

THE STEALER OF DREAMS ON TARANTINO'S SIXTIES, OR FILMING THE VOID

di Lorenzo Marras

[\[Link §3: Apocalypse Now!\]](#)

§4

Hateful Now!

*Days of Revanscism Past: La magia del cinema, from theatre of
dreams to stealer of dreams*

Mr. Kubrick, your movie – on me at least – has had the same effect as the monoliths pictured in the film had on the race of man [...] a hand reaching from destiny to help us on to better things.

Lettera di una giovane spettatrice a Stanley Kubrick, 16 luglio 1968¹

In una settimana sono andata quattro volte a vedere il Suo film. E ci sono andata non semplicemente per vederlo, ma per vivere qualche ora di una vita vera, assieme a degli artisti veri e a degli esseri umani veri. ...Tutto ciò che mi tormenta, che mi manca, di cui ho nostalgia, che mi indigna, che mi nausea, che mi soffoca, che mi illumina e mi riscalda, di cui vivo e che mi uccide, tutto questo l'ho visto nel Suo film, come in uno specchio. Per la prima volta un film è diventato per me realtà, ecco perché vado a vederlo: vado a vivere dentro di esso.

Lettera di una spettatrice ad Andrej Tarkovskij (1975)²

We tell stories because, in order to cope with the present and to face the future, we have to create the pasts, both as time and space, through narrating it. If these stories are autobiographical in nature and sometimes if they are not, we create, in the process, the illusion of identity and of a continuous self by inventing ourselves in true stories of a past that never was. Without stories we could not survive; without stories we would be disoriented; without stories we would be lost; without stories we lack assurance as to who were or who we could be.

W. F. H. Nicolaissen (1990)³

¹ Cit. in P. Krämer, 2001: *A Space Odyssey*, Palgrave Macmillan, London, 2010, p. 86. Nell'esergo abbiamo

² A. Tarkovskij, *Scolpire il tempo*, a cura di V. Nadai, Ubulibri, Milano, pp. 13-14.

³ W. F. H. Nicolaissen, *Why tell stories?*, «Fabula», 31 (1-2), 1990, p. 10.

§ 4.1 Intro

Charlie Kaufman: E se uno scrittore volesse creare una storia in cui non succede molto? In cui la gente non cambia, non hanno momenti epifanici. Lottano, sono frustrati, e non risolvono nulla. Una rappresentazione del mondo vero.

Robert McKee: Il mondo reale? Il fottuto mondo reale... Primo, se scrivi una sceneggiatura senza conflitto, crisi...annoierai a morte il tuo pubblico. Secondo, non succede niente nel mondo? Ti sei bevuto il tuo fottuto cervello. La gente viene uccisa ogni giorno. Ci sono genocidi, guerre, corruzione. Ogni fottuto giorno, in qualche parte del mondo...qualcuno sacrifica la propria vita per salvare qualcun altro. Ogni fottuto giorno qualcuno decide scientemente...di distruggere qualcun altro. La gente trova l'amore e lo perde. Un bambino vede picchiare a morte la madre sulle gradinate della chiesa. Qualcuno ha fame. Un altro tradisce il suo miglior amico per una donna. Se non riesci a vedere queste cose nella vita...allora, amico mio, tu non ne sai un cazzo della vita! E perché cazzo fai sprecare a me due ore preziose con il tuo film? Io me ne frego del tuo film! Io non so che cazzo farmene del tuo film!

da *Adaptation*, Spike Jonz, 2002

In *Cool Now!* si è cercato di mostrare come il cinema di Quentin Tarantino, quello che ha trovato una sua espressione privilegiata nell'omaggio ai 1960s hollywoodiani di *C'era una volta a ... Hollywood* (2019), possa essere letto come un preciso modo di produzione estetica dei 2000s, e che abbiamo scelto di definire come “*Rule of Cool*”.⁴ La *Rule of Cool*,

⁴ Jeff Dawson, già nel 1995, identificava la cifra stilistica di Tarantino nella *coolness*: J. Dawson, *Quentin Tarantino: The Cinema of Cool, Applause*, New York 1995. È possibile situare storicamente il legame tra la *Rule of Cool* come compiuta idea estetica e Quentin Tarantino tra il 20 Gennaio 2002 ed il 10 Febbraio 2002, i giorni in cui sono stati mandati in onda il dodicesimo episodio (*The Box Part 1*) ed il tredicesimo episodio (*The Box Part 2*) del serial *Alias* (2001-2006), la prima “grande” opera di successo creata di J. J. Abrams, e dove tale modo di scrittura si è concretizzato (per poi trovare la sua definitiva consacrazione nel Serial *Lost* (2004-2010); episodi in cui, e non è un caso, recita come guest star proprio Quentin Tarantino. Nella storia del cinema – e qui tralasciando sporadiche e non categorizzate manifestazioni lungo ogni sua epoca, ad esempio già in molto del cinema di Dario Argento dei 1970s, quello dove la composizione delle immagini contava di più della narrazione e della logica interna della storia – è possibile riscontrare i prodromi della *Rule of Cool* dei 2000s già nei primi anni novanta, e non solo attraverso il successo di Tarantino, ma anche di molti e di altri (anche se non tutti) svezzati e passati cinematograficamente presso l'estetica pubblicitaria e da videoclip della casa di produzione «Propaganda Films»; si pensi, come dovrebbe essere ovvio, a Michael Bay, regista dal talento visivo spesso prodigioso, ma dotato di un infimo senso dello storytelling (e la *Rule of Cool* sembra aver compreso il problema dello stile di Bay, rinunciando appunto allo storytelling ed amplificandone il frammentario sensazionalismo percettivo). Non è un caso, allora, che il Cinema dai 2000s sia stato invaso da generazioni di registi provenienti dai videoclip e dalla pubblicità, poiché, ne abbiamo già parlato in *Cool Now!*, gli spot pubblicitari ed i videoclip sono per definizione singole scene d'effetto fatte per persuadere, ammaliare il pubblico. Da considerare che il successo di questi registi è anche dovuto proprio alla diffusione ubiqua e pervasiva – proprio dai 1990s e grazie all'avvento delle ICTs su scala globale e di consumo – della pubblicità, impattando su molte delle strutture estetiche del sentire ed andando a ridefinire i criteri di ricezione estetica, il gusto, per abituarli sempre più a una comunicazione visiva ed una narrativa frammentata e breve, condensata e destrutturata. Va da sé, però, che solamente dai primi 2010s tale logica è potuta esplodere, con l'avvento compiuto dei social media, del videostreaming e degli smartphone et similia: la pubblicità e la comunicazione “pubblicitaria” (nelle quali è possibile includere il tweet e soprattutto - il nome non è, crediamo, casuale - le varie “stories” dei social media) sono diventate pervasive, presenti ovunque ed in ogni momento, *embedded* in ogni cosa ed in ogni dove, così da assuefare alla loro logica estetica. D'altra parte, per contestualizzare l'emergere della *Rule of Cool*, è necessario considerare anche il diffondersi, sempre a partire dai 1980s/1990s, di una nerd culture e di una cultura transmediale e globalizzata, le quali hanno ridefinito la creazione e fruizione culturale popolare e non. In questo

enfaticamente il ruolo del piacere sensoriale (*coolness*), estetico nel suo senso più retrivo e non percettivo, come la sostanza stessa del cinema, ha trasformato il cinema come arte del visibile in una sorta di “pornografia” per tutti, *mainstream*, cioè in un dispositivo dove la rappresentazione diventa un mezzo atto essenzialmente a provocare “eccitazione”.⁵ Sempre di più lo storytelling, che fino al principio dei 2000s si riteneva costituissero uno degli aspetti fondamentali di tutto ciò che è variamente definibile come arte, è venuto ad essere messo in secondo piano, in più di un’occasione diventando del tutto accessorio, un epifenomeno della *coolness* e non, come crediamo debba essere, il contrario. In ordine alla contestualizzazione del discorso sui 1960s di Tarantino, con [Sublime Now!](#) abbiamo voluto ripercorrere i *Sixties* in Usa ed a Hollywood attraverso la figura del “dionisiaco americano”, rilevando come la rappresentazione fattane da Tarantino in CVH si mostri molto lontana dalle logiche e dalle pratiche estetiche che hanno contraddistinto i 1960s in America e ad Hollywood.⁶ Con [Apocalypse Now!](#), invece, siamo andati alla ricerca della rappresentazione della “fine” dei *Sixties* attraverso una delle sue espressioni più iconiche, appunto *Apocalypse Now* di Francis Ford Coppola (1979). Manifestazione di una precisa urgenza storica ed estetica, in *Apocalypse Now* abbiamo voluto scovare il paradigma di un modo d’intendere il cinema che appare come la contraddizione di quello di Tarantino e, per estensione, di quello sostanziato dalla *Rule of Cool*. Come in una sorta di sonata – dove la prima e l’ultima parte si richiamano l’un l’altra, mentre quelle centrali fungono da stacco –, dopo aver attraversato il tempo, storico ed estetico dei *Sixties* è ora possibile, tornare ai 1960s di Quentin Tarantino, per approfondirne le sue idiosincrasie e così magari rivelare – “decostruire” potremmo dire, quella che riteniamo l’essenza del suo cinema, come anche di quello sostanziato dalla *Rule of Cool*.

In questo senso, emerge anche la ragione della separazione del discorso in più parti, cioè in entità discrete, poiché ognuna – descrivendo “stati di cose” diversi (per dirla con Greimas)⁷ – è allo stesso tempo autonoma e residuale rispetto alle altre (da qui anche, come accennavamo in *Cool Now!*, una certa ripetizione, talvolta retorica, di nuclei tematici e semantici). Seppur in questa parte abbandonando l’esplicito approfondimento storico che voleva contraddistinguere la seconda e terza parte, tale mancanza è solo in superficie, poiché ciò che anima il discorso è proprio una precisa consapevolezza storica, quella declinabile come storia del presente.

senso, rientra il successo globale da una parte di una “nuova” poetica animatica giapponese dei 1990s, quella, per dir così, postmoderna, e che ha trovato il suo manifesto più compiuto in *Neon Genesis Evangelion* di Gainax, con la sua “rivolta” stilistica verso la poetica animatica moderna di Miyazaki e dello studio Ghibli, e con il suo armamentario di *Fauxsophic Narration* ed *Otaku Culture* elevate a grammatiche della creazione; dall’altra l’affermazione su scala globale, ed anch’essa databile a partire dai 1990s, dalla *interactive storytelling* videoludica e la sua *sensory storytelling* a «blocchi» e «livelli».

⁵ Non trattiamo in questa sede, se non di sfuggita, il rapporto e le intersezioni che potrebbero esserci tra un’estetica della *coolness* per come qui proposta e tutte le varie teorie, che dai 2000s si sono susseguite, sul cinema postmoderno, post-teorico ed addirittura uno cosiddetto post-postmoderno. Per un primo approccio a queste teorie si vedano, tra i testi più recenti: D. Torres Cruz, *Postmodern Metanarratives: Blade Runner and Literature in the Age of Image*, Palgrave Macmillan, Basingstoke, 2014; C. Constable, *Postmodernism and Film. Rethinking Hollywood's Aesthetics*, Wallflower, New York, 2015; A. Gaudréault, P. Mario, *The End of Cinema: A Medium in Crisis in the Digital Age*, Columbia University Press, New York, 2015; S. Denson, J. Leyda (a cura di), *Post-Cinema. Theorizing 21st Century Film*, Reframe Books, Falmer, 2016; P. Duncan, *The Emotional Life of Postmodern Film. Affect Theory's Other*, Routledge, New York-London, 2016; L. Malavasi, *Postmoderno e cinema*, Carocci, Roma 2017.

⁶ D’altronde, come per una certa prassi vagamente postmoderna e decostruzionista, i confini tra racconto storico e finzione letteraria si fanno sempre più labili.

⁷ A. J. Greimas, *Del senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, trad. it. P. Magli, M. P. Pozzato, Bompiani, Milano, 1994², p. 5.

Riteniamo, infatti, che una delle principali criticità della media delle interpretazioni e/o analisi critiche sul cinema di Tarantino sia quella di ignorare che esso è essenzialmente espressione di una «nerd culture» e di una radicale cultura dell'estetizzazione, sempre storicamente situate. *Nerd Culture* ed estetizzazione che, lo abbiamo visto in *Apocalypse Now!*, sono potute nascere solo a seguito di particolari eventi storici, culturali ed economici, che a loro volta poi sono stati fatti confluire in quel calderone che è andato definendosi attraverso la categoria del “postmoderno”/“postmodernismo”.⁸ Altrimenti detto, leggere i film di Tarantino dopo il 2000 (e, quindi, anche quelli sostanziati dalla *Rule of Cool*) attraverso quelle stesse teorie critiche ed analitiche che hanno definito i criteri di valutazione cinematografici del XX secolo, ed ignorandone lo specifico – sempre storicamente determinato – della grammatica visiva e “narrativa” che invece li contraddistingue e li differenzia dal cinema per come esso è stato inteso appunto fino al 2000, è cosa destinata, quasi sempre, al fallimento; e questo, ovviamente, a prescindere dal fatto che il cinema sia inteso come “d'autore” o “commerciale”, poiché – lo vedremo meglio in seguito – queste sono categorie che ogni regime di estetizzazione tende a mettere tra parentesi e/o far sfumare. È anche per questa ragione che in *Hateful Now!* faremo spesso riferimento ad opere della cosiddetta “nerd culture” e della cultura “crossmediale”, poiché senza questi riferimenti ed affidandosi unicamente a criteri di analisi classici, soprattutto quelli del cinema cosiddetto d'autore, il rischio è quello di lasciarsi sfuggire la “verità” di questo “cinema”, la logica che ne è andata a definire la percezione e la ricezione estetica.⁹

⁸ Abbiamo più volte detto di come il cinema di Tarantino venga spesso (sempre?) interpretato come una delle espressioni privilegiate del postmoderno nel cinema. Tra gli esempi più recenti ed interessanti, talvolta segnati da una frammentazione interpretativa dei film di Tarantino (frammentazione nel senso proprio che generalmente non viene ad essere interpretato il film in quanto tale, bensì, e seguendo proprio la strutturazione filmica tarantiniana, le sue singole scene): S. Brancati, *Cinema Unchained: The Films of Quentin Tarantino*, New Academia Publishing, Washington, 2014; D. Roche, *Quentin Tarantino. Poetics and Politics of Cinematic Metafiction*, University Press of Mississippi, Jackson, 2018. Francesco Pagello ha invece cercato di mostrare, seppur da un punto di vista molto diverso dal nostro, come possa risultare problematica la spesso “facile” attribuzione delle categorie postmoderne al cinema di Tarantino e, viceversa, come, in queste stesse interpretazioni, allo stesso postmoderno non venga resa giustizia. F. Pagello, *Quentin Tarantino and Film Theory. Aesthetics and Dialectics in Late Postmodernity*, Palgrave Mcmillan, Cham, 2020.

⁹ Tra le principali equivocità della critica tarantiniana ci sono, da una parte quella che vuole leggere il Tarantino del post-2000 solo attraverso gli strumenti della critica “alta”, quella forgiata dal cinema d'autore del XX secolo e dalla critica postmoderna, e quindi ignorando quasi del tutto la sostanza, la logica e la storiografia della nerd culture di cui il suo cinema è imbevuto. Così facendo, però, la prima conseguenza è che non essendo a conoscenza di molti dei riferimenti di cui Tarantino imbeve i suoi film, non si percepisce la spesso scarsa originalità di Tarantino, sempre liminare al “cliché movie” (seppur declinato in salsa “underground”). Anzi, spesso si ottiene l'effetto contrario, cioè si scambia il continuo riciclo di idee altrui, se non quando il saccheggio di intere scene, per originalità e novità, se non addirittura “avanguardia”. Dall'altro lato, si hanno i recensori post 2000s, molti dei quali, grazie all'avvento del WEB 2.0, si sono autoproclamati tali, cioè “critici” ed “esperti” solo in virtù della loro passione fanatica per l'autore e la cultura di cui è espressione, appunto quella “Nerd”, troppo spesso confondendo una maniacale erudizione sull'oggetto della propria passione per capacità critica, padronanza degli strumenti di analisi del testo filmico, senza le quali, però, difficilmente si può offrire un'analisi autenticamente “scientifica”. Va da sé, come dovrebbe essere evidente, che abbiamo voluto qui riecheggiare, seppur in maniera tangenziale, l'Adorno della critica alla cultura del Jazz ed ai suoi “sostenitori”, quella espressa nel 1953. Pur non condividendola del tutto, la riteniamo però adatta per meglio chiarire la questione qui in oggetto. T.W. Adorno, *Moda senza tempo*, in *Prismi. Saggi sulla critica della cultura*, trad. it. (del saggio citato) E. Filippini, Einaudi, 1972, p. 122: «I sostenitori del jazz si articolano, come ha notato David Riesman, in due gruppi distinti. All'interno si trovano gli esperti o quelli che si ritengono tali (più spesso sono soltanto dei fanatici che con una terminologia già «collaudata» calano fendenti e distinguono pretenziosamente diversi stili di jazz senza essere capaci di rendere conto in concetti precisi e tecnico-musicali di quanto, a loro dire, li entusiasma)». Una terza categoria è, poi, quella di cui abbiamo più volte fatto cenno, cioè quella di esperti di una qualche disciplina, in genere umanistica, che utilizzano Tarantino (e/o la cultura popolare) per “parlare” di

4.1 Coolsploitation

Auf dem Gebiet der ästhetischen Werte kann leicht ein Kind mehr fragen, als neun Weise beantworten können. Trotzdem ist es vielleicht empfehlenswert, wenn das Kind fragt – und nicht selbst die Antworten dekretiert (Nel campo dei valori estetici un bambino può ben chiedere più di quanto nove saggi possano rispondere. Tuttavia, sarebbe forse preferibile che sia il bambino a chiedere – ma non a decretare lui stesso le risposte).

R. Musil, *Der Dichter in dieser Zeit*, IX, 1934.

G. Garver: Nice to meet you. What've you done to make the world a better place?

Q. Tarantino: I don't know! What do you think I've done?

G. Garver: Cool movies.

Q. Tarantino: Oh. I'll stand with that.

È possibile, quindi, cominciare proprio da dove finiva *Cool Now!*, perché cos'è che si ottiene al termine della visione di *CVH*? Sintetizzando brutalmente, non un film (soprattutto non uno sui 1960s), bensì una raccolta di vignette filmate lunga quasi tre ore, dove non succede nulla, i *Sixties* praticamente non sono mai accaduti, la rivoluzione sessuale, così come anche il «rock 'n' roll» (lo vedremo meglio in seguito), non sembrano esserci stati, l'uso delle droghe lisergiche viene associato direttamente alla violenza,¹⁰ la controcultura ed i movimenti di protesta e di massa sono equivocati in uno e ridotti ad una banda di sbandati violenti ed assassini, mentre l'Hollywood di cui dovremmo avere nostalgia non è quella, per rimanere solo in tema western, dei Penn, Peckinpah, Ford, Roy Hill, Sturgess e Leone o, per estendere il discorso alla Hollywood in quanto tale, quella che ha dato poi vita alla *New Hollywood* dei 1970s. L'Hollywood di Tarantino, in questo modo, diventa una Hollywood *disneyzzata*,¹¹

qualcos'altro, quasi sempre senza inserirlo precipuamente – con una cognizione di causa frutto di ricerca e di una dimestichezza con le sue principali espressioni, nonché con la relativa bibliografia – nel contesto proprio dell'oggetto (in questo caso cinematografico o popolare) ed in quello dell'autore; e così, purtroppo, spesso dell'operazione tradendo la natura, per così dire, hobbistica, da *enthusiast*. Questo anche per dire, insomma, che talvolta si usa Tarantino e/o quella o quell'altra espressione della cultura popolare solo come un pretesto. Così facendo, però, tali analisi, non ne rendono reale giustizia, non solo diventando quasi sempre inutili come strumenti analitici sull'oggetto della cultura popolare a cui vengono applicate, ma talvolta, così crediamo, offrendogli anche un cattivo servizio, addirittura – ignorandone quasi del tutto le specificità per limitarsi a sovrapporne altre, quelle mutate della “disciplina” di colui che scrive – contraddicendone le pretese intenzioni, cioè quelle di elevarlo al rango di cultura “alta”. Approfondiamo ulteriormente questo problema nella quarta parte dell'appendice “Postmodern Now!”.

¹⁰ D'altronde, l'esplosione di ultraviolenza di Booth non viene forse premessa causalmente, logicamente, dall'assunzione di una droga lisergica che lo fa agire in stato estatico e, quindi, lo “deresponsabilizza”?

¹¹ Cioè una Hollywood semplificata in senso popolare e riscritta secondo i canoni della fantasia piuttosto che della realtà. Peraltro, si potrebbe aggiungere che Tarantino lo fa nel senso di una disneyzzazione della stessa Disney post 2000s. Infatti, come fatto anche da Douglas Brode, ben si potrebbe sostenere che la Disney della *Golden Age* (quella dei 1930s-1950s) abbia per più di un aspetto contribuito alla nascita di quella stessa controcultura di cui in *CVH*, invece, non c'è traccia. D. Brode, *From Walt to Woodstock. How Disney Created the Counterculture*, University of Texas Press, Austin, 2004. Al contrario, sulla dimensione politico-economica di Disney, e del capitalismo culturale di Hollywood, soprattutto a partire dai 2000s sempre più monopolistica, egemonica ed esteticamente monodimensionale: A. Bohas, *The Political Economy of Disney. The Cultural Capitalism of Hollywood*, Palgrave Macmillan, London-New York, 2016.

quella degli *old fashioned western* televisivi spesso mediocri e di second'ordine, tutt'al più quella dei film italiani di serie b,¹² per l'ennesima volta ostaggio ed esibizione di una poetica espressiva ridotta a *personal branding*.

Infatti, in cosa esattamente CVH renderebbe omaggio, ed in maniera "autoriale", ai *Sixties* di Hollywood? In questo senso, come notavamo in *Sublime Now!*, in CVH è proprio la formula proemiale "C'era una volta..." che appare impropria e, in un qualche modo, fraudolenta, poiché non veicola alcunché da una parte del "fiabesco", dall'altra di "un qualcosa che accadeva, o sarebbe potuto accadere, ad Hollywood".¹³ Perché? Perché appunto non c'è l'Hollywood dei 1960s, bensì l'Hollywood ed il modo d'intendere il "cinema" fossero stati quelli che Tarantino avrebbe voluto, cioè quelli dai 2000s sempre di più segnati dal regime della *coolness*. Una Hollywood da Playboy, si potrebbe dire insieme al Giedion, quella

¹² Ci si potrebbe domandare il perché, in Tarantino, di questa insistita passione di Tarantino per opere minori, oscure o poco conosciute. Come mai Tarantino non omaggia mai, o rilegge, i grandi classici del cinema? Se si vuole prestare fede a tutte quelle letture che vedono in Tarantino una delle massime espressioni del postmoderno e/o della parata della decostruzione, allora la risposta – se si vuole seguire la lettura che ne ha fatto George Steiner, e che riecheggiava l'altrettanto famosa lettura di Habermas dei primi 1980s – è presto detta: come la decostruzione nel campo della letteratura ha ben poco da dire sui grandi classici – la cui grandezza, appunto, ne impedisce ogni autentica decostruzione o "mislettura", così la "decostruzione" di Tarantino non avrebbe nulla da dire, quantomeno da aggiungere, ai grandi classici del cinema, neanche la sua *hypercoolness*, poiché i grandi classici sono già da sempre, e proprio perché classici, cool. Cfr. G. Steiner, *Vere presenze*, pp. 125-126: «Si può anche notare la debolezza delle contro letture e disseminazioni offerte dai decostruzionisti. Quando si tratta di affrontare il testo o l'esperienza che abbiamo dei segni (o di cambiar loro i connotati per smitizzarlo), di nuovo i risultati, con qualche eccezione, sono di una clamorosa banalità. [...] Persino quando viene manipolata dai talenti maggiori, la decostruzione tende ad applicarsi o a testi marginali (Sade, Lautréamont), o alle opere secondarie di un grande scrittore (Barthes su *Sarrasine* di Balzac). Gli esempi classici della decostruzione, In Derrida o Paul De Man, non sono 'mislettura' della letteratura ma della filosofia; trattano della linguistica filosofica e della teoria della lingua. Le maschere che si sforzano di strappare sono quelle indossate da Platone, Hegel, Rousseau, Nietzsche o Saussure. La decostruzione non ha niente da dirci su Eschilo, o su Dante, su Shakespeare o su Tolstoj». Ecco lo stesso potrebbe ben essere detto di molto cinema autoriale e citazionista di Tarantino, che, con poche eccezioni e tutte databili prima del 2000, funziona solo con opere minori, scadenti e/o sconosciute del cinema. Al 2020, infatti, Tarantino non ha mai avuto niente da dirci sul grande cinema d'autore – qualcuno potrebbe anche leggere: sul cinema *tout court* – quello che si vuole intendere "essenzialmente" come arte del visibile. D'altronde, si potrebbe anche chiedersi, un cinema sostanziato esclusivamente dalla *coolness* cosa mai c'entrerebbe con il cinema, soprattutto quello d'autore?

