

FALSOPIANO

CINEMA

16

a cura di

Gianluigi Negri

Roberto S. Tanzi

**CULTI
NON COLTI**

**GUIDA
AL CINEMA
SOMMERSO**

Un ringraziamento a Adriano Aprà, Paolo Baldini, Chiara Barbo, Luciano Barisone, Erika Bella (molto culto, molto colta), Pier Maria “Bob De Liro” Bocchi, Catia Corradi (Centro Culturale Polivalente di Cattolica), Domovideo, Alessandro Falsitta (Polygram Video Italy), Cesare Frioni (CSC), Luigi Furlotti e Robbie di Radio 12, Andrea Gambetta (Centro Culturale Edison), Paolo Gattone, Emilia Grossi, Gianluca Guaitoli, Mikado, Annamaria Percavassi, Oddone Ricci, Paolo Romano, Angela Savoldi, Maurizio Schiaretti e a tutti coloro che, in un modo o nell’altro ci sono stati vicini durante la realizzazione del libro.

Un ringraziamento particolare va a Ornella Gallesi e Pasqualina Russo, con le quali speriamo al più presto di cogliere altri culti.

© Edizioni Falsopiano - 1999
via Baggiolini, 3
15100 - ALESSANDRIA

Per le immagini, copyright dei relativi detentori
Progetto grafico: Daniele D’Alto
Impaginazione e stampa: Impressioni Grafiche s.c.s. a r.l. - Acqui T.
Prima edizione - Marzo 1999

INDICE

Collaboratori	pag.	5
Prefazioni	pag.	9
Introduzione	pag.	15
Cap. I	Saranno famosi?	pag. 25
Cap. II	Sitting in the Limbo	pag. 66
Cap. III	Dovevano/potevano diventare grandi	pag. 131
Cap. IV	Non colti di registi culto	pag. 153
Cap. V	Filming & living in oblivion	pag. 198
Cap. VI	Festival directors on directors	pag. 278
Dizionario dei registi	pag.	287

COLLABORATORI

Violetta Bellocchio, classe 1977, studia Disciplina dello Spettacolo a Milano. Collabora a “Duel”, “Amarcord”, “Ka-Boom” e “Cinema Mon Amour”. Scrive racconti e sceneggiature.

Pier Maria Bocchi collabora a “Duel”. Suoi articoli sono apparsi su “Cineforum”, “Panoramiche” e “Rumore”. Ha pubblicato, con Bruni, i saggi *La covata malefica - Gli orrori dell'infanzia nel cinema fantastico* (Pendragon, 1995) e *Freak Show - Il cinema della difformità* (PuntoZero, 1998). Ha collaborato a *Il quaderno di Stephen King* (Polistampa, 1997) e *Kitano Beat Takeshi* (Sorbini, 1998).

Andrea Bruni ha collaborato a diverse testate locali e specializzate (La cosa vista). Ha pubblicato, con Bocchi, i saggi *La covata malefica - Gli orrori dell'infanzia nel cinema fantastico* (Pendragon, 1995) e *Freak show - Il cinema della difformità* (PuntoZero, 1998). Ha collaborato ai volumi *Il quaderno di Stephen King* (Polistampa, 1997) e *Incubatoio 16 - Antologia di narrativa in embrione* (Tunnel, 1997).

Massimo Causo, redattore di “Sentieri Selvaggi”, collabora a “Filmcritica”, “Cineforum” e “Voci Off”. Ha curato la monografia *Kathrin Bigelow - Lo sguardo dentro* (Sorbini, 1997) ed ha scritto *Non solo neri - I gatti al cinema* (Sorbini, 1997). Ha collaborato al volume *Blake Edwards - L'occhio composto* (Le Mani, 1997).

Federico Chiacchiari è direttore di “Sentieri Selvaggi”. È stato collaboratore di “SFX” e della Hobby & Work. Scrive su “Cineforum” e ha curato per la Stefano Sorbini Editore, con Demetrio Salvi, le monografie *David Lynch - Film visioni e*

incubi da Six Figures a Twin Peaks (1991), *Massimo Troisi - Il comico dei sentimenti* (1991) e *John Belushi - L'anima blues in un corpo punk: il comico demenziale* (1996).

Angelo Conforti è stato per anni collaboratore di “Cineforum”. Ha redatto alcune voci del *Dizionario Universale del Cinema* di Fernaldo Di Giammatteo (Editori Riuniti, 1985). Insegnante di Filosofia in un istituto superiore di Lodi, è direttore della rivista telematica “MediaScuola”, periodico sui temi dell’innovazione didattica e della multimedialità.

Davide D’Alto, tra i fondatori della rivista di cinema “Visionario”, ha curato, con Lasagna e Zumbo, l’antologia di scritti *Non riconciliati. Spunti per una critica non colonizzata* (Tracce, 1992). Nel 1997 ha collaborato al volume *La congiura degli hit - chcockiani* (Ripostes). Del 1999 è *Robert Altman. Anche i registi uccidono* (Edizioni Falsopiano).

Aldo Fittante collabora a “Film Tv”, “Segnocinema”, “Carnet”, “Max” e altre testate. E’ stato per anni collaboratore di “Duel”. Ha scritto saggi su Dino Risi e Giuseppe Tornatore, sugli attori italiani, sul tempo della narrazione. Profondo conoscitore del mercato dell’home video, ha scritto *Oggetti smarriti*, libro sul fenomeno degli inediti in videocassetta. E’ autore di *Questa è la storia... Celentano nella musica, nel cinema e in televisione* (Il Castoro, 1997).

Giuseppe Gariazzo, redattore di “Panoramiche” e “Sentieri Selvaggi”, collabora a “Voci Off”, “Filmcritica”, “Cineforum”. Ha curato per Stefano Sorbini Editore le monografie *John Carpenter - La visione oltre l’orrore* (1995) e *James Cameron - Abissi di amore, desiderio e tecnologia* (1998) e, con Lasagna e Zumbo, il volume *Wenders Story - Il cinema, il mito* (Falsopiano, 1997). E’ autore di *Poetiche del Cinema Africano* (Lindau, 1998).

Mauro Gervasini è stato a lungo coordinatore redazionale di “Duel”. Collabora al quotidiano “La Prealpina” e alle riviste

“Rumore”, “Il Mucchio Selvaggio”, “Panoramiche”, “Viaggiare”. Partecipa al progetto editoriale di “Sentieri Selvaggi”. Ha collaborato al volume *Abel Ferrara - La tragedia oltre il noir* (Sorbini, 1997) ed ha pubblicato per Falsopiano la monografia *George A. Romero. Morte in diretta* (1998).

Roberto Lasagna, tra i fondatori della rivista “Visionario”, scrive su “Duel” e “Panoramiche”. E’ autore di diversi libri, tra cui *Manuale di sopravvivenza nel cinema di Steven Spielberg* (Ripostes, 1994), *Il cinema americano degli anni Novanta* (Graphos, 1996), *Martin Scorsese* (Gremese, 1998), *America perduta. I film di Michael Cimino* (Falsopiano, 1998), *Russ Meyer* (Castelvecchi, 1999). Con Zumbo ha scritto *I film di Stanley Kubrick* (Falsopiano, 1997) ed ha curato *La congiura degli hitchcockiani* (Ripostes, 1997), *Wenders Story. Il cinema, il mito* (Falsopiano, 1997).

Roy Menarini, classe 1971, è redattore di “Fotogenia”, collabora a “Segnocinema”, “Voci Off” e “Sentieri Selvaggi”. Suoi articoli sono apparsi su “Duel”, “Cineforum” e “Bianco e Nero”. Ha collaborato ai volumi *Tovarisc Kino* (Transeuropa, 1996), *Dal cinema al cinema* (Transeuropa, 1997), *Kevin Kostner - I mondi imperfetti di un eroe per caso* (Sorbini, 1997) e *John Woo* (Sorbini, 1999). E’ autore di *James Cameron* (Le Mani, 1998).

Orio Menoni nel 1995 ha vinto la decima edizione del Premio Nazionale Segnocinema per la critica cinematografica con il saggio *Cinema, sintesi e riconoscibilità*. Da allora è collaboratore regolare della rivista “Segnocinema” e ha partecipato a diverse altre iniziative editoriali e convegni.

Filiberto Molossi, giornalista professionista, critico cinematografico della “Gazzetta di Parma” e collaboratore dell’Agenzia Giornali Associati (A.G.A.), scrive su “Duel”, “Panoramiche” e la rivista multimediale “Il Segno di Parma”. Ha contribuito alla realizzazione del volume *In viaggio con Bernardo - Il cinema di Bernardo Bertolucci* (Marsilio, 1994).

Giona A. Nazzaro, redattore di “Sentieri Selvaggi”, ha collaborato con “Duel” e “SFX”. Scrive su “Cineforum”, “Panoramiche”, “Rumore”, “Il Mucchio Selvaggio” e “Pulp”. È autore de *Il cinema di Gus Van Sant* (I libri di “Duel”, 1995) e, con Andrea Tagliacozzo, de *Il cinema di Hong Kong - Spade, Kung fu, pistole, fantasmi* (Le Mani, 1997). Ha curato per Sorbini monografie su Spike Lee (1996), Abel Ferrara (1997) e, sempre con Tagliacozzo, John Woo (1999).

Gigi Spanu, collaboratore di “Duel” e “Segnocinema”, è un “simpatizzante” del cinema francese.

Antonio Tentori, critico ed esperto di cinema italiano di genere, è coautore di *Lo schermo insanguinato* (Solfanelli, 1990); *Profonde tenebre* (1992), *Malizie perverse* (1993), *Mondi incredibili* (1994) editi da Granata Press; *Vamp* (1996) e *I cattivi nel cinema* (1997) per Stampa Alternativa; *Operazione Paura* (Puntozero, 1997) e *Pioggia di sangue* (Falsopiano, 1997). Ha scritto *Dario Argento* (Falsopiano, 1997), *Città violente: il cinema poliziesco italiano* (Tarab, 1998) e *Western all'italiana* (Glittering Images, 1998).

Saverio Zumbo, uno dei fondatori della rivista “Visionario”, è tra i curatori del volume *Non riconciliati. Spunti per una critica non colonizzata* (Tracce, 1992). Nel 1995 ha scritto *Antonioni. Lo spazio dell'immagine* (Ripostes). Con Lasagna, poi, ha curato *La congiura degli hitchcockiani* (Ripostes, 1997), *Wenders Story. Il cinema, il mito* (Falsopiano, 1997) e scritto *I film di Stanley Kubrick* (Falsopiano, 1997). Collabora con la cattedra di Storia del Teatro e dello Spettacolo dell'Università di Genova e con la rivista “Panoramiche”.

LA NUOVA FRONTIERA

Presentando l'ultima Mostra di Pesaro da lui diretta, Adriano Aprà sottolineava come il cinema "invisibile" sia oggi non solo il cinema muto, ma anche e soprattutto il cinema moderno: a riprova, citava le mille difficoltà che un operatore culturale incontra dovendo organizzare qualsiasi personale di autori contemporanei. Di fatto, esiste un grosso quantitativo di film girati negli ultimi trent'anni che non si riesce a vedere né in cinema, né in televisione e neanche in cassetta. Dato il momento poco interessante per il dibattito critico, una delle battaglie più interessanti sul piano della critica è di fatto diventato il sostenere i film non solo con articoli ma anche con proiezioni, sfruttando quella sorta di canale distributivo alternativo che sono diventati i festival di ricerca. Se, insomma, la critica ufficiale insegue sempre gli stessi film (e non dice niente sullo scandalo dei film "restaurati" ogni sei mesi, giustamente denunciato da Paolo Cherchi Usai su "Segnocinema"), la critica militante deve porsi sempre di più il compito di far vedere i film dimenticati, i film invisibili, i film sui quali è caduto un ingiustificato oblio per motivi ogni volta diversi ma tutti insieme riconducibili proprio alla pigrizia dei critici. *Culti non Colti* è dunque una chiamata a raccolta dei critici militanti e dei direttori dei più importanti festival di tendenza per individuare, più che un numero limitato di film, una serie possibile di tendenze per i film dimenticati. Scorrendo l'elenco si noterà come cadano subito alcuni luoghi comuni. Molti film, infatti, sono opere passate con un certo successo in qualche festival e immediatamente dopo dimenticate; non sono b-movies ma film con altro tipo di ambizione; la loro dimensione non è quella del film volutamente maledetto, ma del film che vuole essere visto, che ha tutti i numeri per essere visto ma che non è riuscito a ricavarsi la sua nicchia di mercato.

L'elenco dei culti non colti non va visto come un'esercitazione di gusto estremo, ma come un manifesto, come un possibile programma per distribuzioni alternative, per canali tematici, per organizzatori culturali. La nuova frontiera della critica è definitivamente questa.

(Stefano Della Casa)

GRANDI, MINORI E NON COLTI

Nelle arti e nel pensiero scientifico, come nella vita, occorre dire, vi sono i *grandi* e vi sono i *minori*. I *minori* non sono qualsiasi individuo che si incontri per la strada: sono propriamente “grandi mancati”, sono individui che si sono provati, ma che non ce l’hanno fatta. Poi ce ne sono molti altri che neppure hanno pensato di mettersi alla prova. Una vecchia *questione* che circola tra gli studiosi è la seguente: è opportuno occuparsi dei *minori*?. Negli ambienti deputati, per quel che ne so, circolano due tipi di risposte. La prima, che definirei “aristocratica”, suona così: “Non ne vale la pena, è perdita di tempo, dal momento che il loro pensiero è ricompreso in quello dei *grandi*”. Questi ultimi, i *grandi*, sarebbero insomma le balene del loro tempo che si portano nel ventre tutta la minutaglia della quale è inzeppato il mondo mentre dal loro intelletto promana la luce che ci guida verso il futuro. La seconda posizione, che definirei “populista”, afferma invece che i *minori* devono essere studiati e divulgati perché sono il nutrimento dei *grandi*, perché nelle loro opere sono contenute, in nuce, quelle idee che i *grandi* accendono poi di luce propria. A ben vedere le due posizioni non sono poi così distanti come potrebbe sembrare in un primo momento. In entrambi i casi, i *minori* sono cibo dei *grandi*: gli “aristocratici” li considerano poco più che spazzatura, i “populisti” un alimento essenziale; in ogni caso rientrerebbero in un grande stomaco onnivoro che si alimenta dei più diversi umori e sa mescolare le sostanze più diverse così da restituirci, in una forma mirabile, l’accozzaglia degli elementi più disparati che fanno parte del loro tempo. Ma vi è un altro punto sul quale i due

partiti si confrontano. Potremmo esporlo in questo modo: *che ne è di quei grandi che non sono riconosciuti come tali pur essendo?* E', per l'appunto, il problema dei *culti non colti*. Quanto a questo, gli "aristocratici" non hanno dubbi: "E' semplice: non sono affatto *minori* ma sono *grandi* che non sono stati riconosciuti come tali per errore e che vanno senz'altro riabilitati nel loro ruolo". Più sottili, in questo, i "populisti" fanno notare che, se non si frequentano i *minori* con assiduità, non c'è verso di distinguerli da quelli che sono costretti dalla storia a giacere sotto mentite spoglie. Insomma i *culti non colti* resterebbero sempre tali se non vi fosse chi si occupa in modo sistematico dei *minori*. Personalmente, e per inciso, avanzerei anche il dubbio che in molti casi i "minori" siano un ottimo territorio per studiosi di scarso talento che in nessun modo potrebbero cimentarsi sulle questioni nodali poste dai "grandi". Questi zelanti impiegati, si ricavano così un loro orticello nel quale, in assenza d'altro, possono dire d'affinare la loro metodologia e prospettarla come fosse una gemma preziosa. Quando non si sa che dire, è un bel modo d'uscirne quello di cavar fuori dal proprio panierino un illustre sconosciuto e sostenere che, per carità, non che fosse un genio o avesse qualche merito particolare, ma una sua paroletta, pronunciata un certo giorno in un certo modo, chissà, potrebbe anche aver influenzato quel tal "grande" e chi potrebbe escludere che una certa eco, ancora percepibile dopo alcuni secoli in modo distinto, non debba essere riferita al suo nome? In questo caso insomma, i *minori*, che siano o no cibo per i *grandi*, certo lo sono per i passacarte della cultura. Ma torniamo al problema dei *grandi* che non sono stati riconosciuti come tali.

