Helen e il suo personaggio fantasmatico, assume i connotati del “sogno-codificato-come-realtà”, pur riconoscendo due dimensioni rappresentanti universi semantici divisi e tangenti. A proposito del legame tra i due protagonisti, Aviva Briefel e Sianne Ngai scrivono:

Hollywood films conventionally use a close-up of the dreamer's face as a point of departure for the fantasy into which it dissolves. In this case, however, the fantasy precedes its site of production and seems to lead an independent existence. The dream thus becomes disembodied from the dreamer. *Candyman* begins with an image of bees eventually absorbed into a close-up of Helen's face, as she listens to the tale told by the teenager. While such a juxtaposition of shots would normally imply that the first is producing and controlling the second, here it seems that the second counter-intuitively releases the first. This reversal of causality between the projecting/narrating consciousness and the projected/narrated image is used to divert us from the suspicion that Candyman may actually be a hybrid creature spliced together from the various stories housed in Helen's imagination.<sup>160</sup>

La struttura testuale, dunque, similmente al meccanismo del sogno-implicato deleuziano, slega la fantasia dal suo soggetto spazializzando il mondo parallelo di Candyman su un asse discernibile che non condivide la dimensione di realtà se non nella mente della protagonista. Se nell'*hyperlink a* la fluttuazione era giocata su un asse unico di realtà supposta tale, in questo modello lo stesso movimento fluttuante investe più dimensioni, discernibili dall'evidenza di personaggi disforici e da cause funzionali all'economia del testo – le cinque ripetizioni del suo nome che evocano la creatura della leggenda. Costrutti affini, *Il seme della follia* (In the Mouth of the Madness, 1995, di John Carpenter), e *L'ultima profezia* (The Prophecy, 1995, di Gregory Widen) seguono allo stesso modo la delineazione di più livelli della rappresentazione distinti tra asse di verità e virtuale. Nel primo, un investigatore privato scopre che lo scrittore scomparso

---

<sup>160</sup> Briefel, Aviva and Ngai, Sianne, “How much did you pay for this place? Fear, Entitlement, and Urban Space in Bernard Rose's *Candyman*”, in Silver, Alain, Ursini, James (ed. by), *Horror Film Reader...*, cit., p. 295.

cui dà la caccia si è rifugiato nel mondo da lui stesso creato tramite i suoi racconti, mentre nel secondo una sorta di apocalisse sulla terra riporta gli angeli caduti a combattere la loro guerra sulla terra degli uomini. In entrambi i casi, i due universi semantici risultano discernibili ma implicati sull'asse di realtà, fino a scoprire le capacità dei protagonisti positivi di interagire con i mondi virtuali.

Il modello *hyperlink c*, differisce dai precedenti presentando due o più linee testuali, incrociarsi su di un unico livello di rappresentazione dato sempre come reale. Lo spazio multi-livellare, caratteristica dello spazio navigabile, diviene anche in questo caso fondante la struttura testuale del film. Esempio celebre può considerarsi *Bersagli* (*Targets*, 1968, di Peter Bogdanovich)<sup>161</sup>, che incastra due segmenti di testo completamente staccati per farli incontrare solo alla fine del plot in modo singolare. Da un lato, infatti, si assiste alle vicende di Bobby Thompson<sup>162</sup>, giovane della middle class americana, intelligente, pacato, che un giorno spara a caso sulle auto in transito sulla strada. Tornato a casa, uccide tutta la famiglia e continua a commettere efferatezze fino a fermarsi in un drive-in. In parallelo, il film mostra la vita dell'attore Boris Karloff, stanco di essere una star dell'horror, che decide di ritirarsi dagli schermi. Quando il killer inizierà a sparare alla folla intenta a guardare *La vergine di cera* (*The Terror*, 1963, di Roger Corman) in cui l'attore è il protagonista principale, in quel luogo arriverà lo stesso Karloff per esser salutato dagli spettatori: sarà il personaggio reale, e non l'attore, a fermare la furia omicida dell'uomo, sconvolto dalla sua presenza simultanea sullo schermo e nella realtà. La struttura autoriflessiva di *Targets*, presenta qui un primo livello di citazione-riporto (c=c) – nella riproposizione di un testo identico – cui viene ad aggiungersi l'operazione manipolatoria che ripresenta il personaggio nei panni del vero attore fuori dal film, contro un assassino reale. In tal senso, il tentativo attualizzante sortisce l'effetto manipolatorio e ambiguo che contraddistingue il testo citazionale postmoderno. Come osserva Pinedo, la struttura del film presenta l'aggiornamento tra il moderno mostro gotico e il killer psicotico postmoderno, per cui : “the two narrative lines intersect when Thompson snipes from behind the screen of a drive-in theater at an audience watching *The Terror* [...]. The juxtaposition of these two figures dramatizes how the psychotic killer's inexplicable violent rampage has supplanted the traditional monster of castles and closed endings”.<sup>163</sup> La struttura testuale dell'*hyperlink c*, non risulta molto frequente nella produzione successiva, riscontrando un esempio nel solo *Brivido* (*Maximum Overdrive*, 1986, di Stephen King) in cui una serie di episodi slegati trova punto di raccordo nella sequenza finale, essendo tutti collocati su di un unico asse di realtà. I personaggi protagonisti sono alle prese con una banca

---

<sup>161</sup> La sceneggiatura fu scritta con l'aiuto del noto regista Samuel Fuller, che non richiese tuttavia di essere accreditato nei titoli.

<sup>162</sup> Il personaggio fu ispirato alla storia vera di Charles Whitman, colpevole di una serie di omicidi ad Austin, in Texas nel 1966.

<sup>163</sup> Pinedo, Isabel Cristina, *Recreational...*, cit., p. 16.

impazzita, un ponte che si apre improvvisamente provocando danni, una macchina distributrice che sputa lattine contro dei ragazzi, un coltello elettrico che ferisce senza essere comandato, nel giorno in cui la Terra viene a congiungersi con la coda di una cometa. Nella sequenza finale le storie e i personaggi convergono uniti nella fuga attendendo che gli episodi finiscano.

Infine, il *loop*, si configura ultima tipologia utile nella definizione di forme testuali rimediate nel film horror statunitense. Anche in questo caso, si tratta di una struttura non troppo frequente, eppur riscontrabile in alcuni esempi recenti. L'idea, sottesa allo spazio navigabile, di costruire universi percorribili, è ancora inverata da questa struttura testuale che, nella ripetizione identica di un personaggio o di un plot, viene a moltiplicare i livelli della rappresentazione navigabile. Il modello di cyberspazio applicato al film è ancora assimilabile a quello di un *iper-testo* (*hyperlink* e *loop* in tal senso, si configurano entrambi ipertesti, venendo a connettere più linee testuali o universi diegetici tangenti) di segmenti aggregati e interagenti. Slavoj Žižek analizza la produzione di alcuni film contemporanei sull'esempio di *Lost Highway*, strutturandone le narrazioni proprio sul modello del cyberspazio navigabile, e suggerendo due possibilità risolutive: un'unica conclusione per un percorso monoplanare con finale chiuso, più soluzioni per un finale aperto che si caratterizzerebbe come postmoderno a tutti gli effetti.

An even more appropriate parallel would be the one between this coexistence of multiple fantasmatic narratives and the cyberspace notion of hypertext. [...] There are two standard uses of cyberspace narrative: the linear, single-path maze adventure, and the undetermined, "postmodern" hypertext form of rhizome fiction. The single-path maze adventure moves the interactor towards a single solution within the structure of a win-lose contest (overcoming the enemy, finding the way out, etc.). With all possible complications and detours, the overall path is clearly predetermined; all roads lead to one final Goal. In contrast, the hypertext rhizome does not privilege any order of reading or interpretation; there is no ultimate overview or "cognitive mapping", no possibility to unify the dispersed fragments in a coherent encompassing narrative framework. One is ineluctably enticed in conflicting directions; we, the interactors, just have to accept that we are lost in the inconsistent complexity of multiple referrals and connections.<sup>164</sup>

Di fronte alla duplice possibilità esposta da Žižek, il presente studio propone di considerare la struttura del *cyberspazio* come modello testuale del film postmoderno rimediato dall'ipertesto nello spazio navigabile, indipendentemente

---

<sup>164</sup> Žižek, S., *The Art of the Ridiculous...*, cit., pp. 36, 37.

dal modo in cui si chiude – che nella maggioranza dei casi prediligerà il modello open-ended. Anche il *loop*, come l’*hyperlink*, costruisce livelli di realtà molteplici proseguendo una linea testuale che si interrompe e torna indietro, disegnando esattamente la forma di un circuito ripetitivo, un *loop*. Si erano distinte due varianti all’interno del modello, l’una intenta a ripetere circolarmente le identità del protagonista, sdoppiato in una serie di “ripetizioni variate” di sé stesso (*variante identitaria a*), l’altra che ripete storie identiche con esiti differenti (*varianti di strutture identiche b*). Manovich conferma che “il *loop* può essere anche una nuova forma narrativa dell’era dei computer”.<sup>165</sup> E infatti esempi filmici affini<sup>166</sup> sono riscontrabili in film come il già menzionato *Strade perdute* (*Lost Highway*, 1996, di D. Lynch), o il recente *The Butterfly Effect* (Id., 2004, di Eric Bress, J. Mackye Gruber), che unisce stilemi horrorifici a clichè tratti dalla science fiction. Il *loop a*, di varianti identitarie, si presenta in quest’ultimo caso con la ripetizione di una serie di accadimenti che il protagonista Evan provoca, interrompe e riporta all’inizio, grazie a particolari poteri psichici ereditati dal padre. Il film termina, nel punto dove è iniziato, strutturandosi come un *loop* che prosegue in avanti per poi tornare indietro, non lontano da *INLAND EMPIRE – L’impero della mente* (Id., 2006, di D. Lynch), in cui la protagonista si sdoppia in più varianti di sé stessa, ripetendo ciclicamente situazioni angosciose, e incrociando la sua esistenza con quella speculare di altre donne esistite in spazi e tempi paralleli.<sup>167</sup> Esempi di *loop b*, con varianti di strutture identiche, sono riscontrabili nell’esempio di *Donnie Darko* (Id., 2001, di Richard Kelly)<sup>168</sup>: tutta la progressione testuale del film, si riavvolge su sé stessa nel finale presentando l’intera struttura del plot come universo parallelo creato dal protagonista morto dopo la caduta di un aereo in casa sua. L’aspetto *soggettivo* dello spazio navigabile è in grado di moltiplicare le possibilità semantiche percorribili, mostrando caratteri di esplorabilità proporzionali alle propensioni delle singole soggettività, come avviene in film come questi.

Da quanto esaminato, il film horror postmoderno sarà inteso un modello testuale allineato alle forme culturali di database e spazio navigabile, in grado di mostrare continuità tra medium cinematografico e computer, e un’aggiornamento della produzione horrorificata statunitense a configurazioni tipiche del racconto cinematografico definibile postmoderno. L’esposta classificazione, tuttavia, nel suo intento normativo non riuscirà in ogni modo a includere ogni film

---

<sup>165</sup> Manovich, L., *op. cit.*, p. 389.

<sup>166</sup> Senza dimenticare che lo stesso *Carnival of Souls* (1963), citato come esempio proto-postmoderno, possedeva già in potenza struttura costruita con la forma di un *loop*, nella ripetizione circolare di un inizio, una digressione identitaria della protagonista, e la conclusione che ritornava al medesimo punto di partenza.

<sup>167</sup> In tal caso, la struttura del film si presenta più simile a un ibrido tra il *loop* del personaggio, e l’*hyperlink a*, non potendo mai distinguerne il livello di realtà da quello del sogno-allucinazione.

<sup>168</sup> Il film è uscito nel 2001 nelle sale statunitensi, mentre in quelle italiane solo tre anni più tardi, nel 2004, grazie all’apporto considerevole dei fan che ne hanno apprezzato la trama alimentando un circuito che ha visto una seconda versione dello stesso regista allungata di 20 minuti circa.

contemporaneo collocabile nel genere. In alcuni casi, infatti, i prodotti mescoleranno le varie prospettive (database/navigabile), in altri continueranno a proporre strutture testuali modellate sulla semplice narrazione classica.

### 2.3. Il genere-*trans*-genere. *Sonoro, Schizofrenia, Commedia, Intertestualità, Ironia del nuovo horror*

Se il cinema postmoderno *frammenta* la classica narrazione crono-causale mediante spazializzazione dei segmenti testuali, aggregati casualmente, attorno a un unico centro oppure ordinati come percorsi navigabili non lineari, lo stesso concetto di “genere”, marca uniformante della costellazione strutturale del film, risulterà frantumato dai nuovi assetti.<sup>169</sup> La costante morfologica di *eccedenza*, torna a rivestire ruolo essenziale e a riconfigurare il film horror definibile postmoderno nei termini di meccanismi giocati con e contro le convenzioni del genere classicamente inteso, sfaldando i confini del testo cinematografico – prima racchiuso entro la nota tripartizione ordine/disordine/ordine – e caratterizzandosi per la molteplicità dei riferimenti nelle storie che presenta. Philip Brophy descrive la nuova testualità orrorifica nei termini di un costrutto iper-referenziale, testimoniato dalla quantità di riviste specializzate intente a dialettizzarne gli espedienti, e dall’eccessiva consapevolezza di un genere ormai saturato.

In August 1979, the first issue of the American magazine *Fangoria* was released. [...] Another word is invented. More pretentious in tone and more theoretical in intention: ‘Horrality’ – horror, textuality, morality, hilarity. In the same way that *Fangoria* celebrates the re-birth of the Horror genre, ‘Horrality’ celebrates the precise nature of what constitutes the films of this re-birth as texts. [...] the modern Horror film refutes or ignores the conventions of genre, but it is involved in a violent awareness of itself as a saturated genre. [...] The textuality of the modern horror film is [...] a mode of fiction, a type of writing that in the fullest sense ‘plays’ with its reader, engaging the reader in a dialogue of textual manipulation that has no time for the critical ordinances of social realism, cultural enlightenment or emotional humanism. [...] ‘Horrality’ involves the construction, employment and manipulation of horror – in all its various guises – as a textual mode. [...] because what is of prime importance is the

---

<sup>169</sup> Non si approfondirà in questa sede il concetto di *genere*, che meriterebbe trattazione a sé (si rimanda alle note precedenti una bibliografia sommaria di riferimento); si rimanda tuttavia a una serie di contributi disparati e interessanti che pongono luce sulla questione: Eugeni, Ruggero, Farinotti, Luisella (a cura di), “Territori di confine. Contributi per una cartografia dei generi cinematografici”, «Comunicazioni Sociali», n. 2, maggio-agosto 2002, in particolare si rimanda al contributo di Leonardo Quaresima, “Generi/Stili”, Ivi, pp. 165–174.

textual effect, the game that one plays with the text, a game that is impervious to any knowledge of its workings.<sup>170</sup>

L'analisi di Brophy porta a considerare il nuovo horror nella parcellizzazione dei suoi rimandi testuali, come sfaldamento di una struttura frammentaria che del genere originario mantiene sottili fili tematici e costanti superficiali, ma opera sempre per rielaborare e pervertire storie e apparati formali.

Si vorrà pertanto sostenere che il genere horror, considerati i modelli esaminati, si caratterizzi in qualità di *trans*-genere<sup>171</sup> nella misura in cui: 1)mutua le antiche convenzioni accreditate dal suo immaginario, 2)ibrida stili e generi difforni, 3)“appiattisce” figure e topoi classici, 4)viola le negoziazioni col pubblico aprendosi a inserti comici, rimandi intertestuali, e dotandosi, in taluni casi, di una 5)peculiare ironia connotabile in chiave postmoderna.

Il genere rinasce sulle ceneri di una destrutturazione testuale che ricomponi i pezzi secondo regole proprie.

In primo luogo, la questione del suono, connaturata sin dall'inizio all'efficacia di un genere nato “per fare paura”, risulta in qualche modo centrale anche nel film horror postmoderno, colorandosi di quei parametri di *immersività* e “bagno pluri-sensoriale” citati a inizio studio. Se, fin dal successo di *Dracula*, la figura del “leitmotiv” è stata peculiare del genere con lo scopo di creare effetti tensivi unitari e congruenti al veduto, ora il suono risulterebbe più spesso “slegato” dalla sua colonna visiva per mostrare una propria autonomia e rivelarsi ancora essenziale nell'attribuzione del senso. Si prenda il caso di *Henry: Pioggia di sangue*: le inquadrature della carneficina compiuta dal killer – che passano come immagini fisse dei corpi senza vita nella sequenza iniziale del film – risultano mute, liberate del sonoro “appropriato” a quel momento e coperte dai rumori e dalle voci degli omicidi accaduti in precedenza. Sono flashback solo acustici, e solo a questi è dato il compito di svelare la *veridità* della follia omicida del protagonista. Isabel Pinedo nota come l'effetto finale risponda alla caoticità della mente del protagonista: “the acoustic flashbacks, which only hint at what happened, are muted echoes that function like the play of light and dark in the chiaroscuro tradition. The viewer strains to hear what the muted soundtrack reveals, yet the acoustic flashback withholds clarity.”<sup>172</sup> Pur nell'effetto di confusione e disorganicità tra “non visto” e “non sentito”, quella colonna sonora sembra tuttavia introdurre il solo senso possibile delle immagini, chiarificandone

---

<sup>170</sup> Brophy, Philip, “Horrority...”, cit., in, Gelder, Ken (ed. by), *op. cit.*, pp. 277, 278, 279.

<sup>171</sup> Il termine nasce sul suggerimento del noto gergo genetiano che caratterizza la “transtestualità” come il tentativo di approfondire le relazioni del testo “fuori di esso” con altre strutture omologhe. Cfr. Genette, Gerard, *Introduction à l'architexte*, Éditions du Seuil, Paris 1979; trad. it. *Introduzione all'architesto*, Pratiche, Parma 1991, p. 69. Trans-genere viene pertanto a indicare il tortuoso percorso di rielaborazione testuale del genere horror postmoderno, non dissimile da quello dei restanti generi cinematografici.

<sup>172</sup> Pinedo, Isabel Cristina, *Recreational...*, cit., p. 53.



le dinamiche generative di fronte alle inquadrature inspiegate di morte. Il nuovo film horror, come tutto il cinema postmoderno, conferisce al sonoro forza semantica superiore al visivo, secondo due usi principali rispetto alle figure visitate: il *leitmotiv* e l'*assolo* sarebbero i motivi più frequenti in questi film, segnando la tendenza al “bagno” sonoro e allo sguardo simulativo intento a introdurre lo spettatore *nella* realtà diegetica. Leitmotiv<sup>173</sup> famosi come quello de *L'esorcista*<sup>174</sup>, ancora oggi utilizzato come suoneria di cellulari, o de *Lo squalo*, costituiscono colonne sonore “brand” per film passati alla storia, ma il loro uso diviene del tutto autonomo e slegato dalle immagini del film, come in tutti i “film-concerto” postmoderni. Le note sonorità acute del motivo di Mike Oldfield nell'opera di Friedkin, danno vita a un marchio di fabbrica più che a un vero leitmotiv, il cui impatto risulterebbe confermato dalla sua sfruttabilità convergente.<sup>175</sup> Le figure dell'*assolo*<sup>176</sup> sono anch'esse comuni nella produzione – *Hellraiser* e *Candyman* ne sono ottimi esempi, costruendo realtà sonore inglobanti concentrate nei momenti climax dove il suono risulta essenziale – con l'identico tentativo immersivo che è anche costante del genere postmoderno.

Sfaldando le regole della classica forma testuale, il film horror postmoderno fa “vincere” gli agenti negativi e sospende il finale. Ma nel fare questo, trasforma anche le convenzioni dell'immaginario orrorifico di genere.

Secondo Noël Carroll, le forme del mostro classico si costituirebbero il risultato di una doppia operazione: di  *fusione*, in grado di combinare elementi contraddittori in un'identità non ambigua (gli zombi, lo scienziato-mosca di *La mosca*, le mummie, i vampiri), di *fissione*, in cui gli elementi contraddittori vengono a far parte di identità separate, simili ad alter ego e doppelganger.<sup>177</sup>

One structure for the composition of horrific beings is *fusion*. On the simplest physical level, this often entails the construction of creatures that transgress categorical distinctions such as inside/outside, living/dead, insect/human, flesh/machine, and so on. [...] Each, in different ways, blur the distinction between living and dead. Each, in some sense, is both living *and* dead. A fusion figure is a composite that unites attributes held to be categorically distinct and/or at odds in the cultural scheme of things in *unambiguously* one, spatio-temporally

<sup>173</sup> La figura del *leitmotiv*, come già visto nel primo capitolo, prevede la presentazione del personaggio e il tema portante del film, ripetuto nel trailer.

<sup>174</sup> Composto dal musicista Mike Oldfield, il titolo del brano è “Tubular Bells”, ed è una delle colonne musicali più famose di tutti i tempi.

<sup>175</sup> Con il termine “convergenza” Henri Jenkins intende il fenomeno d'intersezione fra contenuti di diverse piattaforme mediatiche, vecchie e nuove. La convergenza, sarebbe questione riscontrabile soprattutto nelle forme di consumo e pratica sociale. Cfr. Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2006; trad. it., *Cultura convergente*, (trad. di Vincenzo Susca e Maddalena Papacchioli), Apogeo, Milano 2007.

<sup>176</sup> La figura dell'*assolo* si concentra nella scena clou del film incarnando la dose maggiore di pathos ed emotività del film.

<sup>177</sup> Una delle tesi più significative, riguardo la gestazione del mostruoso come “abietto”, rimanda allo studio di Kristeva, Julia, *Pouvoirs de l'horreur: Essai sur l'abjection*, Seuil, Paris 1980; trad. it. *Poteri dell'orrore: saggio sull'abiezione*, Spirali, Milano 1981.

discrete entity. [...] In contrast, another popular means for creating interstitial beings is *fission*. [...] with fission, the contradictory elements are, so to speak, distributed over *different*, though metaphysically related, identities. The type of creatures that I have in mind here include *doppelgangers*, alter-egos, and werewolves.<sup>178</sup>

Diversamente, nell'horror postmoderno il personaggio "mostruoso" della tradizione diviene un *protagonista schizofrenico*<sup>179</sup> in grado di commettere azioni violente, o semplicemente "assistere" all'orrore, senza riportare segni di disforia o riuscire a comprenderne i meccanismi – i noti killer sul modello di *Psycho* e *Peeping Tom*, le vittime di visioni angosciose come Rosemary – oppure è rielaborato in creature capaci di "mescolare" caratteri fisici convenzionalmente attribuiti al mostro, mai connotati tuttavia secondo timè del tutto negative.<sup>180</sup> La situazione dei protagonisti di *Henry – Pioggia di sangue*, *American Psycho*, o di film come *Brain Damage* e *Videodrome*, è quella di eroi schizoidi, secondo la descrizione di Baudrillard, condannati a vivere nella confusione di non-luoghi, tempi simultanei e spazi mai più privati.<sup>181</sup> Non riconoscono il mondo in cui vivono, non valutano né sanno calibrare la loro azione negativa (vedi Henry), o, si rivelano semplicemente incapaci di discernere le proprie allucinazioni visionarie

---

<sup>178</sup> Carroll, Noël, *The Philosophy of Horror...*, cit., pp. 43, 46.

<sup>179</sup> Se per schizofrenia si intende il collasso nella catena significante, Fredric Jameson sostiene che "La connessione tra questo tipo di disfunzione e la psiche dello schizofrenico può quindi essere compresa mediante una doppia affermazione: in primo luogo, che l'identità personale è essa stessa l'effetto di una certa unificazione temporale di passato e futuro con il mio presente; e, in secondo luogo, che questa unificazione temporale attiva è essa stessa una funzione del linguaggio, o meglio ancora della proposizione, del suo spostarsi temporalmente nel circolo ermeneutico. Se siamo incapaci di unificare il passato, il presente e il futuro della frase, allora siamo similmente incapaci di unificare il passato, il presente e il futuro della nostra esperienza biografica o della nostra vita psichica." Jameson, Fredric, *Il postmoderno o la logica culturale del tardocapitalismo*, cit., pp. 54–55. Gli eroi/protagonisti schizofrenici nel film horror postmoderno, sarebbero da un lato i killer o personaggi incapaci di riconoscere e organizzare la propria vita psichica e relazionale col mondo (i modelli di Henry, ma anche di Rosemary e simili), e dall'altra i "nuovi" mostri incapaci di proporsi come entità puramente negative, secondo una tensione schizofrenica tipica del fenomeno postmoderno (i Freddy Krueger, Michael Myers, Leatherface).

<sup>180</sup> Per una riconfigurazione dei personaggi mostruosi nel film horror contemporaneo, si rimanda anche allo studio di David J. Russell, "Monster Roundup: Reintegrating the Horror Genre", in Browne, Nick (ed. by), *Refiguring American Film Genres: History and Theory*, University of California Press, Berkeley 1998, pp. 233–254.

<sup>181</sup> Come scrive Jean Baudrillard: "If hysteria was the pathology of the exacerbated staging of the subject, a pathology of expression, of the body's theatrical and operatic conversion; and if paranoia was the pathology of organization, of the structuration of a rigid and jealous world; then with communication and information, with the immanent promiscuity of all these networks, with their continual connections, we are now in a new form of schizofrenia. [...] The schizo is [...] living in the greatest confusion. He is himself obscene, the obscene prey of the world's obscenity. What characterizes him is less the loss of the real, the light years of estrangement from the real, the pathos of distance and radical separation, as is commonly said: but, very much to the contrary, the absolute proximity, the total instantaneity of things, the feeling of no defense, no retreat. It is the end of interiority and intimacy, the overexposure and trasparenza of the world which traverses him without obstacle. [...] He is now only a pure screen, a switching center for all the networks of influence". Baudrillard, Jean, "The Ecstasy of Communication", in Foster, Hal (ed. by), *The Anti-Aesthetic...*, cit., pp. 132, 133.

dal piano di realtà. Da Henry Spencer in *Eraserhead*, ai protagonisti di *Blair Witch Project* al John Nada in *Essi vivono* (*They Live*, 1988, di John Carpenter), si tratta sempre di eroi o eroine schizofrenici scissi tra la capacità di “vedere”, e l’incapacità di riconoscere e agire in modo efficace. D’altro canto, il mostro postmoderno è anche colui che compone e ricomponne tradizionali peculiarità orrorifiche, alterazione fisica del corpo in senso raccapricciante, riconfigurandosi ancora accattivante e seduttivo, come i modelli di Freddy e Pinhead dimostrano. L’elemento schizofrenico, insito nella deriva fluttuante tra significanti e significati nel cosmo postmoderno, verrebbe a lambire anche l’immaginario dei protagonisti del genere, sfaldando la loro stessa attribuzione timica mediante conciliazione e sfaldamento dei poli di positività e negatività assoluta.

Il trans-genere orrorifico ibrida generi disparati, dando luogo a nuovi agglomerati testuali difficilmente negoziabili. Trend non recente, film come *L’ultima casa a sinistra* o *Un tranquillo weekend di paura* (*Deliverance*, 1972, di John Boorman) realizzavano da subito significative fusioni di generi che nel primo caso toccavano il documentario – come numerosi esempi fino a oggi, *Rec* (Id., 2007, di Jaume Ballaguerò e Paco Plaza) lo dimostra bene – e nel secondo mescolavano il film d’avventura a stilemi variamente orrorifici. *Rec* si impegna a mostrare quasi tutto il film dal POV di una mdp televisiva, simulando la diretta nella più palese maniera finto-documentaristica, là dove il film di Boorman affronta tematiche disparate lambendo il dramma puro, la lotta tra natura e cultura, il viaggio come fonte di scoperta e pericolo, la violenza come realtà gretta.

Ibridando i generi tramite mix ben congegnati di caratteri e stilemi spuri, pur non disdegnando di riabilitare strutture già note – come *Grindhouse* (2007, di Q. Tarantino e R. Rodriguez) dimostra col filone del doppio spettacolo settantesco<sup>182</sup> – l’horror postmoderno livella e appiattisce le figure classiche e i topoi noti al genere. *Rabid – Sete di sangue* rielabora il mito del vampirismo letterario fondendolo alla dialettica scientifica e liberandolo da ogni residuo mistico-religioso. Osserva Canova,

[...] un archetipo della tradizione orrorifica come quello del *vampirismo* viene depurato e alleggerito da ogni componente folklorico-legendario e declinato in uno scenario medico-scientifico che fa tabula rasa di tutto quel polveroso armamentario gotico che da sempre accompagna i vampiri, al cinema come nella letteratura. Cronenberg non ha bisogno né di sinistri castelli transilvani, né di pallidi conti abitatori delle tenebre, né di ratti infetti, spicchi d’aglio, crocefissi salvifici o paletti acuminati. Il vampirismo non nasce in

---

<sup>182</sup> Il riferimento va all’edizione statunitense, nella forma unica del film composto dal doppio spettacolo della durata di circa tre ore. Nella versione italiana, l’originale *Grindhouse* è stato diviso in due parti e due film differenti, l’uno diretto da Tarantino, *A prova di morte* (*Death Proof*), l’altro da Rodriguez, *Grindhouse–Planet Terror*. È chiaro che in tal modo, viene a perdersi la peculiarità dell’operazione omaggistica verso le produzioni “grindhouse” anni Settanta, e dall’altro la continuità tra le opere nate come primo e secondo tempo dello stesso film.

*Rabid* da un'atavica maledizione, quanto da una rivolta della natura contro i soprusi di una scienza che pretende di ricreare artificialmente l'uomo [...]. [...] Rispetto ai *topoi* della tradizione vampiresca, e in particolare rispetto al mito di Dracula creato da Bram Stoker, Cronenberg mette in atto un suggestivo e sofisticato gioco di rovesciamenti e sostituzioni: la clinica Keloid al posto del castello transilvano di Nosferatu, Montreal invece della Brema di Murnau o della Wismar di Herzog come luogo di diffusione del contagio, infine la medicina al posto dell'economia come motivo scatenante dell'azione.<sup>183</sup>

L'impeto alla spazializzazione delle sue strutture testuali si traduce nell'identico livellamento appiattito delle figure storiche che hanno fondato il genere horror al cinema. Il film di Cronenberg, come altri aggiornamenti del tema del vampiro, dal *Martin* di Romero a *The Addiction* di Ferrara, con sfumature differenti ripuliscono l'horror da orpelli iconografici e simbologie appartenuti storicamente al genere, e ne aggiungono cornici quanto mai originali, drammatiche e "laiche" in entrambi i casi. Stessa occorrenza per altri esempi clamorosi quali *Intervista col vampiro* (Interview With the Vampire: The Vampire Chronicles, 1994, di Neil Jordan) e *Miriam si sveglia a mezzanotte* (The Hunger, 1983, di Tony Scott), il primo ricollocabile nel contesto del libro cui si ispira<sup>184</sup>, reale innovatore del mito, e il secondo intento a spostarsi su tematiche sessuali di attitudine omoerotica. Diverso il caso dei canonici *Dracula di Bram Stoker* (Bram Stoker's Dracula, 1992, di Francis Ford Coppola), o *Frankenstein di Mary Shelley* (Mary Shelley's Frankenstein, 1994, di Kenneth Branagh) tentativi più contenuti di rielaborare i noti antecedenti letterari, entrambi mutuati in melodrammi dai risvolti orrorifici.

