

## STRUTTURE NARRATIVE E LINGUISTICHE NEL RECENTE CINEMA DI PAURA

### Unità di luogo, tempo e azione

Il cinema di paura ambienta le sue fabulae per lo più in un'unità di luogo, tempo e azione, in un universo chiuso, in un contenitore abitato da figure abnormi e deliranti dove tutto può accadere, dove la regola della verosimiglianza, il quotidiano è stato esiliato o quand'è presente lo è in tutta la sua ottusità, sfondo piatto che meglio evidenzia l'abnormalità del mostro e dell'elemento perturbante che irrompe in esso. Il cinema di paura è un cinema di situazioni forti in cui i personaggi sono indefiniti, convenzionali oltre ogni limite, pedine del gioco, "carne da macello" e volutamente poiché una maggior caratterizzazione diverrebbe, in questo contesto, controproducente, ostacolo ai ritmi narrativi convulsi di tali pellicole.

Un cinema fantastico dunque che non ha alcun interesse a tentare di riprodurre solamente e semplicemente l'esistente, ed in cui più che mai il regista è, come asserisce Hitchcock, il padrone assoluto: «Nel film di fantasia è il regista che è Dio, che deve creare la vita»; e altrove ironicamente: «Per me il cinema non è una "fetta di vita", ma una fetta di torta».

E questi contenitori, questi luoghi aperti all'infinito del possibile, si collocano in genere in località remote o isolate, dimenticate o sperdute che a uno sguardo attento appaiono come prive di relazioni con il mondo reale, con il nostro mondo, quando non siano dichiaratamente fantastiche e immaginarie.

Esempi: la *Bodega Bay* de *Gli Uccelli* di Hitchcock (uno dei più importanti anticipatori del cinema di paura degli anni 70), il fiume di *Un tranquillo week-end di paura* (di J. Boorman), la casa di *Ecologia di un delitto* (M. Bava), i palazzi stregati del *L'inquilino del 3° piano* (R. Polanski) e di *Inferno* (D. Argento), la scuola di danza di *Suspiria* (D. Argento), la strada in *Duel* (S. Spielberg), le poche solitarie vie di *Halloween* (J. Carpenter), la cittadina di *Fog* (J. Car-

penter), la New York-carcere di *1997* (J. Carpenter), il camping di *Venerdì 13* (Cunningham), i locali gay di *Cruising* (W. Friedkin), l'astronave Nostromo di *Alien* (R. Scott), il luna-park de *Il tunnel dell'orrore* (T. Hooper), l'Overlook Hotel di *Shining* (S. Kubrick), la stanza di *Eraserhead* (D. Lynch), l'ospedale di *Delitto al Central Hospital* (J.C. Lord) e di *Il Signore della morte* (R. Rosenthal), le case maledette di *Amytville Horror* (S. Rosenberg), *La casa di Mary* (Robinson), *Poltergeist* (T. Hooper), *Entity* (S. Fury), la casa assediata de *La notte dei morti viventi* (G.A. Romero), il supermarket di *Zombi* (G.A. Romero), la cittadina di *Incubus* (J. Hough).

Uno sviluppo stimolante di tale questione, che dimostra una chiara consapevolezza e intenzionalità, si ha con *Inferno* di D. Argento: i luoghi, i palazzi, in cui l'azione si sviluppa sono mostrati in maniera volutamente artefatta e fantastica, immersi in luci antirealistiche, mentre sullo sfondo di parecchi esterni, in lontananza, appare il mondo della quotidianità, con i suoi colori neutri, (sequenza della biblioteca a Roma, del libraio divorato dai topi a New York); *Inferno* esibisce la natura particolare, chiusa ed emarginata, di tale cinema, in questo contrasto dialettico insito nell'immagine: una dialettica dell'esclusione in cui il predominare dell'immaginario costringe la piattezza del reale sullo sfondo.

L'ambientazione per lo più notturna di questo cinema (e comunque nel buio e nel silenzio della notte avvengono le cose essenziali) contribuisce a creare questo alone irrealistico, di antiquotidianità: l'angoscia esplose in luoghi ordinari che la notte rende nuovi e minacciosi, palcoscenico ideale di quegli incubi nel suo essere al tempo stesso uguale e differente rispetto al quotidiano, in una trasfigurazione deformante del reale (tagli insoliti dell'immagine, uso di lenti particolari, effetti elettronici e stereofonici), tipicamente immaginifica (forse unica eccezione *Shining*, un film di paura girato tutto in piena luce); un cinema della notte, sospensione delle regole della realtà, la quale rimane però sullo sfondo mentre dal nero dell'immagine tutto può emergere, in una impossibile ma metaforica sovrapposizione di reale-fantastico che ricorda le altrettanto impos-

sibili sovrapposizioni che avvengono nei meccanismi simbolici del sogno.

