

IL FILM NOIR

1. I caratteri della serie

Il film *noir* è un 'filone' del cinema statunitense che si afferma nei primi anni 40 e che si impone per una serie di elementi tematici e stilistici che trasformano il *gangster film* degli anni 30. Possiamo assumere per convenzione questi 'estremi anagrafici' del film *noir*: il 1941 (data di uscita de *Il mistero del falco* di John Huston) e il 1958 (data di uscita e de *L'infernale Quinlan* di Orson Welles), ben sapendo che sono possibili altre periodizzazioni in relazione agli elementi considerati 'puri' o 'spuri' del *noir*, o in relazione a film che sono considerati un lento epilogo del filone o un suo tardivo recupero. Così, si possono isolare delle fasi in questo periodo: gli inizi (1941-1945); l' 'age d'or' (1946-1951); la decadenza (1951-1958).

Il *noir* arriva in Francia nel luglio-agosto del 1946 con un primo 'pacchetto' di opere esemplari: *Il mistero del falco* (prima regia di John Huston), *Laura* (Otto Preminger), *Addio, mia amata* (Edward. Dmytrick), *La fiamma del peccato* (Billy Wilder), *The Woman in the Window* (Fritz Lang). Tagliata fuori dalla più recente produzione di Hollywood, la Francia era vissuta nel ricordo dei film di William Wyler, John Ford, Frank Capra. Con questa primo gruppo di film *noir*, ci si rende conto della trasformazione del poliziesco in 'avventura criminale', caratterizzata da una nuova visione del crimine e da una nuova psicologia del criminale. Qualche mese dopo arrivano sugli schermi parigini: *La donna del lago*

(Robert Montgomery), *Gilda* (Charles Vidor), *Il grande sonno* (Howard Hawks), *The killers* (Robert Siodmak).

Il riferimento alla Francia è d'obbligo per più motivi: l'attenzione critica che rivolse al fenomeno, la ricostituzione di un *corpus* di film e di analisi, l'interesse che manifestò in riferimento alla *série noire* della letteratura poliziesca francese, la produzione di un *noir* francese ispirato al *noir* americano (i film Jean-Pierre Melville).

Comincia a prendere corpo una *serie*, che presenta le seguenti caratteristiche:

Una serie si definisce come un insieme di film nazionali che hanno alcuni tratti in comune (stile, atmosfera, argomento...) abbastanza forti da segnarli in maniera inequivocabile e dar loro, nel tempo, un carattere inimitabile. Le serie hanno una durata variabile: sia due che dieci anni. E' un po' lo spettatore che decide. Da un punto di vista 'filmologico', le serie provengono da qualche vecchio film, o da titoli remoti. Hanno una fase culminante, un momento di eccezionale purezza. Poi, sbiadiscono e spariscono, lasciando delle tracce in altri generi.

La storia del cinema è in larga misura una storia di serie. Vi sono, beninteso, dei film inclassificabili: *Citizen Kane* di Orson Welles (...) è uno di questi. Ma spesso un grande film è inclassificabile perché è il primo di una nuova serie, e non si riesce a mettere a fuoco. *Il gabinetto del dottor Caligari* era inclassificabile prima di produrre il caligarismo.

(R. Borde e E. Chaumeton, *Panorama du film noir américain* (1941-1943), Minuit, Paris 1955, p. 2).

Un sociologo del cinema, Pierre Sorlin, sottolinea la compattezza tematica e stilistica di questo filone del cinema americano, la tipicità dei suoi caratteri, che si affermano in opere e autori molto diversi fra loro:

I film *noir* offrono una particolarità rara, forse unica nella storia del cinema, quella di costituire un insieme cronologicamente ben delimitato i cui elementi sembrano facilmente identificabili; quando si cerca un esempio di 'tipo filmico forte', ci si rivolge, quasi spontaneamente, al film *noir*. Sembra che gli esperti siano d'accordo nel considerarlo una variante di due serie costituite in precedenza, il film poliziesco e il film di gangsters.

L'aggettivo 'nero' serve spesso per qualificare l'atmosfera che domina nella serie: storie oscure, personaggi dalle ambizioni poco raccomandabili, un epilogo sinistro in un'alba livida.

(P. Sorlin, *The Dark Mirror*, in "L'avant-scène cinéma", n. 329-330, 1984, p. 7).

Dopo l'avvento del sonoro, possiamo ricordare le seguenti 'serie': il *gangster film* negli U.S.A.; la commedia brillante nella Germania dei primi anni 30 (che è un preludio alla commedia sofisticata americana, ma anche al cinema dei 'telefoni bianchi' in Italia); i film consacrati alla Rivoluzione d'Ottobre in Unione Sovietica (ma anche la commedia sociale degli anni 30, sia pure poco conosciuta in Europa); il realismo di Carné, Duvivier, Renoir in Francia, ecc.

Il film *noir* americano presenta i seguenti tratti: è onirico, insolito, erotico, ambiguo, crudele, con forti elementi di sadomasochismo.

Vi domina l'onirismo e l'esotismo sensuale, a cominciare da *Shanghai* di Sternberg). *Gilda*, di Ch. Vidor, è il film erotico per eccellenza, con una forte dose di crudeltà mentale. La crudeltà è legata a un'azione *insolita*, che non ha motivazioni o giustificazioni riconducibili ai classici schemi del conflitto fra due individui. L'azione insolita è caratterizzata da qualcosa di strano, di perturbante, di enigmatico, che lascia la sua impronta nel film anche dopo lo 'scioglimento' dell'intreccio. E' il tipico tratto della *crudeltà senza scopo*, che guida un'azione aberrante o un duello psicologico fra due individui, dove la posta in gioco non è soltanto il dominio ma la morte. L'insolito definisce una situazione di violenza assoluta senza altra motivazione che l'esercizio, spesso sofisticato, di questa violenza. L'insolito è, per molti aspetti, una violenza della quale non si forniscono le ragioni. E' evidente che tale violenza sia associata il più delle volte a un'azione criminale efferata, ma altre volte è la manifestazione di una *incrinatura* nell'individuo che nessuna azione riesce a sanare.

Spesso il lato 'nero' di un film è legato a un personaggio psicopatico, a un ambiente corrotto, a una scenografia inquietante. I produttori ebbero un ruolo consistente nello sviluppo di questa serie (per esempio, i fratelli

Warner, per i quali Humphrey Bogart lavorò a lungo; Mark Hellinger, il produttore di Siodmak e Dassin; Howard Hughes, uno specialista di certo clima morboso, molto evidente in un western 'nero' come *Duello al sole*). Una 'leggenda' hollywoodiana vuole che i creatori della serie, i fratelli Warner, giunti poveri dall'Europa centrale e particolarmente sensibili alle difficoltà degli immigrati, avrebbero incoraggiato i registi affascinati da argomenti sociali. Due cose sono certe: a) tutte le case di produzione si sono impegnate nella serie *noir*; b) piuttosto che piegarsi ai gusti del pubblico, hanno imposto la loro scelta, tanto che si può dire che il *noir* si è sviluppato sulla base di una decisione commerciale che ha sfidato lo spettatore.

La novità di questi film è data da una inedita presenza del crimine sullo schermo: è il "dinamismo della morte violenta" (Nino Frank). Il ricatto, la delazione, la rapina, la truffa, il traffico di droga generano un intreccio dove la posta in gioco è la morte. Sono rare le serie che in pochi anni abbiano accumulato sullo schermo una tale quantità di brutalità e di omicidi. La morte è sempre sordida o insolita: aspetta il protagonista alla fine di un viaggio tortuoso. Il film *noir* è, in ogni accezione del termine, un film di morte. La morte è l'obiettivo finale di ogni azione e diffonde sul film la sua ombra cupa. La morte è già dentro l'eroe del *noir*: bisogna solo aspettare che si rovesci all'esterno, inondando lo schermo di cadaveri e di violenze inusitate.

La morte è la perversione al lavoro nel *noir* americano: morte perversa, perversione della brutalità.

Gli antecedenti del *noir* sono il documentario sociale e la 'fiction poliziesca', che ricostruisce l'inchiesta criminale sulla base dei *dossier* della polizia (per esempio, i film di Jules Dassin). Ma, mentre il documentario sociale e la 'fiction poliziesca' vedono la morte dall'esterno, dal punto di vista della polizia, il film *noir* vede la morte dall'interno, dal punto di vista dei criminali, proponendo sia la psicologia del crimine che la psicologia del criminale.

2. I personaggi, l'azione, gli spazi

I protagonisti del *noir* sono spesso il detective privato e il poliziotto corrotto. I rapporti fra i criminali sono dettati dal denaro, dal ricatto, dal tradimento, dal 'vizio' (perversioni diverse). L'eroe 'primitivo' (del tipo *Scarface* o *Piccolo Cesare*) non esiste più; è sostituito da piccoli assassini 'angelici', da gangster nevrotici, da capi-banda megalomani e piccoli personaggi tarati. Si mette in evidenza la figura dell'assassino solitario e 'scientifico', l'escluso dalla società, intossicato, alcoolizzato, che ha bisogno della violenza e del crimine per auto-punirsi.

Anche le vittime presentano gli stessi tratti di ambiguità; esse sono spesso 'alleate' del carnefice, alimentate da una analoga pulsione alla auto-punizione (cfr. *La signora di Shanghai* di Orson Welles). Il male non è più una prerogativa dell'eroe negativo; ogni creatura avverte la presenza del male, soprattutto dentro di sé, come una forza oscura che è un dato dell'esistenza, e che talvolta si può combattere, altre volte no. E' esemplare, in questo senso, il seguente dialogo fra Doris e Joe, in *Le forze del male* di Abraham Polonskij. Doris è una ragazza 'sana', leale, coraggiosa; avversa il male e la criminalità, e cerca di rispettare la legge e la morale anche in una situazione difficile (lavorare in una banca che tratta affari illegali e rischiare di innamorarsi di un avvocato corrotto). Eppure...

JOE: Se scelgo una via ne accetto tutti i rischi, ma non tu, Doris. Ti ho osservata durante l'udienza, e...

DORIS: E... cosa, Joe? Se mai ho pensato di amarla, è perché amavo ciò che c'è di guasto e corrotto in me. Ma adesso non desidero né amarla, né rivederla mai più. Cerco solo di dimenticarla.

JOE: Lavoravi già con Leo.

DORIS: Ma lei l'ha costretto a entrare in questo gruppo.

JOE: Lo voleva lui.

DORIS: Ma l'ha tentato lei. Così come sta tentando me, perché mi perda e mi rovini anch'io. Ma vedrà, Leo non è come lei, ne morirà lui. Diventerà ricco, ma... ne morirà. Farei la stessa fine anch'io se l'amassi.

Spesso, l'eroe è un uomo maturo, 'a fine corsa': è anch'egli una vittima senza gloria, che prima dell'*happy end* subisce ogni serie di violenze. E'

un masochista, il carnefice di se stesso, un *artista della propria angoscia*; si lascia attirare nel crimine e nel delitto con la passività dello sconfitto. Anche la donna è spesso la carnefice di se stessa. Frustrata e criminale, divoratrice e divorata, disinvolta e fragile, cade nelle sue stesse trappole (cfr. il personaggio di Vera in *Detour*).

Anche l'attore del *noir* è tipico. Non è più la 'star' che fa da richiamo sui cartelloni, poiché il film non si costruisce su un personaggio centrale che domina tutti gli altri. L'intreccio sovrappone spesso più protagonisti che hanno un pari statuto drammatico; quando un personaggio attira in modo particolare l'attenzione, non ha più la statura dell'eroe alla vecchia maniera: si fa 'pestare', o addirittura non ha un volto per una lunga parte del film (cfr. *Dark Passage*). Perfino Humphrey Bogart non fa eccezione.. Divenuto l'immagine mitica di un'epoca perduta, negli anni 50 è considerato un attore mediocre e presuntuoso, e il ruolo che ottiene in *Il grande sonno* mostra ampiamente la perdita dell' 'aura'. Gli attori non sono più il motore del film: "tutto viene eseguito con una sorta di neutralità un po' rassegnata che contribuisce a dare alle realizzazioni della serie il loro implacabile grigiore" (Sorlin).

Il *noir* americano rinnova il grande tema della violenza, colorandola di tratti psicopatologici e di erotismo. Non è la violenza 'nuda', potente, estrema del *gangster film*: è una violenza spesso artificiale e perversa. Si perde l'idea di lotta a armi pari, di duello cavalleresco fra avversari che si rispettano. La lotta è un *regolamento di conti*: pestaggio o esecuzione a freddo. Il crimine si specializza, diviene meccanico, freddo, professionale; l'assassino è un sicario di professione. Il film *noir* è il più ricco "*cerimoniale di messa a morte*" che sia apparso sullo schermo (Borde e Chaumeton).

L'angoscia e lo sviluppo insolito dell'azione sono i tratti tipici di questo filone. Il detective privato accetta missioni losche e molto vaghe: ritrovare una donna, un parente, por fine a un ricatto, proteggere un *boss* della malavita.

La 'confusione' che spesso si nota nell'intreccio ha a che fare con l'aspetto onirico dell'azione e con le motivazioni più segrete e indecifrabili del criminale.

Lo stile ha come prima conseguenza quella di disorientare lo spettatore, mescolando bene e male, ambienti imprevedibili, tratti confusi nell'eroe positivo e nell'eroe negativo.