Il film horror postmoderno viola e aggiorna le negoziazioni col pubblico sostanziando il tessuto discorsivo su una fitta rete di rimandi intertestuali, aprendosi non di rado all'uso della commedia. La tendenza alla riflessività del genere comporta un grado sempre più elevato di conoscenza interna, garantendo al tempo stesso la "fidelizzazione" del suo spettatore. In termini di "pacchetto", il film promette miglior soddisfazione a colui che avrà acquisito più completa 'insider knowledge'. Il presupposto teorico, non limitandosi alle pur frequenti citazioni che ammiccano al fan più competente – i film di Rob Zombie ne sono prova lampante, si pensi a *La casa dai 1000 corpi* e *The Devil's Reject*<sup>185</sup> – si allarga alle regole fissate dal genere tout court nel corso degli anni di ri-gestazione testuale e stilistica. I film seriali di *Halloween*, o più ancora di *Nightmare* e *Venerdì 13* ne confermano il processo di continuo rimando e aggiornamento auto-

---

<sup>183</sup> Canova, Gianni, *David Cronenberg*, cit., pp. 32–33.

<sup>184</sup> Il film è tratto dall'omonimo romanzo di Anne Rice (Superpocket, Milano 2000).

<sup>185</sup> Entrambi i film rielaborano i noti antenati cannibali della famiglia di Granpa e LeatherFace, attraverso storie che riciclano, confondono, omaggiano e aggiornano la matrice originaria del film di Hooper.

alimentato e in-progress. La lettura di Matt Hills risulta interessante nel discernere livelli diversi di inter/intra-testualità nel corpus testuale del horror: lo studioso approfondisce la differenza fra il primo modello *Scream* e i suoi seguiti:

Whereas the first *Scream* film arguably courts a ‘crossover’ teen audience and ‘Gen X’ twentysomething or thirtysomething audience who would have seen the original 1970s/80s stalker films [...], such double-coding is less obvious by the time of *Scream 3*. Pleasures of intertextual ‘recognition’ incited by this text are thus still based significantly around fan knowledge, but the textual knowledge presupposed for viewers to ‘get the reference’ is more intratextual and ‘proprietary’ than intertextual/generic. *Scream*’s alleged ‘postmodernism’ is thus initially premised around intertextual references to the franchise. Its intertextual capital is thus predominantly pop cultural or fan cultural in remit (Fiske 1992). As revealed in the film’s opening scene, what really counts as knowledge here is knowing who the killer was in *Friday the 13<sup>th</sup>* (1980, dr: Sean Cunningham). Fans are part of the narrative solution: it is by becoming a fan (using fan knowledge) that characters are empowered to fight back against killers.<sup>186</sup>

Come osserva Hills, se il primo *Scream* si appellava alla conoscenza di “genere” in riferimento alle convenzioni dello stalker movie – la protagonista riesce ad anticipare le mosse del killer grazie al proprio “sapere interno al genere horrorifico” – i film successivi lavorano su livelli sempre più auto-referenziali dei singoli modelli, arrivando a costituire circuiti chiusi di rimandi autonomi. *New Nightmare*, dello stesso regista, raggiunge in tal senso l’apice di auto-referenzialità, strutturando il film su un livello molteplice compreso tra verità, l’asse in cui si muovono il film-regista-attori, e la riproposizione dell’incubo di Krueger che si materializza fuori dal proprio personaggio. Il doppio codice in atto nel testo postmoderno, si configurerebbe un *gioco* a due livelli in grado di far circolare il sistema dall’emittente al ricevente, ricomponendo il messaggio che rientra circolarmente nel discorso filmico solo tramite attivazione della competenza acquisita dall’interlocutore-fan. Il sapere del fan diviene parte integrante della soluzione narrativa.

Gli inserti comici, come i rimandi intertestuali, risultano allo stesso modo peculiari della trans-genericità del horror postmoderno. La commedia, inserita nell’orrore, è in grado di produrre al tempo stesso *distanza* e *prossimità*. Distanza, nel tentativo di allontanare la violenza disturbante sullo schermo tramite il sollievo comico, prossimità nella produzione di effetti incongrui e illogici che invece avvicinano al terrore.<sup>187</sup> Secondo Pinedo, infatti, “the horror genre must keep terror and comedy in tension if it is to successfully tread the thin line that

---

<sup>186</sup> Hills, Matt, *The Pleasures of Horror*, Continuum, London-New York 2005, pp. 188–189.

<sup>187</sup> Pinedo, I. C., *Recreational...*, cit., p. 47.

separates it from terrorism and parody”.<sup>188</sup> Paradigmatici in tal senso risultano film sulla scia dei gore di Lewis, come *I Dismember Mama* (Id., 1974, di Paul Leder) e *Chopping Mall* (Id., 1986, di Jim Wynorski), seguiti dal più noto *Splatters – Gli Schizzacervelli* (Splatters, 1992, di Peter Jackson) il quale, nel tentativo di unire stilemi splatter a serie di gag demenziali, ha suscitato la definizione di “splatstick”.<sup>189</sup> Nondimeno, il dark humour può riscontrarsi nel comportamento di figure come l’insuperato Freddy Krueger, in grado di unire consapevolezza del genere al tentato scardinamento del patto negoziale col suo spettatore, suo reale interlocutore. Come nota Ian Conrich:

Like the comedian, Freddy also functions disruptively in relation to the fictional world, by manipulating, destroying or even completely altering its structure. In being, however, a dream “master”, capable of recreating the fictional world in his own image, Freddy’s status here is much stronger than that of other comedians. He is clearly able to disrupt the fictional world in a manner that other comedians cannot. Part of the comedians disruptive function is a refusal to act “straight” against the acting of the other characters in the film. In the *Nightmare* series no one other than Freddy appears to act out of character; everyone else consistently delivers both stable and “sincere” performances. Nor can any of the films’ characters be perceived to accept or appreciate Freddy’s humor. [...] Freddy as a comedian does not perform for the appreciation of the characters within the films. Instead, he entertains and “acknowledges” the subject watching the performance. Intervening between the overt fiction and the spectator, a space is established that is closer to the space of a theatre audience than that of a film audience.<sup>190</sup>

La comicità del discorso di Freddy, proporzionale alla componente più seduttiva del Pinhead in *Hellraiser*, rientra nella spinta di questi personaggi a superare i limiti dello schermo connotandosi come *miti popolari* per il loro pubblico. Niente è affidato al caso nel processo generativo ed estetico di questi “performers”<sup>191</sup>: il Freddy dal cappello alla Indiana Jones, il golf a strisce rosse e verdi e la mano di artigiano, non risulta meno accattivante della tunica nera, il colorito biancastro e gli spilli conficcati nella carne di Pinhead, la cui sofisticazione è ancora proporzionale al ruolo che riveste, il Signore dei Cenobiti rispetto a più giocoso soggetto craveniano. Sono espedienti proporzionali alla presa del prodotto sul consumatore, preferibilmente pre-adolescente, destinato ad

---

<sup>188</sup> Ibidem.

<sup>189</sup> Il termine risulta dalla fusione tra splat-ter e slap-stick, sintetizzando il carattere tragi-comico di questa produzione, e proviene dall’invettiva di John McCarty, in *Splatter Movies: Breaking...*, cit.

<sup>190</sup> Conrich, Ian, “Seducing the Subject: Freddy Krueger, Popular Culture and the *Nightmare on Elm Street* Films”, in Silver, Alain, Ursini, James (ed. by), *Horror Film Reader...*, cit., pp. 227, 228.

<sup>191</sup> Il termine è usato da Henry Jenkins in, “Killing time on Elm Street: Freddy Krueger and the post-classical horror film”, unpublished conference paper, University of East Anglia, 1991, p. 6.

assuefarsi al personaggio fino a volerne assorbire l'identità. Freddy, come Pinhead, è pura "attrazione", e concorre alla disintegrazione del plot per avvantaggiare gli effetti unicamente percettivi della sua azione.<sup>192</sup> Lo spettacolo è già iscritto nella sua figura, confermato e consumato da "dolls and cardboard cut-outs [that] were produced in order for the consumer to enjoy a closer union with Freddy. The object is here allowed to finally triumph over the subject, with the subject desiring either to resemble Freddy, or to acquire products that recreate parts of Freddy's identity".<sup>193</sup> La modularità del prodotto filmico è iscritta nel tentativo di collezionare pezzi frammentari di cinema, moltiplicati nella catena merceologica che ne alimenterà all'infinito la vita, quasi certamente "fuori" dal cinema e fuori dal genere.

---

<sup>192</sup> Per una lettura psicanalitica del personaggio, come "the obscene and revengeful father-of-enjoyment", si rimanda a Žižek, Slavoj, *Looking Awry: An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*, The MIT Press, Cambridge 1991, p. 23.

<sup>193</sup> Conrich, Ian, "Seducing...", cit., p. 230.

### 3. SPAZI, TEMPI E SGUARDI NELL'HORROR POSTMODERNO

#### 3.1. Spazi e Tempi del Database. *Linearità e Caso*

Si è già sostenuto come l'esperienza del postmoderno sia caratterizzata da *forme spazializzanti* allargate all'immagine tout court, definita i.-interfaccia, al testo filmico, che si avvale pertanto di un'i.-spazio, e infine alle dimensioni del tempo che risulta appiattito per simultaneità o randomizzazione della sua profondità diacronica.

Lo spazio torna a rivestire ruolo prioritario nella costruzione del testo cinematografico che si configura aggregato spaziale affidato al "caso", a un "centro" o a un "percorso navigabile non gerarchico", ma in tutti i casi è il risultato di un'operazione di *composizione*, non lontana da quella di ogni prodotto digitale. L'organizzazione dello *spazio visuale* nei film *database* e *navigabile*, può essere sintetizzata da andamenti schematici e direzioni assiali per il film: si tenterà, come già per il cinema postmoderno, di realizzare modelli affini per gli esempi orrorifici analizzati.

Nella forma *database-accumulo* la continuità degli spazi aggregati risulta dovuta all'associazione contigua secondo un percorso lineare che segue l'*orizzontalità*. Gli episodi frammentari e autonomi si evolvono su un asse orizzontale, quello del processo<sup>194</sup>, inverando la continuità dell'aggregazione. L'uso di teleobiettivi, focali lunghe e zoom in avanti, dal già menzionato effetto-piattezza, produce assenza di prospettiva, avvantaggiando lo sguardo di un *cyber-flâneur* distaccato di fronte alla sequenza di immagini. Il modello negoziale prevalente sarà quello referenziale, e il consumo tendenzialmente fra il ludico e il critico.<sup>195</sup> Jullier non a caso sostiene che,

Lo spettatore della fine degli anni Sessanta è visto come un *occhio*; se c'è un oggetto da seguire o da esplorare, lo si porta come nei circuiti di *sightseeing* si porta il turista vicino ai monumenti (proprio così vicino da poterli vedere e fotografare). Lo zoom in avanti a isolare il dettaglio che interessa, corrisponde all'«indice puntato» (l'espressione è di Nestor Almendros) della guida che dirige lo sguardo dei turisti e poi l'autobus verso quel dettaglio. [...] Negli anni Sessanta-Settanta ci si può ancora permettere di giocare con la piattezza. È così che nel cinema diventa per un po' di moda un'altra figura importata, lo *split-screen*, presentazione simultanea di due o più scene su uno schermo

<sup>194</sup> Per questo riferimento si rimanda al capitolo 1, paragrafo 6.2.

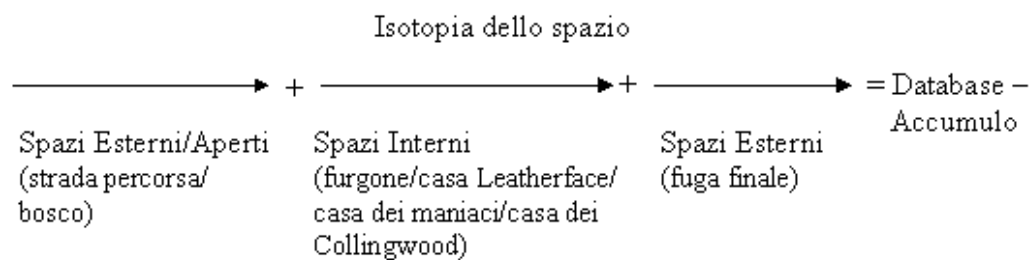
<sup>195</sup> Per modello di comunicazione *referenziale* si intende il regime rivolto principalmente alla denotazione della realtà e alla trasmissione di un contenuto; per *consumo ludico* si intende una doppia tipologia di ricezione: quella del "fan" che mutua il suo oggetto comunicativo come crede (attraverso metariali con- e trans-testuali), e quella del semplice spettatore che gode dello spettacolo saltando da un dato all'altro del film come un "cyber-flâneur".



diviso, scene diverse (come in alcuni film fantastici di Brian De Palma, quali *Le due sorelle* e *Carrie lo sguardo di Satana*), o alla maniera di Andy Warhol [...]. Anche un genere come quello del road movie, [...] si uniforma alla piattezza. [...] la scelta dei punti di vista nelle sequenze in automobile indica di fatto che c'è un posto del passeggero, che sembra essere preparato dalla macchina da presa per lo spettatore.<sup>196</sup>

I road movies dagli sguardi “piatti” menzionati da Jullier, non sembrano diversi dalle strutture itineranti in film database come *Non aprite quella porta*, o *L'ultima casa a sinistra*, in cui gli spazi senza prospettiva si susseguono nell'unico tentativo di “mostrare” le violenze, stabilendo al tempo stesso isotopie figurative che mancavano nel modello originale (paragrafo 6.2, capitolo 1, p. 133).

Lo schema rappresentativo<sup>197</sup> risponderebbe al seguente per i film citati, valido tuttavia per buona parte dei modelli di *database-accumulo* (fig. 1):



Le linee rette costituiscono i macro-sintagmi spaziali che il film associa secondo un sistema di relazione *consecutivo* che include *momenti tangenti* (le intersezioni +). Diversamente dai modelli analizzati in via generale, in questi film l'associazione spaziale comporta spesso isotopie figurative e tematiche<sup>198</sup> mirate a

<sup>196</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., pp. 70, 71, 72.

<sup>197</sup> Per una spiegazione esaustiva dell'analisi dello spazio effettuata in questa sede, si rimanda al primo capitolo, paragrafo 6.2,

<sup>198</sup> Eloquente definizione di *isotopia*, che ne distingue le possibilità *figurativa* e *tematica*, proviene dal glossario redatto da Denis Bertrand, che chiarisce i modelli schematici proposti in questa sede. L'isotopia è la: “Ricorrenza di un elemento semantico nello svolgimento sintagmatico di un enunciato, che produce un effetto di continuità e garantisce la permanenza di un effetto di senso lungo tutta la catena del discorso. A differenza del campo lessicale (insieme di lessemi che fanno riferimento a un identico universo d'esperienza) e del campo semantico (insieme di lessemi dotati di un'organizzazione strutturale comune), il campo d'applicazione dell'isotopia non è la singola parola ma il discorso. In tal modo essa può riguardare sia la creazione di un universo figurativo (isotopie degli attori, del tempo, dello spazio) sia la tematizzazione di tale universo (isotopie astratte, tematiche, assiologiche), ma soprattutto la gerarchia tra isotopie di lettura (grazie all'identificazione di un nucleo isotopo che determina le isotopie di livello inferiore). Le figure retoriche come la metafora, la metonimia ecc., poiché connettono fra loro varie isotopie, instaurano la coesistenza – basata sulla tensione e, al limite, competitiva – fra due o più piani di

rendere continua la sequenza episodica. Nei film citati, le isotopie investono infatti gli spazi aperti e chiusi della rappresentazione, tematizzati sull'effetto di realtà *caotica* delle situazioni paradossali in cui versano i protagonisti. La strada percorsa dai giovani in viaggio, gli spazi aperti della natura, sono associati ai luoghi chiusi del furgone e della casa di Leatherface, seguiti dalla fuga dell'unica donna sopravvissuta (in *Non aprite quella porta*). Allo stesso modo, le strade di New York attraversate dalle due protagoniste si interpongono agli spazi chiusi dell'appartamento dei maniaci, seguiti ancora dalla natura aperta (il bosco) in cui avvengono le violenze, e nuovamente dagli interni di casa Collingwood (*L'ultima casa a sinistra*). L'associazione contigua degli spazi conduce gli stessi effetti di caoticità e violenza imminente, veicolati dagli eventi in atto.

Il modello de *La notte dei morti viventi* rientra nello schema contrapponendo le isotopie tematiche a quelle spaziali: da un lato lo spazio aperto e collettivo del sociale, in cui agiscono zombi e poliziotti, tematizza il disordine irrazionale della comunità; contro di esso, il luogo privato e chiuso della casa-fortino, il cui tema è invece rappresentato dall'ordine razionale degli individui e dai rapporti patemici tra i personaggi. Le isotopie intervengono in tal modo a fissare i due universi epistemici supportati dal film, caos vs. ragione, determinando la vittoria dello spazio sociale "aperto" e del disordine caotico su quello privato e razionale. Diversamente dagli altri due esempi, tuttavia, lo sguardo di *Night* si distanzia dal flâneur virtuale. Piuttosto che un occhio oggettivo intento a "mostrare" i fatti e a "farsi vedere" da chi guarda, il film realizza un tentativo di sguardo simulativo – simulando il POV di Ben – che sarà riscontrato più comunemente nella struttura navigabile, confermando d'altro canto le possibilità ibridative di queste forme.

*Il demone sotto la pelle* risponde ancora allo schema assiale dell'accumulo, associando spazi aperti e chiusi evidentemente isotopici rispetto all'effetto di infezione endemica di cui il film è portavoce. La contiguità tra spazi-antropomorfici propagatori di malattie è ben esposta da Gianni Canova, quando descrive "l'analogia morfologica fra i corpi umani e le strutture architettoniche [...]"<sup>199</sup> esposta dal film. La dimensione del *tempo random*, frequente nei testi strutturati come database, risulta confermata nei modelli che mostrano eventi mai vincolati dalla successione cronologica dei fatti (sempre seguenti alla causa-pretesto), come l'esempio di Cronenberg dimostra. Qui, infatti, come in *Rabid*, *Lo squalo* (e suoi epigoni) e *Re-animator*, la linea temporale prosegue secondo l'accumulo dei dati ma non predilige alcuna sequenza, nel prima o nel dopo, necessitando unicamente di collocare quelle informazioni sparse all'interno della cornice che li provoca (causa iniziale) e li fa terminare (quando avviene). Diversi i

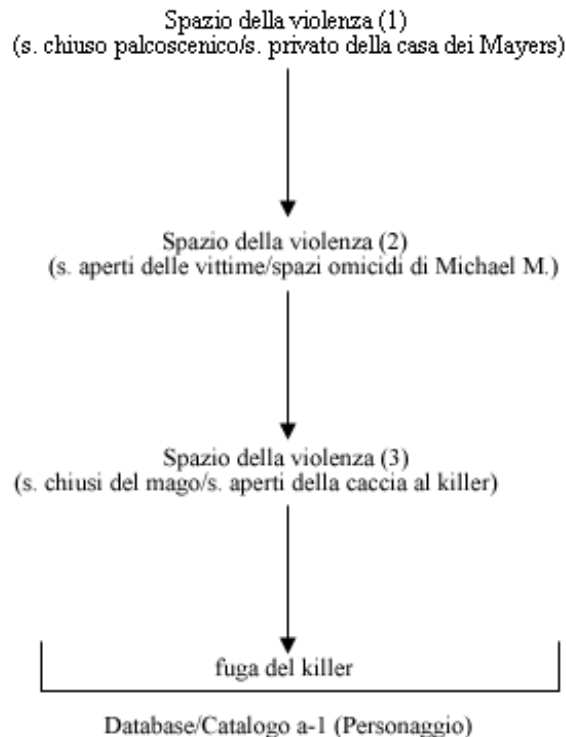
---

significazione che si offrono simultaneamente all'interpretazione". Bertrand, Denis, *Précis de sémiotique littéraire*, Édition Nathan HER, Paris 2000; trad. it. *Basi di semiotica letteraria*, (a cura di Gianfranco Marrone e Antonio Perri), Meltemi Editore, Roma 2002, p. 263.

<sup>199</sup> Canova, G., *David Cronenberg...*, cit., p. 25.

casi di *L'ultima casa*, *Non aprite* e *Night*, nei quali le azioni si susseguono secondo una prosecuzione che suggerisce piuttosto l'andamento cronologico.

Nel modello *database-catalogo* del *personaggio* (a-1), la serie di *spazi piatti* sviluppati su una linea *verticale*, include momenti tangenti dovuti alla presenza del personaggio accentratore. Il movimento assiale risulterà pertanto *consecutivo* come nell'accumulo. Nel caso di *The Wizard of Gore* o del primo *Halloween* lo schema sarà il seguente (fig. 2):



Come appare dallo schema, i primi termini si riferiscono a *Wizard*, i secondi ad *Halloween*: lo spazio chiuso del palcoscenico segna il primo sintagma in cui il mago si esibisce nel suo macabro show; nell'altro caso, il piccolo Michael Myers compie il suo primo omicidio nello spazio privato di casa sua, uccidendo sorella e fidanzato per poi correre dai genitori. La serie di sintagmi che segue, nel primo caso coinvolge i luoghi aperti nei quali le vittime trovano la morte – dopo esser state vessate dal mago – e nel secondo gli spazi adibiti alle violenze compiute dal protagonista fuggito dall'ospedale psichiatrico. Infine, la caccia al killer trova il mago chiuso nel suo teatro di morte, ma destinato a scomparire nel nulla, e Michael fuggito dopo esser caduto da una finestra. Nel *database-catalogo* gli episodi si susseguono contigui, con un unico centro catalogale rappresentato dal personaggio negativo e dagli spazi in cui realizza le violenze. L'associazione spaziale risulterebbe un'aggregazione di luoghi quasi del tutto *identici* concentrati

sempre sul protagonista accentratore e sulla violenza come denominatore comune della rappresentazione. Il caso di *Wizard* è indicativo: le informazioni del catalogo (episodi) risultano perfettamente intercambiabili e speculari, là dove nei casi di *Halloween*, *Venerdì 13*, *La bambola assassina* o *Brain Damage*, gli spazi consecutivi costituiscono isotopie figurative intente a veicolare la violenza dei killer. Il modello, rispetto ai casi esaminati nel cinema postmoderno, tenderebbe alla costruzione di uno *sguardo simulativo* tipico del navigabile e meno comune nel database, presentando la prospettiva in prima persona (soggettiva o semi-soggettiva del protagonista), in modo sintomatico e differente dal sistema convenzionale. La nota soggettiva di Michael nella prima sequenza di *Halloween*, validante l'abitudine del genere slasher a non svelare l'identità del killer, si configura inquadramento anomala, intenta a collocare lo spettatore in una condizione superiore e al tempo stesso fluttuante rispetto agli eventi del film. Anche lo sguardo simulativo, come già visto, tende a costruire una visione onnipotente rispetto a quella del comune personaggio, avvantaggiando l'effetto "immersione" del guardante condotto come presenza invisibile *nello* schermo. D'altro canto, si configura anche sguardo ingannevole, mancando di dare visione completa dell'assassino e confondendo le coordinate del suo spazio d'azione. Pinedo nota l'anomalia della soggettiva nello slasher, osservando come in *Halloween*,

This voyeuristic camera work locates the viewer in a masterful position; it sets up a disjunction between the privileged knowledge of spectators and the limited knowledge of narrative characters. But, the genre's preoccupation with not-seeing limits the audience's vision even at the moment when the viewer's vision is aligned with the stalker's, since the foreground objects that construct the voyeuristic keyhole simultaneously obscure the viewer/voyeur's line of sight. Further, this camera work masks not only the killer's identity but also his whereabouts. [...] Although these shots are coded as subjective, it is sometimes ambiguous whether or not they represent the point of view of any narrative character [...].<sup>200</sup>

L'attitudine allo sguardo simulativo nello slasher sul modello di *Halloween*, sembra confermata dalla tendenza a costruire POV che trascendano il sapere dei personaggi<sup>201</sup>, collocando lo spettatore in una posizione di superiorità

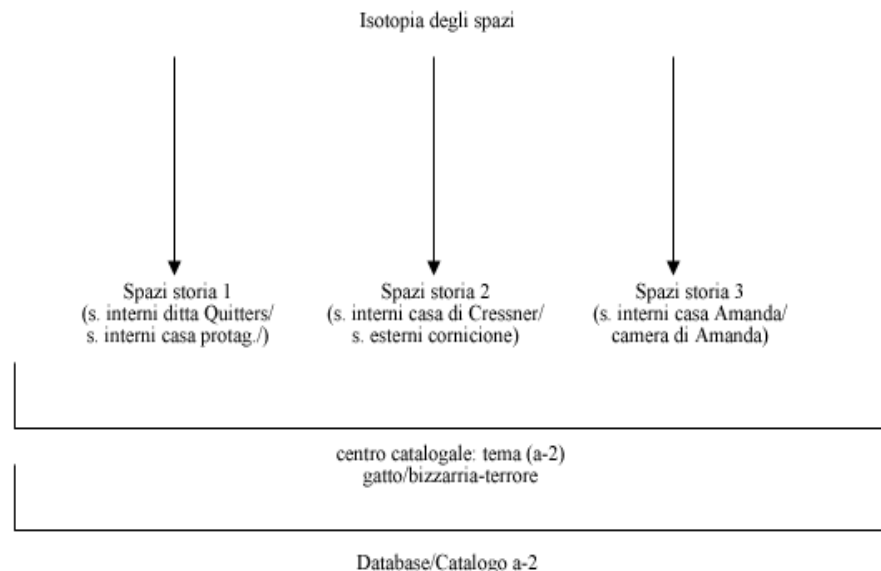
---

<sup>200</sup> Pinedo, Isabel C., *Recreational Terror...*, cit., pp. 73–74.

<sup>201</sup> Pinedo definisce accuratamente la costruzione delle inquadrature in questi film, come una tensione tra *visione* e *non-visione* realizzata attraverso l'alternanza di *solitary reaction shot* (che inquadrano la reazione delle vittime senza vederne la causa), e *unclaimed point-of-view (POV) shot* (che invece mostrano ciò che qualcuno sta guardando, senza mostrare chi). Sono in entrambi i casi sguardi disincarnati che promuovono l'ingresso attivo dello spettatore nella diegesi, ma da una posizione differente rispetto a quella di un comune personaggio. Scrive infatti: "In the solitary reaction shot we see the victim's terrified reaction – a terror-stricken face frozen in a scream – but the monster's body is largely withheld from sight, leaving the viewer wondering what the monster looks like and what it is doing to the victim. [...] In the unclaimed POV shot, one or a series of

che implica la sua stessa *partecipazione*.<sup>202</sup> Vedendo “prima” e “oltre” rispetto agli altri agenti, egli tuttavia non sa “tutto”: il suo sapere *fluttua* e diviene ambiguo nell’incertezza dell’identità del killer e del luogo in cui si muove: ma proprio questa ambiguità garantisce “immersione” simulativa. Soggettive o semi-soggettive, questi film inseriscono chi guarda *dentro* lo schermo, favorendo un modello negoziale meta-linguistico, e forme di consumo percettivo. Il tempo, invece, prosegue ancora “a random”, delineando la propria sostituibilità similmente ai casi dell’accumulo.

Il *catalogo del tema (a-2)*, realizza ancora un modello dall’andamento verticale, come nel sistema<sup>203</sup>, associando tuttavia spazi non contigui: l’esempio de *L’occhio del gatto*, mostra infatti l’aggregazione discontinua di spazi totalmente autonomi, alternando linee mai tangenti. Lo schema risulta il seguente (fig. 3):



shots is held long enough and framed in order to create the impression that someone is watching, but without a reverse shot to show us who. The unclaimed POV shot condenses three looks: the look of the camera, the look of the spectator, and the implied look of the monster. [...] The unclaimed POV shot operates in tandem with the solitary reaction shot to obscure the image and identity of the monster while simultaneously showing the spectacle of the terrorized and ravaged victim. The inability to see what is not shown heightens the power of the image to horrify”. Ivi, pp. 51–52. Non solo l’effetto di tensione diviene più pervasivo, e non limitato alla mostrazione dell’orrore, ma determina in tal modo la *partecipatività* dello spettatore, prerogativa fondamentale per l’attivazione del dinamismo aptico nello sguardo definito *simulativo*.

<sup>202</sup> L’attitudine “partecipativa” nello slasher film è confermata da Vera Dika e correlata alla sua “gaming attitude”. Cfr. Dika, Vera, *Games of terror: Halloween, Friday the 13th, and the Film of the Stalker Cycle*, Fairleigh Dickinson University Press, Rutheford, London 1990, p.128.

<sup>203</sup> Sullo schema di riferimento di processo/sistema nel sintagma/paradigma, si rimanda ancora al primo capitolo, paragrafo 6.2.

Lo schema mostra la serie di spazi aggregati dal catalogo, senza mai condividere punti di tangenza. Quelli della prima storia risultano alternati tra gli interni della ditta Quitters Inc., e la casa del protagonista impegnato a smettere di fumare, pena la tortura e la morte dei suoi cari. Nella seconda, ancora gli interni della reggia del signor Cressner, si alternano allo spazio aperto del cornicione dove il tennista, amante di sua moglie, dovrà guadagnarsi la donna senza cadere nel vuoto di fronte alle ripetute incursioni dell'uomo e dei piccioni. Nella terza, gli spazi sono ancora quelli interni della casa di Amanda nella cui cameretta il mostro del muro tenta invano di ucciderla. L'isotopia realizzata dagli spazi paralleli – considerati come macro-struttura aggregativa – risulta avvalorata dalla presenza superficiale del gatto del titolo, ma soprattutto dall'astrazione tematica alla bizzarria variamente orrorifica delle storie mostrate. La dimensione temporale, ancora da una prospettiva macro-formale, è quella *sincronica*, che sviluppa nella contemporaneità gli episodi della struttura. Sguardi e consumo non sono discernibili in modo schematico, dipendendo piuttosto dalla qualità interna, e sempre diversa, delle singole storie.