In questi luoghi l'azione si svolge in un breve corso di tempo, senza interruzioni (a volte addirittura in una sola giornata): il ritmo del film non può avere fratture, interludi, pause, ma deve procedere in modo incalzante, o meglio paranoico; la tensione generata non può che crescere, la paura aumentare, l'effeatezza dei delitti farsi più spietata e ricca di dettagli, come il progressivo aprirsi di una falla in una diga, o l'approssimarsi delle rapide di un fiume in cui si può solo essere risucchiati, fino alla catarsi, più o meno risolutrice.

Così infatti: gli attacchi de *Gli uccelli* da sporadici si fanno sempre più sistematici e spaventosi fino a che i volatili non divengono i padroni incontrastati di Bodega Bay nel corso di due giornate; gli omicidi del mostro di *Halloween* e quelli dei resuscitati di *Fog* si fanno progressivamente più numerosi e violenti, ed in entrambi i casi durante solo 24 ore; e in 24 ore Jena Plissken deve portare fuori dal carcere di New York il presidente in *1997*; sull'astronave Nostromo Alien elimina l'equipaggio in poche ore; l'inseguimento e la caccia in *Duel* si svolgono nell'ambito di una sola giornata in un crescendo sapientemente orchestrato degli attacchi dell'autocarro assassinato alla sua preda (*Duel* è l'archetipo essenzializzato di questo cinema: un'entità malvagia e senza volto, unità di tempo, luogo e azione, ripetitività ossessiva, gratuità dell'istinto omicida); nella stanza di *Eraserhead* manca addirittura una idea esatta del tempo: tutto appare come in uno statico, immobile presente, puramente onirico, ove gli incubi si fanno via via più repellenti; il viaggio nel *Tunnel dell'orrore* dura un'unica notte, anch'esso in un crescendo di tensione dalla finzione dei pupazzi meccanici alla realtà degli omicidi del mostro che sfocia nella distruzione di quest'ultimo, come catarsi...

### Un universo autoreferenziale

In nessun altro cinema come in questo notiamo l'abbondanza delle citazioni, dei rimandi, degli omaggi fino a trovarci di fronte a casi limite di film interamente costruiti con citazioni e materiali ripresi da altre opere (almeno tre esempi si impongono: *Il tunnel dell'orrore*, *Delitto al Central Hospital* e *Il Signore della morte*; in quest'ultimo siamo di fronte a un vero virtuosismo della citazione-rielaborazione: si ripetono situazioni de *La notte dei morti viventi*, trasmesso dalla televisione, ma capovolte; inoltre si rielaborano e rovesciano situazioni di *Delitto al Central Hospital*, che a sua volta si ispirava a *Shining*, in un gioco di scatole cinesi in cui non si vede più il punto di partenza); tutto ciò quindi assume forzatamente altri significati: non si tratta solo di tributi più o meno ironici; quello che qui emerge è un vero e proprio universo autoreferenziale, che in tale pratica riafferma la sua chiusura e il suo distacco non solo dalla realtà quotidiana (carattere questo non del solo cinema di paura), bensì anche da tutto il restante cinema, il suo stare alla periferia (ciò è ancora più significativo nell'epoca in cui tutti i generi tendono a intersecarsi e a contaminarsi, come ad esprimere il proprio esaurimento e un disperato tentativo di rinnovamento; si possono leggere in tal senso: *I predatori dell'arca perduta*, *E.T.*, *Interceptor I e II*, *Blade Runner*).

Nella sua autoreferenzialità questo linguaggio filmico dimostra, una volta di più, la consapevolezza del proprio isolamento, del proprio vivere ai margini e crescere su se stesso, in maniera irrilevante rispetto allo sviluppo della realtà esterna; è inoltre la consapevolezza della natura puramente cinematografica di questi incubi, espressioni, eventualmente, della paranoia, e degli istinti più inconsci e celati. Così il cinema di paura diviene metalinguistico, cinema teorico, che nel narrare le sue fabulae contemporaneamente allude a se stesso, riflette sulla natura dei suoi mezzi, conferma la propria essenza di gioco simulatorio e fantastico. Il carattere metafilmico assicura l'opera dalle banali critiche di inverosimiglianza, esagerazione, effettismo: i segni rimandano a se

stessi, si riproducono in un circolo chiuso, in un gioco in cui si può solo scegliere se partecipare o meno, ma di cui è inutile contestare l'esistenza e la necessità; così l'immane doccia non ha nulla a che fare con quella di casa nostra, bensì continuamente ripete un archetipo nato con la famosa sequenza di *Psycho*.

