

Lo scopo del caso. La scoperta avventurosa della scrittura per il cinema

FABRIZIO BORIN

Partire dalla fine?

I temi dell'avventura legati al racconto per immagini trovano nel cinema uno dei luoghi espressivi e drammatici privilegiati, un momento di stretta e forte connessione tra l'idea della "scoperta" e la *fiction* cinematografica. Ed è dunque a partire dall'universo del cinema che vale la pena riflettere su alcuni nodi di una sequenza ideale, corta ma piena di significati: Scoperta-Avventura-Cinema.

Iniziare cronologicamente dalla fine non dovrebbe apparire azzardato o pretestuoso dal momento che si cercherà di considerare come il *cinema*, perlomeno in alcuni suoi aspetti teorico-critici, può comprendere e contenere, allo stesso modo di una scatola cinese, sia l'idea di *avventura* che quella di *scoperta*. Nel senso che se è vero che l'atto dello scoprire, così come quello di andare *ad venturam*, preesistono evidentemente alla rappresentazione cinematografica, è altresì chiaro che il *topos* immaginario e visivo classico del Novecento per queste due espressioni rimane il cinema: la prospettiva di *evasione* e di *fuga* sommata alla specialissima *dimensione onirica* possono costituirsi quali elementi comuni.

Da queste prime considerazioni risulta una delle prolifiche e stimolanti contraddizioni, ovvero il carattere ambiguo dell'avventura cinematogra-

fica e della scrittura audiovisiva. Ambiguo non nel senso di poco chiaro, ma in quanto doppio, speculare, tanto vasto da sembrare scontornato e non sistematizzabile. Infatti, da una parte sarebbe correttamente possibile limitarsi a una esposizione “avventurosa” dell’avventura letteraria, e dall’altra sarebbe parimenti accettabile la linea immaginativa delle dinamiche avventuroso dello schermo. Per il momento in entrambe le situazioni ci si può limitare che l’ambiguo – il sogno, come il cinema, si nutre di “scoperte”, di intuizioni e di significati plurimi e sfuggenti – è la linfa dei percorsi paralleli che, all’insegna della scrittura per il visivo, si cercherà di affrontare.

Occorrerà dunque prescegliere quell’itinerario che, privilegiando il secondo aspetto, non trascuri le coordinate essenziali della prima e più ampia opzione indicata, e predisporci ad affrontare le strade di quello che si potrebbe chiamare un *Grand Tour della Visione*, sull’esempio dei viaggiatori settecenteschi alla cui curiosità culturale e ai cui diari si devono bizzarre e acute osservazioni, a ben vedere simili a vere e proprie scoperte. Viaggi, avventure e scoperte nelle quali l’accidentale, l’indizio o il particolare apparentemente irrilevante potrebbero suggerire eventi e percorsi avvenuti come se il caso avesse uno scopo.

Il cinema di Cristoforo Colombo

Parlare di cinema e di avventura può voler dire fare alcuni riferimenti – sommari quanto necessari – all’America intesa come spazio fisico e ideale intorno al quale convergono svariati percorsi: luogo “scoperto” almeno due volte (da Colombo e dagli europei approdati sulla costa orientale), materializzazione inattesa di due sogni, in parte esauriti nella sfera del caso e in parte invece destinati a dare a questo uno scopo, forse un progetto, attraverso un percorso teso a trasfondere il sogno della scoperta in *invenzione*, cioè in una delle possibili definizioni del cinema.¹

Come è noto infatti, per molti aspetti l’America viene vista metaforicamente e storicamente come *a country of mind*, proiezione-continuazione dell’Irrealizzato e anche come fenomeno di ricaduta di utopie moderne e tecnologiche concretizzate. Non è casuale che, per quanto qui

¹ «Il cinema è un’invenzione senza futuro» ebbe a dire Louis Lumière, uno dei padri della settima arte insieme al fratello Auguste, smentendo platealmente se stesso.

ci riguarda, la storia americana e la storia del cinema, abbiano vissuto “coincidenze” importanti. Il riferimento va in particolare alla singolare continuazione del binomio scoperta-invenzione verificatasi con la progressiva scoperta del West e i paralleli studi sull'arte cinematografica per cui ai continui spostamenti della frontiera corrispondevano in Europa analoghi avanzamenti della fotografia animata, delle macchine da ripresa, del *cinematografo*. Al movimento di una giovane nazione che scopre l'ignoto fa da contrappeso il dinamismo della ricerca tecnico-visiva. Per entrambi, *un viaggio*.

Se per quanto riguarda il viaggio dell'America vale il *link*: l'indiano segue il bisonte, il cacciatore segue l'indiano, varie ondate di coloni seguono il cacciatore e, da ultima, la ferrovia unifica il percorso, il cinema sembra muoversi sulle stesse tracce. Tra l'ultimo scorcio dell'Ottocento e il primo Novecento da New York arriva in California, stato-confine della grande frontiera, e lì comincia metodicamente a inventare Hollywood e «l'avventurosa avventura dell'avventura cinematografica», per dirla modificando in parte il titolo di un testo di Antonio Faeti sulle modalità dell'avventura.

Assai più di una mera coincidenza è la presenza del treno. Sia, come accennato, nella costruzione dell'unità geografica americana, sia nei primi documenti del cinema delle origini. I pionieri sono presenti lungo i binari della ferrovia in costruzione, ma anche nelle brevi pellicole rese possibili, realizzate e impressionate da altri “esploratori” fotografi, inventori, maghi, illusionisti, scienziati (sperimentando in realtà già da qualche decennio).

Pensando alla prima proiezione pubblica parigina del 28 dicembre 1895, *L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat* e a uno dei primi importanti film americani del periodo, *La grande rapina al treno* (1903) di Edwin S. Porter, e senza dimenticare, in quello stesso anno, la scoperta-invenzione del “cinema Hale” – una primitiva sala cinematografica arredata come un vagone ferroviario con tanto di ferroviere-bigliettaio, dove si proiettavano immagini di treni in viaggio, di onde, di paesaggi in movimento e simili – ecco, pensando a tutto questo e ad altro ancora, non si può non prendere in considerazione la tematica movimento-viaggio per la nascita dal cinema europeo e americano e conseguentemente delle diverse forme e pratiche di “scrittura” che da quelle hanno preso le mosse.