### 3.2. Spazi e Tempi del Navigabile. *Labirinto e Virtualità*

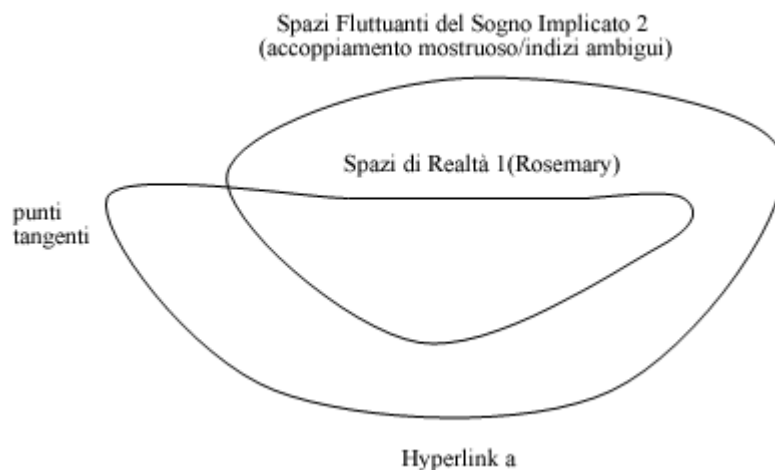
Nella disamina del film horror, il modello generale di *spazio navigabile* merita attenzione particolare presentando alcune variazioni, come già esaminato, nella categoria strutturale dell'*hyperlink*.

In tali aggregazioni l'effetto *spaziale* corrisponde a una serie di *spazi profondi* resi contigui grazie all'*associazione consecutiva* di uno o più percorsi esplorativi (non gerarchici) dall'andamento *circolare*. Il cyberspazio, come già notato, si presenta costituito da caratteri di omogeneità, navigabilità, soggettività, aggregabilità e conformità alla sua sostanza virtuale. Il carattere di virtualità viene a comprendere due qualità essenziali: da un lato, quella *isotropica*, che ne influenza l'andamento non-lineare; dall'altra, quella *antropologica*, dovendo far interagire l'uomo mediante gli assi esplorativi che conosce e usa. In tal senso, allora, lo spazio virtuale si configura come essenzialmente *ambiguo*, privilegiando assi inclini alle curve e alla dimensione di circolarità. Descrivendo la navigabilità di *The Forest* (1993, di Tamás Waliczky) Manovich infatti, scrive:

Il sistema di ripresa di *The Forest* è leggibile come commento sulla natura fondamentale ambigua dello spazio virtuale. Da una parte, non essendo legato strutturalmente alla realtà fisica o al corpo umano, lo spazio virtuale è isotropico. Diversamente dallo spazio umano, in cui la verticalità del corpo e la linea dell'orizzonte sono le due direzioni principali, lo spazio informatico non privilegia nessun asse in particolare. [...] Il termine "matrice", usato da William Gibson nei suoi romanzi per indicare il cyberspazio, coglie bene questa sua

qualità isotropica. Ma dall'altra parte, lo spazio virtuale è anche lo spazio in cui opera un essere umano, viene usato e attraversato da un utente che si porta dietro le sue abitudini visive fatte di orizzontalità e verticalità. Nel film non appaiono figure umane né avatar, e non vediamo mai il terreno o il cielo: il tema, unico e ossessivo, è un oggetto rappresentativo del soggetto umano, l'albero. I continui spostamenti della cinepresa lungo la dimensione verticale [...] si possono interpretare come un tentativo di mediare tra lo spazio isotropico e lo spazio antropologico dell'uomo [...]. Lo spazio navigabile di *The Forest* media dunque tra la soggettività umana e la logica [...] del computer [...].<sup>204</sup>

Non dissimilmente da *The Forest* – anche se a un livello cognitivo e non pratico come avviene nei nuovi media – la stessa non-linearità isotropica dello spazio navigabile interverrà a stabilire l'andamento spaziale dei modelli definiti tali, a cominciare dalle tre tipologie di *hyperlink* riconosciute nel film horror postmoderno. In primo luogo, l'*hyperlink a* vedrà spazi consecutivi e tangenti alternarsi tra un asse di realtà ed uno virtuale rispondente alla dimensione sovrapposta e fluttuante del sogno-allucinazione. La profondità degli spazi di rappresentazione sarà garantita talvolta dall'uso di tecniche come carrelli in avanti, louna e steadicam, talaltre da movimenti della camera volti “a entrare”, ma privi di soggetto e finalità oggettiva (*soggettive bugiarde, oggettive eccedenti*, cfr. paragrafo 5.4). Lo schema aggregativo di un film paradigmatico come *Rosemary's Baby* sarà il seguente (fig. 4):



Come mostrato dallo schema, nell'*hyperlink a* la linea aggregativa degli spazi rappresentati risulta sempre la stessa, ma diviene *fluttuante* non appena vi si sovrappone quella indiscernibile degli spazi del sogno implicato. La non-linearità del navigabile è indicata spesso dalla figura del labirinto, il cui schema prediletto

<sup>204</sup> Manovich, Lev, *Il linguaggio...*, cit., pp. 324–325.

è una spirale, e costituisce anche l'andamento prioritario di tali progressioni spaziali.

Nel caso di *Rosemary's Baby*, gli spazi di realtà corrisponderanno ai luoghi in cui si muove la ragazza sola, da quelli chiusi del suo appartamento, aperti della strada dove incontra l'amico Hutch, a quelli ancora chiusi della sala in cui il primo medico deve visitarla. Gli spazi ambigui dell'universo implicato investono invece i luoghi incoerenti – e indisceribili dal reale – delle visioni di Rose: la stanza buia in cui avviene l'accoppiamento mostruoso, lo spazio della barca che ambienta le conversazioni con personaggi sconosciuti, e infine gli spazi in cui si realizzano gli indizi suggeritori del mondo implicato, e cioè il luogo in cui Rose incontra Terry, quello della strada dove è trovato il suo cadavere, e i numerosi incontri con Minnie e Roman Castevet tra le mura domestiche. L'ambiguità di questi spazi – e di ciò che accade all'interno di essi – determina anche la fluttuazione non gerarchica di mondo. Universo reale e implicato costituiscono un unico spazio tangente della rappresentazione, profondo – la mdp oscilla tra soggettive prive di soggetto a oggettive prive di oggetto, scardinando la coerenza del visto e orientandosi allo *sguardo simulativo* – di cui risulta difficile la discernibilità tra luoghi reali-veridici e luoghi di fantasia-sogno. Il vecchio statuto di invisibilità dello spettatore esterno, varato dal cyber-flâneur in grado di saltare da un'immagine all'altra – egli vede ciò che è mostrato “da fuori” – risulta qui sostituito da uno *spettatore implicito* considerato *nella* rappresentazione, assorbito dalla diegesi come un testimone presente, ma dai poteri sovrumani. Egli è incluso, è dentro, *nello* sguardo simulativo, non tanto come agente vicario del personaggio, ma come surrogato di uno sguardo onnisciente capace di *simulare* – riprodurre il movimento dinamico – l'esperienza così come avviene sullo schermo. La simulazione immerge lo spettatore dentro l'immagine, ma da una posizione superiore a quella dei semplici personaggi. Jullier, in proposito, definisce due sistemi differenti di concepire il cinema, a partire anche dal ricambio tecnologico:

La costituzione tecnologica stessa della luma, della steadicam e delle altre macchine da presa endoscopiche fissate su un supporto mobile, induce un passaggio dal testimone invisibile pensato in modo antropomorfo (la macchina da presa all'altezza dell'uomo in piedi in Ford, o accovacciato in Ozu), al testimone invisibile pensato fuori dall'umano. In effetti, queste apparecchiature si presentano come macchine da presa comandate a distanza da un contenitore fornito di leve, non come cineprese con le quali l'operatore fa corpo. Si possono opporre le due concezioni dello strumento in parallelo con la concezione di cinema che rivelano: da un lato un cinema *centrato sul personaggio* (macchina da presa come testimone invisibile allo sguardo abitabile a condizione di proiettarsi nel mondo finzionale postulato dal film), dall'altro un cinema *centrato sullo spettatore*



(macchina da presa come entità dai poteri sovrumani e dallo sguardo abitabile al di fuori di una proiezione in un mondo finzionale)<sup>205</sup>

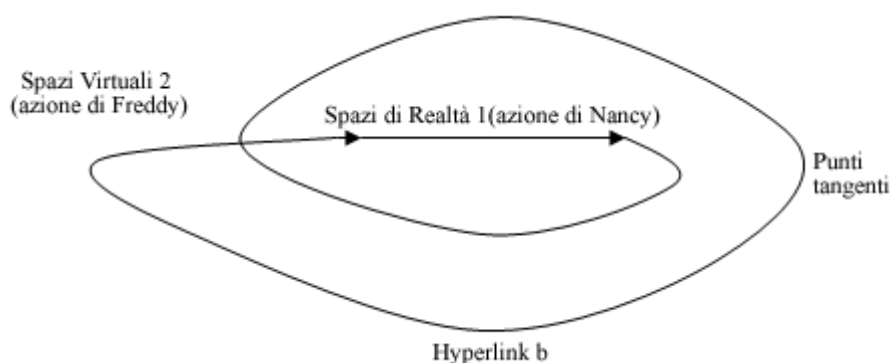
Lo sguardo abitabile *fuori* dalla proiezione nel mondo finzionale, secondo Jullier, indicherebbe il tentativo di superare il sapere e l'azione del personaggio nel film per affidarsi a uno spettatore che renderà quello sguardo dinamico e vivo (simulato), *oltre* la condizione di puro testimone invisibile. Lo sguardo simulativo, infatti, non rappresenta ciò che il protagonista vede, come in una comune soggettiva, bensì entra paradossalmente dove quel personaggio non arriverà mai, facendo sperimentare al "Tu" spettatoriale i movimenti impossibili di oggetti inanimati o quelli allucinatori di un incubo visionario. In tal senso, anche un film come *Rosemary's*, attraverso la fluttuazione di mondo reale e onirico, colloca lo spettatore in una simile posizione onnipotente, di colui che sa di più del personaggio, agevolando il dinamismo di uno sguardo modellato come simulativo.

L'omogeneità degli spazi navigabili, non dovuta alle isotopie come nel database, risulterebbe piuttosto dall'impossibilità di distinguere le dimensioni implicate. L'asse temporale, diversamente dal modello hyperlink generale, non si configura simultaneo bensì tendenzialmente cronologico: l'andamento dei fatti segue necessariamente la gravidanza di Rose, dunque una prosecuzione temporale ancora diacronica. Sul modello dello schema rappresentato (fig. 4), gli andamenti spaziali di film quali *L'esorcista* o *Il Presagio*, o come *Eraserhead* e *Barton Fink*, si configurano identici. Le loro incoerenze formali intervengono a suggellare gli universi indistinguibili e l'attitudine all'apticità di *sguardi simulativi*, determinando d'altro canto l'idea di un tempo che avanza (senza legami causali), quale unica possibile a render conto dei paradossi mostrati. Il modello negoziale sarà sempre meta-linguistico e il consumo preferibilmente percettivo.

Il modello *hyperlink b*, presenta ancora spazi contigui e profondi, dovendo unire *due* linee spaziali, l'una presupposta come *reale*, l'altra determinata come *virtuale* e inverata dal *personaggio negativo* e/o dalla sua *causa* scatenante. Lo schema corrispondente sarà simile al precedente, tranne che per la precisa distinzione delle linee spaziali appartenenti ai due universi. Si prenda il caso di *Nightmare: dal profondo della notte*, struttura esemplare per tutti i modelli. Il grafico dello spazio sarà pari al seguente (fig. 5):

---

<sup>205</sup> Jullier, L., *Il cinema postmoderno...*, cit., p. 76.



Nel modello proposto, sembra chiara la differenza col precedente *hyperlink a*. In quel caso, infatti, la dicotomia di mondo, sempre indiscernibile, risultava dalla medesima linea aggregativa degli spazi di rappresentazione. Nel caso di *Nightmare* invece, come in tutti i modelli di tipo b, il mondo virtuale – ancora implicato sull’asse di realtà mediante punti di tangenza – risulta discernibile dal reale per via dell’apparizione del personaggio negativo (testimone di quell’universo), e/o della causa che interviene a scatenarlo. Espressa unicamente dal desiderio di vendetta sui suoi assassini, nell’esempio di *Nightmare*, la causa-movente risulta invece delineata da azioni precise che determinano l’ingresso nel mondo implicato in film come *Hellraiser* e *Candyman*: l’apertura del cubo nel primo caso, il nome dell’uomo leggendario pronunciato cinque volte nel secondo. Pur realizzando l’identica fluttuazione di mondo, nel *modello a* i confini delle due dimensioni non risultano mai stabiliti – la linea spaziale, infatti, è unica – là dove la manifestazione del personaggio negativo (e la causa scatenante) verrebbe a testimoniare il cambio di universo nel *modello b* (determinando, almeno idealmente, un discernimento di linee).

Lo schema (fig. 5), riporta infatti come gli spazi di realtà siano sempre rappresentati da quelli in cui agisce la sola Nancy, o gli altri personaggi, mentre quelli virtuali rispondono ai luoghi in cui si muove il Freddy “implicato”. In modo identico si presenterà lo schema dello spazio per gli altri esempi attigui al modello. Lo sguardo, ancora simulativo, accomoderà un modello negoziale meta-linguistico e una tipologia di consumo quasi sempre percettivo.

In film come questi la dimensione temporale sarà connotata più plausibilmente come “random”. Gli eventi infatti, rientranti nella cornice che stabilisce l’ingresso nel mondo virtuale e la fine del medesimo, possono sostituirsi senza creare problemi all’intelligibilità della storia. Sull’inutilità della dimensione cronologica nel film, Isabel Cristina Pinedo scrive:

In *A Nightmare on Elm Street*, there is a glaring discrepancy between the explicit focus on time – the radio announces it, the characters set deadlines by the clock, and the alarm clock goes off at previously discussed times – and the implied duration of the narrative events taking place in those times frame. It is midnight when Glen is killed –

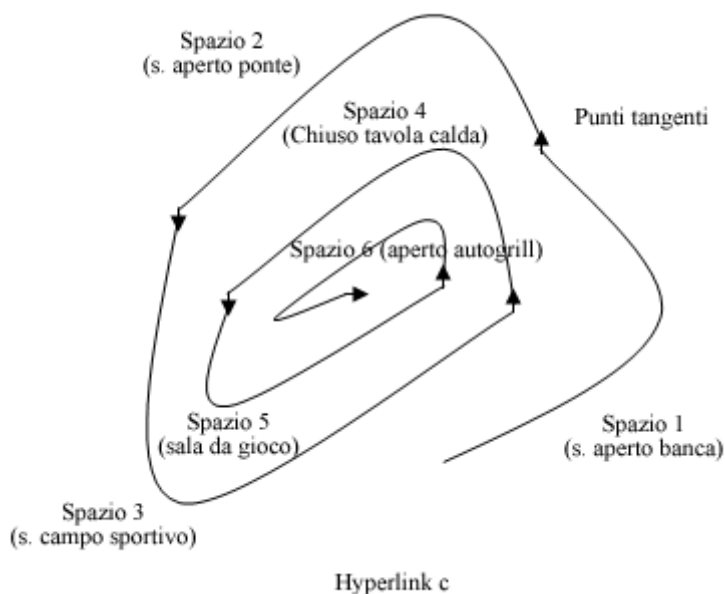
the death scene itself lasts about three minutes – and 12:09 by the time police and ambulance are on the scene. [...] Between 12:10 and 12:20, Nancy sets up two elaborate booby traps – including piercing a hole in a light bulb and filling it with gun powder, installing a bolt lock on a door, rigging up a hammer to fall when the door is opened, setting a trip wire – and still has time to have a heartfelt talk with her mother. Time is unhinged, and this adds to the dreamlike texture of the film.<sup>206</sup>

Come nota anche Pinedo, in *Nightmare* il tempo evolve in modo casuale e incoerente rispetto alla precisa scansione temporale che gli eventi presentano. La randomizzazione del tempo risulta proporzionale al tentativo ingannevole di dare importanza alla durata delle azioni sempre dilatate e non conformi alla possibilità realistica. Anche questa palese dilatazione risulterebbe utile a definire l'ingresso nell'universo virtuale in cui si muove Freddy, determinando la tangenza dei due mondi convergenti. Se lo sguardo è ancora quello simulativo tipico del navigabile, onniscente e superiore al sapere dei singoli personaggi, anche il modello negoziale sarà incline al regime meta-linguistico, focalizzandosi sul consumo percettivo e ludico.

Il modello *hyperlink c*, si distanzia dagli altri venendo a collocare due o più linee spaziali combacianti sempre su un unico binario di realtà. In tal caso gli spazi contigui saranno disposti come nel già esaminato modello *hyperlink*, ovvero nell'aggregazione spiraleiforme delle diverse linee spaziali. L'esempio di *Bersagli*, che fa collidere soltanto due plot contigui, non risulta rappresentativo come *Brivido*, nel quale si assiste alla moltiplicazione degli spazi che tuttavia vengono a confluire nella scena finale. Lo schema rappresentativo sarà allora il seguente (fig. 6):

---

<sup>206</sup> Pinedo, Isabel Cristina, *Recreational...*, cit., p. 26.



L'esempio di *Brivido* esemplifica l'aggregazione di spazi contigui confluenti in un unico punto (la freccia finale al centro della spirale), che viene a coincidere con la conclusione del film. Nello spazio aperto 1, la voce proveniente dal terminale di una banca insulta il suo cliente; nello spazio ancora aperto 2, un ponte apribile provoca un incidente; nel terzo, alcuni ragazzi combattono contro una macchina distributrice di bibite nello spazio di un campo sportivo; il quarto mostra, nello spazio chiuso di una tavola calda, una cameriera ferita da un coltello elettrico, mentre il quinto vede un ladro colto da un videogioco che si anima in una sala da gioco; infine nel sesto, lo spazio ancora aperto di un autogrill presenta un autista investito dal proprio tir senza guidatore. La serie di spazi contigui confluisce nell'unico luogo finale – la stazione di servizio – in cui ognuno dei personaggi si riunisce per assistere alla sequenza di eventi bizzarri. Allo stesso modo, *Bersagli* associava spazi contigui appartenenti tuttavia a due sole linee di plot e pertinenti i due protagonisti: nella prima linea spaziale, si alternano i luoghi dell'omicidio di Bobby – aperti del cavalcavia, chiusi del suo appartamento, ancora aperti del drive-in e del viaggio in macchina – interposti a quelli in cui si muove l'attore Byron Orlock, chiuso in una camera d'albergo. Il grafico risulterebbe identico a quello proposto, presentando tuttavia gli spazi contigui delle due linee maggiori aggregate. Il tempo si configura in tali casi *simultaneo*, collocando luoghi diversi sulla medesima dimensione di contemporaneità. Gli sguardi, tendenzialmente simulativi, si aprirebbero a regimi negoziali meta-linguistici e forme di consumo tra il percettivo e il critico.

Il modello navigabile del *loop*, infine, presenta l'alternanza di segmenti spaziali che si interrompono e tornano indietro, componendo un tragitto identico dalla *forma ellittica*. Lo schema risulta speculare a quello già notato nel primo

capitolo. Se si considera l'aggregazione spaziale di *Strade perdute*, che realizza la tipologia *loop a* (di varianti indentitarie), il risultato sarà uguale al seguente (fig. 7):



Le due *linee ellittiche* rappresentano gli spazi contigui nella diegesi – che si interrompe e ricomincia – alternati secondo un'*isotopia figurativa*: da sinistra il punto d'inizio è collocato nello spazio chiuso dell'appartamento in cui Fred ascolta il messaggio vocale al citofono. Di lì in poi, gli spazi aggregati (Reale 1) risultano consecutivamente quelli privati di casa Madison, chiusi del club dove Fred si esibisce e del party a casa di Andy, e infine "riproducibili" dello spazio registrato nelle videocassette che la coppia riceve. I punti di maggior distanza (fuochi) dal centro dell'ellissi, verranno a coincidere con i momenti di collasso del reale 1 e 2, per lasciar spazio all'universo invertito nel primo caso e al riavvolgimento del circuito nel secondo. Lo *spazio labirintico* dell'appartamento dei Madison (fuoco 1) si configura punto di non ritorno della prima inversione, seguita dall'ultimo vhs che immortalava l'assassinio di Renè. Ciò che segue si presenta già il risultato di quel collasso iniziale: Fred, accusato di uxoricidio, è condannato alla sedia elettrica, pur non ricordando nulla dell'accaduto. Lo spazio buio della prigione in cui è rinchiuso, funge da elemento connettore tra le due linee spaziali, similmente al cubo blu di *Mulholland Drive*. In quel luogo chiuso della cella Fred subisce l'inspiegabile metamorfosi che provoca la comparsa del giovane Pete. Di qui in poi, l'inversione di rotta dell'ellisse sembra compiuta. Gli spazi che costituiscono la seconda dimensione spaziale (Spazi reale 2) risultano un'aggregazione consecutiva dei luoghi chiusi dell'appartamento di Pete, dell'officina in cui lavora, della macchina e del locale dove si reca con la sua ragazza Sheila, dell'hotel dove incontra Alice (alter-ego di Renè), e dell'appartamento in cui Pete uccide Andy. Lo spazio "fluttuante", speculare ai labirinti privati di casa Madison – e situato nel fuoco a destra dell'ellissi – è quello dei corridoi nella villa di Andy, identici a quelli dell'hotel Lost Highway,

nei quali il protagonista Fred/Pete scopre il tradimento della compagna Renè/Alice con Dick Laurant/Mister Eddy. Il secondo *corto-circuito cognitivo* è realizzato esattamente in questi spazi ripetitivi, conducendo al nuovo collasso diegetico. L'isotopia che li connette riconduce all'effetto "loop" proporzionale al corpus testuale del film, che fluttua e si riassetta riavvolgendo le coordinate dell'intreccio. Pete, variante identitaria di Fred, ripercorre le stesse tappe attraversate dal suo personaggio speculare, per poi raggiungere l'identico punto di collasso, e ricongiungersi al protagonista del primo segmento ellittico. Allo stesso modo, ognuno dei personaggi principali possiede una propria variante identitaria: Renè/Alice, Mister Eddy/Dick Laurant. Assunta di nuovo l'identità iniziale, e ucciso il suo rivale in amore, Fred si reca fuori dal proprio appartamento pronunciando le parole di inizio film. Thomas Elsaesser e Warren Buckland, analizzando il film sempre da una prospettiva cognitiva, raggiungono le medesime conclusioni del nostro schema:

[...] the narrative of *Lost Highway* is organized like a loop – or better, a Möbius strip – rather than linearly. If this is the case, then scene 18, in Fred's prison cell, represents the twist in the Möbius strip, the twist where the topside is transferred to the underside. Scene 1 and 49 are the moments where the two edges of the strip are connected together, with Fred represented outside his house on one side, and inside the house on the other. Moreover, to travel around the entire length of the strip, one needs to go around it twice – first on one side (from the intercom message to Fred's transformation in his cell), then on the other side (from Pete being released from prison to his transformation back into Fred), before we are returned to the moment where the two sides are joined (Fred conveying the intercom message to himself). The metaphor of the Möbius strip appears to accurately represent the structure of *Lost Highway*.<sup>207</sup>

Il sistema che ne risulta non privilegia alcun ordine di lettura, avvalorando uno *spazio di prosecuzione* labirintica assimilabile a quella di un "nastro di Möbius", vale a dire, come scrive Caccia, una "figura che mette in crisi la forma di rappresentazione spaziale euclidea, in quanto all'apparenza possiede due superfici, ma in realtà, percorrendo idealmente (o anche fisicamente) questo nastro, [...] la superficie è una sola. Si ritorna quindi al punto di partenza avendo percorso la totalità della superficie".<sup>208</sup> La superficie percorsa è appunto quella di un'ellisse. La comunicazione è sempre meta-linguistica, attivando un tipo di consumo tra il ludico e il percettivo. Lo sguardo si configura ancora quello *simulativo* del navigabile, focalizzato sul tentativo di riprodurre il dinamismo delle azioni in atto oltre il sapere dei protagonisti, là dove il tempo risulta

<sup>207</sup> Elsaesser, Thomas, Buckland, Warren, *Studying Contemporary...*, cit., p. 186.

<sup>208</sup> Caccia, Riccardo, *David Lynch* [1993], Il Castoro, Milano, ed. accresciuta 2000, p. 118.

determinato in modo *iterativo* o *ciclico*. Si ripete, infatti, ciclicamente come personaggi e situazioni, e come gli spazi isotopici della rappresentazione.

## 4. PERCHÈ L'HORROR POSTMODERNO NON È ANTI-FEMMINISTA

### 4.1. *Horror e Femminismo (I). Gender e piacere anti-femminile*

Dalla fine degli anni Sessanta in avanti, mentre la falange femminista iniziava la sua battaglia ideologica per i diritti civili, il cinema entrava in un momento critico che avrebbe determinato alcuni mutamenti nei propri assetti strutturali. Numerose teoriche femministe hanno dedicato studi approfonditi all'analisi del film horror, considerandolo un valido prototipo mediale sul quale testare il male gaze chiamato in causa dal noto saggio di Mulvey, e riflettere al tempo stesso sui rapporti tra piacere visuale, gender e identificazione.<sup>209</sup>

Le posizioni emerse dallo studio dei modelli, molte delle quali riconducibili al campo psicanalitico freudiano<sup>210</sup>, si presentano distinguibili secondo due assunti fondamentali: il primo, vedrebbe il genere circoscritto alla rappresentazione di donne principalmente passive e prive di potere scopico, alimentando l'unico piacere dello spettatore-maschio inquadrato da una prospettiva sadistica verso le controparti femminili. I film in questione sono considerati neutrali o del tutto mancanti verso il piacere della spettatrice (Clover, Modleski), lasciando intravedere in alcuni casi una sorta di conformità tra mostruoso e femminile (Creed). Il secondo assunto, con cui questo studio vuole allinearsi, suggerisce invece la possibilità che il film horror contemporaneo riconfiguri le tradizionali rappresentazioni di ruoli e gender (Halberstam), aprendo al contempo uno spazio reale per spettatorialità e piacere femminile grazie alla fluttuazione di oggetti e soggetti d'identificazione tipica del genere tout court (Williams, Pinedo).

Prodotto rivolto allo spettatore maschio-adolescente, dalle forti implicazioni misogine, e in grado di vincolare il female gaze a quello masochistico di vittima sacrificale, il film horror viene analizzato dai primi studi per lo più in termini negativi e denigratori per la donna. Carol Clover, indagando l'horror film<sup>211</sup> secondo le strategie d'identificazione spettatoriale, si focalizza

---

<sup>209</sup> Sul dibattito tra "gender", teoria femminista e psicanalisi, cfr. Butler, Judith, "Gender Trouble, Feminist Theory, and Psychoanalytic Discourse", in Nicholson, Linda J. (ed. by), *Feminism/Postmodernism*, Routledge, New York 1990, pp. 324-340.

<sup>210</sup> Buona parte di questi studi, di Barbara Creed, Linda Williams e Carol J. Clover ad esempio, pur raggiungendo conclusioni differenti si collocano tutti in una prospettiva metodologica che ricontestualizza il lavoro di Freud sulla "fantasia masochistica". Cfr. Freud, Sigmund, "Un bambino viene picchiato (contributo alla conoscenza dell'origine delle perversioni sessuali)", in, *Opere*, Vol. IX, Boringhieri, Torino 1977, pp. 55-58.

<sup>211</sup> L'indagine di Clover si rivolge alla produzione americana compresa tra gli anni Settanta e la metà degli anni Ottanta, focalizzandosi sulla nicchia dello slasher movie: "I concern myself chiefly with American cinematic horror [...], chiefly with films from 1970s to the mid-1980s (with some reference back to the progenitors), and only with those subgenres in which female figures and/or gender issues loom especially large: slasher films, occult or possession films, and rape-revenge



sullo slasher fondato su motivi ricorrenti: un killer anonimo, una serie di omicidi per lo più a scapito di donne, una giovane protagonista vittimizzata ma destinata a salvarsi detta “Final Girl”.<sup>212</sup> Secondo Clover, la manipolazione di gender in atto in questi film renderebbe conto dei perturbanti incroci identificativi in atto nella loro ricezione. Il killer, sempre mascherato, in realtà nasconderebbe un’identità sessuale non-specificata, l’equivalente di una presenza “femminilizzata”. Allo stesso modo la donna-vittima di violenza, che poi diventerà l’eroina del film, apparirà privata di ognuno degli attributi femminili che la definiscono tale, compresi abbigliamento e attributi sessuali. Queste protagoniste rappresenterebbero al contrario, dei personaggi “mascolinizzati”.

A figurative or functional analysis of the slasher begins with the processes of point of view and identification. [...] The killer is often unseen or barely glimpsed, during the first part of the film, and what we do see, when we finally get a good look, hardly invites immediate or conscious empathy. He is commonly masked, fat, deformed, or dressed as a woman. Or “he” is a woman [...]. [...] The killer’s phallic purpose, as he thrusts his drill or knife into the trembling bodies of young women, is unmistakable. At the same time, however, his masculinity is severely qualified: [...] slasher killers have much in common with the monsters of classic horror – monsters who, in Linda Williams’s formulation, represent not just “an eruption of the normally repressed animal sexual energy of the civilized male” but also the “power and potency of a non-phallic sexuality”. [...] The gender of the Final Girl is likewise compromised from the out-set by her masculine interests, her inevitable sexual reluctance, her apartness from other girls, sometimes her name. At the level of the cinematic apparatus, her unfemininity is signaled clearly by her exercise of the “active investigating gaze” normally reserved for males and punished in females when they assume it themselves [...].<sup>213</sup>

---

films”. Clover, Carol J., *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, British Film Institute, London 1993, p. 5.

<sup>212</sup> Seguendo la definizione di Clover: “The image of the distressed female most likely to linger in memory is the image of the one who did not die: the survivor, or Final Girl. She is the one who encounters the mutilated bodies of her friends and perceives the full extent of the preceding horror and of her own peril; who is chased, cornered, wounded; whom we see scream, stagger, fall, rise, and scream again. She is abject terror personified. If her friends knew they were about to die only seconds before the event, the Final Girl lives with the knowledge for long minutes or hours. She alone looks death in the face, but she alone also finds the strength either to stay the killer long enough to be rescued (ending A) or to kill him herself (ending B). But in either case, from 1974 on, the survivor figure has been female. [...] The Final Girl is boyish, in a word. Just as the killer is not fully masculine, she is not fully feminine – not, in any case, feminine in the ways of her friends. Her smartness, gravity, competence in mechanical and other practical matters, and sexual reluctance set her apart from the other girls and ally her, ironically, with the very boys she fears or rejects, not to speak of the killer himself”. Clover, C., *op. cit.*, pp. 35, 40.

<sup>213</sup> Ivi, pp. 44, 47, 48.

