

PROBLEMI DI REFERENZIALITA'.

STUDIO DEL CONFLITTUALE RAPPORTO TRA REALTA' E LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO IN SPIDER-MAN DI SAM RAIMI.

di Marco Teti

Spider-Man

Regia: Sam Raimi. *Soggetto:* dall'omonimo fumetto della Marvel Comics creato da Stan Lee e Steve Ditko. *Sceneggiatura:* David Koepp. *Fotografia:* Don Burgess. *Montaggio:* Arthur Coburn e Bob Murawski. *Musica:* Danny Elfman. *Scenografia:* Neil Spisak. *Effetti speciali:* John Dykstra. *Interpreti:* Tobey Maguire (Peter Parker/Spider Man), Kirsten Dunst (Mary Jane Watson), Willem Dafoe (Norman Osborn/Goblin), James Franco (Harry Osborn), Jonathan Kimble Simmons (Jonah Jameson), Cliff Robertson (Ben Parker), Rosemary Harris (May Parker). *Produttori:* Avi Arad, Ian Bryce, Stan Lee, Laura Ziskin. *Casa di Produzione:* Sony Pictures. *Durata:* 121'. *Origine:* USA, 2002.

La forza e l'agilità del timido liceale Peter Parker crescono a dismisura dopo che questi ha ricevuto un morso da un ragno radioattivo. Grazie alle straordinarie capacità acquisite, il giovane fa colpo sulla ragazza più carina della scuola, Mary Jane Watson, dalla quale è attratto Harry Osborn, un caro amico del protagonista. L'amore della fanciulla diviene rapidamente la posta della contesa tra Harry e Peter. In seguito all'omicidio di suo zio Ben (commesso da un ladro che poche ore prima si è lasciato volontariamente sfuggire), Peter decide di mettere i propri poteri al servizio della giustizia. Celata l'identità dietro una maschera e assunto il nome di Spider Man, il ragazzo si impegna quindi a combattere il pericoloso criminale chiamato Goblin, il quale altri non è che il padre di Harry, Norman Osborn, impazzito a causa dell'estromissione dall'azienda che ha fondato e diretto per anni.

Pensiero e cultura americana in *Spider-Man*.

Facciamo subito una fondamentale premessa: anche se ad una prima lettura del testo filmico in questa sede esaminato la cosa può apparire alquanto ardua, ci pare di potere affermare che esso intrattiene una stretta relazione con il sistema culturale e sociale (sempre più omologato e <<globalizzato>>) di cui fa parte. Uno dei nostri compiti è proprio quello di fare emergere questo saldo legame, riscontrabile, come spesso accade nel cinema di Raimi, su di un più profondo livello del film. Restando per il momento in superficie, non si può non sottolineare il fatto che già la drammatica attualità sembra indirizzare verso questo tipo di lettura. Un tragico e beffardo destino fa infatti coincidere il periodo programmato per l'uscita del lungometraggio nelle sale cinematografiche americane e gli attentati terroristici alle cosiddette <<torri gemelle>> di New York¹. Né la cronaca, né il letteralmente sbandierato patriottismo che ne è seguito (concretizzatosi nello sventolamento della bandiera americana che costituisce l'ultima immagine di *Spider-Man*) ci paiono comunque sufficienti a sostenere la nostra tesi. L'opera cinematografica che abbiamo deciso di indagare è infatti, come il resto della produzione del suo autore², pienamente <<postmoderna>>³. Rispetta cioè precisi moduli stilistici, si rifà a canoni estetici messi in luce in maniera lucida e esaustiva, tra gli altri, da Gianni Canova⁴. Il cinema cosiddetto <<postmoderno>>, soprattutto quello prodotto dall'industria statunitense, la più ricca e potente del mondo, privilegia l'aspetto visivo e la componente spettacolare.