Le scene sono più spettacolari che veramente brutali. La violenza passa ogni limite, la crudeltà è gratuita, l'ambivalenza morale si impone senza altra giustificazione che la perdita di ogni punto di riferimento etico o psicologico. La complessità contraddittoria della situazione produce nel pubblico angoscia e incertezza, tipiche marche di riconoscimento del *noir*. Lo stato di tensione è provocato dalla messa in crisi delle certezze psicologiche, creando un malessere specifico, quello della crudeltà e della passività propria di quegli anni di sbandamento sociale e etico-politico.

Come e perché l'eroe diviene 'passivo'? Egli attira su di sé la violenza dell'ambiente, e non può combatterla perché è egli stesso parte di quell'ambiente, di quella violenza. Per questo nel *noir* non c'è né epos né melodramma; c'è piuttosto una sorta di atmosfera 'gotica' che evoca l'orrore di un male inevitabile che l'eroe non può né vedere né contrastare perché egli stesso è il frutto di quel male, lo porta dentro di sé come un 'frutto guasto' (cfr. *La fiamma del peccato*, quando Phillis dice a Walter: "sono guasta dentro"). La 'passività' degli eroi del *noir* è anche dovuta alla messa in questione delle forze che agiscono nel melodramma, e non solo alla impossibilità di un'azione 'epica'.

L'epos e il melodramma hanno uno schema semplice: nel primo si celebra l'edificazione di un 'mondo', di una civiltà; nel secondo la vittoria del bene sul male.

Il carattere epico si coglie nella 'grande forma' di un'azione che plasma l'ambiente e le sue forze, attraverso personaggi che sono l'espressione di un'anima collettiva, e che incarnano il mito della comunità originaria. Si potrebbe dire che l'eroe è anche l' artefice di una trasformazione 'etica': della natura e degli uomini. Egli conduce una collettività attraverso lo spazio e il tempo e contribuisce a farla diventare una comunità al termine del cammino. Alla fine del cammino, la collettività è diventata una comunità organizzata che si ristrutturava continuamente superando ostacoli e scissioni.

E' il caso paradigmatico del western 'classico', dove l'eroe è l'emanazione delle forze della comunità: la guida nella costruzione del suo mondo, la salda e la protegge dalle pulsioni disgregatrici che sorgono al suo interno. L'eroe è un 'intermediario' fra l'esterno e l'interno, fra la natura e la civiltà, fra il pioniere e il trafficante, fra un tempo primordiale e un tempo storico, e, se si vuole, fra l'individuo e il 'cosmo'. Nell'epos c'è un *accordo* di fondo fra l'uomo e la sua azione, la quale si dispiega in un mondo naturale e sociale che l'accoglie favorevolmente, registrando una sostanziale armonia fra l'eroe, le sue gesta e l'ambiente. Quando questo accordo cessa, nasce il conflitto fra l'uomo e la sua azione, fra l'eroe e l'ambiente, fra l'esterno e l'interno. E' a questo punto che nasce il romanzesco o il tragico: il male e il bene non sono più separati da una linea netta, il mito si incrina e l'epos diviene nostalgia di un mondo perduto, di un passato irrecuperabile.

Il melodramma non è basato sul 'mito' di un accordo felice fra l'eroe e il mondo, sullo sfondo di un conflitto fra Natura e Civiltà che trascende l'eroe, la comunità e l'ambiente; l'accento si è spostato su un altro motivo: il conflitto fra il Bene e il Male *dentro* la società e i suoi valori. La società mostra una 'incrinatura' che separa in due il mondo dei valori e dei disvalori, e che schiera da una parte e dall'altra della barricata eroi positivi e eroi negativi. Il melodramma racconta questo conflitto.

Il *noir* racconta un altro tipo di conflitto: quello fra le forze del male e l'individuo che vuole semplicemente sopravvivere, quasi si trattasse di una lotta biologica per la vita in una società 'degenerata' in cui la pulsione di morte ha invaso ormai tutti gli ambienti.

L'immagine di un mondo dove agisce la pulsione di morte è confermata anche dagli spazi geografici e sociali del *noir*. Alle megalopoli si sostituiscono poco a poco i paesaggi e le città della California, non solo a causa di una forte tradizione letteraria (Hammett e Chandler) o a causa di una realtà sociale violenta (il tasso più alto di criminalità, cosa sulla quale interrogarsi), ma anche per ragioni strettamente legate al 'clima' della *fiction*. Spesso il *noir* si radica nella 'dolce vita' californiana, in un

ambiente sociale elevato e corrotto (*Il mistero del falco, La fiamma del peccato, La signora di Shanghai, The lady in the Lake*), o nella clandestinità dei rifugi messicani e sudamericani (*Gilda, Notorius, Il grande sonno*), che individuano uno spazio doppiamente cosmopolita, geografico e sociale. Questo spazio cosmopolita è talvolta un porto, zona di confine per eccellenza, di fuga o di influenze esotiche; oppure è la marginalità di luoghi deserti fuori della città (*Il grande sonno*). Il *noir* predilige gli spazi *intermedi*, aperti, indefiniti, a metà strada fra la città e la desolazione di una campagna deserta: periferie anonime, fabbriche e edifici abbandonati, nei quali si contratta e si regolano i conti. Oppure predilige luoghi di passaggio semi-privati, come i bar e i ritrovi notturni, le sale d'albergo, gli appartamenti ammobiliati, i garage, ecc. In fondo, nel *noir* non ci sono 'territori' ma *zone di transito*, spazi incerti e ambigui: garage ai bordi di strade dove non passano vetture, magazzini vuoti, uffici aperti la notte senza personale, marciapiedi tranquilli dove si sequestra o si uccide qualcuno, aziende dirette da gangster di periferia.

Tutto ciò è legato a esigenze tematiche e narrative (la marginalità) e alla definizione dei personaggi: criminali piccolo-borghesi, investigatori privati dalla morale 'elastica', capi-banda dalle mani 'pulite', notabili corrotti, giovani donne avidi e perdute, poliziotti affascinati dalla violenza e avvocati che si divertono a mandare i loro clienti sulla sedia elettrica. Sono personaggi 'trans-sociali', che dovrebbero appartenere a strati ben distinti della società e che ritroviamo bene amalgamati in una sfera intermedia e ambigua: lo spazio del crimine, della perversione, della violenza fisica e psicologica.

Lo spazio nel *noir* non è solo indefinito (né città né campagna), è anche frammentario. E' uno spazio 'esplosivo' in tante parti che si contrappongono, e l'eroe vi viene trascinato nel suo ruolo di 'mediatore'. Il fascino del *noir* risiede, almeno in parte, negli improbabili rapporti che potrebbero esistere fra la villa opulenta e la bisca, fra Honk-Kong e San Francisco, fra i pozzi di petrolio e una libreria di lusso, fra Chinatown e il Tribunale. L'investigatore non deve solo correre da una parte all'altra per mettere in contatto questi spazi estranei; deve anche forzarne il segreto,

penetrando in territori a lui proibiti. Lo spazio del *noir* è legato alla trasgressione, all'effrazione, alla frontiera e al segreto dietro la porta rispettabile; e, ancora, alla capacità dell'eroe di riconquistare un territorio dal quale è stato escluso. Una volta passata la frontiera, l'eroe incontra cadaveri e guardie del corpo che vogliono eliminarlo. Quando fallisce, lo spazio si polverizza e l'eroe fugge (appuntamenti mancati, pedinamenti abortiti, vigilanze eluse, sparizione quasi miracolosa o, al contrario, un imprevedibile riscatto, una improvvisa riabilitazione); quando alla fine ritrova il suo potere, egli diventa il 'demiurgo' di uno spazio unificato le cui parti si mettono in comunicazione, e dove i pezzi del rompicapo si ricompongono per mostrare le figure in uno spazio omogeneo e sicuro. Uno spazio riunificato, ma soprattutto uno spazio *sottomesso*, dove l'eroe afferma la sua potenza riconquistata sugli stessi luoghi nei quali era stato tenuto in scacco. In quel momento, la Legge, nel senso giuridico e psicoanalitico del termine, ha rimesso tutto al suo posto: l'ufficio o l'appartamento dell'eroe ritrovano la loro calma, le strade sono di nuovo sicure, il commissariato torna ad essere inviolabile.

Il vero territorio del *noir* è la notte, spazio sociale e narrativo: il luogo della illegalità, del vizio e dell'omicidio, dove non ci si può attendere alcuna protezione e dove ci si gioca la vita su un'ombra riconosciuta in tempo o su una illuminazione improvvisa. Lo spazio del *noir* è la veglia anormale, angosciata, dove l'occhio non vede. Ombra e luce: ombra troppo densa e luce troppo viva, dove l'occhio non distingue le forme e dove l'orizzonte è troppo limitato; è il luogo dove tutto può accadere perché lo sguardo coglie solo figure incerte.

Questo spazio non è tanto lo spazio filmico o lo spazio di un genere, è uno spazio cinematografico che rimette in gioco – nell'intreccio e nell'estetica del *noir* – il dispositivo su cui si fonda il cinema e la frequentazione della sala buia. Il *noir* introduce nel poliziesco nuovi personaggi ma soprattutto un nuovo tipo di interni e di *habitat*. Il criminale fa una vita ordinaria e ha dei momenti difficili a fine mese, come un impiegato. Gli appartamenti e gli uffici si impoveriscono, si svuotano, mostrano i segni del lavoro e di un rigore quasi puritano, gli effetti della

crisi economica (è il dopoguerra). Il cemento e la miseria si fanno sentire come lo specifico spazio urbano del *noir*. Gli altri spazi, come abbiamo visto, mettono in scena l'esotismo di luoghi di confine, un impossibile rifugio dal male che l'eroe porta dentro di sé (*La signora di Shanghai*, *Gilda*).

3. Costanti stilistiche e tecniche

Un tratto molto evidente del *noir* è dato da una certa unità stilistica di fondo, da una tonalità cromatica ricorrente, da un modo tipico di trattare l'immagine in relazione ai diversi temi e all'azione.

Forse il *noir* è, semplicemente, un dato cromatico; al contrario della maggioranza dei film hollywoodiani realizzati in pieno chiarore e con una luce omogenea, i film *noir* fanno

un uso massiccio di immagini girate in una semi-oscurità. Questo tratto sembra banale; in effetti, implica una triplice scelta: tecnica (luce artificiale), narrativa (predominanza di scene notturne, che spostano l'azione sul piano del segreto e del delitto), e pragmatica (gli spettatori reagiscono molto diversamente a una stessa scena, a seconda che sia loro proposta in esterni, in pieno sole di mezzogiorno o nella profondità di uno scantinato senza illuminazione. Negli anni 40, 'annerire' lo schermo costituiva una sfida alle abitudini acquisite e alle attese del pubblico.

(P. Sorlin, *art. cit.*, p. 7)

L'uso della luce artificiale è un tratto tipico del *noir*, e si contrappone all'elementare sistema in vigore, il *key-lighting*, cioè l'illuminazione diretta, frontale, dove le ombre vengono neutralizzate attraverso i contro-luce laterali. Girare 'in nero' produce tutta una serie di soluzioni stilistiche, e, in aggiunta alla imprecisione delle sceneggiature, genera quell'atmosfera di incertezza e di mistero che è un tratto deciso della serie. Le scenografie più povere e gli ambienti più miserabili ne escono trasfigurati. Ma non bisogna credere che vi sia necessariamente una corrispondenza fra lo sviluppo drammatico e le variazioni della luce e dell'ombra. I grigi sfumati, l'espansione delle masse d'ombra, il taglio delle luci non schermate hanno una motivazione plastica e contribuiscono a relativizzare il peso della finzione drammatica. Le inquadrature della pioggia che sembrano far annegare la casa nell'acqua e nella nebbia in *Il grande sonno* sono ampiamente 'arbitrarie' e non hanno lo scopo di aumentare il livello di tensione del film. Per altro verso, la luminosità scultorea degli interni in *Gilda* suggerisce la tonalità fredda di una crudeltà levigata e tagliente come gli oggetti di lusso della casa da gioco; non fa da contrappunto visivo al dramma psicologico, bensì ne costituisce il naturale proseguimento, o addirittura la 'culla' ideale, aggiungendo gelo a gelo.

Un altro elemento stilistico ricorrente è la voce *off*, interna o esterna al racconto. Può essere la voce del protagonista o di un personaggio secondario (voce interna al racconto, *intradiegetica*), o può essere una voce esterna, personale o impersonale, appartenente a quella che si può

chiamare l'*istanza narrativa*, assegnabile a un narratore-testimone o a un narratore non identificato (voce *extradiegetica*)

La voce *off* ha diverse funzioni: a) l'*informazione* (fornisce notizie sull'antefatto, descrive la situazione, richiama l'attenzione su certi aspetti della vicenda, sui rapporti fra i personaggi, ecc.); b) la *rievocazione* (ricorda e, eventualmente, 'colora' e commenta, una serie di circostanze che hanno condotto alla situazione attuale, al presente nel quale si iscrive l'azione vera e propria del film; c) il *commento* (costituisce lo sfondo soggettivo della situazione e dell'azione, rivelando il punto di vista, le emozioni e le valutazioni di un personaggio).