¹³ In questo senso è possibile vedere in *Mank* di David Fincher (2020) una perfetta antitesi di CVH, se non, com'è stato detto da più parti, un vero e proprio anti-Tarantino. Perché? Per come la vediamo noi perché *Mank* è un film (sui film, sul fare film) che davvero vuole raccontare cosa "c'era una volta ad Hollywood". Attraverso la figura di Herman J. Mankiewicz, Fincher, infatti, vuole mostrare com'era una volta Hollywood (in questo caso nei 1930s), cos'era davvero, secondo Fincher, quell'Hollywood, ovvero un qualcosa che, così ritiene il regista, non c'è più; lo fa non solo (e questo nonostante la sua notoria passione di Fincher per le tecniche digitali) utilizzando molti degli espedienti tecnici del cinema dei 1930s, ma soprattutto riprendendo una celebre e controversa tesi di Pauline Kael in [Raising Kane del 1971](#), per usarla come grimaldello per distruggere/decostruire uno dei miti di Hollywood stessa, quella dell'*autorship* del regista (come principale, se non unica, mente creativa dietro ad un film), e resa popolare proprio da Orson Welles con *Quarto potere* del 1941. La tesi di Kael era appunto che la mente dietro alla storia ed alla sceneggiatura di *Quarto potere* fosse principalmente quella di Mankiewicz, quando Welles, invece, sosteneva di essere il solo responsabile di quasi ogni singolo aspetto del film. Fincher, così facendo, vuole mettere in discussione la reale *autorship* del film, come anche quella nel cinema in quanto tale (una questione che tornerà in auge nel 1994 anche a proposito di Tarantino, di *Pulp Fiction* e del suo effettivo contributo rispetto a quello di Roger Avary). A prescindere da come si vuole giudicare *Mank* di Fincher come film in quanto tale, crediamo, però, che come ricostruzione di un periodo storico della storia del cinema hollywoodiano rappresenti perfettamente molte delle caratteristiche che, lo abbiamo dettagliatamente visto in *Sublime Now!*, non siamo riusciti a rintracciare in CVH di Tarantino, giustificandone, così, il considerarlo come un suo reciproco speculare.

di un cinema trattato come i playboy considerano la vita, “saltando da una sensazione all'altra e annoiandosi in fretta”.¹⁴

Ed è in questo senso, allora, che Tarantino attraverso CVH realizza per l'ennesima volta il suo gioco di prestigio preferito, cioè quello di defraudare gli spettatori di ciò che ininterrottamente promette, “realizzando”, per dirla con Adorno ed Horkheimer, l'adempimento di una promessa nella sua stessa negazione.¹⁵

È in questo, allora, che CVH si è mostrato *solo* come l'ennesima occasione di mettere assieme una serie di scene coatte, “cool”, in questo caso del cinema sul cinema – per Tarantino un'occasione troppo “figa” per farsela sfuggire –, senza alcun reale filo conduttore, senso, ed il cui valore, come già detto, è misurabile unicamente nella *coolness* che riescono a suscitare nello spettatore (quella che dovrebbe far esclamare ad ogni piè sospinto “Che figata pazzesca!!!!” “Troppo figo!!!” etc. etc.), riducendo così la qualità a voluttà, ad un indice di gradimento, e l'opera ad una utilitaristica sommatoria di piacere e dolore ed appunto ad un “Cinema Playboy”, cioè al grado di piacere e l'eccitazione sensoriale che le scene provocano e la visione di un film a quello di una fugace ed intensa “scopata” con un “bellissimo” sconosciuto, che si sa che nel giro di poche ore sarà già venuto a noia e non lo si vedrà mai più.¹⁶ Da qui, allora, al fine di tenere alta l'attenzione dello spettatore, la reiterata ricerca da parte di Tarantino (come anche di molti suoi “discepoli”) del colpo ad effetto, dello straordinario, del sensazionalistico, dello stupefacente (che già Aristotele – *Retorica*, 1404b – riconosceva come banale meccanismo del “piacevole”), in genere di sensazioni «forti» sempre «nuove», ma alla fine, nella loro rigida e prevedibile schematicità, sempre uguali. Cosa che poi sarà estremizzata dai *rulers of cool*, spezzando ogni legame – fino ai 1990s riscontrabile anche in un film commerciale e perfino in un brutto film – tra “critica”/“fabula” e godimento, lasciando così solo il godimento sensoriale e tattile dell'immagine, lo shock, cioè lasciando che – e qui ci permettiamo di rielaborare Benjamin – gli effetti shock non “vengano ammortizzati da un alcun incremento della presenza dello spirito”.¹⁷ Molti *rulers of cool* sembrano aver davvero preso alla lettera e messo in pratica (come logica di scrittura “creativa” e di *marketing*) la “fine del sociale” annunciata da Baudrillard già alla fine dei

¹⁴ «Playboy Architecture», così Sigfried Giedion in “Architecture in the 1960's. Hope and Fears” definiva l'architettura dei nascenti 1960s, e nel senso proprio della rivista di Hugh Hefner: «A kind of playboy architecture became en vogue: an architecture treated as playboys treat life jumping from one sensation to another and quickly bored with everything. [...] The approach to the past only becomes creative when the architect is able to enter into its inner meaning and content. It degenerates into a dangerous pastime when one is merely hunting for forms: playboy architecture». S. Giedion, *Space, Time and Architecture (Fifth Revised and Enlarged Edition)*, Harvard University Press, Cambridge-London, 1982, p. xxxii e p. xlv.

¹⁵ M. Horkheimer, T. W. Adorno, *Dialettica dell'Illuminismo*, trad. it. R. Solmi, Einaudi, Torino, 1997, p.148: «L'industria culturale defrauda ininterrottamente i suoi consumatori di ciò che ininterrottamente promette, la cambiale sul piacere, che è emessa dall'azione e dalla presentazione, è prorogata indefinitamente: la promessa, a cui lo spettacolo, in fin dei conti, si riduce, lascia malignamente capire che non si verrà mai al sodo, e che l'ospite dovrà accontentarsi della lettura del menù». E se la critica di Horkheimer e Adorno prendeva l'industria culturale in quanto tale (nel senso proprio assegnatogli dalla scuola di Francoforte), e come una delle espressioni privilegiate del tardo capitalismo, crediamo che ben si adatti anche, ed in particolare, al cinema di Tarantino per come qui siamo andati leggendolo.

¹⁶ Piacere ed eccitazione, come abbiamo già detto, che possono essere provocati anche da citazioni colte o dialoghi particolarmente “fighi”, com'è evidente in *Kill Bill 2*, dove, almeno nella stragrande maggioranza dei casi, ci si ricorda e solitamente si cita – a sostegno della sua “qualità” cinematografica in quanto tale – il “fighissimo” e davvero “nerd” dialogo, nel finale, sui “supereroi”, e più precisamente su Superman.

¹⁷ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (edizioni integrale comprensiva delle cinque stesure), a cura di F. Desideri, M. Montanelli, Donzelli, Roma, 2019, p. 170.

1970s, quella che ci ha detto che: «le masse resistono scandalosamente a questo imperativo della comunicazione razionale. Gli si offre il senso, vogliono lo spettacolo. Nessuno sforzo ha mai potuto convertirle alla serietà dei contenuti e neanche alla serietà del codice. Gli si danno dei messaggi, esse non vogliono che segni, idolatrano il gioco dei segni e degli stereotipi, idolatrano tutti i contenuti purché si risolvano in una sequenza spettacolare. Ciò che esse rigettano è la “dialettica” del senso [...] E questo è vero anche per gli individui: siamo solo episodicamente conduttori di senso, per l'essenziale noi facciamo massa in profondità, vivendo il più delle volte in modo panico o aleatorio, al di qua o al di là del senso».¹⁸

Insomma, applicando – seppur un po' a forza – un criterio funzionale, commutativo (saussuriano, hjelmsleviano od anche quelli del primo Barthes) a *CVH*, si potrebbero montare le sequenze in un ordine completamente diverso ed anche in questo caso nulla, a livello di senso, cambierebbe, con la conseguenza che esse, di per sé, non sono definibili come (unità) significative, tutt'al più come unità significanti, ma senza significato; al punto che probabilmente, se così si facesse, lo spettatore neanche se ne accorgerebbe, appunto perché sono realizzate per vivere di vita propria, non nel loro intreccio. Si pensi alla scena in cui Booth decide di dare il passaggio a “Pussycat” (Margaret Qualley). Se non lo avesse fatto, e tutta la scena allo Spahn Movie Ranch non fosse accaduta, cosa sarebbe cambiato nella sostanza della storia e del film? Ancora una volta la risposta sarebbe “nulla”, denegando, così – come da prassi di ogni bignami universale del postmoderno – da una parte la scena, intesa come nucleo narrativo, di ogni struttura autenticamente significante, dall'altra il film come totalità narrativa, del suo essere “un racconto”. In particolare, però, è il personaggio di Sharon Tate quello che forse appare più superfluo e sacrificabile, nel senso che se fosse completamente tagliato dal montaggio, anche in questo caso nulla cambierebbe del risultato finale. Che poi, per un'attrice protagonista non crediamo che questa sia una cosa particolarmente edificante da scoprire. Purtroppo, però, l'unica funzione narrativa di Sharon Tate sembra essere quella di personaggio civetta, utile per depistare il pubblico, portarlo su di un'altra strada, facendogli credere che il film in qualche modo si risolverà nel suo omicidio; peraltro, anche volendo giudicare la performance al di fuori del contesto del film, Margot Robbie non sarà certo ricordata per questa interpretazione.

Proprio qui, però, si viene a mostrare un'ulteriore criticità di *CVH*, cioè che Tarantino è diventato talmente la maniera di se stesso, che il film, se non si è completamente ciechi rispetto ai dettagli, fin da subito diventa prevedibile nel (non)svolgimento e nel finale, in particolare, proprio nel finale, la *retribution*, supposta “very cool”, di Dalton. Tant'è che, dopo neanche una quarantina di minuti - esattamente quando Booth, ripreso in perfetto *topos* da film pornografico, ripara l'antenna di Dalton – in sala in più di uno, e tra di loro anche noi, hanno subito pensato: «nooo ... un'altra volta l'insensato “What if...”» di *Bastardi senza gloria!?!?*». Insensato, perché un “What if...” ha senso unicamente se è la premessa di una narrazione, da cui sviluppare delle conseguenze (cosa peraltro impossibile in un film che è una *collection* di scene coatte e tra loro soltanto imbastite), e non se l'evento ucronico viene posto alla fine, come sua mera conclusione, che quindi lo rende apodittico e ovviamente fine a se stesso, non dovendo così preoccuparsi di mostrarne le ripercussioni; ripercussioni che in genere, in un autentico «What If...», si svilupperebbero poi sul piano etico, rappresentando così l'aspetto solitamente interessante di una tale operazione. Quello di Tarantino, invece, non è neanche definibile come un «What if...», ma come un «What If...» reciprocato in una

¹⁸ J. Baudrillard, *All'ombra delle maggioranze silenziose, ovvero la fine del sociale*, trad. it. D. Altobelli, Mimesis, Milano, 2019 (Ebook Edition), *L'abisso del senso*.

preadolescenziabile masturbazione “nerdaiola”,¹⁹ la quale – in una sorta di revanscismo mentale – fantastica in maniera compensatoria su cosa avrebbe fatto e voluto fare lui, il proprio alter-ego od il suo eroe in quella o quell'altra situazione, storica e non (*How would I/you do if*): «se c'ero io o il mio eroe sì che je l'avremmo fatta vedere! E precisamente in questo modo...». Va da sé, che un «What If...» così reciprocato, suscitando e/o volendo suscitare solo un animalesco godimento fine a se stesso, appare come un'operazione essenzialmente pornografica, cioè meramente celebrativa, come in una sorta di “Revenge Porn Fantasy”. Tale logica è esattamente quella che già sostanzialmente *Bastardi senza gloria*, *Django Unchained* (in tono però minore)²⁰ ed in *CVH*, oltre al finale, anche l'inutile sequenza aneddotica, ma appunto pensata solo per essere *cool* nel senso più volte descritto, tra Booth/Pitt e Bruce Lee.

Non solo questo, però, perché dall'uso dei loghi dello studio per com'era negli anni in cui è ambientato il film, fino alle proverbiali due ore di noia per poi improvvisamente accelerare in trenta minuti di adrenalinica esplosione di violenza, e passando per le solite e feticistiche inquadrature dei piedi femminili, le sgranate (in pseudo bassa definizione) e numerose (davvero troppe) scene tratte dai film di Dalton ed una continua *voice over* da *Saturday Matinee Serial*, Tarantino (ci) è davvero venuto a noia in questo suo manierismo dell'interpretazione, e della citazione, portato avanti attraverso una ripetizione senz'anima degli stessi stilemi e del medesimo meccanismo filmico, che sono diventati oramai gli stereotipi di se stessi, per arrivare, infine, a convergere con la logica della serialità; soprattutto, però, per una sempre più avveduta “nerd culture”, i film di Tarantino ogni volta di più rientrano nella categoria dei *cliché movie* in quanto tali, quelli che, come descritto dal McKee citato in esergo in *Cool Now!*, «scopiazzano scene che abbiamo già visto, parafrasano dialoghi che abbiamo già udito, camuffano personaggi che abbiamo già incontrato e li fanno passare per propri. Riscaldano gli avanzi letterari e servono portate su portate di noia».²¹

¹⁹Facciamo qui riferimento alle tipiche conversazioni tra appassionati di cultura popolare, quelle che si pongono domande del tipo «Cosa sarebbe successo se la capsula di Superman fosse atterrata in Unione Sovietica invece che nel Kansas?» Cosa sarebbe successo se nel vicolo di Gotham City a morire non fosse stato Thomas Wayne ma il piccolo Bruce? E se il Ghost Rider fosse diventato l'araldo di Galactus ed avesse preso il posto di Silver Surfer? e così via dicendo (tutti *what if*, questi, che peraltro hanno trovato una loro concrezione effettiva in diversi fumetti). Tali esperimenti/giochi mentali nel 2021 hanno poi trovato una perfetta concrezione animatica nella serie «[Marvel “What if...”](#)», e che in ogni episodio esplora un particolare «E se...» dei personaggi della Marvel comics/MCU; ad esempio nel primo episodio: «E se Captain America fosse stato l'Agente Carter?» Talvolta esperimenti mentali così fatti si declinano in ulteriori forme, sempre retrodatate a livello anagrafico e solitamente in età scolare, ad esempio quelle che mettono a confronto personaggi della cultura popolare per decidere chi sarebbe il più “forte” (ad esempio chi vincerebbe tra Darth Vader e Goku, tra Godzilla ed Elsa, tra uno *Star Destroyer* e l'*Enterprise* etc. etc.) e che ovviamente mostrano il loro infantilismo nel “dimenticare” che questi “personaggi” provengono da universi differenti, segnati da regole e leggi diverse. La fantasia tarantiniana, cioè il «What if...» reciprocato, appare però addirittura più “infantile”, cioè ha meno senso, perché già si è deciso l'esito e neanche lo si esplora. Infatti, porre l'evento ucronico alla fine significa solo constatare quello che si vorrebbe fosse accaduto, “se c'ero io avrei fatto così, se c'ero io avrei «sfondato» Hitler o Manson” e non, come nei *contest* nerdaioli di cui sopra, esplorarne le possibilità, cioè “cosa succedrebbe se Superman si scontrasse con Homura Akemi e vicesse (e/o viceversa), che appunto è cosa diversa e, per quando assurdo possa sembrare, ha più senso ed è anche meno infantile; questo perché in fondo rientra pur sempre nella logica dell'ucronia. Ed è così che un «What if» reciprocato alla Tarantino non solo non ha senso, ma corre anche il rischio di affossare completamente il film. Difatti, *Bastardi senza gloria* fino al finale è anche definibile come un buon film d'intrattenimento disimpegnato come tanti altri, ma che appunto viene ad essere “annientato” dal suo stupidissimo finale.

²⁰ Su *Django Unchained*: O. C. Speck (a cura di), *Quentin Tarantino's and the Continuation of Metacinema* Bloomsbury Academic, London 2013.

²¹ R. McKee, *Story. Contenuti, struttura, stile principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere storie*, trad. it. P. Restuccia, Omero, Roma 2013, p. 81. Va da sé che tra i pregi che possono essere ascrivibili a Tarantino vi è –

Ma se nei 1990s il gioco del *collage* cinematografico in qualche modo funzionava,²² dai 2000s invece è sempre di più apparso come espressione di uno sterile e modaiolo gioco delle citazioni con se stesse, ora però, senza più il filo conduttore di cui facevamo cenno in *Cool Now!*, meramente imbastite all'interno di un contenitore vuoto; contenitore che sempre più spesso, passato l'effetto *coolness*, ovviamente non riesce, senza infastidire ed annoiare, a reggere ad una eventuale seconda visione (se non, ovviamente, una seconda, terza, quarta ... infinita visione di quella o quell'altra scena) e così rivelando ulteriormente la propria natura essenzialmente transitoria e modaiola.

Il risultato, è che ad ogni nuovo film di Tarantino sempre di più sembra mettersi in dubbio che anche nei primi 1990s si fosse trattato di una reale e consapevole operazione d'autore (e quantomeno non tutta farina del suo sacco, ma anche, se non soprattutto, di Roger Avary),²³ e non, invece, di una furbesca operazione amatoriale mascherata da film d'autore, attraverso l'iperbolico utilizzo di roba altrui e d'infinito citazioni, talvolta colte, talvolta solo coatte.

È proprio in questa “scatola vuota”, che sembra mostrarsi l'intima falsità della convinzione di Tarantino di cui facevamo cenno in *Cool Now!*, quella per la quale i grandi artisti, non citano o rendono omaggio, ma rubano. D'altronde i grandi “artisti” – e primo fra tutti Platone – hanno sì sempre ripreso/rubato da altri, ma per definirsi autenticamente tali – cioè artisti – hanno sempre utilizzato quello che “rubavano” per ricombinarlo in modo da ottenere, nel risultato finale, qualcosa di diverso, qualcosa d'«altro»,²⁴ rispetto alla mera sommatoria delle

a differenza della definizione di McKee – la capacità di scrivere dialoghi cool che “non si sono uditi spesso”. Ciò non cambia la sostanza della questione, almeno così riteniamo, anche perché tali dialoghi soggiacciono pur sempre alla medesima logica della coolness, quella, cioè, delle “scenette” a sé stanti. In ogni caso, viene in mente, tra i film di successo del principio dei 2020s che possono rientrare nella categoria descritta da McKee, il *blockbuster* coreano *Ashfall* di Lee Hae-jun e Kim Byung-hun. *Ashfall*, infatti, è praticamente un rip-off – non solo narrativo, ma anche estetico – del *Godzilla* di Gareth Edwards del 2014, ma senza Kaiju, condito di tutti i possibili stereotipi del *disaster movie* hollywoodiano e di meccaniche diegetiche reciprocate, tra gli altri, anche da *Sunshine* di Dannie Boyle del 2007. Per quanto riguarda le serie TV, sempre del 2020, rientra in questa categoria la seconda stagione di *Deadwind* (Jokela, Rantala, Porkka 2020), che a guardarla non si riesce a non avere la sensazione di averla già vista, e questo proprio perché ricalca pedissequamente molti elementi strutturali della terza stagione della serie *The Killing* nella sua versione americana (Sud, 2013), senza, però, avere il coraggio di riprenderne anche il mood cupo e disperante.

²² Gioco appunto, per dir così, “decostruzionista”, cioè di negazione di ogni distinzione formale tra critica e creazione, tra lettura e composizione, tra teoria e *poiesis*, quello che tanto affascina molti recensori, talvolta innamorati più di una cultura della citazione e del commento. Un modo di fare cinema che ovviamente compiace molti critici e li fa sentire in qualche modo anche complici dello stesso gioco “autorale” del regista, e che appunto vede sfumare la distinzione tra critico ed artista, o tra esperto ed autore, sostituendosi ad ogni cinema inteso come arte del visibile e/o dello *storytelling* per immagini.

²³ Per una lettura di *Pulp Fiction*, precedente alla svolta tarantiniana dei 2000s, cfr. D. Polan, *Pulp Fiction*, British Film Institute, London, 2000. Cfr. anche: J. Bailey, *Pulp Fiction. The Complete Story of Quentin Tarantino's Masterpiece*, Voyageur Press, Minneapolis, 2013.

²⁴ Riprenderlo, magari, per reciprocarlo in un qualcosa di negativo rispetto agli originali, invertendone il senso. Lo sceneggiatore anime Gen Urobuchi, ad esempio, ha fatto del rovesciamento dei cliché di un genere la sua cifra stilistica. Urobuchi, infatti, è solito prendere in maniera sistematica i cliché di un genere, per poi, però, distruggerli uno ad uno, farli esplodere e quindi utilizzarli per proporre qualcos'altro, spesso tutt'altro. Ciò in particolare è evidente in maniera lampante con l'Anime [Puella Magi Madoka Magica](#) (Magica Quartet/Shaft, 2011/2013), dove la mitologia e gli stereotipi del genere «mahō shōjo» vengono appunto presi alla lettera per farli poi saltare in aria uno ad uno e dare così vita ad uno tra i prodotti animatici più sovversivi, agghiaccianti, complessi, nonché visivamente straordinari, usciti nei 2010s. Lo stesso potrebbe essere detto anche per il videogioco *Star Wars: Knights of the Old Republic II: The Sith Lords* (Obsidian/LucasArts, 2005) dove Chris

parti, per dirla con il *Gestalt Effect* di Koffka,²⁵ e non per riproporlo tale e quale, solo “truccato” diversamente e magari anche con qualcosa di meno. I grandi artisti, insomma, “rubano” sempre da altri, ma non per poi proporre un puro pastiche, un pastiche nel senso più letterale e semplicistico del termine. E lo stesso, rimanendo nell’ambito della Nerd Culture, può valere anche per un personaggio come Batman, poiché che cos’è stata, in fondo, la sua genesi se non il “trionfo creativo” di un “rip-off”?²⁶

Ebbene, il cinema dell’ultimo Tarantino appare come la sconfessione di tutto ciò, perché non c’è alcuna sommatoria, ma solo la giustapposizione delle parti “rubate” ad altri (per usare sempre le parole con cui Tarantino, come visto in *Cool Now!*, definisce il suo modo di ritenersi “grande” artista) e che dicono unicamente se stesse, della loro – secondo il regista – *coolness*, mentre il “film”, come totalità organica, non dice nulla, non vuole dire nulla, riducendosi appunto a comunicare allo spettatore – come solitamente accade in una discussione informale tra *amateur*, pseudo-nerd ed adolescenti appassionati di cinema o cos’altro – quello che si ritiene essere «figo» di quella o quell’altra opera e/o scena.

Anche in questo caso, si viene a mostrare la distanza tra la visione del cinema di un Francis Ford Coppola – che una volta disse che la creatività, in fondo, è trovare la connessione tra elementi apparentemente scollegati²⁷ e quella del “cinema” di Tarantino, per il quale si

Avellone ed il team di scrittori di Obsidian hanno decostruito la mitologia “manichea” di Star Wars, per proporre non solo uno dei suoi (e forse del *gaming* tutto) personaggi più complessi, meglio scritti e, almeno per chi scrive, più iconici, cioè la (non)villain Kreia/Darth Traya, ma anche una delle storie più interessanti dell’universo di *Star Wars*, sia quello da Disney dal 2013 considerato *Canon* sia quello considerato espanso e/o *Legend*; differenza, quella tra *Canon* e *Legend*, che però dal 2019 la stessa Disney, ritornando sui suoi passi, sempre di più sta facendo convergere, com’è evidente dal terremoto (interno alla stessa Lucasfilm/Disney) generato dal successo universale della serie *Mandalorian* di Jon Favreau e David Filoni (2019-in corso) e che ha praticamente sconfessato tutta la linea “editoriale” della trilogia *sequel* di Star Wars .

²⁵ K. Koffka, *Principles of Gestalt Psychology*, Kegan Paul, Trench, Trübner and Company, London, 1936, p. 176.

²⁶ «So that’s the Bat-Man, in his first-ever adventure: detective, martial artist, grim vigilante, aristocrat. And so he has remained, through the decades. But in that first appearance, and for most of his first year of existence, he was one more thing as well: A rip-off [...] Batman ripped off the Shadow. This is by no means a controversial assertion; both of his cocreators essentially acknowledged as much in interviews. Indeed, “The Case of the Chemical Syndicate” so closely apes the November 1936 Shadow tale “Partners of Peril” as to seem to modern sensibilities howlingly, and legally, actionable. The Bat-Man was by no means the only Shadow rip-off stalking his prey in the urban jungle of late-1930s America. Introduced as a mysterious announcer on the Detective Story Hour radio program in July of 1930, the Shadow swiftly became the very first multimedia sensation when the public found itself more fascinated by the program’s creepy announcer than the stories he introduced. The publishers of Detective Story Magazine commissioned a series of Shadow film shorts and tasked writer Walter B. Gibson (under the pen name Maxwell Grant) with churning out tales of a sinister, black-clad crime fighter who worked under the cloak of night to terrorize his victims». G. Weldon. *The Caped Crusade. Batman and the Rise of Nerd Culture*, (E-book edition), Cap. 1: Origin and Growing Pains (1939–1949). Batman mostra in maniera crediamo efficace quanto stiamo qui sostenendo, poiché rende evidente come Tarantino nonostante abbia cercato più volte di creare personaggi iconici basati sul rip-off di altri personaggi – ed in particolare del cinema orientale e soprattutto con quello interpretato da Uma Thurman in *Kill Bill* – riteniamo che non ci sia mai realmente riuscito, appunto perché spesso sono solo la giustapposizione di elementi iconici che, così sembrano lasciar intendere gli autori, di per sé sarebbero sufficienti a rendere il personaggio iconico. Così, purtroppo o per fortuna, non sembra essere, quantomeno a noi.

²⁷ *Creativity, after all, is the ability to see connections between seemingly dissimilar elements*. F. F. Coppola, «Zoetrope: All-Story», 3(2), 1999. Una definizione che, come detto in precedenza, potrebbe descrivere anche il cinema di Terrence Malick od Andreij Tarkovskij. Coppola qui sembra riecheggiare la nota definizione kantiana dell’immaginazione come un qualcosa che (ap)prende assieme il molteplice (del dato sensibile) per organizzarlo secondo un senso, perché altrimenti rimarrebbe insignificante. In questo senso l’immaginazione kantiana è

potrebbe dire che la creatività è non ricercare alcuna connessione sensata tra elementi disparati, se non, di nuovo, il grado della loro *coolness*.

Al termine della visione di *CVH*, si esce dalla sala davvero con la sensazione di un vuoto e con il rimpianto per la vecchia Hollywood, ma non quella (non)descritta in *CVH*; quell'Hollywood, cioè, che almeno fino agli anni novanta del secolo scorso, seppur tra un'iperbole commerciale ed un'altra, cercava però di mettere sempre al primo posto, od anche solo mantenere, lo *storytelling*, una bella storia ben raccontata e al suo servizio l'eventuale e faraonica *production value* o sofisticati e mirabolanti effetti speciali. Una storia, magari semplice, stereotipata e banale, finanche raccontata male o brutta, ma pur sempre “una” storia, nel senso classico – aristotelico diremmo – del termine, non una *collection* di scenette (spesso demenziali e dementi) che dovrebbero piacere solo per il fatto che aggradano al regista. Perché, per citare l'ultimissimo Jim Morrison, *people need Connectors/ Writers, heroes, stars, leaders/ To give life form*.²⁸

Ed ecco, appunto, gli omaggi in *CVH*. A parte i riferimenti principali per il serial di Dalton *Bounty Law*, cioè i TV serial western come *Zane Grey Theatre*, *Trackdown* o soprattutto *Wanted Dead or Alive*, quest'ultimo non a caso interpretato da Steve McQueen.²⁹ Come già accennato, in *CVH* i riferimenti, però, non solo arrivano a (fago)citare gli stessi film del regista, ma, anche considerato il “tema”, appaiono oltremodo eccessivi e ridondanti, alla “millellesima” volta finanche stucchevoli, al punto che descriverne qui solo alcune sarebbe cosa che presto apparirebbe noiosa. Non così, però, notare come cotale iperbolico citazionismo manifesti una volta di più la già detta confusione – che sempre alligna in ed attorno a Tarantino – tra artista e *amateur*; la stessa che nei 2000s e dal punto di vista del destinatario è andata – complice anche l'avvento e la diffusione del web 2.0 – sempre di più a sfumare ogni differenza tra critico e fan, tra esperto e *nerd*.

C'è però un riferimento un po' defilato, nascosto si potrebbe dire, ma che crediamo possa esservi scorto; ci riferiamo a quando nella prima parte spesso si riprendono i protagonisti in lunghe sequenze alla guida di veicoli, con la telecamera messa alle loro spalle e l'utilizzo continuato di *speaker* radiofonici che iniziano a parlare ogni qualvolta si accende il motore. Ebbene in questa reiterazione, noi vogliamo vederci un qualcosa del videogioco *Grand Theft Auto* (GTA) di Rockstar Games.³⁰ Non crediamo, infatti, che sia un caso, anche perché *Grand*

qualcosa d'intermedio tra ciò che è semplicemente dato (insignificante) e ciò che ha senso, il molteplice ricapitolato in uno dall'immaginazione.

²⁸ J. Morrison, *Wilderness. The Lost Writing of Jim Morrison*, p.14.

²⁹ Talvolta, così è sembrato a noi, si va anche oltre al periodo storico in oggetto, come nella scena *clou* con DiCaprio, dove riteniamo che sottotraccia si vogliano omaggiare anche il Carpenter de *La cosa* del 1982 ed il Raimi de *La casa* del 1981. A *La cosa* fu già diffusamente reso omaggio da Tarantino in *The Hateful Eight*, finanche in alcune delle tessiture sonore di Morricone, ad esempio al minuto 150 e ss. della versione cinematografica, le quali sembrano riecheggiare da molto vicino le medesime che lo stesso Morricone nel 1982 compose proprio per *La cosa*. Attribuiamo a Morricone quelle sonorità, anche se siamo ben consapevoli delle travagliate vicende dell'OST de *La cosa*, che ha visto Carpenter scartare molte partiture di Morricone per poi in gran parte utilizzarne delle proprie, peraltro non lontane dalle sonorità già ascoltate in *Escape from New York* del 1981.

