

Maurizio Grande

IL CORPO E LA MACCHINA.

LA NEW WAVE DELL'ATTORE NEL CINEMA AMERICANO.

1. *La body machine*

Dopo l'ondata dei replicanti e dei diversi tipi di automi, il cinema americano rilancia il corpo umano come macchina dalle prestazioni sofisticate. E' una macchina da sesso il corpo di Elizabeth Shue in *Leaving Las Vegas*, è una macchina da attrazione il corpo di Demi More in *Streaptee*, sono macchine desideranti i corpi di *Crash*, quasi in risposta ai corpi-polpa di Tarantino. La *body machine* è esaltata programmaticamente in *Crash*, dove si assiste al connubio fra il corpo e la protesi, fra la cicatrice e la fessura sessuale. La protesi non è più un prolungamento del corpo, è innestata nel corpo e nella mente, in maniera tale da neutralizzare la differenza fra corpo umano e corpo artificiale.

Le performance alle quali il corpo si presta richiedono un nuovo tipo di attore, al tempo stesso atletico e mentale; un attore che non è più un supporto ma un dispositivo, una *attrezzatura*. L'attore non è più chiamato a incarnare un personaggio, a rendere credibile un carattere, a rappresentare un tipo o a farsi superficie radiante di un eros pellicolare, un simulacro del desiderio e

dell'attrazione. L'attore è il luogo fisico del film, un atleta e un acrobata nel senso circense del termine. E' un performer del corpo e non più del carattere; le sue prestazioni hanno un coefficiente di realtà fisica e ginnica che investe lo schermo con una potenza sessuale inedita, soprattutto quando si tratta del corpo femminile. E' il corpo femminile a essere il protagonista di una serie di esibizioni fisiche, sia nella performance sessuale e sia nelle performance sociali.

Un cinema di attori, dunque, e di attori con un tono muscolare di tutto rispetto. L'inversione dei ruoli è evidente. Prima si chiedeva al corpo maschile di rappresentare la vigoria fisica e la forza morale, ora è il corpo femminile a presentare una capacità muscolare che è anche la risposta alle mutate condizioni sociali e culturali. Basti pensare a Angela Bassett, la taxista di *Strange days*, al suo corpo intatto e alla sua morale virile, di contro alle dolciastre perversioni dei cervelli maschili stimolati da una speciale macchina che comunica le sensazioni fisiche di altri corpi.

Il corpo atletico della donna non ha bisogno di stimolazioni cerebrali, o artificiali. Sembrerebbe aver addirittura rinunciato al piacere, malsoprattutto al godimento. Il corpo presenta se stesso come una macchina in cui il fisico e il mentale sono sintonizzati sulla stessa lunghezza d'onda, al di là della rappresentazione e della finzione. Ciò che un attore fa e dice obbedisce a un'azione preordinata dalla sceneggiatura, ma è anche vero che questa azione richiede una totale adesione del corpo agli atti di violenza fisica e mentale che definiscono un nuovo

personaggio, sempre meno umano e sempre più animale. Sembra questa la nuova tendenza dell'immaginario cinematografico americano: più animalità, e meno cerebralità artificiale; più corpi e meno macchine (anche se poi il corpo si presenta come uno speciale tipo di macchina ibridata: un cervello umano innestato su un supporto animale). E' come se l'umano avesse esaurito le sue possibilità e avesse incontrato l'animalità del proprio corpo non più tenuta sotto controllo dall'io. La violenza dell'automa metteva in scena una macchina da guerra senza più né corpo né morale, ora la violenza del corpo è animale e assoggettata a un ego narcisista situato in un cervello che è una macchina da perversioni sofisticate.

E' in atto anche una profonda mutazione del super-io e delle sue relazioni con l'io. E' come se il super-io si fosse direttamente innestato sul corpo con l'imperativo del *godimento violento*, spazzando via l'io e il principio di identità per coniugare desiderio sessuale e dolore, rinunciando alla legge suprema della conservazione della vita. E' il super-io del nuovo personaggio che ordina al corpo di godere e di far godere, secondo un apposito contratto performativo. Il corpo eccede la rappresentazione del soggetto affidata all'io, all'immagine di un carattere, di una personalità, per ritrovarsi nella prestazione effettuale della sua potenza di macchina.