Il primo 'effetto' della voce *off* è la creazione dello sfondo temporale e affettivo della situazione, da diversi punti di vista (personaggio implicato, narratore-testimone, narratore impersonale). Nei film *noir* è spesso il protagonista che ricorda gli antecedenti e che interviene di continuo per colmare le ellissi e le lacune del racconto, ma soprattutto per commentare le vicende nelle quali è coinvolto. Ha dunque un ruolo *affettivo* e *conoscitivo*. Tramite la voce *off*, il personaggio propone allo spettatore un dialogo con se stesso, costruisce lo spessore umano e psicologico delle sue scelte, descrive i suoi stati d'animo, mette a nudo le componenti affettive dell'azione. Soprattutto, distanzia l'azione dal presente nel quale accade sotto i nostri occhi; per cui il commento costante serve a collocare anche il presente nel passato di una memoria recente che commenta e valuta, contribuendo a rendere misteriosa la vicenda (lo spettatore non può sapere se il personaggio racconta un'avventura alla quale è sopravvissuto o se la commenta strada facendo, lasciando aperta la conclusione; – tranne il caso 'esemplare' e paradossale di *Viale del tramonto* di Billy Wilder, film costruito sul lungo *flash-back* di un morto al quale viene fornita una voce *off*). Più spesso, la voce *off* accompagna il personaggio e lo spettatore fino alla conclusione della vicenda; alle soglie dell'epilogo, il personaggio cessa questa ruminazione interiore e si espone all'incertezza dei fatti che non potrà più ri-narrare e commentare perché la morte porrà fine al racconto e al commento interiore (*La signora di Shanghai, Doppio gioco* ecc.).

La voce *off* è un effetto stilistico particolarmente adottato dal film *noir* per stendere un velo nostalgico sulla sconfitta dell'eroe, per dare un giudizio sui suoi atti, per creare lo sfondo affettivo di azioni brutali, per umanizzare l'eroe e, con lui, lo schermo. Non è solo una voce interiore che sottolinea alcuni aspetti della vicenda e li commenta dal punto di vista del soggetto implicato (o non implicato); costituisce il risvolto propriamente umano del personaggio, che si rivela a se stesso e al pubblico, interiorizzando la violenza tragica della situazione e della sua azione, consentendo allo spettatore di identificarsi, almeno parzialmente, con lui.

4. Un 'motivo' privilegiato: la crudeltà

La *crudeltà*, accanto alla violenza gratuita, è l'elemento nuovo del *noir*. Essa conferisce alla violenza un nuovo aspetto, soprattutto quando non risulta motivata da componenti nevrotiche o da tendenze sadomasochistiche del personaggio.

La crudeltà ha un legame particolare, perverso, con il piacere: è il piacere senza oggetto, è l'aldilà del sadismo e del masochismo. Il piacere

provocato dalla crudeltà è analogo, per molti versi, al piacere del gioco, in cui il dominio dell'Altro è più importante della posta; l'erotismo, uno dei motivi privilegiati dal *noir*, è un gioco infinito con l'Altro, dove la posta in gioco cambia sempre: cambia l'oggetto del desiderio, cambia la promessa, cambiano i partner nel momento in cui si sottraggono alla reciprocità dell'amore per spostare continuamente il desiderio, i suoi riflessi e il dominio sull'Altro. E' un gioco che non può finire che con la morte. Infatti, assumere l'Altro come oggetto di gioco è la forma sofisticata, mentale, della violenza, poiché riduce l'Altro a oggetto inanimato, manovrato dal soggetto a suo piacimento.

Il gioco con l'Altro comincia con la caccia e finisce col tormento, con la tortura, nella quale il torturatore – attraverso l'Altro – provoca a se stesso il piacere del dolore *rappresentato*, messo in scena. Non si tratta di provare piacere nel fare il male e godere del dolore dell'altro con la copertura dalla giustificazione ideologica (sadismo); né si tratta di provocare il male a se stessi con il tipico 'contratto masochista'. La crudeltà va al di là degli aspetti fisiologici della sofferenza (e forse anche dei suoi aspetti psicologici), per attingere *la regione assoluta del dolore*; che è sempre implicato con il *mentale*. La crudeltà ha a che fare con il mentale, con la fredda determinazione a sfidare la mente dell'altro, provocandolo, trascinandolo nel gioco che è uno scontro fra il desiderio e la volontà di potenza che è il vero 'appetito dell'io'

La crudeltà non si afferma nella sofferenza ma nel dolore: il dolore è la posta in gioco, il dolore da arrecare in luogo del piacere, l'eros come preludio alla morte. La crudeltà impone all'Altro l'accettazione del dolore in luogo del piacere, il rito di una violenza mentale senza fine, gratuita e inappagabile. La crudeltà è legata alla inappagabilità del desiderio: è desiderio senza possibile soddisfazione, desiderio del male, eros che corteggia la morte al di là della sofferenza e del dolore dell'Altro nel quale si specchia il piacere reciproco della violenza.

E' per questo che la passività scatena la crudeltà, e la 'dama nera' (*dark lady*) corre verso la morte attraverso i suoi riti crudeli, attraverso la tortura mentale che impone all'uomo con una serie di atti violenti, e con un

manierismo degli affetti degenerati e morbosi che devono nutrire la violenza esteriore dei comportamenti e delle azioni.

Se la violenza *fisiologica* è la prerogativa dell'uomo (legata all'ansia di possesso assoluto), la *crudeltà del gioco* è prerogativa della violenza femminile, mentale e gratuita, che non si può spiegare come affermazione dell'identità sociale o sentimentale, ma come superamento della passione nella morte.

C'è una pulsione violenta nell'uomo che conduce alla distruzione materiale, e c'è una pulsione di morte nella 'dama nera' che impone un destino fatale, che manovra il gioco con l'uomo fino alla catastrofe finale, inaspettata, insolita, inspiegabile.

5. Gilda e la crudeltà barocca

Gilda, di Charles Vidor, è un esempio paradigmatico di questa forma raffinata di violenza mentale. E' più che un conflitto psicologico fra l'uomo e la donna: è una 'guerra di cervelli', una *psicomachia* nel senso di Strindberg, complicata dal legame ambiguo fra due uomini, Johnny Farrell (Glenn Ford) e Ballin Mundson (George Macready). Il legame fra i due uomini mette in gioco l'aspetto singolare di un' 'alleanza' fondata sulla

parola data che supera la fascinazione dei sensi, il ricatto della bellezza. Se il bianco glaciale del film è una estensione delle spalle marmoree di Rita Hayworth, è anche vero che questo sudario bianco caratterizza tutta la vicenda, perfino i rapporti fra i due uomini, segnati da una reciproca attrazione, e anche da un fantasmatico rapporto padre-figlio, che il cerimoniale del comportamento mantiene al riparo dal sotterraneo calore omosessuale che trapela dietro la 'lastra' di un controllo freddo e distaccato delle pulsioni.

La critica non ha mancato di rilevare la componente 'edipica' del legame fra i due uomini, che spiegherebbe, fra l'altro, il movente 'ufficiale' di Johnny Farrell: distruggere Gilda per proteggere Ballin. Ma la componente edipica di questo rapporto non è sufficiente per spiegare un risvolto profondo della vicenda: la crudeltà barocca che alimenta l'odio fra Johnny e Gilda, che solo in apparenza è motivato da un rancore antico, dal risentimento per un torto subito dall'uomo. Alla fine del film, si scopre che questo torto è inesistente *di fatto*, ma che Gilda lo ha alimentato nell'immaginario di Johnny, lasciandogli credere di averlo tradito per legarlo ancora di più a sé. Suscitare e alimentare programmaticamente la gelosia è come negarsi alla reciprocità dell'amore; la gelosia tiene in vita una situazione di conflitto e di squilibrio fra chi la architetta e chi ne subisce la 'trama'. Questa è la *colpa psicologica* di Gilda, ma la sua *fatalità* trascende questa prima colpa, e rivela piuttosto il turbamento dinanzi alla bellezza che deve essere padroneggiata, ridotta a oggetto di possesso.

Nella 'colpa psicologica' di Gilda (suscitare e alimentare una gelosia 'senza oggetto', per dire così) si rivela una strategia di dominio che mette in luce la prima componente perversa del desiderio: mantenerlo nel gioco di una domanda che rilancia la posta in gioco. Questa posta in gioco è l'amore, ma l'amore, come dice Jacques Lacan, ha una sola legge: rilanciare il desiderio attraverso una domanda infinita, che rivela l'impossibile reciprocità del desiderio e dei valori fra due esseri. Questa domanda infinita è '*ancora*': ancora di più, sempre di più, al di là di ogni illusoria reciprocità. L'amore è sempre inappagato, e il desiderio rivela

l'impossibilità di fermarsi su un 'oggetto umano', su un essere ridotto a *oggetto*.

L'*intrigo amoroso* del film rivela in ciò tutto il suo splendore barocco, riflesso dalla sontuosità dello sfondo (l'ambiente) e dalle inquadrature 'fastose' di Rudolph Maté, come hanno osservato Borde e Chaumeton:

Questo intreccio, a prima vista sconcertante, è spesso, per chi sa guardare, concertato al massimo. Esso dà forma concreta, 'drammatizza', alla maniera del sogno, una serie di automatismi affettivi. Di qui, un aspetto meccanico assai pregevole, accentuato dalla eleganza glaciale dei personaggi, dalla sontuosità barocca della scenografia (nello stile *Grand Opéra* o del cinema degli Anni Venti) e dalle fastose inquadrature di Rudolph Maté.

(Borde e Chaumeton, *op. cit.*, p. 68)

Lo stile barocco del film mette in risalto la crudeltà mentale che caratterizza i rapporti fra i tre personaggi.

In apparenza, sono due uomini che si contendono lo stesso 'oggetto', un magnifico esemplare di 'donna fatale', dinanzi alla quale si scatena un desiderio di possesso che va oltre il desiderio erotico o sessuale. Anzi. Il possesso è l'altra faccia della inibizione del desiderio, se è vero, come ha osservato ancora Lacan, che la bellezza disarmava il desiderio, lo interdice. Da questa interdizione del desiderio nasce il particolare erotismo del *possesso*, per mettere a tacere lo sfolgorante enigma della bellezza, che richiede solo ammirazione e devozione. La riduzione dell'essere umano a 'cosa', a oggetto, consente (illusoriamente) di tenere a bada la bellezza rinchiudendola in una teca di lusso (la villa di Mundson). Ma non risolve il problema, e rilancia una rivalità senza pari fra i pretendenti, che in questo caso viene introiettata e capovolta, diventando un conflitto fra desiderio e repulsione, per cui l'odio prende il posto dell'amore. Questo torneo del desiderio e dell'amore esclude Gilda, e ne fa una 'dama nera' *sui generis*: ella non vuole danneggiare l'amato, non usa l'uomo per i suoi interessi, non è la tipica donna fatale che mette l'uomo sulla china della massima pendenza della pulsione di morte. La sua 'fatalità' consiste nella bellezza

oggettuale che scatena il desiderio di possesso e l'odio per l'oggetto di questo desiderio.

L'odio è un sentimento *eccitante*, come viene sottolineato lungo tutto il film, prima da Ballin, poi da Gilda che ripete le sue parole e che occupa il suo posto: come Ballin aveva scoperto il calore dell'odio fra Johnny e Gilda e la sua potenza eccitante, così ora Gilda lo usa per sedurre Johnny nel momento in cui egli sale nella sua stanza da letto con l'intenzione (alquanto vaga, in verità) di liberare Ballin da quella donna pericolosa. L'odio mantiene in vita la possibilità di un sentimento altamente eccitante, ma, così facendo, annienta il soggetto: lo consuma, alla lettera. L'odio è il sentimento mortale per eccellenza: dà la morte e corrode il portatore di morte. L'odio è la pulsione di morte che prende il posto della impossibile reciprocità dell'amore, perché, alla fine, quale reciprocità potrebbe instaurarsi fra un essere ridotto a 'oggetto' e il suo possessore? Al massimo, si stabilisce una malsana relazione narcisistica, per cui l'oggetto riflette crudelmente l'impossibilità dell'amore e la frustrazione che ne segue, nel momento in cui l'essere 'cosificato' non può rispondere se non con l'accentuazione della sua condizione di 'oggetto infedele': infedele per il semplice fatto d'essere un oggetto, e di non poter rispondere alla domanda d'amore.

Le spalle scultoree di Rita Hayworth sorreggono senza sforzo tutto il peso del film. Nuova Lola-Lola dell' 'era atomica', ella è la degna rappresentante di un certo erotismo americano. Le sue *toilettes* stravaganti sono concepite con una linea che Alexandre Astruc ha caratterizzato con efficacia: "queste guaine di seta nera, questi guanti arrotolati fino al gomito, questi stivali di cuoio lavorato hanno una funzione precisa: essi spogliano la donna di ogni carattere umano per farne un oggetto". Statua di cera sfuggita da qualche sogno di lusso, Gilda compie evoluzioni dietro le inferriate, dietro le imposte, dietro le pesanti tende delle sale da gioco più chiuse di un harem.

(Borde e Chaumeton, *op. cit.*, p. 69)

La sontuosità barocca di questo film è dunque legata alla complicatezza dell'intreccio, ma soprattutto alla complicazione dell'intrigo amoroso, che rivela la crudeltà come sostegno di una dolorosa castità,

sottolineata dalla scultorea oggettualità di Rita Hayworth, ma anche dal bianco marmoreo degli interni e dalla illuminazione a giorno. Gilda è il magnifico oggetto di carne umana che due uomini si contendono in maniera diversa, anche quando spostano il desiderio di possesso in qualcosa d'altro: Ballin lascia intendere a Johnny di essersi innamorato di ciò che ha comprato (Gilda), e Johnny decide di accettare lealmente il suo ruolo di guardiano di quell'oggetto. Ciò che un marito non può fare (per esempio, recuperare sua moglie dalle braccia di un altro uomo) verrà fatto dalla guardia del corpo. E' del tutto conseguente che Johnny cerchi di deprezzare l'oggetto del desiderio, poiché il deprezzamento è il rovescio della sopravvalutazione dell'Altro che, nella situazione dell'innamoramento, "getta la sua ombra sul soggetto", come ha detto Freud. Così, Johnny può dire a Gilda che il suo lavoro consiste nel riconsegnarla al marito, come farebbe con la sua biancheria. Johnny si 'declassa' a servitore di Ballin, poiché solo così può innalzarsi al di là della *schiavitù del desiderio*, che egli ha già conosciuto con il tormento della gelosia suscitata *ad arte* da Gilda. Egli presenta la sua *servitù* nei confronti di Ballin come una *scelta*, al posto della *schiavitù* subìta nei confronti dell'oggetto del desiderio. Ed è questo che Gilda non può sopportare. Il gioco crudele fra Gilda e Johnny rende impossibile ogni contatto fra loro, perché come si potrebbe godere di un oggetto che è stato accettato come simbolo e come riflesso di una padronanza del volere sul desiderio?