Prima di considerare alcune connotazioni proprie delle due cinematografie (Lumière/Edison), qualche *flash* può inquadrare meglio la questio-

ne. In particolare può essere utile una focalizzazione a ritroso di quell'instabile sfondo californiano, estremo territorio di frontiera e insieme matrice di Hollywood. L'incremento demografico è rivelatore: 700 americani nel 1846 aumentati a 92.000 nel 1850 dopo la scoperta dell'oro a Sacramento, fino a raggiungere, soltanto dieci anni dopo, le 380.000 presenze. Una folla eterogenea di nuovi pionieri, un impasto, un magma in vertiginoso movimento che un discreto sceneggiatore di film di scoperte e d'avventura potrebbe utilizzare secondo questa formula:

prendete un pizzico di uomini d'affari della Nuova Inghilterra, seri, scaltri, energici, dagli occhi pacati, mescolateci mariani gaudenti in quantità, una banda tenebrosa di avanzi di galera e di tagliagola australiani, una spruzzata di "desperados" messicani e della frontiera, un gruppo di gagliardi uomini dei boschi, qualche giocatore di professione, smerciatori di whisky... e dopo averci gettato dentro una folla promiscua di negozianti falliti, amanti disillusi, pecore nere, commessi di tessuti alle prime armi e minatori di mestiere da tutte le parti del globo... agitate la miscela, insaporite forte con febbre dell'oro, cattivi liquori, faraone, *rouge et noir*, risse, imprecazioni, pistole, coltelli, danze e scavi e avrete qualcosa che si avvicina a ciò che era la società californiana dei primi tempi.²

Sembra non mancare nulla, a parte forse la figura di un primitivo produttore cinematografico, uno di quei "mercanti di sogni" così bene descritti da Harold Robbins nell'omonimo romanzo, finzione letteraria popolare ma comprensibile e per certi versi reale per quanto riguarda la nascita e l'evoluzione del cinema nordamericano.

Cosa dire poi di un Ovest da poco svelato, incubico, una distesa immensa

che si allargava senza fine in ogni direzione, pareva quasi un oceano, ora specialmente che l'oscurità stava calando. Le ricordava [a una donna] fortemente il mare eppure era molto diversa... Questa prateria priva di forme non aveva cuore che battesse, onde fruscianti, anima che si potesse toccare... o sentire vicina [...] Come potranno gli esseri umani sopportare questo luogo? Pensò. Non c'è assolutamente nulla dietro cui *nascondersi!*³

2 CHARLES A., MARY R. BEARD, *The Rise of American Civilization*, New York, The Macmillan Company, 1930, p. 606, in LEO HUBERMAN, *Storia popolare degli Stati Uniti*, Torino, Einaudi 1977, pp. 131-132.

3 OLE EDVART RØLVÅG, *Giants in the Earth*, New York, Harper & Brothers, 1927, p. 29 e 37 in L. HUBERMAN, *Storia popolare cit.*, p. 140.

Come se realmente il caso avesse avuto uno scopo, non restava che scoprire un *non luogo* – diventato poi la Mecca del Cinema – per poter “nascondere”, camuffare, contraffare, falsificare, creare la realtà dando spessore all’illusorio fantastico, all’effimero programmato, ai sogni, inventando terre promesse di celluloidi, mari dell’avventura e cieli da travolte mitiche o di qualsiasi altra illusione (in)immaginabile: solo la magia del cinema poteva rendere accettabile e credibile un simile spazio.

Le due citazioni sopra indicate chiariscono e confermano, perché in qualche modo lo anticipano, il *melting pot*, descrivendo, come in una lunga carrellata di John Ford, il cinema delle origini (*cowboys*, pionieri, il *saloon*, la legge, il *ranch*, gli avventurieri, le donne, i comici, la folla) e i suoi luoghi di estrazione, per dir così *depurati* (le fiere, il circo, il mercato, le *pennyarcades*, i *nickelodeon*, ecc.).

American dreams

Tagliare trasversalmente l’associazione tra scoperta e invenzione richiede un ulteriore richiamo alla matrice storico-linguistica che vede come protagonisti i temi della *scoperta* e dello *spostamento*. Questo percorso, interno e insieme esterno, congiunge l’America (invenzione degli europei?) all’Europa (sogno americano delle proprie radici con un filo quasi invisibile eppure trasparente, che altro non è se non lo *spettacolo*).

Per l’Europa e i fratelli Lumière il cinema era negozio (ditta commerciale) e spettacolo, mentre per l’America e per Thomas Alva Edison costituiva innanzitutto un processo scientifico, un prodotto di laboratorio da sfruttare commercialmente solo in seguito, in quel colossale affare che prenderà il nome di *show-business*. Ma se dal punto di vista organizzativo il cinema rappresentava per l’Europa la vendita e per l’America l’apparato di produzione, a livello primigenio per entrambe varrà anche qui il motivo del viaggio, cioè del percorso *racconto-movimento* che si snoda sul binario dell’immagine e della storia. Così si torna al cinema di ciascuno dei due paesi, all’esibizione della cinepresa e del proiettore, a una configurazione in cui la tecnica non racconta né descrive ma, semplicemente, *mostra*.

E già dalle prime brevi proiezioni di poco più di un minuto, il mezzo di locomozione per eccellenza è il vero protagonista, il *treno*: in arrivo nelle storiche riprese dei Lumière, con i paesaggi mobili e l’idea del

movimento e del dinamismo della velocità. A questo treno reale se ne affianca uno immaginario che “muove” un viaggio che non potrà mai trovare conclusione di andata e ritorno tra Europa e America dove spesso la seconda è *proiezione* – e non sembri un gioco di parole – letteralmente proiettata della prima, scoperta-invenzione di un mondo reale e/o di sogno in cui riversare utopiche aspettative; un mondo scoperto, ri-scoperto e infine ri-prodotto nelle dinamiche di scambio tra due le due comuni esperienze del *cinématographe*.