Come può accadere che possano esservi *culti non colti*? Quali sono le ragioni per cui veri talenti non vengono riconosciuti come tali? Come può accadere che vi siano artisti sprecaati, opere d'arte e d'ingegno ignorate? Non potrei dirlo con dati alla mano, ma credo sia intuitivo che questo nostro presente, mentre mette in circolazione, rispetto al passato, il più gran numero di prodotti dell'ingegno, ne ignora affatto un quantitativo di gran lunga maggiore, un quantitativo che immagino spropositato e senza alcuna possibilità di confronto con quello di

tutte le altre epoche. E questo perché, seppure tra enormi contraddizioni, è enormemente cresciuto sia il livello d'istruzione, sia la circolazione dei prodotti culturali. Se a questo aggiungiamo migliori condizioni di vita, più tempo libero disponibile e tecnologie inconfondibili con quelle del passato, avremo di che persuaderci sull'incremento di opere che, nei più diversi settori, sono frutto dell'ingegno e delle capacità creative. Tutti hanno accesso, in qualche misura, a film, libri, musei, teatri; i corsi pubblici e privati per l'alfabetizzazione ai linguaggi creativi sono sempre più numerosi e possiamo dire, con buona approssimazione, che tutti quanti abbiamo avuto qualche opportunità di esercitarci in una qualche forma espressiva. Prova ne sia che, a ogni "Concorso" o "Premio" di qualsiasi tipo e livello e credito, risponde un numero abnorme di concorrenti; case editrici, gallerie d'arte, critici sono assediati da autori, manoscritti, video e audiocassette, progetti d'ogni tipo; montagne di libri da pubblicare attraversano in continuazione il nostro paese e molti di essi non avranno mai un solo lettore. Solo una parte esigua di questi prodotti vede la luce della pubblicazione. E a sua volta, questo minimo quantitativo costituisce un numero esorbitante di prodotti che, nella stragrande maggioranza dei casi, saranno ignorati dalla critica ufficiale e rimarranno esclusi da quei circuiti nei quali si decide della loro fortuna. Ora chi può dire se, fra le opere non pubblicate o quelle finite nel vicolo cieco di una distribuzione fallimentare non vi siano capolavori e prodotti di *grandi* che non saranno riconosciuti come tali? Nessuno potrebbe escluderlo e dovremo rassegnarci alla vecchia ipotesi che, essendo questo il *migliore dei mondi possibili*, tutti gli altri, quelli nei quali fossero state valorizzate opere che abbiamo ignorato e continueremo a ignorare, sarebbero stati, nonostante quei capolavori, che ne so?, mondi più brutti, più sporchi, più piccoli di questo nel quale viviamo. Probabilmente non c'è verso di mettere le cose diversamente da così. La responsabilità per le *grandi opere smarrite nei mondi inferiori* vanno ripartite fra *autori* (perché non sono riusciti a farsi conoscere?), *critici* (perché non hanno saputo riconoscere?), *produzione* (come ha organizzato il lavoro per riconoscere le opere migliori?) e *distri* -

buzione (come ha organizzato il lavoro per mettere in condizione il pubblico di riconoscere le opere migliori?). Da questo elenco resta escluso il *pubblico* che evidentemente non ha responsabilità *dirette* sulle opere che non gli sono state proposte o che sono state infilate in un qualche sottoscala. Ma è evidente che responsabilità *indirette* il pubblico ne ha eccome: la sua *pigrizia* e la sua *voracità* sono i peccati capitali che influenzano un mercato psicolabile assai più disposto a lasciarsi persuadere dalle monetine delle masse che non dedito a persuaderle, in modo che negli anni scorsi si presumeva *occulto*, su questo o quel prodotto. In questo senso anche il pubblico ha una sua responsabilità sui *culti non colti*, ma dovremo ammettere che i tentativi compiuti per elaborare una *teoria della ricezione* dell'opera d'arte da parte del pubblico sono stati nel complesso modesti nonostante una scuola di pensiero abbia destinato a questo obiettivo i suoi sforzi. Per questo sappiamo relativamente poco su come il pubblico intervenga in modo specifico nei diversi momenti relativi alla progettazione, realizzazione e distribuzione dei prodotti artistici e, in genere, d'ingegno. E' comunque evidente che ognuno ha una parte di responsabilità. Raccogliendo e sistemando in sei distinti contenitori novantanove schede di film trascurati dalla critica e spesso esclusi dai circuiti principali, Gianluigi Negri e Roberto S. Tanzi segnalano anzitutto agli studiosi e agli appassionati del buon cinema altrettante opere che non sono state *colte*, ma che, gli autori garantiscono, meritano di essere oggetti di *culto*. Questa loro *raccomandazione* è anzitutto assai ben curata sia nella scansione della parti che compongono il libro, sia nelle eccellenti schede firmate da giovani critici di sicuro talento e che già hanno consuetudine con le maggiori riviste specializzate. Nel loro insieme, queste schede potrebbero inoltre consentire qualche riflessione su come avviene l'esclusione dai grandi circuiti. Questo è però un altro discorso che richiederebbe un altro libro; ma ogni lettore può tentare di fornire al riguardo una propria risposta cogliendo analogie e percorsi che le schede mettono in chiara evidenza.

(Alessandro Bosi)

“*Cos’è un cult?*
Troppa gente per fare una minoranza...”
Robert Altman

Una questione di ascolto

La grande invenzione del cinema è la possibilità di fissare le immagini, aggiunta alla tecnica quasi magica di dar loro movimento. E’ la riproducibilità delle cose che non si arresta più di fronte a più o meno semplici ed eseguibili tecniche di duplicazione assoggettate ad estri pittorici, scultorei o fotografici, ma si sposta in una dimensione metateatrale all’interno della quale diventa possibile la ripetizione infinita della medesima situazione, storia o vicenda, rappresentata e vista infinite volte in maniera sempre identica a se stessa. La vita normale e la sua drammatizzazione spettacolare hanno avuto, da un secolo a questa parte, finalmente la possibilità di essere registrate su supporti che il progredire delle tecnologie hanno reso sempre meno deperibili. Un’immortalità che vive però la romantica contraddizione del *non visto*, del *dimenticato* o, peggio ancora nel nostro caso, del *non colto*. La purezza latina dell’affermazione *ars longa vita brevis* vive dunque nei nostri anni la parte più bassa della sua utopia.

Aumenta la durata media di vita delle persone, ma diminuisce la consapevolezza artistica e la memoria delle cose. Aumentano invece la fretteolosità e la superficialità dello sguardo sostenute dalla sempre più tangibile impossibilità del veder tutto. In una struttura societaria indebolita dall’assalto del presente, polimerizzata dalla ridondanza di beni materiali e immateriali, un’operazione *culti non colti*, che intende isolare una nicchia di silenziosa meditazione e di ripensamento nel rumoroso, veloce e inarrestabile flusso della fabbrica del cinema è, dunque, appesa ad un filo. Il sistema produttivo e distributivo cinematografico gira vorticoso, i

film si accavallano nelle sale e passano come meteore sugli schermi. Andare al cinema, anche solo come semplici utenti di una brillante e piacevole forma d'intrattenimento diventa difficoltoso, seguire un autore a volte difficile. L'eccesso di cose che ingombrano il mondo Occidentale e la roboante invadenza/immanenza dei suoi apparati informativi e comunicativi costringe le persone in una zona crepuscolarizzata dal rumore di fondo, da un perenne brusio che ottunde le menti, tacita le lingue, nausea le orecchie, rende difficoltoso e superficiale l'*ascolto*. Certo, nel nostro specifico caso esiste l'enorme possibilità di recupero e ripensamento dati dall'home video. Ben venga e per fortuna, ma anche questa comodità, come un'antica deità pagana, esige un tributo da pagare monetizzato nella velocità di passaggio delle pellicole sul grande schermo, una permanenza spesso quasi virtuale che brucia parecchi film in uscita, molti dei quali non conoscono più il buio delle sale, preferendo per loro la più tranquilla e meno impegnativa penombra casalinga dell'home video, da cui la nascita di un mercato alternativo di opere realizzate direttamente per lo schermo televisivo.

Fine di liturgie vs. liturgie della fine

Forse il fatto di avere la consapevolezza d'appartenere ad una società mediatica capace di fornire, con relativa facilità, una messe infinita d'informazioni, di avere a portata di mano la "capacità latente" di recupero della gran parte di ciò che il cinema produce, tende a farci vivere in una perenne terra del *ma pro* dove le cose, di rimando in rimando, non si raggiungono né si fanno mai. Non che tutto il male venga per nuocere, ma l'avvicinarsi veloce di mode e tendenze e il saliscendi d'attori, registi, generi e cinematografie, fa traballare anche il concetto stesso di *culto*. La frenesia di occupare continuamente nuovi spazi di mercato, d'inventare novità da far ingerire a una massa di consumatori che hanno lasciato alle spalle il concetto di sazietà, fagocita anche le nicchie un tempo deputate alle liturgie del cinema di culto che in anni non remoti solo lentamente, pian piano nel tempo, officiano sussurri ma continui rituali, rivelava ai più la sua *Parola*. Oggi il film di culto, la cinematografia di culto, il regista di culto, e, in una certa

misura, anche l'attore o il genere di culto, è privo del suo spazio vitale: finisce immediatamente in prima pagina appena dopo (prima?) essere stato identificato. Un disvelamento e un'attenzione più vasta che il più delle volte, ciò che è peggio, serve solo a costruire tendenze o a dar fiato ad apparati modaioli.

Non vi sono certo, in questo, solo seguiti negativi, perché, in tutta evidenza, il mutare dei tempi porta con sé modi di fruizione differenti, e nemmeno è paghevole demonizzare il nuovo che avanza. E' però poco evitabile che all'interno di tutto questo bailamme giacciono in animazione sospesa molti buoni lavori. Troppi.

Lo schermo cinematografico, ingolfato dal moltiplicarsi delle proiezioni, dopo anni che parevano annunciare la fine della settima arte, pare metaforicamente farsi bianco, riassorbire improvvisamente tutti i colori dello spettro e restituire allo spettatore che vagola di spettacolo in spettacolo il nitore cristallino della luce non filtrata attraverso il fotogramma. Lo sguardo si affievolisce, il ricordo scema, altri continuano a scegliere al posto di chi va al cinema impigrendo la volontà dello spettatore e del critico che non hanno più il tempo di fermarsi a (ri)osservare il pur (troppo?) ricco panorama alle loro spalle.

Schegge di follia

Partendo dal presupposto che l'entusiasmo del ricordo scema a mano a mano che lo scorrere del tempo naturalmente lo sbiadisce, che ragione può esserci stata nell'aver proposto ad una ventina di critici di lavorare di scandaglio nei precordi della loro memoria? Nell'averli spinti a ri-percorrere sentieri già attraversati, a ri-vedere, a ri-soffermarsi, a ri-vivere emozioni che gli anni potevano aver rese superate o superflue? E soprattutto, cosa è emerso dalla loro ricerca? Quali sono i temi che più ricorrono nel cono d'ombra dei *culti non colti*?

Volendo farne una mappatura in chiave blandamente sociologica, il panorama che si dispiega dinanzi ai nostri occhi è tutt'altro che confortante. Il primo dato è che nel territorio dei *culti non colti* viene bandito il cinema di intrattenimento. Non che lo spazio sia occupato solo da pellicole d'impegno, ma certo da opere che sono

riuscite a mostrare, anche attraverso il filtro dei generi, spaccati delle società nelle quali viviamo. Come se i film che meglio si sono impressi nella memoria, che più hanno toccato i nervi, siano quelli che raccolgono l'amara eredità del nostro tempo.

Una sorta di diario d'un millennio che fugge che evoca inconsci timori di fronte a traguardi ritenuti epocali? O forse l'ultimo ventennio di questo secolo, gravido di cambiamenti fin troppo veloci e di transizioni che paiono infinite, sedimenta un'eredità di scorie difficili da trascurare? Oppure, più semplicemente, i disagi e le miserie che osserviamo, a volte con gusto quasi patologico, sono mali più o meno sistematicamente presenti fra gli uomini, magari oggi solo più amplificati da una società che cultizza la mediatizzazione spettacolarizzata del dolore? *Culti non colti*, dunque, all'interno di un *culto* impronunciato?

Lasciamo ad altri il tempo di trovare la giusta dimensione a questi interrogativi, ma non si può fare a meno di notare che è il lato oscuro a farsi avanti, a impressionare, a marcare sensazioni forti, a indurre alla meditazione. E' ciò che si nasconde appena dietro l'imperturbabilità delle convenzioni a divenire oggetto di riflessione da parte del regista e del critico chiamato a segnalare un'opera che immeritadamente ha morso la mela dell'oblio. Storie di eccentricità e di follia, cartoline la cui superficiale patina di felicità si scheggia urtando la violenta destrutturazione dei nuclei famigliari, delle adolescenze, degli amori, dove anche il futuro immaginato fa rimpiangere i disagi e le miserie di qualche decennio fa. Lucide analisi che affiorano sulla superficie dello specchio filmico di storie che spesso non avevano certo l'ambizione di ergersi ad analisi sociologiche. E' anche questa la cifra del *culto non colto*: un'imperfezione che fa vivere a queste opere la contraddittorietà che tende a farle scivolare verso l'indifferenza.

Che cos'è un culto non colto?

L'idea di *culto non colto* nasce nel 1994. Ed esattamente gli ultimi mesi di quell'anno; mesi in cui ci si muoveva in molteplici direzioni nel tentativo, chi più chi meno, di poter dire la propria, o semplicemente qualcosa, glorificando solennizzando magnificando la ricorrenza del centenario della nascita del Cinema, ormai alle

porte. Grande fermento, dunque, da parte di tutti, adoperati a predisporre e preparare rassegne, proiezioni, personali, iniziative culturali e quant'altro.

Ebbene tutti questi celebranti preparativi non ci hanno visto dispensati; piuttosto, intenti a lanciare una piccola provocazione che fosse fonte di reazioni discordanti: accostare due film come *Blade Runner* e *Fino alla fine del mondo*, definendoli *Così lontani, così vicini. Culto non colti*.

Lasciando all'arguto lettore il compito, anche stimolante, di riflettere sulla lontananza/vicinanza orizzontale verticale trasversale, da intendersi anche in senso temporale, delle due pellicole, è bene porre la nostra (e la vostra) attenzione sull'ossimorica definizione di *culto non colto*: va da sé che, per definizione, un culto - inteso in senso religioso, ma anche per estensione riferito a persone, cose, oggetti... - ha ragione di essere solo e soltanto nel momento in cui una o più persone lo riconoscano come tale. Se poi è non colto, allora il suo statuto ontologico inevitabilmente e inarrestabilmente viene a crollare. Salvo operare alcune distinzioni che vedremo poi. Ma tornando al nostro discorso, è anche giusto spiegare il perché si sia adottata questo tipo di espressione a proposito del capolavoro di Scott e del più discusso Wenders.

Venezia '82. Presentazione di *Blade Runner*: accoglienza tiepida e naso storto da più di un critico vecchio del mondo, ma poco vaticinatore. Qualche frangia di oltranzismo che difende il film a spada tratta (un ricorso storico clamoroso si avrà ancora a Venezia, tredici anni più tardi, nel '95, a proposito di *Strange Days*). Pochi mesi dopo, all'uscita nelle sale, tutti d'accordo nel riconoscere alla pellicola scottiana una sorprendente capacità rivelatrice e anticipatrice. Dunque *Blade Runner* culto non colto? Per pochi giorni sì, probabilmente. Fino a quando non è diventato non culto non colto > culto colto > Culto. Punto e basta.