Questo è l'interno barocco della psiche di Johnny, così come il corpo statuario di Gilda è l'esterno barocco di un desiderio congelato.

La crudeltà esige il gioco al rilancio per mantenere intatta la *gratuità* della violenza mentale che interdice il desiderio. Il gioco della crudeltà si evidenzia ancora meglio nella seconda parte del film, quando, dopo il falso suicidio di Ballin, Johnny sposa Gilda per poterla torturare a suo piacimento, per attirarla in una trappola mortale. Queste nozze devono restare 'bianche', *gratuite*: una maggiore nutrizione dell'odio e della eccitazione che l'accompagna, un perfezionamento della crudeltà barocca del gioco, che ora si trasforma in punizione e tortura. Johnny punisce Gilda perché ha sposato Ballin, e la tortura con questa colpa,

sequestrandola dal mondo per rinchiuderla in quella teca di lusso che era appartenuta a Ballin. Johnny, in tal modo, si identifica talmente con Ballin, che riesce dove lui era fallito: non consentirà a Gilda né di 'giocarlo', né di fuggire. Ma quella trappola è la sua trappola, una prigione eterna per chi ha trasformato l'amore in un sentimento ancora più forte: l'odio. Come gli dice il commissario di polizia, egli non si libererà mai più di Gilda, e questo amore malsano lo divorerà. Al termine del cammino c'è la morte per denutrizione degli affetti, per inedia, per il consumo esorbitante di tutte le energie che l'odio pretende.

Possiamo immaginare che cosa accadrà a questa coppia riunita da un malcerto *happy end*.

6. *Un noir extra-serie: L'ombra del dubbio di A. Hitchcock*

L'analisi di questo film si avvale di un contributo critico di rilievo: l'articolo di Ronnie Scheib, *The Uncle of Charlie*, apparso in "Film Comment", vol. XII, n. 2, marzo/aprile 1976.

Il tema del film è l'acquisizione della coscienza da parte di una adolescente, ma anche da parte di una comunità 'edenica' (infanzia,

natura, piccola città). Il film mostra il processo di svelamento di ciò che sta 'dietro' e che sta 'sotto' l'immagine media della vita di una comunità. Un estraneo compare nella piccola comunità e la costringe a prendere coscienza di se stessa e del mondo esterno; non potendo 'inglobare' l'esterno, la comunità decide di espellere quell'individuo portatore dell' 'ombra del dubbio' (che è anche la luce della verità insabbiata nel seno della comunità). L'espulsione dell'estraneo ha una doppia funzione: consente alla comunità di continuare a vivere dopo la 'perdita dell'innocenza', e consente all'individuo di sopravvivere.

Il conflitto fra l'individuo e la città moderna può essere inteso in diversi modi:

- attraverso la costituzione di nuovi rapporti che comportano la reintegrazione delle antiche norme sociali in quelle attualmente in vigore (Ford, Hawks);
- attraverso l'affermazione dell'alienazione in un'immagine di adolescente come eroe tragico (Nicholas Ray);
- attraverso la rimozione della minaccia che pesa sulla comunità (Lang, Hitchcock).

a) *La mdp come fascinazione dello sguardo*

L'*incipit* del film ci mostra una 'terra di nessuno', la periferia anonima di una grande città, e ci introduce nella stanza della pensione dove lo 'zio Charlie' è sdraiato su un letto. Ha l'immobilità di un oggetto sacro, o di un 're morto'. Il piano ravvicinato lo rende oggetto, lo astrae da ogni relazione con uomini e cose; lo pone al di fuori di ogni scambio di sguardi reciproci, e attribuisce a Charlie proprio questo potere di esclusione da ogni reciprocità. La mdp passa dall'altro lato del letto e inquadra il profilo indecifrabile di Charlie in una posizione intermedia fra la proprietaria

dell'albergo e uno spettatore chiamato in causa, il quale dovrebbe girare la testa per leggere sotto questa angolazione orizzontale ciò che non potrebbe essere letto se non in *contre-plongée*. Il protagonista sembra dirci che imporrà deliberatamente questa posizione allo spettatore tutto il tempo che vorrà; le risposte date alla proprietaria sono un contrappunto verbale perfettamente adatto alla ambiguità visiva generata dalla posizione della mdp. Quando Charlie si alza e lancia il bicchiere contro la porta, non vediamo il suo volto; è di spalle, come se fosse in *off*, il che insinua una scissione fra l'identità e l'azione.

In generale, la mdp registra causa e effetto, minaccia e fatto compiuto, ma non li riunisce mai nello stesso piano. Al contrario. Sottolinea le discontinuità dell'azione, la illeggibilità del rapporto guardante/visto, per creare un luogo di incertezza, mistero e terrore: il *fuori-campo* ha questa funzione (cfr. il f.c. di Charlie che osserva dall'alto i due detectives ai quali è sfuggito).

La ripresa dall'alto connota onniscienza, e ne fa partecipe lo spettatore.

La strutturazione del punto di vista *privilegiato* dello spettatore non viene effettuata attraverso la logica della comprensione, ma attraverso il potere compulsivo della *fascinazione*; non attraverso la decodificazione di una catena di significanti ma attraverso l'esercizio della *elisione* dei punti di vista. La realtà di Charlie è inaccessibile. Possiamo leggere *ciò che egli vede* sui tratti del suo volto impenetrabile, come la morte che egli ha sfiorato in un incidente da bambino. Possiamo leggere ciò che è diventato dopo il suo incidente, come possiamo leggere ciò che è diventata la madre di Marnie o ciò che rischia di diventare Jeffries de *La finestra sul cortile*. Tutto questo non può essere né fotografato e né identificato, ma 'letto' su un volto.

Hitchcock filma il volto di Joseph Cotten separatamente, dividendo energia potenziale (volontà) e energia cinesica (azione), rendendo affascinante *l'anonimato dell'azione*. Quando si avrà l'associazione fra il volto e l'azione, fra le due energie e il volto nell'azione, Charlie morirà.

b) *Il vuoto e l'ombra del doppio*

Charlie fa 'sorgere' Santa Rosa dal fuori campo con un *atto di nomina*zione. Charlie abita la terra di nessuno, il limbo, un territorio ininterrotto di spazi-tempo continui, e il suo potere deriva dalla consapevolezza della *elisione* su cui si basa l'idealismo borghese. Santa Rosa obbedisce al modello mitico della piccola provincia americana; è indifesa senza le strutture capillari e ombelicentriche della metropoli. La comunità organica, di cui la famiglia è il microcosmo, è bloccata sulla sua stessa giustificazione, proteggendosi come un tutto indissociabile. Dunque, è pronta a integrare senza alcuna esitazione qualsiasi elemento dotato di un *ruolo* ben definito (e lo 'zio Charlie' può entrare in scena).

La nipote, la giovane Charlie (un 'doppio' incerto dello zio, che si dissocerà da lui) mette in questione la famiglia, la *routine* quotidiana: ogni suo comportamento è connesso alla (de)negazione ossessiva del ruolo centrale (economico e simbolico) del padre, dello spazio che a lui è dovuto e che è suo (andare *oltre* la necessità biologico-passiva del lavoro).

La famiglia piccolo-borghese tenta di trascendere le strutture attraverso e per le quali funziona, piuttosto che integrarle. La famiglia piccolo-borghese è incapace di inscrivere la figura del padre, e la sua dipendenza economica, all'interno della sua funzione ideologica. L'ideale familiare consiste nel creare un luogo dove una femminilità femminile organica, chiusa su se stessa (la cui identità è rafforzata dalla sua funzione) verrà *inseminata* da una energia maschile orientata verso l'esterno (e la cui identità è costituita dall'azione). Un lavoro alienato nasconde una minaccia: rivelare (denunciare) il focolare domestico per quello che è: il luogo dove le donne lavorano per creare un luogo di non-lavoro dove gli uomini possano prepararsi per un lavoro per conto d'altri, e poi riposarsi una volta compiuto questo lavoro.

Il raggruppamento dei membri della famiglia (ad eccezione di Emma, la madre) rivela i vuoti che separano gli individui e che si manifestano come impotenza, egoismo o solipsismo. Roger, il *calcolatore ambulante*,

partecipa alla conversazione con delle cifre; Anna riduce tutto a un insieme di dati. Soltanto la madre sembra colmare questi vuoti con il suo flusso di energia continua: emozione e azione, identità e istinto, amore senza desiderio, accettazione passiva del suo ruolo. Il suo comportamento propone uno spazio-tempo *off*, un *continuum* attraversato dalle inquadrature, ma che si estende al di là di esse.

Come in molti film hollywoodiani, l'energia diviene una qualità trascendente che convalida la prassi attraverso la quale si manifesta, invece di estrarre un valore da questa prassi. (Scheib)..

La 'marcia' della giovane Charlie nella città verso l'ufficio postale per telegrafare allo zio manifesta una energia che si dispiega e che può dominare lo schermo. Zio Charlie 'gratta' lo schermo, significando la possibilità terrificante ma mai effettiva della volontà in azione; la nipote dà vita allo schermo. La mdp la segue liberamente, e l'impulso della donna è quello della macchina da presa stessa.

Zio Charlie non rappresenta mai un'identità, salvo quella di una folla trascendente e di un sapere indecifrabile, attraverso il quale cerca di imporre la sua volontà al mondo.

Attraverso le striature e i tratti delle forze e delle tensioni, attraverso la tela di ragno delle ombre e delle luci che spesso lo circondano, noi non possiamo che intravedere il terrore che è questo sapere. In larga misura la mdp lo segue con questa stessa reticenza di cui testimonierà la giovane Charlie allorché avrà 'confuso il sapere con il sapere'. (Scheib).

Zio e nipote non potranno restare a lungo nella stessa inquadratura, e la loro lotta sarà anche per la conquista dello schermo. La lotta si svolge in uno spazio verticale, e il vincitore occupa la sommità della scala, che per Hitchcock è sempre la camera da letto.

c) *La perdita dell'innocenza e il fantasma dell'impotenza*

Hitchcock mostra a più riprese la conquista del potere sulla famiglia da parte di Charlie:

- i parenti portano le valigie, zio Charlie porta il suo bastone (sostituto del fallo, insegna del potere);
- Charlie immobilizza la sorella sul suo nome da ragazza (sul passato), quasi a ignorare o svalutare il presente;
- il giornale, feticcio della famiglia (sostituto/metonimia del padre *scoronato*), viene fatto a pezzi da Charlie.

Ben presto la contrapposizione piccola città/metropoli si offusca, per rivelare l'isolamento, la precarietà di una classe (e non di una famiglia o di una città): la piccola borghesia impotente, schiacciata fra i notabili e il proletariato (cfr. la scena della banca, dove il padre è visto nella sua imbarazzante impotenza).

Grazie allo zio, la nipote conoscerà gli strati inferiori della società e il fantasma del sesso. La *risonanza fallica* del gioco con il tovagliolo nel bar richiama lo strano fascino di potenza che lo zio esercita sulla nipote, ma anche l'impotenza – *contorta*, alla lettera – che lascia presagire una sessualità perversa fino al furto e all'omicidio.

Questa ambivalenza (potenza/impotenza) si coglie nelle immagini tenebrose del bar, con una profondità di campo che separa le figure e lo sfondo.

Il legame fra zio e nipote deriva dal fatto che entrambi occupano una posizione *intermedia*: la nipote è *sospesa* fra ricchi e poveri; lo zio *oscilla* fra i due, e così facendo riesce a negarsi in termini 'organicamente' economici.

Gli argomenti di zio Charlie contro la società per giustificare i suoi crimini sono una versione deformata della violenza rivoluzionaria, una sorta di volontà di potenza 'aristocratica' contro la 'morale degli schiavi' (Nietzsche).

La scena delle 'nozze simboliche' fra zio e nipote (quando lo zio, in cucina, le dona l'anello) riconferma la dialettica innocenza/esperienza

(incesto narcisista). In film del genere, come ad esempio *Gaslight*, l'intreccio è una variante del tema innocenza/esperienza: una donna sposa un uomo per scoprire che egli vuole ucciderla, che la promessa dell'unione sessuale nasconde la realtà del desiderio economico, come in altri film di Hitchcock: *Il sospetto* (1941), *Delitto perfetto* (1954), *Marnie* (1954). Nella scena del bar, quando la giovane Charlie capisce effettivamente di 'saperne troppo' e vuole restituire l'anello, lo sguardo di Louise, la cameriera, vi si posa sopra, svelandone il valore estetico e economico, e smontando la fede nei 'sentimenti', uno dei miti più elementari della piccola borghesia (un 'mito' qui doppiamente ironico, visto il carattere incestuoso dei 'sentimenti' messo in luce nella scena del 'fidanzamento' fra zio e nipote). Louise s'accorge che l'anello è 'vero', e la giovane Charlie comprende che il 'valore sentimentale' non è mai separato dal valore di scambio, un valore di investimento nei vincoli economici e feticistici di un desiderio manipolabile a volontà.