Lungo questo itinerario il cinema progressivamente scopre al suo interno la possibilità di essere sinonimo o *pattern* di un viaggio visivo, come anche di ripercorrere, quasi in un diario di bordo, gli schemi ideativi e interpretativi del cinematografo, di scoperte altrui, di viaggi, di esplorazioni per mare e per terra, di conquiste, di colonizzazioni, di nascite di nazioni (penso a David Wark Griffith) e infine autoriflessione sulla propria esperienza storica, mentre questa si sta paradossalmente manifestando, lasciando tracce indelebili nella scrittura visiva, realistico-documentaria (ancora i Lumière) o fantastica (Georges Méliès) che sia.

Da quanto rilevato sinora risultano almeno due gli elementi costitutivi del nodo centrale del discorso. Infatti, la nascita, la natura e la struttura del cinema, si avvicinano vertiginosamente – lo si ricorda qui con precisa intenzione – ai meccanismi del viaggio; o, per dir meglio, il cinema si costituisce nei suoi caratteri generali, come un vero e proprio *doppio del viaggio*. Una specularità, questa, decisiva, sia per la corretta impostazione e comprensione della storia, dell'evoluzione e del futuro della stessa arte cinematografica; sia, di riflesso non secondario, per ripensare criticamente e ricollocare il racconto e la narrazione per immagini entro alcune modalità espressive di altre forme artistiche (dalla poesia alle arti visive, dalla letteratura alla musica, alla televisione, alla pubblicità, alla computer grafica, ecc.).

Una specularità, quella operante tra immagine e movimento, centrale anche nel dibattito teorico – si pensi in particolare agli studi di Sergej Ejzenštejn,⁴ a quelli di Gilles Deleuze⁵ o ai più recenti di Slavoj Žižek – e sicuramente non più eludibile rispetto alla semplice e “notarile” registrazione

4 Su segnalano in proposito alcune essenziali edizioni Marsilio dell'opera del regista e teorico sovietico: *La natura non indifferente, Il montaggio, Teoria generale del montaggio, Il colore, La regia, Il metodo*.

5 Cfr. *L'immagine movimento e L'immagine tempo*, Milano, Ubulibri 1984 e 1989.

dell'esistente cinematografico: consolidato, appagato e sovente pigramente stratificato nello sfruttamento intensivo dei suoi generi più attrattivi.

Una forma speculare dalla quale non si può prescindere senza accennare a un secondo elemento che potremmo schematicamente indicare definendo, con un gioco di parole, *il cinema metafora della scoperta avventurosa*. Intendendo con ciò ribadire il concetto della forte identità Cinema/Viaggio e sottolineare il carattere connotativo di quella analogia visiva che, dal punto di vista del cinema, si appropria della capacità di trasferire sulla sua stessa natura, l'idea dell'avventura e della scoperta.

Per certi aspetti la percezione del potere fascinatore di cui è dotato il linguaggio cinematografico è esaltante – anche se non sempre si dimostra in stato di grazia come quando scimmiotta volgarmente e con ottusa ignoranza ciò che non gli appartiene – allorché manifesta di aver acquisito consapevolezza delle enormi potenzialità insite nel semplice modello della riproduzione tecnica nelle svariate manifestazioni dell'odierno fantasmagorico virtuale come anche del “semplice-e-solito” reale.

L'affermazione di Erwin Panofsky secondo cui non è stata una necessità artistica ma una invenzione tecnologica a provocare la scoperta del cinema e le riflessioni di Walter Benjamin sull'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica – caduta dell'aura, valore culturale/valore espositivo, natura/mercato del cinema – pur essendo rispettivamente del 1934 e del 1936, impongono ancora di puntualizzare che in ultima analisi sta quasi tutta qui la rivoluzionaria scoperta del Novecento: l'invenzione di una ambigua macchina visiva e visionaria in grado di giustificare, attraverso i suoi due livelli di esistenza – il “dentro” e il “fuori” del suo dna – l'esibizione delle meravigliose narrazioni delle esplorazioni sconfinite; ma anche rendere vitali i non sempre descrivibili percorsi dell'immaginazione. Insomma dei fantastici viaggi a un tempo nel mondo dell'Illusione/Realtà e in quello omologo insisto nel suo essere cinema.

Si torna dunque all'ambiguità delle premesse anche se sembra più semplice decide la via da scegliere. Come per i viaggiatori settecenteschi, ci si trova di fronte a due strade percorribili con eguale entusiasmo verso una meta che possa offrire soddisfazione. Solo che una, quella che potrebbe essere detta del *fuori cinema*, è una strada già ampiamente tracciata e percorsa in lungo e in largo da correnti storiche di lettura, interpretazione, decifrazione, anche se è chiaro che *on the road*, può sempre accadere l'imprevisto.

Il *fuori cinema*, infatti, il cinema che mostra, racconta e descrive, che so, di scoperte e di avventure, le vicende dei personaggi-(super)eroi e dei loro antagonisti umani, mitologici, ideali, fantastici o mostruosamente cyber-meccanici con tutte le possibili varianti, “configurazioni” e modelli virtuali, è un percorso sperimentato, riconoscibile e per molti aspetti anche relativamente prevedibile nei suoi sviluppi futuri (dai *remakes* alle serie e miniserie). È un’ampia e liscia strada asfaltata espressione di quella macchina-cinema con la quale registi, sceneggiatori, attori, scenografi, direttori della fotografia ecc., possono scrivere di tutto, una macchina tanto onnivora quanto piena di lusinghe e promesse spettacolari – molto spesso mantenute specialmente per quanto riguarda il cinema americano – che va sotto l’insegna “generi cinematografici”, quell’enorme *moloch* della visione ad un tempo causa e prodotto tecnologico sofisticato del cosiddetto “immaginario collettivo” (non sapremo mai con quanta felicità da parte di Gaston Bachelard, Jean-Paul Sartre, Roland Barthes o Jacques Lacan).