È ciò che in musica si definirebbe variazione su un tema (e in realtà tutta la grande musica è tale), l'eterno ritorno dell'uguale, pur ogni volta sotto qualche aspetto diverso ed è ciò che tornando cela un problema, sottende un'ossessione; l'universo filmico autoreferenziale ribadisce così a livello generale quel carattere di chiusura che abbiamo già notato in singole opere: il cinema di paura è quindi esso stesso un mondo a sé stante, popolato di incubi e deliri che trasmigrano da un film all'altro, un unico palcoscenico in cui le mostruosità perennemente si riproducono, in cui il rimosso continuamente esplose.

Riconferma recente è l'ultima opera di Argento, *Tenebre*, in cui l'autore ci ripropone, consapevolmente, tutti i luoghi più significativi e caratteristici dei suoi film precedenti, sacrificando in tale operazione la stessa unità stilistica del film; e sempre in relazione a tale problema sono significativi *Halloween I e II*: in entrambi, i personaggi guardano un vecchio horror alla televisione, le cui figure e vicende sono premonizioni puntuali di ciò che avverrà nel film: ne *La cosa da un altro mondo* di Hawks, in *Halloween I*, assistiamo al ritrovamento di cani sventrati e poco dopo il mostro strangolerà un cane; ne *La notte dei morti viventi* di Romero, in *Halloween II* o *Il Signore della morte*, le figure tipiche degli zombi generano e chiariscono i lineamenti del mostro, il suo modo di camminare, di essere ripreso, la sua invulnerabilità; si tratta di due operazioni teoriche e metalinguistiche che confermano l'unità sostanziale di questo cinema in cui i segni si riproducono da un film all'altro, in cui il vecchio film nella televisione, piccolo riquadro interno al grande schermo, genera il nuovo film, va oltre se stesso, si "esterna", così come il nuovo film lo contiene come una sua parte, evidenziando così la sua origine e natura; e quel mostro è indistruttibile poiché rappresenta una ricorren-

te figura di questo cinema che continuamente torna di film in film, un simbolo: il Michel Meyers di *Halloween* è, oltre che il mostro del film e una citazione da Romero, il prodotto di una riflessione teorica sul cinema di paura.

#### Il tunnel dell'orrore (*Funhouse*) di T. Hooper: un esempio

È il modello più perfetto di film costruito esclusivamente attraverso materiali già visti altrove, di plagio, rappresenta cioè l'aver portato all'estremo quella tendenza alla citazione; è divertente ritrovare almeno alcuni di questi rimandi.

All'inizio qualcuno (la sequenza è, come d'uso, in soggettiva) si mette una maschera, afferra un coltello da cucina, sale le scale, e ansimando si dirige verso il bagno ove una ragazza è sotto la doccia; tira la tenda, alza il coltello e colpisce, la m.d.p. riprende i piedi della ragazza, ma non appare sangue; il pugnale era di plastica e i due sono fratello e sorella (tutto ciò è un rifacimento incrociato della prima sequenza di *Halloween* e della famosa scena di *Psycho*, ma in entrambi i casi gli omicidi erano reali; Hooper evidentemente riproduce ironizzando).

I quattro protagonisti si recano al luna-park, il luogo chiuso in cui tutta la storia si svolgerà nell'arco di una nottata (il luna park è inoltre il luogo della diversità, del mostruoso, del gioco, della simulazione: è significativo che tutta l'azione vi si svolga; lo stare ai margini del circo, chiuso in se stesso, anche materialmente in quanto circondato da un alto reticolato, allude allo stare ai margini di questo tipo di cinema); si fanno predire il futuro da una chiromante (citazione da *Complotto di famiglia* di A. Hitchcock); un mago attua tipici giochi di prestigio inscenando la finta uccisione di una ragazza dentro una bara tramite un paletto infilato al cuore (e il mago indossa i panni di Dracula: non si allude ad un singolo film ma a tutta la tradizione imperniata su tale personaggio, attraverso gli elementi della bara e del paletto infilato nel cuore). Il custode del tunnel dell'orrore è invece raffigurato come il presentatore di mostri di *Freaks* (il famoso film di Browing del 1933) e di *Elephant man*,