L'eccesso di corpo risponde alle esigenze fisiologiche di una società che vende e compra corpi, e che soprattutto vende e compra prestazioni fisiche che non sono più soltanto merce da spettacolo. La società è tornata a essere l'arena di un conflitto generalizzato, un territorio primordiale suddiviso in

zone controllate da tribù e culture di molto diversificate, dove la guerriglia è la condizione normale dell' esistenza. In un territorio indistinto e senza più una legge e un linguaggio del dominio, la nuova cultura della violenza ha la funzione di fronteggiare la violenza *indiscriminata* mediante la violenza stessa, ma programmata, *discriminata*, voluta. La *body machine* è dotata della capacità cerebrale di accogliere la perversione come una esigenza fisica per rispondere alla nuova violenza sociale e non come una deviazione psicologica per rispondere alle carenze affettive dell'individuo isolato.

La nuova cultura è la cultura della violenza fisiologica in un corpo-macchina. In questi personaggi non vi è più psicologia, né desiderio, né eros; l'attore celebra se stesso attraverso il corpo, mettendo in crisi il personaggio, e, con esso, il principio di identità e di rappresentazione. Il personaggio si adatta all'attore e non viceversa, di modo che il processo di identificazione risulta capovolto. Al di là del desiderio e della sua impossibile soddisfazione, il corpo offre una strategia di violenza masochistica, che è anche un adattamento speciale alla violenza generalizzata della *società sadica*. Il corpo femminile si addestra alla competizione agonistica che la società richiede, abolendo i sentimenti e cancellando i confini tra il fisico e il mentale.

La *body machine* dell'attore segnala anche un altro tipo di mutazione estetica e stilistica, così come del modo di produzione (materiale e simbolica) del film. La fine della rappresentazione e della strumentazione simbolica del film è annunciata dal nuovo modo di

essere dell'attore, che segnala un nuovo modo di essere della regia.

Non è possibile stabilire un ordine di priorità o una relazione di causa e effetto fra le due pratiche, per sapere se il nuovo modo di produzione ha determinato la nuova pratica attoriale e viceversa. E' certo che una diversa etica della violenza performativa non può che contare su un attore attrezzato allo scopo. Sembra, in ogni caso, che non si possa più parlare della regia nei termini di un processo autoriale che sintetizza gli aspetti estetici del prodotto.

Il modo di produzione della violenza performativa va al di là della violenza rappresentata sullo schermo e comporta una diversa strategia registica oltre che una nuova pratica d'attore. Non è solo l'eclissi del regista-autore, è anche il superamento della spettacolarità dell'immagine filmica affidata agli effetti speciali e alla strategia registica delle attrazioni tecnologiche. Oggi la regia è un dispositivo di regolazione di una nuova macchina filmica incorporata nelle prestazioni dell'attore e prefigurata nella meticolosa drammaturgia affidata alla sceneggiatura. L'attore e la sceneggiatura sembrano essere diventati i centri di un modo di produzione filmica caratterizzato dal dispiegamento della violenza nella performance dell'attore come grande metafora dell'autoerotismo e della perversione sessuale.

E' per questo che non si può fare una differenza fra finzione e performance dell'attore, così come è difficile accettare una distinzione fra performance fisica e performance sessuale, dal momento che la performance sessuale è vista come il concentrato di

una attività fisica che compendia atletismo e violenza, pulsioni erotiche e pulsioni di morte. Il regista è diventato un *clinico della civiltà* (nel senso che Nietzsche dava a questa figura), un catalizzatore delle tendenze sociali e estetiche, un intellettuale con i pori aperti sul mondo e sulla cultura più che un artista nel senso classico o moderno del termine. In tal modo, la regia è il dispositivo che regola queste tendenze, per esempio la violenza e la sua etica, dall'interno delle tendenze e delle componenti del film (attori, sceneggiatura, set, tecnologie della simulazione e della verità).

2. *Violenza e volontà di potenza*

Ho accennato alla nuova etica della violenza affidata in gran parte alle capacità di prestazione dell'attore, come se si trattasse di qualcosa di nuovo e di diverso rispetto alle sue prestazioni più o meno tradizionali. E' esattamente così.

Una violenza che cerca di andare oltre la rappresentazione è una violenza che impone una valutazione etica al di là della morale della sopravvivenza e dei suoi trucchi per mettere d'accordo il male e il bene, le circostanze date e l'imperativo etico, i valori e i disvalori, la vita e la morte, invocando la storia, l'antropologia, la sociologia, la politica o la religione. Una violenza dispiegata con la forza d'urto di corpi che l'affermano come arte e come esercizio fisico è qualcosa di più della violenza umana e sociale rappresentata sullo schermo. Film come *Crash*, *Leaving Las Vegas*, *Trainspotting* mostrano e affermano, sia pure in modi diversi, una volontà di violenza che è anche una volontà di potenza (potenza vitale, potenza del cinema).