La dimensione dei generi cinematografici è, e non potrebbe essere altrimenti, ambigua anch’essa, labirintica e intrigante giacché, per un verso, è perfettamente riconoscibile, identificabile e classificabile nei suoi codici anche in alcune determinazioni intertestuali.⁶

Per altro verso i generi sconfinano instabilmente dentro la complessa totalità del cinema *tout court* sì da porsi come tendenziale minaccia per la sua stessa esistenza. Li possiamo cioè immaginare come una pista talmente vasta da confondersi con lo spazio contiguo in maniera tale che il concetto di genere e la sua stessa realtà – i film ma anche le sceneggiature – potrebbero annullarsi completamente (facendo così contenti quanti, come per esempio Benedetto Croce, ne negavano categoricamente l’esistenza) e vanificare le proprie radici e applicazioni narrative ed economico-industriali.

Supergeneri vs. Supereroi

Già negli anni Ottanta del secolo scorso, insieme ad altre cause contingenti legate agli apparati produttivi e alla “vampiresca” macchina televi-

⁶ Per una precisa, sintetica puntualizzazione teorico-critica sul tema, cfr. FERNALDO DI GIAMMATTEO, *La terza età del cinema*, Roma, Editori Riuniti, 1985.

siva e dell'universo digitale, la dissoluzione dei codici di molti dei generi forti – il *western*, il comico, il giallo, tanto per indicarne alcuni – ha dato origine a una sorta di super-genere unico e potentissimo che prende temi e stilemi dei classici codici specifici e li “favolizza”, li abbellisce circondandoli di ineffabili finali illusori e consolatori cui è affidato il compito di far sognare – in questo caso nel più tradizionale *happy ending* – masse crescenti di spettatori ai quali non è più consentito fare riferimento ai grandi contenitori del nulla che sono, appunto, le moderne storie pseudo-avventurose dello schermo. Quasi che l'avventura non debba stare nell'impatto ideativo ed esaltante della Scrittura, ma esclusivamente del dominio dell'Ipermercato Tecnologico.

Ma perché – potrebbe essere una eventuale obiezione – porre in relazione il genere cinematografico con la scoperta, l'avventura e il cinema che entrambe sottende? Perché, come s'è già accennato, la sequenza Scoperta → Avventura → Cinema → Genere è proprio la prima strada, quella chiamata “fuori-cinema” per una possibile indagine esplorativa, un viaggio relativamente comodo e scontato all'interno delle ricordate codificazioni note, indicativamente riassunte in alcuni tenacissimi generi e filoni: *l'evergreen western*, l'avventuroso, l'avventuroso storico o pseudo storico, film di guerra, *spy-story*, poliziesco, catastrofico, mitologico, fantastico, fantascienza, *horror*, fantastorico futuribile, fiabesco nelle sue diverse accezioni.

Come si vede, è del tutto superfluo notare l'ampiezza avventurosa dei livelli dei film riconducibili totalmente o in parte a uno o più degli ambiti esposti. Per tutti non si dà esistenza se non nella sfera del Viaggio inteso nelle accezioni più eclettiche delle contaminazioni Realtà/Fantasia (si ripete: *S.F.*, catastrofico, futuribile, fiabesco moderno); così come in quelle classiche (ancora: *western*, ovvero l'epopea della conquista americana, del mito del West e della frontiera; accanto al poliziesco, alla fantascienza “ingenua” fino alla metà degli anni Sessanta, al mitologico e alla vasta rea del fantastico così come espresso da Tzvetan Todorov).

Il viaggiatore-diarista che credesse di intraprendere un *Grand Tour* lungo il “fuori-cinema” non farebbe altro che ripercorrere la propria esperienza di spettatore, un esercizio della memoria automatica per un montaggio dei film d'avventura e dei generi sopra esposti.

Una variante è possibile

Se invece si volesse scegliere la seconda strada, il “dentro” del linguaggio cinematografico, lo scenario si presenterebbe accidentato, poco esperito, difficile, forse più lungo ma certamente di più alto livello complessivo. Utilizzando quanto della sfera esteriore può essere utile, occorrerà cogliere nelle interne articolazioni e nella natura stessa del cinema, come e perché parlare di *questo* cinema significhi considerare l'essenza stessa della scoperta e dell'avventura cinematografica e, specularmente, delle sue fasi propedeutiche legate alla costruzione scritta.

L'intento sarà allora duplice: spostare le parole-chiave del nostro titolo – scoperta, avventura, cinema – dai temi alla struttura, dai soggetti alle dinamiche interne, in sostanza dal *che cosa* della scrittura del cinema di scoperta e di avventura al *come* dello stesso cinema.

Quale parziale punto di arrivo dei nostri discorsi, gli spettatori dovrebbero acquisire la consapevolezza che pensare e vedere il cinema significa soprattutto compiere un *doppio viaggio* dell'immaginazione: il primo costituito dal film scelto e il secondo, ben più importante, dato dal poter o saper cogliere il movimento non sempre dipendente dalla vicenda raccontata. In questo senso occorre fare una rapida operazione, un montaggio in *flashback* delle fasi salienti dell'evoluzione del linguaggio filmico.

Agli inizi, come si è visto, al cinema era sufficiente mostrare il movimento, rendere cinematografica la sorpresa della sua invenzione. In una fase successiva e per tutta l'epoca del muto, il cinema tende a praticare la drammatizzazione dei fatti, per cui il mostrare diventa “scrittura e descrizione drammatica. Segue poi la lunga e corposa stagione denominata dal genere hollywoodiano grazie alle scoperte-invenzioni del sonoro (fine anni Venti), del colore (si pensi al *Technicolor* tricromatico di *Becky Sharp*, 1935 di Rouben Mamoulian), della pellicola ortocromatica del documentario *L'ultimo Eden* (*Moana*, 1926) di Robert Flaherty, degli obiettivi che dilatano gli spazi e degli schermi sempre più grandi.

Genere a cui si oppone il cinema d'autore di matrice europea, per approdare, certo non in modo definitivo, a quella dimensione di cinema non più unico agente dello spettacolo (TV, elettronica, digitale, virtuale e altre forme della società-spettacolo) con lo stabilizzarsi, lo si ripete intenzionalmente, del solo grande genere favolistico. Per certi aspetti allora il “fuori” del cinema si trova in rotta di collisione con la favola mentre è ancora in buona parte da scoprirne e sistematizzarne la dimensione interna.