³⁰ Rockstar che a sua volta ha sempre ripreso qualcosa da Tarantino, non da ultimo nel *mood* dell'*intro* del colossal videoludico *Red Dead Redemption 2* del 2018, che però riesce ad andare oltre lo sterile gioco tarantiniano di «ultraviolenza + humor nero», per sviluppare una narrativa più vicina alla retorica di *Butch Cassidy* ed all'epica de *I cancelli del cielo* che a quella del western classico, in una sorta di commemorazione della fine di un'epoca della storia americana nella civilizzazione – “east-izzazione” si potrebbe dire – del West a

Theft Auto e Tarantino condividono come propria cifra stilistica una logica del «cazzeggio» fine a se stesso, dell'andare a zonzo per la città della ricerca di situazioni sempre più iperbolicamente e ottusamente “fighe”.³¹ Da qui, allora, e come in una sorta di contraccolpo in sé stesso,³² si verrebbe a mostrare come la videoludica dei 2010s sia andata ad impattare sulla stessa logica espressiva cinematografica hollywoodiana.³³ La differenza, così sembra a noi, sta nel fatto che, quantomeno in *Grand Theft Auto*, l'utente è soggetto, agisce, non è agito, oggetto dell'azione, cioè partecipa attivamente al “cazzeggio”, ne è protagonista, non vede, come lo spettatore in *CVH*, completamente sacrificata la propria *agency* per limitarsi ad

cavallo tra il XIX ed il XX secolo, e di converso, dell'individualismo americano più radicale. A differenza dei personaggi “insensati” di Tarantino, in *Read Dead Redemption 2*, l'arco di trasformazione del protagonista è davvero nelle “mani” dell'utente, sempre in bilico tra perdizione e redenzione (cosa che, ovviamente, permette alla violenza che pur pervade il gioco di non scadere mai in mera celebrazione).

³¹ Oppure “epiche”, per usare uno dei sinonimi più in voga nell'antilingua «bimbominkia» e/o *lamer* della *community* videoludica dei 2000s/2010s per indicare situazioni radicalmente “fighe”, “cool”, all'interno di un videogioco. Per cercare di capire il perché di questo omaggio/riferimento è sufficiente ricordare come nei 2010s sia uscito quello che con tutta probabilità è il più grande successo commerciale (in termini di vendite) nella storia della cultura popolare tutta (più di ogni film, album, libro etc. etc. della storia), cioè il quinto episodio appunto della serie *Grand Theft Auto* di Rockstar, del 2013, un fenomeno che ha venduto (al 2021) più [di 150 milioni di copie](#) ed [a gennaio 2020](#) – dopo sette anni, un'infinità nel mondo della videoludica – era ancora tra i cinque videogiochi più venduti del mese e solo nel 2021 ha prodotto quasi un miliardo di dollari in *revenues*.

³² Contraccolpo perché, al fine di rincorrere Hollywood, nella seconda metà dei 2000s (cioè nella VII generazione ludica) la videoludica delle produzioni “AAA”, quelle con budget nell'ordine delle centinaia di milioni di dollari, ha cercato di emulare, con successi alterni e discutibili, la spettacolare *grandeur* del cinema, arrivando però a limitare la specificità del videogioco in quanto simulazione simbolica (cioè come convergenza di immaginazione narrativa, immaginazione percettiva ed immaginazione interattiva), cioè il grado di libertà dell'utente ed offrire, più che videogiochi, (pseudo)film interattivi; tendenza, questa, esemplificata dall'evoluzione storica e ludica del videogioco *Mass Effect* di Bioware/EA dal primo titolo del 2007 al terzo del 2012, trilogia che per più di una ragione può essere vista, come il simbolo dell'intera VII generazione ludica. E ciò non vuole sostenere che la *Mass Effect Trilogy* sia stata il “videogioco” qualitativamente più significativo o meglio riuscito in quanto “simulazione simbolica interattiva”, ma il videogioco che riteniamo abbia meglio rappresentato l'evoluzione – od anche, meglio, de-evoluzione – del videogioco per come si è andata configurando storicamente nella generazione videoludica compresa tra gli anni 2005-2013 ed icasticamente sintetizzabile attraverso la formula: “From Mass Effect to Massenbetrug Effect”. *Mass Effect*, così crediamo, sussume la VII generazione, nei suoi pregi e nei suoi difetti, nelle speranze e nelle delusioni ed in questo diventandone il manifesto crediamo più compiuto, quello appunto di speranze altissime poi tradite. È in questo senso che la *Mass Effect Trilogy* è considerabile come il “capolavoro” impossibile della VII generazione ludica ed allo stesso tempo un monumento alle sue aspettative disattese; con *Mass Effect 3*, si mostra lo stesso gioco di prestigio di Tarantino, ed in genere dell'industria culturale tardomoderna, quello, come abbiamo già detto, di defraudare i consumatori di ciò che ininterrottamente promette. Dai 2010s, invece, è Hollywood dei blockbuster che sembra scegliere di limitare la propria specificità espressiva per rincorrere l'esperienza crossmediale videoludica, com'è evidente proprio dall'influenza esercitata dallo stile di *Mass Effect* su molta della narrazione e soprattutto nel design del cinema e della televisione dei 2010; pensiamo qui ai vari reboot dell'universo di Star Trek, sia quello, invero pessimo, pensato per il cinema da J. J. Abrams (2009-2016, dei quali consideriamo il secondo episodio, *Into Darkness* del 2013 come uno dei più vividi insulti allo stesso franchise di Star Trek ed ai suoi fan) e sia quello televisivo (*Discovery*, 2017 ed ancora in corso) creato da A. Kurtzmann, ma altrettanto mediocre. In entrambi i casi non a torto si può parlare di un design ed uno stile figurativo e visivo (ed in *Discovery* anche narrativo) «messeffected».

³³ A questo riguardo, ed a prescindere dalle numerose trasposizioni cinematografiche di videogiochi di successo susseguitesi dai 2000s (peraltro praticamente tutte di scarso impatto e successo commerciale) si veda il film *Logan* di James Mangold del 2017, che non è un'esagerazione definire come un'iperbole cross-mediale di cinema, fumetto e videogioco, essendo una neanche troppo nascosta trasposizione “non ufficiale” del videogioco *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), del quale riprende, oltre che diversi elementi narrativi, soprattutto l'estetica, l'atmosfera ed il design dei personaggi. Si veda, su come la videoludica abbia cominciato ad impattare su Hollywood già a partire dai 1990s e nei 2000s: J. Russel, *Generation Xbox. How Videogames Invaded Hollywood*, Yellow Ant, Lewes, 2012.

assistere per decine e decine di minuti a tizi che – a prescindere dal fatto che ciò abbia alcun senso all'interno della "storia" o nella "logica" del film – girano senza meta, "fanno cose e vedono gente" a Los Angeles/Hollywood.³⁴ Altrimenti detto, mentre è possibile leggere il fenomeno commerciale e culturale di GTA anche come il successo di una perfetta applicazione dei principi di psicogeografia urbana ai mondi virtuali del videogioco,³⁵ non altrettanto sarebbe possibile per CVH, appunto perché in CVH, se questa fosse l'intenzione, sarebbe sconfessata dal fatto che non sarebbe lo spettatore a determinarla, riducendosi solo a subirla. D'altronde, divertirsi nel vedere i tizi di CVH che girovagano per Los Angeles, confidando di stare guardando un "film", sarebbe come divertirsi a guardare lo *streaming* di un tizio che sta giocando a GTA, e nel farlo convincersi di averci giocato. Peraltro lo stesso accadde con *Bastardi senza gloria*, dove il gioco del "massacrare" nazisti sarebbe stata una fantasia autenticamente "soddisfacente" (in senso videoludico) se fosse stata interattiva, cioè si fosse trattato di un videogioco,³⁶ dove a "massacrarli" è appunto l'utente/giocatore. Nondimeno, un preciso corrispettivo videoludico di CVH può essere trovato, ed è *L.A. Noire* di Bondi/Rockstar Game del 2011.³⁷

³⁴ Sul rapporto tra *agency* e *storytelling* (*narrative design*) nello "story world" di un videogioco inteso come "simulazione simbolica" (definizione nostra non degli autori) è possibile consultare, nella bibliografia più recente: S. Domsch, *Storyplaying. Agency and Narrative in Video Games*, Walter de Gruyter, Berlin-Boston, 2013; T. Thabet, *Video Game Narrative and Criticism: Playing the Story*, Palgrave Macmillan, London-New York, 2015.

³⁵ In una autentica videoludica lo *storytelling* ha sempre avuto a che fare con la creazione dello spazio di gioco, del mondo, al punto che nel videogioco, come in una certa architettura o nel minimalismo artistico dei 1960s, lo *storyteller* è lo spazio (com'è massimamente evidente nella *Metroid Prime Trilogy* di Retro Studios, 2002-2007, una della massime espressioni di *sensory storytelling*, il quale, insieme al *subtracting design* di Fumito Ueda, è poi andata ad influenzare il design anti-narrativo dei celeberrimi videogiochi della serie "Souls" di Hidetaka Miyazaki/ From Software). Non è un caso che fin dai primordi del videogioco, molti sviluppatori si sono definiti più come creatori di "mondi" che di "storie". Il motto della celebre "Origin System" di Richard Garriot era "We create worlds"; Jay Wilbur della ID Software ha affermato che loro non creano storie, creano mondi (virtuali). Da qui la particolare e precipua forma di *storytelling* interattiva videoludica che dovrebbe (quasi) sempre intendersi principalmente come una *sensory/visual/environmental storytelling*. Sulla nascita dell'industria del videogioco come simulazione simbolica cfr. A. Smith, *They Create Worlds. The Story of the People and Companies that Shaped the Video Game Industry. Volume I: 1971-1982*, CRC Press, Boca Raton-London-New York, 2020.

³⁶ E non è un caso che questo sia appunto un *topos* videoludico tra i più gettonati, e reso iconico dalla serie *Wolfenstein*, che ne fa la propria cifra stilistica. A guardarla più attentamente, l'effetto sull'utente di *Wolfenstein*, già metteva in atto, secondo chi scrive ben più efficacemente – quello che secondo alcuni era l'elemento politico della poetica di *Bastardi senza gloria*, cioè "decostruire" la logica binaria dei buoni americani e dei cattivi tedeschi. Cfr. M. Butter *American Basterds: The Deconstruction of World War II Myths in Steven Soderbergh's The Good German and Quentin Tarantino's Inglourious Basterds*, in S. M. Herrmann, C. A. Hofmann, K. Kanzler, S. Schubert, F. Usbeck (a cura di), *Poetics of Politics Textuality and Social Relevance in Contemporary American Literature and Culture*, Universitätsverlag Winter, Heidelberg, 2015, pp. 81-101. Non concordiamo con la conclusione di Butter su Tarantino, poiché, pur decostruendo la presunta decostruzione tarantiniana, non riusciamo a scorgere alcun reale intento politico in *Bastardi senza gloria*, almeno non più di quello che sarebbe possibile rintracciare, decostruendolo, in un qualsiasi *nazisploitacion* od anche in *Wolfenstein*. E se proprio si vuole trovare un intento politico in *Bastardi senza gloria* a noi sembra il contrario di quello che vi vede Butter. Su *Bastardi senza gloria* cfr anche R. von Dassanowsky (a cura di), *Quentin Tarantino's Inglourious Basterds. A Manipulation of Metacinema*, Continuum, London-New York, 2012.

³⁷ *L.A. Noire* è stato uno dei titoli più attesi del 2011. Quasi sei anni di lavorazione, oltre 100 milioni di dollari spesi per la sua produzione, centinaia di persone impegnate nella realizzazione (tra staff di produzione, attori etc.), un *hype* alle stelle e la promessa di regalare al mondo il videogioco investigativo definitivo, il primo vero ed unico film interattivo della storia, il quale avrebbe cambiato nello stesso la videoludica ed addirittura Hollywood, che – stando anche a quello che enfaticamente prospettò molta della critica videoludica "ufficiale" – si sarebbe avviata verso al suo tramonto, "rimediata" dalla forma videogioco. In altre parole *L.A. Noire* prometteva una rivoluzione del videogioco nella forma, nella sostanza e nella percezione popolare: il videogioco,

Dicevamo della musica, ed ebbene anche dalla colonna sonora di *CVH* sembra evincersi un'altra delle caratteristiche che contraddistinguono parte della “poetica” tarantiniana: il confondere originalità ed eccentricità.³⁸ È un segreto di pulcinella, infatti, che i *Sixties* hanno

così dissero anche molte “autorevoli” testate videoludiche, non sarebbe più stato lo stesso. Quale fu il risultato? Una delle delusioni più incredibili della storia dei videogiochi, un gioco che era la sconfitta di ogni simulazione simbolica ed interattiva (poiché praticamente si giocava da solo), che presentava una narrativa che dire scadente è riduttivo, essendo sempre in bilico tra il demenziale ed il demente (che, come già più volte detto, è spesso prassi nella *Rule of Cool*), e che di “noire” aveva soltanto le velleità del titolo. Innanzitutto in *L.A. Noire* fu inserita una gigantesca riproduzione della Los Angeles della seconda metà dei 1940s, riprodotta con fedeltà maniacale e bellissima da vedere, e che si poteva percorrere in lungo e largo per come meglio si credeva. In realtà, però, a parte spostarsi da un punto missione all'altro, in questa gigantesca ricostruzione di Los Angeles non c'era altro da fare: non c'erano luoghi da visitare (se non, raramente, quando lo richiede il caso specifico), non c'erano luoghi in cui attivare minigiochi, non si poteva parlare/interagire con nessuno e pur numerosi personaggi non giocanti; insomma nella splendida Los Angeles riprodotta con maniacale perizia di *L.A. Noire* non si poteva fare nulla, se non girare senza senso da una parte all'altra. Insomma, *L.A. Noire* presentava la riproduzione di un'intera città, che però non aveva senso alcuno all'interno del gioco, riducendosi ad un lussuoso orpello decorativo (cosa, questa, che è la negazione stessa della funzione ludica della città di un videogioco della serie GTA, dov'è, invece, l'autentica protagonista). Inoltre, *L.A. Noire* si proponeva come un videogioco investigativo, nel quale però l'utente ben presto scopre di non dover fare nulla, le investigazioni, infatti, le fa il gioco per l'utente e quindi il gioco praticamente si gioca da solo. Altra cosa che rendeva *L.A. Noire* “interessante” fu che lasciava presagire che ci si sarebbe immersi in un'atmosfera “noire”, per poi scoprire che il gioco non presentava nessuna delle caratteristiche strutturali del genere, nulla che si potesse definire come espressione della poetica e dello stile noir. La storia si rivelava un banale poliziesco di genere, però cosparso d'illogicità, *plot hole* e *deus ex machina* (che, di nuovo non è un caso, poiché rappresentano molto della prassi diegetica della *Rule of Cool*). Ed anche attivando la modalità in bianco e nero (la cui funzione, secondo gli sviluppatori, era quella di dare al gioco un tocco “autenticamente” noir), poco cambiava, come se fosse possibile ridurre la particolare specificità estetica del noir (ed incastonata nel mito da John Alton nel 1949 attraverso lo splendido *Painting With Light*, dove emergeva una visione del noir come di una scultura fatta di luce) ad un poliziesco in B/N. Insomma, se si dovesse cercare un corrispettivo videoludico di *CVH* probabilmente quello più facilmente accostabile sarebbe *L.A. Noire*: come in *CVH* non c'è il film, e lo spettatore ben presto scopre che non succede nulla, in *L.A. Noire* l'utente dopo qualche ora di gioco scopre che il gioco si gioca da solo, e, come detto, in realtà non c'è nulla da fare, rilevandosi come un gioco dove praticamente non si gioca. Se in *L.A. Noire* a mancare è il Noir, in *CVH*, che si presenta come un omaggio ai 1960s hollywoodiani, a mancare sono i *Sixties* ad Hollywood ed a Los Angeles. Entrambi, però, presentano un'eccellente riproduzione “urbanistica” e “decorativa” di Los Angeles: uno quella della fine dei 1940s, l'altro quella dei 1960s. Alla fine, però, forse era proprio vero che dopo *L.A. Noire* il videogioco non sarebbe stato più lo stesso. Purtroppo, però, non nel senso che molti esperti del settore enfaticamente prospettavano, ma principalmente perché dal 2011 sono stati dati alle stampe un crescente numero di videogiochi AAA sempre più iperbolicamente “demenziali” e – ed è questo il punto – sempre meno simulativi ed interattivi, addirittura dati alle stampe non finiti ed in forma solo imbastita rispetto a quanto promesso, com'è stato nel caso di *Cyberpunk 2077* di Adam Badowski/Cd Projekt Red del 2020, titolo che peraltro, e crediamo non a caso, nella versione uscita a dicembre 2020 condivide molte delle stesse criticità di *L.A. Noire*. Se non – la rivoluzione del videogioco grazie anche a videogiochi come *L.A. Noire* – si è avuta dalla metà dei 2010s attraverso una distorsione della logica «sandbox/open world», quando vengono trasformati in “spending places” dove il gameplay e la videoludicità diventano ostaggio di una logica della *monetisation* e delle microtransazioni.

³⁸ La intendiamo anche nel senso di Benjamin. Eccentricità che è spesso equivocata come espressione di un carattere cosiddetto postmoderno, nel senso che spesso qualsiasi espressione eccentrica, strana, se appellata come postmoderna, acquisirebbe solo per questo lo statuto di artistica od autoriale. Lo stesso, peraltro, potrebbe dirsi proprio dello stesso Benjamin, che talvolta viene utilizzato come strumento per legittimare qualsiasi opera della cultura popolare e/o avallare qualsiasi “analisi” sulla cultura popolare. Lo si fa, ad esempio, estrapolando alcune delle sue brevissime, ed ambigue, affermazioni sul cinema di Chaplin o quello di Disney (e che abbiamo già incontrato) dal contesto argomentativo in cui vengono inserite; quello, cioè, da una parte della “spectatorship”, come anche quello – già discusso da Arnheim nei primi 1930s in *Film come arte* (trad. it, P. Gobetti, Abscondita, Milano, 2013) – che metteva in discussione il dogma dell'arte come non banale imitazione della realtà, ma sua riorganizzazione secondo lo “spirito” ed in modo creativo, cosa che appunto la

rappresentato il periodo forse più importante per la cultura popolare americana musicale³⁹ e, come già visto, non solo;⁴⁰ un periodo dove la musica, in particolare quella folk/rock/pop, soul, è uscita dallo stato di minorità per acquisire un autonomo valore culturale, politico e sociale, il quale ha ridefinito la coscienza di un'intera generazione e contribuito, spesso in maniera anche decisiva, a diversi cambiamenti sociali e politici, costituendone una mappatura attraverso la quale orientarsi all'interno dei *Sixties*,⁴¹ quelli che comprendono anche molto dei *Seventies*.⁴² Si pensi solo a come la *folk music* abbia contribuito a ridefinire l'idea della “nuova sinistra” americana, quella democratica e “liberal”;⁴³ oppure a come la *black music*

“riproduzione” meccanica della fotografia e del cinema, se intesi come arte, sconfessavano. Ebbene, da quello che sembra vogliono dire, cioè che la funzione che essi attuano sulla percezione dello spettatore (di massa) è “questa” o questa “altra”, vengono – lo abbiamo già visto in una precedente nota – illegittimamente trasformate in un *endorsement* appunto di qualsiasi operazione critica sulla cultura popolare: poiché Benjamin ha ritenuto degni di attenzione Chaplin o Disney (senza in realtà darne però un reale giudizio sul loro valore “artistico” e/o in quanto “autori”), allora qualsiasi opera/espressione della cultura popolare sarebbe degna di un'analisi valutativa positiva, se non agiografica.

³⁹ La rivista «Rolling Stone» nel 2004 ha pubblicato una [lista delle 500 migliori canzoni di tutti i tempi](#) e risultò che il 70% (345 brani) era dei 1960s/1970s. Nell'aggiornamento del 2010 la percentuale è scesa, anche se di poco: 65,4% (327 brani). Ed anche nell'ultimo aggiornamento del 2021 (segnato dal clima *politically correct* ed *inclusive*, anche se, e non è chiaro il perché, non è inclusiva di sonorità che non sono anglofone) dei primi 2020s che da una riflessione musicale – con l'inclusione di 254 brani non presenti nelle precedenti versioni, seppur modificando i rapporti di forza, tradisce pur sempre l'imprescindibilità dei 1960/1970s.

⁴⁰ È, questo, a partire almeno dal 1963, cioè l'anno – come ben descritto anche in R. Morgan, A. Leve, *1963 The Year of The Revolution*, HarperCollins, New York, 2013 –, che viene considerato come quello che ha trasformato i *Sixties* in una rivoluzione generazionale, quella che ha cambiato il mondo attraverso l'arte, la musica e la moda. Una rivoluzione, come più volte detto, di cui però praticamente non c'è traccia in *CVH*.

⁴¹ La parabola dei *Sixties*, d'altronde, non è stata forse descritta (come ha ricordato Elbaum in *Revolution in the Air*) dalla parabola stessa della musica popolare, quella che da “We Shall Overcome” ha portato a “Street Fighting Man” ed “Helter-Skelter”, con tutte le sue disparate letture, la cui più famosa rimane purtroppo quella di Manson. Un po' come nella celebre affermazione di Aaron Copland: *If you want to know about the Sixties, play the music of The Beatles*. Non è un caso, allora, che è possibile definire come unna delle migliori introduzioni brevi ai *Sixties* in quanto tali, peraltro davvero ben scritta, sia quella di Ian MacDonald posta come introduzione al suo *Revolution in the Head. The Beatles' Records and the Sixties*. I. MacDonald, *Revolution in the Head. The Beatles' Records and the Sixties*, Chicago Review Press, Chicago 2007³.

⁴² A. Echols, *Shaky Ground. The Sixties and Its Aftershocks*, Columbia University Press, New York-Chichester, 2002, pp. 157-222; A. Echols, *Hot Stuff. Disco and the Remaking of American Culture*, W. W. Norton & Company, New York-London, 2010.

⁴³ Si veda M. S. Cain, *Folk Music and the New Left in the Sixties*, McFarland & Company, Jefferson, 2019. Sono i *Sixties*, d'altronde ad aver dato vita alle figure del Rocker e della Rockstar, figure che fino ai 1980s tendevano a confondersi, per poi sempre di più differenziarsi. Dai 1980s la Rockstar cominciava a perdere il suo aspetto Rocker, quello del “ribelle” sociale, che utilizza la musica (e non solo, ma anche l'arte in genere) come strumento politico, sociale o solo esistenziale per combattere un sistema ed un'autorità che ritiene iniqui. Il Rocker utilizzava la musica anche per mostrare al grande pubblico la (sua) verità e, seppur spesso obliquamente, ispirarlo, invitarlo a prendere coscienza della realtà e magari anche scendere in piazza per rivendicare un cambiamento che riteneva necessario. Coloro che meglio riuscivano a cogliere lo spirito del tempo, i suoi archetipi, diventavano allo stesso tempo star, appunto Rockstar. Dai 1980s, però, si è assistito ad un processo che ha portato a disgiungere sempre di più la figura del Rocker da quella della Rockstar, figure che si può dire che hanno pienamente coinciso per l'ultima volta nei primi 1990s in Kurt Cobain. Lentamente, ma inesorabilmente, la Rockstar diventava sempre di più apolitica ed istituzionalizzata, se non direttamente espressione di quello stesso sistema che il Rocker voleva “combattere”, e, quindi, una sorta di “proprietà intellettuale” delle grandi case discografiche, che la utilizzano principalmente per trarre profitto, intrattenere ed anche “educare” ai valori del sistema istituzionale dominante. Non appare essere un caso che Kevin Mattson faccia cominciare il suo testo sulla cultura musicale punk-hardcore statunitense con la morte di Kurt Cobain, quasi a trasformarla nella precisa datazione della fine (o quantomeno l'inizio della fine) della musica “rock” e del “rocker” intesi come ribellione verso il sistema e pratica di protesta sociale, politica ed artistica, quella che, peraltro, rendeva gli ascoltatori non solo consumatori, ma anche “producers”. Nel caso specifico del Punk/Hardcore americano come ribellione verso

(soul, blues, gospel, funk, reggae, disco, hip hop/rap) abbia contribuito a creare un'intera coscienza spirituale, comunitaria e di classe, al punto di diventare – per utilizzare ed estendere le parole di Chuck D dei Public Enemy [spese per l'hip hop culture e la rap music](#) – la «Black America's CNN».⁴⁴

Ebbene, cosa c'è di tutto ciò nella colonna sonora di un film sulla Hollywood dei *Sixties*? Di nuovo: nulla, o quasi. Infatti, la colonna sonora di *CVH* – ed a prescindere dallo scorcio di un pezzo di Simon & Garfunkel, che suonerà sì e no qualche secondo ed un altro dei Deep Purple, però quelli precedenti al loro riconoscimento planetario – contiene una playlist di artisti, per dir così, “minori”, tutt'al più legati ad una memoria percettiva locale, provinciale e tipicamente americana, quella che, all'ascolto, farebbe esclamare, nel solito gioco-quiz di erudizione a cui sempre più spesso si riducono le opere di Tarantino: “conosci questo pezzo/ti ricordi questo pezzo, questo gruppo, questo cantante?”. Come per molte delle sue scelte stilistiche, allora, anche in quelle per la colonna sonora, Tarantino sembra preferire la via dell'eccentricità, nella speranza che – poiché si tratta del “suo” gusto – si trasformi non solo in originalità, ma anche in qualità: come se il fatto di essere un'opera cinematografica o musicale poco conosciuta ed anche marginale, stia *de facto* a significare del suo valore qualitativo.

l'industria e la cultura dell'*entertainment* incarnata dall'«entertainer-in-chief» dei 1980s, cioè Ronald Reagan. K. Mattson, *We're Not Here to Entertain. Punk Rock, Ronald Reagan, and the Real Culture War of 1980s America*, Oxford University Press, New York, 2020. Nei 2010s l'esempio forse più rappresentativo è quello del successo interplanetario dell'Hallyu e del K-pop (Korean pop), i cui supergruppi – tra i quali, nel 2020, Blackpink, BTS, Girls' Generation, SuperM – sono essenzialmente “espressione”, “proprietà” si potrebbe anche sostenere, delle rispettive case discografiche, spesso a loro volta espressione dei conglomerati industriali e corporativi coreani («Chaebol»). Abbiamo discusso dell'Hallyu, seppur dal punto di vista dell'industria cinematografica coreana, in L. Marras, [Hallyu Effect. Riding the Wave: Parasite come coronamento della politica culturale transnazionale coreana \(1999-2019\)](#). Si veda anche, di Gooyong Kim, *From Factory Girls to K-Pop Idol Girls Cultural Politics of Developmentalism, Patriarchy, and Neoliberalism in South Korea's Popular Music Industry*, Lexington Books, London-New York, 2019, pp. xviii-xix: «[...] the fans' consumption of K-pop and excitement they retrieve from it can be a symptom of being complacent to a business mantra of the neoliberal culture industry. To focus on fans tends to celebrate those who are mesmerized by K-pop, and in turn, likely to legitimate the industry's business or marketing strategy that aims to create audiences' identification and participation in cultural commodities. In other words, since the K-pop industry has taken advantage of fan club activities as marketing channels and consumer behavior monitoring venues, a descriptive attention to fan activities will eventually serve the industry's strategic planning to incorporate and commercialize their immaterial, affective labour systematically».