Differente discorso invece per *Fino alla fine del mondo*, liquidato dalla stragrande maggioranza dei critici come film noioso, falso, pretestuoso se non presuntuoso. Ora non si vuole assolutamente da parte nostra imporre una rivalutazione a posteriori del film in questione, come usa di questi tempi, ma semplicemente "suggerire", se ci è permesso, di dedicargli a distanza di qualche

anno dalla sua uscita almeno una seconda visione.

Il culto non colto ci abita

Questo è quello che tutti noi, curatori e collaboratori di “Culti non colti”, abbiamo cercato di fare: rivedere, spesso anche e soltanto con gli occhi del ricordo, tassativamente senza consultare dizionari guide manuali e affini, ma lavorando d’impatto sulla materia, senza nessun tipo di condizionamento o influenza che non fosse alimentata dal fuoco sacro della passione, quei film che per una serie circostanziale di motivi risiedevano *dentro di noi*, frutti di visioni per lo più solipsistiche, relegati in un confino o in una particolarissima “terra di nessuno” in attesa che una *extrema ratio* desse loro l’opportunità di essere com-presi, abbracciati, colti. Lo stupore di una prima visione, dunque, e il sentimento primigenio di “spiazzamento” prodotto da oscuri oggetti del desiderio, che per qualche anno o mese hanno risieduto nei cassetti impolverati della nostra memoria, e del nostro cuore, vogliono quindi riaffiorare e tornare a galla, questa volta, con la possibilità e la volontà di aggiungere un posto a tavola. Verso questa direzione ha preso le mosse il lavoro, non senza qualche difficoltà, di una ventina di critici-archeologi che, scavando nei sostrati del proprio vissuto cinematografico, hanno estratto materiale prezioso scandagliando i meandri di una zona grigia, forse da sempre esistente, ma ancora quasi del tutto inesplorata. Oscuri oggetti del desiderio, li abbiamo chiamati, per una serie di ricerche che non è mai andata al di fuori, semmai si è giovata di movimenti e momenti centripeti. Solamente la sorpresa della “scoperta” e dell’individuazione ha richiesto una forza centrifuga, uguale ma di segno opposto, perché “Culti non colti” è il Cinema personale, individuale che vorremmo vedere amato e condiviso. Che forse abbiamo sempre voluto vedere amato e condiviso. Il culto non colto dunque ci abita. Il culto non colto è *la cosa*: dentro di noi tanto quanto noi siamo dentro di lei. Lontani da qualsiasi maleinteso sforzo messianico o dalle imperanti ideologie WWF e “Anima mia” (leggi salviamo il salvabile, recuperiamo il recuperabile), non si è voluto svuotare cantine e solai per trasformarci in rigattieri del cinema, lavoro peraltro nobile e svolto con competenza precisione e professionalità da altri, quanto piuttosto, senza alcuna pretesa di completezza o di catalo-

gazione, lavorare ad arbitrio per abbracciare un'idea di cinema trasversale che vada oltre il problema dei generi, dando comunque importanza alla figura dell'Autore, sia esso di culto o un clamoroso fuoco di paglia.

E' un problema di tocco.

Quello che è importante è verificare come alla base di ogni culto non colto, ma lo stesso lapalissianamente si può affermare per il novantanove per cento dei film ad oggi prodotti, vi sia il desiderio di essere visto e, se possibile, capito. Cosa che nel nostro caso resta, o va poco oltre, una possibilità: la volontà di estendersi ed ampliarsi ad un vasto auditorio resta tale e il film vale più per quello che è in potenza piuttosto che in atto. L'universalità non è del culto non colto, semmai del culto vero e proprio. Resta per il culto non colto l'anelito, l'aspirazione, la volontà repressa di emergere. Talvolta il culto non colto è solamente il passo che precede l'irreggimentazione di un film nell'esercito dei culti, ma questo vale solo nei casi di giovani autori che esploderanno più o meno inaspettatamente (a loro è dedicato il capitolo *Saranno famosi?*) divenendo "noti" con l'opera seconda o terza, oppure in quei casi di recupero retrospettivo tardivo (un esempio su tutti Takeshi Kitano, che con un colpo d'ala ha visto trasformare in *culto* tutta la sua produzione precedente *Hana-Bi*, dopo il Leone d'oro del 1997). Talaltra il culto non colto resta tale, e questo vale per lo meno in quelle (non rare) situazioni in cui un regista raggiunge l'apice con un solo film (fortuna, talento, caso?) e per il resto della carriera non fa che inanellare pellicole che vanno dall'orrido all'inguardabile, dall'insulso al non giudicabile (Geoff Murphy vi dice qualcosa?): a questi registi è dedicato il capitolo *Dovevano/Potevano* diventare grandi. Ma certezze assolute, siccome non operiamo in ambito scientifico, non ve ne sono: l'imponderabile (una morte, un anniversario, un riconoscimento ufficiale, un qualche famoso *repo man* in vena di elucubrazioni, ...) è sempre in agguato e il passaggio di livello, la "promozione", può avvenire dall'oggi al domani. In ogni caso c'è tutta una schiera di culti non colti, e sono per la nostra analisi la maggioranza, che al momento di scrivere così riconosciamo essere, dopo aver compiuto

to sforzi e profuso energie nella direzione di mettere ordine in una materia che di per sé è enorme e proteiforme. Il tutto comunque in una operazione che, da parte nostra, si crede andare oltre il gioco, oltre le classifiche, oltre il *divertissement*, oltre la citazione, oltre la cinefilia, pur essendo tutto questo insieme e qualcosa di più. Perché in fin dei conti come afferma Paul Schrader: “I più grandi pranoterapeuti del mondo sono i registi”. Altro non è che un problema di “tocco”, sia esso personale o impersonale. Il culto non colto vive in questa dimensione del *touch*, nel momento in cui lo riceve e ne informa lo spettatore, meglio se singolo ed unico destinatario. Occorre allora ritornare sulla definizione eufonica di *culto non colto*, che è di per sé coibente ambiguità e duplicità per i motivi di cui sopra, specificando meglio. Sarebbe bene distinguere tra culto completamente non colto, che in quanto tale esiste solo come possibilità matematica, e culto in parte non colto. Assodato che in questo libro si parla di culti in parte non colti, è altresì da rilevare che esiste una scala graduata che mette in discussione non tanto la natura qualitativa del culto non colto quanto quella quantitativa: va da sé che il ventaglio delle possibilità va da uno a infinito, tenendo però ben presente che più si tende ad infinito più ci si avvicina alla definizione di cult-movie. E a noi questo non interessa. Di conseguenza, per concludere il ragionamento, il culto non colto tende ad uno, un unico e solitario spettatore privilegiato. Quanto più si avvicina a questo punto-limite, tanto più il culto è non colto. Questo per attenersi ad uno scrupoloso discorso di logica fredda e matematica. Contemplando doverosamente anche le ragioni del cuore, ed unendo un discorso più ampio legato ai concetti di volontà e rappresentazione, possiamo concludere che il culto non colto vive di una splendida ed insanabile quanto stimolante aporia: *vuole* essere molto visto/*deve* essere poco visto. Ribaltando quindi la frase di Altman posta in esergo, alla domanda *Che cos'è un culto non colto?* possiamo allora rispondere: *Poca gente per fare una maggioranza.*

Steccati

Un'operazione rischiosa e arrischiata come “Culti non colti”, non vuole certamente essere onnicomprensiva né tanto meno

perentoria. Programmaticamente dichiaratasi arbitraria nei suoi modi tempi e soprattutto scelte, per volere degli stessi curatori, ha delimitato il campo di ricerca agli ultimi vent'anni, partendo dal 1980 per arrivare ai giorni nostri. Lontana dall'intenzione di diventare un manuale di cinema etnico, si è comunque voluta addentrare in territori di diversa latitudine e longitudine, talvolta saggiando il terreno semplicemente, talaltra cercando di aprire una strada, tralasciando comunque di ritornare su due dei fenomeni più studiati di recente: il trash e il cinema di Hong Kong. Il resto è fiuto, istinto e intuito dei nostri collaboratori. Sei capitoli, non diciamo questa volta tasselli di un unico puzzle o facce di una stessa medaglia, al limite file aperti di un unica directory pronta eventualmente ad accoglierne altri non prima e non senza che questi file accolgano a loro volta internamente nuovi e preziosi dati. Dunque film non categoricamente incasellati, transeunti in dislocazioni ove non v'è certezza, anche se probabilità, che possano rimanere per sempre. Di *Saranno famosi?* (cap. I) e *Dovevano/Potevano diventare grandi* (cap. III) si è già detto. *Sitting in the limbo* (cap. II) è dedicato a quei registi che sono ancora in attesa di una definitiva consacrazione e che forse, ce lo auguriamo, conseguiranno presto. *Non colti di registi culto* (cap. IV) sono opere sviste e misconoscimenti di grandi personalità del cinema, cult-director appunto, raramente citate o prese in considerazione per la loro effettiva valenza. *Filming & living in oblivion* (cap. V) è senza dubbio un *modus vi(v)(d)endi* alle volte ricercato, alle volte involontario. *Infine Festival directors on directors* (cap. VI) è insieme il punto di partenza e di approdo di tutto "Culti non Colti": un'indagine non fine a se stessa (né finale, né finita) che solamente al termine di questa introduzione pone l'attenzione sull'importanza e sulla capacità di "segnare" il nostro sguardo dei Festival di cinema, che inevitabilmente e quasi incondizionatamente sono stati la nostra "finestra sul mondo" in questi mesi di ricerche.

Gianluigi Negri - Roberto S. Tanzi

Capitolo Primo

SARANNO FAMOSI ?**Amori e disastri**

di David O. Russell

Titolo originale: Flirting with Disaster.*Regia e sceneggiatura:* David O. Russell.*Fotografia:* Eric Edwards.*Montaggio:* Christopher Tellefsen.*Musica:* Stephen Endelmann.*Scenografia:* Kevin Thompson.*Costumi:* Ellen Lutter, Laurie Johnson.*Interpreti:* Ben Stiller (Mel Coplin), Patricia Arquette (Nancy Coplin), Téa Leoni (Tina Kalb), Alan Alda (Richard Schlicking), Mary Tyler Moore (signora Coplin), George Segal (signor Coplin), Lily Tomlin (Mary Schlicking), Josh Brolin (Tony).*Produzione:* Dean Silvers per Miramax.*Distribuzione:* Cecchi Gori.*Distribuzione Video:* Cecchi Gori Home Video.*Durata:* 92'.*Origine:* USA, 1996.

Scoperto grazie al precedente lungometraggio *Spanking the monkey*, David O. Russell mostra che le intuizioni del primo film erano farina di buon sacco, e compone con questo lavoro un grande esempio di commedia randagia, un po' *road-movie* un po' *sit-com*, senza però ripercorrere le regoline sfiatate dei due vecchi generi. Mel, il nuovaiorkese protagonista, ossessionato

dall'idea di scoprire la vera famiglia, sente l'impulso di dare un senso alla vita appena avuto il primo figlio e entrato in crisi sessuale con la moglie. Con l'aiuto della bella psicologa Tina, gira tutta l'America, ma più la sua ricerca si espande a cerchi concentrici più il piccolo mondo personale si sfalda, tra adulteri semi-consumati e fallimenti disastrosi. Il senso del film è nel titolo, originale naturalmente. Il flirt con il disastro, o meglio ancora con il "casino", che urtica il film, è quella sorta di incapacità di controllo verso gli avvenimenti che perseguita chi non è capace di guardarsi dentro. Il film, infatti, è tutto un dentro-fuori: il viaggio, esilarante, nell'America degli stereotipi (cinque gli stati attraversati) e il comico degli interni, quello appunto della *situation comedy*. Al posto, però, delle entrate-uscite un po' teatrali delle serie televisive, qui c'è Russell con la sua macchina da presa incombente, quasi sempre a spalla, che si pone come ulteriore personaggio viaggiante, tant'è che le gag avvengono sempre senza stacchi, sullo sfondo, inavvertite, poi clamorose nella loro efficacia. Si ride cattivo: la prima madre accoglie Mel, si fa distruggere le porcellane per errore, gli presenta le altre figlie e lo scaccia quando scopre che c'è stato un errore. Il padre ritrovato, un ladruncolo di piccolo cabotaggio, riconosce dal viso che è figlio dell'amante della madre e lo spedisce dai veri genitori. Questi (Alda e Tomlin, straordinari) sono il precipitato comico degli anni '60 più veementi: fabbricano e spacciano LSD, vivono nel deserto, hanno un figlio fuso e un'organizzazione familiare ancora *radical*. I personaggi secondari sono dapprima sintomi incarnati della crisi che attanaglia il protagonista, poi entrano violentemente nella storia: il bisessuale insidia Nancy, Tina pasticcia tutto trascinando con sé l'infatuato Mel, il poliziotto gay si fa un viaggio nell'acido, i benpensanti genitori adottivi finiscono in galera con pacchi di droga. Tutto si sistema, certo, e come è già stato notato, non c'è il livore del Wilder di *Baciami, stupido*, ma in compenso troviamo un viaggio irresistibile nella commedia che non c'è più, o che probabilmente non esiste ancora. Una commedia, si badi, anche di facce e attori: storia della TV (Mary Tyler Moore, una statua di chirurgia plastica), e del cinema di genere (George Segal, Alan Alda, Lily

Tomlin), con un occhio all'ansia di libertà (anche cinematografica) degli anni '70, un decennio sempre più amato dai giovani autori delle nuove generazioni, come del resto accade anche nella musica. Occhio dunque a Russell, anche se in Italia lo relegano in piena estate o in un anonimo mercato home-video.

(Roy Menarini)

The Bible and Gun Club

di Daniel J. Harris

Titolo originale: The Bible and Gun Club

Regia e sceneggiatura: Daniel J. Harris.

Fotografia: Alex Vendler (bianco e nero).

Montaggio: Christopher Hink.

Musica: Shawn Patterson.

Scenografia: Dominique Blaskovich.

Costumi: Dominique Blaskovich, Pamela Randolph.

Interpreti: Andy Kallok (Stan), Don Yanan (Phil), Al Schuermann (Bill), Julian Ott (Mike), Robert Blumenthal (Sidney).

Produzione: Daniel J. Harris e Ariel Perets, Kenneth Scott e Pierre Sevigny per Big In Vegas Pictures in associazione con Umagumma Entertainment.

Durata: 87'.

Origine: USA, 1997.