A proposito della differenza tra cinema americano e cinema europeo, lo schema critico vecchio di parecchi decenni vorrebbe per il primo la predominanza dell'azione mentre per il secondo l'attenzione andrebbe all'inquadratura artistica. Più in generale per il "cinema-cinema" si è spesso usata l'immagine della "finestra aperta sul mondo", un'immagine da chiarire in quanto questa finestra ha assistito al lungo viaggio del cinema fino alla quasi totale saturazione dei mondi da scrivere, descrivere e rappresentare. Se è vero, e lo si vedrà a proposito di Wim Wenders, che non ci sono più storie da raccontare perché dalla Bibbia in poi non c'è più niente da dire, allora quella finestra-schermo sembrerebbe essere un occhio cieco; mentre proprio in questa apparente debolezza sta uno dei punti di forza del futuro del cinema: bruciate in poco più di un secolo le scoperte e le avventure possibili, concluse le storie e le vicende più emblematiche – si pensi all'indicazione di Christian Metz per il quale tutto il *western* è riconducibile all'invito «costruiamo una città» o, su un altro piano, il tema dell'«uccidere il re», volano della cultura fantascientifica (penso a R. Scholes e a E.S. Rabkin) – proprio quando alla sfera esteriore del cinema sembra solo destinato il dominio fiabesco, è invece dal suo interno inesplorato e tutto da scrivere che può arrivare il rinnovamento.

È comunque in riferimento all'alternativa fittizia tra azione e inquadratura che vale la pena insistere. Infatti, focalizzare l'attenzione su momenti particolari è, a volte, come per i grandi viaggi, operazione più proficua che non una veloce esplorazione a tutto campo. Inoltre, al condizionamento che il cinema americano avrebbe operato privilegiando la storia a scapito del linguaggio – il ritmo dipendente dall'intreccio e dalla vicenda – fa da contrappeso la cura per la composizione dell'immagine nel quadro (europea).

In altri termini, e sempre nell'ambito di una schematizzazione critica datata e storicamente valida, al cinema hollywoodiano e post-hollywoodiano si attaglierebbe il genere mentre a quello europeo sarebbe più congeniale il cosiddetto cinema d'autore.

Al di là dei convincimenti e del superamento di alcuni parametri critici personali, è interessante, per questa questione ma soprattutto per la collocazione del *luogo* dell'avventura della scrittura cinematografica, prendere in considerazione il dato apparentemente meno mobile di questo viaggio: *il piano*.

Alcuni grandi romanzi, diari di viaggio nascevano a tavolino nel chiuso di uno studio (per esempio Emilio Salgari, Jules Verne, Johann Wolfgang

Goethe, e Marcel Proust o, nella linea alto-basso tipica del cinema, Bram Stoker), rivelando scoperte impensabili, descrizioni magiche di mondi lontani. Allo stesso modo dallo studio dell'inquadratura – come non ricordare in proposito almeno Sergej Eizenštejn – e della configurazione del piano cinematografico potranno scaturire le aperture più significative della scoperta, del vero luogo drammatico dell'avventura cinematografica.

La riflessione sulle dinamiche dell'inquadratura porta a un itinerario ideale sospeso tra lo "strano" e il "meraviglioso" di matrice todoroviana che pone in evidenza l'inquadratura stessa. Si tratta di considerare come dentro e intorno al piano filmico opera incessantemente la medesima dialettica tecnico-estetica valida per il "dentro" e il "fuori" del cinema: un movimento in progressivo restringimento del problema nel tentativo di giungere a quanto nella lingua è una unità minima significante, una radice. Ci si limiterà qui a rilevare come l'importanza dell'inquadratura risieda nel suo funzionamento di elemento duplice (ancora l'ambiguità) di equilibrio e disarticolazione narrativa, di continuità e rottura, identità e dilatazione teorica del linguaggio cinematografico. L'inquadratura è a suo tempo unità statica e organismo vitale – si rifletta solo per un momento al potere del fuori campo – agente passivo del visivo convenzionale e protagonista attivo della ricerca sul visibile non omologato. Insomma, l'inquadratura è simultaneamente uno schermo e una spugna, uno specchio e una superficie malinconica e opaca, finestra-aperta-sul-mondo che trasforma questo da oggetto a soggetto.

Naturalmente ciò è valido se si ha la percezione che la proiezione del "dentro" del cinema comprende anche le sue diverse exteriorità, mentre queste ultime possono smarrirsi nell'esaltazione acritica delle sue allucinazioni supertecnologiche. Si potrebbe ripercorrere, certo in modo non convenzionale, la storia del cinema lungo il binario interpretativo dello *schermo-spugna* e si dovrebbe dar conto delle fasi e dei tentativi fatti per fondere queste due realtà, per trarre di volta in volta il meglio dalle immagini dell'uno o dal movimento dell'altra: le "scoperte" spesso accidentali – quasi che davvero il caso avesse uno scopo (visivo) – della dissolvenza incrociata, della carrellata, del piano sequenza; le esperienze delle varie *vagues* europee e americane dal secondo dopoguerra agli anni Sessanta; la profondità di campo e la rivoluzione stilistica prodotta da Orson Welles; le spinte innovative delle avanguardie storiche (dinamismo, modernismo, provocazione, sfera onirica, scrittura automatica, flusso di coscienza, il discorso libero indiretto, ecc.).

In qualche modo si potrebbe rivivere l'epopea di una vera, epocale rivoluzione estetica e tecnica ma certamente, di fronte ai ricorsi e agli stimoli visivi dei primi film e dopo aver considerato come solo riflettendo sul passato e sulla sua natura il cinema potrà avere un esaltante futuro di novità artistica, si dovrà acquisire la coscienza che lo schermo, per quanto importante, si identifica con il "fuori" mentre la spugna visiva è il "dentro" di quel cinema che diversi autori – tra i tanti con le loro specifiche poetiche per esempio, Hitchcock, Fellini, Tarkovskij, Wenders, Woody Allen – rappresentano acutamente. Così riprendiamo ora, per non abbandonarli più, i due termini dell'immagine della scrittura e del movimento-viaggio intendendo simbolicamente validi i binomi *schermo-immagine* e *spugna-movimento*.