Secondo la lettura di Clover, non solo l'identità della Final Girl non sarebbe assimilabile a quella di una donna ma a un "congenial double"<sup>214</sup> per adolescenti maschi (esattamente come il killer è un uomo dai tratti femminili più che virili), ma d'altro canto lo stesso mostro disforico esprimerebbe un desiderio femminile solo per mostrarne il contenuto mostruoso.<sup>215</sup> Così in film come *Halloween* e *Venerdì 13*, considerando lo slasher manifestazione di ansie principalmente maschili<sup>216</sup>, lasciando alla sua controparte un ruolo eminentemente distruttivo (il killer) e masochistico (Final Girl)<sup>217</sup>, nella assurda riconferma della sua incapacità di esercitare uno sguardo autonomo e vincente. Seguendo la posizione di Laura Mulvey<sup>218</sup>, Clover colloca le vittime femminili dello slasher in una posizione sempre filtrata dallo sguardo maschile, in qualità di oggetti d'investigazione sessuale, esaminati ed erotizzati prima di essere uccisi. L'unico soggetto a sopravvivere, stranamente una donna, è spiegato nei termini di una riconfigurazione femminile di tratti eminentemente maschili. Il tutto appare risolto nella confusa alterazione delle marche di gender, riprodotta "in combinazioni irregolari di cui il mascolino-femminile prevale ripetutamente sul femminino-maschile".<sup>219</sup>

Nell'analisi di Clover risiederebbero elementi ingiustificati. In primo luogo, il dato "a priori" per cui la Final Girl può incarnare un "acting investigating gaze" solo tramite uno sguardo maschile, sembra equazione poco pertinente. Se così fosse, uno "sguardo attivo" affidato alle donne sarebbe di per sé impossibile, e non ne verrebbe spiegata la ragione. In secondo luogo, se questo fosse vero, non

---

<sup>214</sup> Ivi, p. 51.

<sup>215</sup> "To the extent that the *monster is constructed as feminine*, the horror film thus *expresses female desire only to show how monstrous it is.*" Ivi, p. 47, corsivi enfatici miei.

<sup>216</sup> "That the slasher film speaks deeply and obsessively to male anxieties and desires seems clear – if nothing else from the maleness of the majority audience." Ivi, p. 61.

<sup>217</sup> In questo, la Final Girl descritta da Clover risponderebbe a un surrogato filmico dello spettatore (sempre maschio) adolescente che rivede in lei/lui i propri lati femminili. Per questo, la studiosa parla dello *slasher film* in termini di "esperienza masochistica" – poiché prevede l'identificazione del viewer con la F. G., subendone la sua vittimizzazione – piuttosto che parlarne in termini di sadismo.

<sup>218</sup> Per la posizione teorica di Laura Mulvey si rimanda al paragrafo 7 del primo capitolo.

<sup>219</sup> "And yet these are texts in which the categories masculine and feminine, traditionally embodied in male and female, are collapsed into one and the same character – a character who is anatomically female and one whose point of view the spectator is unambiguously invited, by the usual set of literary-structural and cinematic conventions, to share. [...] The stages of the Final Girl's evolution – her piecemeal absorption of functions previously represented in males – can be located in the years following 1978. The fact that the typical patrons of these films are the sons of marriages contracted in the sixties or even early seventies leads me to speculate that the dire claims of that era – that the women's movement, the entry of women into the workplace, and the rise of divorce and woman-headed families would yield massive gender confusion in the next generation – were not entirely wrong. We preferred, in the eighties, to speak of the cult of androgyny, but the point is roughly the same. The fact that we have in the killer a feminine male and in the main character a masculine female – parent and everyteen, respectively – would seem, especially in the latter case, to suggest a loosening of the categories, or at least of the category of the feminine. It is not that these films show us gender and sex in free variation; it is that they fix on the irregular combinations, of which the combination masculine female repeatedly prevails over the combination feminine male." Ivi, pp. 61, 62–63.

potrebbero spiegarsi neanche gli omicidi a discapito di uomini, che a questo punto riproporrebbero il problema al contrario: vale a dire, se il killer risponde a uno “sguardo femminile mascolinizzato”, sarebbe l’occhio attivo di una donna (killer) a esercitare violenza su una vittima di sesso opposto. L’analisi dei meccanismi spettatoriali, viene risolta da Clover esclusivamente nell’arco di dinamiche interne al gender, considerandone tuttavia una sola della due componenti, quella maschile.

Su una posizione parallela, si colloca lo studio di Barbara Creed, la cui analisi verte sull’identificazione tra femminile e mostruoso partendo ancora da presupposti psicanalitici. Come la fantasia primaria di stampo freudiano<sup>220</sup>, la narrazione horror risulta legata alle origini, nella rappresentazione del concetto di “abietto” ripreso da Julia Kristeva.<sup>221</sup>

The horror film would appear to be, in at least three ways, an illustration of the work of abjection. First, the horror film abounds in images of abjection, foremost of which is the corpse, whole and mutilated, followed by an array of bodily wastes such as blood, vomit, saliva, sweat, tears and putrefying flesh. In terms of Kristeva’s notion of the border, [...] we are actually foregrounding that specific horror film as a ‘work of abjection’ or ‘abjection at work’ – almost in a literal sense. [...] In Kristeva’s view, woman is specifically related to polluting objects which fall into two categories: excremental and menstrual. This in turn gives woman a special relationship to the abject [...]. Second, the concept of a border is central to the construction of the monstrous in the horror film; that which crosses or threatens to cross the ‘border’ is abject. [...] Virtually all horror texts represent the monstrous-feminine in relation to Kristeva’s notion of maternal authority and the mapping of the self’s clean and proper body. Images of blood, vomit, pus [...] signify a split between two orders: the maternal authority and the law of the father. On the one hand, these images of bodily wastes threaten a subject that is already constituted, in relation to the symbolic, as ‘whole and proper’. [...] On the other hand they also point back to a time when a ‘fusion between mother and nature’ existed [...].<sup>222</sup>

Se per Kristeva l’abietto rappresentava ciò che non rispetta confini, posizioni e regole, disturbando identità e ordine del sistema per la provenienza dal regno materno pre-linguistico, secondo Creed esso ritornerebbe in elementi che ripropongono quella situazione originaria iterandone la destabilizzazione del soggetto incapace di mantenere la propria unità. Nella messa in scena esatta

---

<sup>220</sup> Anche Creed come Clover, inizia la sua analisi del genere horror dalla rielaborazione del saggio di Freud già menzionato: “Un bambino viene picchiato...”, cit., dando un impianto essenzialmente psicanalitico al suo contributo.

<sup>221</sup> Kristeva, Julia, *Poteri dell’orrore...*, cit.

<sup>222</sup> Creed, Barbara, *The Monstrous-Feminine. Film, feminism, psychoanalysis*, Routledge, London and New York 1993, pp. 10–11, 13.

dell'abietto, le immagini di mutilazione del film horror esprimono quella stessa volontà di trasgredire i confini, e di costruire la figura femminile in qualità di immagine di quell'originaria abiezione. La maternità mostruosa, quindi, non sarebbe attribuibile alla sua mancanza di attributi maschili, o al contrario alla percezione di una madre fallica pre-edipica, bensì alla rappresentazione di una madre partenogenica del tutto indipendente dal concetto di mascolinità. La sua mostruosità si vorrebbe tale solo e in virtù della sua percepita autosufficienza dal maschio. Nel mondo patriarcale dell'horror film – e della società di cui è portavoce – l'immagine orrificica di questa madre universale avrebbe, per Creed, due principali manifestazioni: la figura del grembo divorante (*gestating all-devouring womb*), e quella dell'abietto (fluidi organici e simili) che minaccia di annullamento (o di re-incorporamento) chi vi assiste. Film come *L'esorcista*, *Carrie* e *Alien* realizzerebbero tali presupposti. Le sensazioni angosce provocate dalle immagini del cinema horror sarebbero causate da queste tipologie di messa in scena, in grado di riportare il guardante di fronte all'abietto delle origini. Il film horror riveste in tal senso ruolo essenziale nel rappresentare e ri-rappresentare il confronto e il ripudio del “mostruous-feminine”. L'analisi di Creed, come già quella di Clover, approfondisce e per alcuni versi chiarifica paure e desideri maschili<sup>223</sup>, ma ignora completamente la posizione dei personaggi femminili e positivi nel genere, così come il piacere della spettatrice. La purificazione dall'abietto<sup>224</sup>, scopo ultimo di questi film, presupporrebbe infatti per Creed il “sollievo” dell'uomo ma alcuna reazione da parte della donna.

L'analisi di Tania Modleski, come già visto nel primo capitolo<sup>225</sup>, considera l'horror contemporaneo modello di annientamento del pleasure mass-mediatico, rielaborando quelle teorie che allineavano i prodotti d'exploitation all'accomodamento del piacere consumistico. La sua posizione, fin qui condivisa, prende tuttavia direzione non lontana dagli assunti di Clover e Creed. Mentre il piacere in epoca postmoderna avrebbe assunto connotati quasi sempre peggiorativi, avvallando la facilità del consumo dei beni di massa, d'altro canto

---

<sup>223</sup> Desiderio dovuto al “piacere perverso” che il pubblico maschile dimostrerebbe nel prediligere un tale genere cinematografico, reiterando l'esperienza originaria di abiezione contenuta nell'immagine di madre partenogenica. “Kristeva's theory of abjection provides us with an important theoretical framework for analysing, in the horror film, the representation of the monstrous-feminine, in relation to woman's reproductive and mothering functions. However, abjection by its very nature is ambiguous; it both repels and attracts”. Ivi, p. 14. *L'orrore* e il *piacere* sono infatti reazioni proporzionalmente identiche nella fruizione di questi film.

<sup>224</sup> Scrive Creed: “This, I would argue, is also the central ideological project of the popular horror film – purification of the abject through a ‘descent into the foundation of the symbolic construct’. The horror film attempts to bring about a confrontation with the abject (the corpse, bodily wastes, the monstrous-feminine) in order finally to eject the abject and redraw the boundaries between the human and the non-human. As a form of modern defilement rite, the horror film attempts to separate out the symbolic order from all that threatens its stability, particularly the mother and all that her universe signifies. In this sense, signifying horror involves a representation of, and a reconciliation with, the maternal body”. Ibidem. In tal senso, per Creed, la visione orrificica rappresenta sempre simbolicamente anche una “purificazione dall'abietto”.

<sup>225</sup> Si rimanda al paragrafo 3.2 del primo capitolo, pp. 41–51.

vedrebbe incrementata la propria rappresentazione attraverso un processo di “femminizzazione”. I film horror contemporanei secondo Modleski personificherebbero quel piacere incarnandolo in figure di donne giovani e piacenti destinate al massacro, e garantendo l’unico “piacere” allo spettatore sempre e solo maschio.

Now, when pleasure has become an almost wholly pejorative term, we might expect to see an increasing tendency to incarnate it as a woman. And, indeed, in the contemporary horror film it is personified as a lovely young school teacher beaten to death by midget clones (*The Brood*), as a pretty blond teenager threatened by a maniac wielding a chainsaw (*The Texas Chainsaw Massacre*), or as a pleasant and attractive babysitter terrorized through-out the film *Halloween* by a group-up version of the little boy killer revealing in the opening sequence. Importantly, in many of the films the female is attacked not only because [...] she embodies sexual pleasure, but also because she represents a great many aspects of the specious good – just as the babysitter, for example, quite literally represents familial authority. The point needs to be stressed, since feminism has occasionally made common cause with the adversarial critics on the grounds that we too have been oppressed by the specious good. But this is to overlook the fact that in some profound sense we have also been historically and psychically identified with it. [...] And yet mastery that these popular texts no longer permit through effecting closure or eliciting narcissistic identification is often reasserted through projecting the experience of submission and defenselessness onto the female body. In this way the texts enable the male spectator to distance himself somewhat from the terror. And, as usual, it is the female spectator who is truly deprived of “solace and pleasure”.<sup>226</sup>

Da un lato, la donna sarebbe attaccata in qualità di oggetto sessuale e rappresentante del “bene capzioso” (specious good) assimilabile al piacere consumistico; dall’altro allo spettatore sarebbe riservato l’unico vero piacere di questi film. “Piacere maschile”, in tal caso, verrebbe a coincidere con la proiezione dell’esperienza di sottomissione sul corpo femminile, che rappresenta secondo Modleski l’unico possibile “sollievo” spettatoriale in grado di rendere sopportabili le immagini repellenti e l’assenza di plot coerenti. Ma se gli spettatori riescono ancora a distanziarsi dal terrore e a provare “piacere” grazie alla vittimizzazione femminile, alle donne sarebbe riservato l’unico compito di subire passivamente questo meccanismo perverso. La posizione di Modleski resta, a conti fatti, indivisibile venendo a iterare i limiti delle altre analisi.<sup>227</sup>

---

<sup>226</sup> Modleski, Tania, *The Terror of Pleasure...*, cit., p. 163.

<sup>227</sup> Mentre Clover e Creed condividevano il background psicanalitico freudiano (dove Creed compendia la sua analisi con la base teorica tratta da Kristeva), Modleski elabora la sua teoria su un substrato ideologico più vicino alla teoria postmodernista, come il titolo del suo saggio suggerisce.

Ognuna delle letture analizzate è portavoce di una condizione femminile subordinata, di cui viene impedita ogni ipotesi di “piacere” e sguardo attivo nella narrazione. La possibilità di potere scopico e narrativo risulta codificata in termini solo maschili, anche quando gli esempi testuali mostrerebbero con evidenza il contrario, mostrando protagoniste pronte a combattere o a divenire esse stesse assaltrici violente. Si profila necessario, dunque, aprire uno spazio d’indagine ulteriore che renda conto dei cambiamenti di sguardo e ruoli in atto nel paradigma postmoderno, e della possibilità di una spettatorialità – e di un “piacere” – autenticamente femminili nell’horror tout court.

#### 4.2. *Horror e Femminismo (II). Perché l’horror postmoderno non odia le donne*

Il contributo di Linda Williams espone un’indagine differente aperta alla questione spettatoriale femminile.<sup>228</sup> La sua analisi dei “body genres” – horror, melodramma e pornografia<sup>229</sup> – rielabora i problemi di identificazione e piacere legandoli all’identità di genere (maschile/femminile) e all’elaborazione della fantasia sessuale originaria. Seguendo metodologia e strumenti psicanalitici<sup>230</sup>, tale fantasia originaria<sup>231</sup>, inscritta in ognuno dei generi citati, risulterebbe definita non dal raggiungimento dell’oggetto del desiderio, ma piuttosto dal luogo in cui conscio e inconscio, sé e altro si incontrano. “La fantasia costituirebbe il luogo in cui le soggettività “desoggettivate” oscillano tra il sé e l’altro occupando un posto non fissato in quello scenario”.<sup>232</sup> Nei generi citati, la stessa fantasia predominante risulterebbe caratterizzata tanto da un’oscillazione nelle posizioni dell’oggetto d’identificazione, quanto da un’identico movimento oscillante tra i poli di sadismo, masochismo, mancanza di potere e potere. In altri termini la Williams – che rielabora la posizione di Clover – sostiene la possibilità che le identificazioni di gender in questi film non siano mai fissate, così come le posizioni del soggetto legate al piacere spettatoriale. La studiosa elabora questi assunti, e li applica ai tre generi proposti, sostenendo il legame tra ogni modello e una “fantasia originaria

---

<sup>228</sup> Williams, Linda, “Film Bodies: Gender, Genre and Excess”, in Thornham, Sue (ed. by), *Feminist Film Theory. A Reader*, Edinburgh University Press, Edinburgh 1999, pp. 267–281.

<sup>229</sup> I “body genres” definiti da Williams, si presentano accomunati da una qualità di *eccesso* iscritto nella rappresentazione del corpo, che li distingue come “generi bassi”. In tutti e tre i generi, il corpo della donna avrebbe funzionato tradizionalmente come primaria incarnazione di piacere (porno), paura (horror) e panico (melodramma).

<sup>230</sup> Le categorie di feticismo, voyeurismo, sadismo e masochismo, utilizzate per descrivere il “piacere” legato alla spettatorialità cinematografica da un punto di vista psicanalitico.

<sup>231</sup> Williams si riferisce agli studi dei francesi Jean Laplace e Jean-Bertrand Pontalis, “Fantasy and the Origins of Sexuality”[1964], in Burgin, V., Donald, J., and Kaplan, C., *Formations of Fantasy*, Routledge, London and New York 1986, pp. 5–34. L’analisi più articolata sulla questione della “fantasia” connessa all’identificazione di genere, è stata compiuta da Elizabeth Cowie, in “Fantasia”, <mf>, 1, 1984, pp. 71–104.

<sup>232</sup> Williams, L., “Film Bodies..”, cit., p. 277, riprende il testo di Laplace e Pontalis.

del sè”: in quest’ottica, il melodramma risponderebbe alla fantasia genitoriale (scena primaria), il pornografico alla fantasia di seduzione (seduzione primaria), e l’horror alla castrazione simbolica. L’inveramento della fantasia, così come analizzata, garantirebbe a questi generi la completa *fluidità* nell’identificazione spettatoriale, in linea col meccanismo implicito che supera le distinzioni di gender, intentando piuttosto processi di *de-soggettivizzazione* dei soggetti protagonisti. Le strategie ricettive, in questi casi, risulteranno identiche e oscillanti tra spettatori e spettatrici e, contrariamente alle posizioni esaminate sin’ora, non potrebbero in nessun modo “escludere” o “passivizzare” il piacere e lo sguardo della donna.

So the bodies of women have tended to function, ever since the eighteenth-century origins of these genres in the Marquis de Sade, Gothic fiction, and the novels of Richardson, as both the moved and the moving. It is thus through what Foucault has called the sexual saturation of the female body that audiences of all sorts have received some of their most powerful sensations (Foucault, 1978, 104). [...] But even in the most extreme displays of feminine masochistic suffering, there is always a component of either power or pleasure for the woman victim. In slasher horror films we have seen how identification seems to oscillate between powerlessness and power. [...] While there are certainly masculine and feminine, active and passive, poles to the left and right of the chart on which we might position these three genres [...], the subject positions that appear to be constructed by each of the genres are not as gender-linked and as gender-fixed as has often been supposed. [...] Perhaps the most recent proof in this genre of the breakdown of rigid dichotomies of masculine and feminine, active and passive is the creation of an alternative, oscillating category of address to viewers. [...] [...] the more useful lesson might be to see what this new fluidity and oscillation permits in the construction of feminine viewing pleasures once thought not exist at all.<sup>233</sup>

Secondo Williams – che rivede la sua posizione da un saggio del 1983<sup>234</sup> – anche l’immagine più sadica a carico della donna erotizzata, nasconde uno spazio di piacere e potere femminile. Riattuando dinamiche interne alla fantasia originaria, le oscillazioni delle posizioni di gender risulterebbero inverate anche in una produzione come lo slasher, in cui le categorie fluttuanti d’identificazione aprirebbero sguardi e interazione attiva per le spettatrici. Pur se da un prospetto psicanalitico distante da questo studio, la riflessione introduce la possibilità concreta di considerare il genere horror nella sua interezza un campo di piacere e identificazione per un pubblico di qualsiasi sesso.

---

<sup>233</sup> Ivi, pp. 270, 274, 276, ultimi corsivi miei.

<sup>234</sup> Williams, Linda, “When the Woman Looks”, in Doane, Mary Anne, Mellencamp P., and Williams, L. (eds), *Re-Vision: Essays in Film Criticism*, American Film Institute, Los Angeles 1983, pp. 83–99.

Il film horror sembrerebbe d'altro canto agevolare una riconfigurazione delle mappe di gender convenzionalmente riconosciute<sup>235</sup>, rispondendo a un mutuo panorama che considera in modo attivo lo sguardo e l'azione femminile. La stessa congiunzione storica tra il nuovo modello cinematografico e la seconda ondata del movimento americano femminista, induce una riflessione sulla possibilità del film horror di assorbire il background teorico rielaborandolo nella rappresentazione mediatica della violenza. Isabel Pinedo osserva che “the feminist movement, founded on the imperative that women must be free to control their own bodies, has repeatedly drawn attention to the issue of violence against women, including representational violence”.<sup>236</sup> Forse anche per questo vizio di forma del movimento, si è constatata la difficoltà di valutare la produzione orrorifica diversamente da quanto sembra mostrare in modo superficiale: l'interesse per violenza immotivata e pervasiva, spesso contro personaggi di sesso femminile. La presenza sullo schermo del corpo mutilato di donne, non sembra tuttavia autorizzare la critica a decostruire monoliticamente la soggettività femminile (in-screen/off-screen) in questi film<sup>237</sup>, trascurando in tal modo l'evidente mutamento dei ruoli, la dinamica fluttuante e contraddittoria peculiare nell'horror, come la complessità delle risposte del pubblico. Ancora Pinedo sottolinea che, “the horror film is a contradictory form that must be understood in all its complexity lest we misinterpret popular culture or underestimate its subversive potential”.<sup>238</sup> Il potenziale sovversivo della cultura popolare di cui il genere è portavoce<sup>239</sup>, dimostrerebbe da un lato (1) la capacità di rappresentare donne che reagiscono attivamente a un agente violento maschile, dall'altro (2) la possibilità di esibire donne violente portatrici di punti di vista autenticamente “aggressivi”. Una serie di film sembrano inverare questi assunti.

In primo luogo, la serie di donne che combatte e sopravvive ai killer – *Final Girl* o *Surviving Female* di sorta – mascolinizzata nella visione di Clover, risulterebbe invece protagonista autenticamente femminile, portatrice di uno

---

<sup>235</sup> Cfr. Berenstein, Rhona, *Attack of the Leading Ladies*, cit. che si riferisce al modello classico. Berenstein suggerisce la possibilità di una fluidità nei meccanismi identificativi, proponendo la definizione di una “spectatorship-as-drag” fluida e oscillante tra maschio e femmina. In particolare si veda il capitolo 2 “Spectatorship-as-a- Drag: Re-Dressing Classic Horror Cinema”, pp. 32–59.

<sup>236</sup> Pinedo, Isabel Cristina, *Recreational...*, cit., p. 71.

<sup>237</sup> Oltre alle letture già menzionate, si veda anche quella di James Twitchell, che esamina il genere horror secondo la bipolarità di uno sguardo maschile sadico e di uno femminile passivo. Twitchell, James B., *Dreadful Pleasures: An Anatomy of Modern Horror*, Oxford University Press, 1985.

<sup>238</sup> *Ibidem*.

<sup>239</sup> Su questo punto, si rimanda alla posizione di Tania Modleski, esposta nel paragrafo 3.2, capitolo 1 di questo studio. La contraddittorietà della posizione di Modleski sembra evidente nella misura in cui definisce il genere horror postmoderno nei termini di una critica alla cultura di massa di cui è portavoce, per poi limitarne il piacere al solo pubblico maschile. L'identificazione anti-narcisistica che la studiosa definisce sollecitata da testi simili, frammentari e privi di plot coerenti, permetterebbe a spettatori maschi di proiettare il loro piacere sulla sottomissione ostentata dei personaggi femminili, relegando a questi ultimi posizione masochistica e impossibilitata a qualsiasi sollievo.



sguardo e un'azione attiva<sup>240</sup> che di solito si configura superiore e vincente rispetto a quella del killer. La “mascolinizzazione” nella lettura di Clover, risulta riconducibile all'effettivo tentativo di sfaldare i confini di gender in questi film, sull'onda dell'immagine-cyborg nella lettura di Donna Haraway<sup>241</sup>, ma non di desautorare il soggetto femminile dal proprio potere scopico e di azione.

Modelli quali *Il silenzio degli innocenti* (The Silent of the Lambs, 1991, di Jonathan Demme)<sup>242</sup>, *Alien* (Id., 1979, di Ridley Scott)<sup>243</sup>, e gli stessi slasher sulla scia di *Halloween* o *Nightmare*, confermano questi assunti, mostrando giovani donne combattere contro uomini (o mostri virtuali) efferati, inverando sguardi e azioni sempre “soggettivati” e autonomi. Judith Halberstam conferma che:

The emergence within contemporary horror of a single female victim/protagonist, specifically a heroine who survives, replaces nineteenth-century Gothic fiction's series of almost indistinguishable female heroine/victims. This lone female figure forces horror to play in the key of gender in the contemporary horror film.<sup>244</sup>

Come nota Halberstam la riconfigurazione dei ruoli femminili, divenuti personaggi accentratori e indipendenti nella rappresentazione orrorifica, rientra nel carattere generale della produzione di sfaldare i confini di genere (maschile/femminile), confondendo le categorie socialmente accreditate. Questa peculiarità è ben identificata da Pinedo che scrive:

What makes gender trouble so suitable for the horror genre is its commitment to transgressing boundaries. Horror blurs boundaries and mixes social categories that are usually regarded as discrete, including masculinity and femininity. [...] the slasher film breaks down binary notions of gender narratively and stylistically. Narratively, women use

---

<sup>240</sup> È importante sottolineare che Clover riconosce lo sguardo attivo della Final Girl, e il suo operare in qualità di *soggetto*, invece che di oggetto passivo. La sua analisi, tuttavia, subisce inversione nel momento in cui attribuisce quello sguardo a un uomo (ovvero alle qualità maschili riconoscibili nel personaggio), ristabilendo in tal modo i termini della medesima lettura fuorviante ai danni della donna realizzata dalle analisi precedenti.

<sup>241</sup> Si rimanda al capitolo 1, paragrafo 7 di questo studio.

<sup>242</sup> I due seguiti del film *Hannibal* (Id., 2001, di Ridley Scott), *Red Dragon* (Id., 2004, di Brett Ratner), prequel dell'originale e remake di *Manhunter – Frammenti di un omicidio* (Manhunter, 1986, di Michael Mann), e *Hannibal Lecter – Le origini del male* (Hannibal Raising, 2007, di Peter Webber), che mostra le origini del killer antropofago.

<sup>243</sup> Modello attinente alla fantascienza, la nota serie di *Alien* possiede elementi variamente orrorifici, consentendo una menzione per la peculiare struttura centrata sulla stessa protagonista femminile. Ha generato numerosi sequel, in cui l'agente Ellen Ripley (Sigourney Weaver) è il flucro scopico e narrativo per il proseguimento della saga: *Aliens – Scontro finale* (Aliens, 1986, di James Cameron), *Alien³* (Alien³, 1992, di David Fincher) e *Alien: la clonazione* (Alien Resurrection, 1997, di Jean-Pierre Jeunet). Esiste poi un ultimo episodio *Alien vs. Predator* (Id., 2004, di Paul W. S. Anderson), in cui il personaggio di Ripley viene abbandonato per dare sfoggio allo spettacolare scontro tra le due entità inumane.

<sup>244</sup> Halberstam, Judith, *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*, Duke University Press, Durham 1995, p. 126.

violence against men effectively [...]. Stylistically, women exercise the controlling gaze; men function as objects of aggression. [...] By breaking down binary notions of gender, the horror genre opens up a space for feminist discourse and constructs a subject position for female viewers.<sup>245</sup>

La riconfigurazione del ruolo della donna, e del suo potere all'interno delle strutture diegetiche nel film horror contemporaneo, verrebbe a coincidere con la costruzione di una dimensione autenticamente soggettivata da spettatrice. In questo senso si potrebbe pensare al film horror postmoderno come a una struttura che viola narrativamente e stilisticamente i confini di gender, mostrando frequentemente donne per protagoniste.

Personaggi come Ripley in *Alien*, Stephanie in *The Stepfather*<sup>246</sup>, Nancy in *Nightmare* e Clarice Starling nel *Silenzio degli Innocenti*, inverano quanto sostenuto, stabilendo coordinate di potere e azione femminile in grado di combattere in modo paritario e, quasi sempre, vittorioso contro l'agente maschile, l'alieno, il patrigno, il mostro e il serial killer. Ancora Halberstam conferma queste premesse, osservando che il film di Demme,

[...] allows us the pleasure of many different identifications [...]. The woman detective, or female dick, alters traditional power relations and changes completely the usual trajectory of the horror narrative. So does Dr. Hannibal Lecter when he refuses to answer Starling's questions until she has answered his. His story requires her story and hers depends upon his. Each role in this narrative is now fraught with violence, with criminality, with textuality; no role is innocent, no mind is pure, no body impenetrable. Each role demands and produces a narrative, more texts about violence and evil and the terrifying realm of "the normal".<sup>247</sup>

Nel film entrambi i personaggi sono collocati su un asse paritario di azione e di sguardo, complementari persino nell'attribuzione timica. Starling infatti non può essere liquidata come eroina semplicemente positiva, condividendo col killer più di un semplice rapporto vittima-carnefice (come anche i seguiti confermano).

Su una posizione non lontana, può situarsi il personaggio di Rosemary nel film di Polanski. La sua ostentata innocenza, risulta ribaltata nella sequenza finale in cui dimostra di accettare la maternità mostruosa come proprio diritto. Anche in quel caso, nonostante l'indiscernibilità del mondo in cui deve interagire, Rosemary riesce a conquistare potere scopico e spazio d'azione confermando la propria totale indipendenza: in qualità di donna, infatti, decide di riappropriarsi di

---

<sup>245</sup> Pinedo, Isabel Cristina, *Recreational...*, cit., p. 84.

<sup>246</sup> Per una lettura del film in chiave femminista, cfr. Pinedo, I. C., "The Stepfather as Feminist Horror Film", in *Recreational...*, cit., pp. 87-95.

<sup>247</sup> Halberstam, J., *op. cit.*, p. 166.

suo figlio, diventa unico soggetto di se stessa – e non più oggetto della manipolazione del marito – mostrando finalmente consapevolezza del proprio ruolo di genitrice.<sup>248</sup>

Lo sguardo soggettivizzato dei personaggi femminili nel nuovo horror, può vedersi al tempo stesso incarnato da protagoniste impegnate a esercitare violenza in prima persona. Esempi concreti sono riscontrabili in un film come *The Baby* (Id., 1973, di Ted Post), noto cult movie statunitense dai toni particolarmente disturbanti. Criticato come risposta feroce all'ascesa del movimento femminista americano, il film sembra compiere piuttosto operazione unica nel trasformare il ruolo femminile in un occhio vigile correlato da un'azione incisiva e suggestivamente "aggressiva". Anne, giovane assistente sociale, riceve in incarico una famiglia a rischio in cui un uomo, ritardato mentalmente, è cresciuto come un neonato da un gruppo di donne insane. Lo status mentale di Baby, così chiamato dalla madre, sembrerebbe tuttavia determinato dal nucleo degenerato in cui è vissuto. Anne decide di salvarlo a tutti i costi, arrivando a uccidere tutta la sua famiglia, per poi condannarlo alla stessa condizione che si scoprirà anche quella del marito, ritardato in seguito a un incidente. Se da un lato i personaggi femminili mostrano ruoli di aggressione sadica verso l'incapacità delle loro controparti maschili, dall'altra il film evidenzia l'alterazione delle mappe di genere manipolando continuamente abitudini e tendenze sessuali di ciascuno dei protagonisti, finanche dell'unica donna rappresentata come "positiva".

Piuttosto che leggere il film come denuncia isterica dell'aggressività della donna, in linea probabilmente con una lettura femminista, sarebbe più proficuo considerarlo prova tangibile di una produzione che altera diegeticamente le classiche marche di gender, avvallando piuttosto una fluttuazione continua tra le sue etichette enunciative. L'horror postmoderno non odia le donne. Sfida piuttosto il taboo delle donne che compiono violenza, dà a personaggi femminili voci e sguardi mai ascoltati, manifestando i cambiamenti di una società globale in cui generi, abitudini sessuali e razze hanno, o tentano di avere, sempre meno importanza.