(che a sua volta riprende *Freaks*), il cui figlio porta una maschera della creatura di Frankenstein (allusione da mettere in parallelo a quella riguardante Dracula), che cela un volto ben più repellente, modellato sugli esempi dei mostri di *Eraserhead* e di *Elephant man* di Lynch (le due tradizioni fondamentali del cinema dell'orrore classico, facenti capo ai due personaggi popolari di Dracula e Frankenstein, sono così rivisitate e svelate nel loro essere superate, complessi di segni filmici assimilati e quasi familiari, rassicuranti rispetto alle nuove più inquietanti deformazioni del reale che si nascondono dietro le loro maschere). I quattro ragazzi restano imprigionati nel tunnel e assistono, senza volerlo, ad un omicidio del mostro; scoperti, logicamente inizia la caccia (l'inseguimento della vittima è l'essenza stessa di tutto questo cinema), in cui, tra gli altri, un personaggio è ucciso con un colpo di scure che gli divide la testa (esattamente come una delle vittime di *Venerdì 13* di Cunningham e, prima ancora, di *Ecologia del delitto* di Bava). Il mostro morirà stritolato tra due grosse ruote, ossia nel meccanismo stesso che muoveva tutti i pu-

pazzi del tunnel, in un turbinio di scintille e scariche elettriche ed in una fotografia che tende al bianco e nero (riproducendo così i classici finali degli horror della Hammer film in cui il mostro di Frankenstein moriva nel laboratorio in cui era stato generato tra corto circuiti e fiamme; e non a caso il mostro del film portava all'inizio la maschera della creatura del barone Frankenstein). Su questo piccolo capolavoro vale la pena di aggiungere come le infinite citazioni si intreccino con il tema del progressivo passaggio, dalla paura generata dalla finzione (lo scherzo iniziale sotto la doccia, le maschere classiche di una tradizione consunta, i finti mostri del tunnel) a quella generata dalla realtà (gli omicidi del vero mostro) in un continuum che allude alla mancanza di differenza tra la prima e la seconda, come tra le raffigurazioni diverse (in cui tradizione passata e presente si incrociano e sovrappongono) delle medesime ossessioni, in un ambito in cui tutto è simulazione, riproduzione, citazione da un preciso universo filmico. Ed è significativo che la morte del mostro, la catarsi, avvenga negli ingranaggi che muovono il meccanismo del tunnel,



cioè dei finti mostri, ossia in generale della finzione e del film; il *Tunnel dell'orrore* è in realtà il tunnel dove si incontra tutto il patrimonio segnico del cinema dell'orrore. Dunque un vero modello di film teorico, di riflessione metalinguistica, ove la semplice storia narrata continuamente rimanda ad altro da sé: da un lato a quell'unitario palcoscenico di incubi quale è tutto il cinema della paura, passato e presente (e materialmente il tunnel dell'orrore è un palcoscenico ove si muovono marionette), dall'altro alla loro appartenenza ad una sfera di esplicita simulazione (il titolo *Funhouse* letteralmente significa casa della burla). Inoltre tutto ciò avviene attraverso uno stile e un talento nella composizione dell'immagine all'altezza delle fonti citate.

#### Vecchia circolarità e andamento a spirale

La struttura tipica del cinema di paura, soprattutto negli anni 50 e 60, prevedeva la descrizione di una situazione di stabilità, in cui si inserivano elementi generanti insicurezza e tensione che puntualmente nel finale erano debellati, quindi la ricostituzione della situazione iniziale di tranquillità (su questa struttura antiquata si basa anche, nonostante i suoi moderni effetti speciali, *L'esorcista*, film che d'altro lato ha un suo posto all'interno del cinema che andiamo esaminando, non fosse altro per gli sviluppi che in altre opere, migliori, hanno avuto alcune sue idee e stilemi). Questi regolari happy-end affermavano implicitamente la fiducia nell'uomo e nella scienza (spesso fedele alleata nella lotta contro alieni, mostri spaziali, ecc.), nella loro capacità di risolvere e superare ogni difficoltà, difficoltà che erano comunque causate da oggetti totalmente estranei, esterni alla civiltà; insomma un atto di fede nella positività dell'esistente.

Il punto di vista del cinema degli anni 70 è radicalmente mutato, anche riguardo a questo punto: nella maggior parte dei film, e spesso nei più significativi, l'arco narrativo stabilità-tensione-nuova stabilità, non trova più posto: il finale non ha più funzione rassicurante e la catarsi, in genere presente, si svela per lo più illusoria e contraddetta dalle ultime immagini. L'arco nar-

rativo sembra assumere un nuovo aspetto: esso si svolge in una tensione continua e crescente, irrisolta, in cui il finale riconferma la situazione iniziale di instabilità e minaccia; il modello tradizionale, la sua circolarità tranquillizzante, è completamente rovesciato e annullato in una sorta di spirale in cui si è perso il centro.