Tre registi fra schermi e spugne

Per poter esprimere un reale moto all'interno dell'inquadratura senza rinunciare alla loro identità statica, le immagini devono essere anche espressione dinamica, movimento. Questo discorso può sembrare paradossale, ma quanto si vuole sottolineare è racchiuso proprio nelle considerazioni appena esposte: quando il cinema esprimeva solo il movimento di oggetti e persone nel piano, ma era ancora tecnicamente – e dunque esteticamente – fermo e bloccato (cinepresa fissa) tendeva a sublimare la mancanza di moto mostrando il treno, simbolo ottocentesco della velocità (come si accennava a proposito della nascita ed evoluzione del cinema come viaggio e della metafora ferroviaria).

Con il procedere delle invenzioni, delle tecniche di ripresa e di proiezione, allorché il cinema, oltre a descrivere e raccontare le immagini del movimento altrui, poté esprimere anche il dinamismo interno della *macchina-cinema*, la storia di quest'arte assiste alle progressive conquiste del montaggio, all'uso eminentemente narrativo dei piani-sequenza, delle carrellate, panoramiche e dissolvenze, vale a dire all'assunzione cinematografica dell'energia prima trasmessa dai mezzi di trasporto.

In epoche più recenti, gli elementi del viaggio dell'*avventura-cinema*, l'emblema della scoperta, si sono trasformati in parallelo e in maniera reciproca. Sicché il movimento rappresentato anche attraverso i mezzi di trasporto, è stato ampiamente integrato da quel particolare mezzo che

trasporta facendo scorrere la pellicola nel suo *chassis*, in un movimento ora eminentemente visivo: il cinema è passato dal treno all'occhio.

Detto altrimenti, la metafora dinamica che in qualche modo sostituiva l'autonomia di movimento, sommata a quel riempimento tematico segnalato come la finestra-aperta-sul-mondo, tenderà a privilegiare l'aspetto visivo della percezione di quello stesso movimento e non soltanto, per così dire, il moto del movimento.

Tutti ricordiamo sia le varianti relative al visivo del cinema – i film su Hollywood, quelli sul cinema, il cinema nel cinema, i film su come si fa il cinema, la fotografia nel cinema, i *biopic* sulla gente del cinema, ecc. – sia, cosa più importante, l'esperienza ragionata intorno al *punto di vista* (dalle posizioni della m.d.p. all'identificazione del soggetto nella narrazione, alla realizzazione da parte di Alan Schneider, negli anni Sessanta, dell'importante *Film* scritto da Samuel Beckett). In questa prospettiva nella quale la visione, sapendo di contenerlo, presceglie il movimento, c'è *in nuce* l'idea stessa della scoperta: trovare il non conosciuto, l'ignoto sperato, o perché pre-visto dal regista-sceneggiatore che solo in seguito restituisce l'idea scritta sotto forma di movimento o di immagine, oppure in quanto soluzione inedita di un'avventura che non esclude l'importanza narrativa dell'esperimento di linguaggio, del nuovo, dell'accidentale; quasi che, e non potrebbe qui essere detto altrimenti, il cinema-caso avesse uno scopo.

La sottolineatura sulla qualità del visivo non vuol dire trasformazione del movimento in immagine, quasi fosse un ritorno, nel piano, della prevalenza dello schermo chiuso, quanto piuttosto del suo superamento teorico, della sua dilatazione spazio-temporale in quella che s'era indicata come "spugna" e che ora, senza dimenticare il significato profondo del fuori campo, si può definire come *occhio*. Non tanto secondo il "cineocchio" di Dziga Vertov o le applicazioni trans-cinematografiche della francese école *du regard* ma la conquista ancora incompleta di una concezione del cinema inteso come autentica indagine sul linguaggio, come inedita *visione* del pensiero, come spiccata inversione di tendenza rispetto alla rappresentazione di uno stile cinematografico da parte di registi e sceneggiatori negativamente influenzati dalla forma della *Hollywood mainstream* invece che scopritori essi stessi del proprio stile.

Sotto questa angolazione le schematizzazioni tra Europa (cinema d'autore, inquadratura, negozio) e America (genere, azione e ritmo, laboratorio), non hanno più carattere separatorio, specialmente se si

prendono in considerazione tematiche e stili dei suddetti Hitchcock, Wenders e Woody Allen. Se dunque s'è cercato di segnalare come il cinema partendo dall'occhio sia a questo ritornato dopo aver viaggiato attraverso le scoperte avventurose della sua storia – i mezzi di trasporto, la tecnica, la finestra e il mondo, i congegni della visione – e questo ritorno sia in realtà un felice superamento delle “ottiche” precedenti, è nella stessa prospettiva che gli autori indicati si sono espressi.

Alfred Hitchcock è forse l'autore con l'opzione chiusura-apertura più aderente alla sua generazione artistica (valida ancora oggi). Il suo cinema insiste su un solo genere, il giallo a *suspense* al quale egli applica la struttura narrativa di una vera e propria formula matematica assai simile, in linea generale, a quella altrettanto famosa introdotta da Edgar Allan Poe nella sua *Philosophy of Composition*, cosa che potrebbe far erroneamente supporre un ripiegamento ripetitivo della sua *fiction*. Detto più semplicemente, in questa formula cambiano unicamente i numeri (personaggi, situazioni, “trappole”, Mac Guffin, tasso di drammaticità) nella invariata esibizione del metodo (sceneggiatura cosiddetta di ferro, dettagliati e precisi *story-boards*, controllo dei materiali e degli attori, ecc.). A ben vedere – anzi trattandosi di autore genialmente voyeuristico, è il caso di dire a ben *spiare* – quanto più la formula sembra rigidamente conchiusa, tanto più la reinvenzione del genere apre alla suggestione della spugna, senza per questo vanificare le tensioni vivificate dallo schermo.

A dimostrazione, si ricordano alcuni esempi tratti dal suo *Frenzy* (1972) in cui si evidenzia la restituzione di un'atmosfera di movimento (l'arrivo e l'azione dell'assassino delle cravatte nell'agenzia matrimoniale ma anche quando la cinepresa diviene movimento visivo e insieme personaggio in una riuscita conciliazione di “dentro” e “fuori” del cinema nel piano sequenza della scala e ritorno indietro).