La giovane Charlie ha letto nella iscrizione dell'anello una promessa di continuità e di scambio attraverso i sentimenti. Ma quella iscrizione non è destinata a lei. Così, imparerà a leggere le tracce della violazione implicita sia nel passaggio da una classe sociale all'altra che nelle strutture di una stessa classe; comprenderà che ella non deve rivelare questo passaggio (con il rischio di mettere a nudo queste strutture) ma, al contrario, deve operarne la *rimozione*. Bisogna che non riconosca la logica di questa violazione, ma che renda responsabile di questa follia un solo individuo. Perché anche nei film americani che affrontano il tema della verità nel suo aspetto più sovversivo, la verità finisce per essere uno strumento di difesa al servizio di una rimozione temporanea.

(...) In termini più semplici, la società deve convivere con il suo malessere, con la noia e la ripetizione, con l'impotenza e la cecità che sono il risultato della rimozione delle forze caotiche dell'Es, delle forze anarco-economiche degli strati inferiori della società. La giovane Charlie deve scendere a patti con un sapere che sarebbe fatale per la società; ella deve impedire che le contraddizioni si manifestino. Trovare e rimuovere colore che vorrebbero rivelare la reale natura arbitraria di una società basata sullo sfruttamento:

ecco l'unica espiazione, l'unica giustificazione possibile della ricerca della verità. (Scheib).

In Hitchcock cercare la verità consiste quasi sempre nel rivelare le tracce di un *transfert di colpevolezza*, grazie al quale l'eroe scopre, esteriorizza e uccide le sue peggiori pulsioni individuali nell'Altro (un Io potenziale, ma rimosso), il quale, essendo passato all'azione, è 'realmente' responsabile di questi desideri (cfr. F. Truffaut, "Cahiers du Cinéma", n. 39, 1959). Alla fine, perché ogni colpa sia trasferita sull'Altro, occorre che la colpa legata ad una eventuale solidarietà conduca al senso di responsabilità personale necessaria affinché il soggetto stesso divenga l'agente della rimozione. E' come dire che l'Altro offre al soggetto l'occasione e la possibilità di realizzare i suoi desideri, fino al crimine, e che il soggetto trasferisce su di lui la colpa attraverso la rimozione del desiderio e dell'atto.

d). *Desiderio e economia*

La 'colpa' della giovane Charlie deriva dal suo tentativo di impregnare la famiglia piccolo-borghese di un potere economico e sessuale che è in se stesso criminale, poiché la piccola borghesia è, per definizione, una classe impotente. La giovane Charlie giungerà a spostare la colpa sullo zio, su chi rivela le conseguenze legate alla rinuncia al potere. Ma il momento del trasferimento della colpa, della differenziazione assoluta, è anche il momento di una doppia identificazione, a specchio: scoprire la pratica economica di zio Charlie è scoprire quella della società della quale è divenuto l'agente, e uccidere un assassino è anche diventare assassini.

Hitchcock poteva risolvere questo dilemma mostrando il crimine come autodistruzione (*Psyco*). Mostra che i meno violenti e i più interessati al crimine, al furto, sono condotti fatalmente e irrazionalmente al suo contrario: il crimine psicopatologico (*Psyco* e *Marnie* sono esempi allucinanti del bisogno ossessivo in Hitchcock di dipingere il furto come un omicidio). Una volta liberate, le potenze del desiderio distruggono il

mondo; la posta in gioco nell'azione è la morte. L'ironia finale del furto è che, lungi dall'essere un atto di desiderio sul quale incombe la minaccia di perdere l'oggetto e non di averlo, diventa la negazione attiva del desiderio. Zio Charlie, oggetto del desiderio di tutte le donne, è sprovvisto di desideri sessuali (così come Marnie è frigida). Egli incarna il desiderio degli altri, ma rivela, da un lato, il nulla che si cela dietro i loro fantasmi, dall'altro i conflitti economici e sessuali che questi fantasmi implicano e mascherano.

Questa negazione attiva, demoniaca, del desiderio sessuale non è che l'immagine capovolta della negazione del desiderio passivo e altruista nella giovane Charlie. Questa negazione è il desiderio che *non si sa*, che si ignora, prima di vedersi riflesso nell'Altro. Voler negare le considerazioni economiche, è volere il potere economico, visto che solo i ricchi possono permettersi di non preoccuparsi del denaro. Così come desiderare al posto di un altro è godere per interposta persona, senza correre il rischio in proprio. La giovane Charlie ha fatto venire a Santa Rosa lo zio in nome della madre per soddisfare i suoi propri bisogni. Vuole diventare una spettatrice passiva, rigenerarsi attraverso la rigenerazione di genitori, godendo come un *voyeur*, da un doppio punto di vista e attraverso una duplice identificazione.

Il romanticismo, di cui l'idealismo è il complemento perfetto nella piccola borghesia, il suo egocentrismo pragmatico (Anne), è ossessionato dall'incesto narcisistico. La giovane Charlie non può vedere negli altri che un riflesso di se stessa (cfr. l'insistenza sulla somiglianza con lo zio, e, ancora di più, l'insistenza sul fatto che fra loro c'è un legame 'mistico', e l'equivalenza facile che ella suppone fra i suoi sentimenti e quelli della madre). Ella invoca un'immagine glorificata e complementare di se stessa (un'altra Charlie), al fine di donare il suo mondo senza perdersi né alterare il suo io attuale, e al fine di fortificare l'immagine del suo io futuro (la madre). La claustrofilia della comunità 'organica', la sua tendenza a assorbire e appiattire ogni differenza, a mettersi al riparo da ogni alternativa, lascia vedere uno scambio continuo fra i diversi elementi e membri di un tutto omogeneo.

Hitchcock non ignora che i rapporti immaginari – attraverso una serie di proiezioni – sono i sintomi di un rifiuto o di una incapacità a situarsi in un

contesto materiale o storico. L'incapacità di Joe a staccarsi dal suo contesto fa sì che la giovane Charlie gli sostituisca lo zio, il quale, lungi dal 'romantizzare' il vasto teatro del mondo, ne rivelerà troppo lucidamente il contesto economico e psichico. Il rapporto fra la nipote e lo zio assomiglia al rapporto immaginario fra piccola e grande borghesia, e tra lo spettatore e il cinema hollywoodiano. Finché questo rapporto resta *immaginario* (la piccola borghesia che si vede come parente più giovane e più povero della grande, sperando di diventare un giorno attiva e prestigiosa come lei) sarà permesso alla piccola borghesia di godere del fantasma di ciò che la realtà le rifiuta. L'ombra del dubbio va molto più avanti: mostra quanto costa inscrivere il fantasma in una realtà che sarà da esso corrosa e trasformata in sogno.

Si invita il pubblico a proiettare i suoi desideri su un'immagine fantasmatica (la giovane Charlie) con la quale può identificarsi, godendo per interposta persona dell'eccitamento, della passione, della libertà e del potere che sono interdetti nella realtà. I rapporti della giovane Charlie con lo zio – e, attraverso di lui, con la madre – sono gli stessi che il pubblico ha con lei: la giovane Charlie è, al tempo stesso, oggetto e soggetto di una proiezione del pubblico. Attraverso la sua disastrosa esperienza di cambiamento, attraverso il suo tentativo di fondere azione e identità (a rischio della vita), il pubblico impara a conoscere il pericolo che c'è nel confondere fantasmi e realtà, così come la giovane Charlie – attraverso un intermediario che è lo zio – impara quanto costi appropriarsi di un potere che le è interdetto. E' un potere continuamente *differito* (nel passato, nel futuro, nell'immaginario), e l'immagine è l'unico luogo del suo possesso. Il tentativo di conquistare questo potere continuamente differito comporta non solo il rischio di perdere quel poco che se ne ha (volendo migliorare la sua posizione di classe, la piccola borghesia può cadere in uno strato sociale inferiore), ma anche di rischiare la propria immagine.

La madre incarna tutti i valori della 'doppia comunità' (la famiglia e Santa Rosa), la sicurezza dell'identità e la sua funzione stabile. Con il suo ruolo di madre, Emma rappresenta il mito di uno stato di grazia originale

(la maternità, l'infanzia), la cui immagine, saldamente ancorata al passato, permette alla società di 'funzionare' in un presente che non è ancora troppo decaduto, nella promessa di ritrovare in futuro almeno una parte del paradiso perduto. Per Hitchcock, voler incarnare una immagine in una prassi illimitata, fare in modo che essa significhi il reale, è correre il rischio di rivelare il vuoto dietro questa immagine, l'incubo nascosto nell'ombra. Peggio ancora: è rivelare che l'immagine stessa è la non-libertà, il sacrificio di sé sull'altare di un desiderio di unità proiettato da un altro. Il desiderio della giovane Charlie è diventato quello di Emma ("non sopporto l'idea che tu parta"; parole dette sul viso sconvolto di Emma, poi su ravvicinato della giovane Charlie e infine sul nero).

e) *Drammaturgia dello sguardo*

L'ombra del dubbio è il primo film di Hitchcock che esplora i pericoli dell'isolamento e dell'innocenza dinanzi alle forze sessuali, politiche, economiche.

Hitchcock ha sempre ammesso che il referente finale del suo cinema non è il reale ma una proiezione soggettiva al di sopra di un vuoto. Il rifiuto di fotografare la realtà o di riprodurla, il rifiuto di accordare la minima libertà ai suoi attori lo connota come qualcuno che impone la sua volontà al mondo, e, poiché in Hitchcock, questo mondo è l'omicidio, la sua pratica lo situa come colui che vuole l'omicidio. Il potere nascosto di Charlie è una versione del potere di Hitchcock

Siamo nel 1943. La perdita dell'innocenza, il passaggio dall'adolescenza alla maturità, dalla passività disinteressata all'attività auto-difensiva simbolizzano l'entrata in guerra degli Stati Uniti; così come il personaggio di Charlie, che liquida i ricchi improduttivi in quanto sesso e non classe, non può non ricordare il nazismo. Hitchcock è ambivalente a proposito dell'immagine della comunità edenica rappresentata da Emma, la quale non può passare dallo statuto di colui-che-è-visto a quello di colui-che-vede se non a prezzo del suo annientamento.

E' la seconda sequenza della cena che rivela questa ambivalenza, attraverso una ridefinizione dell'oggetto dello sguardo che coincide con una ridefinizione del soggetto che guarda.

La prima sequenza a tavola, strutturata su una alternanza di piani che mostrano più membri della famiglia e altri, più larghi, che mostrano Emma sola a capotavola, indica già con questo squilibrio la fragilità del posto di Emma e l'enorme responsabilità che poggia su di lei. Ma, ancora di più, questa struttura sottolinea la sua incapacità di rappresentare colui-che-vede, di isolarlo, di rivelare l'assenza di una comunità basata su uno scambio reciproco di sguardi.

Per tutto il film, le inquadrature dal punto di vista di Emma veicolano informazioni alle quali ella non ha accesso, e suscitano nello spettatore sentimenti del tutto diversi dalle inquadrature che mostrano la sua reazione (noi vediamo *per* Emma, *al suo posto*, e non *attraverso* di lei). Anche quando è assalita dal dubbio (per esempio, nella vettura dopo il tentato omicidio della giovane Charlie nel garage, o in cucina, dopo che la giovane Charlie ha difeso la sorella che ha lasciato la tavola), Emma è sempre isolata, il suo sguardo è rivolto verso coloro dai quali cerca di racimolare un po' di sapere.

Solo una volta Emma è sul punto di diventare colui-che-vede, quando Charlie comincia a smascherarsi descrivendo le vedove allegre. Il primo PP della giovane Charlie distrugge ogni possibilità per il rapporto Emma/Charlie (chi vede/chi è visto) di significare uno *scambio*, quando, interrompendo il monologo di suo zio, ella l'obbliga a distogliere lo sguardo da Emma per guardare in macchina, installando Charlie al posto dello spettatore.

Nella sequenza dell'albergo, all'inizio del film, i cambiamenti dell'angolazione su Charlie, che passa da un profilo indecifrabile all'altro, rivela la padronanza dello spazio fuori-campo e l'isolamento dello spettatore. Più avanti, quando la giovane Charlie e Emma lasciano la stanza dopo aver messo lo zio al corrente della prossima visita degli intervistatori, la mdp descrive un mezzo cerchio attorno al viso di Charlie, passando da un profilo in ombra a un 3/4 più chiaro. Questo movimento di macchina lascia percepire un desiderio più attivo di sapere, l'espressione

e la luce rivelano una maggiore vulnerabilità, una padronanza meno sicura dello spazio *off*. Ma lo spettatore è ancora solo. E' nella sequenza della tavola che il sapere di Charlie raggiunge lo stesso *diapason* del sapere dello spettatore, che la ragazza può mostrare il suo ritardo come un'accusa, può rivelare allo spettatore la responsabilità del sapere, occupare il posto della mdp e obbligare lo zio Charlie a un faccia a faccia con essa.

Ma la giovane Charlie non potrà più occupare il posto di colui-che-vede dal momento in cui avrà imparato a mettere lo zio al posto di Emma nel ruolo di colui-che-è-visto (quando lo zio metterà in questione, *a parole*, l'umanità dei ricchi, ella gli contrapporrà una messa in questione *oculare* della sua stessa umanità). Chi è visto diviene l'Altro; l'iscrizione problematica dell'lo nel suo proprio contesto è riassorbita dalla iscrizione terrificante dell'Altro nel suo stesso incubo.

Questa sostituzione è carica di sensi.