⁴⁴ Cfr. C. Werner, *A Change is Gonna Come. Music, Race & The Soul of America*, The University of Michigan Press, Ann Arbor, 2006².

2 Goresploitation

Quindi, non c'è proprio nulla da salvare in *CVH*? No, alcune cose ovviamente lo sono. L'interpretazione di DiCaprio e quella di Pitt sono eccellenti, come anche quella, ne abbiamo fatto cenno, della giovanissima Julia Butters, e da sole valgono la pena della visione. Una menzione speciale anche per Brandy, il simpatico ed espressivo *pit-bull* di Booth (interpretato dalla bravissima Sayuri). Come da prassi tarantiniana, poi, la messa in scena è di pregio, in particolare la *production design* (che non casualmente è uno dei due Oscar vinti da *CVH*), l'*art direction* e soprattutto il *set design/decoration*, le uniche cose, lo abbiamo più volte ricordato, autenticamente *Sixties* e che contano per davvero in un siffatto modo di intendere il cinema. Anche in questo, però, si viene a tradire – come accennavamo a proposito della transustanziazione qualitativa per mezzo della mera produzione materiale – una certa analogia con la logica produttiva videoludica, quella per la quale la *production value*, la qualità produttiva della messa in scena (il dettaglio grafico, la tecnologia di renderizzazione utilizzata e la maestria nella programmazione), conta quanto, se non di più, di tutto il resto che solitamente costituisce un'opera nel suo insieme, finanche della sua giocabilità e interattività, cioè della sua “videoludicità”.⁴⁵ Di conseguenza appare eccellente, anche in questo caso come

⁴⁵ *Inglorious Basterds* del 2009 si presta perfettamente a mostrare tale spostamento logico nel campo cinematografico. Pur essendo un discreto film di serie b, è difficile, però, capire – quantomeno stando all'idea moderna di autore – perché un film come *Bastardi senza gloria* o *CVH* sarebbero classificabili come d'autore, mentre non così *Ilsa, She Wolf of the SS* del 1975, uno dei più disturbanti, *Nazisploitation/Torture (soft)Porn* dei 1970s, seppur a suo modo iconico, e già [omaggiato dallo stesso Tarantino in *Grindhouse. Death Proof* \(2007\), attraverso un finto trailer diretto da Rob Zombie](#). Perché uno (*Bastardi senza gloria*) è un omaggio a diversi film di serie b, ha una *production value* da blockbuster ed attori da Oscar, mentre l'altro (*Ilsa*) non è un omaggio a nessun film, è prodotto con il budget di un filmino per le scuole secondarie e gli attori sono oltre il dilettantesco? Forse, ma tutto questo, così ci sembra, non è sufficiente a determinare una differenza, nella loro qualità “autorale” (nel suo senso appunto moderno), tra i due film, e la differenza principale sembra risiedere, come in molta videoludica, nella qualità della “resa grafica”, cioè della produzione materiale. Sì, *Bastardi senza gloria* ed in *CVH* si massacrano/torturano “cattivi”, mentre in *Ilsa* sono i “cattivi” a torturare, ma anche questa non crediamo sia una differenza sostanziale per la questione in oggetto; anche solo perché, [com'è stato notato](#), volendo usare lo stesso metro “critico” postmoderno adottato per molti dei film di Tarantino, *Ilsa* è un personaggio talmente “oltre” che arriva a rappresentare una minaccia per tutti, sia alleati sia gli stessi nazisti, e può anche essere letta come una provocazione/intimidazione della *maleness* in quanto tale. Peraltro pur in tutta la sua scarsezza ed anche ignominia, quantomeno quello di *Ilsa*, interpretato da Dyanne Thorne, è definibile come un personaggio “originale” ed è diventato iconico per sé, settando una sorta di standard sulla rappresentazione popolare delle spietate *femme fatale/dominatrix* naziste; rappresentazione poi ripresa, in ambito mainstream, anche nel terzo episodio di *Indiana Jones*, cioè *Indiana Jones e l'ultima crociata* di Steven Spielberg del 1989, con il personaggio di Elsa Schneider. Al contrario, il personaggio interpretato da Uma Thurman in *Kill Bill* del 2003 è diventato iconico solo in seconda istanza, poiché è ricordata più che per il personaggio in quanto tale, per la tuta indossata nei 1970s da Bruce Lee, ed anche in questo caso appunto per un oggetto “ornamentale” (tutt'al più, è ricordata come una “icona” di un certo postfemminismo, quello meno “politicizzato” ed allo stesso tempo più individualistico e “conservative”); tutto ciò, non considerando che ella è pur sempre un surrogato non solo dei personaggi interpretati dalla splendida Meiko Kaji – *Lady Snowblood* e *Female Prisoner Scorpion* –, ma anche di personaggi meno noti dell'*exploitation* americano, come alcuni di quelli interpretati da Cheri Caffaro, ed in particolare quello di Samanta Fox in *Too Hot to Handle* di Don Schain del 1977. Cfr. A. Kozma, *Ilsa and Elsa: Nazisploitation, Mainstream Film and Cinematic Transference*, in *Nazisploitation! The Nazi Image in Low-Brow Cinema and Culture*, a cura di D. H. Magilow, E. Bridges, K. T. Vander Lugt, Continuum, London-New York, 2011, pp. 55-71. Sul postfemminismo del personaggio principale di *Kill Bill*, cfr. L. Coulthard, *Killing Bill: Rethinking Feminism and Film Violence*, in Y. Tasker, D. Negra (a cura di), *Interrogating Postfeminism. Gender and the Politics of Popular Culture*, Duke University Press, Durham-London, 2007, pp. 153-175: «[...] the contemporary action heroines of films such as *Kill Bill* articulate a postfeminist discourse of individualistic, “have it all” feminism that yokes violence to individual, personal, erotic, and financial success.

sempre in un film di Tarantino, la *cinematography*, anche se non al livello di quella – invero fuori parametro – di *The Hateful Eight*.

In questo senso, l'atmosfera generale – che, come dicevamo, rappresenta ciò che spesso spinge Tarantino a fare un film – è prodigiosa, anche se come abbiamo già detto, curiosamente “casta” o, meglio, desessualizzata. Ad esempio proprio il party hollywoodiano alla *Playboy Mansion* nel 1968, “descritto” quasi si trattasse del compleanno di un'educanda in un collegio religioso. Come dovrebbe essere evidente da quanto siamo andati fin qui dicendo, questa scelta appare davvero curiosa per un film ambientato nell'Hollywood della fine dei 1960, tra *parties* infiniti, non solo nella *Playboy Mansion*, cultura hippie, musica Rock, liberalizzazione dei costumi, rivoluzione sessuale,⁴⁶ ascesa del porno⁴⁷ ed echi della *Swinging London* e dei *Swinging Sixties*, quelli che, sdoganati in [America il 15 aprile 1966 dal Time Newsmagazine](#), hanno contribuito a trasformare il “cool” in una vera e propria categoria estetica e che, in parte, sono stati ben descritti, ma solo a parole, da Steve McQueen proprio nella scena alla *Playboy Mansion*. E se è vero che il sesso e le donne discinte non hanno mai avuto un ruolo importante nel cinema di Tarantino,⁴⁸ considerata appunto

[...] Instrumentalized, justified, and rationalized within an individual rather than communal or political framework, vengeful violence becomes the primary means by which the action heroine enacts fantasies of recuperation, redemption, and ultimate omnipotence and transcendence. Although they are powerful, visually pleasurable, and appealing, it is important to recognize the role these fantasies of gendered violent action play within popular culture and to note that in many of these images of (and responses to) violent women we can recognize an apolitical, individualistic, and capitalistic celebration of the superficial markers of power that dominate much of the popular discourse of postfeminism. Seen in this way, the violent woman of contemporary popular action cinema does not upset but endorses the status quo» (pp. 172-173).

⁴⁶ Non è forse stata, quella della rivoluzione sessuale ed in genere della controcultura, una rivoluzione anche “mediatica”, cioè catalizzata e resa possibile a partire dai *Sixties* dalla maggiore circolazione e fruizione, a partire dai 1950s, dei mass media e, quindi, anche della stessa Hollywood; una rivoluzione, quindi, favorita dalla maggiore penetrazione nelle strutture della psiche e nei processi di socializzazione della tecnologia mediale. Su questa tesi, che solo in apparenza potrebbe suonare paradossale, cfr. F. Turner, *The Democratic Surround. Multimedia and American Liberalism from World War II to the Psychedelic Sixties*, University of Chicago Press, Chicago-London, 2013.

⁴⁷ Il 1969 è anche l'anno di *Blue Movie (Fuck)* di Warhol, il primo film “porno” ad ottenere una distribuzione “ufficiale” nei cinema, cosa che in *CVH* è possibile intravedere quando alcuni protagonisti parlano di sfuggita di un qualche “evento pornografico” che si starebbe tenendo da quelle parti. Se il riferimento è a *Blue Movie*, in realtà *Blue Movie* in California non fu proiettato a Los Angeles, bensì a Berkeley. A New York, invece, rimase una settimana al «Garrick Theater» di New York, per poi le proiezioni essere bloccate dalla polizia ed il film venire sequestrato. Cfr. A. Warhol, P. Hackett, *Pop. Andy Warhol racconta gli anni sessanta*, p. 308.

⁴⁸ Forse anche perché, e questa è una nostra convinzione, nudi e scene di sesso più o meno esplicito avrebbero reso più evidente anche al pubblico *generalista* l'essere liminare del cinema di Tarantino con quello pornografico. È possibile rendere più chiaro quanto si vuole cercare di sostenere attraverso un “What If”: se invece di vedere Booth maciullare il corpo di una donna in maniera esplicita e compiaciuta, lo si fosse visto “scoparsela” ripetutamente ed in maniera gratuita, mostrando l'atto esplicitamente nei suoi più intimi dettagli, e senza che questa scena fosse collegata in maniera sensata con il resto delle altre scene, allora esattamente quale differenza ci sarebbe stata, per lo spettatore medio, tra *CHV* ed un qualsiasi film pornografico, soprattutto quello post 1980s? La logica che ne sostanzia la struttura “narrativa” è, infatti, la medesima: non il suo aver un qualche “senso”, ma il suo essere essenzialmente “eccitante”, provocare una mera eccitazione sensoriale (*arouse the viewer*). D'altronde, è evidente che una ripetitiva e strutturata serialità di scene di efferata e compiaciuta violenza (e nel caso dell'ultimo Tarantino, purtroppo, principalmente verso le donne) sono pensate appunto per “divertire”, eccitare, *arouse*, nel senso appunto pornografico del termine. Oppure, si dovrebbe forse credere che un'ultraviolenza graficamente esplicita, compiaciuta ed insensata – una violenza per la violenza che provoca un piacere al limite del morboso – avrebbe forse una qualche dignità cinematografica ed autoriale, mentre una sessualità graficamente esplicita, compiaciuta ed insensata no?

l'ambientazione, si ha quasi la sensazione che gli echi del [#MeToo e del caso Weinstein](#),⁴⁹ nonché appunto la cultura della desessualizzazione mediatica dei 2010s ed il timore dei *Social-Network Justice Warrior*, abbiano in qualche modo influito sulla scelta di evitare ogni possibile equivoco.⁵⁰

⁴⁹ Cfr. K. Boyle, *#MeToo, Weinstein and Feminism*, Palgrave Macmillan, London-New York, 2019.

⁵⁰ Equivoci che avrebbero potuto essere anche amplificati dalla riscoperta di una [vecchia intervista audio del 2003 di Tarantino con Howard Stern](#) (qui [la trascrizione](#)), ed in cui egli difendeva Polanski dall'accusa di stupro di una tredicenne nel 1977. In questa intervista, Tarantino difende Polanski, sostenendo che in realtà non si trattava di stupro, definendo la ragazzina di tredici anni una bugiarda ed arrivando a sostenere che ella in realtà lo voleva, soprattutto se si trovava lì con lui. Tralasciando il fatto che, indipendentemente dall'età della vittima, non dovrebbe mai essere così, e quindi neanche se la ragazza fosse stata maggiorenne, il punto è che se una ragazza/donna va ad un party dove ci sono adulti, ciò, sembra ragionare Tarantino, dovrebbe indicare agli altri invitati che è consenziente al sesso indipendentemente appunto dalla sua età a dai suoi desideri (cioè diventando questo consenso qualcosa d'implicito), il che appare davvero assurdo. E lo è anche di più quando a pronunciarle è un personaggio che è pur sempre considerato e presentato come una espressione dell'élite intellettuale e culturale della nazione. Tarantino, insomma, in questa intervista del 2003 sembra manifestare anche l'incapacità di comprendere quale sia la sostanziale differenza tra una ragazzina di 13 anni ed una ragazza maggiorenne, non comprendendo, o così lasciando intendere, che la maturità è data essenzialmente dalla consapevolezza, che sola, a sua volta, sostanzia la libertà (di scelta): "a Polanski piacciono le ragazze" dice Tarantino lasciando intendere che, se lei lo "voleva", non c'era nulla di male nel fare sesso con una ragazzina di tredici anni, con Stern che però subito ha ribattuto: "No! Gli piacciono le ragazzine!". Tarantino, inoltre, più volte sostenne che sarebbe stata reale violenza unicamente se Polanski avesse malmenato violentemente la ragazzina e quindi l'avesse costretta con la forza ad avere un rapporto sessuale. Le scuse per siffatte affermazioni sono arrivate soltanto quindici anni più tardi, [nel febbraio del 2018](#), e soltanto dopo, va rilevato, che era già scoppiato il caso Weinstein (nell'ottobre del 2017) ed era già stata messa in moto la produzione di *CVH*, nel quale Polanski figurava anche tra i protagonisti della storia. Di certo tale questione, così è sembrato a noi, ha in qualche modo fatto però capolino in *CVH*, nella lunga scena in macchina di Booth con Pussycat, con lei che cerca di sedurlo continuamente e lui che, però, non cede alle sue esplicite *avances* perché non gli viene fatto vedere un documento che attesti che lei è maggiorenne. Di sfuggita non possiamo non notare come le dichiarazioni del 2003 di Tarantino, tra le varie cose mostrino anche come negli Usa nel XXI secolo sia ancora pericolosamente strisciante, interiorizzata e quindi spesso anche inconsapevole, una certa condiscendenza verso la *Rape Culture* (e/o anche Acquaintance Rape), cioè verso la normalizzazione della violenza sessuale e che ancora nel 2020 Michelle Bowdler ha cercato di mostrarne la circolazione ed "accettazione": M. Bowdler *Is Rape a Crime? A Memoir, an Investigation, and a Manifesto*, Flatiron Books, New York, 2020 (Ebook Edition). Sull'*Acquaintance Rape* rimane ancora imprescindibile R. Warshaw, *I Never Called it Rape*, Harper & Row, New York, 1988. Se il testo di Warshaw fin dal 1988 ha reso pubblica l'inquietante verità dell'*Acquaintance Rape* come della forma di stupro più comune, il testo di Bowdler, va anche oltre, poiché permette di contestualizzare molto di quello che emerge anche dalle dichiarazioni di Tarantino nella realtà dei 2010s. A fronte di dati che mostrano come negli Stati Uniti più o meno solo il 3% delle casi di stupro viene effettivamente perseguito, esso s'inserisce in una cultura che è specchio di come il reato di stupro viene poi effettivamente interpretato, rimandando a quella che la stessa Bowdler ritiene essere una determinata visione che, ancora nei 2010s ed a fronte di una certa ipocrisia mediatica, quella cultura ha della donna: «Data from this current decade shows that close to 25 percent of all rapes were reported compared to over 60 percent of robberies and assault and battery crimes. The Rape and Incest National Network (RAINN) – using an amalgamation of federal data – estimates that 230 out of 1,000 rapes are reported. Of those, 46 lead to arrest, 9 to prosecution, and 5 to felony conviction. Only 4 percent of all reported rape cases ever see the inside of a courtroom, translating into 1 percent of every 1,000 rapes committed. About 2 percent of rapes reported and one half of one percent of every 1,000 rapes lead to conviction and/or incarceration [...] So how do rape victims "survive" in an environment when everywhere around us we can reasonably conclude that what we went through is largely a trivial matter». M. Bowdler, *Is Rape a Crime? A Memoir, an Investigation, and a Manifesto*, Introduction. Cfr. anche G. Greer, *Rape*, Melbourne University Press, Melbourne, 2018. Con *Rape Culture* è solito intendersi «a complex of beliefs that encourages male sexual aggression and supports violence against women. It occurs in a society where violence is seen as sexy and sexuality as violent. In a rape culture, women perceive a continuum of threatened violence that ranges from sexual remarks to sexual touching to rape itself. A rape culture condones physical and emotional terrorism against women as the norm. In a rape culture, both men and women assume that sexual violence is a fact of life, inevitable as death or taxes». E. Buchwald, P. Fletcher, M. Roth, *Transforming a Rape Culture*,

Non altrettanto “casto”, invece, l’uso della violenza, questo sì, e come al solito, al limite del pornografico, dove la desensibilizzazione rischia sempre di fare il passo oltre nella celebrazione.⁵¹ Lasciando così il sospetto che per Tarantino mostrare in tutta la loro oscenità corpi deturpati da una violenza esagerata ed insensata (qui ad esempio il compiaciuto soffermarsi sulla testa di una ragazza la quale viene ripetutamente fracassata contro mura, angoli, battenti e travertini), sia altrettanto eccitante di una scena di sesso esplicito con splendidi uomini e/o donne, ma meno oltraggioso, oggettivante, deumanizzante e discriminante che mostrarne le eventuali nudità (in questo concedendo al pubblico solo il già ricordato perfetto *topos* da film porno con Brad Pitt spiato da una vicina mentre a torso nudo ripara un’antenna su di un tetto).

Altrimenti detto, nell’ultimo Tarantino, ambientato nella Los Angeles della fine dei 1960 – in piena rivoluzione sessuale *et similia* – ha più spazio l’esposizione pornografica di corpi di donna maciullati con accanimento da una violenza inaudita, piuttosto che l’esibizione di corpi nudi o parzialmente nudi. A ognuno il proprio piacere percettivo, ma, se si dovesse proprio scegliere su come rappresentare il corpo nei *Sixties*, allora a parità di condizioni riteniamo sia preferibile mostrare nella loro bellezza corpi nudi, rappresentati, se possibile, come soggetto di una libera espressione della loro bellezza. Questo, appunto perché, quando la nudità diventa soggetto libero e non oggetto, allora può diventare una modalità di azione che vuole essere espressione di un’idea in grado d’influenzare la prassi sociale. Un’idea appunto politica, oltre che, ovviamente, culturale.⁵² D’altronde, è nei *Sixties* che il corpo (della donna) ha assunto connotazioni sempre più compiutamente ed esplicitamente politiche, diventando allo stesso

Milkweed Editions, Minneapolis, 1993², p. XI. Una cultura, quella dello stupro, che fa sì che una società arrivi a biasimare più la vittima della violenza, che il carnefice, talvolta infliggendo a lei, ed ai suoi cari, una condanna peggiore rispetto a quella che il sistema giudiziario infligge allo stupratore (nonché spingendo anche la vittima ad aver paura a raccontare/denunciare quanto le è accaduto).

⁵¹ Cosa, questa, già esplicitamente riscontrabile in *Bastardi senza gloria* e, come ha notato anche [Matt Zoller Seitz nella sua recensione](#), in *The Hateful Eight*: «Like the non-stop barrage of racial slurs, the film’s relentless and often comical violence against Daisy never feels truly earned. Saying, “Well, they’re all outlaws, including her, and that’s just how women were treated back then” feels like an awfully thin defense when you hear audiences whooping it up each time Russell punches Leigh in the face, and it dissipates during the final scene, which lingers on Daisy’s death with near-pornographic fascination. In a movie filled with selfish, deceptive and murderous characters, hers is the only demise that is not just observed, but celebrated».

⁵² Quella di un “corpo che è sempre politico” è un’idea che nella cultura dei media dei 2010s non sembra più risuonare come invece fece nei *Sixties*, quantomeno non allo stesso modo. Nei 2010s, in nome di una particolare idea di “giustizia sociale” (concernente principalmente le disegualianze razziali e di genere, ma, curiosamente, non quelle censitarie, di classe e/o legate a problemi di natura economico politica), si è infatti deciso di portare avanti una battaglia per una più corretta ed egualitaria rappresentazione della donna nei media; una battaglia, però, che in più di un’occasione si è trasformata in una sorta di vera e propria “Social Media Warfare” per una radicale desessualizzazione mediatica della donna, la quale, come riteneva anche un certo femminismo dei 1970s, permetterebbe di raggiungere un’autentica uguaglianza, e porre termine alle discriminazioni ed all’oppressione delle donne solo quando le differenze sessuali, quelle determinate dalle caratteristiche biologiche, non vengano più rappresentate, rimandando così l’idea che l’identità femminile è definita dal suo corpo, dalla sua biologia o da una costruzione sociale; un corpo che quindi deve essere mediaticamente “trasceso”. Sebbene espressione di una legittima risposta alla ipersessualizzata cultura mediatica dei 1980s/1990s, nei 2010s la ricerca di una più giusta rappresentazione della donna talvolta si è andata incanalando in radicalizzazioni per diversi aspetti grottesche, oltre che contraddittorie. Per un approfondimento storico e critico di tale complessa e controversa questione, in ordine anche al rimodellamento in chiave neoliberale, del femminismo *mainstream* dei 2000s/2010s rimandiamo alla prima ed alla terza parte di L. Marras, *Newfeminism Now! Part I: Mediated Sexuality; Newfeminism Now! Part III: Neofeminism*, entrambe di prossima pubblicazione.

tempo il luogo della dominazione maschile e quello dell'emancipazione femminile. Perché in fondo, parafrasando proprio un celebre motto del femminismo storico dei 1970s, quello di Carol Hanisch, il corpo (della donna) è sempre politico.⁵³ Al contrario, l'esibizione di corpi maciullati e deturpati, oggetto di una violenza insistita e gratuita nel suo accanimento, quando ingiustificata anche all'interno della stessa logica del film (poiché non è intesa neanche come mero meccanismo dell'avventuroso), e per questo arrivando al limite del *Torture Porn*, rischia di rinchiudere lo spettatore nella prigione di un voyeuristico godimento, dove il "corpo" diventa solo l'oggetto di un piacere morboso.⁵⁴ D'altronde in una scena pornografica dove si vedono una donna o un uomo che performano una *fellatio* od un *cunnilingus*, che cosa c'è "dietro"? Nulla, una *fellatio* e/o un *cunnilingus* in un film porno "dicono", in una iperbole fenomenologica, una *fellatio/cunnilingus*, e "dietro" non c'è nulla.⁵⁵ Ecco, "dietro" alla scena di Brad Pitt che insiste a fracassare la testa di una donna, cosa c'è? Nulla, è solo la rappresentazione di un tizio che prova piacere a fracassare continuamente la testa di una donna (e, da quel che, purtroppo, si evince dal contesto, proprio perché è una donna)⁵⁶ contro mura e battenti e "dietro" ad essa non c'è niente, se non quello che gli stimoli visivi rimandano. Eppure, e di nuovo, anche per molta della guerra culturale dei 2010s, e portata avanti dai molti cosiddetti *Social Media Justice Warrior* (quelli spesso definiti, impropriamente, *Social Justice Warrior*), questo appare meno oggettivante, deumanizzante ed umiliante per la donna, di un suo eventuale mostrarne immagini esplicitamente caratterizzate in senso sessuale.⁵⁷

Considerata la logica filmica di cui sopra, cioè quella sostanziata solo dalla *coolness* delle scene, la sensazione di un compiacimento "pornografico" per la violenza ed i corpi deturpati determina, a cascata, un'estetizzazione della stessa violenza, con la conclusione che, quand'anche fine a se stessa, la violenza, e di certo la sua rappresentazione, per Tarantino è

⁵³ Ci riferiamo allo slogan del 1969 "["Il personale è politico"](#)", ed influenzato, com'è noto, anche dal già citato *The Sociological Imagination* di C. Wright Mills.

⁵⁴ L'accento a posto proprio sulla gratuità dell'esposizione, spesso compiaciuta ed appunto pornografica, di corpi violentati e maciullati, poiché, come abbiamo accennato anche in *Apocalypse Now!*, i *Sixties* sono stati anni in cui, vuoi per ciò che la guerra in Vietnam ha scatenato nell'inconscio collettivo di un'intera nazione, vuoi per i cambiamenti e le polarizzazioni sociali sempre più radicali, gli Usa sono stati attraversati da una violenza quotidiana sempre più efferata, manifesta ed urbanizzata, presente nel cuore stesso dell'America, anche quello più rurale e tradizionale, com'è stato rappresentato, ne abbiamo già fatto cenno in *Sublime Now!*, in maniera scioccante in *The Texas Chainsaw Massacre* di Tobe Hooper del 1973, nel quale, tra i suoi possibili livelli di lettura, si può rintracciare quello della vietnamizzazione dell'America. La violenza e la sua rappresentazione, quindi, sono aspetti ben presenti nei *Sixties* e nella New Hollywood, che in un certo senso ne hanno scandito molti dei loro momenti decisivi. Non altrettanto, però, una sua rappresentazione gratuita, celebrativa e pornografica, per l'appunto fenomenologica.

⁵⁵ Questo, ovviamente, quando le immagini pornografiche non vengono *weaponized* al fine di essere utilizzate per combattere una qualsivoglia guerra culturale e/o riprodurre e ratificare stereotipi di genere.

⁵⁶ Anche solo perché Booth, considerato il suo background narrativo e l'accanimento di cui sopra, appare davvero come un uomo che odia le donne.