Analogo tipo di movimento, anche se opposto nelle intenzioni – il primo quasi interlocutorio, questo di caricamento della *suspense* – è nelle due sequenze lungo un'altra scala decisiva, quella della casa gotica di *Psycho* (1960). Qui, come in altre pellicole del regista inglese, si conferma il carattere simbolico costante e di ricordo (alto-basso, dentro-fuori, chiuso-aperto), tra movimento e immagine e, in senso più generale, tra mezzi di trasporto, mezzi ottici, e visione, soprattutto nei film più “avventurosi” come *Intrigo internazionale* (1959), *Il sipario strappato* (1966), ma anche

in quel *kammerspielfilm* che è *La finestra sul cortile* (1954). Opere in cui è ben evidenziata la direzione di quello stesso movimento, un po' perché l'intreccio deve seguire le linee guida della formula, e perché le direttrici che percorrono e attraversano l'inquadratura hitchcockiana – si pensi ai cartelli con le frecce di *Frenzy* (1972) o a quelle di *Intrigo* – essendo linee di forza preposte all'accumulazione della trama, trasmettono messaggi cerebro-visivi carichi di movimento e quindi di emozione.

Come i gradini hitchcockiani funzionano da anello di montaggio tra due modalità cinematografiche mettendo in circuito il complesso e delicato meccanismo emozionale di tipo pauroso, parimenti nel cinema di Wim Wenders operano le metafore della visione con in più il racconto spaesante del nomadismo (il recentissimo *Nomadland* del 2020 di Chloé Zhao ne è uno stupendo e dolente seguito originale).

Talvolta presenti insieme – *Alice nelle città* (1973), *Paris, Texas* (1984) – tal'altra in modo separato, nella ricerca wendersiana intorno al cinema questi due dati si muovono entro le possibili varianti della macchina e del movimento e si caratterizzano nel binomio *motion(pictures)-emotion*, a significare l'attenzione per la sfera emozionale con il contesto cinematografico. A questo proposito, se il mago del brivido pur avendo lavorato per quarant'anni a Hollywood è sempre rimasto impassibilmente *british*, e umoristicamente vittoriano, per Wenders l'asse Europa-America – così come, ma in direzione opposta per Woody Allen, considerato il più europeo dei registi americani – sarà un asse determinante per la sua formazione artistica.

Certamente centrale nel cinema del regista tedesco Wenders è il tema della sua scrittura visiva del viaggio, anzi del nomadismo, di un errare fisico, spaziale e mentale del tutto apparentemente a-finalizzato. Se nell'avventura hitchcockiana la direzione conduce quasi sempre a mete intermedie preparatorie di quella finale che risolve i finali positivi, qui essa è meno rilevante della predisposizione d'animo a seguire detta avventura (*Falso movimento*, 1975). L'avventura cinematografica di Wenders gioca proprio sulla riflessione metafilmica applicata al dato fenomenologico, alla realtà quotidiana, pur nella consapevolezza che «le storie esistono solo nelle storie». Dunque, se occorre rifarsi all'universo non retorico della *fiction*, non è detto che ciò debba accadere rinunciando a ciò che il cinema stesso considera in negativo: la fuga, la discontinuità, lo spaesamento.

Esiste un legame inscindibile tra l'azione del camminare e l'incessante moto dei personaggi – da *La paura del portiere prima del calcio di rigore* (1971) a *Hammett - Indagine a Chinatown* (1982) – anche con i più disparati mezzi di locomozione e la scrittura wendersiana affollata di macchine di ogni tipo. In *Nel corso del tempo* (1975) e ne *Lo stato delle cose* (1982) è chiaramente percepibile la dinamica “dentro-fuori” risolta nettamente a vantaggio del primo. Scrivere con il cinema vuol dire cercare il nuovo nel disincanto di personaggi che si muovono senza illusioni di viaggi predeterminati – «La differenza tra il turista e il viaggiatore è che il primo quando parte sa già quando tornerà» si dice all'inizio di *Il tè nel deserto* (1990) di Bernardo Bertolucci (tratto dal romanzo omonimo di Paul Bowles) – e in Wenders gli strumenti del moto si trasformano in armi ottiche come nel finale de *Lo stato delle cose* o nell'intera vicenda di *Lampi sull'acqua - Nick's Movie* (1980) sugli ultimi giorni di vita del regista Nicholas Ray.

Analoga riflessione intorno alla scrittura cinematografica, anche se con uno stile meno attento alla componente tecnica, è quella di Woody Allen nel cui percorso artistico si intrecciano creazione letteraria e filmica. La complessità di questo autore esprime fasi molto diverse e tuttavia il newyorkese Allen – che dichiara «il mio inconscio è europeo» – cerca con il cinema una sorta di nuova frontiera.

Se Wenders fa vagare la sua cinepresa negli spazi aperti di un'America grande, difficile e solitaria, Allen, conoscendola già, non ne ha bisogno e chiude la porta della sua ispirazione sia alla *Hollywood mainstream*, sia all'idea di un'avventura cinematografica esteriormente “aperta” (fobia per la natura, per gli spazi illimitati, per i mezzi di trasporto); tanto è vero che pur trovandosi, come Wenders nel finale de *Il corso del tempo* di fronte a uno schermo bianco – metafora della morte del cinema – reagisce creativamente, trasforma cioè quel semplice schermo opaco in una fertile spugna – e da *Stardust Memories* (1980) in poi, forse memorie del grande telo bianco nel finale di *8 ½* (1963) di Federico Fellini, usa la sua memoria artistica per modulare diverse rappresentazioni della scrittura visiva.

Però, mentre Hitchcock manovra e controlla ogni narrazione della sua cinepresa e Wenders, attraverso questa, vuole essere testimone della propria coscienza visiva, Woody Allen va in cerca o alla “recherche” di una frontiera tematica più stratificata in un lungo percorso che

lo trasforma da attore comico in autore, sollecitando la sua romantica predilezione per la cultura e per il cinema europeo.