Il film hollywoodiano non deve più spingere l'America a rivivere, a accarezzare ancora in modo narcisistico il suo cammino mitico, a reinvestirlo con ideali sempre più numerosi (le 'cose meravigliose' della giovane Charlie), perché rimodellando i suoi miti rischia di mettere a nudo ciò che nascondono (soprattutto il mito di una società senza classi). Piuttosto, dovrà affrontare la situazione storica attuale, produrre delle analisi allegoriche non della sua stabilità, ma dei suoi pericoli. Invece di idealizzare la democrazia in opposizione al nazismo, l'autodifesa è la giustificazione della lotta per la sopravvivenza; dunque è meglio non porsi domande per sapere in nome di quale lo o di quali interessi ci si batte: deve semplicemente insegnare a uccidere o essere uccisi.

f) *I funerali di un mito*

Il mito dell'Eden non va né vissuto né distrutto, bensì 'spostato' in un passato dove sono caduti l'lo e il Mondo. Per più versi, *L'ombra del dubbio* è una cerimonia funebre per commemorare la perdita del paradiso. E' il

servizio funebre che, effettivamente, alla fine del film fa l'elogio dello zio Charlie. Non c'è sullo schermo di questo film alcun omicidio, alcun cadavere; eppure è forse il film di Hitchcock più pregno di morte; una morte che riempie le panoramiche sulla città, che struttura il vuoto fra gli esseri, che rivela la loro morte vivente: i *nati-morti* (Ann e Roger); il modo nostalgico in cui Joe immagina la morte del suo migliore amico; il senso di morte di Emma quando viene a sapere che Charlie sta per partire (morte della luce sullo schermo); l'incubo e il sonno di morte della giovane Charlie (che dura 24 ore) dopo la scoperta fatta in biblioteca che lo zio è un assassino; la scena di *amore morto* nel garage, dove Graham e la giovane Charlie non si toccano mai.

Il film non è che una sequela di morti. Al centro si trova Charlie, il 'morto ambulante', che minaccia di ridurre tutti a questo stato di non-essere che egli incarna.

7. La fiamma del peccato e i 'sicari della morte': amore e denaro

La mistura fra amore e denaro, la confusione fra truffa e lealtà, il fascino della corruzione e del potere sono gli ingredienti di questo film dedicato alla disfatta dell'intelligenza alle prese con un apparato sociale dotato di potenti meccanismi di autoregolazione che hanno la meglio sugli sconvolgimenti sociali e morali, sul capovolgimento dei ruoli, e sulla confusione dei valori. Al tempo stesso, affiora un risvolto inquietante della morale comune, della legalità e della rispettabilità, che attrae in un vortice irresistibile i protagonisti del rischio, gli eroi negativi di questa America 'opaca'.

La fiamma del peccato si costruisce su una confessione, la confessione del tradimento perpetrato dall'agente di assicurazioni Walter Neff (Fred Mc Murray) ai danni della Compagnia per la quale lavora. Ma è soprattutto il tradimento del suo collega e amico Barton Keyes (Edward G. Robinson), imbattibile investigatore e cacciatore di truffatori.

Il tradimento acquista anche il sapore di una infrazione ai principi sociali e umani dell'amicizia e della fiducia; assume l'aspetto di una effrazione compiuta ai danni del sentimento dell'amico. Infrazione e effrazione 'necessarie' perché Walter Neff possa sottrarsi al dominio della figura paterna e, nello stesso tempo, possa tentare l'avventura del sesso e della truffa coniugati assieme: una mistura esplosiva che alla fine si rivolge contro di lui, dal momento che fino all'ultimo istante, fino al momento in cui Phillis Dietrichson (Barbara Stanwyck) gli spara, egli è stato ingannato dalla sua complice e amante.

L'ho ucciso io. L'ho ucciso per denaro. E per una donna. E non ho preso il denaro. E non ho preso la donna. Bell'affare!

Questa non è solo la confessione di un crimine, è l'ammissione di un fallimento, quasi nei termini freudiani di un *atto mancato* che viene riconosciuto e rivelato a un 'padre' (è infatti evidente la 'posizione paterna' che Barton Keyes occupa in tutta la vicenda). Con questa confessione, Walter Neff rivela molte cose, a cominciare dalla sua *instabilità* nel 'mondo della legge' rappresentato da Keyes, per finire con la sua incapacità di padroneggiare l'infrazione alla legge. Neff esce dalla legge ed è irrimediabilmente perduto. Il film si apre sulla confessione dell'impotenza e sulla ammissione di un doppio fallimento: la perdita dell'innocenza e la sconfitta nella effrazione. Neff non resiste alla tentazione del crimine, alla seduzione della donna, dunque non riesce a restare nei limiti della legge, e tradisce il suo più caro amico; ma, al tempo stesso, fallisce nel condurre a termine il suo piano criminale, e la punizione consiste proprio in questo fallimento, non nella risposta della legge al suo crimine. L'eroe, come si vede, è il fantoccio del desiderio e la vittima di una trama che non riesce a controllare. La sua impotenza si rivela dinanzi al desiderio e all'ansia di possedere tutto ciò che è per lui proibito: la donna, il denaro, il successo. Egli sa fin dall'inizio di essere vittima di un desiderio senza reciprocità: sa, ma non vuole vedere. Si tratterebbe per lui di vedere in uno specchio cieco, di vedere ciò che non c'è: il riflesso narcisistico del suo desiderio, la sua immagine nel desiderio di Phillis. La sua impotenza dinanzi al

possedere (elemento fondamentale nella società capitalistica) gli rivela il tratto incontrollabile della sua identità: l'esitazione nella fedeltà alla legge, la forza di seduzione del crimine, il lato notturno del desiderio.

L'ombra, la notte, la luce incerta di un 'altro mondo' aprono il film. Un'automobile percorre le strade scarsamente illuminate ad alta velocità. Walter Neff, seguito dal carrello, bussa alla vetrata degli uffici della Compagnia di Assicurazioni per la quale lavora. Il carrello segue l'uomo piegato in avanti e si arresta con lui dinanzi alla porta a vetri. La luce è debole e piove dall'alto sulle spalle curvate nello sforzo di non cadere; è riflessa dal selciato e dai tetti delle auto in sosta. Il carrello si muove ancora e segue Neff fin dentro l'ascensore, poi nell'interno e sul ballatoio che domina il grande salone con le scrivanie vuote degli impiegati. La macchina da presa segue in panoramica Neff che percorre il ballatoio fino al suo ufficio. Incomincia qui una lunga notte nella quale si rivela il 'segreto' di Neff in un lungo flash-back sulle vicende che lo hanno condotto a tradire la Compagnia di Assicurazioni e l'amico. Il film è segnato, fin dalle prime immagini, dai particolari, dai dettagli che scandiscono un modo specifico di raccontare e mostrare i rapporti fra i personaggi, più che l'azione, la vicenda in sé, che è rivelata direttamente, in prima persona, dal protagonista. La soluzione adottata, la confessione, consente la costruzione del film sui dettagli che individuano ruoli, personaggi, situazioni e moventi. I dettagli scandiscono il modo cinematografico della narrazione e la particolare tonalità stilistica che evoca il cinema espressionista. Il dittafono al quale Neff affida la confessione; il braccialetto alla caviglia di Phyllis Dietrichson; la luce che taglia gli ambienti e costruisce tutta una *regione della penombra* in cui si muovono i personaggi; il dialogo asciutto e diretto; i modi bruschi del comunicare: tutto ciò costituisce l'indice di un ripiegamento su se stessi, l'indizio di una *brutalità del sentire*, di una reticenza a comunicare che sono elementi tipici di molti film della serie. Il ripiegamento su se stessi e il sapore amaro della sconfitta, l'incapacità a superare gli ostacoli e a guardare positivamente al futuro sono gli elementi tematici che tessono la trama dell'interiorità incerta e ignota all'interno del *filone nero* del cinema americano.

Il rapporto fra Walter e Phillis appare come un *detour*, una deviazione del rapporto fra Walter e Keyes: Neff si lascia ingannare e trascinare sulla china del tradimento e della disfatta, in un doppio gioco tipico del *noir*: il traditore a sua volta tradito (Neff tradito da Phillis mentre tradisce Keyes). Eppure, rifiuta fino alla fine l'idea di confessare, di dare luogo a una confessione pura e semplice che giustifichi il racconto della sua storia; al contrario, attraverso la confessione insinua una sorta di segreta rivalità fra lui e Keyes, quasi un *match* con il più bravo degli investigatori.

Si veda l'inizio della confessione di Neff:

Walter Neff a Barton Keyes, Reparto Inchieste.

Caro Keyes, immagino dirai che è una confessione. Voglio solo tu sappia che avevi sotto il naso qualcosa di importante e ti è sfuggita. Tu credi di essere un portento come investigatore, una specie di Sherlock Holmes... Può darsi. Ma diamo uno sguardo alla pratica Dietrichson: infortunio e doppia indennità. Fosti bravo all'inizio, Keyes. Dicesti: "Niente infortunio"... Esatto! Dicesti: "Niente suicidio"... Esatto! Dicesti: "Omicidio"... Esatto!

Il resto riguarda solo Neff, e la sua avventura, la sua capacità di ingannare l'amico, di giocare sul suo stesso tavolo, deviando ogni sua intuizione investigativa.

Neff ha architettato un piano perfetto per truffare la Compagnia e far incassare a Phillis la doppia indennità per la morte del marito. Ha 'ceduto' a Phillis tutti i segreti del mestiere appresi da Keyes. Dopo aver ucciso il marito di Phillis, e dopo aver sviato le indagini di Keyes e i suoi iniziali sospetti, Neff scoprirà di essere stato raggirato dalla donna, di essere stato usato per eseguire l'omicidio e la truffa all'Assicurazione, senza avere nulla in cambio, né l'amore di Phillis e né il denaro da godere assieme a lei, perché la donna sta per liquidarlo e per fuggire con un altro uomo. Ma Walter Neff sa che essi sono legati a filo doppio, fino in fondo: "Quando due persone commettono un delitto è come se andassero insieme in un tram dal quale possono scendere solo all'ultima fermata: il

cimitero". Phillis e Walter non possono scendere dal tram, devono proseguire insieme fino all'ultima fermata, rendersi conto d'essere legati senza scampo alle allucinazioni del sesso e del denaro che li ha posti fuori della legge e della società, e l'uno contro l'altro: i fantasmi li stanno divorando. Sono i fantasmi del desiderio che si trasforma in pulsione di morte, di autodistruzione, del sequestro dell'altro e di sé negli spazi chiusi di una penombra che favorisce l'immaginazione morbosa e il desiderio perverso che solo la morte può revocare nell'annullamento di ogni gioco e di ogni spettro, e anche nel rovesciamento del gioco. Così, Phillis si accorge di amare l'uomo che aveva tradito e al quale ha sparato nel buio di quella stanza dove si erano incontrati la prima volta. Phillis spara solo quando vi è costretta, quando si accorge che lui sa di essere stato ingannato; spara nonostante tutto, secondo le regole di un gioco perverso delle parti che impone alla donna di cercare la morte fra le braccia dell'uomo al quale ha tirato un colpo di pistola. E prima che anche lui spari, sciogliendosi dall'abbraccio di lei, Phillis lo incoraggia per l'ultima volta ricordandogli di appartenere a un mondo senza speranze. "Sono guasta dentro", dice Phillis, mentre Walter preme il grilletto nel fianco della donna che tiene fra le braccia, come se volesse *giustiziarla* per amore, e così sottrarla a un mondo che non possono fronteggiare dopo il fallimento di una frode che costa la vita quando non riesce.

Dissanguato e spossato alla fine del suo racconto dettato al magnetofono, Walter Neff scorge Barton Keyes al suo fianco che raccoglie le sue ultime parole: "Non riuscivi a raccapezzarti, eh? Sai, l'uomo che cercavi ti era troppo vicino: nella stanza accanto alla tua". Keyes: "Più vicino ancora, Walter".

In questa 'vicinanza' di amore e tradimento, di fiducia e di inganno, di frode e innocenza, *La fiamma del peccato* annuncia il tracciato impervio di una *mistura* che Billy Wilder scorge nelle gradazioni della vita quotidiana, nelle pulsioni e nei bisogni che muovono gli individui da una parte e dall'altra come in una ricerca impossibile di appagamento e di quiete che non possono venire, pena la rinuncia alla esplorazione della vita nei suoi risvolti meno rassicuranti, e pena una scelta di campo che irrigidisce e immobilizza gli uomini in ruoli e figure statiche e fredde del 'lecito'. Ciò che

La fiamma del peccato rivela è proprio la *vertigine dell'illecito* assunto come difesa da una norma che non soddisfa e che, al contrario, alimenta il vuoto e l'impossibilità dell'appagamento. L'illecito, assunto desiderio dell'ombra e come passione del rischio, come immersione nei fantasmi del sesso e dell'errore nella brutale mitologia del denaro e del successo. Ma sempre come esigenza di una mescolanza dei contrari e come follia di una esplorazione delle tendenze più nascoste e delle pulsioni più segrete, al di sotto della frontiera tracciata fra legge e infrazione, e tra divieto e eccesso.

8. Il grande sonno ovvero *l'umanizzazione di un mito*

La critica è d'accordo nell'osservare che la trama de *Il grande sonno* è incomprensibile, incoerente, e che il suo fascino risiede proprio in questo. Nel romanzo di Chandler, Marlowe, dopo aver smascherato Carmen, fa agli Sternwood un lungo resoconto e una ricostruzione della situazione ad uso della signora Regan (diventata Rutledge nel film), che lascia alle sue storie di famiglia e al suo erotismo gratuito. Questa lunga parentesi esplicativa è stata soppressa nel film, ed è stata rimpiazzata da quella che Marc Vernet ha chiamato "la formazione della coppia", e dal confronto con Mars nella casa di Geiger. Un po' prima dell'epilogo, Marlowe, dopo aver superato l'ultimo ostacolo che lo separava da Eddie Mars, in un rapido spostamento in auto si prepara a dichiarare a Vivian il suo amore per lei.