Il film hollywoodiano contemporaneo tende sempre più ad essere caratterizzato da un notevole grado di essenzialità, sul piano narrativo, e di appariscenza, su quello stilistico, in modo da consentire al pubblico una fruizione semplice, immediata, preliminarmente basata sull'impatto visivo di certe immagini, e su quello sonoro di determinati brani musicali.⁵

Il cinema americano contemporaneo pare aver raggiunto l'obiettivo a cui ha forse sempre mirato: si è fatto <<puro>> sogno, pura fantasia autoreferenziale sganciata dalla realtà. Ha ridimensionato il piano narrativo, quello attraverso cui è stato possibile portare avanti un processo di conoscenza del mondo, e si è abbandonato alla potenza evocatrice delle immagini. Il racconto (cinematografico) ha in definitiva ceduto il passo al mito. I film hollywoodiani hanno realizzato, al contempo, l'*Idea* di

¹ In seguito all'attentato, l'uscita del film viene rinviata e uno dei *trailer* con cui originariamente si pensa di lanciarlo viene sostituito e diventa un macabro oggetto di culto visionabile esclusivamente su internet. Nel *trailer* in questione il protagonista voltegga leggero in mezzo alle <<twin towers>>, le <<torri gemelle>>, due enormi grattacieli.

² Il concetto di autorialità, specie in una forma d'arte <<collettiva>> (frutto, cioè, della collaborazione di più persone) come quella cinematografica, è da sempre qualcosa di sfuggente ed ambiguo. Da un punto di vista linguistico, l'autore cinematografico si riduce ad una semplice istanza dell'enunciazione; da quello economico, invece, non è che uno dei tanti prodotti di una ben più vasta operazione di *marketing*. Il concetto di autorialità che qui si vuole prendere in considerazione si situa sul piano estetico. Consiste in una poetica e in uno stile, dunque in un'unica, particolare visione del mondo (attribuita ad un individuo, ad una persona reale) e nello specifico modo di esprimere questa visione.

³ <<Postmoderno>> è un termine che definisce le contemporanee forme d'arte e di comunicazione e che soprattutto indica l'orizzonte epistemologico odierno.

⁴ Cfr. G. Canova, *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani, 2000. Il saggio di Canova ha per argomento proprio le mutazioni estetiche e stilistiche caratterizzanti il cinema contemporaneo, quello dell'ultimo trentennio.

⁵ L. Gandini, R. Menarini, *Introduzione*, in L. Gandini, R. Menarini (a cura di), *Hollywood 2000: panorama del cinema americano contemporaneo. Generi e temi*, Recco, LeMani, 2001, p. VIII.

purezza incontaminata che ossessiona il popolo americano (hanno, cioè, reso concreto l'*ideale*, il perfetto) e

il peggior incubo covato da Hollywood nel corso della sua storia. Nell'ipotesi infatti del venir meno di quelle negoziazioni con il reale e la cultura che, seppur con condensazioni e spostamenti, avevano caratterizzato il miglior cinema americano; nella prospettiva, appunto, di una realtà che sfuma completamente nel sogno e - logico corollario - di un sogno che si fa realtà, e nel momento in cui, cioè, forse si saluta l'avvento finale di un regime di reificazione dell'arte, ecco che il sortilegio sembra essersi compiuto, almeno in un doppio senso: vuoi nelle vesti "della fine" del cinema americano, intesa come termine della sua capacità di farsi specchio della realtà (americana, prima di tutto); vuoi come il "vero fine" di Hollywood, nel senso di attuazione definitiva di un progetto, insieme esplicito e implicito, di fuga dalla realtà, e di irreversibile spettacolarizzazione globale del mondo.⁶

La caratteristica precipua del cinema postmoderno è lo <<scollamento>>, o per meglio dire, la *disancorazione* dalla realtà, dunque. Della componente ideologica di tale caratteristica parliamo ampiamente nel prossimo paragrafo. Quanto finora affermato ci pare confermi in pieno l'assunto che ha aperto e che è alla base del nostro studio. Anche in un cinema che ha fatto del distacco dalla realtà il proprio principale tratto distintivo, ciò che lo rende *specifico*, è possibile imbattersi in rimandi inequivocabili (seppure indiretti) alla società in cui è maturato ed alla cultura a cui ha finito inevitabilmente e forse involontariamente per attingere. Questa è la convinzione che ci guida. Tracce della società, del mondo che lo ha prodotto sono rinvenibili anche in un cinema come quello cosiddetto <<postmoderno>> sempre più distante, almeno apparentemente, dalla realtà. E' sufficiente non restare in superficie. Tali tracce, ovvero i sotterranei e allusivi rinvii a cui si è accennato poche righe più su, infatti, assumono spesso la forma della parabola o della metafora. *Spider-man* costituisce, in tal senso, un caso esemplare. Prima di concludere, quindi, ci pare il caso di mettere in chiaro che è proprio la palese paradigmaticità del film il motivo per il quale si è deciso di analizzarlo.