La volontà di potenza è esplicita in *Crash*, dove i protagonisti si affermano in una violenza che non fa distinzioni fra sesso, eros, sadismo e masochismo. Anche qui non si può parlare di perversione nei termini teorici e clinici che la psicoanalisi ha fissato. *Crash* non è né un film dell'orrore psicologico e né un film di fantasociologia; semmai, il fantastico è incorporato in una storia di esplorazione della violenza e del dolore fisico che implica una forte componente sessuale. L'esplorazione dei rapporti fra il corpo umano e il corpo della macchina (l'automobile) è condotta come una sperimentazione dei limiti fra la carne e la volontà, al di là del desiderio; ma è anche un'esperienza-limite in cui il *crash*, l'urto, la catastrofe automobilistica e il disastro delle lamiere contorte comportano un *crash* del corpo e della psiche che cominciano a nutrirsi di quella violenza, di quell'urto e della sua *ripetizione*. Ripetizione in condizioni sempre meno sotto controllo, sempre più rischiose, per andare al di là della finzione, per fare dello spettacolo qualcosa di *vissuto* nella carne e nel cervello e non qualcosa di *simulato*. Nella ripetizione del *crash* si cerca di *doppiare* l'incidente, di *rifarlo* con attori disposti a vivere l'esperienza e non a rappresentarla.

Il corpo ha bisogno di sottoporsi ancora e ancora al *crash*, soprattutto se è un corpo suturato, solcato da cicatrici e ingabbiato in protesi ortopediche che lasciano intravedere qua e là qualche striscia di pelle. E' tutta una storia del corpo a strisce: la pelle e la cicatrice; la striscia di pelle *fra* le protesi, la striscia della sutura *sulla* pelle. La cicatrice diviene il segno materiale di un desiderio

senza appagamento possibile, e il godimento consiste nell'aumentare sempre più il tasso di violenza fisica nell'atto sessuale o nella ripetizione dell'urto violento in cui il corpo e la macchina comunicano, fino a giungere a quell'estrema possibilità di godimento che è il *processo di morte*. Ancora una volta, una serie di performance che vanno al di là della rappresentazione e che si fanno valere per se stesse come introduzione alla sperimentazione della morte nel godimento sessuale e nel godimento del dolore. La morte non è rappresentata come fantasma e come valore, come terrore e come angoscia, come "soluzione finale"; piuttosto, è presentata come un processo che si può sperimentare attraverso la violenza sessuale e attraverso la sofferenza fisica, il tormento dei sensi in una carne già ferita e cicatrizzata.

C'è forse qualcosa di *sacrale* in questo processo e nel suo modo di essere presentato dagli attori in una condizione di appartenenza fisica al loro ruolo, al di là di ogni pudore o riserva etica e morale. Qualcosa di sacrale, come è sacrale la cicatrice, l'amputazione, la malattia, la sofferenza della carne.

C'è sacralità e volontà di potenza anche in un film di fattura più classica come *Leaving Las Vegas*, la storia di un incontro ai confini della vita fra una prostituta e un alcoolizzato che ha deciso di bere fino a morire. Il corpo sacro della prostituta subisce una specie di apoteosi etica nel dono d'amore senza futuro, senza speranza, senza contratto possibile. Il fulcro del film non è tuttavia questo, ma la presentazione di due forme di violenza estrema: la violenza con cui Sera offre il suo corpo e vende le

sue prestazioni sessuali, la violenza con cui Mike (?) mette in atto il suo piano di morte. Il corpo di Elizabeth Shue si impone per il modo in cui affronta il ruolo e il tipo di performance richiesta dal copione e dal set. In *Leaving Las Vegas* non c'è un'etica della violenza come volontà di potenza ma come morale della rinuncia a vivere; il che segnala l'appartenenza del film al melodramma romantico caratterizzato dall'impresa impossibile, dal fallimento inscritto nella speranza di salvezza. La speranza di salvezza caratterizza l'amore della prostituta, che si dedica a se stessa attraverso la dedica all'uomo. La volontà di rinuncia caratterizza il dissolvimento del soggetto nell'atto violento contro se stesso, nella liquefazione del corpo (in senso letterale) nell'alcool, nella interiorità di una morte bevuta contrapposta alla esteriorità di una civiltà elettrica e elettrizzante che *rifornisce* di sensazioni effimere il corpo. La *morte da bere* è anche l'estrema umanizzazione della morte in una società che isola chi rinuncia al successo e al prezzo da pagare per essere in testa nella classifica dei tutti-uguali; così come il sesso venduto è ri-umanizzato dall'amore che non salva ma che non può non proporsi una scelta eroica anche nei circuiti della corruzione estrema (la prostituzione "dura" e l'alcoolismo deliberato segnalano la scelta estremistica dei personaggi contro una "vita in vendita", altro tema classico del cinema americano: il fallimento deliberato come protesta sociale).