La storia è oscura perché è aperta. Il finale del film ritorna su alcuni elementi, materiali e formali, soprattutto sulla prima scena che si è svolta in quella casa cinese: la morte di Geiger. Marlowe dà qualche elemento per la soluzione nel corso di quest'ultima scena, ma non ce ne accorgiamo a causa della velocità dell'azione e degli affetti che si sprigionano nella formazione della coppia.

La vittoria finale di Marlowe si iscrive nel quadro della sua prima sconfitta. La scena finale è la riabilitazione dell'eroe che riacquista il suo

statuto originario. Si tratta di cancellare i segni della sua degradazione. Geiger è morto quasi sotto i suoi occhi, quasi a causa sua, visto che lui era stato incaricato di sorvegliarlo. La morte di Geiger aveva inaugurato la serie delle sparizioni brutali (Taylor, Brody) e quella dei ripetuti ritardi di Marlowe, che non poteva che constatarne i danni. Ora, Marlowe tenta il suo rientro in scena per riprendere il posto che gli era stato tolto nella scena originale, scena di perversione e di morte dalla quale era rimasto escluso. Per la prima volta, Marlowe arriva prima e sorprende Mars battendolo sul tempo. E' così che si conclude la metafora dei cavalli da corsa.

All'improvviso, c'è una inversione dei ruoli. Marlowe passa da spettatore del gioco organizzato contro di lui a attore: passa all'azione. Vivian non può che ammirare il suo lavoro, diventare a sua volta una spettatrice ammirata, donna innamorata, secondo i canoni dell'epoca. Numerose inquadrature le assegnano questo ruolo. Bisogna sottolineare il fatto che la riconquista del potere (e la conquista della donna) per Marlowe è strettamente associata alle sue qualità di *regista*: regola gli spostamenti dei personaggi e distribuisce i ruoli. Da vittima ridiventa eroe, destinatario e destinatario. Smonta la 'sceneggiatura' di Vivian e gliene scrive un'altra, dettandole la storia che dovrà raccontare alla polizia. La ripresa del potere è segnata dalla capacità di produrre una breve sintesi di elementi drammaturgici, e dalla riconquista dello spazio che bisogna padroneggiare omogeneizzandolo.

Comincia a dare disposizioni a Vivien (guardargli le spalle, lo spazio che non può controllare), che culminano nell'ordine di fermare la tendina di perle, quasi per infilare meglio l'anello nuziale. Sono le belle inquadrature-feticcio di Lauren Bacall, bellezza tranquilla e consensuale, discretamente velata. Marlowe è un'altra volta dietro un quadro cinese, ma è in piedi, pronto all'azione. E' diventato l'occhio unico, centrale, lo sguardo fisso e teso della giustizia, della condanna, della coscienza. Attraverso lo spostamento dei personaggi, i carrelli, le panoramiche, un oggetto passa e ripassa sul bordo inferiore dell'inquadratura, in primo piano, scarsamente visibile, non sottolineato, come un ricordo: la testa di Budda, che aveva espresso e interiorizzato il sorgere dell'enigma. Ci

riporta a tutto ciò che è accaduto nella scena originale. Scettro e simbolo dell'enigma, essa rosicchia ancora un po' il tempo. Alla fine, la statuetta riceverà il primo proiettile di Marlowe: le cineserie e i segreti devono sparire.

A partire dal momento in cui Mars è seduto, si entra in un'altra ripetizione: la scena è simmetrica a quella di Canino e Jones, per la disposizione dei personaggi, le inquadrature e il concatenamento delle battute. E' un ritorno indietro e una sovraimpressione: Marlowe dice le stesse battute di Canino: "Vuoi che conti fino a tre?", ma la scena acquista l'energia e la luce della collera. Questa violenza euforica è una specialità di Bogart, il suo modo particolare di uscire dalla passività e dal controllo dell'ira in alcuni brevi momenti. Qui è la liberazione del desiderio da ogni inibizione, da ogni minaccia. E' lo scatenamento delle forze nel classico parossismo delle catastrofi drammatiche. Lo scatto di collera finale di Marlowe è l'equivalente, al chiuso, delle grandi corse finali di Buster Keaton. Marlowe lascia uccidere Mars dai suoi stessi complici, escludendolo dalla scena che d'ora in poi deve padroneggiare. E l'autore di *Scarface* strizza l'occhio alla firma, con quella raffica di colpi secchi che iscrive per metonimia la morte di Mars, la soluzione dell'enigma, la vittoria dell'eroe e la fine della storia.

Il resto è calma dopo la tempesta. 'Doghouse Reilly', quello che non era cresciuto, entra nell'età adulta e rispedisce i poliziotti nel mondo dell'infanzia alla quale appartenevano Carmen i gorilla di Mars, Brody (che si faceva menare per il naso da Agnes), l'assassino di Brody e anche il generale Sternwood nella sua immensa debolezza e nella sua totale dipendenza. Eliminato Mars, il solo adulto che resta è Marlowe.

Le ultime inquadrature sono la prima, quella dei titoli di testa: l'instaurazione della coppia magnificata e infine riunita nello stesso campo, in completa parità. Il film produce i suoi personaggi, il cinema mitifica le sue vedettes. Il film scivola verso la realtà (le nozze di Bogart e Bacall) e la realtà verso la fiaba: il film si inanella sul cinema e anche la vita. La coalescenza di film e realtà riscatta l'incoerenza della storia attraverso la formazione della coppia.

9. I circuiti della regressione: *Detour*

Detour (Edgar G. Ulmer, 1945) è la storia di una 'deviazione' o di uno 'sviamento' (questo è il senso del titolo), di un lungo giro alla ricerca del benessere, per poi tornare al punto di partenza in condizioni infauste.

Il film è un 'cult' dei *B movies* degli Anni '40, per come Ulmer ha saputo utilizzare in una produzione a basso costo tutti gli elementi tematici e stilistici del *noir*, scavando a fondo nell'angoscia dell'americano medio. Senso di persecuzione, angoscia, passività, paura sono i caratteri dominanti di questo film che mette in discussione l'ordine simbolico e la traiettoria per accedere alla società e alle sue leggi. E' una costellazione di fantasmi edipici che Tania Modleski ha interpretato in una prospettiva capovolta rispetto al modello freudiano e post-freudiano, mettendo in rilievo il fatto che la 'deviazione' della vita del protagonista del film (Al Roberts) ha il senso di un inconsapevole rifiuto della traiettoria che iscrive il soggetto nel mondo sociale e nel suo ordine simbolico (l'articolo di Tania Modleski è apparso in "Screen", vol. XXIII, n. 5, nov.-dic. 1982).

Tania Modleski mette in discussione il ruolo che ha la 'castrazione simbolica' nel *noir* in generale e in questo film in particolare, dove si registra la fuga (paranoide) dalla vita adulta e la catastrofe che ne segue. Il clima di angoscia e paura del *noir* sarebbe spesso determinato dalla impossibilità dell'eroe di accettare la castrazione simbolica per accedere alla società e alle sue leggi, da cui il senso di frustrazione e di paranoia

che contraddistingue molti personaggi della serie. Secondo la Modleski, il 'detour' di Al Roberts è l'impossibile ritorno alla figura materna, il suo viaggio è una regressione alla posizione infantile, alla frustrazione causata dall'abbandono del bambino da parte della madre.

E' un'analisi sottile che mette in questione il primato della legge maschile fondato sulla 'castrazione simbolica' come fantasma che determina l'integrazione del soggetto nella società e nella legge (secondo il modello edipico della formazione dell'lo). La castrazione, infatti, non è solo il fantasma della inaccettabile mutilazione che il bambino scopre nella madre (la mancanza dell'organo genitale maschile); è anche la massima pena riservata all'incesto, per cui ha il senso di interdire l'accesso al corpo materno (che resterà il supremo oggetto del desiderio per sempre perduto). La psicoanalisi post-freudiana (Jacques Lacan in particolare) ha stigmatizzato il ruolo che ha la minaccia della castrazione nella relazione con l'oggetto del desiderio e nella formazione dell'lo: ha lo scopo di 'instradare' il soggetto verso il mondo paterno dei divieti e delle leggi, dei compensi materiali e simbolici che l'accesso alla posizione paterna comporta.

Tania Modleski mette in questione il primato della 'castrazione simbolica' nella cultura occidentale e il ruolo pre-edipico della madre (e della donna), perché non sarebbe altro se non la posizione in cui l'uomo pretende di mantenere la donna per non affrontare l'angoscia della frustrazione (derivante dallo scacco del desiderio infantile, nel momento in cui la madre smette di essere per il bambino un 'dono infinito', inesauribile, la fonte delle gratificazioni illimitate). Questa relazione con l'oggetto del desiderio è un dato culturale e storico, non una legge biologica. Il *noir* per molti versi registra l'angoscia dovuta alla fine di un modello affettivo regolato sul 'dono' permanente che la donna fa di sé all'uomo, e mostra la curva paranoide che la fine di questo modello comporta.

Sulla base di queste premesse, Tania Modleski rimprovera a Raymond Bellour di essere "il principale, se non l'unico, promotore del modello edipico del cinema americano, nel quale egli vede la ripetizione infinita della stessa storia".

Questa storia, ha scritto Bellour,

è il movimento dell'avventuriero, senza fede né legge, fino a che diventa marito, futuro padre e buon cittadino. (In questo caso, abbiamo film con *happy end*). Ma anche i film che 'finiscono male', sia a causa di tensioni interne alla coppia, sia a causa di una idealizzazione romantica degli amanti dal destino tragico, sono forme complementari della stessa problematica.

L'*happy end* costituirebbe, quindi, il compimento della traiettoria edipica (minaccia della legge 'fondamentale', la castrazione, e ingresso dell'eroe nella società e nella legge).

Tania Modleski osserva che in molti film americani si celebra, al contrario, la sconfitta della traiettoria edipica, e si mostra l'eterno stato infantile dell'eroe dinanzi alla legge.

Detour è, in questo senso, un caso 'esemplare'.

Il tratteggio delle figure femminili e dei rapporti fra l'uomo e la donna è di una 'nerezza' tipica degli Anni 40, gli anni in cui si registra una crisi sociale e civile che rimette in questione i miti fabbricati da Hollywood (per esempio, l' 'innocenza' e l'unità della 'comunità originaria', come abbiamo visto a proposito de *L'ombra del dubbio* di A. Hitchcock). Ma soprattutto vengono ribaltate le strategie del desiderio e la posizione dell'uomo dinanzi alle nuove forme di indipendenza della donna (non si tratta più soltanto della indipendenza economica e sociale, ma di una nuova configurazione delle capacità di scelta e di padroneggiamento della sfera sessuale e affettiva).

Il film ha inizio con un atto di indipendenza da parte della donna: Sue, la fidanzata di Al Roberts, gli comunica la sua intenzione di recarsi a Hollywood per tentare un'occasione migliore per entrambi. Il colloquio avviene nelle strade nebbiose di New York e vediamo Al che comincia a perdersi (le inquadrature mostrano i cartelli recanti i nomi delle strade che solo lo spettatore può vedere, non il protagonista). Al si comporta come un bambino abbandonato dalla madre. Passa dalla condizione di "futuro marito" a quella di "avventuriero senza fede né legge", affinché possa riunirsi al corpo materno che lo ha abbandonato.

Al decide di intraprendere un lungo viaggio in autostop per raggiungere Sue, ma gli capita un 'incidente' che lo svierà per sempre dalla meta: Haskell, l'uomo che gli ha dato un passaggio, muore in circostanze misteriose, e Al, spaventato, decide di assumerne l'identità. Incontra Vera, una aracnide classica, una donna-ragno, che comincia a tessere la sua tela per tenerlo in pugno. La *voracità* di questa donna è l'elemento strutturale del lavoro del film sull'angoscia della castrazione e sul senso di persecuzione. Vera sa tutto di Al, poiché ha incontrato Haskell qualche giorno prima, e gli ha lasciato su un braccio i segni dei suoi graffi. E' questo il senso della battuta di Haskell quando mostra a Al i segni sul braccio: "Ho avuto a che fare con l'animale più pericoloso del mondo: una donna". Vera cerca di convincere Al a prendere il posto di Haskell per estorcere il lascito ereditario del padre, altrimenti chiamerà la polizia. La minaccia della polizia pretende di far accedere Al alla posizione adulta, ma questo gesto è fraudolento: è un ricatto; non consente "l'ingresso dell'eroe nell'ordine sociale, nell'immagine interiorizzata, finalmente sopportabile, della sua stessa castrazione".

Al, in effetti, rifiuta di essere 'instradato', avviato all'ordine sociale (il suo è un continuo 'detour' simbolico); rifiuta l'immagine della castrazione, per lui insopportabile (la castrazione significherebbe l'accesso al mondo dei padri e il definitivo distacco dal mondo delle madri). La castrazione simbolica è per lui insopportabile, perché lo 'svierebbe' da ciò che vede come la sua vera destinazione: il ritorno alla madre pre-edipica. Questo impossibile ritorno alla madre pre-edipica è espresso fin dalla prima inquadratura del film (durante i titoli di testa), quando la mdp fissa la strada dal vetro posteriore dell'auto: è Al che cerca di tornare da dove viene, prima dell'abbandono di Sue. Più avanti, da una dissolvenza incrociata appare nello specchietto retrovisore l'immagine di Sue che canta, con la stessa inclinazione dello specchietto. Nello specchio si forma l'immagine regressiva del viaggio popolato di fantasmi materni.