Si può tranquillamente scambiare per un documentario questa epopea di commessi viaggiatori e convention a Las Vegas (ancora...), nel mezzo dell'America cinica e cattiva come solo in certi horror a sfondo sociale del periodo Reagan (*Society* e *Parents* in testa). Invece è fiction. Meno male. Scena iniziale che dice tutto: in una casa di periferia un rappresentante del "Bible and Gun Club" mostra a una vecchietta le ultime novità in fatto di Bibbie da collezione, mentre nella stanza accanto il suo collega vende al marito un fucile a pompa. La tecnica è la stessa: impacchettare il cliente, farlo sentire un dio, concludere

l'affare, prendere la commissione, e mettersi in lizza per il premio al miglior impiegato della filiale. Semplice. I commessi viaggiatori, lontani da qualsiasi forma di idealismo, sono macchine per fare soldi a ogni condizione. I loro lati peggiori - ce n'è per tutti - sono destinati a esplodere durante la tre giorni del raduno nazionale della ditta; albergo pagato, possibilità di fare tante vendite extra, e chi si è visto si è visto. Presto i rapporti tra i membri della filiale, innervositi da una situazione economica non brillante e da vecchie rivalità, degenerano: c'è chi resta coinvolto in una sparatoria con i rivali messicani e diventa assassino, chi finisce strafatto a girare un porno, chi impazzisce definitivamente. I più deboli subiscono scherzi crudeli e i più malmessi cercano di piazzare bibbie tra le roulotte dei nuovi *slums*. Complimenti per la trasmissione. Bianco e nero graffiato, volutamente sporco-sporcato, spesso e volentieri camera fissa. Le immagini migliori sembrano provenire dalla telecamera a circuito chiuso di un albergo. E' il trionfo del voyeurismo, hardcore casalingo, filmino familiare alternato a esibizioni sadomaso da fermoposta. E' qui dentro che si deve frugare per trovare ciò che ci serve. Il parallelo con l'*alternative horror* fatto in precedenza nasce a partire dalla critica sociale che entrambi muovono al "sistema", non come sogno americano farcito di liberalismo (Mamet), ma come meccanismo sorridente e inarrestabile di produzione e distruzione di risorse umane, basato sulla religione-Prozac e sulla paura estrema delle incognite, con la conseguente corsa alla difesa personale, chiunque sia il nemico, diavolo o rapinatore. Concetto tanto radicale nella sua base da essere rifiutato persino da buona parte della fascia colta americana: là dove *Society* viene liquidato come simpatica testimonianza storica del reaganismo, che destino può avere un *The Bible and Gun Club*, fatto con pochi soldi e probabile ufo della distribuzione internazionale? Forse lo rivedremo tra dieci anni proiettato sulle pareti di un locale, in mezzo a Rodan e Godzilla; strano finale per un film coraggioso e molto più estremo di uno splatter per la crudeltà con cui rappresenta la devastazione di un'intera classe sociale, pronta a vendersi per un contratto in più o un concerto di Tom Jones. Messa in scena che ammicca a

Cassavetes (come regista e come interprete di killers e papponi sul mercato dei noir) e tanto iperrealismo, ma sempre entro i limiti della possibilità: basterà mettere un gruppo di figli di puttana in potenza nelle condizioni adatte, e diventeranno figli di puttana in atto. Un horror per la prossima generazione.

In concorso al 50° festival di Locarno nel 1997, ha ottenuto una menzione speciale della giuria.

(*Violetta Bellocchio*)

Una cena quasi perfetta

di Stacy Title

Titolo originale: The Last Supper.

Regia: Stacy Title.

Sceneggiatura: Dan Rosen.

Fotografia: Paul Cameron.

Montaggio: Luis Colina.

Musica: Mark Mothersbaugh.

Scenografia: Linda Burton.

Costumi: Leesa Evans.

Interpreti: Cameron Diaz (Jude), Annabeth Gish (Paulie), Ron Eldard (Pete), Jonathan Penner (Marc), Courtney B. Vance (Luke), Jason Alexander, Bill Paxton, Charles Durning, Marc Harmon, Ron Perlman.

Produzione: Matt Cooper, Larry Weinberg per Vault Inc..

Distribuzione: Bim.

Distribuzione Video: Columbia TriStar Home Video.

Durata: 92'.

Origine: USA, 1995.

L'idea che sta alla base di *Una cena quasi perfetta* altro non è che il ribaltamento del concetto di cinema dell'assedio sul quale si sono costruiti alcuni capolavori di autori moderni "di genere" come George A. Romero (*La notte dei morti viventi*, *La città verrà distrutta all'alba*), John Carpenter (*Distretto 13: le brigate della morte*, *Fog*, *La cosa*, *Il signore del male*), Walter

Hill (*I trasgressori*), Sam Raimi (*La casa, La casa 2*). Assediati e assediati, lotte per la sopravvivenza, minuti contati per personaggi coi quali non si fa nemmeno in tempo a simpatizzare che già sono stati tolti di mezzo. Qualcuno poi alla fine ce la fa a venirne fuori, ma a quale prezzo: non ci vorremmo certo trovare nei panni rassegnati del Kurt Russell di *The Thing* oppure in quelli strapazzati come due uova sbattute del Bruce Campbell di *Evil Dead*. E allora se proprio dovessimo scegliere ci piacerebbe di più essere tra i commensali di *The Last Supper*, non ospiti per godere di un lavoro di precisa e meticolosa preparazione nell'imbandire la tavola e nell'elaborazione di succulente e prelibate portate fatto da altri, ma organizzatori della serata, creatori dell' "evento". Se poi durante questa gradita, quanto attesa, cena ci scappa il morto, beh allora siamo proprio a cavallo. Chi di noi non ha mai sognato di eliminare, anche solo per un momento, quello sbruffone pieno di boria che abita in fondo alla via, torna tutte le notti alle tre passate, tiene lo stereo a manetta e non fa in tempo a mettere i piedi in terra che già gli cade (motivo: la forza di gravità) il pacchetto vuoto di sigarette o l'involucro del preservativo con il quale pochi istanti prima si è fatto una bella scopata: già perché la macchina è e deve restare linda, con ciò siamo autorizzati a scambiare il fuori-la-macchina per la nostra pattumiera personale. Moralista? Quanto volete, ma chi in fondo non lo è, almeno un po'? E che dire del cane del vicino che viene a cagare nel vostro giardino: è più testa di cazzo il cane o il vicino? Forse poi che si voglia negare di non avere mai sentito quell'irrefrenabile desiderio di togliere di mezzo quel faccia di merda di leader politico, che non rispecchi la nostra ideologia? Prima o poi a dama abbiamo giocato tutti nella vita e l'esperienza dell'eliminazione della pedina dell'avversario, che in ultima analisi starebbe per l'avversario stesso, è quanto di più orgasmico e catartico vi sia dopo il sesso. Ed ecco quindi da cosa prende le mosse la pellicola di Stacy Title: la pulizia etnica operata da un gruppo di cinque amici, studenti universitari liberali, che ogni sabato sera attorno al tavolo della cena avvelenano, *sic et simpliciter*, l'ospite di turno non appena questi dimostri segni di intolleranza, arroganza, estremismo, ignoranza o bigottismo.

E se la via scelta dalla regista americana è chiaramente quella della commedia nera, con evidenti riferimenti ad *Arsenico e vecchi merletti*, *Invito a cena con delitto* e *Piccoli omicidi fra amici*, è bello constatare come, seppure in maniera inconsapevole, il film sia un assedio al contrario. Non più oscure e maligne presenze che cingono i nostri eroi, mettendone a repentaglio l'incolumità e minacciandone l'esistenza con la progressiva eliminazione degli stessi, non più pericoli e situazioni rischiose provenienti dall'*esterno*, il cui unico punto di fuga può essere rappresentato da un *interno* sempre più ristretto, più angusto, più schiacciato; ma un *interno*, la casa, morbido rassicurante accogliente, che mette a proprio agio, anche per l'insospettabilità e l'affabilità dei commensali, chi è realmente vittima di un assedio: l'ospite. Il pericolo sta dunque in agguato nell'intimità, tra le quattro mura amiche, al riparo da sguardi altri, temibile, pronto ad esplodere e ad essere innescato da un momento all'altro, quando meno te lo aspetti, se non altro per la parvenza di norma e normalità che ha e deve avere l'atto più quotidiano e rituale della nostra giornata: il mettersi a tavola. L'idea vincente dunque di una *black comedy* come *The Last Supper* è proprio quella di sfruttare consapevolmente un fardello di quotidianità e ritualità tipici di certo cinema horror, di derivazione politica, senza in più contravvenire alla regola fondamentale del cinema thriller: non esiste il delitto perfetto. Stacy Title sembra quindi essersi ricordata perfettamente di una delle frasi più vere e dure al tempo stesso di *Riflessi sulla pelle* di Philip Ridley: "Qualche volta le cose più terribili succedono nel modo più naturale". Tanto naturale che anche un cadavere seppellito in giardino può diventare un toccasana per l'orticello di pomodori e per la loro rigogliosa crescita: in fin dei conti non occorre avere il pollice verde, bastano circa cinque litri di buon "rosso" d'annata.

(Gianluigi Negri)

Dollari sporchi

di Allen e Albert Hughes

Titolo originale: Dead Presidents.

Regia: Allen e Albert Hughes.

Soggetto e sceneggiatura: Allen e Albert Hughes, Michael Henry Brown.

Fotografia: Lisa Rinzler.

Montaggio: Dan Lebant.

Musica: Danny Elfman.

Scenografia: David Brisbin.

Costumi: Paul A. Simmons.

Interpreti: Laurenz Tate (Anthony Curtis), Keith David (Kirby), Rose Jackson (Juanita Benson), Chris Tucker (Skip), Freddy Rodriguez (José) Michael Imperioli (D'Ambrosio), Martin Sheen (giudice, non accreditato).

Produzione: Allen e Albert Hughes per Underworld Entertainment.

Distribuzione Video: Hollywood Pictures Home Video.

Durata: 121'.

Origine: USA, 1995.

Se un film da amare deve essere un film imperfetto ma estremamente intenso, allora il caso di *Dead Presidents* è esemplare. I fratelli Hughes, Allen e Albert, si erano fatti notare per un film che, pur nella sclerotizzazione narrativa del *black cinema* che si occupa di gang e scontri di strada, offriva una stilizzazione "fuoco e fiamme" degli inferni metropolitani e suburbani: *Menace II Society* (qui uscito direttamente in videocassetta col titolo *Nella giungla di cemento*). Certo, è difficile comprendere a fondo un'operazione come *Dead Presidents* se non la si contestualizza allo sviluppo del cinema nero negli anni '90. Dopo l'ondata Spike Lee, infatti, sempre più impegnato a collocarsi come memoria storica per la comunità nera, la lunga serie dei *boyz'n the hood*, con relativo inasprimento e irrigidimento del *gangstara-
rap*, ha in qualche modo esaurito la sua spinta propulsiva, come dimostra forse lo stesso *Menace...*, punto di non-ritorno del gene-

re, in quanto film cinematograficamente “estremo” rispetto alla fascinazione filmica della violenza di strada. *Dollari sporchi* si inserisce con più convinzione nell’ipotesi di una riappropriazione dei primati “narrativi” e mitografici del popolo bianco: il Bronx, il Vietnam, le Pantere Nere, le rapine sono le tappe di un affresco socio-culturale militante e contro-informativo che fa già un passo in avanti rispetto al sotto-genere *gangsta*. Così come Eddie Murphy, nell’olimpico delle star, “ruba” la scena ai bianchi e alle loro icone più riconoscibili con i personaggi di Dracula e Jekyll, anche il cinema nero “indipendente” tenta la strada dell’eversione dall’*interno* di un cinema democratico, civile, liberal, che fluisce nell’industria “bianca” dagli anni ‘70 a *Forrest Gump*: gli avvenimenti della storia e della cultura americana vengono riletti secondo l’ottica di parte di uno strato considerevole della sua popolazione. Non una storia degli sconfitti ma una sconfitta delle storie ufficiali, che raramente ricordano e mostrano le cause reali dell’endemica violenza delle città americane. Il dopo-Vietnam e le politiche liberiste dei repubblicani, quindi, vengono indicate come cause effettive del peggioramento della situazione sociale dei neri poveri statunitensi, ma il momento che ha, in qualche modo, bloccato e vanificato l’integrazione nera nella società americana, è rintracciato nel trauma della guerra in Vietnam e nel successivo fallito reinserimento dei reduci neri, costretti ad arruolarsi nella malavita. I fratelli Hughes hanno peraltro una concezione pulsionale del cinema, i loro film si nutrono di intuizioni folgoranti e furore stilizzato “all’eccesso”. *Dollari sporchi* si pone quindi come la contro-storia civile del cinema nero, dall’infanzia alla perdita dell’innocenza, dalla scelta della violenza alla morte: in *Dead Presidents* i decessi sono sensazionalistici, si muore con le budella fuori dalla pancia, con la testa spappolata, gli orrori non si contano, come se i fratelli Hughes avessero bisogno di caricare tutti gli avvenimenti del film con i colori dell’estremismo. Ma è proprio questa radicalità, insieme alla sequenza antologica della rapina con i visi “sbiancati” (che inevitabilmente finisce male perché “tradisce” la comunità), che merita il nostro entusiasmo, e che può porre il nostro discorso su campi differenti rispetto a una normativa bignardesca

del *buon equilibrio cinematografico*. Con Singleton, Gomez e pochi altri, gli Hughes Brothers prendono le distanze sia dal ritorno della lezione di *genere* erede della *blaxploitation* (Van Peebles, Dickerson, etc.), sia dalla commedia nera da videoclip che infesta la grande distribuzione (*Waiting to exhale*, i film con Whitney Huston e Whoopy Goldberg, tutti di clamoroso auto-razzismo). Meglio l'impatto frontale, anche quando è imperfetto.
(Roy Menarini)

Douce France

di Malik Chibane

Titolo originale: Douce France.

Regia e sceneggiatura: Malik Chibane.

Fotografia: George Lechaptois.

Montaggio: Alice Lary.

Sonoro: Marc – Antoine Beldent.

Musica: Riccardo Serra.

Interpreti: Sahraoui Moussa, Frédéric Diefenthal, Fadla Belkebla, Séloua Hamse.

Produzione: Alhambra Films.

Durata: 100'.

Origine: Francia, 1995.

Cinema della *banlieue*, prima che diventasse una moda: se siete andati a Parigi, qui non ci siete mai stati. Non è un posto segnalato dalle guide, né meta di gite turistiche. A pensarci bene la periferia è uguale dappertutto: è qualcosa che sta ai margini, è frontiera, a volte ghetto. Un mondo a parte, luogo a sé, tutta un'altra storia. Che se non l'avessi visto non ci crederesti, ma si può raccontare anche con leggerezza. Al di là dell'odio di Kassovitz e della retorica di Vecchiali, *Douce France*, emblematica opera seconda di Malik Chibane: un ritratto dal vero della comunità islamica di Parigi, dei *beur*, i giovani della periferia Nord, in eterno e precario equilibrio tra il rispetto per la tradizione e il desiderio di troncare il cordone ombelicale che li lega alle

proprie origini. Jean Luc, che si taglia la coda di cavallo per trovare un lavoro, Farida che nasconde le sue paure dietro un'inutile foulard, Moussa, che forse non sa nemmeno cosa vuole. Un viaggio tra le mille e più contraddizioni di una realtà in movimento: emanciparsi o, al contrario, riscoprire le radici? Essere se stessi o come gli altri? Chibane narra il difficile inserimento di chi si sente straniero in patria, lo vive sulla propria pelle, ma ha l'intelligenza di non farne un dramma: abolisce i toni cupi, la facile retorica, il vittimismo stupido. E guarda al quotidiano con ironia, con spirito, con garbo: con un sorriso dolce amaro che sa di affetto e disincanto. Farsi vanto della propria identità, dimenticarsene, combatterla: convivere con se stessi, alla fine, imparare ad accettare la realtà circostante senza per questo venire meno al proprio io. La giovane insegnante di matematica che non accetta di togliersi il *chador* e, rifiutata da ogni scuola, viene assunta da una per soli ebrei; la sposa che scappa da un matrimonio combinato; il ragazzo che non sa scegliere tra cuore e regole: parabole moderne di una gioventù a cui tocca scendere a patti con il mondo. E tra tradizione e rivolta, vince il paradosso: un po' più liberi, forse un po' più soli, sicuramente più grandi. Innamorato della commedia all'italiana, Chibane parte dalla realtà che meglio conosce, addolcendone il lato drammatico in un'ironia che non smorza la riflessione. Lieve e intelligente, *Douce France* permette ai suoi *beur* di uscire finalmente dall'invisibilità culturale in cui, prima che il cinema (e soprattutto il grande Kassovitz, ammettiamolo) si accorgesse di loro, erano costretti. Presentato al Festival di Locarno del 1995, il film, sorprendentemente, e in maniera per molti "scandalosa", non arrivò in zona premi: al suo posto – quasi una beffa - vinse un'altra, assai meno brillante e convincente, pellicola ambientata nella periferia Nord: *Raï*, di Thomas Gilou. Chissà se Chibane se la prese, lui che sa che con le buone intenzioni non si fanno buoni film: o se invece ci rise sopra, convinto che è la Storia, e non certo una giuria, l'unica che può permettersi di dare torto e ragione.