Una parabola anticapitalistica?

Anton Giulio Mancino coglie perfettamente e pone all'attenzione, in maniera chiara e puntuale, proprio il <<secondo livello>> di lettura di *Spider-Man*; quello che coincide con la narrazione di <<secondo grado>> del film. Semplificando per comodità, possiamo dire che col termine narrazione di <<secondo grado>> viene indicato quella sorta di racconto <<occulto>>, nascosto dietro quello principale che viene illustrato. Il critico cerca quindi di far emergere ciò che è celato, che si trova <<al di sotto>> (adagiato su di un livello più profondo) della storia descritta dal

⁶ M. Fadda, *Hollywood fin de siècle: sogno e realtà americana nell'era della globalizzazione*, in F. La Polla, *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*, Milano, Il Castoro, 2004, p. 346.

film, che con enfasi forse un po' troppo militante non esita a definire una "parabola anticapitalistica"⁷. Una costante dell'opera di Sam Raimi è il polemico sottotesto politico-ideologico. Consuetamente, viene in pratica rivolta una più o meno sottile critica alla società in cui il regista si trova a vivere ed al sistema culturale di cui si trova a far parte. Tenendo questo ben presente, Mancino invita a leggere il testo filmico come la metaforica contrapposizione (incarnata dai due personaggi più importanti, ovvero l'Uomo Ragno/Peter Parker e Goblin/Norman Osborn) tra un capitalismo *buono*, positivo, quasi filantropico e utopicamente <<socialista>>, e un capitalismo *cattivo*, selvaggiamente e darwinianamente antisociale⁸. Il film pare asserire che il capitalismo autentico è quest'ultimo. La natura del capitalismo risulta cioè essere illiberale e antidemocratica. Ad onor del vero, le due forme di capitalismo di cui si è appena parlato risultano, ad un'analisi giusto un po' più approfondita, tutt'altro che contrapposte. L'una pare precedere cronologicamente l'altra e esserne propedeutica. Si ha che fare, insomma, con due fasi distinte di uno stesso processo.

Tuttavia i destini dei due personaggi procedono in perfetto equilibrio nel corso del film, quasi fossero virtualmente uno propedeutico all'altro. Per questo, alle vicende principali destinate a contrapporre il supereroe adolescente generoso a quello adulto avido di potere, si intrecciano ulteriori e segreti conflitti generazionali: Norman non stima abbastanza il figlio Harry, il quale si sente di conseguenza afflitto dalla propria mediocrità; Peter viene ammonito dallo zio affinché consideri la propria forza come una responsabilità e non come un mezzo per imporre l'arbitrio. Il film sottolinea, proprio instaurando nella struttura narrativa un'equivalenza tra Peter e Norman (destinata a svilupparsi nella contesa tra i corrispondenti Spider-Man e Goblin), un legame più profondo, ancorché putativo: sono idealmente padre e figlio, perché a Peter di fatto manca un padre, mentre a Norman non va a genio il figlio naturale. Il paternalismo ricattatorio e coercitivo di Goblin nei confronti di Spider-Man non presenta particolari elementi di eccezionalità, poiché corrisponde al tipo di pressioni già esercitate ogni giorno da Norman nella soffocante veste di genitore reale.⁹

In *Spider-Man*, Raimi pare proprio voler portare in scena i due stadi della soggettività capitalista e sottolineare il feroce individualismo congenito nel capitalismo. *Spider-Man*, in definitiva, pur prediligendo un registro ludico solo in parte imputabile a pressioni esercitate dai finanziatori (basta, in tal senso, gettare uno sguardo ai film precedenti di Raimi) e pur rispettando, almeno in parte, i rigidi codici del genere fantastico, sembra muovere accuse precise. Il film mette in discussione tutto un sistema ideologico e di valori. Ad essere attaccato, ovviamente, è il sistema politico, culturale e sociale americano, quello che ha fatto del <<rampantismo>>, cioè della corsa incosciente e sfrenata al successo, e della difesa aprioristica del

⁷ A.G. Mancino, *Dilemma e solitudine del supereroe*, in "Cineforum", n. 417, Agosto/Settembre 2002, p. 25.