Nel suo caso l'anello di montaggio è chiaramente la proustiana memoria volontaria, la parziale scoperta di piccole "intermittenze del cuore" in una dimensione nevrotica e metropolitana secondo piccoli tocchi che convergono verso una interconnessione fra movimento e immagine (per tutti, lo scavalco dello schermo ne *La rosa purpurea del Cairo*, 1985), già peraltro anticipato sperimentalmente dal poeta russo Vladimir Majakovskij in *Incatenata alla pellicola* (1918) con Lili Brik.

La memoria alleniana, in continua oscillazione tra tutti i generi cinematografici esistenti, è a un tempo autobiografica e artistica e alla sua chiusura concentrica dello spazio fisico (l'America, New York, Manhattan, l'Upper East Side, poche strade e piazze lì intorno) fa corrispondere un moto di apertura a cerchi d'acqua concentrici di eterogenee visioni filosofico-cinematografiche: *Una commedia sexy in una notte di mezza estate* (1982) con la sfera-lanterna magica; *Zelig* (1983) con l'alternanza del vero e del falso; *Broadway Danny Rose* con lo *show-business*; la citata *Rosa purpurea del Cairo* con l'intoccabile barriera schermo-pubblico azzerata; *Radio Days* (1987) con la nostalgia visiva per l'epoca della radio.

Ed è proprio sull'altalena spazio chiuso e apertura della memoria al lavoro, che Allen, anziché trasmettere sensazioni oppressive, produce una dinamica comica oppure drammatica destinata a sottoporre a sintesi l'essenza medesima dei linguaggi del cinema.

Toujours en voyage verso il contatto: candori filmici macchine e ancora generi

Fin qui alcune considerazioni sull'avventura della scrittura cinematografica intesa anche come proiezione interiore del cinema stesso rispetto al genere (Hitchcock), all'estraneità del vedere (Wenders), alla memoria molto felliniana (Allen). Ma l'avventura è anche racconto puro e quindi esibizione di supereroi in lotte mortali immersi negli effetti speciali d'ogni tipo, ed è anche codificazione, apparato industriale e spettacolare, enormi investimenti e strategie di mercato mondiali.

Perno di questa Macchina-Cinema è precisamente quel viaggio – la nostra prima strada iniziale – fulcro dell'avventura e del cinema di ge-

nere (anche oltre i generi tradizionali), pur se inteso con modalità differenti ma non per questo meno importanti. Naturalmente il successo di questi film è legato a un fattore antropologico e culturale, prima ancora che commerciale e produttivo. È vero che gli americani sanno esprimere e sfruttare questo super genere, e non potrebbe essere altrimenti poiché questa tradizione viene direttamente da quella seconda scoperta dell'America che li vide avventurosamente scoprire quell'ignoto chiamato frontiera.

Ora come allora il viaggio segue un modello definito connaturato all'uomo: l'impulso a superare i propri limiti, ad affrontare il rischio – come l'Ulisse dantesco il “folle volo” oltre le Colonne d'Ercole – alla ricerca delle versioni aggiornate della “virtute” e della “canoscenza”, ovvero dell'esperienza e della scoperta.

Se prima queste erano riferite all'epopea dell'Ovest, oggi e domani l'unica soluzione avventurosa credibile è data dal viaggio o dalla sfida, fantastica o meno, ma sempre impossibile. E quindi, a esempio, le incursioni nell'iperrealismo allucinato di Werner Herzog (*Aguirre, furore di Dio* 1972; *Fitzcarraldo*, 1982; *Grido di pietra* 1991). Oppure e soprattutto quelle nel mondo del fiabesco fantascientifico e non, altrettanto iperrealista, ma tranquillizzante. Nell'un caso o nell'altro la scoperta è chiaramente del territorio, della natura, di mondi alieni e/o mostruosi oltre ogni immaginazione e sfida umana, ma il fine decisivo è la scrittura visiva dell'incontro/scontro reale, concreto, fisico, il *contatto*, che è sempre contatto con l'Altro inteso ormai come qualunque Cosa del mondo animale, vegetale o addirittura minerale.

Qui la realizzazione dell'Utopia allontana provvisoriamente l'Apocalisse e incontra o produce l'alieno, il diverso da comprendere (*Balla coi lupi*), assimilare (*E.T. - L'Extra-Terrestre*, *Incontri ravvicinati del terzo tipo*), oppure uccidere, eliminare (praticamente il genere *western* e la fantascienza dei periodi di crisi socio-economiche).

Messo a tacere il *western* dalla realtà delle guerre – Corea, Vietnam, Guerra del golfo, altre guerre contemporanee, ma magistralmente resuscitato da Sergio Leone e da alcuni suoi “nipotini” internazionali – queste guerre raccontate in dettaglio e con grandi esibizioni spettacolari del nuovo *medium* della *fiction* avventurosa costituita dalla sedicente televisione-verità e dagli smartphone e successive conquiste digitalizzate, i nuovi pionieri o continuano a viaggiare nello spazio in qualche macchina di nuova concezione, o vanno nelle profondità degli abissi

oceanici, oppure si misurano con le età dell'uomo (Antichità, "Barbari" Medio Evo, Contemporaneità, Cyber-futuri prossimi venturi) sempre in cerca del vero *contatto* di cui si diceva.

E allora il percorso dell'avventura intesa allo stato puro, mentre si spinge sempre più avanti, segue anche un itinerario a ritroso obbligato, quello della nostra seconda strada, riassunto qui, a mo' di metafora e provvisoria conclusione, nell'*arma*, così come raccontata in *2001: Odissea nello spazio* di Stanley Kubrick alla fine degli anni Sessanta del secolo scorso, arma e film validi come *pattern* per il cinema dei molti decenni successivi. Un modello di immagine dinamica dissolto nella sequenza circolare dell'intero film: dall'infanzia dell'Uomo alla radicale rivelazione di se stesso e delle profonde e vere potenzialità di quella paradossale Macchina delle forme narrative ed espressive chiamata Cinema. Forse la meno programmabile e più imprevedibile scoperta del ventesimo secolo e destinata a esistere indefinitamente. Appunto, come se il caso avesse (avuto) uno scopo.