Tutto ciò è coerente con le questioni evidenziate finora: se ci si muove in un universo chiuso e autoreferenziale, finzionale e metalinguistico, in esso le proiezioni delle nostre ossessioni continuamente agiscono, sopravvivono, e non solo nelle singole opere, ma addirittura trasmettendosi dall'una all'altra, in una specie di coazione a ripetere. Sarebbe solo fittizia liberazione sconfiggere i mostri come qualcosa di accidentale che ha casualmente turbato l'ordine quotidiano (come nei film degli anni 50-60), qualcosa di esterno e irrelato al mondo umano, "sereno", in cui fa irruzione. Quelle entità restano l'espressione trafigurata delle nostre pulsioni, del rimosso, di un sistema sociale che lo genera e, al tempo stesso, lo nasconde.

Il nuovo andamento a spirale che dalla tensione, attraverso la paura giunge a nuova maggiore tensione, non è quindi solo un vezzo, una moda; si inserisce a pieno titolo nella coscienza teorica che guida questo cinema, nel suo aver riconosciuto come interno ciò che si credeva esterno, nell'aver esperito come inestinguibile ciò che si pensava eliminabile.

Esempi: a) il finale de *Gli Uccelli* di Hitchcock è una importante anticipazione di questi finali aperti: i protagonisti restano imprigionati in un mondo dominato dai volatili; b) in *Ecologia del delitto* (e in quasi tutto il cinema di Bava) il ristretto numero dei personaggi è destinato a una totale ecatombe, nessuno sopravvive, l'ordine ristabilito è sarcasticamente quello dell'assenza di vita; c) il mostro di *Halloween* è invulnerabile e qualcosa di analogo accade in film come *Suspiria* e *Inferno* di Argento, *Incubus* di Hough e *Possession* di Zulawski, in cui l'assassino assume caratteri demoniaci, metafisici, non identificabili con una sola figura; ciò ribadisce la totale gratuità dei delitti e la natura aperta, priva di possibile soluzione e catarsi dell'opera; d) in *Fog*

quando crediamo che ormai i morti resuscitati siano svaniti, secondo una conclusione troppo tradizionale, di colpo essi ricompaiono senza giustificazione, infrangendo la regola che il film stesso aveva posto; e) in *Cruising* l'ultima immagine continua la prima: l'assassino, che sembrava essere stato annientato, riprende ad uccidere, né a quel punto ci è più chiaro chi sia; f) nell'*Overlook Hotel*, quando tutto appare risolto, l'ultimo piano sequenza sulla foto che ritrae il protagonista in una festa del 1929 riapre tutto il film a infiniti significati; g) *Carry, Vestito per uccidere* e *Blow out*: De Palma ha fatto di queste conclusioni aperte la sua cifra stilistica; i suoi doppi finali indicano che, anche quando tutto appare appianato, tutto ricomincia, anche se solo nel sogno della protagonista (*Carry, Vestito per uccidere*) o in un film nel film (*Blow out*); anzi le vicende passano dall'ambito del reale a quello della finzione con una continuità che rende la differenza quasi inavvertibile e pone così l'intero film sotto il segno della simulazione; h) nel finale di *Entity*, esplicito omaggio a *Possession* di Zulawski, non solo il mostro non è debellato ma anzi la protagonista stringe con esso un perverso sodalizio; i) *Eraserhead* è un incubo popolato di incubi in un gioco di infiniti rimandi in cui manca un fondamento, un punto iniziale certo; è l'opera più compiuta in tal senso (unitamente a *Possession* di Zulawski di cui parliamo in un articolo a parte): la tensione genera solo tensione, senza sbocchi...

Per continuare i paralleli musicali è avvenuto nel passaggio dalla vecchia circolarità al nuovo andamento a spirale un cambiamento simile a quello che si è attuato nel passaggio da tonalità a atonalità: fino al termine dell'800 tonalità significava presenza di un centro assoluto, dominio della consonanza sulla dissonanza, risoluzione di ogni tensione (ossia fiducia nella stabilità; elemento esterno come perturbante momentaneo dell'ordine che predomina in circolo all'inizio e alla fine); con il 900 musica atonale è musica che ha perso un centro, che inizia nelle dissonanze, e attraverso dissonanze termina nella dissonanza, in una tensione che non trova mai risoluzione (è evidente il parallelo con quanto detto sull'anda-

mento a spirale del cinema di paura; e infatti Kubrick in *Shining* ha utilizzato magistralmente tra gli altri la "Musica per archi, celesta e percussioni" di Bartok, traendone una serie di dissonanze livide che girano continuamente su se stesse senza trovare pace).