⁸ "Lo spirito di vendetta in *Darkman* aveva reso l'eroe un irrimediabile alienato, mentre in *Spider-man* l'ortodossia missionaria di Peter Parker nasce dall'impossibilità di sciogliere tutta una serie di pericolose e delicate complicazioni sentimentali determinate dagli stessi eventi straordinari. La solitudine del supereroe adolescente sigla una drammatica volontà di tenere a tutti i costi distinti il talento dal potere, il ruolo al servizio della comunità dalle suggestioni del comando, del monopolio e delle cupe leggi del profitto, all'interno di una società in cui invece la virtù positiva e il beneficio privato si presentano, con il consenso dei media, come tratti contigui di un unico progetto individualista e concepiti ipocritamente come autentico valore liberale e democratico." Ivi, p. 27.

⁹ Ivi, p. 26.

capitalismo le sue marche costitutive. Secondo il lungometraggio di Raimi "le contraddizioni, le minacce e i mali sono tutti endemici e interni al tessuto sociale, politico e culturale della nazione stessa. Sono *made in Usa*."¹⁰ La portata dell'operazione del regista assume ancora maggior rilievo se poi si considera il fatto che viene sviluppandosi proprio all'interno di quello che è da sempre uno dei maggiori veicoli di diffusione di tale sistema ideologico e valoriale, ovvero l'industria cinematografica hollywoodiana.

La non trascurabilità, anzi, la centralità del fattore politico-ideologico nel cinema cosiddetto <<postmoderno>>, ci sembra un argomento forse un po' troppo trascurato da critici ed analisti. L'investimento ideologico delle *majors* americane sfugge completamente, per esempio, a Goffredo Fofi, il quale, tra l'altro, imputa correttamente la mediocrità e l'inerzia del cinema statunitense contemporaneo alla sua incapacità di farsi specchio della realtà, all'incapacità di riflettere i conflitti e le contraddizioni della società americana.

La meravigliosa capacità del cinema hollywoodiano, dalle sue origini in avanti, di coniugare spettacolo e intuizione sociale, mitologia sociale, rappresentazione evidente e rappresentazione nascosta delle pulsioni contemporanee di una società sempre in rapida evoluzione, sembra essere andata a farsi fottere. Il cinema americano non è più il <<cinema americano>>.¹¹

Quello che ingenuamente si tralascia, ciò che non si coglie, per noi è proprio il nocciolo della questione: dietro la presunta incapacità del cinema americano postmoderno di farsi efficace strumento di lettura della realtà sociale statunitense vi è un preciso disegno ideologico e politico. Detto in altre parole, il distacco dalla realtà e il conseguente *disimpegno* del cinema contemporaneo, soprattutto quello prodotto negli Stati Uniti, non può non rientrare in un preciso progetto politico. Il disimpegno rientra nel campo dell'ideologia, insomma. Il disimpegno è ideologia. Michele Fadda, intelligentemente, fa proprio intendere questo descrivendo l'industria di Hollywood nei termini di "un sistema *apparentemente* scevro da ideologie"¹² (il corsivo è nostro). Il cinema americano contemporaneo è per l'appunto solo *apparentemente* privo di componenti politiche e ideologiche. Il tono ironico e la spettacolarità iperbolica e spesso gratuita tipici del film <<postmoderno>> non ci sembra, comunque, vadano fatti coincidere automaticamente (e acriticamente) col disimpegno su cui si sta tanto insistendo. Ciò è testimoniato dall'emblematico lavoro di Raimi. Nel cinema del regista americano la velocità vertiginosa dell'azione non compromette quasi mai il messaggio per così dire politico. Anzi, proprio questa mediazione tra istanze spettacolari e civili può essere considerata l'autentica cifra poetico-espressiva di Raimi, il quale, notoriamente, ama nascondere le perfide stilette dirette alle istituzioni (in primo luogo quella cinematografica) dietro una narrazione

¹⁰ Ivi, p. 25.

¹¹ G. Fofi, *Spettacolo, cultura, merce nel cinema hollywoodiano contemporaneo*, in L. Gandini, R. Menarini (a cura di), op. cit., p. 5.