(*Filiberto Molossi*)

Due giorni senza respiro

di John Herzfeld

Titolo originale: Two Days in the Valley.

Regia e sceneggiatura: John Herzfeld.

Fotografia: Oliver Wood.

Montaggio: Jim Miller, Wayne Wahrman.

Musica: Anthony Marinelli.

Scenografia: Catherine Hardwicke.

Costumi: Betsy Heimann.

Interpreti: Danny Aiello (Dosmo), James Spader (Lee), Greg Cruttwell (Alan), Jeff Daniels (Alvin), Teri Hatcher (Becky Fox), Glenne Headly (Susan), Peter Horton (Roy), Marsha Mason (Audrey), Eric Stoltz (Wes), Paul Mazursky (Teddy Peppers), Charlize Theron (Helga), Keith Carradine, Lawrence Tierney.

Produzione: Jeff Wald, Herb Nanas per Rysher Entertainment.

Distribuzione: Columbia TriStar.

Distribuzione Video: Columbia TriStar Home Video.

Durata: 97'.

Origine: USA, 1996.

Two Days in the Valley è uno splendido esempio di cinema “defilato”, perfettamente conscio di stare ai margini della distribuzione, libero e selvaggio nelle sue scorribande tra i generi, pieno di visi noti un po’ secondari che si insinuano come formiche nella struttura disassata di un film ricchissimo. Come da titolo originale, i due giorni nella valle abbracciano storie differenti e lontane tra loro, destinate a incrociarsi e aggrovigliarsi, o semplicemente tanto originali da interessare il nostro narratore onnisciente. Meglio raccontare i personaggi, che l’annodatissima trama: Spader è uno strano killer, un killer “cronometrista”, che dà un minuto di vita alle sue vittime, con un orologio da gara, prima di ucciderle, alla ricerca di persone e soldi da un lontano passato; Aiello è il suo *partner in crime*, ma anche la prossima vittima di Spader; si salva, fugge e prende in ostaggio un’intera casa, dove

troviamo un malato di reni, un'infermiera (Mason) e un regista fallito (Mazursky!) pronto al suicidio. Non poteva mancare il buon Eric Stoltz, intento a vigilare su un ambiguo centro di massaggi thailandesi, insieme al collega psicotico Jeff Daniels. In breve, i satelliti narrativi del mondo di John Herzfeld (regista di robustissima scuola televisiva, e qui non sembrerebbe proprio) sono destinati ad incrociarsi, secondo le strade maestre dell'Altman di *America Oggi*, almeno per ciò che riguarda l'universalità delle vicende personali contemporanee, e del Tarantino di *Pulp Fiction*. Sparatoria finale annessa, tutto il film si muove sinuoso tra i poli suddetti, anche se poi, esclusi i più noti referenti, ci troviamo di fronte ad un cinema complesso, che si basa su una sceneggiatura stratificata, e su un *loop* narrativo che potrebbe essere paragonato ad una *suite* di rock anni '70; caratteristiche simili a tanti piccoli film degli ultimi anni (*Frankie the Fly*, *Criminals Unknown*, *Things to do in Denver...*), da cui quello di Herzfeld si stacca per una sorta di *isteria* continua, tanto nei tentativi di caratterizzazione comica di corpi ingombranti come Aiello e Mazursky, quanto nella crudeltà di fronte alle situazioni messe in scena: la lotta tra le due donne, bionda e mora (Hatcher e Theron, prima di diventare Hatcher e Theron), la spietatezza dell'ormai bravo Spader, l'orrore della casa post-moderna in cui Aiello prende ostaggi, i *freak* di un mondo in crisi, che avvicinano paradossalmente Herzfeld a un cineasta come Mike Leigh, sono piccoli segnali di uno sguardo meno ancorato alla sceneggiatura (e alla sua "esecuzione") di quanto potrebbe sembrare. Ogni tanto la macchina da presa del regista si alza sulla *valley* californiana, affogata nello smog e colorata d'arancio, forse per ricordare che le storie raccontate sono un po' casuali e appartengono tutte allo stesso cosmo autonomo e impazzito. A differenza delle fonti di Altman, le vicende di *Due giorni senza respiro* difficilmente sarebbero finite nel repertorio di uno scrittore come Raymond Carver, così come il "leonardismo" (inteso come Elmore Leonard) di Tarantino è in fondo antitetico all'*anti-deter-minismo* di Herzfeld. Infine, una piccola chicca: il massaggio della ragazza orientale a Spader, che non può fare a meno di avere un'erezione eufemisticamente coperta da un asciugamano che si

solleva pian piano. Straordinario.

(Roy Menarini)

Freeway

di Matthew Bright

Titolo originale: Freeway.

Regia e sceneggiatura: Matthew Bright.

Fotografia: John Thomas.

Montaggio: Maysie Hoy.

Musica: Danny Elfman.

Scenografia: Pamela B. Warner.

Costumi: Merrie Lawson.

Interpreti: Kiefer Sutherland (Bob Wolverton), Reese Witherspoon (Vanessa Lutz), Dan Hedaya (Detective Wallace), Wolfgang Bodison (Detective Breer), Brooke Shields (Mimi Wolverton), Amanda Plummer (Ramona), Guillermo Diaz (Flacco), Bokeem Woodbine (Chopper).

Produzione: Brad Wyman, Chris Hanley per Kushner Locke.

Produttore esecutivo: Oliver Stone.

Distribuzione Video: Cecchi Gori Home Video.

Durata: 95'.

Origine: USA, 1996.

Regola numero uno: mai accettare passaggi dagli sconosciuti. Nemmeno se la vostra auto è in panne e l'avventore che si offre di aiutarvi vi ispira fiducia così soltanto a guardarlo. E in effetti dopo aver visto la situazione nella quale vive Vanessa (Reese Witherspoon) - con la madre che batte tutto il giorno per poter pagare l'affitto, con il patrigno che non appena può tenta di scoparsi la figliastra e con gli annessi problemi di droga della non troppo costumata coppia - e dalla quale tenta di scappare, dopo l'arresto dei familiari da parte della polizia, alla ricerca di una nonna che non conosce attraverso le freeways californiane, viene quasi più da temere per la sorte del lindo e gentile Bob (Kiefer Sutherland), casualmente uomo giusto nel posto giusto al momento giusto, che non per l'inquieta ragazzina. Senonché siamo stati avvisati già nei titoli di testa, realizzati in forma di

comics, che in giro c'è un Lupo Cattivo famelico e assetato di sesso che va in sollucchero per le mutandine e le gambe della Cappuccetto Rosso di turno. Se poi la televisione ci ha informati della caccia all'uomo organizzata dalla polizia sulle tracce di un serial killer che violenta e uccide le ragazzine, dal momento che l'ingenua Vanessa esce dalla sua piccola casetta per addentrarsi nelle intricate ramificazioni delle strade americane con il suo bel cestino e il giubbotto rosso, non è difficile capire chi sia il Lupo e chi Cappuccetto. Ma ancora una volta il gioco delle parti riserva qualche piacevole sorpresa e grazie allo script di Matthew Bright (esordiente come regista ma già sceneggiatore di *Gun Crazy*) i venti e oltre minuti di film che si svolgono all'interno della jeep di Bob mettono in atto un meccanismo di svelamento dell'identità dei due protagonisti - carnefice e vittima, gatto e topo -, basato sulla sudditanza psicologica dell'una nei confronti dell'altro che di lì a poco verrà completamente ribaltato in favore di Vanessa. E la sua "rabbia giovane" non risparmierà le cattive intenzioni del maniaco, esplodendo una furiosa e brutale reazione che mostra quale sia l'effetto di "pistolettate in piena faccia" e riduce Bob in fin di vita, in nome di una pulizia etnica che agli occhi di un'adolescente analfabeta (ripetute sono le insistenze, almeno nel doppiaggio italiano, sul pleonaso "a me mi piace" oppure su errori di utilizzo del congiuntivo del tipo "credevo che andavi") e un po' svitata (scopriremo poi che è stata cleptomane e piromane andando in prigione più di una volta) suona come del tutto normale e nell'ordine delle cose. Del resto il vantaggio di uccidere un maniaco è che non farà più del male ad altre persone. Il problema è che Bob malauguratamente non muore. Sopravvive ad un intervento che lo rende orrendamente semiparalizzato e sfigurato, con il volto deturpato da una protesi metallica alla bocca che lo apparenta al Charles Dance di *Space Truckers*: incredibile creatura bio-meccanica animata da bassi istinti e da un'avidità sessuale che si infrange su un piccolo problema di malfunzionamento del "sistema" elettrico nel suo caso, nella castrazione definitiva nel caso di Bob. Problema tanto più grave e acuito dal fatto che la moglie è niente meno che Brooke Shields: ai due coniugi non resterà che trasformarsi in

“dipietristi” (leggi giustizialisti) dell’ultima ora, ferventi sostenitori della pena di morte e di un sistema giudiziario che tende più a credere alle persone all’apparenza rispettabili che a ragazzine spostate in cerca di un equilibrio stabile. Per fortuna c’è Dan Hedaya nei panni del poliziotto supportato da un collega di colore affetto da una strana forma di misoginia cronica: col suo modo di fare spiccio e diretto prima provoca una reazione sconsiderata (ma anche giustificata) da parte di Vanessa rischiando di prenderle di santa ragione, poi il brutale e repentino suicidio fuori campo della bella Brooke Shields in seguito allo svelamento degli orribili segreti del marito. Forse la sequenza più cult del film: l’incarnazione parodistica della pin-up verginella con tanto di completino bianco e fiocchetto giallo in testa, che per anni ha rappresentato la compagna di Andre Agassi nell’immaginario collettivo di mezza America, che si spara sulla tazza del cesso è degna delle migliori pennellate tanniche di John Waters. Senza considerare che l’intero film è una fiaba votata al nero e al grottesco la cui morale anarchica e sovversiva ancor meglio si evidenzia nell’epilogo western: il “Girolimoni” della situazione fa fuori la nonna, si mette nel letto e aspetta Vanessa, ma per lui saran dolori e la resa dei conti finale lo vedrà incredibilmente soccombere alla virulenza delle botte e dei pugni della giovane riuscendo solamente a colpire con la sua pistola un amico della nonna trovatosi lì per caso che se ne esce di scena come il più classico dei cow-boy feriti nel bel mezzo di una rissa da saloon, mentre lo sceriffo (i poliziotti in questo caso) aspetta fuori, vuoi per impotenza vuoi per non lasciarci le penne anzitempo. E così il mondo è liberato dai cattivi da una ragazzina, per di più analfabeta. Segno dei tempi che cambiano, ma anche segno delle trasformazioni che i tempi ci impongono: in questo senso *Freeway* è un acuminato e lucido esempio di cinema sulle patologie contemporanee.

P.S. Reese Witherspoon è un peperino fresco, vispo e in ascesa che sta, come bellezza e portamento, a metà tra Alicia Silverstone, Drew Barrymore e Chiara del duo Paola e Chiara. In più assomiglia terribilmente a una mia amica: non vi dirò il

suo nome, ma vi basti sapere che è carina da *Paura*.

(Gianluigi Negri)

Ghost in the Shell

di Mamoru Oshii

Titolo originale: Kokaku Kidotai.

Regia: Mamoru Oshii.

Soggetto: dai manga di Masamune Shirow.

Sceneggiatura: Kazunori Itô.

Direttore dell'animazione: Toshihiko Nishikubo.

Realizzazione dei personaggi: Hirouyuki Okiura.

Realizzazione oggetti meccanici: Shoji Kawamori, Atsushi Takeuchi.

Realizzazione armi: Mitsuo Iso.

Montaggio: Kodansha/Manga, Shiuchi Kakesu.

Musica: Kenji Kawai.

Scenografia: Hiromasa Ogura.

Produzione: Mitsuhsa Ishikawa, Ken Iyadomi, Yoshimasa Mizuo, Shigeru Watanabe per Kodansha Ltd. in associazione con Manga Entertainment Ltd. e Bandai Visual.

Distribuzione Video: Polygram Video.

Durata: 80'.

Origine: Giappone, 1995.

Dove si trova la linea di demarcazione che separa l'esistenza "naturale", umana, dall'altra ancora futuribile di derivazione bio-meccanica? Già oggi il dibattito sulla nascita e la manipolazione della vita non è più solo pura speculazione, e presumibilmente negli anni a venire diverrà uno degli argomenti fondanti di nuove etiche, epistemologie, filosofie sociali. Ecco, il futuro prossimo di *Ghost in the Shell* di Mamoru Oshii è un'ellissi che gira attorno a questo tema e a questi interrogativi, sporgendosi verso quella che potrebbe essere/sarà, l'unica direzione/soluzione possibile: la vita artificiale arriverà ad avere pari dignità e diritti con quella umana. Non si creda però che l'*anime* di Mamoru Oshii (sì, perché di un cartone animato si tratta) sia un'opera dall'incedere lento ed esistenzialista. Anche se un certo spazio è dedicato all'introspezione

dei personaggi, *Ghost in the Shell* è, nella migliore tradizione nipponica, un *high-tech-toon* cinetico, avvincente nello sviluppo della trama e nella visionarietà delle immagini. Già dall'incipit tecno-poliziesco, dove in una irriconoscibile Tokyo il maggiore Motoko Kusanagi, comandante di un corpo speciale della polizia formato da esseri umani e cyborg, si libra protetta da un sistema di mimetizzazione termo-ottica al di là delle finestre di un grattacielo per sventare il rapimento di programmatori governativi. Momenti da action-movie ed estetica cyberpunk sono le emergenze visuali e filosofiche che caratterizzano un film percorso dall'onnipotente presenza della Rete, l'immenso cablaggio elettronico che copre il pianeta, attraverso il quale uomini e cyborg navigano e comunicano grazie ad innesti cerebrali. Una Rete nella cui vastità risiedono programmi ed intelligenze artificiali creati dagli uomini, che a poco a poco prendono coscienza di sé fino a diventare entità viventi, consapevoli della propria esistenza. Il gruppo comandato dal maggiore Kusanagi (un cyborg forgiato con delicate fattezze femminili) è alle prese con uno di loro, un fantomatico criminale cibernetico chiamato il Signore dei Pupazzi, in grado di controllare le menti dilavandole al punto da ridurre gli uomini come marionette. Un personaggio misterioso, dall'agire indistinto, del quale nessuno conosce forma, identità, nazionalità. In realtà si tratta di un'entità vivente e pensante generata dal mare dell'informatica che verrà catturata quando, per sfuggire alla caccia della polizia, penetra le difese della Megatek (una multinazionale che costruisce cyborg per conto del governo) e ordina a una unità meccanica di assemblare un corpo cibernetico nel quale trasferirsi.

“Che si tratti di esperienza simulata o sogno” dice il collega di Kusanagi, Bateau, alle prese con la mente disseccata e difficilmente ripristinabile di un servo del Signore dei Pupazzi “le informazioni sono al tempo stesso realtà e fantasia. E in ogni caso tutti i dati che una persona accumula nel corso della sua vita non sono che una goccia nel mare...” Lo stesso scuro mare nel quale il maggiore Kusanagi ama immergersi nelle ore libere per provare paura, freddo, angoscia, a volte anche speranza. “E - dice - quando risalgo senza peso, dolcemente, in superficie, immagino di

diventare qualcun'altra". Pensieri emersi dalle acque tenebrose dell'incoscienza che a poco a poco si fanno strada in lei, formando la convinzione che un organismo sintetico, anche se mimesi della vita umana, debba ugualmente schiudere vie di fuga verso una propria libera esistenza. "I miei pensieri e i miei ricordi appartengono unicamente a me, e ho consapevolezza del mio destino" afferma. Ma è presto per spiccare il volo, sono ancora confuse sia le sensazioni che si agitano nel cervello di Motoko, sia il destino che presagisce. Fra poco anche lei scoprirà che il Signore dei Pupazzi non è un uomo ma il programma di spionaggio industriale "Progetto 2501" nato per risiedere nelle reti che cablano le città. Viaggiando veloce attraverso la loro infinita estensione s'è reso conto di esistere, e ascoltando i pensieri di Motoko ha deciso di fondersi con lei per creare una nuova forma di vita, una razza in grado di lasciare la sua impronta genetica, come gli esseri umani coi figli, in altre entità artificiali generate all'interno della Rete.