La castrazione è la minaccia che scende nel film, ma l'ansia primordiale è legata alla perdita dell'unione con la madre. Accettare la castrazione significa accettare la separazione dalla madre; non accettarla conduce, in questo film, ugualmente alla separazione, alla perdita definitiva

dell'immagine materna, che Al non può danneggiare con l'accusa di omicidio che pesa su di lui. Al non può né avanzare né indietreggiare: si trova in un *limbo*, dove ogni sua possibilità d'azione è bloccata. E' così che ha inizio la sua frustrazione, è lì che ha origine la sua posizione paranoica: il bambino, incapace di fronteggiare i suoi sentimenti ambivalenti, li proietta sulla madre, creando un 'seno buono' e un 'seno cattivo' (Melanie Klein). Il 'seno buono' è quello della madre *ideale*, che dà una gratificazione immediata e illimitata. Il 'seno cattivo' è quello che rifiuta al bambino la gratificazione. Durante tutto il film vediamo Al attaccato all'immagine idealizzata di Sue (la 'madre buona'): Sue è sempre vista da lontano, come ogni oggetto *idealizzato* (è questo il senso della telefonata da New York a Hollywood, che Ulmer ci mostra attraverso lo spazio, attraverso le immagini dei centralini e dei pali telegrafici che, sottolineando la distanza, rendono non solo lontano l'oggetto del desiderio, ma suggeriscono la sua inaccessibilità).

Vera è una delle donne fatali più ferocemente predatrici della storia del cinema: è lo stereotipo della 'madre cattiva'; pretende che Al abbia bisogno di lei per occuparsene, *svalutandolo* continuamente.

Vera, d'altro canto, rivela un desiderio vorace di gratificazione illimitata, immediata e interminabile (dovuta alla coscienza che ha poco da vivere). Vera, l' 'oggetto cattivo', può essere la proiezione delle pulsioni fameliche del maschio che Al insiste a negare con *troppa* insistenza. Infatti, secondo Melanie Klein, le aggressioni contro l'oggetto sono provocate dalla voracità, che si proietta capovolta nell'oggetto e genera l'angoscia di persecuzione: il 'seno cattivo' minaccia di divorare il bambino con una voracità equivalente e simmetrica al suo stesso desiderio. La voracità di Vera è senza limiti, molto al di là del desiderio di estorcere denaro, e si rivela appieno nelle notti al motel, nella oralità stupefacente dei rapporti con Al: la bottiglia, le sigarette. Si instaura in tal modo una costellazione di relazioni predatrici e voraci che immettono i due personaggi nel circuito di una violenza fantasmatica ingovernabile. Alla pulsione vorace di Vera, Al cerca di rispondere con una passività che lo tenga al riparo dal rischio, ed è proprio questa passività che scatena il desiderio e la furia di Vera. Al rischia di farsi *aspirare* dal desiderio divorante di Vera. Il telefono diventa

un legame fra Sue e Vera, fra la madre buona e la madre cattiva. Al fa un primo tentativo dal motel per telefonare a Sue, ma ha paura di coinvolgerla nei suoi problemi: deve prima sbarazzarsi della madre cattiva.

In effetti, Vera muore a causa del telefono. Quando Vera, al motel, sbatte la porta in faccia a Al, abbiamo la ripetizione del suo primo scacco provocato da Sue. Allora Al tira il filo del telefono, *attira a sé* Vera, e la strangola *senza sapere* (ma non è certo che lo faccia *senza volere*). Al entra nella stanza e vediamo nello specchio Vera strangolata dal filo del telefono. Vera è nello specchio, come Sue era stata vista nello specchietto retrovisore; è l'immagine della lontananza, qualcosa che allontanerà per sempre Al da Sue. Vera è la proiezione delle pulsioni di distruzione di Al; per questo la vediamo nello specchio. La donna è il riflesso delle paure e dei fantasmi dell'uomo. La paura e l'angoscia dell'uomo sono dovute non solo al fantasma della castrazione ma alla indipendenza della donna, alla sua autosufficienza, alla sua 'integrità' dinanzi al modello maschile del desiderio e del possesso dell'oggetto del desiderio.

La posizione della donna nel *noir* può essere analizzata alla luce dei meccanismi paranoici dell'uomo. Il tracciato di tradimento e mobilità sessuale della 'dark lady' nel *noir* evocano il tradimento originario della madre. Quando l'eroe accetta una vita sessuale regolata, è perché la donna 'addomesticata' offre una garanzia di fedeltà *assoluta*: promette di non abbandonarlo mai.

In *Detour* la paranoia del protagonista non è qualitativamente diversa da quella di altri personaggi del *noir*: è però *estrema nella quantità*; talmente estrema che rischia di svelare i meccanismi proiettivi sui quali si basa.

In tal modo, le domande rivolte allo spettatore si trasformano spesso in aggressioni: il desiderio sadico che lo spettatore proietta sul personaggio persecutore minaccia di ritorcersi sullo spettatore, che si fa trattare lui stesso come il persecutore dell'eroe.

10. Il labirinto e lo specchio: *La Signora di Shanghai*

La signora di Shanghai (Orson Welles, 1946) presenta gli elementi caratteristici del *noir* ma trasfigurati a tal punto da uno stile 'esotico' e 'barocco' che il film sembra eccedere la serie.

La storia è raccontata in prima persona dalla voce *off* di Michael O'Hara (interpretato da Orson Welles), che rievoca un intrigo d'amore e morte in un clima di sospetto, disagio, incertezza: un vero e proprio labirinto di pulsioni criminose e di perversioni in cui O'Hara si smarrisce. O'Hara è il testimone 'ingenuo' di una trama che non può comprendere, ma è anche la vittima designata di una violenza sofisticata che ha bisogno di contaminare tutto ciò che cade sotto il suo dominio.

Il film si segnala per la capacità di Welles di elaborare immagini 'morbose', al limite del mostruoso, poiché l'immagine deve essere il contrassegno visivo della mostruosità interiore dei personaggi. Gli uomini hanno un aspetto viscido, malsano, al limite dell'umano. Il socio di Bannister, Griesby, è filmato come un grosso rettile, nei larghi primi piani che mettono in evidenza la pelle squamata, il sudore che cola sul volto spugnoso, gli occhi piccoli e immobili, opachi, senza riflesso. Ma anche Bannister ha qualcosa del rettile: non cammina, si *arrampica* aiutato da due bastoni, come una salamandra. Elsa Bannister (Rita Hayworth) ha una bellezza enigmatica e gelida, sottolineata dai capelli corti, dalla pelle di un bianco marmoreo, dai lunghi silenzi, dai primi piani intensi che mettono in rilievo l'impenetrabilità dei suoi sentimenti. Elsa è sempre 'fuori portata', deve essere spiata e inseguita, come si può notare nell'episodio di Griesby che la guarda di lontano con il binocolo mentre prende il sole

su una roccia. Anche il paesaggio contribuisce a costruire un'atmosfera di opprimente estraneità: il cielo è metallico, il mare pieno di squali, la superficie dell'acqua è piatta, la calma e la calura sono una minaccia costante. E' la tradizione espressionista inaugurata da *Caligari*: la scenografia è elaborata come prolungamento o contrasto degli stati psicologici dei personaggi.

La morte, come sempre nel *noir*, è al centro dell'intrigo; incombe come una minaccia, ma non è esplicitamente connessa a una storia criminale. I crimini restano sullo sfondo, e il film ha il suo centro d'interesse nel tratteggiare personaggi morbosi, dominati da una appetito di morte e da una presenza del male che si manifesta in cerimoniali molto complicati (contratti di omicidio, doppio e triplo gioco, inganni incontrollabili...).

Bannister è il cervello del gruppo; è l'uomo che ha sublimato una carenza fisica in una attività cerebrale pericolosa, la sua vera fonte di piacere. La sua 'specialità' è montare e smontare trame, ordire intrecci multipli, due, tre, quattro livelli di truffa e di gioco con la vita degli altri. O'Hara è la vittima designata, costantemente in guardia, ma estremamente fragile dinanzi al fascino di Elsa. E' attratto proprio da ciò che non capisce, da ciò che è assolutamente estraneo alla sua esperienza e al suo modo di concepire la realtà e la vita.

Rita Hayworth è una 'dark lady' impenetrabile come una sfinge; è calcolatrice ma non gelida, e conduce il gioco senza voracità, al limite della passività: non si capisce se vuole veramente salvarsi e se il suo legame con Bannister può essere troncato. Sembra attendere qualcosa, sembra voler uscire dalla trappola ma non lo può veramente, perché ha qualcosa di irrimediabilmente 'guasto' dentro (come la Phillis Dietrichson de *La fiamma del peccato*). E' fragile e insicura: una predatrice che diventa vittima. Quando dice: "Il male è dentro di me", non spiega nulla del suo enigma: in effetti, l'enigma è il male, e come tale non può essere spiegato. Elsa Bannister è vittima del suo *segreto*: il passato, di cui conserva le catene e lo scettro. Il suo passato la incatena a Bannister (può darsi che Bannister l'abbia 'riscattata' da una condizione di prostituzione in una 'casa' di Shanghai), ma le dà anche una posizione di

dominio nel quartiere cinese di Los Angeles, dove ha delle vere e proprie 'truppe' al suo seguito per catturare O'Hara.

A differenza di *Citizen Kane* e de *L'orgoglio degli Amberson*, in questo film Welles ricorre meno alla profondità di campo. Utilizza inquadrature molto lunghe, necessarie alla analisi di un personaggio o della situazione. La prima parte del film è lenta, con un ritmo quasi da documentario; nella seconda parte si disegnano meglio le linee drammatiche, e allora si avverte un virtuosismo particolare: raccordi di inquadrature sul movimento, angolazioni oblique, lunghi carrelli circolari o laterali. Contro ogni regola di 'grammatica del montaggio', inquadra in contro-campo le gambe o la schiena di Rita Hayworth dopo un primo piano. Si avverte una straordinaria mobilità delle immagini e dei personaggi che si spostano di continuo da un luogo all'altro: da New York ai Tropici, da una Corte d'Assise a Chinatown.

La signora di Shanghai è una specie di 'incubo selvaggio' illustrato con forme barocche che trascendono i caratteri stilistici del *noir*. Il barocco è la complicazione della forma, un sistema visivo e plastico caratterizzato dal ripiegamento infinito dei materiali e delle linee; un intrecciarsi di motivi curvilinei, quasi a voler freddare il dinamismo delle forze nel circuito delle pieghe.

La costruzione del film è barocca sia tematicamente sia stilisticamente. Si avverte di continuo il *lavoro della forma*, la sottolineatura dell'elemento visivo: i primi piani incombenti su uno sfondo piatto e immobile; il contrasto fra la lentezza e la pesantezza dei corpi in movimento e le passioni che li agitano; la *torsione* delle psicologie, il fatto che i personaggi sono vittime di una tessitura affettiva molto sofisticata, e, al tempo stesso, sono mossi da una pulsione di distruzione inesorabile; i rituali crudeli fra moglie e marito che nascondono tensioni non esplicate; i grandi spazi esotici (La Capitaneria di porto, il Walhalla Bar di Sausalito, l'Acquario, il teatro di Chinatown).

Infine, il fascino dell'esotico, interno e esterno. E' esotico non solo il paesaggio, ma anche i personaggi e le loro pulsioni; tutti cercano

qualcosa che non conoscono bene: la calma, l'illusione di cambiare la loro vita, il denaro, il potere, la supremazia sull'altro. Queste tensioni li *contorcono*, alla lettera, e questa torsione interna del carattere è restituita all'esterno nella calcolata meticolosità di un comportamento aberrante o nel geroglifico degli affetti e delle passioni, proprio come nelle curve barocche l'eros viene complicato e esaltato fino alla perversione in panneggi che si ripiegano all'infinito.

Gran parte delle immagini del film, soprattutto quelle del lungo episodio della crociera, sono dettate dalla fascinazione. E' lo sguardo di Medusa di Elsa Bannister che affascina O'Hara, fino a rendergli insopportabile la visione della donna, estranea e promettente, vicina e lontana. L'esotismo del film è dato da questa estraneità, dalla inappartenenza delle forme e dei materiali alla nostra cultura. E' l'estraneo, ma anche l'incomprensibile, il magico, il misterioso; è il 'grande geroglifico dell'Oriente', dal quale Elsa riappare per sedurre Michael prima dell'esplosione finale del labirinto di specchi.

La scena finale è la più famosa del film e una delle più celebri del cinema mondiale. Nel labirinto degli specchi deformanti del Luna Park di Chinatown si incontrano Elsa, Michael e Bannister. Gli specchi moltiplicano all'infinito le immagini dei tre personaggi, e Welles aggiunge a questo vortice visivo il primo piano gelido, impenetrabile, enigmatico di Rita Hayworth. Infine, Bannister e Elsa cominciano a sparare contro le immagini, contro quei riflessi che costituiscono, simbolicamente, la moltiplicazione della personalità in una serie di frammenti non ricomponibili in alcuna immagine dell'identità, dell'intero. Elsa e Bannister sono le immagini moltiplicate di una identità esplosa e per questo devono sparare sui loro infiniti doppi, mandare in frantumi gli specchi che rilanciano la dispersione dell'identità, la molteplicità di una personalità scheggiata e frantumata.

O'Hara si salva e si avvia verso il nulla, verso il futuro che lo separa dalla vecchiaia e che spera sia breve per essere salvo da se stesso e dai suoi errori.