¹² M. Fadda, op. cit., p. 347.

dall'andamento accelerato e frenetico. L'impegno civile del regista e la sua netta presa di posizione ideologica sono molto di frequente manifesti sin dalla scelta dei personaggi principali delle vicende proposte. I protagonisti dei film di Raimi sono spesso dei disadattati, degli alienati, dei *freaks*. Sono dei *diversi*, insomma. Rappresentano l'eccezione e l'anomalia all'interno del compatto sistema sociale, politico e economico americano. Tali personaggi simboleggiano un'intollerabile *alterità*. Che l'intolleranza sia dovuta all'impossibilità, da parte di questi personaggi, di integrarsi nel tessuto sociale rendendosi conformi al sistema di valori e di ideali di cui fanno parte, è cosa facilmente intuibile.

Al repertorio dell'irriducibile autore di *Darkman* e *Soldi sporchi* vanno però ricondotte ben altre cose, e più serie: una visione in chiave inequivocabilmente criminale e tragicamente individualistica del capitalismo, nell'ottica di una critica intransigente al sogno americano e al modello tradizionale del self-made-man, dove la figura dell'adolescente o del mostro possono soltanto incarnare, a seconda dei casi, le contraddizioni legate alla diversità, all'incomprensione e all'emarginazione decretate dalla società civile, dal nucleo familiare, dal sistema della comunicazione di massa e dall'economia di mercato.¹³

Spider-Man, in italiano *l'Uomo Ragno*, è segnato dalla *diversità* sin dalla nascita, che ufficialmente risale all'anno 1962. Si tratta infatti di uno dei primi supereroi adolescenti della storia dei fumetti. Peter Parker è un individuo a rischio di deriva solipsistico-narcisistica anche solo a causa dell'età. Egli è l'adolescente <<medio>> che sublima la sessualità attraverso la propria identità segreta. Il geniale soggettista Stan Lee e il disegnatore Steve Ditko, i creatori dello <<stupefacente Uomo Ragno>>¹⁴, hanno dichiarato in più di un'occasione di aver voluto dar vita ad un personaggio vero e genuino, dunque afflitto da problemi reali. Oseremmo definire *Spider-Man* un eroe <<proletario>>, un rappresentante del popolo dotato di poteri straordinari. Non sorprende dunque il fatto che al contrario di più anziani e stimati colleghi (*Superman*, *Batman*, *Capitan America*, i *Fantastici Quattro*), *l'Uomo Ragno* non abbia mai ricevuto un'investitura ufficiale e non abbia mai visto riconosciuto istituzionalmente il proprio operato. *Spider-Man*/Peter Parker è un *loser*, un perdente, quel che di più lontano ci possa essere dai modelli proposti dai mezzi di comunicazione di massa. Anche (o forse soprattutto) per questo egli viene tanto apprezzato dal pubblico internazionale.

L'umanesimo tecnoludico di Sam Raimi.

L'attenzione riservata ai valori e alle passioni umane si evince dal nome dato da Raimi alla casa di produzione cinematografica messa in piedi insieme all'amico e sodale Rob Tapert, ovvero *Renaissance Pictures*. Il richiamo al Rinascimento, uno dei più conosciuti e fecondi periodi della storia dell'arte, soprattutto

¹³ A.G.Mancino, op. cit., p. 25.

¹⁴ "Amazing Spider-Man" è il titolo del fumetto in cui *l'Uomo Ragno* compare per la prima volta.