La condizione estrema del godimento fisico si evidenzia anche in *Trainspotting*, dove la droga agisce con la violenza di un piacere incalcolabile e

devastante. Il film non presenta la droga come una condizione di servitù o di debolezza psicologica, come una persecuzione o come uno stato di schiavitù che impedisce ogni volere; al contrario, la presenta come una scelta della *volontà del piacere* e della sua violenza date le circostanze, espressione che non vuol dire altro che questo: date le circostanze, non si può che scegliere il piacere estremo della droga. Questa è la posizione che definisce il carattere violento del film, da cui discende la sua posizione "scandalosa": la rappresentazione della droga e della sua potenza senza censure, o quasi.

Il corpo è diventato finalmente una macchina che sceglie o non sceglie, ma che in ogni caso distribuisce o accoglie violenza. E' una macchina da guerra che produce violenza all'esterno, o una macchina che tritura violenza dall'interno.

3. *Macchine da guerra e ibridi*

Il caso della macchina da guerra che produce all'esterno una violenza spettacolare è rappresentato da *Leon*, il film firmato dall'autore europeo più americano: il francese Luc Besson.

La macchina bellica è per sua natura spettacolare, per la profusione di grandi congegni di distruzione e per il dispiegamento di tutta la sua potenza in ogni dimensione. Il cinema americano contemporaneo è una gigantesca macchina di guerra, un enorme apparato di effetti spettacolari che adotta il modello "unificato" della campagna militare per trattare qualsiasi argomento, dal divorzio alla scalata al successo, dalla sanità pubblica alla lotta contro la criminalità organizzata. Questo modello unificato è talmente dominante che è diventato un *cliché* mondiale, per cui

non c'è più un solo conflitto drammatico (individuale o sociale) che non venga trattato come un episodio di guerra, e non solo al cinema, ma in televisione, alla radio, sui giornali e sui manifesti pubblicitari. Ogni impegno sociale, politico, scientifico o umanitario viene presentato come una dichiarazione di guerra, anche quando si tratti di proclami (militari) in difesa della pace.

Leon è un film di guerra truccato da *gangster-film* che ostenta un apparato militare e un addestramento bellico imponenti. Non è cinico, immorale, asociale, almeno non più di quanto possa essere cinico, immorale, asociale un prodotto definito con esattezza dalla sua destinazione mercantile. Il suo congegno è semplice, quasi elementare: *un'arma con un'appendice umana*. E' la semplificazione spettacolare della condizione contemporanea, caratterizzata da un dispositivo tecnologico mondiale che usa gli uomini come terminali. La violenza perde ogni connotazione etica o psicologica per determinarsi come effetto-di-macchina o come effetto orgiastico ottenuto con mezzi artificiali (droghe), senza più alcun nesso possibile fra il comportamento e l'ambiente al di fuori l'etica della violenza. E' l'artificiale che si è fatto "natura", o il fantastico che si è fatto "reale". I poliziotti corrotti trucidano famiglie con una potenza di fuoco pari allo sterminio di un villaggio Vietcong; la bambina apprendista-killer si esercita su un bersaglio umano scelto a caso, come in un classico surrealista o, ancora meglio, in un qualunque episodio quotidiano di violenza gratuita. Il cinema fa fatica ad assomigliare alla vita quotidiana, divenuta ormai un "disgustoso" epilogo biologico sfuggito al grande pannello delle simulazioni virtuali.