---

<sup>248</sup> Cfr. Virginia Wright Wexman, *The Trauma...*, cit., p. 32.

## CONCLUSIONI

### RIFLETTENDO SULLA *RI-CONVERGENZA* MEDIATICA

*... l'assurdità di parlare dello spazio come di un contenitore neutro non turberà mai una cultura che ha separato la sua consapevolezza visiva dagli altri sensi. Tuttavia... «nella concezione einsteiniana lo spazio non è più la scena sulla quale si rappresenta il dramma della fisica: esso stesso è uno degli attori; giacché la gravitazione, che è una proprietà fisica, è interamente controllata dalla curvatura, che è una proprietà geometrica dello spazio». Con questo riconoscimento dello spazio curvo nel 1905 la Galassia Gutenberg veniva ufficialmente dissolta... La scrittura aveva reso l'individuo un sistema chiuso, e creato uno iato tra l'apparenza e la realtà; a tutto ciò posero termine scoperte come quella del flusso di coscienza.*  
McLuhan, Mashall, *La galassia Gutenberg*

#### **Per un riesame complessivo.**

Lo studio qui proposto ha tentato di sistematizzare le *forme testuali* del cinema contemporaneo statunitense – definibile *postmoderno* – considerandone le analogie strutturali e cognitive con forme culturali dei nuovi media quali il *database* e lo *spazio navigabile*. Da una prospettiva bipolare rimediativa e cognitiva, si è considerato il fenomeno postmoderno nei termini di una riconfigurazione formale ed epistemica rispetto al sistema *moderno*. L'analisi del genere *horror* (1968-1998) ha permesso di mettere in luce le categorie emerse.

Il primo passo di questo studio ha visto l'isolamento di alcune *costanti culturali e morfologiche* del cambiamento, riscontrate in fenomeni trasversali (epistemici, socio-economici, mass-mediatici); l'*eccesso* è la morfologia che consente un tale passaggio, portando a *fluttuazione* il sistema culturale consolidato. I caratteri *moderni* di unitarietà del sapere, unidirezionalità della storia, incontrovertibilità della verità e ipertrofia della vista, risulterebbero condotti nel postmoderno a posizione "eccentrica" tramite le costanti di *convergenza* dei saperi, *frammentazione* della storia, *manipolazione* della verità, *immersione* poli-sensoriale. Tali fattori, applicabili anche a oggetti filmici, hanno definito le costanti del *film postmoderno* che, nel genere *horror*, sono state tradotte in termini di: "convergenza" tra cultura di massa e forma alta di critica all'ideologia dominante; "frammentazione" di forme testuali narrative in aggregazioni slegate da vincoli crono-causali analoghe al database e allo spazio navigabile; "manipolazione" della visione tramite soggettive bugiarde, oggettive eccedenti, interpellazioni manipolate; "immersione" dello spettatore in un *bagno* simulativo di sguardi e sonorità eccedenti.

Ma se la cultura di massa è stata più volte riconosciuta causa motrice nell'inversione al postmoderno, essa risulterebbe da un percorso convergente tra cinema e computer, permettendo di considerare i principi di "transcodifica"<sup>1</sup> e "rimediazione"<sup>2</sup> punti di partenza validi nell'analisi del cambiamento. Questa ragione ha consentito un approccio attento alle analogie tra forme aggregative del film e dei nuovi media, cogliendo in esse segni indicatori di cambiamenti più vasti.

La prospettiva utilizzata, interessata principalmente a film di fiction, si è confrontata con le definizioni di narrazione classica (Bordwell 1985) e livelli di causalità (Branigan 1992), constatando la possibilità di un'inversione di tendenza verso forme culturali non-narrative, prive di rappresentazione continua/coerente/causale e inclini alla più semplice aggregazione-dati e alla costruzione di universi navigabili. L'*eccesso*, menzionato a inizio capitolo come costante morfologica del postmoderno, ha reso conto dei coefficienti di *fluttuazione* e *perversione* dei canoni classici di costruzione testuale, fondati per il film di fiction proprio sulla modalità narrativa e causale. Rispetto a un sistema testuale convenzionale<sup>3</sup>, la tensione eccentrica diviene implicata nel film a un livello tripartito: di *forma* (strutture che soppiantano la narrazione cinematografica), *contenuto* (prevalenza di eccedenze semantiche, come violenza e sessualità), *fruizione* (tendenza a forme di consumo circolari, dalla parte dello spettatore).

Nello specifico del genere horror il paradigma eccedente ha intaccato l'oggetto della visione, per evolvere nel proprio superamento, secondo un modello definito di "iper-visione", oppure nel ripiegamento dispersivo "dentro" se stessa, secondo quanto è stato denominato "intra-visione".

L'analisi del film di genere – di cui sono stati esaminati casi esemplari a partire dal 1968 per circa un trentennio – ha dimostrato come i canoni stabiliti dalla produzione siano *fluttuati* tramite inversione delle strutture testuali, e come l'aggregazione spaziale – *casuale* e *lineare* del database, *labirintica* e *virtuale* dello spazio navigabile – sia stata progressivamente fondatrice del senso del film e delle variabili di tempo. Tale percorso avrebbe permesso una riflessione su cambiamenti più vasti, una serie di omologie culturali riscontrabili tra oggetti filmici e oggetti digitali, proporzionale al fenomeno postmoderno. La narrazione classicamente intesa, modellata su forme medialità precedenti, è stata modello di riferimento da superare per dimostrare tali presupposti.

Come osserva Edward Branigan, la *causalità* non sarebbe solo una modalità di aggregare delle tracce informative, ma verrebbe a configurarsi un processo essenziale alla base dei meccanismi generali di intelligibilità. Vale a dire, se il film narrativo ha avuto maggior diffusione di altri generi, ciò è avvenuto

---

<sup>1</sup> Manovich, Lev, *Il linguaggio...*, cit., pp. 67–71.

<sup>2</sup> Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation...*, cit.

<sup>3</sup> Cfr. Bordwell, David, *Narration...*, cit.

principalmente per via dell'immediatezza della sua comprensione, in termini di efficacia e verosimiglianza. Questo, in breve, accadrebbe poiché la realtà stessa sarebbe esperita in termini causali e in tal senso agevola un apprendimento più veloce per strutture omologhe a tali sistemi aggregativi. Seguendo quanto Branigan scrive:

If I were forced to use a single word to characterize a narrative organization of data, that word would be "causality". Creating time and space in a narrative is not as important as constructing a possible logic for the events that occur. Or, rather, time and place seem to be a prerequisite for our reasoning about causality and hence exist on a different level of generality than cause and effect. If I were allowed a second word as a qualification to my description of narrative it would be "efficacy". I believe that narrative comprehension is a way of recognizing the "causal efficacy" of an object. [...] In everyday life we make choices in light of the way, or ways, we believe the world may become. Narrative is one powerful framework that poses the connection of objects in time. It allows us to make cause and effect pairs, to connect pairs with other pairs, to construct a linked set of events. One of the purposes of a narrative is to demonstrate how certain effects that are desired may be achieved, how desire is linked to possibilities for being, how events may proceed. In this way, *narrative operates to draw the future into the present.*

Reasoning about cause and effect is inherent in our language and in the social consensus that produces language. Causality is not simply "out there", but a way of thinking, acting, and desiring.<sup>4</sup>

Il regime di causalità, secondo la lettura di Branigan, non rappresenta solo una forma testuale, aggregativa, informativa, ma è anche uno strumento cognitivo universale, un modo di vedere e "conoscere" il mondo. La narrazione classica, allora, intesa come aggregazione sufficiente e necessaria di cause ed effetti, contiene in sé la concezione di una storia che progredisce, di un futuro inscritto nel presente mediante desiderio e pianificazione razionale, evoluzione coerente e continua di una serie di eventi sempre motivati. Essa rappresenta la Storia così come viene intesa nella modernità. Come è stato osservato, molti teorici del postmoderno hanno definito la caduta di un simile concetto di Storia universale, progressista e unidirezionale, l'essenza ultima della dominante postmoderna, intesa nei termini di spazializzazione inglobante, presentificazione del tempo, moltiplicazione simultanea di direzioni, stimoli e discipline. Caduta della grande narrazione, e della Storia, si tramuta nella proliferazione di tante piccole storie, sempre meno motivate causalmente, aggregate mediante accumulo, collezione catalogale, o sovrapposizione di universi discontinui resi virtualmente percorribili. Lyotard era stato fra i primi a notare che nel postmoderno "la funzione narrativa

---

<sup>4</sup> Branigan, Edward, *Narrative Comprehension...*, cit., pp. 216–217, corsivi d'enfasi miei.

perde i suoi funtori, i grandi eroi, i grandi pericoli, i grandi peripli ed i grandi fini. Essa si disperde in una nebulosa di elementi linguistici narrativi, ma anche denotativi, prescrittivi, descrittivi, ecc., ognuno dei quali veicola delle valenze pragmatiche, sui generis.”<sup>5</sup> Il film di fiction non a caso mostra di eludere sempre più spesso i grandi sistemi narrativi per seguire “forme difformi”, strutturalmente e cognitivamente omologhe a quelle discontinue, frammentate e percorribili in modo a-causale di *database* e *spazio navigabile*, rappresentando risposta concreta a questa inversione.<sup>6</sup>

Forme culturali e sistemi simbolici astratti, paralleli e distinti dalla narrazione, database e spazio navigabile costituirebbero anche strumenti cognitivi universali, portavoci di una realtà configurata come aggregazione frammentaria di dati associati in una gerarchia logica ma slegati causalmente, e come sovrapposizione non gerarchica di tracce contigue e navigabili. In tal senso, si potrebbe pensare al primo come alla forma simbolica di ogni archivio della memoria, e al secondo, come alla forma astratta di ogni universo immaginario percorribile in modo circolare. Si tratterebbe, allora, di strutture che trascendono il

---

<sup>5</sup> Lyotard, J. F., *La condition...*, cit., p. 6.

<sup>6</sup> Ancora Branigan, approcciandosi, benchè superficialmente, alla definizione di caratteri postmoderni nell’aggregazione dei dati filmici, cita il caso di *Sans Soleil* (Id., 1982, di Chris Marker), in cui le regole convenzionali del documentario risultano ribaltate dalla fusione tra espedienti narrativi – di regola non utilizzati nel genere – e non-narrativi. Scrive infatti: “One could at this point mount an argument that *Sans Soleil* is better classified as an instance of post-modernism rather than travelogue. One could begin with a list of traits associated with a post-modern aesthetics: 1 lists of things and permutations, rather than a series of events in causal interaction which derive from an origin and move step by step toward a conclusion; 2 middles without explicit beginnings or ends; 3 inconclusiveness, indeterminacy; 4 surface, randomness, and possibility; 5 diversity and plurality without hierarchy; 6 fragmentation, dissonance, admixture, layering; 7 incongruity, rather than unity or purity; 8 multiple media, eclecticism, pastiche, intertextuality; 9 pop culture, stereotypes, cult of the everyday; 10 quotation, distance; 11 detachment, self-consciousness. It is possible to match many, perhaps all, of these general traits with effects produced in *Sans Soleil*. [...] The ordinary, however, is broken up in unexpected ways and rendered fragmentary. Sudden freeze frames, television images, still photographs, and flashcuts forward or backward in time are juxtaposed with hallucinatory long takes of repetitive action and imagery altered by a video synthesizer. The spectator is assailed by a multiplicity of techniques that interrupt and disconnect time, that give space and causality an unstable existence, and that seemingly reduce our experience of time to the mere duration of imagery on the screen. The simple presence of things seems to have triumphed over causality. [...] *Sans Soleil* is also balanced precariously between narrative and non-narrative. [...] On the other hand, the appearance of complex time schemes – beyond “before” and “after”, shall we say – is part of a post-modernist aesthetic which halts the careful ordering of a cause and effect chain in favor of pursuing multiple, perhaps infinite, sets of affinities among groups of objects. The result is neither catalogue, concordance, nor index, but rather something like a “hyperindex” of stories where one can begin with any “entry”, or item in a story, and discover not only references to particulars of the story but also references to additional “entries” that collect related sets of particulars from other stories. A “hyperindex” does not terminate with one or several particulars, but continues to disperse outward onto a network of other entries and cross-references offering an indefinite number of routes by which to trace the knowledge base. The relatively open, associational logic of such an arrangement of data produces an experience of time quite different from local, unidirectional cause and effect”. Branigan, E., *op. cit.*, pp. 208–209, 216. Branigan stesso suggerisce la dipendenza del suo concetto di “hyperindex”, aggregazione di dati incline all’estetica postmoderna, dall’operazione *ipertestuale* del computer, realizzando operazione non lontana da quanto si è tentato di dimostrare in questo studio.

computer o il cinema, ma presenti nel sistema generale della cultura e dei media, rese potenzialmente produttive a seconda della tecnologia che le utilizza. Rispetto alla narrazione classica, il cui correlato tecnologico era più verosimilmente la stampa, tali forme propongono una realtà che depone le armi della causalità, prediligono associazioni arbitrarie come il codice su cui è fondato il computer, spazializzano la storia e presentificano il tempo, parcellizzano e scindono, potenziano il soggetto, moltiplicano all'infinito le linee informative e navigabili senza necessità di un inizio e una fine. Il cinema, e ancor più i media digitali, riportano il codice culturale a sistemi discreti, randomizzati e multimediali rielaborando forme simboliche e cognitive analoghe. In tal senso, il generale concetto di rimediazione – processo continuo e reversibile di influenza “pan-mediativa” – risulterebbe proporzionale a questo movimento culturale che coinvolge da vicino le strutture e le forme degli oggetti filmici.

In quest'ottica, lo si è ripetuto più volte, postmoderno non rappresenta una rottura, bensì una fase eccentrica che pende dalla parte della fluttuazione di regimi mediali consolidati: più che brusche inversioni di rotta, si potrebbe pensare a “cicli” ed “ere culturali”, circuiti iterati in grado di ripetersi e amalgamarsi ai cambiamenti tecnici e sociali. Nella fase postmoderna, il codice culturale, spazializzante e discontinuo, rende il tempo diacronico della vecchia Storia una dimensione simultanea, randomizzata, oppure trasformata nel tempo delle storie, diverse ma contigue, oppure parallele. La dimensione dello spazio si configura variabile realmente imprescindibile nella nuova aggregazione informativa, e la vecchia modalità narrativa, modellata su forme mediali precedenti, risulta sempre più inefficiente in questo panorama. Le forme del database e dello spazio navigabile, inverando questi presupposti, potrebbero presentarsi fenomeni autenticamente postmoderni, come il cinema che ne riporta le configurazioni.

La proliferazione di ambienti interattivi digitali – si pensi al vasto mercato dei videogiochi – ha indotto la riflessione accademica a soffermarsi sulle modalità strutturali e cognitive di simili prodotti. Alla base della rappresentazione di un videogioco vi sarebbe un algoritmo, mediante il quale la “narrazione” superficiale si muove e progredisce. Ma si tratta di un'illusione narrativa. Le mosse, i movimenti, gli incontri, sono tutti calcolati, rispondono a regole e si evolvono in base a strutture non sempre causali, talvolta persino imprevedibili. Studi recenti definiscono questi sistemi delle simulazioni. Gonzalo Frasca, sulla scorta di studi precedenti,<sup>7</sup> sostiene ad esempio che “it is easier to try to apply narratology, which most researchers are already familiar with, than starting from scratch from a whole approach. [...] Video games imply an enormous paradigm shift for our culture because they represent the first complex simulational media for the

---

<sup>7</sup> Soprattutto quello di Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Johns Hopkins, Baltimore 1997.



masses”.<sup>8</sup> Come più volte è stato osservato<sup>9</sup>, la struttura non-narrativa e navigabile di videogiochi “cinematografici” come le trilogie alla *Die Hard*<sup>10</sup>, confermerebbe la sempre più frequente omologia tecnica e formale tra sistemi filmici e digitali.<sup>11</sup>

Modelli più evidenti di simili dinamiche provengono ancora dal horror di ultima generazione. Ispiratori del trend videoludico definito nel sotto-genere “survival horror”, alcuni fortunati esempi filmici hanno realizzato operazioni trans-mediali partendo da popolari ambienti interattivi. *Silent Hill* (Id., 2006, di Christophe Gans) e *Resident Evil* (Id., 2002, di Paul Anderson)<sup>12</sup> ne costituiscono prova concreta, realizzando modelli cinematografici nati da videogames “survival”. Il termine, secondo Jay McRoy, definisce una nicchia videoludica basata sulla presentazione cinematografica dei giochi e una riconfigurazione delle distinzioni negoziali tra giocatore e spettatore.<sup>13</sup> In questa prospettiva, il survival

---

<sup>8</sup> Frasca, Gonzalo, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”, in Wolf, Mark J. P., Perron, Bernard, (edited by), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York and London 2003, p. 224.

<sup>9</sup> Fra i primi contributi a riconoscere la possibilità di convergenza tra cinema e videogioco furono i francesi Le Diberder, Alain e Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéo*, Le Découverte/Essais, Paris 1993; e del solo Alain, “L’interactivité, une nouvelle frontière du cinema”, (Dossier: Numérique, Virtuel, Interactif. Demain le Cinéma), «Cahiers du Cinéma», 503 (June 1996), pp. 122–126. Matteo Bittanti conia il termine “cinema technoludico” per indicare un genere ibrido tra film e videogame, di cui *Matrix* rappresenta modello esemplare. Considerando il medium videoludico, come Gonzalo Frasca, un modello simulativo, Bittanti scrive: “Se è pur vero che cinema e videogame presentano affinità estetiche, non andrebbe dimenticato che il loro “codice genetico” è considerevolmente differente. Mentre il primo racconta delle storie, il secondo è uno spazio narrativo. Se il cinema è (prevalentemente) narrazione, il videogioco è (inter)azione. Detto altrimenti, un film è la rappresentazione di un’unica possibilità narrativa, mentre il videogame è la simulazione di innumerevoli possibilità d’azione, esplorazione, sperimentazione. Il cinema technoludico tenta di fondere queste due strategie discorsive, emulando, in forma metaforica, le peculiarità del videogame”. Bittanti, Matteo, “Benvenuti nel deserto del virtuale. The *Matrix* tra cinema e videogame”, in Pescatore, G., *Matrix...*, cit., p. 135. L’idea basilare è quella di una sorta di rimediazione tra il film e il medium videoludico, esaminando le eventuali omologie a livello di estetica, produzione e fruizione. Sullo stesso argomento, applicato alla struttura testuale de *Il quinto elemento* (Le cinquième élément, 1997, di Luc Besson), si rimanda allo studio di Elsaesser, T., Buckland, W., “S/Z, the ‘readerly’ film, and video game logic (*The Fifth Element*)”, in Id., *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Oxford University Press, London: Arnold, New York 2002, pp. 146–167.

<sup>10</sup> *Die Hard Trilogy* (Probe/Fox Interactive, 1996), seguito da *Die Hard Trilogy 2* (n-Space/Fox Interactive, 2000), entrambi per la piattaforma Playstation.

<sup>11</sup> Cfr. King, Geoff, “Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame”, in King, Geoff & Krzwinska, Tanya (ed. by), *Screenplay. Cinema/Videogames/Interfaces*, Wallflower Press, London & New York 2002, pp. 50–65; e Liang Tong Wee & Cheng Chye Tan Marcus, “Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games”, in Ivi, pp. 98–109; .

<sup>12</sup> Il film ha avuto due seguiti, il primo *Resident Evil: Apocalypse* (Id., 2004, di Alexander Witt), e l’ultimo *Resident Evil: Extinction* (Id., 2007, di Russell Mulcahy).

<sup>13</sup> Tentando di definire il genere Survival Horror, Jay McRoy scrive: “among the various games at the epicenter of this recent legal debate was *Resident Evil*, a Survival Horror video game that, like other representatives of the Survival Horror genre, and, indeed, many Role Playing Games in general, contains not only a discernable plot (like many forms of fiction), but depends upon a player’s intellectual engagement with a navigation through said plot in order for him/her to successfully complete, or “beat”, the game. Of course, endeavoring to define the parameters of the Survival Horror video game genre (or any genre for that matter) contains its own perils. However, given its relatively recent origins, one can distinguish certain “key” features that differentiate it from other, at times apparently similar, video game genres. For example, as the term “Survival

concretizzerebbe la supposta ibridità cross-over tra prodotti mediali convergenti, in qualità di piattaforma incrociata tra tecnologie digitali e strumenti formali del film.

Of all of the video game genres, "Survival Horror", with its cinematic presentation and consistent blurring of the already negotiable distinction between player and spectator, provides a most valuable model for discussing how many video games position players/spectators as participants in the creation/reification of cultural norms, while also providing them with potential avenues for imagining social resistance.<sup>14</sup>

Le sequenze animate (cinematics) presenti in questi prodotti, così come l'uso della prospettiva in terza persona (high-angle long shot), intensificherebbe la sensazione di vulnerabilità, isolamento e shock dei videogiocatori, accomunando la loro posizione a quella di comuni spettatori di film horror.<sup>15</sup>

Se per Henri Jenkins convergenza culturale<sup>16</sup> e narrazione trans-mediale<sup>17</sup> costituiscono prospettive concrete nel panorama tecnologico contemporaneo, tutto

---

horror" implies, the premise and storyline of these games revolve around horror-related themes and tropes. Indeed, games designers consciously create these virtual worlds in an attempt to echo the experience of watching a horror film. Unlike so-called "First-Person Shooter" games like *Castle Wolfenstein*, *Doom*, the *House of the Dead* series, and *Clive Barker's Undying*, which also have plots drawn from nightmarish conceits, events in "Survival Horror" video games are "viewed" primarily from a third-person perspective framed in high-angle long shots intended to intensify the sensation of vulnerability, isolation, and, in certain "key" moments, shock. Also in keeping with the desire to foreground a frightening atmosphere in an explicitly cinematic fashion, game designers illuminate the game's action through the application of low-key lighting that capitalizes upon shadow and perpetuates a tone of menacing gloom. Only rarely does the player "see" through the eyes of the central protagonist, and these moments are generally reserved for important "plot points", such as the revelation of clues and details that lead directly to a furthering of the game's overarching narrative". McRoy, Jay, "The Horror is Alive: Immersion, Spectatorship and the Cinematics of Fear in the Survival Horror Genre", «Reconstruction 6.1», (Winter 2006). Cfr.: <<http://reconstruction.eserver.org/061/mcroy.shtml>>. Il genere "survival" è definito nei termini di una rielaborazione di temi e tropi orrorifici, e una tipologia di gioco "in terza persona" che consente al videogiatore di provare più vulnerabilità come nella visione di un film dell'orrore. Sarebbe uno dei genere "più cinematografici" delle categorie dei giochi per computer.

<sup>14</sup> Ancora McRoy: "The feature that most separates Survival Horror video gaming experience from other, similar genres, however, is the methodical, and exceedingly cinematic, development of dramatic tension. Thus, [...] Survival Horror video games differ significantly in their application of "realistic" physics and lighting effects to evoke a progressively disturbing tone. Atmosphere is privileged over action [...]. Unlike many first person shooters, players are often best served avoiding confrontations or "running away", a gesture that further heightens dramatic tensions informed by cinematic motifs". Ibidem.

<sup>15</sup> Si veda in proposito anche la posizione di Tanya Krzywinska, in "Hands -on Horror", in King, G. & Krzywinska, T., *op. cit.*, pp. 206-223.

<sup>16</sup> Con il termine "convergenza" Henri Jenkins intende il fenomeno d'intersezione fra contenuti di diverse piattaforme mediatiche, vecchie e nuove. Un tale processo, non limitato alla tecnologia, interviene piuttosto a livello di consumo e di rapporti tra utenti: "La convergenza tra media è molto di più che un semplice cambiamento tecnologico, alterando invece i rapporti tra i pubblici, i generi, i mercati, le imprese e le tecnologie esistenti. Essa cambia le logiche d'azione dei media insieme a quelle che guidano il consumo di informazione e di intrattenimento dei pubblici. Mettiamocelo in testa: la convergenza è un processo, non un punto d'arrivo. Non ci sarà un'unica

questo fluttuare di contenuti e supporti non può che rendere auspicabile l'ipotesi che forme strutturali e cognitive omologhe plasmino da un medium all'altro nuovi assetti culturali. Nel sistema del postmoderno lo spazio è ancora dimensione centrale, ma non più continuo, progressivo e lineare, bensì frammentato, simultaneo e curvo, là dove cinema e computer, sistemi mediali contigui, avrebbero rappresentato codici indispensabili nel realizzare una simile riconfigurazione.

---

scatola nera che controllerà il flusso mediatico nelle nostre case. [...] La convergenza non è qualcosa che accadrà un giorno, quando avremo più banda larga o quando capiremo correttamente la configurazione degli strumenti. Che siamo pronti o no, stiamo già vivendo in una cultura della convergenza.” Jenkins, Henry, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007, p. XXXIX.

<sup>17</sup> Jenkins descrive ciò che definisce “narrazione transmediale” sul modello di *Matrix*, nei termini di “una storia raccontata su diversi media, per la quale ogni singolo testo offre un contributo distinto e importante all'intero complesso narrativo. Nel modello ideale di narrazione transmediale, ciascun medium coinvolto è chiamato in causa per quello che sa fare meglio – cosicché una storia può essere raccontata da un film e in seguito diffusa da televisione, libri e fumetti; il suo mondo potrebbe essere esplorato attraverso un gioco o esperito come attrazione in un parco-divertimenti. Ogni accesso al *franchise* deve essere autonomo in modo tale che la visione del film non sia propedeutica al gioco o viceversa. Ogni singolo prodotto diviene così una porta d'ingresso al *franchise* nel suo complesso. La transmedialità comporta una profondità nell'esperienza di fruizione che aumenta la motivazione al consumo.” Ivi, p. 84.

## BIBLIOGRAFIA

### POSTMODERNO e QUESTIONI GENERALI

Augé, Marc, *L'Impossible voyage. Le tourisme e ses images*, Payot & Rivages, 1997 ; trad. it. *Disneyland e altri non-luoghi*, Bollati Boringhieri, Torino 1999.

Augé, Marc, *Non-lieux: introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Editions du Seuil, Paris, 1992; trad. it. *Nonluoghi: introduzione a una antropologia della surmodernità*, (trad. di Dominique Rolland), Elèuthera, Milano 1993.

Barthes, Roland, "La mort de l'auteur" (1968), in, *Le bruissement de la langue*, Seuil, Paris 1984; trad. it. "La morte dell'autore", in, *Il brusio della lingua: saggi critici 4*, trad. di Bruno Bellotto, Einaudi, Torino 1988.

Barthes, Roland, "La mort de l'auteur" (1968), in, *Le bruissement de la langue*, Seuil, Paris 1984; trad. it. "La morte dell'autore", in, *Il brusio della lingua: saggi critici 4*, trad. di Bruno Bellotto, Einaudi, Torino 1988, pp. 51 e 54.

Barthes, Roland, *Le plaisir du text*, Seuil, Paris 1973; trad. it. *Il piacere del testo*, (trad. di Lidia Lonzi), Einaudi, Torino 1975.

Baudelaire, Charles, *I fiori del male*, (intr. di Giovanni Macchia), Garzanti, Milano 1980.

Baudrillard, J., "De la Seduction", Galilée, Paris 1979; trad. it., "Della seduzione", Cappelli, Bologna 1980, pp. 217–230; ora in, Id., *Il sogno della merce*, Lupetti & Co, Milano 1987, pp. 65–73.

Baudrillard, J., "L'effet Beaubourg, Implosion e dissuasion" [1977]; trad. it. "L'effetto Beaubourg. Implosione e dissuasione", in, *Simulacri e impostura. Bestie, Beauborg, Apparenze e altri oggetti*, (trad. di Pina Lalli), Cappelli, Bologna 1980, pp. 14 – 31.

Baudrillard, J., "L'horizont sacré des apparences" [1980]; trad. it. "L'orizzonte sacro delle apparenze. Seduzione e impostura", in, *Simulacri e impostura. Bestie, Beauborg, Apparenze e altri oggetti*, (trad. di Pina Lalli), Cappelli, Bologna 1980, pp. 32– 44.

Baudrillard, J., "Oscenità della comunicazione", «Alfabeta», n. 40, Settembre 1982, p. 9, ora in, Id., *Il sogno della merce*, Lupetti & Co, Milano 1987, pp. 39– 42.

Baudrillard, J., "La précession des simulacres" [1978]; trad. it. "La precessione dei simulacri", in, *Simulacri e impostura. Bestie, Beauborg, Apparenze e altri oggetti*, (trad. di Pina Lalli), Cappelli, Bologna 1980, pp. 45 – 95.

- Baudrillard, Jean, "L'histoire, un scenario rétro" [1980]; trad. it. "La storia: uno scenario rétro", in Id., *Simulacri e impostura. Bestie, Beauborg, Apparenze e altri oggetti*, (trad. di Pina Lalli), Cappelli, Bologna 1980, pp. 7–13.
- Baudrillard, Jean, *Amerique*, Grasset & Fasquelle, 1986; trad. it. *America*, Milano, SE, 1986.
- Baudrillard, Jean, *Il sogno della merce*, Lupetti & Co., Milano 1987.
- Baudrillard, Jean, *L'Échange symbolique et la mort*, Éditions Gallimard, Paris 1976; trad. it., *Lo scambio simbolico e la morte* [1979], Feltrinelli, Milano 1992.
- Baudrillard, Jean, *Simulacri e impostura*, Cappelli, Bologna 1980.
- Bauman, Zygmunt, *Il disagio della postmodernità*, Bruno Mondadori, Milano 2002.
- Bauman, Zygmunt, *Liquid Modernity*, Blackwell, Cambridge, Polity, Oxford, Malden 2000; trad. it., *Modernità liquida*, GLF Editori Laterza, Roma, Bari 2002.
- Bauman, Zygmunt, *Ponowoczesność Jakoźródło cierpień*, Zygmunt Bauman & Wydawnictwo Sic., Warsaw 2000; trad. it. *Il disagio della postmodernità*, trad. di Vera Verdiani, Bruno Mondadori, Milano 2002.
- Bazin, André, *Qu'est ce que le cinéma? Ontologie et language*, Éditions du Cerf, Paris 1958 ; trad. it. parz. *Che cos'è il cinema?*, Garzanti, Milano 1973.
- Bell, Daniel, *The Cultural Contradictions of Capitalism*, Heinemann, London 1976; trad. it. Bell, Daniel, Boudon, Raymon, *Le contraddizioni culturali del capitalismo: un magistrale dialogo sui fondamenti e sul futuro della democrazia politica nella società contemporanea*, Centro di ricerca e documentazione Einaudi, Torino 1978.
- Benjamin, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* [1936], in Id., *Schriften*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1955; trad. it. *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 1966.
- Berger, René, *Télévision. Le nouveau Golem*, Iderive, Lausanne 1981; trad. it. *Il nuovo Golem: televisione e media tra simulacri e simulazione*, R. Cortina Editore, Milano 1992.
- Boorstin, Daniel J., *The Image*, Atheneum, New York 1962
- Boyer, Robert, *La théorie de la régulation: une analyse critique*, La Découverte, Paris 1986; trad. it. *Fordismo e postfordismo: il pensiero regolazionista*, (trad. di Stefano Lucarelli), Egea Università Bocconi, Milano 2007
- Calabrese, Omar, *Caos e bellezza: immagini del neobarocco*, Domus Academy, Milano 1991.
- Calabrese, Omar, *L'età neobarocca*, Editori La Terza, Bari 1987.
- Carravetta, Peter, Spedicato, Paolo (a cura di), *Postmoderno e letteratura: percorsi e visioni della critica in America*, Bompiani, Milano 1984.
- Casetti, Francesco, *Dentro lo sguardo. Il film e il suo spettatore* [1986], Bompiani, Milano 2001.
- Ceserani, Remo, *Raccontare il postmoderno*, Bollati Boringhieri, Torino 1997.