italiana, non è affatto casuale. Basta infatti gettare un'occhiata al *background*, al retroterra culturale del regista per rendersene conto¹⁵. La formazione solidamente *umanistica* e il talento visivo di Raimi devono parecchio all'arte greca del periodo <<classico>> e a quella rinascimentale sviluppata in Italia nel Quattrocento e nel Cinquecento (che della prima va considerata ripresa e prosecuzione), studiate dall'autore all'università. Il cineasta è stato insomma educato ai valori, ai principi e agli ideali *profondamente* umani celebrati dagli artisti *classici* e da quelli che a questi ultimi si sono dichiaratamente rifatti, gli artisti rinascimentali¹⁶. Nel cinema di Raimi ciò si deduce dalla precedenza accordata ai personaggi. L'uomo è insomma sempre il fulcro, il motore del film. E' colui che inoltre fornisce i principali spunti di riflessione metalinguistica. L'opera di Raimi ragiona sempre sull'uomo e/o sull'*umanità*. Tali ragionamenti vengono però ricondotti a quelli sul cinema¹⁷. Il punto di partenza del discorso dell'autore è infatti la presenza dell'uomo (inteso come attore dotato di un corpo, non in una accezione diegetica, quindi) nel cinema odierno dominato dalla tecnologia. Nel cinema contemporaneo, quello battezzato dai critici e dagli esperti col nome di <<postmoderno>>, "affiora indiscutibile l'inadeguatezza del corpo attoriale, la sua obsolescenza, forse perfino il suo tramonto."¹⁸ In un cinema sempre più cartoonesco¹⁹ e artificiale, il cui orizzonte estetico e iconografico si rifà per l'appunto apertamente a quello dell'animazione e il cui principale modello narrativo di riferimento è il videogioco, "il corpo dell'attore è ancora lì, sempre identico a se stesso: quasi un residuo archeologico del cinema delle origini, o un fossile segnico di cui non si sa più bene che fare, e sulla cui necessità cominciano ad affiorare dubbi e perplessità."²⁰ Raimi, in pratica, non ci rendiamo conto quanto consapevolmente, tematizza proprio l'imbarazzo e l'inadeguatezza dell'uomo di fronte ad un mutato (e spesso incomprensibile) panorama concettuale. Di conseguenza, la situazione dell'attore diventa emblematica. Anche da questo punto di vista, *Spider-Man* risulta essere decisamente esemplare. Nel film, infatti, il malcapitato interprete Tobey Maguire si trova a dover ingaggiare una specie di confronto, di <<lotta>> impari e impietosa con un Uomo Ragno virtuale, ovvero creato

¹⁵ A tal proposito, cfr. Ranuci Georgette, Ughi Stefanella (a cura di), *Sam Raimi. Il genio del male*, Roma, Dino Audino Editore, 1993.

¹⁶ Si possono considerare, allora, quasi una sorta di tributo, un omaggio ludico e spettacolare alle proprie <<radici>> culturali, le serie televisive prodotte da Raimi negli anni Novanta. Protagonisti di queste serie intitolate, non a caso, *Hercules* e *Xena*, infatti, sono personaggi e vicende, più o meno noti, della mitologia *classica* greca. Queste serie, tra l'altro, palesano la natura <<bastarda>>, *ontologicamente* contaminata di un immaginario che (in maniera tipicamente postmoderna) mescola eroi mitologici e supereroi cinematografici e miscela arte *antica*, fumetti e pubblicità.

¹⁷ Raimi può essere considerato uno dei più significativi registi del cinema contemporaneo, del quale uno dei principali tratti è certamente l'autoriflessività.

¹⁸ G. Canova, op. cit., p. 142.

¹⁹ "Infine si dovrebbe parlare della *computer animation*, che si è sviluppata a partire dalla fine degli anni Sessanta, soprattutto negli Stati Uniti, e che poco a poco è uscita dalla fase sperimentale e dall'ambito ristretto del cinema d'animazione per invadere il cinema *tout court*, quello di grande spettacolo e tecnologicamente avanzato, tanto che non è sempre facile, in certi film contemporanei di fantascienza, ma non solo, individuare l'uso di questa nuova tecnica che crea ambienti e a volte personaggi virtuali, inseriti nella realtà tridimensionale senza soluzione di continuità. E' un uso del computer e dell'immagine digitale che si è diffuso ovunque, nel cinema e nella televisione, annullando completamente i confini fra cinema <<dal vero>> e cinema d'animazione. Sicché si potrebbe affermare paradossalmente, che oggi una parte del cinema spettacolare <<dal vero>> è in realtà cinema d'animazione, cioè realizzato con la tecnica della ripresa fotogramma per fotogramma (sebbene il procedimento tecnico sia differente)." G. Rondolino, *Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, Torino, UTET, 2003, pp. 8-9. Il cinema <<dal vero>> è quello che utilizza attori in carne ed ossa.