Anche la tecnica, fedele alleata dell'uomo nel cinema degli anni 60 contro gli invasori extraterrestri, è ormai infida o addirittura alleata ai mostri contro l'uomo come dimostrano i calcolatori Hal 9000 di *2001: Odissea nello spazio* e Mater di *Alien*.

#### Codice e varianti

Il cinema di paura ha una sua sostanziale unità non solo nella struttura generale delle sue opere, ma anche nell'uso di alcuni ben definiti procedimenti linguistici; tutto ciò ci autorizza a parlare di un vero e proprio codice, di una "langue" di cui i singoli film sono le infinite variazioni in cui quel codice prende vita, sono i testi, le "parole". Si prendono in esame ora alcuni meccanismi linguistici usuali cui finalità è produrre paura, nel senso di tensione; si tralascia tutta la questione riguardante il tema della bestialità dominante in tale cinema poiché esso, per lo più, si lega a sensazioni di disgusto e ribrezzo e non tanto a stati di tensione e instabilità emotiva; anzi spesso in una sequenza il suo finale manifestarsi nelle più svariate forme ha funzione catartica.

a) *La m.d.p. come soggettiva dell'assassino*: questa tecnica ha trovato una prima sistematica applicazione in quell'importante film anticipatore di tutto il cinema di paura degli anni 70 che è *L'occhio che uccide* di M. Powell; in esso l'assassino amava uccidere le sue vittime mentre le filmava con una macchina da presa per fissarne sadicamente l'espressione del terrore e della morte; la m.d.p. è così per definizione "l'occhio che uccide", che insegue e contempla la paura e la sofferenza in un'opera metalinguista e ante litteram, che senza saperlo teorizza in anticipo su tutto il cinema di paura che si svilupperà dieci anni dopo.

L'opera di Powell pone al centro quel sadismo del guardare con piena consapevolezza (il film fu

infatti un grosso scandalo e anzi, attaccato dai critici, sancì la fine della carriera del suo autore); ed è quell'occhio il protagonista di decine di film in cui un oscuro maniaco si aggira silenziosamente, tendendo agguati mortali a giovani e belle vittime (e sin dalle espressioni inseguire, tendere agguati, notiamo come queste sequenze ripropongano una situazione animalesca: la caccia; e la bestialità, si è detto, è elemento centrale del cinema di paura...). Si tratta di omicidi effettuati (questo cinema è una lunga e minuziosa fenomenologia del delitto), assolutamente gratuiti (nel senso dell'assenza di moventi razionali), commessi per il puro piacere istintivo della violenza sull'altro, contemplazione della paura e arte del delitto.



rumori tetri, tremolii degli archi nel registro grave, ritmi infernali e irrefrenabili a pieno volume; e all'opposto quelli costituiti da semplici ed esili motivi giocati nei timbri acuti (magari orchestrali sontuosamente, ma la sostanza non cambia) di un'innocenza appena segnata dall'ambiguità. Se i primi sembrerebbero dover aderire meglio all'immagine in realtà spesso i risultati migliori si sono ottenuti con il secondo tipo di musiche (il cinema di Argento prima maniera, ma anche *Halloween*, *The Scarecrow* ecc.) le quali stabiliscono una specie di distanza dal contenuto dell'immagine e sembrano commentarla dall'esterno, il che provoca l'antitesi insolubile: innocenza sonora (anche se un po' sinistra) - bestialità dell'immagine, antitesi generante di per sé un'ulteriore sottile inquietitudine; questi suoni sembrano evocare un mondo di purezza infantile (e spesso sono intonati da voci di bambini) mentre vanno a sovrapporsi al loro posto (ma d'altro canto non di rado il maniaco si muove con l'innocenza crudele e irrazionale del bambino, incapace di dominare i suoi istinti). Il cinema di Dario Argento è in questo campo esemplare e completo essendo passato dall'uso di semplici e suggestive nenie infantili, quale contrappunto di sanguinosi delitti (*L'uccello dalle piume di cristallo*, *Profondo rosso*), all'impiego opposto di un ossessivo hard rock, esasperato in sonorità apocalittiche e infernali (*Suspiria*, *Inferno*, *Tenebre*). Vanno inoltre citati, come caso limite di

“musiche infernali”, i violenti ritmi di *Entity*: in un'opera originalmente giocata sulla assoluta non visibilità del mostro, il carattere di abnormità pervade gli altri elementi (il montaggio, il taglio delle inquadrature) e soprattutto si attua nella “mostruosità” della musica, negazione di se stessa, nel suo ridursi a brutale rumore organizzato in ritmi sussultori e percussivi, volti scopertamente a colpire lo spettatore; è forse l'esempio più essenziale ed efficace di questa musica e della sua diversità che si attua in quell'irrigidirsi, mortificarsi, rendersi urtante e produttrice di paura.