"La vita quando si organizza in specie fa dei suoi geni il proprio sistema mnemonico" afferma il Signore dei Pupazzi "l'uomo è un individuo solo in virtù della sua intangibile memoria, una memoria che non può essere definita, eppure definisce gli esseri umani". Per il Signore dei Pupazzi l'avvento del computer e il conseguente accumulo di informazioni ha dato vita a un nuovo sistema di memoria parallelo al nostro. L'umanità ha dunque sottovalutato le conseguenze della computerizzazione.

Kusanagi, che segretamente presente ciò che sta accadendo, è attratta dall'androide assemblato dalla Megatek, crede di somigliarle, non tanto nell'aspetto fisico quanto nelle origini: "a volte sospetto di non essere ciò che credo, di essere morta molto tempo fa e che qualcuno abbia preso il mio cervello e l'abbia infilato in questo guscio di titanio". Nella mente di Motoko ci sono cellule cerebrali umane e per questo motivo viene trattata come un essere umano. Ma in realtà "chi sa cosa c'è nella mia testa? E se un cervello cibernetico potesse da solo generare il suo *spirito*, creare la propria anima, quale sarebbe l'importanza di essere totalmente umani?"

Riflessioni importanti, visto che nel cervello dell'androide è stato rilevato proprio uno *spirito* (un programma, una sorta d'ani-

ma elettronica che conferisce senziente autonomia ai cyborg dotati di innesti cerebrali umani) che non dovrebbe esserci dato che nessuno ce l'ha messo, come nessuno vi ha inserito cellule cerebrali umane. Ma evolversi e cambiare è una delle necessità fondamentali della vita che si sviluppa in ambienti dinamici, e morire per poi rinascere trasformati in qualcosa di diverso è il solve e coagula alchemico che si compie nell'immenso matraccio della Rete.

L'illusorio mondo di pura astrazione degli *anime*, libero dai legami fisici che regolano la realizzazione dei film con attori in carne ed ossa, permette l'enorme libertà espressiva di cui questo ed altri film dello stesso genere danno prova. Una libertà di manovra della quale Mamoru Oshii non abusa, utilizzando le potenzialità e le suggestioni del disegno animato in maniera secca ed efficace. Le situazioni dinamiche e fortemente fluidificate, situate in ambienti ipertecnologizzati e pesantemente invasi dal potere dei computer, pulsano al ritmo delle fantastiche prestazioni fisiche dei cyborg biogenetici, al battito dei loro metabolismi controllati, alla velocità di pensiero di cervelli potenziati elettronicamente e in grado di viaggiare nelle Reti. Forti proiezioni, finestre aperte su un futuro cupo e avvelenato, imbevute di atmosfere malinconiche e tristemente poetiche. Sottolineata dalla splendida colonna sonora di Kenji Kawai, la pallida esistenza dei personaggi, né uomini né macchine, sedimenta l'aridità del presente in interrogativi dall'indistinta finitezza.

Presentato dalla Mikado Film nel 1996 a Venezia, nella sezione "Finestra sulle immagini", *Ghost in the Shell* (ispirato al *manga* di Masamune Shirow, pubblicato da noi col titolo di *Squadra Speciale Ghost*) non è mai arrivato nelle nostre sale ed è stato immediatamente passato alla Polygram Video. Un timido tentativo di importare il genere cinematografico degli *anime* era stato fatto alcuni anni prima, nel 1989, con *Akira* di Katsuhiro Otomo, accomunato a *Ghost in the Shell* dalla medesima cifra stilistica: l'ambientazione futura di carattere fortemente cyberpunk molto cara al fumetto e al cinema d'animazione giapponese. Un episodio isolato. Per accedere all'originale, rutilante e ricchissimo universo dell'*anime* estremo orientale occorrerà, ancora per un

bel po', rivolgersi al mercato dell'home video.

(Roberto S. Tanzi)

Half Spirit - La Voix de l'Araignée

di Henri Barges

Titolo originale: Half Spirit.

Regia e sceneggiatura: Henri Barges.

Fotografia: Serge Godet.

Montaggio: Henri Barges.

Musica: Henri Barges.

Scenografia: Henri Barges.

Interpreti: Catherine Ussel (Johanna, Half Spirit), Marc Duret (Gil), Philippe Spiteri (Pierre Vincent, Badfly), Jacques Fontan (il prete).

Produzione: Quartet-Quad Production.

Durata: 97'.

Origine: Francia, 1995.

Ado Kyrou all'interno del suo *L'Erotisme au Cinema*, tessendo le lodi di *L'abbraccio del ragno*, insostenibile *sexploitation* teutonico con tanto di pin-up scosciate e mostro bavoso al seguito, arrivò a parlare di "dadaismo involontario" nel tentativo di giustificare i deliranti voli pindarici escogitati da Fritz Bottger (il regista) per sopravvivere alle crepe di una sceneggiatura basata sul Nulla. Grande, insostituibile Kyrou; le sue accorate arringhe in difesa del cinema dal piglio gaglioffo e plebeo, perfettamente inserite nel programmatico tentativo di ricostituzione del concetto di Bello predicato dalle avanguardie storiche, dovrebbero essere studiate a memoria dagli attuali chierichetti del *Trash*, insopportabili necrofilo snob. Più che l'abitudine, oramai folkloristica, di andar per diporto al cimitero, personalmente ho sempre coltivato quella, più stimolante, di frequentare luoghi malfamati e lande inesplorate alla ricerca dell'Eccentrico; mai come oggi, in un'epoca in cui anche le provocazioni vengono studiate a tavolino, si sente il bisogno di un grido al di fuori del coro, di una sana *irresponsabilità* che sfugga alle lusinghe del mercato e alle mossette ammiccanti dell'opinionista *trendy*.

Ecco perché mi sono innamorato di *Half Spirit*, opera ondivaga ed indifendibile. *Half Spirit - La Voix de l'Araignée* puzza di eccessiva cerebralità per mandare in fibrillazione gli apologeti della spazzatura ma al tempo stesso è troppo narcisistico per intrigare i dandies della semiotica; sembra il delirio di un *enfant prodige* talentuoso a cui però fa difetto ogni senso di rigore, stilistico e narrativo. Opera ambiziosa e velleitaria come poche, *Half Spirit* mescola, in un turbinio autoreferenziale, l'algido sguardo post-moderno del primo Besson e gli assoli virtuosistici del Lars Von Trier di *Europa* ad uno script che sembra vomitato da Andrzej Zulawski dopo una flebo di mescalina. Nulla viene risparmiato all'ignaro spettatore: la giovane protagonista (una Nikita anoressica) dopo aver ammazzato il marito-aguzzino a colpi di termosifone (!) si lascia coinvolgere in un estenuante gioco al massacro che la porterà a morire in una centrale nucleare sperduta fra le innevate lande della Russia; unici compagni di viaggio durante codesta via crucis al cobalto, un esperto di informatica con l'hobby di scaraventare fanciulle giù dalla finestra, un prete-killer (sodomita ed eroinomane) e un pischello costretto dalla mafia a raggiungere la Russia in lambretta per consegnare una valigetta di materiale radioattivo... Non so se anche in questo caso si possa parlare di "dadaismo involontario"; so però che diviene sempre più difficile trovare un'opera cinematografica in grado di oltrepassare le colonne d'Ercole del Buon Senso per lasciar libero spazio al flusso del pensiero nella sua essenza più erratica e convulsa; giustamente si potrà accusare *Half Spirit* di non essere altro che la truce fantasia onanistica di un esteta folgorato da Bataille o gli si potranno rinfacciare i filtri ed i grandangoli in esubero... Senza dubbio: ma al tempo stesso sarà impossibile negargli lo status di opera veramente "eccentrica" (nel senso etimologico del termine) e *atrocemente* personale. Ecco allora che, visto sotto questa luce, *Half Spirit* si tramuta in un puro, sfolgorante, elogio della (in)coscienza, assolutamente necessario in tempi di vacche magre come quelli che stiamo vivendo.

(Andrea Bruni)

Hemoglobin

di Peter Svatek

Titolo originale: Hemoglobin.

Regia: Peter Svatek.

Sceneggiatura: Charles Adair, Dan O'Bannon, Ronald Shusett.

Fotografia: Barry Gravelle.

Montaggio: Heidi Haines.

Musica: Allan Reeves.

Costumi: Claire Nadonen.

Interpreti: Rutger Hauer (dottor Marlow), Roy Dupuis (John Van Daam), Kristin Lehman (Kathleen), Joanna Noyes, Jackie Burroughs.

Produzione: Pieter Kroonenburg, Julie Allen.

Distribuzione: Eagle Pictures.

Distribuzione Video: BMG Video.

Durata: 90'.

Origine: USA, 1996.

Hemoglobin di Peter Svatek è uno dei rari film realmente fedeli allo spirito dell'opera lovecraftiana, anche se lo scrittore americano non appare nei titoli della pellicola, ispirata al racconto "La paura in agguato" ("The Lurking Fear", 1922). Nel film di Svatek, John Van Daam, ultimo discendente di una famiglia aristocratica, arriva con la sua fidanzata in una remota isola del New England, da cui quasi un secolo prima i suoi avi sembra siano stati cacciati. Lo scopo di John è quello di trovare una cura per la rarissima malattia del sangue da cui è colpito, ma le sue condizioni di salute peggiorano, nonostante il prodigarsi del medico locale, il dottor Marlow. Intanto nell'isola cominciano a verificarsi strane sparizioni e paurosi avvenimenti, che coincidono con la riesumazione delle antiche bare del cimitero. Infine esplose l'orrore: mostri deformi e terrorizzanti, che vivono sottoterra cibandosi fino a quel momento di cadaveri, sono costretti per sopravvivere ad uscire dai loro nascondigli, mietendo vit-

time. Guidati da Marlow, gli umani organizzano una disperata resistenza e, al termine della cruenta lotta contro le mostruose creature, sembrano avere la meglio. Ma John, che si è trovato di fronte agli esseri ed è stato da questi risparmiato, capisce di aver incontrato gli ultimi superstiti della sua stessa famiglia e decide di rimanere con loro, nelle viscere della terra. Svatek (che si avvale di ottimi trucchi ed effetti speciali coordinati da Adrien Morot) inserisce di suo l'inquietante caratteristica dell'isola abitata in prevalenza da donne e quell'aura di minacciosi segreti che domina ovunque, oltre alle figure di John Van Daam (Roy Dupuis) e del dottor Marlow (Rutger Hauer), assenti nel racconto di Howard Phillips Lovecraft. Ma tutta la struttura della narrazione, l'idea della famiglia aristocratica che aveva continuato la propria stirpe con matrimoni incestuosi, finché i suoi appartenenti si erano lentamente trasformati in spaventose creature da incubo, è opera di Lovecraft. Si legge nel racconto *La paura in agguato*: "...La storia del luogo si prestava a simili leggende... Le nonne raccontavano strane cose sul demone dei Martense: cose che, a volte, riguardavano la famiglia stessa, la misteriosa ed ereditaria differenza negli occhi, la straordinaria longevità e il delitto che era all'origine della maledizione". (A parte il cognome differente, la presentazione della famiglia è la medesima, così come la differenza del colore degli occhi, che contraddistingue anche l'ultimo discendente). Ancora, più avanti: "I Martense vivevano in estremo isolamento e la gente diceva che in seguito a questo fatto non parlassero e non capissero bene i loro simili... Col tempo i rapporti sociali della famiglia si erano ridotti a zero... si erano arroccati nella casa ancestrale, ripiegando sempre più morbosamente su se stessi". E ancora, alla fine del racconto: "Quello che vidi alla luce della torcia... è così semplice che passò quasi un minuto prima che capissi e sprofondassi nel delirio. La creatura era nauseante, un gorilla sporco e biancastro con lunghe zanne gialle e la pelliccia macchiata. Era l'ultimo prodotto della degenerazione nei mammiferi, lo spaventoso risultato della segregazione, degli accoppiamenti fra consanguinei e di una dieta da cannibali sopra e sotto terra. Era l'incarnazione del caos e del terrore che si nascondo-

no sotto il velo della vita. Prima di morire la creatura mi aveva guardato e negli occhi avevo riconosciuto la stessa caratteristica degli altri occhi... Un occhio era azzurro, l'altro castano: erano gli occhi diversi dei Martense, quelli di cui parlavano le leggende. E in un attimo di orrore supremo avevo capito che cos'era stato della famiglia scomparsa...”.

(Antonio Tentori)

I Shot a Man in Vegas

di Keoni Waxman

Titolo originale: I Shot a Man in Vegas.

Regia e sceneggiatura: Keoni Waxman.

Fotografia: Steven Finestone.

Montaggio: Ken Blackwell.

Musica: Shark.

Costumi: Mari-An Ceo.

Interpreti: John Stockwell (Grant), Janeane Garofalo (Gale), Brian Drillinger (Martin), Noelle Lippman (Amy), David Cubitt (Johnny), Craig Wasson (radio caller).

Produzione: Alec Chorchos, Molly M. Mayeux, Adam Gainsburg, Terence Michael e Scott Moore per Reno Productions in associazione con Trans Atlantic Entertainment.

Distribuzione Video: Fonit Cetra Video.

Durata: 80'.

Origine: USA, 1995.

Grant, Gale, Martin, Amy, Johnny. In un bar a chiacchierare, bere, fumare, ridere. Dieci minuti dopo. Grant, Gale, Martin, Amy. In macchina a chiedersi che cosa fare adesso. Johnny è un cadavere nel bagagliaio. Grant gli ha sparato durante quella che sembrava una discussione su Elvis. Perché l'ha fatto? Dove si mette un corpo morto? E soprattutto, ne è valsa la pena? Tutte domande che troveranno una soluzione nel deserto, nel corso di una lunga notte californiana, dalle parti di Las Vegas. E' difficile rispondere alle domande quando nessuno ricorda la stessa

cosa, o quando qualcuno non vuole ricordare. Flashback totali. Johnny era solo un ragazzo sensibile in un mondo ingrato oppure era un pazzo pronto a sparare a vista? Grant dove ha trovato la pistola? Perché Martin continua a insistere per ricostruire i fatti? Perché Amy prima è svenuta? E come fa Gale ad essere così calma? Le domande chiamano domande. E senza risposte pronte, sarà davvero una lunga, lunga notte. Al di là delle analogie narrative con *Piccoli omicidi tra amici* (la corrispondenza tra le date di realizzazione dovrebbe far cadere ipotesi di plagio), uno splendido noir, lontano dal pulpismo di moda, che poco o niente concede al voyeurismo dello spettatore. Okay, c'è un cadavere nel bagagliaio, e con questo? Se la petulanza di Martin, tanto sfacciata da farci sospettare che in realtà sia lui il pazzo della situazione, non costringesse colpevole (colpevole?) e complici (complici?) a ricordarsene di continuo, Johnny potrebbe anche essere archiviato con una relativa serenità. Resterebbe a galleggiare nell'aria insieme ai non-detti e mal-detti della serata. Seratina niente male, a parte la faccenda del morto, ma sono incerti del mestiere di abitante di Las Vegas. Già, Vegas. Vegas è dappertutto, così dappertutto che il film schizza a pieno titolo tra i *Vegas Movies* delle passate stagioni (*Casino*, *Showgirls*, *Via da Las Vegas*, più una serie di titoli minori exploitation come *La ragazza di Las Vegas*, tutti in bilico tra luccichio e squallore, utopie e fallimento). Le prime immagini costanti sono le luci dei casinò riflesse sui vetri della macchina - se il cadavere sia già lì dentro, non ci è dato sapere - e anche quando ci si allontana aleggiano pericolose. Le primissime parole del dialogo stanno nella bocca di Johnny ubriaco: "... Viva Las Vegas!"; e come Elvis Johnny si rotola in un degrado grandioso, tra debiti e gioco d'azzardo. Magari i turisti perdono i risparmi, ma i nativi non sono da meno. C'è chi è assediato da cambiali e chi è fuori in libertà condizionata. Disoccupazione, lavori precari, bar tristi, amori a pezzi, alcolismo; nessun sogno resiste a lungo, quando incombe la tentazione di fare qualcosa di grosso, "soldi veri, soldi facili". Le voci di un deejay e di un'ascoltatrice si rincorrono fino all'alba e discutono di infedeltà, fino dentro la macchina di Grant, così vistosa, così pacchiana, piena di persone che si scannano. Così

vistosa che se la polizia si mette a cercarla... non è improbabile che qualcuno abbia raccontato cos'è successo. Chiunque sia, non facciamone un dramma. Tutti prima o poi tradiscono. La ragazza della radio tradisce il suo uomo, Amy tradisce Martin, Johnny tradiva in continuazione la fiducia di Grant. Chi se ne frega se i conti non tornano. "Anche se ti ho tradito, questo non significa che tu non possa più fidarti di me."