²⁰ G. Canova, op. cit., p. 142.

interamente dal computer, il quale genera anche gli ambienti in cui il supereroe si esibisce producendo delle spettacolari evoluzioni. Quello che un simile, metaforico scontro suscita è proprio

l'impressione che in certe sequenze gli attori provino una sorta di disappunto per il fatto di non essere cartoni animati o icone di un videogame. La rigidità e la pesantezza del corpo li obbligano a fare certi gesti e solo quelli, certi movimenti e non altri. Non possono saltare - cadere - rimbalzare - estendersi - restringersi - spappolarsi - ricostruirsi come fanno, appunto, i cartoon. Sono lì, rigidi e pesanti, condannati a ripetere in eterno se stessi e come impacciati da un corpo-scafandro che non li lascia fluttuare nello spazio filmico con la leggerezza e con la giocosità (forse perfino con l'*inconsistenza*) a cui sembrano, a tratti, anelare.²¹

Probabilmente è il caso, tenuto conto di quanto affermato finora, di affrontare la delicata e cruciale questione riguardante la peculiare maniera che i registi contemporanei hanno di relazionarsi con il passato, con la storia del cinema. Nei suoi film, lontani stilisticamente anni luce da quelli *armonici* e perfettamente *equilibrati* girati ad Hollywood nell'epoca <<classica>>²², Sam Raimi mette in atto le pratiche tipicamente postmoderne del riuso e del *pastiche*. Fa cioè del cinema del passato un repertorio sterminato di immagini e un immenso serbatoio di temi, situazioni e soluzioni compositive. L'opera di Raimi, il quale è di fatto uno degli esponenti di punta della contemporaneità cinematografica, rigetta la *trasparenza* del film hollywoodiano <<classico>> e, ad ogni passo, svela la propria natura linguistica. Essa è in pratica enunciazione <<priva>> di enunciato. Quello a cui si è dato il nome di <<postmoderno>> è proprio un cinema "in cui le marche del soggetto dell'enunciazione saltano fuori da tutte le parti (autoreferenzialità, autoironia, onnipresenza di schermi, giornalisti, situazioni spettacolari, strizzate d'occhio), e in cui risuona piuttosto la *purezza di un enunciatore senza enunciato*."²³ Attratto evidentemente dalle potenzialità della macchina da presa, o per essere più corretti da quelle linguistiche del dispositivo cinematografico²⁴, dispiegate senza parsimonia, il regista ama incentrare i propri lavori sulla contrapposizione tra umanità e tecnologia, che per estensione diviene quella tra natura e cultura. Nell'avvicinamento e nella combinazione di questi due poli secondo noi consiste il contrassegno della produzione di Raimi. La definizione di <<umanesimo tecnoludico>> vuole proprio alludere alla compenetrazione di natura e cultura, che è consueta nei film del cineasta. Il tono *giocoso* e lieve a cui il termine <<ludico>> si riferisce contraddistingue la filmografia di Raimi e buona parte del cinema attuale. D'altronde, la dimensione ludica investe tutte le componenti del modello culturale postmoderno, tutti i suoi

²¹ Ibid.

²² Il periodo classico copre un arco temporale che va dalla metà degli anni Dieci alla metà degli anni Quaranta.

²³ N. Gobetti, "La superba corona degli ubriachi di Efraim": *Nobody, nessun corpo nel cinema di Tim Burton*, cit. in G. Canova, op. cit., p. 133.

²⁴ Ciò è lampante sin dal suo film d'esordio, *La Casa (Evil Dead)*, 1983, che si ricorda soprattutto, infatti, per le soggettive <<vuote>> che impazzano. Per soggettiva <<vuota>> noi intendiamo un'inquadratura in cui il punto di vista non può essere assegnato a nessuno dei personaggi della storia narrata e a nessuna creatura o oggetto identificabile.

caratteri costitutivi, il principale dei quali è certamente la contaminazione, o per meglio dire, *l'ibridismo*.²⁵

Conclusioni

La *coincidentia oppositorum* (o quanto meno la coabitazione degli opposti), allora, è forse davvero l'unico contrassegno indiscutibile del paradigma epistemologico della postmodernità. Ma non si tratta di una coincidenza statica o statuaria, bensì di una coesistenza dinamica e cangiante, duttile e flessibile, sottoposta a un processo di continua e imprevedibile ridefinizione oltre che a un'inesauribile e mai definitiva negoziazione di ruoli.²⁶

Le forme di espressione e comunicazione costituiscono il luogo privilegiato in cui far convivere gli opposti. In particolare nel cinema i contrari coesistono palesemente. L'arte cinematografica materializza la connaturata contraddittorietà che marca il paradigma <<postmoderno>>²⁷. Gli effetti che tale contraddittorietà producono sull'individuo sono un'esagerata euforia e, soprattutto, una drammaticamente lacerante scissione psichica. La soggettività dell'individuo, cioè, si scinde in maniera traumatica sotto i colpi, eccitanti e spettacolari, di una sintesi tanto bizzarra quanto informe e improbabile²⁸.