⁵⁷ Sulla questione del rapporto tra Tarantino ed il femminismo è di diverso avviso David Roche, che ritiene – e per chi scrive in maniera davvero poco convincente – che i film di Tarantino «are highly self-conscious of the gendered and racialized terms of the genres they rework, of the history and historiography of representations in film and cultural history» (D. Roche, *Quentin Tarantino. Poetics and Politics of Cinematic Metafiction*, p. 124) e metterebbero in discussione gli stereotipi sul genere per celebrare una sorta di "female empowerment". È anche al *Social Justice Warrior*, nel senso categorizzati nei 2010s, cioè come *Social Media Justice Warrior*, che, in una precedente notazione sulla cultura della desessualizzazione, ci riferivamo quando parlavamo di "radicalizzazioni contraddittorie". Per un inquadramento storico e sul senso esatto del *Social Justice Warrior* per come lo intendiamo in questo ed in altri scritti, rimandiamo a L. Marras, *Newfeminism Now! Part II: (im)Mediated Feminism*, di prossima pubblicazione.

figa in sé e per sé, non in funzione – ed anche in questo il nostro cerchio argomentativo vorrebbe chiudersi – di un'idea, forma – magari strumentale – di una narrativa. Come si giustifica questa efferata violenza all'interno della logica del film? Semplice, non si giustifica. L'esplicita rappresentazione “pornografica” della violenza in Tarantino appare solo l'espressione di un rigido piacere – tra il morboso, il perverso ed appunto il pornografico – per la violenza in quanto tale.⁵⁸ Quantomeno se, come già accennato, non si sceglie di leggere

⁵⁸ Il problema, lo ripetiamo anche se oramai dovrebbe essere chiaro, non è quello della *vexata quaestio* del rapporto, sempre attuale all'interno del pensiero fin dai tempi del teatro greco, tra rappresentazione della violenza e realtà della violenza (differenza che lo stesso Tarantino ha, ovviamente semplificandola al limite della banalizzazione, più volte invocato a giustificazione dell'ultraviolenza nei suoi film); ed in fondo neanche lo è, un problema, quello della rappresentazione della violenza nella sua pornografica gratuità. Il problema che ci sembra di scorgere, invece, è essenzialmente quello che vede film così fatti (per noi male), ed in cui spesso dietro alla violenza non c'è nulla, se non un godimento al limite della celebrazione (dell'oscenità), venire ad essere classificati come arte, “cultura” e/o cinema d'autore, per essere assunti a motori di soggettivazione e di definizione di un intero immaginario, perfino (!?!?) di rappresentazione critica della società. In ogni caso, la *vexata quaestio* “Tarantino e la violenza” è stata oggetto di innumerevoli discussioni (in ultimo, nel 2020, in F. Pagello, *Quentin Tarantino and Film Theory. Aesthetics and Dialectics in Late Postmodernity*, pp. 165-206, la cui lettura, però ci è apparsa spesso ricorsiva, come se una risposta vaga, ed in molti casi anche sciocca, di Tarantino dovrebbe chiudere il discorso per il solo fatto che lui si è così pronunciato: perché, ad esempio non si dovrebbero vietare i film gratuitamente violenti – come lui vorrebbe – ma quelli pornografici sì?), ma la questione per noi rimane intatta: come si giustifica il successo, quasi feticistico, di una violenza, sì fumettistica, ma così gratuitamente messa in scena? Una sorta di sublimazione della mascolinità e/o virilità? Il trasformare lo schermo in quello “spazio transizionale”, per dirla con Donald Winnicott, e che è sempre liminare tra la fantasia e la realtà e che permetterebbe ai desideri proibiti ed impossibili di trovare espressione? Oppure [rifarsi pur sempre alle risposte dello stesso Tarantino](#) – come abbiamo detto spesso davvero banali nonché ricorsive – per il quale la violenza dei suoi film si giustificherebbe perché è “divertente”, perché lui è cresciuto vedendo film violenti o perché la realtà sarebbe più violenta di qualsiasi film. Ad esempio «And I say, I love violence in movies, and if you don't, it's like you don't like tap dancing, or slapstick, but that doesn't mean it shouldn't be shown. My mom doesn't like Abbott and Costello or Laurel and Hardy, but that doesn't mean they shouldn't have been making movies» in G. Peary, *Quentin Tarantino: Interviews. Revised and Updated*, University Press of Mississippi, Jackson, 2013 (Ebook Edition): *Interview with Quentin Tarantino, Peter Brunette*, 1992). Tralasciando le (non)risposte di Tarantino, difficile risulta articolare, soprattutto in questa sede, tale questione, ma è possibile sostenere – anche insieme a Jonathan Gottschall (*Il professore sul ring. Perché gli uomini combattono e a noi piace guardarli*, trad. it. G. Olivero, Torino, 2015) – che sublimare la violenza in contesti regolamentati e quando proiettata al di fuori di noi (su di un ring o sullo schermo) funziona come *fail-safe*, permette alla violenza di non esprimersi (quantomeno in maniera minore) nel contesto della vita quotidiana e reale, e, quindi, venire appunto “regolamentata”. Detto altrimenti, così sembra a noi, che il meccanismo del piacere, del godimento, in questi casi è provocato anche dall'essere questo un modo di provare “emozioni”, eccitazioni, per qualcosa alla quale non si osa pensare e di cui, altrimenti che davanti allo schermo, non si può e si deve provare piacere, ma che allo stesso tempo offrono la sensazione di “essere vivi”, di esistere. Si potrebbe anche sostenere che talvolta lo schermo – non solo quello cinematografico e televisivo, ma anche quello videoludico – diviene una sorta di sostitutivo di un rito sacrificale, dove si scarica, sulle immagini e non in altro modo, una violenza inappagata o, più semplicemente, delle fantasie inconfessabili. Una sorta di “disintegrazione terapeutica dell'inconscio”, come Walter Benjamin già nei 1930s (epoca nel quale il dispositivo estetico e l'apparato tecnologico del cinema erano ben diversi da quelli attuale), in quella ora riconosciuta come la terza stesura (del dicembre 1935 - gennaio 1936) de *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* e dove inquadrava la popolarità ambigua di un certo cinema “grottesco” hollywoodiano, e di Disney e Topolino in particolare. Se da una parte si può riscontrare, di contro ad una lettura caparbiamente elitistica, se non quando addirittura reazionaria, dell'arte cinematografica, qualcosa di buono ed anche rivoluzionario negli effetti della distrazione (quantomeno nella “risata”, in particolare quella che Chaplin suscitava nel pubblico); dall'altro, però: «[Il loro tetro incantesimo del fuoco, per il quale il film a colori ha creato i presupposti tecnici, sottolinea un tratto che finora si manifestava solo velatamente e mostra con quale facilità il fascismo si appropriava delle innovazioni «rivoluzionarie» anche in questo campo]. Quanto emerge alla luce dei più recenti film di Disney, in realtà è già presente in alcuni film più vecchi: la tendenza ad accettare tranquillamente la bestialità e l'atto violento come fenomeno concomitante dell'esistenza. In questo modo si riprende una tradizione antica e addirittura ispiratrice di fiducia; essa ha inizio con gli hooligans danzanti che vediamo nelle immagini dei

nell'ultraviolenza di Booth appunto anche il sottotesto di una nascosta critica ai *Sixties*, quelli della diffusione delle droghe lisergiche intese come mezzo di amplificazione sensoriale e della coscienza.

Alla fine di *CVH*, la sensazione – quantomeno per coloro che ancora considerano il cinema principalmente come arte del visibile e non come l'arte della citazione per la citazione – è di essere stati nuovamente presi per il naso – «trollati», forse direbbero sempre i *millennial* – dall'ennesimo tentativo di Tarantino di “manipolare” il pubblico, per magari convincerlo che il “bel” cinema, il “grande” cinema (di Hollywood) sia non quello che tutti conoscono come classico “cinema di Hollywood”, bensì – una volta “ripulito”, centrifugato da una macchina produttiva degna di un *Blockbuster* – quello dei *teenage drive-in b-movie*, i *saturday matinee pulp/serial* o i *popcorn serial televisivi*, e di cui il regista sembra essere così tanto appassionato.⁵⁹

pogrom medievali, mentre la «gentaglia» delle favole dei Grimm ne costituisce l'indistinta e pallida retroguardia». W. Benjamin, *Opere Complete. VI: Scritti 1934-1937*, a cura di E. Ganni, trad. it. E. Filippini, H. Riediger, Einaudi, Torino, p. 297 (qui ancora riconosciuta come prima stesura). Ora anche in W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (edizioni integrale comprensiva delle cinque stesure), a cura di F. Desideri, M. Montanelli, Donzelli, Roma, 2019, p. 101. Sul rapporto tra libertà d'espressione e la rappresentazione della violenza K. W. Saunders, *Violence as Obscenity. Limiting the Media's First Amendment Protection*, Duke University Press, Durham-London, 1996. Seppur da un diverso punto di vista, ha discusso il problema del rapporto tra pornografia e violenza (soprattutto in un contesto dove l'uomo è rappresentato principalmente come soggetto e la donna principalmente come oggetto) ed inteso come mera “fantasia”, anche Natalie Purcell in *Violence and the Pornographic Imaginary: The Politics of Sex, Gender, and Aggression in Hardcore Pornography*, Routledge, New York-London, 2012; in particolare Chapter 1: *Just Fantasy*, pp. 15-39, e Chapter 6: *Sex, Gender, and Power Aesthetics of Arousal in Contemporary Pornography*, pp. 126-140.

⁵⁹ Al punto, come è stato annunciato [a gennaio 2020](#), di prospettare la produzione di una versione “reale” del serial *Bounty Law* (una delle serie western delle quali in *CVH* è protagonista Dalton), e di cui i primi cinque episodi dovrebbero essere diretti proprio da Tarantino.

§3 Comicsploitation

Quindi, e di nuovo, l'ultimo Tarantino è davvero classificabile come cinema? Secondo noi non lo è. Quantomeno stando all'idea di cinema che, seppur in guisa sempre differente, nel XX secolo si è andata categorizzando nelle sue pratiche estetiche.

E non nel senso, come si potrebbe sostenere, della critica che Scorsese e Coppola hanno mosso ai cine-comic Marvel alla fine del 2019. Vogliamo qui soffermarci su tale "polemica", perché crediamo possa contribuire a focalizzare meglio quanto siamo andati sostenendo sul cinema sostanziato dalla *Rule of Cool*, e che, così riteniamo noi, non vuole avere a che fare con una sorta di elitismo cinematografico di stampo novecentesco, quello che contrapponeva in maniera inconciliabile cultura alta e cultura di massa. Non solo questo, però, perché questa lunga incidentale può aiutare da una parte a mostrare come il cinema di Tarantino, nell'amplificare di film in film la maniera di se stesso, non si riesca a discostare da quella logica seriale dei cinecomic di Disney che pure pretende di criticare; dall'altra permette di riproporre, seppur aggiornata ai 2010s, quella che già fu la «questione» di Musil nella celebre conferenza del 16 dicembre 1934 sul ruolo del poeta in tempi di crisi⁶⁰ e, così, chiedersi: cosa rimane del cineasta in quest'epoca? D'altronde, i *cinecomic* Disney non sono forse leggibili anche come un aggiornamento, post 11/09, della mitologia western, e così "servire" per molte delle stesse funzioni che, come abbiamo già accennato in *Sublime Now!*, resero il Western il genere di maggior successo ad Hollywood nei 1940s/1950s?⁶¹

Generando un vespaio di polemiche Martin Scorsese nell'ottobre del 2019 ha dichiarato che i cinecomic Marvel («Marvel Cinematic Universe», MCU) [non sono cinema e sono più simili ad un parco a tema](#) (per in seguito [precisare meglio la sua posizione](#)). Francis Ford Coppola, poi, [ha rincarato la dose, sostenendo che film così fatti](#) non solo non sono cinema, ma sono addirittura spregevoli (*despicable*).

Va da sé, come crediamo sia oramai chiaro, che in questo scritto – e seppur condividendo, in astratto, l'uso della metafora della giostra – non sosteniamo la medesima cosa. Anche perché, concordiamo solo in piccola parte con la logica delle argomentazioni critiche di Scorsese, che sembrano basarsi su degli assunti minati da alcune inconsistenze che non solo ne mettono in dubbio la validità, ma che, se ritenute corrette, per subcontrarietà potrebbero rivelarsi valide anche per alcune delle sue stesse opere.

Innanzitutto, la critica di Scorsese sembra voler riproporre (peraltro in occasione dell'uscita del suo film del 2019, *The Irishman* per una piattaforma di streaming digitale specializzata in serie TV), la classica ed ora un po' stantia dicotomia che ha attraversato la

⁶⁰ R. Musil, *Der Dichter in dieser Zeit*, in R. Musil, *Gesammelte Werke in neun Bänden, Band 8: Essays und Reden*, a cura di A. Frisè, Rowohlt Verlag, Reinbek bei Hamburg, 1978, pp. 1243-1258.

⁶¹ Per una diversa lettura del *Marvel Cinematic Universe*, che l'inserisce tra gli effetti dell'11 settembre 2001 sul mondo dell'entertainment, in cinema e l'arte in genere nella mitologia americana, e li legge anche come una nuova forma di western, che ne rinnova la funzione che aveva avuto tra i 1940s ed i 1950s: T. McSweeney, *Avengers Assemble! Critical Perspectives on The Marvel Cinematic Universe*, Columbia University Press, New York-Chichester, 2018. Queste analisi, in ogni caso sono precedenti all'uscita dei film del MCU tra la fine del 2017 (*Thor: Ragnarok*, T. Waititi, 2017) e l'uscita di *Avengers Endgame* del 2019. Sull'impatto dell'11/09 sul cinema, l'arte e l'entertainment cfr. M. J. Morgan, *The Impact of 9/11 on the Media, Arts, and Entertainment. The Day That Changed Everything?*, Palgrave MacMillan, London- New York, 2009.

storia della ricezione estetica dell'arte (cinematografica), quella tra film d'autore e film commerciale o, per estensione, tra cultura alta e cultura bassa etc. etc. Innanzi tutto si dovrebbe premettere che il cinema ad Hollywood è in quanto tale "commerciale", e non può non esserlo. Anche quello della New Hollywood, infatti, era *business*, soggetto alle leggi del mercato e del circuito del capitale, seppur declinato diversamente rispetto a come concepito dai grandi *Studios* dei 1930s/1950s.⁶² Anche volendo tralasciare questo aspetto, non è possibile non notare, però, che nei 1950s/1980s l'accusa di essere cinema meramente "commerciale" veniva a muoversi anche per gran parte della "Golden Age of Sci-Fi, Fantasy and Horror", quella precedente a *2001 Odissea nello Spazio*, oppure per quella dei blockbuster, dei *disaster movie*,⁶³ dei vari Spielberg *and sons*, degli 007 (che non hanno da sempre presentato molte delle medesime caratteristiche di cui Scorsese accusa il MCU?), dei *Callahan*, dei *Superman*, dei vari *Rambo* e *Rocky*, degli *Star Wars*, dei *Ritorno al Futuro*, degli *Indiana Jones* e così via dicendo; tutti generi e film, cioè, che erano considerati più simili a delle giostre piuttosto che a delle opere cinematografiche. «Reaganite entertainment», anche così si appellava il cinema di successo dei 1980s, ed in particolare gli action movie muscolari che li hanno definiti.⁶⁴ Tutti film in fondo seriali, da Scorsese però non menzionati quando sostiene che una volta, nei 1970s, c'erano più generi e diversi; il che ovviamente è vero, anche se, come vedremo poco più avanti, lo è anche per molti dei cosiddetti film d'autore occidentali dei 2010s che solo con molta difficoltà si distinguono, nella loro logica di produzione estetica, da quelli che appunto nei 1970s si consideravano film "commerciali". Quello che, però, non è ben chiaro è in cosa esattamente essi si differenzierebbero dal MCU al punto da non rientrare nella logica della sua critica ed essa appartenere quasi esclusivamente al MCU. A nostro modo di vedere la differenza tra questi film e gli "auteur movie", non stava, però, nell'essere gli uni cinema e gli altri no, ma che alcuni erano pensati nel senso del cinema

⁶² Jeff Menne ha proposto un'interessante revisione del mito della New Hollywood in J. Menne, *Post-Fordist Cinema. Hollywood Auteurs and the Corporate Counterculture*, Columbia University Press, New York, 2019. La tesi di Menne è che l'autorialità della New Hollywood più che essere solo espressione di una utopica ribellione al sistema hollywoodiano, sia stata anche il tentativo di rinnovarsi della stessa gestione aziendale hollywoodiana, rintracciando paralleli tra le varie teorie autoriali dei registi più significativi di questo periodo e le nuove teorie del management hollywoodiano (anch'esse in qualche modo influenzate dall'ethos della controcultura e che cercavano di riposizionare l'individuo creativo al centro del progetto aziendale), come, ad esempio, le teorie sulla gestione aziendale di Peter Drucker. In ogni caso, sulla particolare revisione dello *storytelling* nella New Hollywood e sostanziata da questa nuova visione del management cinematografico: K. Thompson, *Storytelling in The New Hollywood. Understanding Classical Narrative Technique*, Harvard University Press, Cambridge-London, 1999.

⁶³ I *Disaster Movie* venivano addirittura pensati proprio come attrazioni da Luna Park, al punto da progettare alcune sale che li proiettavano con effetti – come appunto il *sensurround* già ricordato in *Apocalypse Now!* – per immergere ancor di più lo spettatore nel "film" e proprio per questo fargli desiderare di tornare a guardarlo e così provare di nuovo le stesse emozioni, appunto come se si trattasse di una giostra.

⁶⁴ La più recente analisi critica del rapporto tra cinema e cultura nell'epoca di Reagan è J. Hoberman, *Make My Day. Movie Culture in the Age of Reagan*, The New Press, New York-London, 2019. Con questo testo James Hoberman conclude la sua ricognizione dell'evoluzione culturale e politica del cinema statunitense dai 1950s ai 1980s, iniziata con l'analisi del rapporto simbiotico tra cultura e politica nei *Sixties* affrontato in J. Hoberman, *The Dream Life: Movies, Media, And The Mythology Of The Sixties*, The New Press, New York-London, 2003, è poi proseguita con l'esplorazione del cinema dei 1940s/1950s come espressione della cultura della guerra fredda in *An Army of Phantoms. American Movies and the Making of the Cold War*, The New Press, New York-London, 2011. Hoberman considera questi testi come tre parti di un unico libro dal titolo "Found Illusions" e, come egli afferma nella prefazione, la conclusione, *Make My Day*, dovrebbe essere letto non tanto, o non solo, come un lavoro di «film criticism. Nor is it strictly speaking a history. I see it rather as a chronicle in which political events and Hollywood movies are folded into each other to illuminate what, writing in 1960, Mailer termed America's "dream life" ». Cfr. anche R. Wood, *Hollywood from Vietnam to Reagan ... and Beyond. Expanded and Revised Edition*, Columbia University Press, New York, 2003.

come arte del visibile, mentre altri non volevano esserlo, magari non principalmente, ed erano intesi, invece, come “bombastic entertainment” (come voleva essere appunto il genere catastrofistico dei 1970s o molta della sci-fi dei 1980s e ss.).

Entrambi, infatti, mantenevano quasi sempre ferma l'intenzione di “avere successo” raccontando “una” storia. In un caso successo (non solo commerciale), attraverso una narrativa magari complessa, profonda e simbolica; nell'altro, invece, averlo fatto principalmente in senso commerciale, per mezzo di un raccontare banale, stereotipato, accessorio e semplicemente narrato male, magari inteso solo come un pretesto per un vuoto spettacolo di effetti speciali. In tutti e due i casi, però, pur sempre “una” storia si cercava di raccontare.⁶⁵

In secondo luogo, nello specifico delle accuse al MCU, la critica di Scorsese, come anche quella di Coppola, sembrano mancare il bersaglio, quello vero, che non sono i cine-comic Marvel (o DC), ma i cine-comic Marvel «ruleofcoolizzati». Scorsese, infatti, riscontra come principali criticità del MCU quelle della ripetitività, che fa sì che in questi film non ci sia un reale “pericolo emozionale” e così nulla sia mai a rischio, con il *pathos* che viene inserito ed allo stesso tempo, negli episodi successivi, continuamente denegato. In questo modo, però, i vari film dell'MCU vengono ridotti a sequel solo di nome, spesso riducendosi in realtà a dei “remake” (cosa, però, che è vera di ogni sequel hollywoodiano di successo in quanto tale, non solo in quelli dei cine-comic).

⁶⁵ Questa, d'altronde, è la differenza che si può riscontrare tra la trilogia originale di “Star Wars” del 1977-1983 e sequel del 2015-2019. Nella prima, pur avendo rivoluzionato l'uso degli effetti speciali, quello che ancora oggi meglio ne garantisce la sua “magia” rimane lo storytelling, la sua capacità di raccontare una storia. Una storia che, esattamente come tutti i classici, nonostante il passare degli anni ogni volta di nuovo è più coinvolgente, permanendo intatta la sua natura archetipica ed universale. Cosa, invece, che è l'esatto contrario della trilogia sequel, che già a distanza di pochi anni in molti vorrebbero dimenticare, ritenendola una giostra senz'anima che riscrive, in peggio, la mitologia di Star Wars, e lo fa senza neanche raccontare una vera e propria storia, essendo il primo episodio un remake di quello del 1977, il secondo una variazione parodistica che non è mai chiaro dove voglia andare a parare ed il terzo, sconfessando quanto fatto nel precedente, prendendo, di nuovo, un'altra strada rispetto ai precedenti episodi, per correggerne retroattivamente la *continuity* e gli “errori”. Nel 2020, però, l'esempio più significativo della differenza, che qui facciamo valere, tra un film commerciale, magari brutto, e un film sostanziato dalla *Rule of Cool*, si è avuto con l'uscita di *Wonder Woman 1984* di Patty Jenkins, che si presenta come un *cinematic* ad alto budget e di qualità, rivelandosi però un film “oscenamente brutto”, scritto, diretto, montato e prodotto davvero male (al punto, almeno in chi scrive, da suscitare meraviglia sul perché, dopo la lettura della sceneggiatura in fase di pre-produzione, gli sia ugualmente stato concesso il via per la realizzazione). *Wonder Woman 1984*, però, è così definibile («un» film), perché, a differenza di molti film sostanziati dalla *Rule of Cool*, vuole pur sempre raccontare una storia ed in qualche modo veicolare un tema. Purtroppo, però, a differenza del suo predecessore – il più che discreto *Wonder Woman* del 2017, sempre di Patty Jenkins – lo fa nel peggior modo possibile. La *Rule of Cool*, invece, come già dicevamo in “Apocalypse Now!”, bypassa la distinzione tra bello e brutto, spesso risultando, cinematograficamente parlando, in un qualcosa di “beyond”, qualcosa che si potrebbe definire come lovecraftianamente deforme; deforme, cioè, come è deforme una creatura che, in quegli “storyworlds”, abita gli interstizi dimensionali (appunto quelli “tra” il bello ed il brutto). Per dirla parafrasando Pauli (che quando non concordava con una teoria che riteneva assurda era solito esclamare «[neanche sbagliata!](#)») un film compiutamente *Rule of Cool* non è «neanche brutto». Di sfuggita, ci sarebbe anche da notare come una certa dialettica tra cultura alta e cultura bassa, tra cinema d'autore e cinema commerciale e/o popolare sia stata sempre funzionale, necessaria potremmo anche dire, nella logica della trasmissione del senso, rispecchiandosi – e questo fin dalla tarda antichità e seppur con tutte le differenze del caso – nella contrapposizione, spesso “polemica”, di “cultura classica” e “cultura volgare”; contrapposizione dialettica che appunto ha in qualche modo “garantito”, preservato, la costruzione, diffusione e trasmissione del senso.

Ad uno sguardo più attento, però, tali criticità appaiono un problema non solo dei film del MCU in sé, ma del genere e/o della forma linguistica (se si vuole seguire l'idea che i fumetti non sono un genere, quantomeno non solo, ma soprattutto un linguaggio)⁶⁶ che vogliono trasporre, cioè del medium fumettistico in quanto tale e della logica intrinseca della narrativa seriale super-eroistica (Marvel/DC), quella dove il lettore sa sempre che, anche di fronte alla morte, alla fine ci sarà sempre una *restitutio in integrum*; una *restitutio* che non è un qualcosa di astratto da quell'universo, ma un aspetto organico dello stesso *Storyworld*.⁶⁷ Quante volte, nei fumetti, è morto il personaggio di Charles Xavier? Ragione per la quale, perché stupirsi di quante volte nel MCU muore e “resuscita” il personaggio di Phil Coulson. Il problema, allora, non sembra concernere il MCU, bensì la logica seriale del fumetto supereroistico, che in sé e per sé si basa sulla continua variazione di un numero finito di temi, cosa che solitamente è la verità, ma non dei film in quanto tali, bensì appunto del genere su cui si basano, e che in fondo – e fin dai suoi esordi nei primi 1960s – in questo si nutre della medesima logica dei teleromanzi, solo ambientandoli in un mondo fantastico con persone dotate di superpoteri e “cattivi” con poteri sempre più iperbolicamente super; aspetto andato poi ad accentuare a partire dal 1986, con l'avvento di quella che talvolta è definita come quarta epoca della fumettistica supereroistica, cioè quella moderna. Ed è così, allora, che l'accusa di Scorsese è vera, allora dovrebbe essere estesa al fumetto seriale in quanto tale, e soprattutto quello supereroistico. La criticità principale di questi film – che Scorsese non sembra e/o non vuole notare (se non di sfuggita) – non è, però, la ripetitiva serialità (le storie sempre uguali a se stesse ed i personaggi che sono sempre variazioni sullo stesso tema), che talvolta è controbilanciata da altri, e particolari, fattori narrativi ed espressivi del medium, fattori che la rendono interessante, seppur per altri motivi formali ed espressivi; e lo è soprattutto quando, venendo trasposta nel codice espressivo del cinema, dà vita ad uno specifico, ed ulteriore, codice «crossmediale» o “transmediale”. No, il problema non sembra essere questo, quantomeno non solo, bensì che, finanche per rispetto ad una tale struttura espressiva, i *cinematic* Marvel, ed in particolare quelli successivi al 2015, sono sempre più spesso film fatti e scritti male, se non malissimo, che talvolta neanche raccontano una storia; e quando così è, lo fanno in maniera illogica nel loro stesso *rationale*, abusati da un utilizzo ipertrofico del “*deus ex machina*”, da una coerenza interna che viene gettata alle ortiche (la quale, peraltro, ha sempre di più reso norma che siano gli spettatori a dover trovare, per gli autori, la logica e le giustificazioni degli accadimenti) e da personaggi la cui caratterizzazione e psicologia li trasforma nella caricatura delle controparti fumettistiche, sacrificati sull'altare di una *grandeur* sempre più coatta e di una *coolness* sempre più insensata. Un esempio

⁶⁶ H. Miodrag, *Comics and Language. Reimagining Critical Discourse on the Form*, University Press of Mississippi, Jackson, 2013; N. Cohn, *The Visual Language of Comics. Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*, Bloomsbury, London-New York, 2013; P. Fisher Davies, *Comics as Communication. A Functional Approach*, Palgrave MacMillan, London-New York, 2019.