(*Violetta Bellocchio*)

Jack Be Nimble

di Garth Maxwell

Titolo originale: Jack Be Nimble.

Regia e sceneggiatura: Garth Maxwell.

Fotografia: Donald Duncan.

Montaggio: John Gilbert.

Musica: Chris Neal.

Scenografia: Grant Major.

Costumi: Ngila Dickson.

Interpreti: Alexis Arquette (Jack), Sarah Smuts-Kennedy (Dora), Bruno Lawrence (Teddy).

Produzione: Jonathan Dowling e Kelly Rogers per Essential Productions in associazione con la New Zealand Film Commission.

Durata: 100'.

Origine: Nuova Zelanda, 1993.

Comincia e inizia con una fiaba, questo fanta-psycho soprannaturale in cui la violenza domestica si intreccia con occultismo e chiaroveggenza. La madre di Jack e Dora, sconvolta dalla scoperta che il marito la tradisce, li abbandona mentre ascoltano il disco della favola di Molly inseguita dal gigante. I bambini vengono separati in orfanotrofio: Jack è affidato a una famiglia violenta, unico maschio tra quattro sorellastre. Una volta cresciuto fabbrica una macchina misteriosa e grazie alla sua luce ipnotizza i genitori e li porta al suicidio. Dora non ha problemi finché a

seguito di un incidente non scopre di avere facoltà paranormali: sente voci di persone morte e legge nel pensiero. Sta per impazzire finché non incontra Teddy, un uomo che la aiuta a controllare il suo potere e con cui inizia una storia. Nel frattempo Jack la raggiunge, ma alla gioia di ritrovarsi subentra l'angoscia; Jack, marcio di gelosia, entra in conflitto con Teddy, che a sua volta si comporta in modo ambiguo. In più Dora è incinta e perseguitata dai fantasmi dei genitori cattivi, senza contare che le sorellastre, compatte e spietate, li stanno cercando per vendicarsi. Non resta che mettersi in viaggio alla ricerca della loro vera famiglia, ma è solo l'inizio. Capita di rado che un film ci sconvolga tanto da entrare per sempre nel nostro immaginario e ci renda partecipi fino in fondo delle ossessioni dei protagonisti. Famiglia, perdita, dolore, ma anche furia fredda e calcolata che non si lascia niente alle spalle. *Jack Be Nimble* è la migliore opera prima dai tempi di *Hardware*, che alla lontana gli si avvicina, se apocalisse tecnologica e bambini sperduti sono entrambe perfette metafore della condizione umana (e la macchina terribile e meravigliosa in cui Jack ha incanalato la sua rabbia è parente dell'androide omicida di Stanley). Aspettiamo la parola magica che fermi il sortilegio, "perdono", e non è così, perché Jack è capace solo di odiare e bruciare, come le sorelle-streghe, come la madre che prima di morire dice "ti maledico". Aspettiamo l'altra parola magica che sblocchi la situazione, "incesto", e non è così, perché Dorastrega buona ha già scelto il suo modo deviato di stare al mondo. Dalla scuola per signorine, passando attraverso il pericolo e l'alcool, è arrivata all'amore di Teddy, un diverso che costruisce anziché distruggere. Quindi, la distanza tra i due consanguinei è incolmabile, nonostante il bisogno di rivedersi che hanno avuto negli anni: non ci si può rifare del tempo perduto, e il limite di Jack sta nella sua cecità di fronte a questo. Non soltanto è inconcepibile una riunione come amanti, ma anche come fratellini smarriti, e i poteri di Dora sono chiari in proposito (i sogni che riesce ad avere grazie alla *marigold*, il fiore dei paranormali, tutti intensi e calibrati, segno che è possibile girare una sequenza onirica senza cadere nel pacchiano): se decide di ignorare i loro segnali, le si ritorcono contro. L'unica cosa che ci permette di

sopravvivere nel mondo incredibile tratteggiato da Maxwell - fotografia colorata al massimo, incubi e deliri, e una confezione globale che richiama le cose migliori di Peter Jackson - è la capacità di essere *nimble*, cioè agili, leggeri. La *nimbleness* salva la bambina Molly dal gigante, la *nimbleness* salva quelli che scappano al massacro, la sua mancanza è una condanna a morte certa. E un finale amaro, solo in apparenza riconciliato, aspetta i superstiti, riuniti in una quasi-famiglia, impegnati in una quasi-serenità. Da recuperare a tutti i costi.

(Violetta Bellocchio)

Il manuale del giovane avvelenatore

di Benjamin Ross

Titolo originale: The Young Poisoner's Handbook.

Regia: Benjamin Ross.

Soggetto e sceneggiatura: Jeff Rawle e Benjamin Ross.

Fotografia: Hubert Taczanowski.

Montaggio: Anne Sopel.

Suono: Eckhard Kuchenbecker.

Musica: Robert Lane, Frank Strobel.

Costumi: Stuart Meacham.

Scenografia: Mark Stevenson, Matthias Kammermeier.

Interpreti: Hugh O'Connor (Graham), Ruth Sheen (Molly), Roger Lloyd Pack (Fred), Charlotte Coleman (Winnie), Paul Stacey (Danny).

Produzione: Sam Taylor per Mass Productions/Kinowelt/Haut et Court.

Distribuzione: Eagle Pictures.

Distribuzione Video: RCS Films & Tv.

Durata: 105'.

Origine: Gran Bretagna/Germania, 1995.

Un Terence Davies in versione dark: Benjamin Ross studia da piccolo chimico. Ma ad arsenico e vecchi merletti preferisce il delitto (quasi) perfetto. Un'acida *black comedy* per un esordio

che a Locarno qualcuno si ricorda ancora: in un noioso mondo costellato da “piccoli trionfi e piccole delusioni”, la lucida follia di un timido e malvagio antieroe in cerca, a suo modo, di purezza. Quando l’omicidio è una scienza e il cinema l’ambiguo terreno del dubbio: humour nerissimo e nessun moralismo per un dramma che scivola, con cinica grazia, nel grottesco. La singolare storia, ispirata a fatti di cronaca (la vicenda occupò per giorni le prime pagine dei quotidiani londinesi), di Graham Young, quattordicenne ossessionato dalla chimica. Le sue passioni? Antimonio, tallio: veleni terribili che si comprano in farmacia. La prima a farne le spese è la matrigna: muore lentamente, senza che nessuno sospetti nulla. Il prossimo obiettivo è il padre, poi, forse, la soluzione finale: ma fermato in tempo, il ragazzo viene rinchiuso in istituto per malati di mente. Qui un dottore illuminato crede di poterlo guarire: trascorsi alcuni anni, Graham torna in libertà. Lo aspetta una vita normale: e l’irresistibile tentazione di continuare ciò che aveva bruscamente interrotto... Niente sangue, siamo inglesi: se devi uccidere, che almeno sia con stile. Invisibile, inodore, per nulla ingombrante: cosa meglio del veleno? L’arma muta, variazioni sul tema: un classico britannico, quasi un *evergreen*. Il gioco del gatto col topo e la meticolosa (in)coscienza di chi alla morte dà del tu. Una provocazione in punta di piedi, bussando, con sottile perfidia, al nostro disagio: il caustico e anti-umanistico manuale di un giovane regista che osserva al microscopio il vuoto sotto zero di un’anima senz’anima. Natura o volontà, “vocazione” o scelta? Di certo, né il bene né il male in Graham: e nessun dolore, risentimento, o inferno. Solo un diamante, gelido e unico cristallo nelle cui troppe facce specchiarsi: imperfetto sogno della perfezione in cui riconosce, evidente e spaventosa, l’inquietante ineluttabilità dell’omicidio. Nella necessità di uccidere, la tragica e paradossale auto-affermazione di un “prodotto avariato” (ma li avete visti gli altri?) della piccola borghesia inglese degli anni Sessanta, sessuofoba, ipocrita e repressa. E se il bello fosse chiuso lì, nella limpida e infallibile (almeno in apparenza) logica del male? Pazza idea: che il regista, l’occhio del biologo, dell’analista, si diverte, con velenosa cattiveria, a riproporci. E davanti alla tota-

le assenza di etica da parte di Graham (un ottimo Hugh O' Conor, pallida e sinistra faccia d'angelo), alla sua determinazione svuotata di alcuna ideologia, all'ovvia naturalezza delle sue azioni, è davvero impensabile non ritrovarsi in "difficoltà": un lieve "fastidio", quasi un brivido insinuante, che Ross coltiva con maestria (la musica di contrasto, il tragicomico sempre in agguato, il racconto in prima persona, l'assenza assoluta di retorica), divertendosi a lasciarci soli col nostro impaccio. Vittime inconsapevoli, tanto quanto i personaggi del film, del piccolo chimico.
(*Filiberto Molossi*)

Metal Skin

di Geoffrey Wright

Titolo originale: Metal Skin

Regia, soggetto e sceneggiatura: Geoffrey Wright.

Fotografia: Ron Hagen.

Montaggio: Bill Murphy, Jane Usher.

Musica: John C. White.

Scenografia: Steven Jones-Evans.

Costumi: Anna Borghesi.

Interpreti: Petru Gheorghiu (Pop), Nadine Garner (Roslyn), Ben Mendehson (John "Dazey" Day), Chantal Contouri (Madre), Tara Morice (Savina), Aden Young ("Psycho" Joe).

Produzione: Daniel Scharf Productions.

Durata: 112'.

Origine: Australia, 1994.

Ecco un film che potrebbe far retrodatare un bel po' di intuizioni e scandali successivi. Geoffrey Wright, uno dei più iconici e meno conosciuti cineasti australiani (suo anche il bel *Romper Stomper*, passato in Tv e vhs come film-dossier sui nazi-skin col titolo *Skinhead*), è un regista viscerale, denso, apocalittico, estremo. Come lui, il suo film non lascia scampo a nessuno e sembra già un po' oltre *Crash* e *Ballard*. Chiaro che Cronenberg e il suo capolavoro non si toccano, ma è quanto

meno bizzarro scoprire questo mondo desolato di *freaks* periferici (mentre la *skyline* di Melbourne promette, ma non mantiene, un mondo migliore) che giocano alle corse di automobili, come James Dean, e crepano nelle stesse, come James Dean. Certo, qui non c'è nessun Ballard (inteso come personaggio) che analizza i propri ed altrui comportamenti setacciando un mutamento organico epocale, ma ci sono corpi disgustosamente sfigurati dagli incidenti e, appunto, pelli di metallo che sostituiscono una più vera umanità. La piccola storia, sospesa in una coazione a ripetere senza sbocchi, gira intorno a quattro personaggi: Savina, italiana, che fa la commessa tentando di far colpo sul collega Dazey, fino a cercare la via della magia nera e riempirsi la casa di oggetti e icone del maligno; lo stesso Dazey, bello e vincente, che vive per le macchine truccate e attende solo il giorno della prossima gara; la sua fidanzata (tradita) Roslyn, devastata in metà del corpo da un orribile groviglio di lamiere e Psycho Joe, disoccupato depresso, che vive un'esistenza da baraccato con un padre completamente pazzo e nessuna prospettiva per il futuro. In questa landa degli orrori non resta che gareggiare verso il nulla con automobili truccate e mostrare il teschio del sogno studentesco delle *car-races*, e, in qualche modo, disossare il cinema giovanilistico degli anni '60 per marcare una distanza non solo geografica. I personaggi, certo, devono molto a quel cinema australiano del conflitto e dell'isteria che tanto ha entusiasmato tra '80 e '90 (pensiamo a Alison MacLean, Jane Campion, P. J. Hogan, Monica Pellizzari, Rolf De Heer, etc.) ma hanno comunque un tasso di disperazione così alto da far dimenticare tutti i colleghi più sfortunati. Wright, poi, rende il film ancora più urticante, riempiendo tutto di polvere, caos e stridore, e raccontando il tutto con ininterrotti *flash-forward* e *flash-back*, alle volte quasi subliminali, schegge impazzite di una temporalità cinematografica che agisce direttamente sul sistema nervoso dello spettatore. L'intensità della messa in scena, il tono apocalittico dell'universo esplorato, la sensazione che qualcosa di irreparabile sia "già accaduto", ricordano curiosamente il primo *Mad Max*. Insomma, un film che non andava annegato a Venezia '94 (ultimo giorno, sala deser-

ta), ma portato a nuova luce con un po' di coraggio.

(Roy Menarini)

Tesis

di Alejandro Amenábar

Titolo originale: Tesis.

Regia e sceneggiatura: Alejandro Amenábar.

Sceneggiatura: Alejandro Amenábar, Mateo Gil.

Fotografia: Hans Burmann.

Montaggio: María Elena Sáinz de Rozas.

Musica: Alejandro Amenábar e Mariano Marin.

Scenografia: Wolfgang Burmann.

Interpreti: Ana Torrent (Angela), Fele Martínez (Cheena),
Eduardo Noriega (Bosco), Miguel Picazo (Figueroa).

Produzione: José Luis Cuerda per Las Producciones del Escorpión.

Durata: 125'.

Origine: Spagna, 1996.

“Culto non colto” in senso per lo meno letterale. In Spagna sono impazziti per questo thriller “giovanilistico” diretto dal basco Alejandro Amenábar, che ai tempi delle riprese non aveva neppure compiuto 23 anni. Grande successo di pubblico, come non succedeva in Iberia dalla *golden age* della Movida, con i primi, piccantissimi film di Pedro Almodovar. Pensate che *Tesis* era ancora programmato come *midnight movie* in un cinema di Madrid nel maggio 1997, due anni dopo l'uscita regolare! Il film d'esordio del giovane talento è in effetti molto interessante, anche se un po' troppo lungo (130 minuti, non tutti essenziali) e con qualche difetto nel montaggio. Non è comunque il caso di sottillizzare di fronte ad un ventenne alle prime armi che almeno sa come costruire un bel racconto.