Forse, è la stessa trasformazione dell'organismo sociale sotto l'incalzare del postfordismo a sollecitare o addirittura esigere dal singolo corpo una pluralità di prestazioni e di ruoli (professionali, sociali, affettivi, linguistici, emozionali) che fanno della schizofrenia non una sindrome patologica ma la condizione fisiologica della quotidianità relazionale. Il corpo, insomma, assume nella finzione filmica tutte le funzioni richieste dal mercato del lavoro nella fase postfordista: duttilità, polivalenza, flessibilità. Disponibilità a moltiplicare le prestazioni, a differenziare le relazioni, a occupare tutto il tempo possibile, senza più distinzioni nette fra "tempo di vita" e "tempo di lavoro".²⁹

Tali affermazioni sono un'indubbia conferma del fatto che anche in un cinema dalla vocazione spiccatamente autoreferenziale quale è quello postmoderno, sotterranei ma inequivocabili indizi rinviano ad un determinato sistema sociale e culturale. Il cinema contemporaneo, soprattutto quello americano, sottopone ad un processo di *metaforizzazione* la condizione del soggetto. In definitiva, i film hollywoodiani postmoderni mettono al centro della scena la fisiologica e congenita schizofrenia dell'individuo. Per esempio, "il disagio adolescenziale e i conflitti generazionali nello *Spider-Man* di Sam Raimi sono all'origine di una latente patologia schizofrenica, presente in quasi tutti e tre i giovani protagonisti."³⁰ I più rilevanti personaggi di *Spider-Man* evidenziano la natura duale o, per meglio dire, *sincretica* dell'identità americana³¹. Gli Stati Uniti si configurano da sempre

²⁵ Cfr G. Canova, op.cit., pp. 9-15.

²⁶ Ivi, p. 15.

²⁷ "Il primo tratto connotativo della postmodernità non può che essere individuato nella sua intrinseca e ineliminabile *contraddittorietà*." Ivi, p. 6.

²⁸ Euforia e schizofrenia, insomma, costituiscono le tonalità emotive dominanti nella società contemporanea.

²⁹ G. Canova, op. cit., p. 146.

³⁰ A.G.Mancino, op. cit., p. 26.

³¹ Cfr. M. Fadda, op. cit., pp. 350-351.

come uno dei più plateali terreni di scontro tra natura e cultura. Tale scontro sembra essersi risolto, negli ultimi anni, proprio in un'instabile ibridazione, in una contaminazione reciproca dei due poli. Come accennato nei paragrafi precedenti, suddetta ibridazione altro non è che la concretizzazione dell'ideale americano, il quale come scrive Leo Marx corrisponde a "una possibile integrazione tra la "macchina" e il "giardino", l'artificiale e il naturale"³².

Bibliografia:

CANOVA, GIANNI

2000 *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano: Bompiani.

GANDINI, LEONARDO; MENARINI, ROY (a cura di)

2001 *Hollywood 2000: panorama del cinema americano contemporaneo. Generi e temi*, Recco: Le Mani.

LA POLLA, FRANCO

2004 *Sogno e realtà americana nel cinema di Hollywood*, Milano: Il Castoro.

MANCINO, ANTON GIULIO

Agosto/Settembre 2002 *Dilemma e solitudine del supereroe*, in "Cineforum", n. 417.

RANUCI, GEORGETTE; UGHI, STEFANELLA (a cura di)

1993 *Sam Raimi. Il genio del male*, Roma: Dino Audino Editore.

³² L. Marx, *La macchina nel giardino*, cit. in Ivi, p. 350.

RONDOLINO, GIANNI

2003 *Storia del cinema d'animazione. Dalla lanterna magica a Walt Disney da Tex Avery a Steven Spielberg*, Torino: UTET.