Vi è comunque un carattere che unisce le due tipologie musicali esaminate, rendendole fondamentali rispetto al compito che devono svolgere e funzionali rispetto alle sequenze cui devono legarsi: l'ossessiva ripetitività con cui quei motivi di poche note vengono iterati, un'ossessività che dialetticamente si lega a quella “caccia” che le immagini spongono, contribuendo a potenziarne (o addirittura spesso a causarne) gli effetti paurosi. Ciò che è negato in questa musica è l'idea del divenire, dello sviluppo (quale invece ritroviamo in altri campi della musica da film, laddove si unisce a storie in divenire, ad esempio nel melodramma); ogni motivo si ripeterà sempre identico poiché è una stessa situazione che viene costantemente riproponendosi sia nei singoli frammenti che compongono una sequenza, sia nelle sequenze di questo tipo presenti in un film; e così da film a film cambieranno quelle brevi cellule sonore ma non la tecnica di composizione. Queste “idee fisse” sonore sono il riflesso musicale più adeguato delle idee fisse che muovono tutto il cinema di paura; la loro mancanza di completa definizione, il loro vagare sospese, il loro ripetersi oltre ogni limite accettabile esprimono la loro appartenenza ad un universo altro, in cui tutto si ripete e niente diviene in una delirante immobilità. E anche la musica dunque è sempre uguale nella sua diversità, continua variante di un codice musicale definito.

c) *Il rapporto tra campo e fuoricampo*: la paura nasce solo in parte dall'identificarsi con la vittima dello sguardo della soggettiva; il codice ci ha insegnato che la vittima morirà e in maniera vio-

lenta: conosciamo la struttura generale del procedimento linguistico, esiste quindi una conoscenza del codice attraverso una memoria comune che unisce l'autore-emittente (del testo) e lo spettatore-destinatario e che così consente sotto alcuni aspetti una sua immediata decifrabilità, sotto altri il crearsi di aspettative sul come, di volta in volta, si attuerà concretamente; la paura nasce da questo sapere e non sapere, dalle infinite possibilità di variazione del codice.

Concretamente essa è generata dal rapporto interno-esterno dell'immagine fondamentale: si intende per immagine fondamentale quel momento (per lo più un primo piano della vittima) in cui la tensione giunge al suo climax e sentiamo che l'omicidio sta per compiersi; siamo allora di fronte ad un'immagine ambigua che non è più catalogabile con certezza come parte della soggettiva dell'assassino (poiché allora sapremmo cosa aspettarci e l'effetto paura diminuirebbe): il racconto tende di nuovo a farsi oggettivo e l'inquadratura che ci è sottoposta ci comunica la tensione dell'attesa, dell'imminente irrompere in campo di un corpo estraneo e catartico, dell'assenza di ciò che si sa presente nella vicinanza, nell'esterno dell'immagine, fuoricampo; la paura nasce dal non-detto di cui si sostanzia il detto, sul quale poggia, la cui assenza-presenza è sancita dal codice-memoria e il cui irrompere in campo, passare da latente a manifesto corrisponde alla distruzione-catarsi del detto-immagine nonché della tensione che l'assenza produceva. Tutto ciò si materializza in quello scarto descritto, esistente tra il sapere (l'elemento mortale vicino) e il non sapere (da quale lato dell'inquadratura irromperà, sotto quale forma), tra il campo e il fuoricampo.

Il cinema di Argento può essere definito come il primo in cui, con sistematicità, tali meccanismi linguistici hanno trovato applicazione, e *L'uccello dalle piume di cristallo* è in tal senso l'iniziatore del cinema di paura degli anni 70; va ricordato come essi giungano alla formulazione più compiuta ed essenziale, lucidamente geometrica, nel “tema del corridoio” che attraversa *Profondo rosso*: più volte i personaggi del film percorrono, seguiti dalla m.d.p., lunghi corridoi