Tesis è un giallo *à la* Argento (prima maniera) in cui non è certo la suspense a mancare. L'argomento scelto è di tutto rispetto: *snuff movies*. Ana Torrent (bravissima, nota ai fan de *La pio-vra* per aver interpretato la sorella disabile di Tano Cariddi) è una studentessa universitaria alle prese con una tesi sperimenta-

le. Il professore di “cultura audiovisuale” le ha concesso di seguire l’intramontabile dibattito sulla violenza al cinema e in televisione, quasi costringendola alla ricerca e alla catalogazione di immagini spaventose. Con l’aiuto di uno strampalato amico cultore di splatter, la protagonista scopre che proprio all’interno dell’università esiste un traffico di *snuff movies*, di cui sono vittime alcune studentesse orrendamente seviziate. Scattano i delitti: chi sa vuole fare terra bruciata intorno al *business*: Ana e il suo amico finiscono dunque nella rete dei mostri che si divertono a squartare giovani fanciulle davanti all’obiettivo. Ma fino al termine della vicenda resterà misteriosa l’identità del vero “regista” degli orrori. Intreccio abbastanza classico, che ruota intorno al “whodunit” di tanti film e romanzi del mistero. La rosa dei possibili assassini è ridotta e lo spettatore esperto non fatica a scoprire in anticipo “chi è stato”. Colpisce piuttosto la padronanza di Amenábar con la macchina da presa. Il suo lavoro sulle scenografie è davvero ottimo, certi momenti di smarrimento di Ana tra i corridoi dell’università – asettici e agghiaccianti – evocano direttamente dalle immagini quel senso di inquietudine che manca ormai sempre più spesso nei “serial-horror” americani. Un film sugli *snuff movies* si porta dietro – quasi inevitabilmente – il suo bagaglio “metacinematografico”. Ecco dunque uno degli assassini “tuonare” contro il sistema spagnolo incapace di trasformare il cinema in una vera e propria industria, in grado di soddisfare i veri desideri del pubblico. Vogliono il sangue? Eccoli serviti. D’altronde la stessa televisione, una volta scovate le videocassette *snuff*, non esita a mandarle in onda, naturalmente precedute dalla dicitura “per l’alto contenuto... se ne sconsiglia la visione a...”. Amenábar è consapevole del voyeurismo dello spettatore nei confronti di immagini violente. Siamo sempre al paradosso della Formula Uno: il momento più seguito delle gare è la partenza. Per spirito sportivo? No, solo nella speranza che accada l’incidente, il vero “spettacolo”. Così Ana si trova scaraventata in un mondo di torture che cercherà di guardare da lontano, con le mani sulla faccia quasi a volersi estraniare dall’orrore, e con le dita leggermente aperte davanti agli occhi. Per non perdersi il meglio.

(Mauro Gervasini)

Il tuo amico nel mio letto

di Rory Kelly

Titolo originale: Sleep with me.

Regia: Rory Kelly.

Sceneggiatura: Rory Kelly, Michael Steinberg, Duane Del-
l'Amico, Roger Eddhen, Neal Jimenez, Joe Keenan.

Fotografia: Andrzej Sekula.

Montaggio: David Moritz.

Musica: David Nessim Lawrence.

Scenografia: Randy Eriksen.

Costumi: Isis Mussenden.

Interpreti: Meg Tilly (Sarah), Eric Stoltz (Joseph), Craig Sheffer
(Frank), Parker Posey (Athena), Adrienne Shelly (Pamela),
Quentin Tarantino (Sid).

Produzione: Roger Hedden, Michael Steinberg, Eric Stoltz, per
MGM.

Distribuzione: Artisti Associati.

Distribuzione Video: Fox Video.

Durata: 86'.

Origine: USA, 1994.

Più esplicito ed ammiccante dell'originale *Sleep with me*, il titolo italiano è di quelli che i nostri distributori si affannano a trovare per rendere (secondo loro) più appetibile la vista del film al pubblico, che probabilmente ne ignora autori ed attori. Il film di Rory Kelly, effettivamente, ha in sé i segni, se non le stimate, della nuova commedia indipendente americana, quella che conta titoli di Smith, Linklater, Baumbach, etc., ed ha attori come Parker Posey, Eric Stoltz (come qui), Steve Buscemi, etc. Di distribuzione pressoché inesistente, *Sleep with me* ha conosciuto una fortuna critica miserrima, quanto meno in Italia, e, incredibile a dirsi, non ha giovato al film nemmeno la sbandierata presenza-cameo di Quentin Tarantino, amico del regista, impegnato a sproloquiare durante una festa riguardo a un'inter-

pretazione omosessuale del film *Top Gun* (con ragionamenti, peraltro, non deteriori). E' difficile spiegare la riuscita di un film come *Il tuo amico nel mio letto*, che ha dalla sua non molti snodi originali nella narrazione e varie situazioni già sperimentate. Eppure il film non solo funziona, ma insinua sotto gli strati morbidi della commedia amorosa, un senso di desolazione e frustrazione sentimentale raramente presente sugli schermi indipendenti o meno, americani ed europei. Certo, quando parliamo di nuova commedia statunitense, ci dobbiamo riferire ad autori giovani che hanno studiato la lezione di Rohmer e Truffaut, prima ancora che di Blake Edwards o dei classici Hawks, Sturges, Leisen. Per cui ci troviamo di fronte, come in questo caso, a grandi film di parola, di attori, e di situazioni, nel senso più onorevole e nobile di *sit-com*. Dunque chi è l'amico nel letto altrui? Joseph (Sheffer). Che non accetta che Sarah (la splendida Meg Tilly) abbia sposato Frank (Stoltz). Nel giro di qualche festa ripresa in videocamera, Joseph si rende conto che la situazione gli sfugge di mano, e, nella sequenza più affascinante del film, si produce in una dichiarazione spudorata proprio di fronte agli occhi dell'amico Frank. Liti, risse, riconciliazioni. Sarah fa l'amore con Joseph, in un letto bianco, con una luce innamorata, e Frank sta per soccombere. Un ultimo party metterà Sarah di fronte ad una scelta: lei, spossata dalle pressioni, mette in moto la macchina, in attesa che uno dei due uomini, intenti a percuotersi, la raggiunga, ricordandosi di lei. Kelly filma i momenti morti dell'amore. Di una sceneggiatura (cui ha messo le mani anche Michael Steinberg di *Desideri smarriti*) che privilegia le svolte dell'amore, Kelly evidenzia le parentesi sospese della vita, la sofferenza voyeuristica dell'innamorato non ricambiato, il nero cinismo della gelosia, il tempo dilatato del fare nulla, il cui sintomo/simbolo, la festa, diventa una figura retorica cinematografica da "distrarre" fino a farne il centro del racconto. La Bibbia delle videoguide, quella di Maltin, fraintendendo proprio questo aspetto del film, si lamenta dei protagonisti, in continuo "smoking and drinking", quando invece sarà proprio il cinema successivo a mostrare la corda con i suoi gerundi programmatici (*Kicking and Screaming, Walking and Talking, etc.*). Insomma un

film umanissimo, che si mette in tasca senza problemi le metafore meta-cinematografiche del primo Soderbergh, i patemi sciocchi dei *singles* di Crowe, le stoltezze della commedia familiare *mainstream*. Con la spudoratezza di un cinema, quasi truffautiano, dei sentimenti e della sentimentalità, *Sleep with me* miete le sue vittime proprio nel luogo (il triangolo amoroso) dove tutti hanno imposto il loro marchio. Segno che c'è ancora una differenza tra lasciar vagare i propri personaggi con un whiskey in mano, e fare un film sull'esistenza e la sofferenza.

(Roy Menarini)

Under the Hula Moon

di Jeff Celentano

Titolo originale: Under the Hula Moon.

Regia: Jeff Celentano.

Sceneggiatura: Jeff Celentano e Gregory Webb.

Fotografia: Phil Parmet.

Montaggio: Donald Likovich.

Musica: Hidden Faces.

Scenografia: Randal P. Earnest.

Costumi: Susanna Puisto.

Interpreti: Stephen Baldwin (Buzzard Wall), Emily Lloyd (Betty Wall), Chris Penn (Turk Dickson), Musetta Vander (Maya Gundinger), Edie McClurg (Dolly), R. Lee Erney (colonnello J.P. McIntire).

Produzione: Stacy Codikow per Trident/Periscope Pictures/Prisma Pictures.

Durata: 94'.

Origine: USA, 1995.

Buzzard Wall è un sognatore irriducibile e passa la vita a preparare il lancio della sua ultima invenzione, una crema protettiva fatta di "puro deserto". Divide le sue aspettative con la moglie Betty, che dal canto suo spera solo di vincere milioni di dollari a una lotteria itinerante. La coppia vive in una roulotte, monumen-

to ultrakitsch alla loro ambizione di trasferirsi alle Hawaii, e nell'attesa cerca in tutti i modi di avere un figlio. Questa tranquilla routine viene interrotta con l'arrivo di Turkey, fratellastro di Buzzar, un criminale violentissimo appena evaso di prigione, che prende in ostaggio Betty e scappa verso il Messico. Tocca a Buzzar (anche se non si è ancora ripreso dopo la visione di un antico re hawaiano che gli ha svelato il futuro) inseguire Turkey, con l'aiuto di Maya, la telereporter dell'emittente locale, nonché sua ex donna. Lo scontro finale ha luogo in una taverna di confine, non prima però di aver incontrato vecchiette spiritualiste, gangsta rappers e battaglioni di agenti FBI. I sogni di Buzzar e Betty sono destinati a uscire dal cassetto. A una prima occhiata, *Under the Hula Moon* non si stacca granché dallo schema della *black comedy* americana più recente: un po' di *road movie* con trovatine che fanno tanto *alternative nation* (i reparti speciali segreti alla Batman, l'ironia sulla televisione cannibale, che qui entra con la videocamera con cui Maya riprende l'inseguimento), un po' di "epos del cattivo gusto" assunto a principio universale. Ma proprio dalla colorata, scalcinata casa-dolce-casa di Buzzar e Betty, snodo spazio-temporale della prima parte, nascono suggestioni molto potenti, una vera traccia lungo tutta la narrazione. In questo senso la sequenza di apertura è preziosa: i titoli di testa scorrono su immagini convenzionali dei Tropici, cascate, foreste, spiagge al tramonto, alternate a dettagli del "rifugio" di Buzzar, una piscina di plastica, e si chiudono con la mano di Betty che bloccando l'acqua rovina il relax del marito. L'inattività di Buzzar non incontra in Betty la produttività, ma la necessità (fare la doccia, non fare bancarotta). Dopo nella casina di marzapane piena di souvenir, la coppia bisticcia, fa pace, guarda *Hawaii Five-O*, balla lo *swing*, scopa. Buzz e Betty sono assimilabili a un meraviglioso materassino fluorescente, bambini pompati dentro corpi adulti che giocano a fare la famiglia aspettando un figlio "vero". Non a caso parlano tra loro con voci infantili usando proverbi o espressioni stereotipate. Arriva Turkey e la casa si apre verso l'esterno, ma il nuovo piano di realtà è ancora più disneyano (anche Turkey è un *loser* incattivito come può essere solo un cartoon): gli eroi affrontano prove demenziali, i desideri si avverano al momento sbagliato.

to (molto bella la sequenza in cui la lotteria arriva proprio durante il sequestro e consegna a Betty un premio molto inferiore al previsto). Senz'altro si sente l'eco di Waters e Lynch, ma con un'autentica leggerezza e un senso del ritmo di cui essere grati. E in mezzo ci sta l'amore tra il fantastico, stupefatto Baldwin e la mogliettina ballerina Lloyd (peccato vederla così poco, negli USA non ha mai sfondato davvero). Quando Maya non coglie un'allusione alla TV, Buzzar sospira: "Betty avrebbe capito". Topolino e Minnie non avrebbero saputo fare di meglio. Davvero *a love supreme*. Adeguati il contorno di musica e costumi e la fotografia cartolinesca. Resta da aspettare che qualcuno abbia il coraggio di distribuire anche in Italia un progetto più ambizioso come *Gunshy* (1998).

(Violetta Bellocchio)

Zusje (t.l. Sorellina)

di Robert Jan Westdijk

Titolo originale: Zusje.

Regia: Robert Jan Westdijk.

Sceneggiatura: Robert Jan Westdijk, Jos Driessen.

Fotografia: Bert Pot.

Montaggio: Herman P. Koerts.

Scenografia: Anouk Damoiseaux.

Costumi: Ciska Nagel.

Interpreti: Kim van Kooten (Daantje), Hugo Metsers III (Martin), Roeland Fernhout (Ramon), Ganna Veenhuysen (Ingeborg).

Produzione: Clea de Koning, Robert Jan Westdijk per Grote Broer Film Werken.

Durata: 91'.

Origine: Olanda, 1995.

Girato in Betacam SP e poi trasferito con un procedimento abbastanza economico in 35 mm., *Zusje* è un grande esempio di cinema a bassissimo budget che non mostra la povertà facendo

del progetto una versione artigianale (Rodriguez docet), ma estraendo dal cilindro una storia e un racconto bellissimi. Per intenderci, se Columbia o Paramount acquistassero il talento di Westdijkt e volessero fargli rigirare il film, questo non cambierebbe di una virgola. Secondo riflessioni scopofile su cui il cinema, anche classico, si è interrogato (*La donna nel lago*), *Sorellina* è un dramma ripreso interamente in soggettiva, se si esclude una sequenza finale in cui la soggettiva della videocamera e la soggettiva dell'occhio umano non coincidono più. Infatti, il film è raccontato dall'occhio narrante della *handycam* di Martin, che va a trovare la sorella minore Daantje e le invade letteralmente la vita, immortalandola nei piccoli e grandi momenti dell'esistenza, finendo con lo sconvolgere ogni abitudine della ragazza con la propria presenza silenziosa ma ossessiva. La tensione voyeuristica, la cui teoricità viene messa a tacere da una sceneggiatura densa, umana, priva di tempi morti, si fa altissima, anche perché, oltre all'eroticità del desiderio visivo sempre "sbarrato", i rapporti di sangue tra i due complicano le cose. Daantje vorrebbe Martin fuori dai piedi il più presto possibile, ma Martin non demorde: si fa cacciare, ma resiste, viene pestato, allontanato, minacciato, ubriacato (in una sequenza ondeggiante molto ben congegnata), ma non se ne va. Il suo occhio betacam è sempre lì, invade ogni spazio quotidiano della sorella, ne riprende vizi e virtù, intimità (anche sessuale) e vita sociale. Alla fine, il nodo, un po' freudianamente, si scioglie, ma il "denudamento" delle personalità, una in vista e l'altra *off*, è già avvenuto. Sia chiaro che la grandezza di *Zusje* non sta nelle incrostazioni meta-teoriche che chiunque potrebbe intuire: cine-occhio vertoviano, pedinamento zavattiniano, rapporto tra occhio umano e m.d.p, video *versus* pellicola, etc. etc. A scandagliare più da vicino questi problemi ci hanno pensato in tanti negli ultimi anni e non sempre con grande acume (vedi Wenders). Westdijkt è più interessato, invece, alla rappresentazione dei rapporti umani, all'analisi di una follia, e a girare, in fondo, un buon vecchio *abuse-movie* in soggettiva. Come si vede, i temi non sono troppo lontani da quelli di un altro bellissimo film, il *Guy* di Lindsay-Hogg. Ad essere sinceri, Westdijkt

prosegue (prima) laddove Lindsay-Hogg si ferma: la ricerca di una commedia del pedinamento, i rapporti d'amore e di forza indagati secondo le tattiche della riproduzione visiva, le più estreme conseguenze di un'ossessione d'amore. La macchina da presa come arma impropria dunque, prima ancora che come mezzo per "fare" qualcosa. Martin bracca la sorella e si nasconde dietro al suo oggetto per arrivare al suo soggetto. Ma non c'è memoria in quelle immagini, non c'è archivio né catalogo. Solo fantasmi d'amore. Presentato a Torino '95, come prevedibile, il film ha parimenti entusiasmato e disgustato. Salvo rimanere, per stessa ammissione dei detrattori, nella testa di tutti. Ci sarà un perché.

(Roy Menarini)