- Chiurazzi, Gaetano, *Il postmoderno. Il pensiero nella società della comunicazione*, Paravia, Torino 1999.
- Colesanti, Massimo, “Il «Parnasse» e Baudelaire”, in, Macchia, Giovanni, Colesanti, Massimo, Guaraldo, Enrico, Marchi, Giovanni, Rubino, Gianfranco, Violato, Gabriella, *La letteratura francese. Dal Romanticismo al Simbolismo*, Rizzoli, Milano 1992, pp. 82–122.
- Colesanti, Massimo, “Le nuove dimensioni della poesia”, in, Macchia, Giovanni, Colesanti, Massimo, Guaraldo, Enrico, Marchi, Giovanni, Rubino, Gianfranco, Violato, Gabriella, *La letteratura francese. Dal Romanticismo al Simbolismo*, Rizzoli, Milano 1992, pp. 240–353.
- Colombo, Fausto, *Ombre sintetiche*, Liguori Editore, Napoli 1990.
- De Bernardi, Alberto, Flores, Marcello, *Il Sessantotto*, Il Mulino, Bologna 1998
- de Saussure, Ferdinand, *Cours de linguistique générale*, (publié par Charles Bally et Albert Sechehaye avec la collaboration de Albert Riedlinger), Payot, Lausanne, Paris 1916; trad. it. *Corso di linguistica generale*, Laterza, Bari 1967.
- Deleuze, Gilles, *Différence et répétition*, Paris, P. U. F., 1968; trad. it. *Differenza e ripetizione*, (trad. di Giuseppe Guglielmi), Il Mulino, Bologna 1971.
- Derrida Jacques, *La voix et le phénomène: introduction au problème du signe dans la phénoménologie de Husserl*, Presses Universitaires de France, Paris 1972; trad. it. *La voce e il fenomeno*, Jaca Book, Milano 1968.
- Derrida, J., *Positions*, Minuit, Paris 1972; trad. it. *Posizioni*, (trad. di M. Chiappini e G. Sertoli), Bertani, Verona 1975.
- Derrida, Jacques, *De la grammatologie*, Les Editions de minuit, Paris 1967; trad. it. *Della grammatologia*, Jaca Book, Milano 1968.
- Derrida, Jacques, *L'écriture et la différence*, Éditions du Seuil, Paris 1967; trad. it. *La scrittura e la differenza*, Einaudi, Torino 1971;
- Derrida, Jacques, *L'écriture et la différence*, Seuil, Paris 1967; trad. it. *La scrittura e la differenza*, Einaudi, Torino 1971.
- Derrida, Jacques, *La dissemination*, Editions du seuil, Paris 1972; trad. it. *La disseminazione*, (a cura di Silvano Petrosino), Jaca book, Milano 1989.
- Derrida, Jacques, *Mémoires – pour Paul de Man*, Éditions Galilée, Paris 1988; trad. it., *Memorie per Paul de Man: saggio sull'autobiografia*, (a cura di Petrosino, Silvano, trad. di Giovanna Borradori e Enzo Costa), Jaca book, Milano 1995.
- Eco, Umberto, *Trattato di semiotica generale*, Bompiani, Milano 1975.
- Featherstone, Mike, Burrows, Roger, a cura di, *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk*, Sage, London 1995; trad. it. *Tecnologia e cultura virtuale. Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk*, Franco Angeli, Milano 1999.
- Featherstone, Mike, *Consumer Culture and Postmodernism*, Sage, London 1990; trad. it. *Cultura del consumo e postmodernismo*, Seam, Roma 1994.

- Ferraris, M., *La svolta testuale. Il decostruzionismo in Derrida, Lyotard, gli «Yale Critics»*, Clueb, Pavia 1984.
- Ferraro, Angela, Montagano, Gabriele (a cura di), *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Costa & Nolan, Genova 1994.
- Focillon, Henri, *La vie des formes*, Flammarion, Paris 1934; trad. it. *La vita delle forme*, Einaudi, Torino 1987.
- Ford, Henry, *Edison as I know him*, Cosmopolitan Book Corp., New York 1930; trad. it. *Il mio amico Edison*, Bollati Boringhieri, Torino 1992.
- Foucault, Michel, “Qu'est-ce qu'un auteur” [1969], in *Dits et écrits: 1954–1988*, Gallimard, Paris 1994; trad. it. “Che cos'è un autore?”, in Id., *Scritti letterari*, (a cura di Cesare Milanese), Feltrinelli, Milano 1971, pp. 1–21.
- Foucault, Michel, *Les mots et les choses. Une archéologie des sciences humaines*, Éditions Gallimard, Paris 1966; trad. it. *Le parole e le cose. Un'archeologia delle scienze umane*, Rizzoli, Milano 1967.
- Fukuyama, Francis, *By way of an Introduction in The End of History and the Last Man*, The Free Press, New York 1992; trad. it. *A titolo di introduzione in La fine della Storia o l'ultimo uomo*, Rizzoli, Milano 1992.
- Fukuyama, Francis, *The End of History and the Last Man*, The Free Press, New York 1992; trad. it. *La fine della Storia o l'Ultimo Uomo*, Rizzoli, Milano 1992
- Fukuyama, Francis, *The Great Disruption: Human Nature and the Reconstruction of Social Order*, Free Press, New York 1999; trad. it. *La grande distruzione: la natura umana e la ricostruzione di un nuovo ordine sociale*, (trad. di Stefania Garavana), Baldini & Castoldi, Milano 1999.
- Genette Gérard, *Palimpsestes*, Seuil, Paris 1982; trad. it. *Palinsesti: la letteratura al secondo grado*, Einaudi, Torino 1997.
- Genette, Gérard, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972; trad. it. *Figure III. Discorso e racconto*, Einaudi, Torino 1986.
- Gitlin, Todd, “L'America che sognava la pace e i nuovi diritti”, «La Repubblica», Numero 27, Anno 33, (venerdì 1 febbraio 2008), p. 34.
- Habermas, Jurgen, “Modernity – an Incomplete Project”, in Foster, Hal (ed. by), *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Port Townsend Bay Press, Washington 1983, pp. 3–15.
- Habermas, Jurgen, *Der philosophische Diskurs der Moderne. Zwölf Vorlesungen*, Suhrkamp, Frankfurt, 1985; trad. it. *Il discorso filosofico della modernità*, (trad. di Emilio ed Elena Agazzi), Laterza, Roma-Bari 1987
- Habermas, Jürgen, *Theorie des kommunikativen Handels*, Suhrkamp, Frankfurt a. M. 1984; trad. it. *Teoria dell'agire comunicativo*, (trad. di P. Rinaudo, a cura di G. E. Rusconi), Il Mulino, Bologna 1986 (2 voll.).
- Harvey, David, *The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change*, Blackwell, Oxford 1990; trad. it. *La crisi della modernità. Alle origini dei mutamenti culturali*, Il Saggiatore, Milano 1997.

- Heidegger, Martin, *Sein und Zeit*, Niemeyer, Tübingen, 1927; trad. it. *Essere e tempo*, (trad. di Pietro Chiodi), Bocca, Milano, Roma 1953.
- Jameson, Fredric, "Postmodernism and Consumer Society", in Foster, Hal (ed. by), *The Anti-aesthetic: Essays on Postmodern Culture*, Bay Press, Port Townsend (Washington) 1983, pp.
- Jameson, Fredric, *Postmodernism or the Cultural Logic of the Late Capitalism*, Duke University Press, Durham 1991; trad. it. *Postmodernismo, ovvero La logica culturale del tardo capitalismo* (trad. di Massimiliano Manganeli), Fazi, Roma 2007
- Jameson, Fredric, *Postmodernism, or the Cultural Logic of the Late Capitalism*, in "New Left Review", n. 146, 1984, pp. 59-92; trad. it., *Il postmoderno o la logica culturale del tardo capitalismo*, Garzanti, Milano 1989.
- Jencks, Charles, *The Language of Post-Modern Architecture*, Academy, London 1977.
- Johnson, Philip, *Writings*, Oxford University Press, Oxford 1979; trad. it., *Verso il postmoderno. Genesi di una deregulation creativa*, Costa & Nolan, Genova 1985.
- Köhler, Michael, "Postmodernismus": Ein begriffsgeschichtlicher Überblick, "Amerikastudien/American Studies", 22, 1977; trad.it. "«Postmodernismo»: un panorama storico-concettuale", in Carravetta, Peter, Spedicato, Paolo (a cura di), *Postmoderno e letteratura. Percorsi e visioni della critica in America*, Bompiani, Milano 1984, pp. 109–122.
- Kolker, Philip Robert, *The Altering Eye: Contemporary International Cinema*, Oxford University Press, Oxford 1983.
- Kumar, Krishan, *From Post-Industrial to Post-Modern Society. New Theories of the Contemporary World*, 1995; trad. it. *Le nuove teorie del mondo contemporaneo. Dalla società post-industriale alla società post-moderna*, Einaudi, Torino 2000.
- Kurlansky, Mark, *1968. The Year that Rocked the World*, Ballantine, New York 2004; trad. it. *1968. L'anno che ha fatto saltare il mondo*, Mondadori, Milano 2004
- Lash, Scott, *Sociology of Postmodernism*, Routledge, London 1990; trad. it. *Modernismo e postmodernismo. I mutamenti culturali delle società complesse*, Armando Editore, Roma 2000.
- Lévy, Pierre, *L'intelligence collective*, Éditions la Découverte, Paris 1994; trad. it., *L'intelligenza collettiva*, Feltrinelli, Milano 1996.
- Lévy, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel?*, Éditions La Découverte, Paris 1995; trad. it., *Il virtuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1997.
- Livraghi, Enrico (a cura di), *La carne e il metallo. Visioni, storie, pensiero del cybermondo*, Editrice Il Castoro, Milano 1999.
- Liotard, Jean-François, *La condition postmoderne*, Éditions de Minuit, Paris 1979; trad. it., *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli, Milano 1981.



- Maldonado, Tomàs, *Il futuro della modernità*, Feltrinelli, Milano 1987.
- Maldonado, Tomàs, *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milano 1993.
- Mcluhan, Marshall, Powers, Bruce R., *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21<sup>st</sup> Century*, Oxford University Press, New York 1989; trad. it. *Il villaggio globale: XXI secolo: trasformazioni nella vita e nei media*, SugarCo, Milano 1992
- Mcluhan, Marshall, *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press 1962; trad. it. *La galassia Gutenberg: nascita dell'uomo tipografico*, Armando Editore, Roma 1976.
- Mcluhan, Marshall, *Understanding Media: the Extensions of Man*, Routledge & K. Paul, London 1964; trad. it. *Gli strumenti del comunicare*, Il saggiaiore, Milano 1995.
- Meyrowitz, Joshua, *No sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, New York, Oxford University Press, 1985; trad. it. *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna 1993.
- Ortoleva, Peppino, *Saggio sui movimenti del 1968 in Europa e in America*, Editori riuniti, Roma 1988.
- Paolucci, Gabriella, *Tempi postmoderni: per una sociologia del tempo nelle società industriali avanzate*, Franco Angeli, Milano 1993.
- Perniola, Mario, *La società dei simulacri*, Cappelli, Bologna 1983.
- Petronio, Giuseppe, Spanu, Massimiliano, a cura di, *Postmoderno?*, Gamberetti, Roma 1999.
- Polacco, M., *L'intertestualità*, Laterza, Roma-Bari 1998.
- Rose, Margaret A., *The Postmodern and the Postindustrial. A Critical Analysis*, Cambridge University Press, Cambridge 1991.
- Vattimo, Gianni, *La fine della modernità*, Garzanti, Milano 1985.
- Vattimo, Gianni, *La fine della modernità. Nichilismo ed ermeneutica nella cultura postmoderna* [1985], Garzanti, Milano 1998.
- Vattimo, Gianni, *La società trasparente*, Garzanti, Milano 1989.
- Vattimo, Gianni, Rovatti, Pier Aldo, a cura di, *Il pensiero debole*, Feltrinelli, Milano 1983.
- Wallace, Ruth A., Wolf, Alison, *Contemporary Sociological Theory: Continuing the Classical Tradition*, Hemel Hempstead: Prentice hall international, 1984; trad. it. *La teoria sociologica contemporanea* [1985], Il Mulino, Bologna 2000.
- Wölfflin, Heinrich, *Kunstgeschichtliche Grundbegriffe*, München 1915; trad. it. *Concetti fondamentali della storia dell'arte*, Longanesi, Milano 1953.

## POSTMODERNO e FILM (questioni teoriche)

- Altman, Rick, *Film/Genre*, BFI, London 1999; trad. it. *Film/Genere*, Vita & Pensiero, Milano 2004.
- Aprà, Adriano, Ungari, Enzo, *Il cinema di Andy Warhol*, Arcana, Roma 1978.
- Barbaro, Umberto, *Il cinema tedesco*, Editori Riuniti, Roma 1973.
- Barilli, Renato, *Scienza della cultura e fenomenologia degli stili* [1982], Il Mulino, Bologna 1997, pp. 136–141.
- Beaty, Bart, *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture*, University Press of Mississippi, Jackson 2005.
- Bertrand, Denis, *Précis de sémiotique littéraire*, Édition Nathan HER, Paris 2000; trad. it. *Basi di semiotica letteraria*, (a cura di Gianfranco Marrone e Antonio Perri), Meltemi Editore, Roma 2002.
- Bettetini, Gianfranco, *Tempo del senso. La logica temporale dei testi audiovisivi*, Bompiani, Milano 1972.
- Brunetta, Gian Piero, *Il viaggio dell'icononauta: dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière*, Venezia, Marsilio, 1997
- Bruno, Marcello Walter, *Neotelevisione: dalle comunicazioni di massa alla massa di comunicazioni*, Soveria Mannelli, Rubettino 1994.
- Bruno, Marcello Walter, *Sguardi inquieti*, Barbieri, Manduria 2003.
- Buccheri, Vincenzo, *Sguardi sul postmoderno. Il cinema contemporaneo: questioni, scenari, letture*, ISU Università Cattolica, Milano 2000.
- Canova, Gianni, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Bompiani, Milano 2000.
- Cantor, P. A., *Gilligan Unbound: Popular Culture in the Age of Globalization*, Lanham: Rowman & Littlefield, New York-Oxford 2001.
- Carluccio, Giulia, *Cinema e racconto. Lo spazio e il tempo*, Loescher, Torino 1988.
- Casetti, Francesco, *Teorie del cinema dal dopoguerra ad oggi*, Espresso, Milano 1978.
- Charney, Leo, Schwartz, Vanessa R., *Cinema and the Invention of Modern Lyfe*, University of California Press, Berkeley 1995.
- Chatman, Seymour, *Story and Discourse*, Cornell University, Ithaca-London 1978; trad. it., *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Pratiche, Parma 1981.
- Corsini, Gianfranco, “Dagli anni ‘60 agli anni ‘70”, in, *Hollywood 1969–1979. Cinema, cultura, società*, (a cura dell’Ufficio documentazione), Marsilio Editore, Venezia 1979
- Daney, Serge, *L'Exercice a été profitable Monsieur*, P.O.L., Paris 1993; trad. it. *Il cinema, e oltre. Diari 1988-1991*, Il Castoro, Milano 1997.

- Daney, Serge, *L'Exercice a été profitable Monsieur*, P.O.L., Paris 1994; trad. it. *Lo sguardo ostinato. Riflessioni di un cinefilo*, Editrice Il Castoro, Milano 1995.
- De Gaetano, Roberto, *Passaggi. Figure del tempo nel cinema contemporaneo*, Bulzoni, Roma 1996.
- De Vincenti, Giorgio, *Il concetto di modernità nel cinema*, Pratiche, Parma 1993.
- Degli Esposti, Cristina, (ed. by), *Postmodernism in the Cinema*, Berghahn Books, New York, Oxford 1998.
- Denzin, Norman, *Images of Postmodern Society: Social Theory and Contemporary Cinema*, New Delhi Sage, London, Newbury Park 1991.
- Dixon, Wheeler Winston, *It looks at you: the returned gaze of cinema*, Albany-State University of New York 1995.
- Elsaesser, Thomas, Buckland, Warren, *Studying Contemporary American Film: a Guide to Movie Analysis*, London : Arnold ; New York : Oxford University Press, 2002.
- Friedberg, Anne, *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft*, Mit Press, 2006.
- Friedberg, Anne, *Window Shopping. Cinema and the Postmodern*, University of California, Berkeley-Los Angeles 1993.
- Genette, Gerard, *Introduction à l'architexte*, Éditions du Seuil, Paris 1979 ; trad. it. *Introduzione all'architesto*, Pratiche, Parma 1991
- Grant, Barry Keith (ed. by), *Film Genre Reader II*, University of Texas Press, Austin 1997.
- Grassi, Carlo, a cura di, *Tempo e spazio nel cinema*, Bulzoni, Roma 1987.
- Jameson, Fredric, *Signatures of the visible*, Routledge, New York 1990; trad. it. *Firme del visibile: Hitchcock, Kubrick, Antonioni*, (a cura di Gabriele Pedullà), Roma, Donzelli, 2003
- Jameson, Fredric, *The Geopolitical Aesthetic: Cinema and Space in the World System*, Indiana University Press, Bloomington, Indianapolis; London: BFI 1995.
- Jullier, Laurent, *L'écran post-moderne. Un cinéma de l'allusion e du feu d'artifice*, L'Harmattan, Paris 1997; trad. it. *Il cinema postmoderno*, Edizioni Kaplan, Torino 2006.
- Kaminsky, Stuart M., *American Film Genres*, 1985; trad. it. *Generi cinematografici americani*, Pratiche Editrice, Parma 1994;
- La Polla Franco, *Il nuovo cinema americano 1967-1975*, Nuova ed., Lindau, Torino 1996
- La Polla, Franco (a cura di), *Poetiche del cinema hollywoodiano contemporaneo*, Lindau, Torino 1997.
- La Polla, Franco (a cura di), *The Body vanishes: la crisi dell'identità e del soggetto nel cinema americano contemporaneo*, Lindau, Torino 2000.
- La Polla, Franco, *L'età dell'occhio. Il cinema e la cultura americana*, Lindau, Torino 1999.
- McRobbie, Angela, *Postmodernism and Popular Culture*, Routledge, London, New York 1994.

- Montani, Pietro, *L'immaginazione narrativa. Il racconto del cinema ontre i confini dello spazio letterario*, Guerrini e Associati, Milano 1999.
- Nazzaro, Giona A., *Action: forme di un transgenere cinematografico*, Le Mani, Recco 2000.
- Neale, Steve, Smith, Murray (a cura di), *Contemporary Hollywood Cinema*, Routledge, London-New York 1998.
- Negri, Alberto, *Ludici disincanti: forme e strategie del cinema postmoderno*, Bulzoni, Roma 1996.
- Ray, Robert B., *A Certain Tendency of the Hollywood Cinema, 1930-1980*, Princeton University Press, Princeton New Jersey 1985.
- Sharrett, Christopher, edited by, *Mythologies of violence in postmodern media*, Wayne State University Press, Detroit 1999.
- Simon, Richard Keller, *Trash Culture: Popular Culture and the Great Tradition*, University of California Press, Berkeley 1999.
- Sklar, Robert, *Movie-made America. A Cultural History of American Movies*, Vintage Books, New York 1975; trad. it. *Cinemamerica. Una storia sociale del cinema americano*, Feltrinelli, Milano 1982
- Sorlin, Pierre, *Estetiche dell'Audiovisivo*, La Nuova Italia, Scandicci 1997.
- Spanu, Massimiliano (a cura di), *Scienceplusfiction: la fantascienza tra antiche visioni e nuove tecnologie*, Lindau, Torino 2001 (Atti del convegno svoltosi a Trieste nel dicembre 2000).
- Spinazzola, Vittorio (a cura di), *Che fine ha fatto il postmoderno?*, Fondazione Mondadori, Il Saggiatore, Milano 2004.
- Virilio, Paul, *War and Cinema*, Verso, London 1989; tra. it. *Guerra e cinema: logistica della percezione*, Lindau, Torino 1996.
- Warshow, Robert, *The Immediate Experience: Movies, Comics, Theatre & Other Aspects of Popular Culture*, Enlarged Ed., Harvard University Press, Cambridge Mass 2001.
- Žižek, Slavoj, *Everything you always wanted to know about Lacan (but were afraid to ask Hitchcock)*, edited by S. Žižek, Verso, London, New York 1992.
- Žižek, Slavoj, *Il godimento come fattore politico*, Raffaello Cortina, Milano 2001, pp. 177-192.
- Žižek, Slavoj, *Il grande altro: nazionalismo, godimento, cultura di massa*, Feltrinelli, Milano 1999.
- Žižek, Slavoj, *L'epidemia dell'immaginario*, a cura di Marco Senaldi, trad. di Gabriele Illarietti e Marco Senaldi, Meltemi, Roma 2004.
- Žižek, Slavoj, *L'isterico sublime: psicanalisi e filosofia*, a cura di Antonello Sciacchitano, Mimesis 2003.
- Žižek, Slavoj, *Looking Awry: an Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*, The Mit Press, Cambridge, Mass 1991.

## L' HORROR, POSTMODERNO e RICONVERGENZA

“From Paranoia to Postmodernism? The Horror Movie in Late Modern Society”, in Neal, Steve (edited by), *Genre and Contemporary Hollywood*, British Film Institute, London 2002, pp. 105–116.

Abruzzese, Alberto, *La grande scimmia. Mostri, vampiri, autonomi, mutanti: l'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema dell'informazione*, Napoleone, Roma 1979;

Aimeri, Luca, “Answers – First/Question-Later Formula”, in A. A. VV., *Quentin Tarantino*, «Garage», Scriptorium Editore, Torino febbraio 1996, pp. 29–40.

Albertini, Rosanna e Lischi Sandra (a cura di), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS Editrice, Pisa 1998.

Alemanly-Galway, Mary, *A Postmodern Cinema*, Scarecrow Press, March 2002.

Allen, Richard, *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*, Cambridge University Press, New York 1995;

Anderson, Barbara, “Motion Perception”, in De Lauretis, Teresa, Heath, Stephen (eds.), *The Cinematic Apparatus*, Macmillan St. Martins Press, London and New York 1980;

Berenstein, Rhona J., *Attack of the Leading Ladies: Gender, Sexuality and Spectatorship in Classic Horror Cinema*, Columbia University Press, New York 1996.

Bertetto, Paolo, “Avanguardia e cinema puro in Francia: non sense, automatismo, specificità”, in Id. (a cura di), *Il cinema d'avanguardia (1910-1930)* [1983], Nuova ed., Marsilio, Venezia 2001, pp. 70–122.

Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, Mass. 1999, trad. it. *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini e associati, Milano 2002.

Bordwell, D., Staiger, Janet, Thompson, Kristin, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, Columbia University Press, New York 1985.

Bordwell, David, Carroll, Noël (eds.), *Post-Theory: Reconstructing Film Studies*, University of Wisconsin Press, Madison 1996.

Bordwell, David, *Making meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts 1989.

Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film* [1985], Routledge, London 1990.

Bordwell, David, Thompson, Kristin, *Film History: An Introduction*, McGraw-Hill Inc., New York 1994; trad. it. *Storia del cinema e dei film. Dalle origini al 1945*, Volume primo, Editrice Il Castoro, Milano 1998.

Bordwell, David, Thompson, Kristin, *Film History: An Introduction*, McGraw-Hill Inc., 1994; trad. it. *Storia del cinema e dei film. Dal dopoguerra ad oggi*, Il Castoro, Milano 1998, vol. II.

- Branigan, Edward, *Narrative Comprehension and Film*, Routledge, London & New York 1992.
- Branigan, Edward, *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*, Mouton, New York and Berlin 1984.
- Briefel, Aviva and Ngai, Sianne, “‘How much did you pay for this place?’ Fear, Entitlement, and Urban Space in Bernard Rose’s *Candyman*”, in Silver, Alain, Ursini, James (ed. by), *Horror Film Reader*, Limelight Editions, New York 2000, pp. 281 – 303.
- Brottman, Mikita, “Mondo Horror: Carnivalizing the Taboo”, in Prince, Stephen (ed. by), *The Horror Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ 2004, pp. 167–188.
- Browne, Nick (ed. by), *Refiguring American Film Genres: History and Theory*, University of California Press, Berkeley 1998;
- Brunas, Michael, Brunas, John, and Weaver, Tom, *Universal Horrors: The Studio’s Classic Films, 1931-1946*, McFarland, Jefferson, N. C. 1990.
- Bruni, Pino, *Il cinema northern: Storia del cinema horror e di fantascienza*, Liberia Universitaria, Chieti 1996.
- Bruschini, Antonio, Tentori, Antonio, *Operazione paura. I registi del Gotico italiano*, Punto Zero, Bologna 1997
- Buckland, Warren (ed. by), *The Film Spectator: From Sign to Mind*, Amsterdam University Press, Amsterdam 1995.
- Butler, Judith, “Gender Trouble, Feminist Theory, and Psychoanalytic Discourse”, in Nicholson, Linda J. (ed. by), *Feminism/Postmodernism*, Routledge, New York 1990, pp. 324–340
- Buzzolan, Dario, *George A. Romero. La notte dei morti viventi*, Lindau, Torino 1998,
- Caccia, Riccardo, *David Lynch* [1993], Il Castoro, Milano, 2<sup>a</sup> edizione accresciuta 2000.
- Caillois, Roger, *Au coeur du fantastique*, Gallimard, Paris 1965; trad. it. *Nel cuore del fantastico*, Milano, Feltrinelli, 1984.
- Campbell, Mary B., “Biological Alchemy and the Films of David Cronenberg”, in, Grant, Barry Keith (ed. by), *Planks of Reason: Essays on the Horror Film*, Md: the ScarecrowPress, Lanham 1996, pp. 307–320.
- Canosa, Michele, Fornaroli, Enrico (a cura di), *Desideri in forma di nuvole. Cinema e fumetto*, Campanotto Editore, Pasian di Prato (Udine) 1996.
- Canova, Gianni, *David Cronenberg* [1992] Il Castoro, Milano 2000
- Capucci, Pier Luigi (a cura di), *Il corpo tecnologico*, Baskerville, Bologna 1994.
- Caronia, Antonio, *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Muzzio, Padova 1996.
- Carroll, Noel, *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, Routledge, New York and London 1990.

- Casetti, Francesco, Di Chio, Federico, *Analisi del Film* [1990], Bompiani, Milano 2003.
- Casetti, Francesco, *L'occhio del Novecento*, Bompiani, Milano 2005.
- Castle, Terry, "Phantasmagoria and the Metaphorics of Modern Reverie", in Id., *The Female Thermometer*, Oxford University Press, New York 1995, pp. 140–167
- Chiarini, Paolo, Gargano, Antonella, Vlad, Roman (a cura di), *Expressionismus: una enciclopedia interdisciplinare*, Bulzoni, Roma 1986.
- Christopher, Nicholas, *Somewhere in the Night: Film Noir and the American City*, New York, The Free Press, London 1997.
- Cleto, Fabio, Camp (edited by), *Queer Aesthetics and the Performing Subject: A Reader*, The University of Michigan Press, Ann Arbor 1999;
- Clover, Carol J., *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, British Film Institute, London 1993.
- Clover, Carol J., *Men, Women and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*, British Film Institute, London 1993
- Codelli, Lorenzo, "Browning & Chaney Circus", in, D'Angelo, Filippo, Vecchi, Paolo (a cura di), *B-Movie: cinema americano di serie B e dintorni*, la casa Usher, Firenze 1989, pp. 88–98.
- Conrich, Ian, "Seducing the Subject: Freddy Krueger, Popular Culture and the *Nightmare on Elm Street* Films", in Silver, Alain, Ursini, James (ed. by), *Horror Film Reader*, Limelight, New York 2000, pp. 223–235.
- Contro, Gianmaria, *Il mercato del terrore: mostri e maestri dell'horror*, Feltrinelli, Milano 1998.
- Copjec, Joan (edited by), *Shades of Noir: A Reader*, Verso, London-New York 1993.
- Corti, Claudia, *Sul discorso fantastico. La narrazione nel romanzo gotico*, ETS, Pisa 1989; Bessiere, Irene, *Le récit fantastique: la poétique de l'incertain*, Larousse, Paris 1974.
- Cozzi, Luigi, Familiari, Antonio Fabio (a cura di), *Roger Corman: genialità e delirio nel cinema fatto con pochi soldi*, Mondo Ignoto: Profondo rosso, Roma 2006;
- Crane, Jonathan Lake, *Terror and Everyday: Singular Moments in the History of the Horror Film*, Sage, Thousand Oaks 1994.
- Creed, Barbara, *The Monstrous-Feminine. Film, Feminism, Psychoanalysis*, Routledge, London and New York 1993
- Cremonini, Giorgio, *Viaggio attraverso l'impossibile. Il fantastico nel cinema*, ETS, Pisa 2003
- Crutchfield, Susan, "Touching Scenes and Finishing Touches: Blindness in the Slasher Film", in Sharrett, Christopher (ed. by), *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Wayne State University Press, Detroit 1999, pp. 275–300.
- Currie, Gregory, *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*, Cambridge, Cambridge University Press, 1995.