Luc Besson non è soltanto il cineasta europeo più mimetizzato, che sa adottare il linguaggio della nuova violenza/nuova fantascienza del cinema americano; è anche il cineasta che sa miscelare il melodramma bellico e il totalitarismo elettronico, il deserto post-umano alla Beckett e la malinconia alla Buster Keaton, creando una macchina umana ad alta precisione tecnologica che si muove con lo scatto animale di Jacques Tati. Jean Reno costruisce una immagine singolare di killer che esalta e deprime al tempo stesso i modelli attestati, perfino gli "incroci" e gli ibridi di Tarantino. Leon è un "uomo-orchestra", che indossa un arsenale di armi sofisticate sotto uno spolverino nero, beve latte e dorme con un occhio solo su una poltrona. Incarna il mito odierno della macchina di precisione, senza sentimenti, turbamenti, dubbi, linguaggio. Il culto della professionalità gli consente di compiere imprese *sovrumane*, così come l'anonimato gli consente una vita *inumana*, da ratto nelle fogne. L'unica forma di contatto con la vita è nella sua forma vegetale, una pianta nel suo squallido appartamento, che accudisce quando torna dal "lavoro": a sera la rimuove dal davanzale, al mattino la espone ai raggi del sole, con la metodica secchezza di un gesto d'amore *automatico*. Poi verrà l'amore e il melodramma, che spingerà la macchina da guerra alla catastrofe. La violenza risulta in tal modo neutralizzata dal dispiegamento spettacolare delle armi e del fuoco, del sangue e dei morti. Ma la guerra non è finita.

Il dibattito sulla violenza ha impegnato critici e sociologi su più versanti, a cominciare dall'eterno ritornello sui film come modelli di comportamento dei

giovani, se non proprio come ispiratori di una violenza che passerebbe più o meno direttamente dallo schermo alla realtà. Sembra tuttavia difficile attribuire a film come *Reservoir Dogs* e *Pulp Fiction* di Quentin Tarantino, o a *Trainspotting* di Doyle la responsabilità di una violenza iniettata nella società come una droga. E' più probabile l'inverso: è la società che inietta violenza nel cinema. Si tratta di vedere come il cinema presenta la violenza dei nostri tempi, se la trasforma, la rilavora, la esalta o la deprime nella rappresentazione.

Olivier Mongin (*Le Monde Diplomatique*, agosto 1996) ha ripreso la tesi della "desensibilizzazione", in base alla quale l'eccesso di violenza visiva avrebbe un effetto catartico in una società in via di "de-pacificazione". La "de-pacificazione" in atto nella società contemporanea è la più inquietante smentita delle tesi di Norbert Elias sul processo di pacificazione in atto nelle società democratiche. In effetti, più gli stati ricorrono alla trattativa diplomatica per evitare il ricorso alle guerre, più la violenza cresce all'interno della società. Se la visione classica opponeva la pacificazione civile all'interno degli Stati a uno "stato di natura" violento e senza legge nelle relazioni esterne, oggi lo "stato di natura" caratterizza le relazioni sociali, mentre la pace sembra caratterizzare le relazioni internazionali. Il movimento di pacificazione caratterizza i rapporti fra gli stati, mentre la "guerra di tutti contro tutti" caratterizza i rapporti interni.

In tali condizioni, la violenza dello schermo si connota per una sorta di mimetismo iperbolico della violenza della società, per cui il consumo visivo di

brutalità non è che uno dei modi per guardarla a distanza.

In questa prospettiva, il caso di Tarantino è esemplare per più motivi, poiché si alimenta della violenza sociale ma quasi facendone l'*apologia caricaturale*, riducendola a una retorica del crimine che poggia su stereotipi consolidati dalla letteratura *pulp*, dunque sulla contaminazione dei generi e delle pratiche alte e basse della cultura.

In Tarantino non v'è traccia di una etica della violenza e della volontà di potenza; c'è piuttosto il cinismo programmatico di un miscelatore delle mitologie in scatola che gli consente di adottare la prospettiva del gioco e dello *humour* più raccapricciante, a partire dal rovesciamento dei modelli e della tradizione del cinema americano 'nero'.

Pulp fiction è diventato un modello, ma non comportamentale. E' un prototipo del cinema *pulp*, interessante per comprendere i rapporti odierni fra il dramma e la vita.

La cultura *moderna* è stata caratterizzata dalla impossibilità del tragico, dall'oblio della colpa irresponsabile dovuta alla cecità e alla *hybris* dell'eroe. Il tragico è stato rimpiazzato dalla disgrazia, dalla malattia, dall'accidente e dalla morte non eroica. La letteratura drammatica moderna, da Ibsen a Pirandello, ha smesso di fabbricare eroi che affrontano la realtà a viso aperto, o, come direbbe Hegel, che oppongono il petto agli assalti del destino; l'accento si è spostato sulla incompiutezza del soggetto e sulla sua superfluità in un'epoca in cui non più pensabile l'Assoluto.