⁶⁷ È proprio nei comics, d'altronde, che ha preso vita quella pratica retorica – dai 2000s sempre di più appannaggio di tutte le arti narrative – che (nel suo senso contemporaneo) ha preso il nome di “retroactive continuity” o “retcon”, cioè la possibilità, nelle successive uscite dello stesso universo narrativo, di cambiare/correggere le vicende e così riscrivere continuamente la storia, talvolta addirittura azzerando completamente quanto successo in passato e riportando lo *Storyworld* ad un punto antecedente a ciò che ha dato vita ai cambiamenti. Andrew J. Friedenthal ha cercato di mostrare come la pratica del *retconning* come sia qualcosa di più che un espediente retorico, le cui implicazioni sono andate ad impattare anche il modo attraverso cui gli americani percepiscono la storia (history) e la cultura, che diventano soggette ad una continua mutabilità, con il pericolo di esporre così il pubblico ed abituarlo alla *truthiness* (una verità – storica o meno – che dipende non da ciò che è stato, ma da ciò che ci piacerebbe fosse stato) e ad una sorta di sdoganamento pubblico ed istituzionale del revisionismo storico. A. J. Friedenthal, *Retcon Game. Retroactive Continuity and the Hyperlinking of America*, University Press of Mississippi, Jackson, 2017.

paradigmatico di questa “riduzione” si è avuto con *Avengers: Endgame* di Antony e Joe Russo del 2019, e che, stando a quanto abbiamo fin qui sostenuto sul cinema come arte del visibile, non è un’esagerazione definire non soltanto come un’«idiozia» incoronata d’alloro, ma soprattutto come un dissacrante tradimento dell’immaginario da cui si origina, un tradimento che va di molto oltre la pur necessaria traduzione – e com’è ovvio ogni traduzione in fondo è sempre un tradimento – di un codice espressivo da un medium ad un altro. Per intenderci, la morte di Superman in *Batman v Superman. Dawn of Justice* di Zack Snyder (2016), pur ben sapendo che poi egli resusciterà nell’episodi successivi, non rappresenta una reale criticità narrativa (i problemi di quel film, purtroppo, furono ben altri). Al contrario, in *Avengers Endgame* mostrare il (quasi)onnipotente Thanos che coltiva un orto e ne cuoce i “frutti” in un calderone, appare non solo demenziale, ma addirittura demente, al punto da risultare in quello che non è una esagerazione considerare come uno dei *nadir* non solo dei *cinematic*, ma della “narrativa” supereroistica *tout court*, appunto perché appare come un tradimento ed una vera e propria violenza della narrativa da cui prende origine.⁶⁸ Ecco, è in

⁶⁸ Una caratterizzazione così fatta del personaggio [Thanos](#) non sembra avere alcun senso, se non in una eventuale parodia. La *Rule of Cool*, d'altronde e come abbiamo più volte accennato, tende sempre, ed a prescindere dal genere prescelto, a rendere labili i confini con la parodia. Non avrebbe senso, ovviamente, rispetto alla sua origine fumettistica, perché appare assurdo, ed anche demenziale, che un personaggio fin lì conosciuto, e per buone ragioni, come il Tiranno dei mondi si “ritiri” a fare l’ortolano, e questo anche se ha raggiunto il suo obiettivo e non ha più alcuno scopo nella vita. Probabilmente attraverso l’idea del “giardino/orto” si voleva far percepire che, nonostante la spietatezza della sua missione, Thanos possedeva un “animo puro”, “genuino” e così andando oltre gli stereotipi del cattivo bidimensionale. Ma anche concedendo che l’unico modo efficace per rendere tale idea fosse quella di rendere la figura di un tormentato villain idealista/realista attraverso l’allegoria del contadino che coltiva la terra, difficilmente il Thanos per come descritto fino al 2018 nei fumetti (ma che nell’episodio precedente) potrebbe essere così reso senza, allo stesso tempo, scivolare nel ridicolo involontario. Pensiamo, nello stesso film, anche alla spietata mercenaria ed assassina “cyborg” [Nebula](#), che, nonostante sia passata attraverso una vita competitiva fatta di sofferenze ed umiliazioni si commuove per la sorte di un umano che aveva conosciuto solo pochi giorni prima. Si consideri, e pensando qui solo alla sua giovinezza, che Nebula, come ci aveva detto anche un altro film del *franchise* (*I guardiani della galassia* di James Gunn del 2014) è cresciuta in un clima furiosamente competitivo, gareggiando continuamente con quella che era stata educata a considerare la sorella, uscendo puntualmente sconfitta da ogni confronto e, per punizione costretta a subire mutilazioni di parti del proprio corpo biologico, sostituite con elementi bionici, fino a vedersi completamente trasformata in cyborg; si aggiunga anche il fatto che alla “sorella”, Gamora, non importava nulla di ciò, e continuava pur sempre a sconfiggerla. Anche qui, si voleva mostrare, forse, che ella recuperava una parte di “umanità”, cosa già improbabile al limite dell’impossibilità – considerati appunto i trascorsi poc’anzi descritti, poiché una persona cresciuta così non può che essere, almeno per com’è nei fumetti, una psicopatica –, ma ancora di più considerando il modo con cui lo si è fatto e attraverso un “umano” di cui a lei non doveva o poteva importare nulla. In ultimo, si pensi al dio Thor (al quale nei comics al fine di rendere il suo carattere sempre aulico talvolta si cambiava il font delle sue affermazioni) trasformato nella parodia di se stesso, cioè in una sorta di crasi tra il Grande Lebowski ed il Marchese del Grillo di Alberto Sordi, descritto come un bizzurro e ridotto a fare il testimonial di un videogioco di successo, comportandosi esattamente come un qualsiasi bimboinkia durante una sessione videoludica online ad un “Battle Royale” game. E se in *Avengers Endgame* si potrebbe continuare a lungo con esempi di tal fatta, come non ricordare anche *Captain Marvel* (Anna Boden, Ryan Fleck. 2019) il cui personaggio, trasformato nella parodia di una sua pseudo-parodia, cioè Xadhoom della Disney Italia) “plot” ruota sul tentativo di una razza aliena – gli Skrull, una razza antichissima e così tecnologicamente avanzata in grado di viaggiare “istantaneamente” da una parte all’altra della galassia, e che nell’universo dei fumetti sono definiti come «masters of science» – di recuperare a tutti i costi – al fine di salvare la propria specie dalla persecuzione di un’altra razza, cioè i Kree – un motore a “velocità luce”, cioè non solo qualcosa che praticamente già possiedono, ma che possiedono in una forma di gran lunga migliore ed efficiente, poiché possono appunto già spostarsi da un sistema ad un altro, per mezzo di una tecnologia a “salti”, ad una velocità di molto superiore a quella della luce, che farebbe impiegare ugualmente centinaia di anni, se non migliaia, per spostarsi da una parte all’altra della galassia. Ed anche volendo concedere che ci sia, in questa logica qualcosa di “non detto” all’interno del film che renderebbe ragione di tale “curiosità”, anche visitando [la pagina “wiki” dedicata al “Light-Speed Engine”](#) proposto in *Captain Marvel* non si riesce a

questo che molti film del MCU e molti film di successo dei 2010s si differenziano rispetto al cinema “commerciale” dei 1950s/1990s, che sono scritti davvero male, in maniera demenziale anche per rispetto alla loro razionalità immanente e alla propria origine fumettistica, non che sono cinecomic e/o sono sostanziate da una ripetitiva serialità da *soap opera*.⁶⁹ La ripetitiva

comprendere quale sarebbe la migliorata di tale “motore” rispetto a quello che già si possiede (se non che sarebbe “powered by tesseract” e servirebbe a coloro che “non hanno accesso” alla tecnologia dei portali). Cosa che sarebbe tale, eventualmente, se la tecnologia dei portali di balzo fosse una sorta esclusiva Kree, che soli possono controllarla (com'è, ad esempio, per i Reapers con i portali dell'universo di Mass Effect), ed il *Light-Speed Engine* la by-passasse offrendone una valida alternativa, cosa, però, che il film non spiega, quando invece sia il film sia il MCU nella sua intrezza mostrano continuamente il contrario (cioè “tutti” – perfino, solo qualche decennio dopo, gli umani dello S.H.I.E.L.D. – sembrano essere in grado di utilizzare la tecnologia a salti con relativa semplicità), determinandone così, delle scelte narrative, le incongruenze e la loro gratuità. Tendenza verso la parodia, dicevamo, che ha influenzato anche la disastrosa decisione della Warner Bros di far rigirare e rimontare (dal regista dei primi due Avengers del 2012 e del 2015, Joss Whedon) il film *Justice League* di Zack Snyder del 2017, per dargli così un tono diverso da quello, più dark, voluto dal regista per l'universo DC; un tono appunto più da commedia e più vicino alla controparte Marvel. Il risultato è stato appunto disastroso, se non, [come dichiarato dallo sceneggiatore originario](#), un vero e proprio «atto di vandalismo». Come era lecito aspettarsi, il film non ha ottenuto i risultati sperati al botteghino, venendo unanimemente criticato (e da molti fan anche odiato) per aver trasformato i personaggi DC, che negli altri episodi del franchise erano caratterizzato in modo drammatico, nella parodia di loro stessi. Verità che è diventata ancora più evidente nel marzo 2021, con l'uscita della versione originale di *Justice League* di Zack Snyder, radicalmente diversa – nei tempi, nei toni, nelle caratterizzazioni ed anche nella *production value* – e che al contrario è stata unanimemente considerata eccellente. La tendenza alla parodia, però, ha raggiunto ulteriori livelli con lo spin-off del MCU *WandaVision*, prodotto per la televisione nel 2021, e scritto, non appare essere un caso, da Jac Schaeffer, coautrice proprio di *Captain Marvel* del 2019. Anche *WandaVision* prende un personaggio per più di un rispetto tragico – [Wanda Maximoff](#) – nonché lo spunto sia da uno dei comics più interessanti con lei tra i protagonisti (*The House of M* di Brian Michael Bendis ed Olivier Coipel del 2005/2006) ed uno con la Visione (del 2015-2016 ed inserito nel nuovo universo All New-All Different) e per poi, però, ignorarne completamente le peculiarità ed offrirne, invece, una caricatura appunto parodistica, confondendo spesso l'originalità con l'eccentricità e trasformando la serie per la sua gran parte (la svolta avviene troppo tardi, ed in maniera meccanicistica) in una sorta di versione “supereroistica” delle sitcom statunitensi *Bewitched* (in italiano *Vita da strega*) e *I Dream of Jeannie* (in italiano *Strega per amore*) dei 1960s/1970s.

⁶⁹ Pur non essendo classificabile come un'autentica prova oggettiva, è però possibile rintracciare quanto stiamo cercando di sostenere nell'andamento degli incassi fino al principio dei 2010s. È sufficiente considerare i film con il maggior incasso negli USA ([aggiustati attraverso l'inflazione, fonte Box Office Mojo](#)) o quelli [worldwide](#) per notare come fino al 2015 ai film di maggiore successo difficilmente gli si potranno attribuire difetti formali e narrativi di “analfabetismo” logico e narratologico nel senso di quelli sostanziate dalla *Rule of Cool*. Questo per rilevare come prima dei 2000s il pubblico, anche quello generalista, non è mai stato facilmente incline a premiare qualsiasi banale film di cassetta gli venisse proposto. Il grande pubblico ha sempre mostrato una sorta d'istinto percettivo, che gli permetteva distinguere chiaramente una bufala cinematografica da una bella storia raccontata per immagini, premiando sempre bei film, quelli, che seppur popolari al limite del semplicistico, riuscivano sempre a cogliere un archetipo o ad accenderlo. Si può ben dire che di film “commerciali” stupidi e fatti male che hanno fatto buoni incassi, se non ottimi, ce ne sono sempre stati tanti ed hanno guadagnato (quasi) sempre di più di qualsiasi film cosiddetto d'autore; ma ben pochi hanno ottenuto un vero e proprio successo “di massa”, quello che li fa assurgere a fenomeni culturali a livello mondiale. Semplicemente perché, crediamo noi, per ottenere incassi come quelli sopra elencati non si poteva prendere in giro il pubblico. Dai 2010s, però, il gusto del pubblico mainstream (come anche quello della “critica” giornalistica, che ha contribuito ad alimentare una sorta di “spirale del silenzio”, dove lo spettatore ha paura a pensare diversamente da quello che “gli esperti”, la maggioranza ed il marketing delle case di produzione sostengono, e così rafforzandosi l'un l'altro) ha sempre di più cominciato a premiare film come, tra i molti, *007: Skyfall* (2012), *Il ritorno del cavaliere oscuro* (2012) e soprattutto *Star Wars. Il risveglio della forza* (2015) ed appunto *Avengers: Endgame* (2019), che è diventato – un po' a forza, poiché è stato fatto riproposto al cinema successivamente unicamente per permettergli di guadagnare i soldi che gli mancavano per superare *Avatar* di James Cameron del 2009 – il più grande incasso della storia del cinema *worldwide* (in questo senza però contare l'inflazione e/o il numero di biglietti venduti). In ogni caso, a marzo 2021 e grazie ad una redistribuzione in Cina, *Avatar* è diventato di nuovo il più grande incasso della storia del cinema. Il discorso, com'è ovvio, dovrebbe entrare in risonanza con i già ricordati, nella

serialità, infatti, rappresenta, sì, una delle possibili criticità del *medium*, ma essa è intrinseca al genere supereroistico Marvel/DC (ed anche, seppur nascosta, di molti altri generi),⁷⁰ è una caratteristica strutturale del *medium*, che per la stragrande maggioranza dei lettori e del pubblico che ne decreta il successo non viene avvertita come un problema, quantomeno quello essenziale di ciò che determina la qualità del fumetto inteso come inteso come *Sequential Graphic Art*,⁷¹ ed anzi spesso viene considerata, magari inconsciamente, come uno dei suoi aspetti sostanziali: questo, forse perché permette, anche grazie all'uso – talvolta efficace ed intelligente, spesso, però, pretestuoso e fastidioso, soprattutto quando diventa norma – del *retconning*, di mantenere “per sempre” un rapporto intimo con i personaggi di cui si nutre una passione. Tuttavia, se si decidesse di eliminare quest'aspetto, allora non si avrebbe più il genere, cioè quello supereroistico (Marvel/DC); una cosa che non avrebbe senso, e che al momento che si decide di trasporre quel genere non si può ignorare, se non occasionalmente. Pensiamo qui ad alcune derivazioni comics, come le *graphic novel* monografiche, che a rigore, però, sono un dispositivo espressivo diverso – intermediale e/o intramediale – rispetto ai comics, anche solo perché sono pensate al di fuori della logica della serialità;⁷² ma anche ad alcuni film, che però sono da intendere come spin-off slegati dalla

prima parte, e coevi cambiamenti culturali, sociali, tecnologici ed economici avvenuti dopo l'11 settembre 2001, ma purtroppo non è questa la sede per poterlo fare, giacché le precisazioni necessarie per una siffatta descrizione sarebbero troppo numerose. Come già accennato anche in precedenza, ci limitiamo qui a ricordare, ed in maniera talmente sintetica da essere solo vagamente “scientifica”, la moltiplicazione delle forme di *entertainment* popolare nell'immaginario collettivo. Innanzitutto la videoludica, ma anche la diffusione globale del videoclip come autonoma forma espressiva e narratologica, dell'animazione giapponese e la sempre maggiore sofisticazione delle serie tv, le quali permettono una complessità espressiva che praticamente è diventata impossibile per un cinema pur sempre legato al formato delle «2h e 5'» di durata media (da qui, si aprirebbe anche il discorso della moltiplicazione, al cinema, del fenomeno delle saghe). Questione alla quale andrebbe aggiunto anche il fatto che queste forme d'intrattenimento mediali, dato l'avanzamento tecnologico delle ICTs e dell'informatizzazione ubiquitaria, ora possono, come un'ombra digitale, seguirci ovunque, inondarci con un tumultuoso ed ininterrotto flusso d'immagini; forme d'intrattenimento che in questo modo possono essere fruiti in qualsiasi momento ed in maniera quasi istantanea anche, se non soprattutto, nei più o meno brevi “intervalli” di tempo di una vita che si è fatta sempre più frenetica, sostanziata dal “nonstop pace” neoliberista, una vita senza pause. Un cambiamento, nel modo d'esistenza, che a sua volta ha determinato un mutamento (a partire dai 2000s) nello sguardo, nel modo di percezione ipermoderno. Sul mutamento, in ordine alla percezione, attuato da un modo di vita pervasivamente neoliberista cfr. J. Crary, *24/7. Late Capitalism and the Ends of Sleep*, Verso, London-New York, 2013.

⁷⁰ Si pensi al rapporto tra due film di Scorsese come *Quei bravi ragazzi* (1990) e *Casinò* (1995). *Casinò*, infatti cos'è se non una sorta di remake non dichiarato di *Quei bravi ragazzi*, con Joe Pesci che ripropone praticamente lo stesso personaggio di *Quei bravi ragazzi*. Un personaggio, quindi, che anche se tecnicamente non è definibile come seriale, de facto però lo è. Perché, però, ciò non rappresenta un reale problema critico? Perché pur non essendo altrettanto bello, anche se più divertente, di *Quei bravi ragazzi*, *Casinò* è pur sempre un ottimo film.

⁷¹ Cfr. W. Eisner, *Comics & Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, 1985. Eisner ha definito l'arte dei comics anche come «visual narrative»: W. Eisner, *Graphic Storytelling and Visual Narrative. Principles and Practices from the Legendary Cartoonist*, W.W. Norton & Company, New York-London, 2008.

⁷² Ci riferiamo a “game changer” quali il *Wolverine* di Claremont, Miller e Rubinstein del 1982, il *Batman* di Frank Miller (con Janson e Varley) del 1986 o quello di Alan Moore (e Bolland) del 1988, oppure, sempre di Moore (con Gibbons), *Watchmen* del 1986, di Neil Gaiman *The Sandman: Preludes & Nocturnes* (con Keith, Dringenberg, Malcom Jones III, Busch e Klein) del 1991 (1988-1989), ; ma anche, ci riferiamo, a storie ucroniche, parallele ed autoconclusive rispetto alla linea principale (ad esempio *Superman: Red Son* di Mark Millar – con Johnson e Plunkett – del 2003). Proprio il *Wolverine* di Claremont e Miller mostra in maniera crediamo efficace come – a prescindere dalla sua serialità ed “assenza di pericolo emozionale” – la qualità iconica di una Comics Limited Series possa venire banalizzata e tradita da una mediocre, illogica ed a tratti denegiale trasposizione cinematografica che soggiace al regime di estetizzazione dei 2010s, com'è, così crediamo, quella di *Wolverine* di James Mangold del 2013. Sulla differenza tra Comics e Graphic Novel si veda D. Stein, J-N Thon (a cura di) *From Comic Strips to Graphic Novels. Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*, De Gruyter, 2013. In particolare, S. Horstkotte, *Zooming In and Out: Panels, Frames,*

cronologia “ufficiale” e dalla *continuity* di base, come il già citato Joker del 2019.⁷³ Quindi, di nuovo, un film di supereroi senza narrativa seriale, in cui la morte è “solo” una porta girevole, non è più un film di supereroi (Marvel/DC, come, di nuovo, *Joker* di Todd Phillips). Cosa che porta alla conclusione che «accusare» un film tratto da un genere perché vuole essere quel genere non sembra essere convincente da un punto di vista critico. Semplicemente perché sarebbe più o meno come contestare a specifici film intenzionalmente pensati come pornografici il loro essere pornografici, però non contestare, allo stesso tempo, il genere pornografico in quanto tale.

È, sì, possibile, allora, sostenere che la narrativa seriale supereroistica non (ci) piace (a noi è venuta a noia molti anni fa) e non è interessante come espressione artistica, poiché presenta i problemi strutturali di cui sopra (principalmente la ripetitività e le dinamiche di gruppo sempre più da *soap opera*), ma non sembra altrettanto valido, così riteniamo, criticare una “serie” di film che ne vuole essere la trasposizione come non cinema perché la ripropone. Questo proprio perché una “serie” di film da essi tratta non può che avere molti degli stessi problemi che contraddistinguono la narrativa supereroistica da cui si origina. A quel punto, ne abbiamo già fatto cenno, invece di “attaccare” in maniera specifica quei film lì, si sarebbe dovuto criticare il concetto di serialità in genere, cosa che però, così ci permettiamo di ritenere, diventa problematica quando il produttore del tuo ultimo film (e la cui presentazione è l’occasione della critica che stai muovendo al MCU) fa della “serialità” la propria ragione d’essere.

Scorsese, insomma, bypassando la problematica della serialità del genere in quanto tale, per concentrarsi sulla classica dicotomia cinema d’autore/cinema commerciale, sembra lasciarsi sfuggire (o voler ignorare) lo specifico storicamente determinato del cinema commerciale dei 2000s, che è evoluto in qualcosa di diverso dal mero cinema d’intrattenimento dei 1960s-1990s, quello che si voleva contrapporre al cinema d’autore. Infatti, per il tramite della *Rule of Cool* si è scelto intenzionalmente di mettere in secondo piano il valore dello storytelling, in favore di un *cooling effect* che ora, rispetto ai 1970s-

Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds, pp. 27-48. K. Kukkonen, *Studying Comics and Graphic Novels*, Wiley Blackwell, Malden-Oxford, 2013. Cfr. anche S. Calabrese, E. Zagaglia, *Che cos’è il graphic novel*, Carocci, Roma, 2017. Sulle ulteriori differenze tra Comic Strips, Comic Books, Graphic Novel, Manga, Alternative Comics ed European Comics C. Hatfield, B. Beaty (a cura di), *Comics Studies: a Guidebook*, Rutgers University Press, New Brunswick, 2020, pp. 13-94. Sulla specifica “mise en scène” dei comics e delle graphic novel, e quindi sulla differenza della tra *cinematic*, *comics*, *animated series*, cinema ed anche teatro e conseguenti difficoltà di trasporre la logica di un linguaggio mediale in un altro: G. D’Arcy, *Mise en scène, Acting, and Space in Comics*, Palgrave Macmillan, London-New York, 2020.

⁷³ Per poi essere estremizzata nei *Batman* di Christopher Nolan (2005-2011), nei quali, escludendo in parte solo il primo episodio (*Batman Begins* del 2005, in qualche modo ancora legato, seppur secondo la logica del *pastiche*, al fumetto) si abbandona quasi ogni riferimento ai comic originali per come variamente andatisi caratterizzando negli anni, per trasformare Bruce Wayne/Batman ed i suoi arcinemici rispettivamente in un SAS/Delta Force ultra High Tech ed in “terroristi” che degli originali mantengono praticamente solo alcune delle caratteristiche iconografiche. Virata, questa di un “comic movie realism” post 9/11, che, com’è noto, ha condizionato anche la riscrittura del personaggio di James Bond/007 dell’era Daniel Craig; riscrittura in versione “macho soldier” combina guai, quantomeno a partire dalla sua seconda incarnazione in *Quantum of Solace* di Marc Foster del 2008. Per una lettura del “pensiero politico” del Batman di Nolan, e la sua decostruzione del “mito”, si veda, seppur da un punto di vista diverso dal nostro e con il quale non sempre concordiamo, anche W. J. Berger, *Deconstructing Batman's Legitimacy: the Radical Political Critique of Christopher Nolan's Batman Cycle*, in D. K. Picariello (a cura di), *Politics in Gotham. The Batman Universe and Political Thought*, Palgrave Macmillan, London-New York, 2019, pp. 57-74.

1990s, appare scatenato, *unleashed*, cioè di un piacere, tattile e sensoriale, per il piacere.⁷⁴ Appunto, quel piacere e quell'eccitazione che si provano alle giostre. Un piacere sensoriale che, quando estremizzato, e contraddittoriamente solo in apparenza, invece di sensibilizzare lo spettatore lo desensibilizza, stimolandone le facoltà sensoriali ma non quelle percettive. Questo modo di fare cinema è, quindi, andato a mettere tra parentesi, rendendola vana, ogni categorizzazione tra alto e basso, tra film d'autore e film commerciale, traghettando il cinema verso una sorta di post-cinema, *advertising cinema* o *fashion cinema* poiché – come in ogni sistema postmoderno del fashion –⁷⁵ quello che conta non è il racconto per immagini, ma unicamente il grado di *coolness* delle immagini.⁷⁶ Da qui, film di Scorsese che se nei 1970s probabilmente neanche sarebbero stati messi in produzione, data la s-grammatica narrativa che li contraddistingue, invece nei 2010s vengono candidati agli Oscar, e perfino come migliore film, migliore regia e migliore sceneggiatura.⁷⁷ Come in ogni prassi commerciale,

⁷⁴ La *Rule of Cool* è classificabile anche una logica del dissenso, un dissenso nel duplice significato del termine. Da una parte di negazione del senso della totalità delle sequenze, del filo che tiene unito il materiale narrativo; dall'altra nel senso di scimmiettoso rovesciamento, di negazione, di rivolta verso tutto ciò che in *Story* di Robert McKee ha trovato la sua formalizzazione ultima, e se non per questo definitiva ed indiscutibile, di certo tra le più popolari (e per il discorso qui portato avanti è significativo, crediamo, che il testo sia uscito nel 1997). Un testo, quello di McKee, che i *rulers of cool* si gettano alle spalle, si “devono” gettare alle spalle in maniera franco irriverente, esattamente come fatto fare in [Star Wars VIII a Luke Skywalker](#) con la propria *Lightsaber* (spada laser, non a caso il simbolo stesso di tutto ciò che fino al 2012 Star Wars ha rappresentato nell'immaginario culturale e popolare), quasi a simbolizzare il disprezzo, l'intenzionale e grottesca caricatura sia della mitologia di *Star Wars* in quanto tale, sia di ciò che, come abbiamo detto in precedenza, ne costituiva l'effetto speciale più spettacolare ed indimenticabile, cioè la potenza di una emozionante storia archetipica; ma anche, quella scena, un oltraggio per tutti gli autentici appassionati, molti dei quali con quella mitologia sono anche cresciuti. La *Rule of Cool*, insomma, è anche questo, un compiaciuto ed intenzionale sacrilegio per tutto ciò che è stata l'arte dello storytelling da Aristotele a Brooks e McKee, deturpata, violentata verrebbe da dire, da una collezione d'insensati *Wow Effect*.

⁷⁵ Cfr. A. Reilly, *Introducing Fashion Theory. From Androgyny to Zeitgeist*, Bloomsbury, London-New York, 2021².

⁷⁶ [In una intervista del 2021, l'attore Tom Holland](#) ha ben riassunto la logica della coolness dal punto di vista della performance attoriale e la sensazione di amarezza che gli ha lasciato: «It required more bulking up from Holland. It also required a little more cool. Not cool cool. Not Soderbergh. But cool, as in Holland had to stand “looking cool”: It was an experiment in vanity that left an odd taste in his mouth. As soon as you start worrying about ‘Do I look good in this shot?’ acting becomes something other than playing a character. I think there are elements of my performance in *Uncharted* where I kind of fell under that spell of being ‘I want to look good now. I want this to be my cool moment.’ I had to play this very tough, very stoic guy – basically be Mark Wahlberg. My character is supposed to be a fucking action hero in this moment! Look, I haven't seen it, so I don't know if I succeeded in that. But it was an important lesson learned, because, at times, it was less about land a mark and go through this scene and more about land a mark, stand like this and see my bulging biceps... It was a mistake and is something that I will probably never do again».

⁷⁷ Un ulteriore esempio emblematico di questo stato di cose sono le candidature agli Oscar del 2015 e del 2018 di *Mad Max: Fury Road* di George Miller e del mediocre e stereotipato cinefumetto *Black Panther* di Ryan Coogler. In particolare *Mad Max Fury Road* mostra in maniera lampante come nei 2010s la storia in un film sia diventata quasi solo un orpello, essendo il film praticamente una lunga scena d'azione di due ore, un *rollercoaster* senza tregua che, però, se stupisce ed emoziona alla sua prima visione, difficilmente regge ad una seconda. Ottima pellicola d'azione, espressione di un virtuosismo coreografico/tecnico praticamente fuori parametro, la candidatura di “una” scena d'azione di due ore a miglior film, è, però, manifesto della povertà di una (de)cultura cinematografica sempre meno ispirata, più omologata ed ostaggio di una *coolness* e di emozioni da parco a tema. E ciò risulta ancor più vero a pensare che i film di cui è un aggiornamento/remake e diretti sempre da George Miller (*Mad Max Interceptor*, 1979; *The Road Warrior*, 1981; *Beyond Thunderdome*, 1985, co-diretto da George Ogilvie), pur ricevendo valutazioni critiche in genere mediocri ed un buon successo commerciale ma non incredibile, ebbero un'influenza enorme sulla cultura popolare tutta, aprendo un intero immaginario, quello cosiddetto “postatomico”. Basti solo pensare che senza *Mad Max* probabilmente non ci sarebbe stati né il fumetto né l'anime *Hokuto no Ken* (di Buronson, Hara ed Ashida), entrambi tra i prodotti più

utilitaristica e/o social – in una sorta di democrazia diretta dell'arte attraverso la prassi della quantificazione delle preferenze e dei «like» – più alto è il godimento sensoriale, il piacere, più l'opera sembra essere classificabile come valida, finanche d'autore. D'altronde, [come disse il Re del Rock – Elvis Presley](#) – «chi sono io per giudicare chi o cosa ha successo? Se qualcuno, o qualcosa, ha avuto successo, allora appare ovvio che voglia significare che è ottimo (good)».