- Curti, Roberto, La Selva, Tommaso, *Sex and Violence. Percorsi nel cinema estremo* [2003], Lindau, Torino 2007 (Nuova edizione riv. e ampliata).
- David J. Russell, “Monster Roundup: Reintegrating the Horror Genre”, in Browne, Nick (ed. by), *Refiguring American Film Genres: History and Theory*, University of California Press, Berkeley 1998, pp. 233–254.
- Dika, Vera, *Games of terror: Halloween, Friday the 13th, and the Film of the Stalker Cycle*, Fairleigh Dickinson University Press, Rutherford, London 1990.
- Dillard, R. H. W., “Night of the Living Dead: It’s Not Just a Wind That’s Passing Through”, in Waller, Gregory A. (edited by), *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*, University of Illinois Press, Urbana, Chicago 1987, pp. 14–29
- Eisner, Lotte H., *L’Écran démoniaque*, André Bonne, Paris 1952; trad. it. *Lo schermo demoniaco*, Ed. Bianco e Nero, Roma 1955.
- Elsaesser, Thomas, Buckland, Warren, “S/Z, the 'readerly' film, and video game logic (*The Fifth Element*)”, in Id., *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Oxford University Press, London: Arnold, New York 2002, pp. 146–167.
- Elsaesser, Thomas, Bukland, Warren, “Cognitive theories of narration (*Lost Highway*)”, in Id., *Studying Contemporary American Film: a Guide to Movie Analysis*, Oxford University Press, New York 2002, pp. 168–194.
- Elsaesser, Thomas, *Weimar Cinema and After: Germany’s Historical Imaginary*, Routledge, London and New York 2000.
- Eyles, Allen, Adkinson, Robert, Fry, Nicholas (edited by), *The House of Horror: the Complete Story of Hammer Films*, Lorrimer, London 1981.
- Fabozzi, Antonio, *Il cinema della paura: orrore e fantascienza nel cinema americano negli anni '70 e '80*, Liguori, Napoli 1982.
- Fischer, Dennis, *Horror Film Directors: 1931-1990*, McFarland & Company, Jefferson [North Carolina] 1991.
- Foster, Gwendolyn Audrey, *Performing Whiteness : Postmodern Re-constructions in the Cinema*, State University of New York Press, New York 2003.
- Freeland, Cynthia A., *The Naked and the Undead: Evil and the Appeal of Horror*, Westview Press, Boulder (Colo.) 2000.
- Freeland, Cynthia, “Horror and Art-Dread”, in Prince, Stephen (ed. by), *The Horror Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ 2004, pp. 189–205.
- Frezza, Gino, *La macchina del mito: fra cinema e fumetti*, La Nuova Italia, Scandicci 1995.
- Gandini, Leonardo, *Il film noir americano*, Lindau, Torino 2001.
- Gandini, Leonardo, Menarini, Roy (a cura di), *Hollywood 2000: panorama del cinema americano contemporaneo*, Le Mani, Recco 2000.
- Gandini, Leonardo, *Tod Browning*, Il Castoro, Milano 1996.
- Gaudreault, André, Gunning, Tom, *Le cinéma des premiers temps, un défi à l’histoire du cinéma?*, in Aumont, J., Gaudreault, A., Marie, M. (a cura di),



- Histoire du cinéma: nouvelles approches*, Publications de la Sorbonne, Paris 1989, pp. 49–63.
- Gelder, Ken (edited by), *The Horror Reader*, Routledge, London & New York 2000.
- Gibson, J., *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston 1979.
- Gordon, Ian, Jancovich, Mark and McAllister, Matthew P. (edited by), *Film and Comic Books*, University Press of Mississippi, Jackson Miss. 2007.
- Grant, Barry Keith (edited by), *Planks of Reason: Essays on the Horror Film*, Md: the ScarecrowPress, Lanham 1996.
- Grant, Barry Keith, *The Dread of Difference: Gender and the Horror Film*, (Texas Film Studies Series), University of Texas Press, 1996).
- Grignaffini, Giovanna, Quaresima, Leonardo (a cura di), *Cultura e cinema nella Repubblica di Weimar*, Marsilio, Venezia 1978.
- Grissemann, Stefan, *Mann im Schatten: Der Filmemacher Edgar G. Ulmer*, Paul Zsolnay, Wien 2003;
- Halberstam, Judith, *Skin Shows: Gothic Horror and the Technology of Monsters*, Duke University Press, Durham 1995.
- Haraway, Donna, *Simians, Cyborgs, and Women: the Reinvention of Nature*, Free Association Books, London 1991; trad. it. *Manifesto cyborg: donne, tecnologia e biopolitiche del corpo*, (trad. e cura di Liana Borghi), Feltrinelli, Milano 1995
- Hardy, Phil (edited by), *Horror*, Aurum, London, 1993.
- Harries, Dan (edited by), *The New Media Book*, British Film Institute, London 2002
- Harrington, Curtis, “Ghoulies and Ghosties” [1952], ora in, Silver, Alain, Ursini, James (edited by), *The Horror Film Reader*, Limelight Editions, New York 2000, pp. 9–19.
- Haskell, Molly, *From Reverence to Rape: The Treatment of Women in the Movies*, Holt Rinehart and Winston, New York, Chicago, San Francisco, 1974.
- Heath, Stephen, *Questions of Cinema*, The Macmillan Press, London 1981.
- Heffernan, Kevin, *Ghoul, Gimmicks, and Gold: Horror Films and the American Movie Business 1953-1968*, Duke University Press, Durham 2004.
- Henry, Michael, *Le cinéma expressionniste allemand: Un langage métaphorique*, Éditions du Signe, Paris 1971; trad. it. *Il cinema espressionista tedesco. Un linguaggio metaforico*, Marzorati, Milano 1974.
- Herzogenrath, Bern (edited by), *The Films of Tod Browning*, Black Dog Publishing, London 2006; Skal, David J., Savada, Elias, *Dark Carnival: The Secret World of Tod Browning Hollywood's Master of the Macabre*, Anchor Books, New York 1995.
- Hillier, Jim, Lipstadt, Aaron, *Roger Corman's New World*, British Film Institute, London 1981; Morris, Gary, *Roger Corman*, Twayne Publishers, Boston 1985.
- Hills, Matt, *The Pleasures of Horror*, London-New York: Continuum, 2005.

- Hochberg, Julian, Brooks, Virginia, "The Perception of Motion Pictures", in Carterette, E. C., Friedman, M. P. (eds), *Perceptual Ecology: Handbook of Perception*, vol. X, Academic Press, New York 1978, pp. 259–304.
- Humphries, Reynold, *The American Horror Film: an Introduction*, Edinburgh University Press, Edinburgh, 2002.
- Hunter, Jack, *House of Horror: the Complete Hammer Films Story*, Creation, London 2000; Johnson, Tom, Del Vecchio, Deborah, *Hammer Films: an Exhaustive Filmography*, McFarland, Jefferson N.C. 1996.
- Hutchings, Peter, *Hammer and Beyond: the British Horror Film*, Manchester University Press, Manchester, UK, New York 1993.
- Hutchings, Peter, *The Horror Film*, Inside Film, Longman, 2004.
- Huysen, Andrea, "Mapping the Postmodern", in Nicholson, Linda J. (edited by), *Femminism/Postmodernism*, Routledge, London & New York 1990, pp. 234–277.
- Jackson, Rosemary, *Fantasy. The Literature of Subversion*, Methuen, London and New York 1981; trad. it. *Il fantastico: la letteratura della trasgressione*, (a cura di Rosario Berardi), T. Pironti, Napoli 1986.
- Jacobs, Lea, "Il B movie e il problema della distinzione culturale", in Zagarrìo, Vito (a cura di), *Studi americani. Modi di produzione a Hollywood dalle origini all'era televisiva*, Marsilio, Venezia 1994, pp. 271–284.
- Jancovich, Mark (edited by), *Horror, The Film Reader*, Routledge, London 2002.
- Jay, Martin, *Downcast Eye: the Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, University of California Press, Berkeley 1993.
- Jay, Martin, *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*, University of California Press, Berkeley 1993.
- Jenkins, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York 2006; trad. it. Id., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007.
- Jenkins, Henry, *Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York University Press, New York 2006;
- Jenkins, Henry, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Routledge, London 1992;
- Jewell, Richard, "I B movies della RKO", in Zagarrìo, Vito (a cura di), *Studi americani. Modi di produzione a Hollywood dalle origini all'era televisiva*, Marsilio, Venezia 1994, pp 295–310.
- Johnson, Tom, *Censored Screams: the British Ban on Hollywood Horror in the Thirties*, McFarland, Jefferson, N.C. 1997
- Johnson-Laird, Philip, *Mental Models: Towards a Cognitive Science of Language, Inference and Consciousness*, Cambridge University Press, Cambridge 1983; trad. it. *Modelli mentali: verso una scienza cognitiva del linguaggio dell'inferenza e della coscienza*, Il Mulino, Bologna 1988.
- Jones, Darryl, *Horror: a Thematic History in Fiction and Film*, Arnold, London 2002.

- Jost, François, *Realtà/Finzione. L'impero del falso*, Editrice Il Castoro, Milano 2003
- Keeseey, Pam, “*The Haunting* and the Power of Suggestion: Why Robert Wise’s Film Continues to “Deliver the Goods” to Modern Audiences?”, in Silver, Alain, Ursini, James, (ed. by), *Horror Film Reader*, Limelight Edition, New York 2000, pp. 305–315.
- King, Geoff, “Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame”, in King, Geoff & Krzwinska, Tanya (ed. by), *Screenplay. Cinema/Videogames/Interfaces*, Wallflower Press, London & New York 2002, pp. 50–65.
- Kracauer, Siegfried, *From Caligari to Hitler. A Psychological History of the German Film*, Princeton University Press, Princeton 1947; trad. it., *Cinema tedesco: dal Gabinetto del dott. Caligari a Hitler 1918-1933*, Mondadori, Milano 1954.
- Kristeva, Julia, *Pouvoirs de l'horreur: Essai sur l'abjection*, Seuil, Paris 1980; trad. it. *Poteri dell'orrore: saggio sull'abiezione*, Spirali, Milano 1981.
- Krogh, D., McCarthy, J., *The Amazing Hershell Gordon Lewis and His World of Exploitation Films*, FantaCo Enterprises, Albany, N. Y. 1983.
- Krzywinska, Tanya “Hands –on Horror”, in King, G. & Krzywinska, T. (ed. by), *Screenplay. Cinema/Videogames/Interfaces*, Wallflower Press, London & New York 2002, pp. 206–223.
- Kuhn, Annette, *Women’s Pictures: Feminism and Cinema*, Routledge & Kegan Paul, London 1982.
- Kurtz, Rudolf, *Expressionismus und Film*, Verlag der Lichtbildbühne, Berlin 1926; trad. it. *L'espressionismo e il film*, Longanesi, Milano 1981.
- La Polla, Franco, *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*, Il Castoro, Milano 2004.
- La Polla, Franco, *Stili Americani*, Bononia University, Bologna 2003.
- Laplace, Jean e Pontalis, Jean-Bertrand, “Fantasy and the Origins of Sexuality”[1964], in Burgin, V., Donald, J., and Kaplan, C., *Formations of Fantasy*, Routledge, London and New York 1986, pp. 5–34
- Le Diberder, Alain e Frédéric, *Qui a peur des jeux vidéo*, Le Découverte/Essais, Paris 1993;
- Le Diberder, Alain, “L’interactivité, une nouvelle frontière du cinema”, (Dossier: Numérique, Virtuel, Interactif. Demain le Cinéma), «*Cahiers du Cinéma*», 503 (June 1996), pp. 122–126.
- Liang Tong Wee & Cheng Chye Tan Marcus, “Vision and Virtuality: The Construction of Narrative Space in Film and Computer Games”, in King, Geoff & Krzwinska, Tanya (ed. by), *Screenplay. Cinema/Videogames/Interfaces*, Wallflower Press, London & New York 2002, pp. 98–109.

- Lowenstein, Adam, *Shocking Representation. Historical Trauma, National Cinema, and the Modern Horror Film*, Columbia University Press, New York 2005
- Lowry, E., deCordova, R., “Enunciation and the Production of Horror in White Zombie”, in Grant, Barry Keith (edited by), *Planks of Reason. Essays on the Horror Film*, pp. 347–389.
- Magistrale, Tony, *Abject Terrors : Surveying the Modern and Postmodern Horror Film*, [Paperback], Peter Lang Publishing, December 2005.
- Manovich, Lev, *From the Externalization of the Psyche to the Implantation of Technology*, in *Mind Revolution: Interface Brain/Computer*, a cura di, Rötzer, Florian (Akademie zum Dritten Jahrtausend, München, 1995).
- Manovich, Lev, *Il linguaggio dei nuovi media*, Ed. Olivares, Milano 2002.
- Manti, Davide, *Ca(u)se perturbanti: Architetture horror dentro e fuori lo schermo: fonti, figure, temi*, Lindau, Torino 2003.
- Marks Elaine, de Courtivron, Isabelle (eds), *New French Feminisms*, University of Massachusetts Press, Amherst 1980
- Maroni, Dennis, Rosati, Edoardo, a cura di, *Note di paura: le nuove frontiere del cinema horror*, Granata Press, Bologna 1991.**
- Martini, Emanuela (a cura di), *Edgar G. Ulmer*, catalogo del Bergamo Film Meeting e di Riminicinema, Bergamo 1989;
- Martini, Emauela, “Edgar G. Ulmer: l’uomo dal pianeta X”, in, D’Angelo, Filippo, Vecchi, Paolo (a cura di), *B-Movie: cinema americano di serie B e dintorni*, la casa Usher, Firenze 1989, pp. 99–111.
- Maxford, Howard, Hammer, *House of Horror: Behind the Screams*, Overlook Press, Woodstock, N.Y. 1996;
- McCarthy, John (edited by), *The Fearmakers. The Screen’s Directorial Masters of Suspense and Terror*, St. Martin’s Press, New York 1994
- McCarty, John, *Splatter Movies. Breaking the Last Taboo: A Critical Survey of the Widly Demented Sub-Genre of the Horror Film That is Changing the Face of Film Realism Forever*, FantoCo Enterprises, Albany, N. Y. 1981
- McCarty, John, *Splatter Movies. Breaking the Last Taboo: A Critical Survey of the Widly Demented Sub-Genre of the Horror Film That is Changing the Face of Film Realism Forever*, FantoCo Enterprises, Albany, N. Y. 1981
- McCloud, Scott, *Understanding Comics. The Invisible Art*, Tundra Pub., Northampton, MA 1993; trad. it. *Capire il fumetto. L’arte invisibile*, V. Pavesio Production, Torino 1996;
- McLarty, Lianne, “Beyond the Veil of the Flesh’: Cronenberg and the Disembodiment of Horror”, in Grant, Barry Keith (ed. by), *The Dread of Difference : Gender and the Horror Film*, University of Texas Press, Austin 1996, pp. 231–252

- McRoy, Jay, "The Horror is Alive: Immersion, Spectatorship and the Cinematics of Fear in the Survival Horror Genre", «Reconstruction 6.1», (Winter 2006).<<http://reconstruction.eserver.org/061/mcroy.shtml>>
- Meikle, Denis, *A History of Horrors: the Rise and Fall of the House of Hammer*, Scarecrow Press, Lanham, Md. 1996.
- Melanco, Mirco, *Andy Warhol: il cinema della vana vita*, Lindau, Torino 2006;
- Meyer, Moe (edited by), *The Politics and Poetics of Camp*, Routledge, London, New York 1994.
- Millett, Kate, *Sexual Politics*, Doubleday, Garden City, New York 1970; trad. it. *La politica del sesso*, (trad. di Bruno Oddera), Rizzoli, Milano 1971.
- Milner, Max, *La fantasmagorie. Essai sur l'optique fantastique*, Presses Universitaires de France, Paris 1982; trad. it., *La fantasmagoria. Saggio sull'ottica fantastica*, Il Mulino, Bologna 1989
- Mitchell, William, *The Reconfigured Eye : Visual Truth in the Post-Photographic Era*, The Mit Press, Cambridge, Massachusetts 1992.
- Modleski, Tania, "The Terror of Pleasure. The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory", in Id. (ed. by), *Studies in Entertainment: Critical Approaches to Mass Culture*, Ed. Modleski, Bloomington, Indiana University Press, 1986, pg.155-166.
- Mora, Teo, *Storia del cinema dell'orrore. Volume Primo (1895-1956)*, Fanucci, Roma 1977
- Morrison, Ken, "The Technology of Homicide: Constructions of Evidence and Truth in the American Murder Film", in Sharrett, Christopher (edited by), *Mythologies of Violence in Postmodern Media*, Wayne State University Press, Detroit 1999, pp. 301–316.
- Mulholland, Jim, *The Abbott and Costello Book*, Popular Library, New York 1975; Miller, Jeffrey S., *The Horror Spoofs of Abbott and Costello: A Critical Assessment of the Comedy Team's Monster Films*, McFarland, Jefferson, N.C. 2000
- Mulvey, Laura, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen* 16, n. 3, Autumn 1975, pp. 6–18; ora in, Mulvey, L., *Visual and Other Pleasures*, Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis, 1989, pp. 14–28.
- Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck- the Future of Narrative in Cyberspace*, The Mit Press, Cambridge, Mass, 1997.
- Neale, Stephen, *Genre and Hollywood*, London and New York : Routledge, 2000.
- Neale, Steve, "Halloween: Suspense, Aggression and the Look", in Grant, Barry Keith (ed. by), *Planks of Reason: Essays on the Horror Film*, Md: the Scarecrow Press, Lanham 1996, pp.331–345.
- Neale, Steve, *Genre and Hollywood*, Routledge, London-New York 2000;
- Nepoti, Roberto, "Lo splatter (il montaggio) e l'immagine del corpo in frammenti", in, La Polla, Franco, *The Body vanishes. La crisi dell'identità e del soggetto nel cinema americano contemporaneo*, Lindau, Torino 2000, pp. 33–43.

- Newhouse, Thomas, *The Beat Generation and the Popular Novel in the United States, 1945-1970*, McFarland & Company, Jefferson, London 2000;
- Newman, Kim (edited by), *The BFI Companion to Horror*, Cassell, London 1996.
- Newman, Kim, (edited by), *Science Fiction/Horror: A Sight and Sound Reader*, London, BFI, 2002.
- Newman, Kim, "L'horror", in, Brunetta, Gian Piero (a cura di), *Storia del cinema mondiale*, vol. II, tomo I, Einaudi, Torino 2000 pp. 835–851.
- Newman, Kim, *Nightmare Movies : a Critical Guide to Contemporary Horror Film*, Harmony Books, New York, 1989.
- Nicholson, Linda J., Fraser, Nancy, "Social Criticism without Philosophy: An Encounter between Feminism and Postmodernism", in Nicholson, L. (edited by), *Femminism/Postmodernism*, Routledge, London & New York 1990, pp. 19–38
- Nyberg, Amy Kiste, *Seal of Approval. The History of the Comics Code*, University Press of Mississippi, Jackson 1998.
- Perniola, Mario, *Del sentire*, Einaudi, Torino 1991
- Pescatore, Guglielmo, *L'ombra dell'autore: teoria e storia dell'autore cinematografico*, Carocci, Roma 2006
- Phillips, Kendall R., *Projected Fears: Horror Films and American Culture*, Praeger Publishers, Westport (Connecticut) 2005.
- Pinedo, Isabel Cristina, "Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film", in Prince, Stephen (edited by), *The Horror Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, N.J. 2004, pp. 85–117.
- Pinedo, Isabel Cristina, *Recreational Terror: Women and the Pleasures of Horror Film Viewing*, State University of New York Press, Albany New York 1997.
- Pivano, Fernanda, *Beat hippie yippie: dall'underground alla controcultura*, Arcana, Roma 1972; Watson, Steven, *The Birth of the Beat Generation. Visionaries, Rebels, and Hipsters: 1944-1960*, Pantheon books, New York 1995.
- Plantinga, Carl, *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*, Cambridge University Press, Cambridge 1997; Prince, Stephen, *Movies and Meaning: An Introduction to Film*, Allyn & Bacon, New York 1997;
- Praver, Siegbert Salomon, *Caligari's Children: the Film as Tale of Terror*, Oxford University Press, 1980; trad. it. *I figli del dottor Caligari*, Editori Riuniti, Roma 1981.
- Prince, Stephen, edited by, *The Horror Film*, Rutgers University Press, New Brunswick, NJ 2004.
- Punter, David, *The Literature of Terror. A History of Gothic Fictions from 1765 to the Present Day*, Addison Wesley Longman, London, New York 1980; trad. it., *Storia della letteratura del terrore. Il gotico dal Settecento ad oggi*, (trad. di Ottavio Fatica), Editori Riuniti, Roma 1985.
- Quaresima, Leonardo (a cura di), *Cinema e rivoluzione. La via tedesca 1919-1932*, Longanesi, Milano 1979;

- Quaresima, Leonardo, *Der Expressionismus als filmgattung*, in Jung, Uli, Schatzberg, Walter (a cura di), *Filmkultur zur Zeit der Weimarer Republik: Beiträge zu einer internationalen Konferenz vom 15. Bis 18. Juni 1989 in Luxemburg/hrsg*, Saur, München, London, New York...Paris..1992; Tone, Pier Giorgio, *Strutture e forme del cinema tedesco degli anni Venti: scrittura filmica e sviluppo capitalistico*, Mursia, Milano 1978.
- Quaresima, Leonardo, *L'espressionismo tedesco*, in Ferrero, Adelio (a cura di), *Storia del cinema. Dalle origini all'avvento del sonoro*, Marsilio, Venezia 1978;
- Quaresima, Leonardo, Raengo, A., Vichi, Laura (a cura di), *La nascita dei generi cinematografici*, Forum, Udine 1999.
- Rabkin, Eric S., *The Fantastic in Literature*, Princeton University Press, Princeton New Jersey 1976.
- Ray, Robert B., *A Certain Tendency of the Hollywood Cinema, 1930-1980*, Princeton University Press, Princeton New Jersey 1985
- Rebello, Stephen, *Alfred Hitchcock and the Making of Psycho*, Martin's Griffins, New York 1998; trad. it., *Come Hitchcock ha realizzato Psycho*, Editrice Il Castoro, Milano 1999.
- Rodowick, D. N., "The Enemy Within: The Economy of Violence in The Hills Have Eyes", in Grant, Barry Keith, (ed. by), *Planks of Reason: Essays on the Horror Film*, Md: the ScarecrowPress, Lanham 1996, pp. 321–330.
- Rosen, Marjorie, *Popcorn Venus. Women, Movies & the American Dream*, Coward, McCann & Geoghegan, New York 1973; trad. it. *La donna e il cinema: miti e falsi miti di Hollywood*, (trad. di Mercedes Giardini Ozzola), Dall'Oglio, Milano 1978.
- Rossi, Fabio, Cappellini, Stefano, *Il film horror*, Vallardi, Milano 1999.
- Royer, Carl, Diana, Royer Ph. D., *The Spectacle of Isolation in Horror Film: Dark Parades*, (Popular Culture Series), Haworth Press, June 30, 2005.
- Schneider, Steven Jay, (edited by) Shaw Daniel, *Dark Thoughts : Philosophic Reflections on Cinematic Horror*, Scarecrow Press, September 28, 2003.
- Schrader, Paul, *Il trascendente nel cinema: Ozu, Bresson, Dreyer*, Pedullà Gabriele, a cura di, Donzelli, Roma, 2002.
- Schurmann, Ernst et alii, *The Primacy of the Visual. A Tribute to Edgar G. Ulmer*, Goethe Institute, San Francisco 1982.
- Secchi, Cesare e Vecchi Paolo, "Detours. Figurazioni psicologiche e psicopatologiche di un set povero", in, D'Angelo, Filippo, Vecchi, Paolo (a cura di), *B-Movie: cinema americano di serie B e dintorni*, la casa Usher, Firenze 1989, pp. 42–54.
- Sharrett, Christopher, "The Idea of Apocalypse in The Texas Chainsaw Massacre", in Grant, Barry Keith (ed. by), *Planks of Reason: Essays on the Horror Film*, Md: the ScarecrowPress, Lanham 1996, pp. 255–266.
- Silver, Alain, Ursini, James, *Roger Corman: Metaphysics on a Shoestring*, Silman-James Press, Los Angeles, California 2006.

- Silverman, Kaja, "Disembodying the Female Voice", in, Id., *The Acoustic Mirror: The Female Voice in Psychoanalysis and Cinema*, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis, 1988.
- Silverman, Kaja, "Lost Objects and Mistaken Subjects", in Thornham, Sue (edited by), *Feminist Film Theory: A Reader*, Edinburgh University Press, Edinburgh 1999, pp. 97–106.
- Sim, Stuart, (ed. by), *The Routledge Companion to Postmodernism*, Routledge, London, New York, 2005
- Skal, David J., *The Monster Show: A Cultural History of Horror*, Norton, New York 1993; trad. it. *The monster show. Storia e cultura dell'horror*, Baldini e Castoldi, Milano 1998
- Skal, David J., *The Monster Show: storia e cultura dell'horror*, Baldini e Castoldi, Milano 1998.
- Sklar, Robert, *Movie-made America. A Cultural History of American Movies*, Vintage Books, New York 1975; trad. it. *Cinemamerica. Una storia sociale del cinema americano*, Feltrinelli, Milano 1982,
- Smith, Murray, *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*, Clarendon Press, Oxford 1995.
- Sobchack, Vivian, *Meta-Morphing: Visual Transformation and the Culture of Quick-Change*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2000.
- Sobchack, Vivian, *Screening Space: The American Science Fiction Film [1980]*, Rutgers University Press, New Brunswick N. J. 1987; trad. it. *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza. Filosofia di un genere hollywoodiano*, Bononia University Press, Università degli Studi, Bologna 2002.
- Sobchack, Vivian, *Spazio e tempo nel cinema di fantascienza: filosofia di un genere hollywoodiano*, Bononia University Press, Università degli Studi, Bologna 2002.
- Soja, Edward, *Postmodern Geographies : the Reassertion of Space in Critical Social Theory*, Verso, Londra 1989.
- Soja, Edward, *Thirdspace : Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*, Blackwell, Oxford 1996.
- Staiger, Janet, "I B movies e il discorso di Hollywood sul pubblico", in, Zagarrìo, Vito (a cura di), *Studi americani. Modi di produzione a Hollywood dalle origini all'era televisiva*, Marsilio, Venezia 1994, pp. 263–270
- Tedeschi, Enrica, *Vita da fan*, Meltemi, Roma 2003; Hills, Matt, *Fan cultures*, Routledge, London 2002.
- Thompson, Kristin, "Lo sconosciuto del terzo piano: come prendere i B movies sul serio", in, Zagarrìo, Vito (a cura di), *Studi americani. Modi di produzione a Hollywood dalle origini all'era televisiva*, Marsilio, Venezia 1994, pp. 249–262
- Todorov, Tzvetan *Introduction à la littérature fantastique*, Éditions du Seuil, Paris 1970; trad. it., *La letteratura fantastica*, Garzanti, Milano 1977;



Tomasovic, Dick, *Le Palimpseste Noir* [Notes sur l'impétigo, la terreur et le cinéma américain contemporain, Crisnée, Yellow Now 2002.

Truffaut, François, *Le cinéma selon Hitchcock*, avec la collaboration de Helen Scott, R. Laffont, Paris 1966; trad. it., *Il cinema secondo Hitchcock*, (trad. di Giuseppe Ferrari e Francesco Pititto), Nuova Pratiche, Milano 1997

Tudor, Andrew, *Monsters and Mad Scientist: a Cultural History of the Horror Movie*, Blackwell, Oxford, Cambridge, Usa 1989.

Turroni, Giuseppe, *Roger Corman*, La nuova Italia, Firenze 1976.

Twitchell, James B., *Dreadful Pleasures: An Anatomy of Modern Horror*, Oxford University Press, 1985

Walker, John, *Cross-overs: Art into Pop/Pop into Art*, Comedia/Methuen, London, New York 1987; trad. it. *L'immagine pop: musica e arti visive da Andy Warhol alla realtà virtuale*, EDT, Torino 1994.

Waller, Gregory A., *American Horrors : Essays on the Modern American Horror Film*, University of Illinois Press.

Weaver, James B., edited by, III & Ron Tamborini, *Horror Films: Current Research on Audience Preferences and Reaction*, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, N. J. 1996.

Wexman, Virginia Wright, "The Trauma of Infancy in Roman Polanski's *Rosemary's Baby*", in Waller, Gregory (edited by), *American Horrors: Essays on the Modern American Horror Film*, University of Illinois Press, Urbana Chicago 1987, pp. 30–43.

William, Paul, *Laughing Screaming: Modern Hollywood Horror and Comedy*, Columbia University Press, New York 1994.

Williams, Linda, "Film Bodies: Gender, Genre and Excess", in Thornham, Sue (ed. by), *Feminist Film Theory. A Reader*, Edinburgh University Press, Edinburgh 1999, pp. 267–281

Williams, Linda, "Film Bodies: Gender, Genre and Excess", in Thornham, Sue (ed. by), *Feminist Film Theory. A Reader*, Edinburgh University Press, Edinburgh 1999, pp. 268–269.

Williams, Linda, "When the Woman Looks", in Doane, Mary Anne, Mellencamp P., and Williams, L. (eds), *Re-Vision: Essays in Film Criticism*, American Film Institute, Los Angeles 1983, pp. 83–99

Williams, Linda, *Hard Core: Power, Pleasure and the Frenzy of the Visible*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles 1989

Wood, Robin, *Hollywood from Vietnam to Reagan*, Columbia University Press, New York 1986, Tudor, Andrew, *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie*, Blackwell, Oxford, Cambridge, New York 1989.

Worland, Rick, *The Horror Film: An Introduction*, Blackwell, Malden, Ma 2007

Žižek, Slavoj, *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*, Walter Chapin Simpson Center for the Humanities University of Washington, Seattle 2000.

## ARTICOLI e RIVISTE

- Antonini, Mauro, La metà oscura, "Segnocinema", n. 140, luglio-agosto 2006, pp. 28-30.
- Bottiroli, Giovanni, Mission: Implausible. Crisi della forma-racconto e nuovi fatti narrativi, "Segnocinema" n. 105, settembre/ottobre 2000.
- Brophy, Philip, Horrality : The Textuality of Contemporary Horror Films, Screen 27 (january-february 1986), p. 2-13.
- Bruno, Marcello Walter, Effetto giorno. Dal metacinema alla metatelevisione, "Segnocinema" n. 39, settembre 1989.
- Bruno, Marcello Walter, Heidegger goes to Hollywood. Essere e tempo nell'ultimo cinema americano, "Segnocinema" n. 103, maggio-giugno 2000.
- Bruno, Marcello Walter, Il postmoderno suona sempre due volte, "Segnocinema" n. 40, novembre 1989.
- Bruno, Marcello Walter, La bellezza frattale. Dallo stile autoriale all'estetica del caos, "Segnocinema", n. 106, novembre-dicembre 2000.
- Censi, Rinaldo, La mutilazione e l'incognita, "Cineforum", n. 391, gennaio-febbraio 2000, p. 5.
- Chiacchiari, Federico, Un puzzle dell'immaginario orrorifico, "Cineforum", n. 344, giugno 1995.
- Dall'Asta, Monica, Corpo di cyborg, "Cinema & Cinema", n. 58, 1990, pp. 73-81.
- Dall'Asta, Monica, Incubus, Cinema & Cinema, n. 61, 1991, p. 69-79.
- De Bernardinis, Flavio, Hollywood, faccia e controfaccia, "Bianco e Nero", n. 4, ottobre-dicembre 1997.
- Dyer, Richard, "Genre/Pastiche", in Eugeni, Ruggero, Farinotti, Luisella, (a cura di), Territori di confine. Contributi per una cartografia dei generi cinematografici, «Comunicazioni Sociali», n.2, Maggio-Agosto 2002, pp. 155-164.
- Eugeni, Ruggero, Farinotti, Luisella, "Introduzione", in Id. (a cura di), Territori di confine. Contributi per una cartografia dei generi cinematografici, «Comunicazioni Sociali», n.2, Maggio-Agosto 2002, pp. 137-152
- Grespi, Barbara, Diritti d'autore. I paradossi dell'autorialità nel cinema americano contemporaneo, "Bianco e Nero", n. 3, maggio-giugno 2000.
- Jameson, Fredric, Il postmoderno, "Segnocinema", n. 12, marzo 1984.
- La Polla, Franco, L'uomo in provetta ceato dalla tv, "Cineforum", n. 377, settembre 1998, p. 22.
- Liberti, Fabrizio, Tra realtà e sogno, "Cineforum", n. 354, aprile 1996.
- Menarini, Roy, La casa dei mille film, "Segnocinema", n. 140, luglio-agosto 2006, pp. 20-21.
- Moccagatta, Rocco, Ancora Master of Horror?, "Segnocinema", n. 140, luglio-agosto 2006, pp. 24-25.
- Nazzaro, Giona A., In the Mouth of Madness, "Cineforum", n. 355, giugno 1994.