La cultura *contemporanea* è in gran parte il derivato di questo atteggiamento di rinuncia all'Assoluto, e mostra personaggi e situazioni tagliati fuori dalla realtà: psicopatici, sognatori, avanzi umani in un deserto sociale, a partire dalla drammaturgia post-atomica di Samuel Beckett. E' la fine della manipolazione della realtà e l'inizio della registrazione dei micro-atti di una vita quotidiana ridotta alla ripetizione senza autenticità. E' la condizione della *cattiva ripetizione* secondo Kierkegaard, quando l'eterno scompare dalla ripetizione e vi subentra l'abitudine.

La tecnologia è la ripetizione senza originalità, il che comporta una estetica della riproduzione e della intangibilità della materia (come dire: il duplicato di una realtà e di una umanità intrasformabili). Di conseguenza, l'elemento drammatico della vita si riduce all'azione fra stereotipi, così come l'elemento vitale del dramma consiste nel gioco fra i modelli performativi. L'unica relazione possibile sembra stabilirsi fra *modelli* e *esemplari*, di modo che ogni esemplare si presenta come conferma del modello, e ogni prototipo assume immediatamente lo statuto dello stereotipo.

La capacità di riprodurre il presente è il tratto vitale del cinema americano, che ha sempre proposto una reciprocità fra modello e esemplare, fra prototipo e stereotipo. Il gioco consiste oggi in modelli di strategie esemplificate in *clichés* che confermano la realtà virtuale del prototipo annullando ogni variazione individuale, ogni uscita dalla piattezza dell'atto stereotipato.

I personaggi di *Pulp fiction* enunciano immediatamente la loro inconsistenza in quanto esemplari umani o sociali di una rappresentazione realistica, più o meno *caricata*, del mondo, e si rivelano come i prototipi di una fiction piatta, di un *gioco fra figure*. Il killer, il boss, la ragazza del boss, le vittime, il boxer, il reduce dal Vietnam, il trafficante di droga, lo specialista nel camuffamento delle tracce criminose, il giovane rapinatore dilettante, il poliziotto maniaco sessuale sono le figure di un'America da circuito stampato, e sono anche i *controtipi* dei personaggi di *Short-cuts* di Altman. Il cinema continua a raccontare, ma con il *negativo* del cinema classico, per cui personaggi e azioni diventano *impronte di prototipi*. Siamo aldilà della poetica del simulacro e della contaminazione: siamo oramai alla epicizzazione del *cliché*, al *dramma fra stereotipi*.

Tarantino non si accontenta di questa riduzione del dramma e del racconto all'epopea falsificata del piatto e dell'orma tecnologica. La sua innovazione specifica consiste nel ri-dare consistenza e spessore ai controtipi dell'immaginario cinematografico con i quali elabora la fiction spappolata dei suoi eroi. Una volta ridotti i personaggi a stereotipi, pretende di dar loro un certo volume, di restituire alle figure la tridimensionalità del personaggio.

In ciò consiste il valore di *modello* di un film come *Pulp Fiction*. Tarantino prende le figure piatte della narrativa contemporanea e fornisce loro la profondità del dialogo, il tempo della parola, mediante lo sproloquio fluviale e il ragionamento spesso paradossale che restituisce un senso di realtà - per quanto aberrante - allo stereotipo. I lunghi dibattiti

sulle possibili motivazioni di atti violenti, le prediche che accompagnano le esecuzioni, le chiacchiere in ristoranti da basso scenario hollywoodiano hanno la funzione di dare un falso sfondo epico ai ruoli, alle azioni e alle situazioni a schema fisso. La drammaturgia del film si avvale per lo più del gioco intertestuale con i precedenti fissati nella storia dei generi cinematografici, ai quali il profluvio verbale (dialoghi e monologhi) aggiunge una certa dose di materia drammatica e di realismo, quasi a fare da contrappeso al virtuosismo e al manierismo della sceneggiatura e della conduzione dell'azione e degli attori.

Gli attori, in questa situazione, danno il meglio di sé nella prestazione fredda e assorta con cui maneggiano sia le parole, sia i gesti, sia, infine, i sentimenti esposti quasi come repliche di un "sentito dire". I dialoghi assegnano a questi personaggi-stereotipo una specie di coscienza riflessa, uno sfondo dialettico costituito dalla parola che descrive, commenta, interroga, ammonisce, problematizza - sia pure ironicamente - la realtà iperbolica degli atti e le reazioni mancate, costituendo lo sfondo sonoro del sonnambulismo di questi eroi molli che vivono come in un frettoloso dramma alla Dashiell Hammett.