sui quali si affacciano svariate porte da ognuna delle quali il maniaco potenzialmente può colpire; quelle porte si affacciano dall'esterno sull'immagine stessa, ne costituiscono i confini incerti e continuamente minacciati, il fuoricampo insidioso. Vero capolavoro è poi la sequenza centrale del successivo *Suspiria*: l'uccisione del pianista cieco da parte del suo fedele cane; ancora in essa l'autore dà prova di conoscere perfettamente quel meccanismo produttore di paura e proprio perciò riprende la vittima con insoliti campi lunghissimi che anziché suscitare timore sembrano rassicurare mostrando l'immenso spazio vuoto intorno al personaggio, in quella piazza deserta; il tutto però calato in un clima notturno e apocalittico che prelude alla tragedia. L'apparente contraddirsi delle "informazioni" che ci vengono date, tranquillizzanti e minacciose in una volta, porta ad un ulteriore accrescersi dell'inquietudine; la soluzione sta nel fatto che il pericolo proviene non da fuori-campo, bensì dal centro stesso dell'immagine e dall'unico insospettabile: il cane che di lì a poco (sotto influenze maligne) sbranerà il suo padrone (così come inaspettatamente nel centro dell'immagine sarà "nascosto" lo scrittore maniaco di *Tenebre*, prima di compiere l'ultimo delitto). È un momento di grande cinema, originale ed intelligente, e al tempo stesso una implicita riflessione metalinguistica sui meccanismi generatori della paura che nel capovolgere il modello (vittima in campo - minaccia fuoricampo) già portato a geometrico rigore in *Profondo rosso*, lo evidenzia con lucidità teorica. Pur nel processo di rovesciamento dei canoni quella sequenza non fuoriesce dal cerchio della legge fondamentale per cui la tensione è causata dal divario tra sapere e non sapere e dall'attesa che il secondo si tramuti nel primo; essa ne è un'esemplificazione geniale e inconsueta.

Qualcosa di analogo si ha allorché ciò che si attende è l'apparizione e lo svelamento dell'ente mostruoso, si celi esso dietro una porta verso la quale la m.d.p. si dirige lentamente (*l'Esorcista*, *Poltergeist*) o negli spazi bui di un'inquadratura (*Eraserhead*, *Possession* e soprattutto *Halloween I e II* nei quali il mostro emerge quasi sem-

pre dall'oscurità della profondità di campo); in quel "viaggio" della camera verso il luogo dell'occulto come in quel chiarirsi-individuarsi degli abitatori dell'immagine noi siamo sospesi nel vuoto dell'attesa, di una aspettativa generata da un codice, ossia dalle passate esperienze cinematografiche, animati dalla paura-desiderio di vederne la nuova variante, di conoscere ciò che sta all'esterno dell'immagine, esterno che si svela quale centro ideale intorno a cui tutto ruota e in rapporto al quale tutto si dispone, vive. Il cinema di paura è quindi un cinema del non-detto, del sottinteso, in cui il non visibile ha un sorprendente potere coagulante, in quanto già visto altrove, precedentemente, nel suo essere presente nella memoria (si ribadisce ancora l'intrinseca unità specifica di questo cinema, al di là delle citazioni e rimandi di superficie).

In generale la tensione è dunque il prodotto del divario fra universo del precompreso, del codice assimilato, e l'attesa del nuovo evento, del nuovo aspetto del già noto, della variazione linguistica; e infatti spesso il film si limita solo a suggerire la paura nelle sequenze che precedono un omicidio: questa è in realtà il prodotto-conseguenza della conoscenza del codice. Movimenti particolari della m.d.p. indicano una presenza "malvagia" poiché così è stato le precedenti volte e non perché quei movimenti esprimano necessariamente quella presenza; l'abitudine a un certo rapporto di causa-effetto nel passato porta lo spettatore, nel presente, ad inferire da date cause effetti simili, secondo un meccanismo associativo tipicamente empirico che sottintende l'omogeneità di passato-presente-futuro. Ogni codice linguistico e comportamentale si fonda su tale consuetudine e ripetizione (ossia sulla memoria) con la differenza che nel cinema di paura il codice può solo dirci che qualcosa accadrà, ma non cosa precisamente (la vittima sarà decapitata, cadrà dal decimo piano o si salverà?), e proprio in questo scarto lo spettatore è ogni volta colto di sorpresa, stupito, spaventato e non di rado anche preso in giro; di esso egli ha paura, del vuoto-mancanza che vi si esprime, luogo dell'infinito del possibile, in cui ogni verosimiglianza è sospesa. L'evento atteso, per quanto terrifi-

cante e ripugnante, nel suo rendersi visibile assolverà ad una funzione liberatoria e risolutrice. Questo cinema si riconferma quindi un universo chiuso, retto dalle norme e dalle varianti di quel codice, paranoico ed ossessivo, negli stilemi utilizzati come nei soggetti rappresentati, che gioca con l'aggressività, il sadismo ed anche un'incon-

scia disposizione masochista dello spettatore nel suo continuo ripetere meccanismi linguistici stabiliti, di volta in volta identici e diversi; è l'eterno ritorno dell'uguale nel suo manifestarsi in differenti, infinite forme.

Giuseppe Rausa