Quaresima, Leonardo, "Generi/Stili", in, Eugeni, Ruggero, Farinotti, Luisella, (a cura di), Territori di confine. Contributi per una cartografia dei generi cinematografici, «Comunicazioni Sociali», n. 2, Maggio-Agosto 2002, pp. 165-174.

Turrini, Davide, Ho camminato con uno zombie, "Segnocinema", n. 140, luglio-agosto 2006, pp. 15-16.

## FILMOGRAFIA

*1975: Occhi bianchi sul pianeta Terra* (The Omega Man, 1971, di Boris Sagal)  
*Alien* (Id., 1979, di Ridley Scott)  
*Alien: la clonazione* (Alien Resurrection, 1997, di Jean-Pierre Jeunet)  
*Alien<sup>3</sup>* (Alien<sup>3</sup>, 1992, di David Fincher)  
*Aliens – Scontro finale* (Aliens, 1986, di James Cameron)  
*Alligator* (Id., 1980, Lewis Teague),  
*American Psycho* (Id., 2000, di Mary Harron)  
*Amitiville 3-D* (Id., 1983, di Richard Fleischer),  
*Amitiville – A New Generation* (Id., 1993, di Sandor Stern),  
*Amitiville – Il ritorno* (The Amityville Curse, 1990, di Sandor Stern),  
*Amitiville 1992* (Amityville 1992: It's About Time!, di Tony Randel),  
*Amitiville Horror – La fuga del diavolo* (Amityville: The Evil Escapes, 1989, di Sandor Stern)  
*Amitiville Horror* (The Amityville Horror, 2005, di Andrew Douglas)  
*Amitiville Horror* (The Amityville Horror, 1979, di Stuart Rosenberg)  
*Amitiville Possession* (Amityville II: The Possession, 1982, di Damiano Damiani),  
*Amitiville: Dollhouse* (Id., 1996, di Steve White)  
*Aracnofobia* (Arachnophobia, 1990, di Frank Marshall),  
*Assalto alla terra* (Them!, 1954, di Gordon Douglas),  
*Baby Killer* (It's Alive, 1974, di Larry Cohen)  
*Baby Killer II* (It's Alive Again, 1978, di Larry Cohen)  
*Baby Killer III* (It's Alive III: Island of Alive, 1987, di Larry Cohen)  
*Bacio* (Kiss, 1963, di Andy Warhol)  
*Barton Fink – È successo a Hollywood* (Barton Fink, 1991, di Joel e Ethan Coen)  
*Beethoven* (Id., 1992) di Briant Levant.  
*Bersagli* (Targets, 1968, di Peter Bogdanovich)  
*Beyond Re-Animator* (Id., 2003, di Brian Yuzna)  
*Blob – fluido mortale* (The Blob, di Irvin S. Yeaworth Jr.)  
*Blob, il fluido che uccide* (The Blob, 1988, di Chuck Russell)  
*Blood Feast* (Id., 1963, di Hershell G. Lewis)  
*Brain Damage – La maledizione di Elmer* (Brain Damage, 1988, di Frank Henenlotter)  
*Brivido* (Maximum Overdrive, 1986, di Stephen King)  
*Candyman – Terrore dietro lo specchio* (Candyman, 1992, di Bernard Rose)  
*Cannibal Holocaust* (Id., 1979, di Ruggero Deodato)  
*Carrie, lo sguardo di Satana* (Carrie, 1976, di Brian De Palma)  
*Cast Away* (Id., 2000) di Robert Zemeckis.  
*Chopping Mall* (Id., 1986, di Jim Wynorski)  
*Chopping Mall* (Id., 1986, di Jim Wynorski)  
*Citizen Toxic: The Toxic Avenger IV* (Id., 2000, di Herz e L. Kaufman ),  
*Color Me Blood Red* (Id., 1965, di Hershell G. Lewis)  
*Conflitto finale* (The Final Conflict 1981, di Graham Baker)  
*Crash* (Id., 1996, di David Cronenberg)  
*Creepshow* (Id., 1982, di George A. Romero),  
*Creepshow 2* (Id., 1987, di Michael Gornick)  
*Cuore Selvaggio* (Wild at Heart, 1990) di David Lynch.

*Dal mattino a mezzanotte* (Von morgens bis mitternachts, 1920, di Karl Heinz Martin)  
*Dal tramonto all'alba* (From Dusk Till Dawn, 1996, di Robert Rodriguez)  
*Dal tramonto all'alba: la figlia del boia* (The Hangman's Daughter, 2000, P. J. Pesce)  
*Dal tramonto all'alba: Texas, sangue e denaro* (From Dusk till Dawn 2: Texas Blood Money, 1999, di Scott Spiegel)  
*Dementia 13* (Id., 1963, di Francis Ford Coppola),  
*Detour-Deviazione per l'inferno* (Detour, 1945, di Edgar G. Ulmer)  
*Dominion: Prequel To The Exorcist* (Id., 2005, di Paul Schrader)  
*Donnie Darko* (Id., 2001, di Richard Kelly)  
*Dracula* (Id., 1931, di Tod Browning)  
*Dracula di Bram Stoker* (Bram Stoker's Dracula, 1992, di Francis Ford Coppola)  
*Dracula il vampiro* (Dracula, 1958, di Terence Fisher)  
*Empire* (Id., 1964, di Andy Warhol),  
*Entity* (The Entity, 1981, di Sidney J. Furie)  
*Entr'acte* (Id., 1924 di René Clair).  
*Eraserhead – La mente che cancella* (Eraserhead, 1976, di D. Lynch)  
*Essi vivono* (They Live, 1988, di John Carpenter),  
*Fog* (The Fog, 1980, di John Carpenter)  
*Frankenstein di Mary Shelley* (Mary Shelley's Frankenstein, 1994, di Kenneth Branagh)  
*Frankenstein*, (Id., 1931, di )  
*Freaks* (Id., 1932, di Tod Browning)  
*Freddy vs. Jason* (Id., 2003, di Ronny Yu).  
*Frogs* (Id., 1972, di George McCowan)  
*Gianni e Pinotto contro il dr. Jekyll* (Abbott and Costello Meet Dr. Jekyll and Mr. Hyde, 1953, di Charles Lamont)  
*Gianni e Pinotto contro l'uomo invisibile* (Abbott and Costello Meet the Invisible Man, 1951, di Charles Lamont)  
*Gianni e Pinotto e l'assassino misterioso* (Abbott and Costello Meet the Killer Boris Karloff, 1949, di Charles T. Barton),  
*Giostra d'anime* (Carnival of Souls, 1962, di K. Harvey).  
*Gli invasati* (The Haunting, 1963, di Robert Wise)  
*Gli invasori spaziali* (Invaders from Mars, 1953, di William Cameron Manzies)  
*Gli Uccelli* (The Birds, 1963, di A. Hitchcock)  
*Golem–Come venne al mondo* (Der Golem, wie er in die Welt kam, 1920, di Paul Wegener),  
*Gremlins* (Id., di Joe Dante, 1984)  
*Grindhouse* (2007, di Q. Tarantino e R. Rodriguez)  
*Grindhouse* (2007, di Q. Tarantino e R. Rodriguez)  
*Halloween – La resurrezione* (Halloween: resurrection, 2002, di Rick Rosenthal);  
*Halloween – the Beginning* (Halloween, 2007, di Rob Zombie)  
*Halloween 20 anni dopo* (Halloween twenty years later, 1998, di Steve Miner);  
*Halloween II: il signore dlla morte* (Halloween II, 1981, di Rick Rosenthal)  
*Halloween III: il signore della notte* (Halloween III: Season of the Witch, 1982, di Tommy Lee Wallace)  
*Halloween IV: il ritorno di Michael Myers* (Halloween 4: The Return of Michael Myers, 1988, di Dwight H. Little)

*Halloween V: la vendetta di Michael Myers* (Halloween 5: The revenge of Michael Myers, 1989, di Dominique Othenin-Girard).  
*Halloween VI: la maledizione di Michael Myers* (Halloween VI: The Curse of Michael Myers, 1995, di Joe Chappelle),  
*Halloween, la notte delle streghe* (John Carpenter's Halloween, 1978, di John Carpenter  
*Hannibal* (Id., 2001, di Ridley Scott)  
*Hannibal Lecter – Le origini del male* (Hannibal Raising, 2007, di Peter Webber)  
*Hellraiser* (Hellraiser, 1987, di Clive Barker)  
*Hellraiser 3: Inferno sulla Terra* (Hellraiser III: Hell on Earth, 1992, di Anthony Hickox),  
*Hellraiser 4: La stirpe maledetta* (Hellraiser: Bloodline, 1996, di Alan Smithee, Kevin Yagher),  
*Hellraiser 5: Inferno* (Hellraiser: Inferno, 2000, di Scott Derrickson),  
*Hellraiser 6: Hellseeker* (Hellraiser: Hellseeker, 2002, di Rick Bota),  
*Hellraiser II: Prigionieri dell'Inferno* (Hellbound: Hellraiser II, 1989, di Tony Randel),  
*Hellraiser: Deader* (Id., 2005, di Rick Bota),  
*Hellraiser: Hellworld* (Id., 2005, di Rick Bota)  
*Henry – Pioggia di sangue* (Henry: Portrait of a Serial Killer, 1986, di John McNaughton)  
*Henry: Portrait of a serial killer Part 2: Mask of Sanity* (Id., 1998, di Chuck Parelo).  
*Highlander – L'ultimo immortale* (Highlander, 1986), di Russel Mulcahy  
*Highlander 2 – Il ritorno* (Highlander II: The Quickening, 1990) di Russel Mulcahy; *Highlander 3* (Highlander – The Final Dimension, 1994) di Andrew Morahan  
*Ho camminato con uno zombie* (I walked with a Zombie, 1943, di Jacques Tourneur)  
*Howling II – L'ululato* (Howling II: Your Sister is a WereWolf, 1986, di Philippe Mora)  
*Howling III* (Id., 1987, di Philippe Mora)  
*Howling IV: The Original Nightmare* (Id., 1988, di John Hough)  
*Howling V: The Rebirth* (Id., 1989, di Neal Sundstrom)  
*Howling VI: The Freaks* (Id., 1991, di Hope Perello)  
*Howling: New Moon Rising* (Id., 1995, di Clive Turner).  
*I tre volti della paura* (Black Sabbath, 1963, di Mario Bava)  
*I delitti del gatto nero* (Tales from the Dark-side – The Movie, 1990, di John Harrison)  
*I Dismember Mama* (Id., 1974, di Paul Leder)  
*I fantastici quattro* (Fantastic Four, 2005) di Tim Story,  
*I maghi del terrore* (The Raven, 1963, di Roger Corman)  
*I racconti del terrore* (Tales of Terror, 1962, di Roger Corman)  
*I racconti della tomba* (Tales From the Crypt, 1972, di Freddie Francis),  
*I Tabù* (Id., 1963, di Romolo Marcellini),  
*I tre* (The Unholy Three, 1925, di Tod Browning)  
*I vampiri* (1957, di Mario Bava e Riccardo Freda)  
*I vivi e i morti* (The Fall of the House of Usher, 1960, di Roger Corman)  
*Il bacio della pantera* (Cat People, 1941, di Jacques Tourneur),  
*Il carretto fantasma* (Körkalen, 1921 di Victor Sjöström)

*Il cervello di Frankenstein* (Abbott and Costello Meet Frankenstein, 1948, di Charles T. Barton)  
*Il coltello nell'acqua* (Nóz w Wodzie, 1962)  
*Il corridoio della paura* (Shock Corridor, 1963, di Samuel Fuller)  
*Il demone sotto la pelle* (The Parasite Murders, 1975, di David Cronenberg)  
*Il dittatore dello stato libero di Bananas* (Bananas, 1971, di Woody Allen),  
*Il dott. Jekyll* (Dr Jekyll and Mr Hyde, 1932, di Robert Mamoulian)  
*Il dottor Mabuse* (Dr. Mabuse, der Spieler, 1922, di Fritz Lang)  
*Il figlio di Chucky* (Seeds of Chucky, 2004, di Don Mancini). .  
*Il gabinetto del dottor Caligari* (Das Cabinet des Dr. Caligari, 1920, di Robert Wiene)  
*Il gabinetto delle figure di cera* (Das Wachs-figurenkabinett, 1924, di Paul Leni).  
*Il giardino delle streghe* (The Curse of the Cat People, 1944, di Robert Wise)  
*Il giorno degli zombi* (Day of the Dead, 1985, di G. Romero)  
*Il grande Lebowski* (The Big Lebowski, 1998) di Ethan e Joel Coen.  
*Il libro segreto delle streghe: Blair Witch 2* (Book of Shadows: Blair Witch 2, 2000, di Joe Berlinger).  
*Il mistero della piramide* (Abbott and Costello Meet the Mummy, 1955, di Charles Lamont)  
*Il mostro del pianeta perduto* (The Day the World Ended, 1956, di Roger Corman)  
*Il pasto nudo* (Naked Lunch, 1991 di David Cronenberg)  
*Il pozzo e il pendolo* (The Pit and the Pendulum, 1961, di Roger Corman)  
*Il Presagio* (The Omen, 1976, di Richard Donner)  
*Il professore matto* (The Nutty Professor, 1996) di Tom Shadyac.  
*Il quinto elemento* (Le cinquième élément, 1997, di Luc Besson)  
*Il seme della follia* (In the Mouth of the Madness, 1995, di John Carpenter)  
*Il Sesto senso* (The Sixth Sense, 1999, di M. Night Shyamalan)  
 Il silenzio degli innocenti (  
*Il tesoro d'Arne* (Herr Arnes Pengar, 1919, di Mauritz Stiller)  
*Il vendicatore tossico* (The Toxic Avenger, 1985, di Lloyd Kaufman e Michael Herz)  
*Il vendicatore tossico 2* (The Toxic Avenger Part II, 1989 di L. Kaufman)  
*Il vendicatore tossico 3* (The Toxic Avenger Part III: The Last Temptation of Toxie, 1989, di Herz e Kaufman)  
*In casa con il nemico – Stepfather 3* (Stepfather 3, 1992, di Guy Magar).  
*Incubi notturni* (Dead of Night, 1945, di Basil Dearden, Alberto Cavalcanti, Robert Hamer e Charles Chricton)  
*Indiana Jones e i predatori dell'arca perduta* (Indiana Jones and the Temple of Doom, 1984, di Steven Spielberg):  
*Indiana Jones e il tempio maledetto* (Indiana Jones and the Temple of Doom, di Steven Spielberg, 1984),  
*INLAND EMPIRE – L'impero della mente* (Id., 2006, di D. Lynch)  
*Inseparabili* (Dead Ringers, 1988),  
*Intervista col vampiro* (Interview With the Vampire: The Vampire Chronicles, 1994, di Neil Jordan)  
*Io sono leggenda* (I am legend, 2007, di Francis Lawrence).  
*Jason va all'inferno* (Jason Goes to Hell: The Final Friday, 1993, di Adam Marcus),  
*Jason X – il male non muore mai* (Jason X, 2002, di James Isaac)

Jeepers Creepers

*King Kong* (Id., 1933, di Morian Cooper ed Ernest Schoedsack)  
*L'Armata delle tenebre* (Army of Darkness, 1993, di Sam Raimi)  
*L'assalto dei granchi giganti* (Attack of the Crab Monsters, 1957, di Roger Corman).  
*L'Esorcista – La genesi* (Exorcist: The Beginning, 2004, di Renny Harlin),  
*L'Esorcista* (The Exorcist, 1973, di William Friedkin)  
*L'Esorcista II – L'eretico* (Exorcist II: The Heretic, 1977, di John Boorman)  
*L'esorcista III* (The Exorcist III, 1990, di William Peter Blatty),  
*L'esperimento del dott. Zagros* (Twice-Told Tales, 1963, di Sidney Salkoz)  
*L'implacabile condanna* (The Curse of Werewolf, 1961, di Terence Fisher)  
*L'inafferrabile spettro* (Hold That Ghost, 1941, di Arthur Lubin)  
*L'isola degli zombies* (White Zombie, 1932, di Victor Halperin)  
*L'occhio che uccide* (Peeping Tom, 1960, di Michael Powell)  
*L'occhio del gatto* (Cat's Eye, 1985), di Lewis Teague.  
*L'occhio del gatto* (Cat's Eye, 1985, di Lewis Teague)  
*L'orribile segreto del dr. Hitchcock*, (Id., 1962, di Riccardo Freda)  
*L'ultima casa a sinistra* (The Last House on the Left, 1972, di Wes Craven)  
*L'ultima profezia* (The Prophecy, 1995, di Gregory Widen)  
*L'ultimo uomo della terra* (Id., 1964, di Ubaldo Ragona)  
*L'ululato* (The Howling 1981, di Joe Dante)  
*L'uomo invisibile* (Invisible Man, 1933, di James Whale)  
*L'uomo leopardo* (The Leopard Man, 1943, di Jacques Tourneur),)  
*L'uomo scimmia* (The Ape Man, 1943, di William Beaudine)  
*La "Cosa" da un altro mondo* (The Thing (From Another World), 1951, di Christian Nyby e Howard Hawks)  
*La bambola assassina* (Child's Play, 1988, di Tom Holland)  
*La bambola assassina 2* (Chucky's Play 2, 1990, di John Lafia),  
*La bambola assassina 3* (Chucky's Play 3, 1991, di Jack Bender)  
*La bambola del demonio* (The Devil Doll, 1936, di Tod Browning)  
*La casa* (The Evil Dead, 1981, di Sam Raimi)  
*La casa 2* (Evil Dead II: Dead by Dawn, 1987, di S. Raimi)  
*La casa dai 1000 corpi* (House of 1000 Corpses, 2003, di Rob Zombie)  
*La casa del diavolo* (The Devil's Rejects, 2005, di Rob Zombie)  
*La chute de la maison Usher* (Id., 1928, di Jean Epstein)  
*La corazzata Potëmkin* (Bronenosec Potëmkin, 1926, di Sergei M. Ejzenštejn).  
*La cosa* (The Thing, 1982, di John Carpenter)  
*La donna e lo spettro* (The Ghost Breakers, 1940, di George Marshall)  
*La follia di Barbablù* (Bluebeard, 1944, di Edgar G. Ulmer)  
*La fontana della vergine* (Jungfrukällan, 1960 di Ingmar Bergman)  
*La frusta e il corpo* (The Whip and the Body, 1963, di Mario Bava)  
*La iena – L'uomo di mezzanotte* (The Body Snatcher, 1945, di Robert Wise).  
*La maledizione di Damien* (Damien: Omen II, 1978, di Don Taylor),  
*La maschera del demonio* (Id., 1960, di Mario Bava)  
*La maschera di Frankenstein* (The Curse of Frankenstein, 1957, di Terence Fisher)  
*La mosca* (The Fly, 1986, di David Cronenberg)  
*La mosca*, anche *Brood*, *la covata malefica* (The Brood, 1979),  
*La mummia* (The Mummy, 1932) di Karl Freund  
*La notte dei morti viventi* (Night of the Living Dead, 1968, di George Romero)  
*La piccola bottega degli orrori* (The Little Shop of Horrors, 1960 Roger Corman)



*La prova del fuoco* (Vem Dömèr, 1921 di Victor Sjöström  
*La ragazza che sapeva troppo* (Id., 1963, di Mario Bava)  
*La signora del ritratto* (The Woman in the Window, 1944, di Fritz Lang)  
*La sposa di Chucky* (Chucky's Play 4 – Bride of Chucky, 1998, di Ronny Yu)  
*La strada scarlatta* (Scarlet Street, 1946, di Fritz Lang ).  
*La terra dei morti viventi* (Land of the Dead, 2005, di George Romero)  
*La tomba di Ligeia* (The Tomb of Ligeia, 1964, di Roger Corman)  
*La vergine di cera* (The Terror, 1963, di Roger Corman)  
*La vergine sotto il tetto* (The Moon is Blue, 1953, di Otto Preminger)  
*La zona morta* (The Dead Zone, 1983, di David Cronenberg)  
*Le ballet mécanique* (Id., 1924, di Dudley Murphy e Fernand Léger)  
*Le colline hanno gli occhi* (The Hills Have Eyes, 1977, di Wes Craven)  
*Le colline hanno gli occhi* (The Hills Have Eyes, 2006, di Alexandre Aja).  
*Le colline hanno gli occhi 2* (The Hills Have Eyes 2, 2007, di Martin Weisz)  
*Lo sconosciuto* (The Unknown, 1927, di Tod Browning)  
*Lo squalo* (Jaws, 1975, di Steven Spielberg)  
*Lolita* (Id., 1962, di Stanley Kubrick)  
*Mangiare* (Eat, 1964, di Andy Warhol)  
*Manhunter – Frammenti di un omicidio* (Manhunter, 1986, di Michael Mann),  
*Martin* (Id., 1978, di George Romero),  
*Metropolis* (Id., 1927, di Fritz Lang).  
*Miriam si sveglia a mezzanotte* (The Hunger, 1983, di Tony Scott),  
*Mondo Balordo* (Id., 1964, di Roberto Montero Bianchi)  
*Mondo Bizarro* (Id., 1966, di R. Lee Frost)  
*Mondo Cane* (1962, di Paolo Cavara, Franco Prosperi e Gualtiero Iacopetti).  
*Mondo Freud* (Id., 1966, di R. Lee Frost)  
*Necronomicon* (Id., 1993, di Christophe Gance, Shusuke Kaneko, Brian Yuzna)  
*Nightmare*  
*Nightmare II: La rivincita* (A Nightmare on Elm Street Part II: Freddy's Revenge, 1985, di Jack Sholder)  
*Nightmare III: I guerrieri del sogno* (A Nightmare on Elm Street 3: Dream Warriors, 1987, di Chuck Russell)  
*Nightmare IV: Il non risveglio* (A Nightmare on Elm Street 4: The Dream Master, 1988, di Renny Harlin),  
*Nightmare nuovo incubo* (New Nightmare, 1994, di Wes Craven)  
*Nightmare V: Il mito* (A Nightmare on Elm Street: The Dream Child, 1989, di Stephen Hopkins)  
*Nightmare VI: La fine* (Freddy's Dead: The Final Nightmare, 1991, di Rachel Talalay)  
*Nightmare: dal profondo della notte* (A Nightmare on Elm Street, 1984, di Wes Craven),  
*Nikita* (Id., 1990) di Luc Besson.  
*Nirvana* (1997) di Gabriele Salvatores.  
*Non aprite quella porta - L'Inizio* (The Texas ChainSaw Massacre – The Beginning, 2006, di Jonathan Liebesman)  
*Non aprite quella porta – Parte II* (Texas Chainsaw Massacre Part 2, 1986, di Tobe Hooper),  
*Non aprite quella porta* (Texas Chain Saw Massacre, 1974, di Tobe Hooper)  
*Non aprite quella porta* (The Texas ChainSaw Massacre, 2003, di Marcus Nispel)

*Non aprite quella porta 3* (Leatherface: Texas Chainsaw Massacre III, 1990, di Jeff Burr)  
*Non aprite quella porta 4* (Texas Chainsaw Massacre 4: The Next Generation, 1994, di Kim Henkel).  
*Nosferatu il vampiro* (Nosferatu. Eine Symphonie e des Grauens, 1922, di Friedric W. Murnau)  
*Ombre–Un'allucinazione notturna* (Schatten–Eine nachtlche Halluzination, 1923, di Arthur Robison)  
*Omen – Il presagio* (The Omen, 2006, di John Moore)  
*Omen IV – Presagio infernale* (Omen IV: The Awakening, 1991, di Jorge Montesi e Dominique Othenin-Girard)  
*Operazione paura* (Id., 1966, di Mario Bava).  
*Phenomena* (Id., 1985) di Dario Argento.  
*Piano...piano, dolce Carlotta* (Hush...Hush, Sweet Charlotte, 1964, di Robert Aldrich)  
*Piraña* (Piranha, 1978, di Joe Dante),  
*Poltergeist – Demoniache presenze* (Poltergeist, 1981, di Tobe Hooper)  
*Poltergeist II – L'altra dimensione* (Poltergeist II: The Other Side, 1986, di Brian Gibson)  
*Poltergeist III* (Id.,1988, di Gary Sherman).  
*Pronti a morire* (The Quinck and the Dead, 1995) di Sam Raimi.  
*Psycho* (Id., 1960 di Alfred Hitchcock)  
*Rabid – Sete di sangue* (Rabid, 1976, di David Cronenberg),  
*Re-animator* (Id., 1985, di Stuart Gordon),  
*Re-animator 2* (Bride of Re-animator, 1990, di Brian Yuzna)  
*Rec* (Id., 2007, di Jaume Ballaguerò/Paco Plaza)  
*Red Dragon* (Id., 2004, di Brett Ratner),  
*Relic – L'Evoluzione del terrore* (The Relic, 1997, di Peter Hyams)  
*Repulsion* (Id., 1965)  
*Resident Evil: Apocalypse* (Id., 2004, di Alexander Witt),  
*Resident Evil: Extinction* (Id., 2007, di Russell Mulcahy)  
*Robin Hood: Principe dei ladri* (Robin Hood: Prince of Thieves, 1991) di Kevin Reynolds.  
*Rosemary's Baby – Nastro rosso a New York* (Rosemary's Baby, 1968, di Roman Polanski)  
*Sans Soleil* (Id., 1982, Chris Marker)  
*Scarlatti* (Lady in White, 1988, di Frank LaLoggia)  
*Scream* (Id., 1996, di Wes Craven)  
*Scream 2* (Id., 1997, di Wes Craven)  
*Scream 3* (Id., 2000, di Wes Craven)  
*Sei donne per l'assassino* (Id., 1964, di Mario Bava)  
*Sepolto vivo* (The Premature Burial, 1962, di Roger Corman)  
*Shallow Ground ...*  
*Shining* (The Shining, 1980, di Stanley Kubrick)  
*Signs* (Id., 2002, di M. Night Shyamalan)  
*Small Soldiers* (Id., 1988) di Joe Dante  
*Society – The Horror* (Society, 1989, di Brian Yuzna)  
*Sonno* (Sleep, 1963, di Andy Warhol),  
*Splatters – Gli Schizzacervelli* (Splatters, 1992, di Peter Jackson)  
*Strade perdute* (Lost Highway, 1996, di D. Lynch)

*Strange Days* (Id., 1995) di Kathryn Bigelow.  
*Terminator* (The Terminator, 1984) di James Cameron;  
*Terminator 2 - Il giorno del giudizio* (Terminator 2: Judgement Day, 1991) di James Cameron; *Terminator 3 – Le macchine ribelli* (Terminator 3: Rise of the Machines, 2003), di Jonathan Mostow;  
*Terminator Salvation: The Future Begins* (Id., 2006) di Jonathan Mostow.  
*Terror Firmer* (Id., 1999, di Lloyd Kaufman).  
*The Addiction – Vampiri a New York* (The Addiction, 1995, di Abel Ferrara)  
*The Baby* (Id., 1973, di Ted Post)  
*The Black Cat* (Id., 1934, di Edgar G. Ulmer)  
*The Blair Witch Project – Il mistero della strega di Blair* (The Blair Witch Project, 1999, di Daniel Myrick e Eduardo Sanchez)  
*The Breed – la razza del male* (The Breed, 2006, di Nicholas Mastrandrea),  
*The Butterfly Effect* (Id., 2004, di Eric Bress, J. Mackye Gruber)  
*The Driller Killer* (Id., 1979, di Abel Ferrara)  
*The Forest* (1993, di Tamás Waliczky)  
*The Incident* (1967), di  
*The Killing of America* (Id., 1981, di Sheldon Renan)  
*The Lady in a Cage* (di)  
*The Others* (Id., 2001, di Alejandro Amenábar)  
*The Stepfather 2 – Il patrigno 2* (Stepfather 2: Make Room for Daddy, 1989, di Jeff Burr)  
*The Wizard of Gore* (Id., 1968, di Herschell G. Lewis)  
*Tremors* (Id., 1990, di Ron Underwood)  
*Tremors 2: Aftershocks* (Id., 1996, di S. S. Wilson),  
*Tremors 3: Ritorno a Perfection* (Tremors 3: Back to Perfection, 2001, di Brent Maddock),  
*Tremors 4: All'inizio della leggenda* (Tremors 4: The Legend Begins, 2004, di S. S. Wilson).  
*Tromeo and Juliet* (Id., 1996, di Lloyd Kaufman)  
*Two Thousand Maniacs* (Id., 1964, di Hershell F. Lewis)  
*Un lupo mannaro americano a Londra* (An American Werewolf in London, 1981, di John Landis)  
*Un tranquillo weekend di paura* (Deliverance, 1972, di John Boorman)  
*Vanelsing* (Id., 2004) di Stephen Sommers  
*Velluto blu* (Blue Velvet, 1986) di David Lynch  
*Venerdì 13* (Friday the 13th, 2009, di Marcus Nispel)  
*Venerdì 13: capitolo finale* (Friday the 13th: The Final Chapter, 1984, di Joseph Zito)  
*Venerdì 13: il sangue scorre di nuovo* (Friday the 13th Part VII: The New Blood, 1988 di John Carl Buechler),  
*Venerdì 13: il terrore continua* (Friday the 13th: A New Beginning, 1985, di Danny Steinmann)  
*Venerdì 13: Incubo a Manhattan* (Friday the 13th Part VIII: Jason Takes Manhattan, 1989, di Rob Hedden),  
*Venerdì 13: Jason vive* (Friday the 13th Part VI: Jason Lives, 1986, di Tom McLoughlin),  
*Venerdì 13: l'assassino ti siede accanto* (Friday the 13th Part 2, 1981, di Steve Miner)

*Venerdì 13: weekend di terrore* (Friday the 13th Part 3, 1982, di Steve Miner)  
*Viale del tramonto* (Sunset Boulevard, 1950)  
*Videodrome* (Id., 1983, di David Cronenberg)  
*Welcome to Arrow Beach* (Id., 1974) di Laurence Harvey  
*Zombi* (Down of the Dead, 1979, di George Romero)  
*Zombies on Broadway* (Id., 1946, di Gordon Douglas)