In questo scritto, dovrebbe essere chiaro, si vuole sostenere un qualcosa di diverso rispetto a questa vecchia dicotomia polemica – cinema d'autore/cinema commerciale – cioè che il discrimine tra cinema e non cinema⁷⁸ è dato dalla scelta di abbandonare completamente lo *storytelling* (e ciò che portava con sé, soprattutto la ricerca di una coerenza e di una razionalità immanente alle vicende narrate) e, di conseguenza, dalla riduzione del film ad una *collection* di scene cool solo imbastite.⁷⁹ Il vero problema si manifesta quando – complice anche l'ascesa dei “social” come fattore identitario e di socializzazione e quella di criteri del gusto e di valutazione sempre più “utilitaristici”, A) un film realizzato con la medesima logica di uno commerciale, ma dalla *production value* stellare, si presenta e viene recepito come film d'autore e/o un capolavoro “artistico” B) film così fatti ottengono grande successo sia di pubblico sia di critica, rendendo sempre di più difficile comprendere perché un film cool, dall'alto budget e di successo non sia da intendere come d'autore C) gran parte della produzione cinematografica viene monopolizzata da tale modo di produzione e creazione cinematografica, in questo modo diventando il cinema “ad una dimensione”, cioè – in un

iconici e di successo della cultura popolare giapponese dei 1980s. Ebbene, che il film originari, fonte di un intero immaginario culturale e popolare, fossero considerati come mediocre cinema ed il remake dei 2010s, che non aggiunge nulla e praticamente ne riduce la già scarna componente narrativa all'osso, sia candidato al premio Oscar come miglior film, dovrebbe rendere più chiara la mutazione dei criteri di ricezione estetica e critica dei 2010s.

⁷⁸ Un'ulteriore specificazione di «Non Cinema» rispetto alle due qui in oggetto, potrebbe essere quella di un “cinema” digitale a bassissimo costo, fuori dalla logica dei grandi Studios e dalla percezione mainstream del medium cinema. Cfr. W. Brown, *Non-Cinema, Global Digital Film-making, and the Multitude*, Bloomsbury, New York, 2018. Questa significazione di “Non-Cinema” sembra riecheggiare in qualche modo la speranza di Francis Ford Coppola al principio del 1990s sulla fine del professionalismo nel cinema, ed espressa al termine del già [citato documentario sulla realizzazione di *Apocalypse Now* \(al minuto 102 e ss.\), *Hearts of Darkness. A Filmmakers Apocalypse*](#) del 1991: *To me, the great hope is that now these little eight-millimeter video recorders and stuff are coming out, some people who normally wouldn't make movies are gonna be making them. And, you know, suddenly, one day, some little fat girl in Ohio is gonna be the new Mozart and make a beautiful film with her little father's camcorder. And, for once, the so-called professionalism about movies will be destroyed forever, you know, and it will really become an art form. That's my opinion.* È curioso notare come il progetto ad oggi (2020) più recente di Coppola ([Distant Vision](#)) sembri non solo rientrare in qualche modo proprio sulla linea tracciata nel 1990, ma riecheggiare molto di quella della concezione, propria delle strutture del sentire *Sixties*, “living” dell'arte.

⁷⁹ Nei primi 2020s in ambito mainstream una espressione di tale modo di produzione è stato *Godzilla Vs Kong* di Adam Wingard del 2021, che da punto di vista dello *storytelling*, ma non solo, è un film oscenamente brutto ed un vero e proprio insulto non solo per molti fan del genere, ma anche verso tutti gli spettatori dotati di un comune senso della decenza narrativa. Da un *Kaiju Movie*, infatti, non si pretende una storia particolarmente complessa, articolata o profonda, ma neanche si vuole assistere ad una presa in giro e ad una vicenda costantemente ed iperbolicamente contraddittoria in sé, nei confronti dei precedenti tre film del *franchise* e verso la stessa mitologia di *Godzilla* (di cui mantiene solo lo scheletrato che ha contraddistinto le varie “epoche” di produzione, cioè quello per il quale sono gli umani che creano la situazione che poi deve essere risolta dai *Kaiju*). In questo senso, se si fossero montate insieme solo le scene degli scontri tra *Godzilla*, *King Kong* e gli altri titani, cosa sarebbe cambiato? Non solo non sarebbe cambiato nulla, ma forse il prodotto sarebbe stato più godibile e divertente, abbandonando completamente ciò che caratterizza un film e la sua possibilità di emozionare attraverso il *pathos*, cioè la storia, ed esplicitandosi per quello che davvero vuole essere, cioè una giostra, un *rollercoaster* di sensazioni *cool*.

modo o nell'altro, chi più o chi meno, d'autore o commerciale – venendo uniformato alla logica della *Rule of Cool*.⁸⁰ Il problema, quindi, non è neanche la *Rule of Cool*, bensì il trasformarla in un parametro creativo totalizzante e vincolante. Ed è così, che come accennavamo poco sopra, la nostalgica notazione di Scorsese sul fatto che “una volta”, nel cinema, c'erano più generi appare vera; purtroppo, però, non (solo) per quelle che egli sembra ritenere esserne le ragioni.

Come abbiamo visto, infatti, la logica da parco a tema, da giostra, è la stessa che sostanzia anche il cinema/carosello di Tarantino; carosello, come già notavamo in *Sublime Now! e* vogliamo anche in questo caso insistervi poiché rende perfettamente la cifra stilistica del cinema dell'ultimo Tarantino e/o di molto cinema sostanziato dalla *Rule of Cool*, che rimanda ad una [«trasmissione televisiva protrattasi per vari anni \(1957-1977\), fatta di una serie di brevi scenette pubblicitarie che si susseguivano, nella loro varietà, come i diversi elementi di una giostra girevole»](#). Quindi, per Scorsese e Coppola il cinema di Tarantino – che peraltro, lo abbiamo già accennato, *mutatis mutandis* è in sé una forma di serialità, seppur quella di sé stesso, com'è evidente anche dalla già citata sequenzialità numerica che dai 2000s accompagna ogni suo film – è anch'esso classificabile come “spregevole non cinema”?

Non solo questo, però, perché è nostra convinzione che dai 2000s lo stesso cinema di Scorsese in alcuni casi non sia stato esente da una forma, seppur primordiale ed abbozzata, di *Rule of Cool*; ad esempio in quello che riteniamo essere tra i film meno riusciti ch'egli abbia mai realizzato, cioè *The Departed* del 2006. La cosa che appare sconcertante, almeno per chi scrive, è che *The Departed* sembra mostrare il grado di penetrazione culturale e la diffusione pandemica del virus della *Rule of Cool*, poiché perfino un autentico autore, nel senso dei 1960s/1970s, come Scorsese, a cui si devono innumerevoli opere fondamentali del cinema e per la sua evoluzione come storytelling per immagini, nei 2000s sembra essersi piegato alla stessa logica che in fondo oggi critica, per così vincere il suo primo Oscar alla regia in sostanza rinnegando se stesso.⁸¹

È possibile, infatti, leggere in *The Departed* un primo abbozzo (che, come accennavamo in *Cool Now!*, non necessariamente deve essere attuato in maniera consapevole dall'autore)⁸² di

⁸⁰ Bisognerebbe aggiungere anche un ulteriore fattore che sempre di più, a partire dai 2000s – ed a prescindere dal fatto che la qualità del film sia legata al suo essere espressione compiuta del cinema come arte del visibile – cioè il suo farsi portavoce di questioni variamente definibili come “sociali”.

⁸¹ Sull'«authorship» di Scorsese fino al 1999 si vedano: L. Grist, *The Films of Martin Scorsese, 1963-77. Authorship and Context*, Macmillan, London, 2000; L. Grist, *The Films of Martin Scorsese, 1978-99. Authorship and Context II*, Palgrave Macmillan, London-New York, 2013.

⁸² Si ma l'effetto di una operazione estetica, appunto di un certo modo di fare cinema, è sempre a prescindere dalle intenzioni coscienti dell'autore. L'effetto della *Rule of Cool*, come vedremo meglio più avanti, è rendere complice di quello che si sta guardando. È in questo senso che la *Rule of Cool*, gli autori lo vogliano o meno, rischia di gentrificare la mente degli spettatori, pervertendone il gusto e le facoltà critiche. Forse è la loro (principale) intenzione, che è sempre quella di estrarre il profitto massimo dal loro coinvolgimento, ma l'effetto, il danno collaterale si potrebbe dire, è pur sempre questo. Se si vuole realizzare un film tratto, ad esempio, da Dostoevskij e lo si fa attraverso la logica della *Rule of Cool*, il rischio concreto, quasi inevitabile, è che, come in ogni estetizzazione lo si trasformi pur sempre, magari contrariamente alle intenzioni dello stesso autore, in una depravazione commerciale che ne rovescia il significato e lo trasforma in un suo strumento. In questo modo, l'opera, per effetto di una sorta di determinazione estetica messa in atto dalla *Rule of Cool*, può diventare, soprattutto quando ha successo, un riferimento si di modelli culturali per lo spettatore, ma di modelli che appunto non sono quelli che l'autore o l'opera di cui si vuole fare una trasposizione avrebbero voluto farsi portavoce.

un'efficace adozione dei principi del marketing e della *Rule of Cool* al “grande” cinema d'autore ed alla scrittura cinematografica, come si evidenzia (tra le innumerevoli sciocchezze, *plot hole* ed iperboli splatter che si potrebbero citare) dall'implausibilità di una Boston del 2008 che appare come la New York del 1975/1976, con cinema porno ancora in attività (!?!?) che proiettano film porno d'essai, cioè dei 1970s (!?!?). Una tale palese ed intenzionale implausibilità ha, però, uno scopo preciso, quasi scientifico, che è, un po' come nel neuromarketing e nel *neurobranding*, quello di trovare, attraverso precise e studiate scelte neurovisive, il “bottono dell'assenso”, in questo caso dell'assenso critico, e così farci leva. Si vuole, cioè, arrivare a quella situazione per cui, seppur l'occhio abbia di certo guardato *The Departed*, la mente ha visto, invece, *Taxi Driver*. Così facendo, si vuole “costringere” lo spettatore e la critica a pensare che *The Departed* è sì un remake, ma non di *Infernal Affairs* di Andrew Lau ed Alan Mak del 2002, bensì di *Taxi Driver*, e quindi instillare l'idea che il giudizio di *The Departed* non possa essere separato da quello che si è dato e/o si darebbe a *Taxi Driver*. Quel che si vuole far apprezzare e far premiare, allora, non è il film in quanto tale, bensì il “brand” Scorsese.⁸³

⁸³ Utilizziamo, qui, i termini *neuromarketing* e *neurobranding* in senso lato, non specifico, seppur sia nostra convinzione che diversi *rulers of cool*, o chi per loro, utilizzino alcune, se non molte, delle tecniche retoriche associate a queste discipline. È, infatti, possibile definire il *neurobranding* come l'utilizzo delle tecniche del *neuromarketing* al fine di “determinare” il desiderio di un “prodotto” nella mente del cliente e spingerlo a pensare e/o desiderare diversamente – se non, quando estremizzata, finanche contrariamente – rispetto a quanto fino a quel momento credeva od era abituato a fare. Il Marketing, così, si viene a coniugare con i Big Data, la psicologia comportamentale e le neuroscienze. Se il marketing tradizionale, infatti, vuole influenzare i possibili clienti, il marketing potenziato degli strumenti delle ICTs, delle neuroscienze, dalle scienze sociali e psicologia comportamentale si spinge oltre, per trasformare l'influenza in una sempre più precisa, scientifica, capacità di modificazione e conversione comportamentale. Per un'introduzione breve alla logica e alle metodologie del *neurobranding* si veda M. Diotto, *Neurobranding, Il neuromarketing nell'advertising e nelle strategie di brand per i marketer*. Hoepli, Milano, 2020 (e-Book edition). In questo testo l'autore più volte cerca di distinguere il *neuromarketing*, e di conseguenza il *neurobranding*, da ogni intento “manipolatorio” (in particolare nel capitolo 8: *Neurobranding ed etica*), ed anzi, come in ogni retorica sui *Big Data*, lo si cerca di elevare ad un servizio di supporto per il cliente, al quale si farebbe un favore, facendogli scoprire i suoi “reali” bisogni di cui non avrebbe reale coscienza. Il *marketer*, quindi, individuerrebbe e determinerebbe i reali “desideri” del potenziale cliente, stimolato nel suo subconscio, sarebbe “necessitato quindi” a scoprire, accettare e seguire. Nonostante lo zelo preventivo dell'autore, la questione ci sembra si sposti di poco, poiché anche se non viene intaccata la volontà, inconscia, del cliente, si viene pur sempre a metterne in questione la sua libertà consciamente decisionale, la sua *rational agency*. Da una parte perché una tendenza o desiderio inconsci non necessariamente rispecchiano la reale volontà della persona: seppure il mio inconscio possa rivelare determinate “perversioni”, ciò non significa che esse rappresentino la sua verità ed egli le accetti come tali e le voglia perseguire. Dall'altra, come abbiamo visto, seppur in una realtà finzionale, in [L. Marras, il Futuro e già qui](#), che il Sibyl System non imponga la “propria” volontà sugli individui – “limitandosi” «a renderne manifesta la loro, rilevandone cioè quella autentica, “oggettiva” (la verità della loro anima), per appunto limitarsi a prendere atto dei suoi talenti e desideri, per poi indirizzarlo verso ciò che lo renderà più felice o, il che è lo stesso, più utile per la collettività» - questo non lo rende meno inquietante e “pericoloso”. Insomma, non è mai chiaro, anche dal testo di Diotto, cos'è che esattamente renderebbe il *neuromarketing/neurobranding* una tecnica “non manipolatoria in quanto tale” e non potenzialmente lesiva della “libertà” (e/o *rational agency*) individuale, se non il fatto che essa sia considerata come una tecnica “scientifica” (cosa che, così sembrerebbe emergere dal testo, solo per questo dovrebbe porla *de facto* al di fuori di ogni cattiva intenzione), e che il marketer sostiene che agirebbe in senso etico, e di cui quindi ci si dovrebbe fidare a priori. In altre parole, a prescindere dal fatto che uno lo faccia ed un altro no, il *neurobranding*, attraverso l'utilizzo delle scoperte neuroscientifiche e dell'armamentario della psicologia sociale, potrebbe manipolare scientificamente (che già ora, nei 2010s, lo faccia è un'altra questione) il comportamento ed i desideri delle singole persone per convertirle, con una probabilità appunto scientifica, al proprio “brand” oppure no? Se no, allora non è propriamente definibile come una scienza (come vorrebbero molti dei suoi fautori); se invece sì (come sembra aver mostrato il citato scandalo della *Cambridge Analytica*, la quale a prescindere dal nome altisonante, era essenzialmente un'agenzia pubblicitaria specializzata, ed è questo il punto, in modifiche comportamentali), allora chi è che dovrebbe gestire e controllare questo potere? O, meglio,

Comparato con l'originale da cui trae ispirazione (il raffinato e minimalista *Infernal Affairs*, che, scritto tutto per "sottrazione", è l'esatto reciproco del *remake* solo di nome di Scorsese), *The Departed* appare, però, come una parodia del cinema di Scorsese scritta per l'epoca – la nostra, quella post 2000 – delle iperboli; un'epoca, cioè, per una generazione post-tarantino e post *The Passion* di Gibson del 2004.⁸⁴ Una generazione che – complice, oltre a Tarantino, anche la diffusione ed il successo di una certa videoludica targata Rockstar Games *et similia* – ha sempre di più confuso l'essere targato "mature" di un prodotto contraddistinto da una rappresentazione grafica, esplicita, della violenza (fisica) e del sesso (cioè per adulti, che è la traduzione letterale, in italiano, di "mature"), con l'essere "maturo", la cui sfumatura semantica rispetto all'inglese "mature" è significativamente diversa, generalmente intendendosi con "matura" non solo un'opera con contenuti "espliciti" adatti ai "maggioresni", ma anche, e soprattutto, un'opera per pubblico «cresciuto» nel suo senso culturale, cresciuto, cioè, moralmente ed intellettualmente, nella sua capacità di riflessione critica che sola può permettergli di cogliere e comprendere l'eventuale stratificazione dei livelli di lettura che solitamente compone, o dovrebbe, un'opera classificabile come d'autore; un pubblico, si potrebbe anche dire, «saggio». In questo senso un'opera "matura" sarebbe da intendersi come profonda e complessa (ma non, per questo, complicata, non "semplice"), che necessita – per essere compresa appieno ed appunto intellettualmente e/o emotivamente in parte o tutta la sua eventuale stratificazione di livelli di lettura – di talenti e qualità che solo il duro apprendimento e una raggiunta esperienza critica, analitica, esistenziale od anche solo emotiva può garantire; un'opera che, quindi, solo in questo senso può essere così considerata qualitativamente matura, di valore nel senso precipuamente autoriale.⁸⁵ Perché *The Departed*

questo potere dovrebbe e potrebbe essere a disposizione di qualcuno, fosse anche Dio, oppure no? Il problema è in fondo sempre lo stesso, quello che Tolkien ha efficacemente affrontato e narrato ne *Il signore degli anelli*: di fronte ad un oggetto (tecnologico e/o magico), il quale è in grado di donare e garantire un potere così grande, non si tratta di chi lo dovrebbe gestire, ma che nessuno dovrebbe avere la possibilità di gestirlo (e, quindi, neanche una divinità). Cfr. anche A.R. Thomas, N.A. Pop. A. M. Iorga, C. Ducu (a cura di), *Ethics and Neuromarketing Implications for Market Research and Business Practice*, Springer, Cham, 2017, p. 1: «At its core, neuromarketing aims to better understand the impact of marketing stimuli, by observing and interpreting human emotions. The rationale behind neuromarketing is that human decision making is not so much a conscious process. Instead, there is more and more evidence that the willingness to buy products and services is an emotional process where the brain uses shortcuts to accelerate the decision-making process. Neuromarketing focuses on which emotions are relevant in human decision making, and uses this knowledge to make marketing more effective. The knowledge is applied in product design, enhancing promotions and advertising, pricing, store design, and improving the consumer experience in a whole. The field lies at the intersection of economics, neuroscience, consumer behavior, and cognitive psychology». Per una ricostruzione dei rapporti problematici tra neuromarketing ed etica, come anche la necessità di «discern better between what neuromarketing can deliver today and its folk representations» (come, peraltro, potrebbe emergere anche dalla nostra interpretazione). C. Ducu, *Topoi in Neuromarketing Ethics*, in A. R. Thomas, N.A. Pop. A. M. Iorga, C. Ducu (a cura di), *Ethics and Neuromarketing Implications for Market Research and Business Practice*, pp-31-64. In ultimo si veda anche D. Remley, *The Neuroscience of Multimodal Persuasive Messages. Persuading the Brain*, Routledge, New York-London, 2017.

⁸⁴ Sulla violenza nella cultura popolare si veda anche: L. L. Finley (a cura di), *Violence in Popular Culture. American and Global Perspectives*, Greenwood, Santa Barbara-Denver, 2019.

⁸⁵ Al fine di comprendere la differenza che vogliamo far valere tra "mature" (in inglese) e maturo (in italiano), pur essendo un altro codice espressivo si potrebbe considerare il già citato anime *Puella Magi Madoka Magica* (A. Shimbo, Shaft, 2011-2013), il quale, pur non presentando alcuna "esplicita" rappresentazione grafica della "violenza" fisica e del sesso – ma che anzi dall'autore del soggetto, Gen Urobuchi, vengono paradossalmente sublimati, attraverso *patterns* estetici radicalmente «Kawaii» e «Moe» – è, di gran lunga, intellettualmente ed "eticamente" più maturo, complesso e profondo, cioè autoriale, di *The Departed*, come anche di tutti i film (messi assieme) di Tarantino dopo il 2000; nonché, in ultimo, e forse proprio per questo, anche molto più "cool".

è iperbolicamente cool, iperbolicamente splatter, iperbolicamente volgare, iperbolicamente gigionésco, iperbolicamente implausibile. In altre parole *The Departed*, esattamente come un qualsiasi GTA di Rockstar, è “mature”, ma non per questo “maturo”. *The Departed*, infatti, vorrebbe proporsi come un nuovo *Taxi Driver*, rivelandosi, però, nella sua negazione poetica e stilistica: dal «realismo trascendentale» del 1976,⁸⁶ si arriva, nel 2008, ad un esercizio fantasy di irrealismo desublimante e *gore*, che si discosta radicalmente – *radically departs* – dal vero Scorsese. Ed è per questo che *The Departed*, allora, non solo non è cinema come arte del visibile (quello del nostro “vecchio” ed amato Scorsese), ma è addirittura, e semplicemente, spregevole (*despicable*), apparendo (pur senza la ripetitiva serialità dei cinematic Marvel) come un brutto, ma davvero cool, “rollercoaster *splatter*”.⁸⁷

Lo stesso, per tornare su prodotti dello stesso medium, si potrebbe dire della già citata versione di *Justice League* di Zack Snyder, ed uscita nel marzo del 2021: a parte, forse, quelle per gli attori, in quale categoria degli Oscar tra quelle per le quali *CVH* ha ricevuto una candidatura, il film di Snyder non sarebbe considerabile più meritevole o quantomeno altrettanto meritevole? In questo senso, l'essere un'opera “matura” non è dato unicamente dal tema trattato, ma da come lo stesso tema viene ad essere trattato. Esempio di quanto stiamo cercando di argomentare potrebbe essere anche l'anime *Girls und Panzer* (Mizushima, Yoshida – Actas, 2012 – *ongoing*), che ad un primo sguardo potrebbe apparire un'opera follemente “sciocca” ed infantile, ma che ad un “secondo sguardo” si scopre sostanziata da una stratificazione di livelli di lettura per molti versi anche “geniale”. *Girls und Panzer* anch'essa, quindi, in fondo definibile come un'opera più matura, nella sua ideazione e realizzazione, di “The Departed”.

⁸⁶ O “realismo trascendente”, come si potrebbe anche rendere. In ogni caso, un realismo che – con le parole dello sceneggiatore Paul Schrader (scritte, però, nel 1971/72) – cercava di rimandare alla straordinarietà del quotidiano (la sempre più complicata gestione della quotidianità e della contingenza) attraverso uno stile al di là della prigione di ogni letterario didascalismo: “as part of the transcendental style, the everyday is clearly a prelude to the moment of redemption when ordinary reality is transcended [...] an actual or potential disunity between man and his environment [...] a growing crack in the dull surface of everyday reality.” P. Schrader, *Transcendental Style in Film. Ozu, Bresson, Dryer*, Da Capo Press, New York, 1972, p. 42. Cfr. anche l'introduzione alla riedizione del 2018, *Rethinking Transcendental Style*, dove l'autore cerca di rintracciare l'evoluzione dello stile trascendentale contemporaneo (peraltro sostenendo chiaramente che non è da confondere con quello che spesso viene definito come “slow cinema”). In P. Schrader, *Transcendental Style in Film. Ozu, Bresson, Dryer*, University of California Press, Oakland, 2018, pp. 1-33.

⁸⁷ “Spregevole” esattamente come è il fumettistico e verboso villain interpretato di Jack Nicholson, che si diverte a regalare al pubblico una volgare caricatura sotto steroidi del Joe Pesci targato Scorsese anni 1990s; un villain che è più vicino al [Cobra Commander](#) della serie animata tratta dai giocattoli G. I. Joe, piuttosto che all'eccellente personaggio di Hon Sam di *Infernal Affair* ed interpretato dall'altrettanto eccellente Eric Tsang.

§4 *Dreamsploitation*

Time present and time past
Are both perhaps present in time future,
And time future contained in time past.
If all time is eternally present
All time is unredeemable.
T. S. Eliot, *N. 1 of Four Quartets: Burnt Norton*.

Articolare storicamente il passato non significa conoscerlo «proprio come è stato davvero». Vuole dire impossessarsi di un ricordo così come balena in un attimo di pericolo.
W. Benjamin⁸⁸

Tornando al tema in oggetto, e per tirare le fila delle varie fibre argomentative che, un po' come le somiglianze di famiglia wittgensteiniane, abbiamo cercato di intrecciare e sovrapporre l'una sull'altra⁸⁹, probabilmente siamo davvero fuori (dal) tempo massimo in questa difesa del significato classico dell'arte dello *storytelling* e del cinema come arte del visibile e/o immaginazione narrativa di contro ad una (de)cultura della citazione per la citazione⁹⁰ e della *Rule of Cool* come paradigma di creazione cinematografica.⁹¹

Forse, ma continuiamo ugualmente a ritenere che una serie di “storielle”, di scenette, in genere delle “stronzate”⁹² semplicemente imbastite – attraverso una storia che quando va bene

⁸⁸ W. Benjamin, *Opere Complete. Vol. VII: Scritti 1938-1940*, a cura di R. Tiedemann, Einaudi, Torino, 2006, p. 485.

⁸⁹ L. Wittgenstein, *Ricerche Filosofiche*, trad. it. R. Piovesan, M. Trinchero, Einaudi, Torino, 1983, p. 47.

⁹⁰ Come anche, ne abbiamo fatto cenno in più di una delle precedenti note, di ogni estremizzazione dell'atto di lettura come “riscrittura”, e particolarmente evidente in Barthes, come anche in Kristeva.

⁹¹ Un po', ne abbiamo fatto cenno in altre sezioni, come già fu per George Steiner rispetto alla cultura del commento poststrutturalista e decostruzionista. G. Steiner, *Vere presenze*, pp. 115-131. In una [intervista del 2014, e pubblicata postuma](#), Steiner ha però riconosciuto, nelle sue critiche passate, una certa ingenerosità verso la decostruzione.

⁹² Nel preciso senso datogli da Frankfurt in H. G. Frankfurt, *Stronzate. Un saggio filosofico*, trad. it. M. Birattari, Rizzoli, Milano, 2005. Non si deve pensare che l'attribuzione del termine *bullshit* ad un'«opera» sostanziata dalla *Rule of Cool* sia una gratuita invettiva atta solo a giudicarla in maniera spicciola. No, perché l'essere una “stronzata” (stupida, sciocca, inetta) – appunto nel senso precisato da Frankfurt, per il quale peraltro in un modo o nell'altro essa tradisce sempre un qualcosa di “fraudolento”, un *bluff* – è cosa che definisce in maniera intenzionale e sostanziale un'opera pensata come “cool”, funge da sua principale ragione d'essere e cifra stilistica; la sua qualità sta proprio nel suo essere una “stronzata”, cioè un film pensato come strutturalmente “cool” fa del suo essere una stronzata la sua principale attrattiva appunto la sua principale qualità “autoriale”, diventando intenzionalmente un esercizio di stupidità; come mostra proprio Tarantino nella sua scelta di film della storia del cinema dai quali dai 2000s “ruba” per ricordarcene la “fondamentalità” per il mezzo espressivo e per tutti noi in quanto esseri umani. Come già accennato il problema emerge, però, A) quando la “bullshit” diventa una cifra stilistica ubiqua e pervasiva della produzione cinematografica in quanto tale, cioè, considerato il potere del cinema e dell'immagine, quando, come notato anche da Marks, assurge a principale catalizzatore di modelli di riferimento sui quali rispecchiamo noi stessi e vediamo gli altri B) quando un'opera così pensata e prodotta si vuole proporre come autoriale ed artistica nel senso che a queste due categorie è stato dato fino al 2000. Il punto B è ovviamente sempre coestensivo del punto A, poiché se un prodotto è venduto e considerato come autoriale, e magari ha anche un enorme successo commerciale, allora amplifica il suo potere di seduzione in quanto modello di riferimento per lo spettatore. Cfr. anche A. Kerner, J. Hoxter, *Theorizing Stupid Media. De-Naturalizing Story Structures in the Cinematic, Televisual, and Videogames*, Palgrave Macmillan, London-New York, 2019. D'altronde già Linda Hutcheon ha mostrato come nella logica culturale del “postmodernismo” la presunta “innocenza” e/o “imparzialità non ideologica” dei mass media, delle narrazioni o rappresentazioni

è solo un pretesto, quando va male, cioè nei 2010s sempre più spesso, neanche c'è – e quand'anche filmate con magniloquenza, con un *budget* da colossal e con attori da premio Oscar rimangono pur sempre delle stronzate. E quindi che un serial televisivo di serie z – perché da un punto di vista artistico e culturale (nel loro senso moderno) questo è *CVH* – anche se proiettato e ri-girato in 70mm, sia pur sempre un *serial tv* di serie z. Ed è così che il cinema, come emerge in Tarantino ed in particolare dopo il 2000, rischia di collassare in se stesso, facendosi e disfacciandosi continuamente in una serie di scenette in cui ognuna fagocita se stessa e consuma le altre.⁹³

Da una parte, perché negando ogni organicità, ogni unità di senso, all'opera, Tarantino e la *Rule of Cool* offrono una “fantasia” senza intelligenza (e spesso, sempre più spesso – come negli *Star Wars* VII-IX del 2015-2019 – una fantasia semplicemente demente),⁹⁴ che alla

mediali in genere sia spesso un'illusione, poiché più che riflettere la nostra esperienza del mondo e la nostra percezione del sé le narrazioni postmoderne contribuiscono a determinarla ed a costruirla: «This is the confrontation that I shall be calling postmodernist: where documentary historical actuality meets formalist self-reflexivity and parody. At this juncture, a study of representation becomes, not a study of mimetic mirroring or subjective projecting, but an exploration of the way in which narratives and images structure how we see ourselves and how we construct our notions of self, in the present and in the past». L. Hutcheon, *The Politics of Postmodernism*, Routledge, London-New-York, p. 7.

⁹³ Adattiamo, qui, una nota e caustica affermazione di Camille Paglia sul post-strutturalismo di Derrida, di cui parliamo anche nell'appendice *Postmodern Now!*.

⁹⁴ Non è un caso, così riteniamo, che gli *Star Wars* VII-IX possono ben essere considerati come una summa della *Rule of Cool* secondo J.J. Abrams: in *Star Wars* VII storia praticamente ricalcata pari passo su quella di *Star Wars* IV del 1977, anche se semplificata nonché più rozza, utilizzo galeotto del fattore nostalgia amplificato dal richiamo forzato degli attori dei 1970s, plot illogico, falcidiato da non-sense, plot-holes, contraddizioni cognitive che stressano continuamente la percezione dello spettatore; plot ridotto a mero ponte tra una scena iperbolicamente *cool* all'altra, collegate a forza da innumerevoli *Deus ex Machina*, quei meccanismi retorici che fino ai primi 2000s erano definibili come un peccato mortale, se non “il” peccato, di ogni sceneggiatura. *Deus ex Machina* che, invece, rappresentano uno dei marchi di fabbrica della “poetica” di J. J. Abrams ed in genere dei *ruleofcoolers*; spregio di tutta la mitologia e l'immaginario di *Star Wars* per come conosciuti fino al 2012. Mitologia ed immaginario che – al pari della storia e del plot, vengono violati ad ogni piè sospinto, sottomessi e contraddetti a seconda delle esigenze della *coolness*. Violazioni, poi, che vengono continuamente, da un film all'altro, “corrette” attraverso un abuso iperbolico della «retroactive continuity». Un esempio, della insensata *coolness* imposta da Abrams a *Star Wars*, si è manifestato, in tutta la sua evidenza, già dal primissimo teaser trailer de *Il risveglio della forza* (del novembre 2014) con il mostrare la nuova “Spada Laser”, come già accennato il simbolo per eccellenza di *Star Wars*, del “villain” Kylo Ren. Spada Laser che ci venne rivelato possedere un'elsa con due lame laser. Perché? Solo ed unicamente, come poi dimostreranno i tre film, per la ragione che, per il regista, una *Lightsaber* con l'elsa laser sarebbe “fighissima”, non per una qualche ragione narrativa e/o logica; come peraltro, sforzandosi un minimo e seguendo la mitologia che negli anni è andata approfondendo la logica” delle *Lightsaber*. E non bisogna neanche essere degli armaioli, per intuire che, se nella storia delle armi bianche ed almeno per un utilizzo bellico e pratico (e fin lì anche nell'universo di *Star Wars*), non si è mai realizzata una spada con l'elsa composta da due lame, evidentemente un motivo ci deve essere stato (cioè che sarebbe stata pericolosa per il suo stesso utilizzatore, non aggiungendo nessun vantaggio). In ogni caso, stando alla definizione di cultura della Treccani – [“Insieme delle acquisizioni intellettuali di una persona ottenute mediante lo studio e l'esperienza”](#) – la “distruzione” della sostanza stessa della mitologia creata da Lucas – distruzione personificata dalla protagonista Rey, la cui caratterizzazione, attuata secondo molti degli stereotipi di quella figura narrativa che talvolta viene definita come “Mary Sue”, ne rappresenta una vera e propria negazione; il reciproco perfetto di uno dei personaggi meglio scritti e sviluppati dell'intero immaginario di Lucas, cioè Ashoka Tano – porta gli *Star Wars* di J.J. Abrams anche a classificarsi al di fuori di ogni categoria culturale, essendo difficilmente classificabili perfino come cultura popolare, cioè come assenza di cultura, come non-cultura, come “de-cultura popolare”. D'altronde Rey rappresenta una perfetta astrazione personificata di quell'idea, tipica della generazione dei 2000s/2010s, per la quale il “talento” innato, la “genetica”, l'ereditarietà e la buona volontà, valgono di più di ogni addestramento, pratica, disciplina ed impegno (cioè da sole sono sufficienti per ottenere il massimo risultato). La contraddizione con l'immaginario di Lucas appare evidente,

lunga per l'arte dello *storytelling* rischia di essere anche perniciosa, soprattutto in un'epoca del cinema, i 2010s, come visto sempre più monopolistica, ed in cui le modalità espressive della cultura popolare appaiono monodimensionali; nella sua essenza, infatti, la *Rule of Cool* appare come un'antilingua, una "s-grammatica della creazione"; una s-grammatica, però, che – scrivendo i film come un bimbominkia scrive sui social e/o come il Ministero della verità di Orwell voleva che si scrivesse e pensasse – manifesta una precisa logica culturale e non solo aiuta a costruire e/o rafforzare ideologiche strutture mentali, politiche e sociali, ma che, quando astrattamente universalizzata, può contribuire a disimparare a pensare.⁹⁵ Una logica, per dirla con le parole dello Heidegger dei 1930s, la cui assolutizzazione conduce la cultura e

poiché (con il personaggio di Rey) si viola il valore – per la propria crescita – proprio dei valori come la disciplina, l'impegno, l'addestramento, lo studio, la pratica, la pazienza e l'esperienza, e che prima del 2012 – seppur con alti e bassi – rappresentavano proprio la sostanza della mitologia di Star Wars; quella mitologia, come dicevamo poco sopra, che dice sempre – e di contro sia ad una certa retorica *Sixties*, come quella, appunto, del "Nirvana Now!", sia a quella, per dir così, "Millennial" dei 2000s – che il talento senza addestramento è nulla (*talent without training is nothing*) e che, così in Star Wars come anche nella vita di tutti i giorni, si può ottenere qualcosa, e magari andarne anche fieri, soltanto quando ciò è il risultato non dell'entusiasmo, della fretta, dell'impeto e della mera intuizione, bensì dell'impegno, del sacrificio, della pazienza e della diligenza che si sono profuse per ottenerlo.

⁹⁵ Non è un caso che da un punto di vista più strettamente formale, sia possibile equiparare la *Rule of Cool* anche ad una "patologia" del linguaggio filmico, appunto una specie di antilingua, di neolingua di orwelliana memoria, cioè una reinvenzione sgrammaticata, paralogica, abbreviata, contratta, ridotta, frammentata e surrogata della lingua e della grammatica cinematografica per come intesa fino ai 1990s; l'equivalente, per usare un pregnante neologismo italiano, del linguaggio «bimbominkia». Bimbominkia (B1mb0m1nk14, come "tecnicamente" si dovrebbe scrivere) è andato a significare, quindi, sia un'aggettivazione per indicare una persona immatura, capricciosa, incolta, egocentrica ed egoista in maniera infantile, e senza che questo, per venire così appellati, implichi necessariamente l'essere in età scolare ed indipendentemente da etnia, cultura di provenienza e genere; sia una forma linguistica, che poi si può vedere traslata in diversi ambiti, come anche quello cinematografico. In questo senso «Bimbominkia» più o meno vuole rendere l'anglofono "lamer" utilizzato nelle chat videoludiche (ed in particolare quelle dei videogiochi MMORPG/Deathmatch post 2000s); quel linguaggio che, a partire dai 2000s, ha non solo cambiato il modo di scrivere di molti adolescenti, ma ne ha anche, e sempre di più, ridefinito la grammatica della mente, le strutture percettive attraverso le quali approcciarsi al reale, sovrascritte da un'epoca compiutamente transmediale, e divenendo così una tangibile concrezione espressiva del proprio modo d'esistenza, sempre più accelerato e destrutturato, (de)centrato solo su se stessi e sui propri bisogni primari (capricci?), lo stesso poi reso universalmente normativo da un modo di vita sempre di più compiutamente neoliberista. E non c'è bisogno di scomodare una certa antropologia, ad esempio quella cognitiva, per comprendere come le strutture linguistiche e discorsive, e quindi la sua metaforica, possono ben rivelare i modelli mentali di una struttura sociale, la sua logica culturale. Che detto altrimenti, traduce anche il fatto che il linguaggio può determinare il pensiero, poiché, come ha mostrato Orwell in *1984*, il ragionamento critico viene ad essere compromesso allorquando il "lessico" e la "sintassi" – nel caso in oggetto quelli cinematografici – vengono ad essere semplificati ed impoveriti. E non c'è bisogno, neanche, di scomodare una psicologia culturale per comprendere come, senza una vera e propria capacità di narrare, di articolare una compiuta sintassi narrativa, la costruzione dell'identità del Sé, che è appunto sempre narrativa, diventa più complicata, se non impossibile. Film come *Avengers: Endgame*, *Il risveglio della forza*, *Gli ultimi Jedi* o *L'ascesa di Skywalker*, come anche diversi di Tarantino, appunto *Kill Bill* o *CVH*, sono una quasi perfetta trasposizione in linguaggio cinematografico dello stile espressivo, linguistico e non solo, dei cosiddetti "bimbominkia". Come il bimbominkia è andato a ridefinire (violentato) le regole dell'ortografia e del linguaggio social, anche in questo caso rendendolo sempre di più prassi della comunicazione in quanto tale (soprattutto giornalistica e politica), così la *Rule of Cool* ha ridefinito (violentato) le regole della scrittura cinematografica, rendendole prassi di ogni film di successo, sia "d'autore" sia commerciale (distinzione, come abbiamo più volte detto, dai 2000s sempre più labile). Cfr. J. S. Bruner, *La fabbrica delle storie. Diritto, letteratura, vita*, trad. it. M. Carpitella, Laterza, Roma-Bari, 2002. Sulle modalità con cui in una cultura transmediale la costruzione di convergenti mondi alternativi (*Storyworlds*), possono influenzare la percezione del mondo sulla base dell'immaginario popolare e di un *fandom* sempre più propositivo ed ipertrofico, si veda M. Boni (a cura di), *World Building. Transmedia, Fans, Industries*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2017. In particolare, per una introduzione al problema, si vedano le pagine 9-27.

l'arte verso una miserabilità talmente grande e così pervasiva che appare sempre più difficile capire in cosa consista esattamente tale miserabilità.

D'altra parte, e soprattutto in Tarantino, riducendo il film ad una serie di citazioni/scene per "esperti" (che poi, lo abbiamo visto, nella *Nerd Culture* ed in genere nel postmoderno, vanno sempre ad equivocarsi con fanatici ed appassionati), offre sempre un'intelligenza senza fantasia, che però è inutile ed ogni volta sempre più noiosa, smascherandosi così, l'intelligenza, per quello a cui viene ridotta, cioè ad un'astratta, glaciale e sterile erudizione.

Anche solo perché, sia esso d'autore o commerciale, finzionale o documentaristico, avanguardistico o popolare, materialistico od idealistico, finanche, dai 2000s, quello dei videoclip e dell'*advertising* – in fondo, lo "scopo" del cinema, il suo fine ed allo stesso tempo la sua fine, cioè la sua destinazione ultima è una e una sola: raccontare una storia, magari non solo secondo una logica letteraria, ma anche, e preferibilmente, secondo una logica visiva. Si potrebbe dire, junghianamente, secondo un processo simbolico, il quale rimanda sempre ad un'esperienza delle immagini, una esperienza «attraverso» le immagini. In ogni caso, pur sempre raccontare di un qualcosa.⁹⁶ Se anche si vuole credere che non esista una verità "ultima", quella del cinema, la sua unica e particolare "verità", è, però, quella di narrare attraverso l'arte del plot ed attraverso una immaginazione percettiva, non limitarsi ad affastellare una serie di eventi collegandoli alla bene e meglio in modo che lo spettatore si limiti a chiedersi (in un continuo crescendo di voluttuosa eccitazione e curiosità) "che cosa succede dopo",⁹⁷ ma senza quasi mai, però, portarlo a domandarsi «perché» accade, e, quindi, alla fine neanche perché si dovrebbe voler sapere cosa accade dopo.⁹⁸

⁹⁶ "Destinazione" anche nel senso della polisemia del tedesco filosofico *Bestimmung* della seconda metà del XVIII secolo, la quale allo stesso tempo implica l'idea di una missione, disposizione e di una vocazione, aventi tutti quanti, ovviamente, un valore allo stesso tempo finalistico, naturalistico e morale. Sulla problematica della categoria si veda: G. Moretto, «Entsagung» e «Bestimmung des Menschen» nell'età di Goethe, in «Archivio di filosofia», 59, 1991, pp. 141-171; L. A. Macor, *Destinazione, missione, vocazione: "un'espressione pura per la pura idea filosofica di Bestimmung des Menschen"*, in «Rivista di storia della filosofia», LXX (1), 2015, pp. 163–201. Ovviamente, in questo senso anche la categoria hegeliana di *Endzweck* – quella massicciamente utilizzata nell'introduzione ai corsi di *Philosophische Weltgeschichte* del 1822-1923 ed intitolata "La ragione nella storia" – potrebbe ben far risuonare la categoria di fine come di scopo finale.

⁹⁷ Esattamente come nella *marketing logic* della fidelizzazione seriale, quella creata con i *cliffhanger* dei [Matinee Serial dei 1940s](#) istituzionalizzata dalla Marvel Comics nei 1960s e poi estremizzata da J. J. Abrams attraverso il suo gioco retorico della "mystery box"; quel gioco dove un mistero apre ad un altro mistero, che apre ad un altro mistero e così all'infinito (per poi spesso doversi necessariamente chiudere, svelare, nel modo più banale ed illogico possibile). Nei comic Marvel ciò è avvenuto con l'introduzione del personaggio di [Galactus](#) in *Fantastic Four n.48* del marzo 1966, creando la struttura delle storie che si sviluppano in diversi archi narrativi, e così rivoluzionando lo *storytelling* nei comics. In questo caso la storia di Galactus assume l'aspetto di una trilogia, sviluppandosi su tre numeri: «comincia dalla fine di pagina 7 di *Fantastic Four 48* e si conclude a pagina 13 di *Fantastic Four 50*». T. DeFalco, P. Sanderson, M. K. Manning, *Marvel Chronicles. La storia anno per anno*, trad. it. L. Mutti, M. Ricompensa, M. Rizzo, L. Scatata, Panini Comics, Modena, 2009. p. 115.

⁹⁸ Prendiamo qui a prestito, riadattandola, la celebre dicotomia narrativa elaborata da E. M. Forster nel suo classico *Aspects of the Novel* del 1927: «Let us define a plot. We have defined a story as a narrative of events arranged in their time-sequence. A plot is also a narrative of events, the emphasis falling on causality. "The king died and then the queen died" is a story. "The king died, and then the queen died of grief" is a plot. The time-sequence is preserved, but the sense of causality overshadows it. Or again: "The queen died, no one knew why, until it was discovered that it was through grief at the death of the king." This is a plot with a mystery in it, a form capable of high development. It suspends the time-sequence, it moves as far away from the story as its limitations will allow. Consider the death of the queen. If it is in a story we say "and then?" If it is in a plot we ask "why?" That is the fundamental difference between these two aspects of the novel. A plot cannot be told to a gaping audience of cave-men or to a tyrannical sultan or to their modern descendant the movie-public. They can

Se un cinema inteso come arte del visibile od immaginazione percettiva (sia quello del vertiginoso virtuosismo espressivo di un *Lola Montès* di Max Ophüls, sia quello dell'espressionismo figurativo, immaginale e derealizzante di *Batman Returns* di Tim Burton) è sempre in ordine alla “cultura”, ad un processo culturale, e, quindi, ad una trasmissione del senso, ad una “crescita” definita da un'esperienza percettiva – o, meglio ancora, un'avventura percettiva – e da un impegno emotivo ed intellettuale (financo contemplativo e spirituale); il cinema inteso dalla *Rule of Cool*, appare invece – in un modo o nell'altro, intenzionalmente o meno – essere sempre in ordine ad una sorta di de-culturizzazione,⁹⁹ in una forma di “de-crescita” e/o di de-programmazione neurovisiva, che dice e trasmette “nulla”.¹⁰⁰

In questo senso, per utilizzare una felice definizione di Stephen Law,¹⁰¹ la *Rule of Cool* è come un *buco nero intellettuale*: più ti fai coinvolgere da essa, più le tue facoltà critiche vengono risucchiate nel suo vortice, annichilite, per essere come riprogrammate in modo tale da far accettare ciò che è negativo come positivo, ciò che è positivo come negativo, una “stronzata” come un capolavoro, o quantomeno non un “prodotto di merda”. Si potrebbe dire che la *Rule of Cool*, come nelle pratiche neurochirurgiche, è andata ad attuare con sempre maggiore insistenza una sorta di *cooling*, di raffreddamento del cervello degli spettatori. Se nella chirurgia del cervello il *cooling*, cioè un'ipotermia indotta, è al fine di minimizzarne l'attività per ridurre la possibilità di danni ischemici, nella *Rule of Cool*, invece, si riduce l'attività celebrale per evitare allo spettatore il «rischio» del pensare e, quindi, è in ordine ad

only be kept awake by “and then—and then”. They can only supply curiosity. But a plot demands intelligence and memory also». E. M. Forster, *Aspects of the Novel*, Harvest Book/Harcourt, San Diego-New York-London, 1985, p. 86.

⁹⁹ Per una lettura dei 2010s come l'epoca delle iperboli estetiche e della deculturizzazione si veda T. Botz-Bornstein, *The New Aesthetic of Deculturation. Neoliberalism, Fundamentalism and Kitsch*, Bloomsbury, London-New York, 2019. Su come, poi, questo s'inserisce in un più ampio processo di neo-analfabetismo critico, culturale, politico e civico si veda H. A. Giroux, *Neoliberal Dis-imagination, Manufacture Ignorance and Civic Illiteracy*, in S. Dawes, M. Lenormand (a cura di), *Neoliberalism in Context. Governance, Subjectivity and Knowledge*, Palgrave Macmillan, London-New York, 2020, pp. 271-287.

¹⁰⁰ De-programmazione nel senso, ovviamente, anche di “riprogrammazione”, poiché tende a riprogrammare, attraverso il piacere somatico della *coolness*, il gusto del pubblico in ordine ad una ricezione della propria proposta come qualitativamente valida, in una sorta di circolo vizioso dell'accettazione “critica”. D'altronde, questo è anche uno degli effetti (tossici viene da dire) anche di una pervicace ed iperbolica esposizione alla pubblicità (dai 2000s resa, complice l'avvento e la diffusione delle ICTs, ubiqua e pervasiva) sulla persona: quello di abituare, di rendere insensibile, la persona alla menzogna ed alla frode, e renderla virtuale. Il fatto che si ascolti di continuo un qualcosa che sappiamo che in un modo o nell'altro ci sta mentendo – come quando ci si dice “compra questo o quest'altro” –, praticamente “autorizzandolo” a mentirci e diventando a lungo un'abitudine, ha l'effetto di andare come a deprogrammare (termine con il quale non concordiamo, ma che in questo caso ci sembra pregnante) la capacità di controllo sulla realtà, che così diventa un concetto sfuggente e sempre di più virtuale. Abituarsi alla menzogna, esserne insensibili, fa sì che la menzogna, quando poi utilizzata anche al di fuori del contesto dell'advertising – ad esempio nella comunicazione politica e/o in quella giornalistica o, peggio, ai rapporti interpersonali in quanto tali – non scandalizzi più, venendo tacitamente accettata come metodologia relazionale, esattamente come la si accetta quando si guarda la pubblicità. Le conseguenze di tale esposizione ed abitudine, sono evidenti in particolare nelle sue ripercussioni politiche e civili, nell'abituare, cioè, il cittadino ad una politica che si sa essere “esplicitamente” menzognera e sempre più “interessata”, senza che ciò determini, però, una reazione, un naturale (in una partecipe e criticamente attenta società civile) moto di sdegno ed opposizione, e portando, così, all'accettazione di una *res* politica sempre più disillusa e segnata da passioni tristi ed incolori.

¹⁰¹ S. Law, *Believing Bullshit. How Not to Get Sucked into an Intellectual Black Hole*, Prometheus Book, New York, 2011.

un progressivo e pervasivo aumento dei danni “cerebrali” nel pubblico.¹⁰² Nel cinema dei 2010s, allora, il *cooling effect* rischia di diventare uno strumento per “incidere” le capacità critiche dello spettatore.¹⁰³

Quantomeno, le “stronzate” da cui spesso Tarantino “ruba” e che “ripropone” (cioè ricopia in alta definizione), quasi mai venivano vendute come un evento, come grande cinema, come film d'autore o come opere d'arte. L'esempio più lampante si è avuto con *Grindhouse: Death Proof* del 2007, cioè un omaggio al cinema da [grindhouse dei 1970s](#), quel cinema spesso oltre l'amatoriale ed a bassissimo costo, ma che in mano a lui, che lo avrebbe dovuto appunto omaggiare, è arrivato a costare più di ottanta milioni di dollari, delineandosi, così, in una operazione palesemente contraddittoria (e peraltro, dal girato francamente è anche difficile capire dove tutti quei soldi sarebbero esattamente stati spesi). Cosa, dovrebbe oramai essere chiaro, che evidenzia il medesimo problema che abbiamo riscontrato in *CVH*, cioè che si vuole omaggiare/ricopiare/rubare una particolare sensibilità estetica e/o un periodo storico e cinematografico, ma lo si fa contraddicendone la logica produttiva ed espressiva, oltre che quella storica, e così rendendo l'omaggio una sorta di *fake* (com'è evidente nelle scene tratte dai film di guerra dei 1960s di Dalton, che però non hanno nulla dei grandi film di guerra dei

¹⁰² Al fine di mostrare come la *Rule of Cool* abbia impattato anche sui criteri di ricezione estetica, si veda, ad esempio come [Christopher Hooton dell'Indipendent abbia giudicato](#) uno degli episodi, sempre del *Il trono di spade*, più insulsi ed idioti, cioè il sesto episodio della settima stagione, e cui anche il solo titolo della recensione appare come un manifesto programmatico della sottomissione della metodologia critica ad una diffusa ruleofcoolizzazione, la sottomissione all'idea che la logica dello storytelling sia insignificante rispetto alla potenza della coolness: «Game of Thrones season 7 episode 6 didn't make a lick of sense and I loved every second». Il contenuto della recensione è facilmente riassumibile in questo modo: la puntata non ha alcun senso e coerenza, e ci sono incongruenze ed assurdità ad ogni piè sospinto. Ma ciò non importa, il grado di coolness delle scene è così “epico” (nel senso risemantizzato dal linguaggio bimbominkia) che rende il prodotto assolutamente geniale. D'altronde non crediamo sia un caso che gli autori (David Benioff e B. Weiss) si siano in seguito anche superati nell'arte dello “stupro” nei confronti dello storytelling nella stagione successiva, che davvero è considerabile come un insulto verso l'intelligenza degli spettatori ed un oltraggio dell'arte della narrazione (e della trasposizione). Proprio nell'ultima stagione si ha anche il coraggio di far affermare ai suoi protagonisti che l'arma più potente che ci sia sono le “storie”, una cosa, cioè, al limite dell'intenzionale presa per i fondelli dello spettatore, che fin lì aveva appunto assistito ad una escalation nella depravazione dell'arte del racconto, E non sembra essere un caso neanche che gli stessi autori nel 2018 siano [stati ingaggiati dalla Disney](#) per scrivere un'ulteriore trilogia di Guerre Stellari (nel [2019 hanno poi abbandonato il progetto](#)). La scelta di Disney lascia intendere che, evidentemente, l'incapacità – intenzionale o meno è qui irrilevante – di scrivere un qualcosa che abbia il minimo senso e non sia la parodia di se stessa, risulta la dote perfetta per il nuovo corso, ruleofcoolizzato di *Star Wars*. L'ultima, disastrosa, stagione di *Game of Thrones*, mette in evidenza la sempre maggiore sottomissione della critica cosiddetta specializzata alla logica dei Like ed ei Follower, cioè al grado di apprezzamento dei fan e degli spettatori. Fin quando agli spettatori quella o quell'altra opera piace in maniera da generare un numero significativo di like, la “critica” ha la tendenza a parlarne in maniera più condiscendente. Al momento che i fan cominciano a disprezzarla o a mostrarne i limiti, ecco che anche i critici si sentono “liberi” di poterla criticare. Un asservimento intellettuale alla logica coatta dei like, che rende coatto anche il giudizio critico degli “esperti”.

¹⁰³ Non è possibile, in questa sede, affrontare come anche tale questione possa rientrare all'interno della revisione del pensiero critico avvenuta dopo l'avvento e la diffusione dei vari neoliberalismi, cioè a partire dai 1970s, in quella che Razmig Keucheyan ha definito come la sconfitta e la globalizzazione (americanizzazione) del pensiero critico (R. Keucheyan, *The Left Hemisphere. Mapping Critical Theory Today*, trad. eng. G. Elliot, Verso, London-New York, pp-20-24 e p. 255). Sulla possibilità di leggere molto cinema, in genere fantastico, dei 2000s/2010s come uno strumento atto a ratificare lo *status quo* neoliberale: M. J. Blouin, *Magical Thinking Fantastic Film, and the Illusions of Neoliberalism*, Palgrave Macmillan, London-New York, 2016. Per l'immaginario narrativo in genere si veda M. K. Walonen, *Contemporary World Narrative Fiction and the Spaces of Neoliberalism*, Palgrave Macmillan, London New York, 2016.

1960s, ma molto dei film di Tarantino dei 2000s, cioè di *Bastardi senza gloria*).¹⁰⁴ Nel caso appunto di *Grindhouse*, si vuole rendere omaggio ad un cinema a costo zero, ma lo si fa con una produzione stellare da *Blockbuster*, cosa che per l'appunto equivale ad una contraddizione performativa nella metodologia di produzione che ne sostanzialmente e determinava, però, la "poetica espressiva", quella che l'ha reso quel che è, cioè che lo ha appunto reso degno di essere omaggiato. Il problema appare evidente ed allo stesso tempo paradigmatico, poiché mostra come il dispositivo espressivo di Tarantino funzionare solo se si hanno budget faraonici e la presenza delle star più pagate e famose (com'è, in fondo per ogni blockbuster commerciale hollywoodiano); budget che, pur senza idee (quantomeno proprie), garantisce l'ornamento di costosissime scene (scenografie, fotografia, *art direction*, *set decoration* e *fashion/costume/graphic design* etc. etc.) ed il divismo di costosissimi attori che soli gli permettono la coolness che egli sempre ricerca. Senza questo ornamento, infatti, i film dell'ultimo Tarantino con tutta probabilità apparirebbero per quello che in fondo sono, cioè delle "stronzate"; magari divertenti e certamente fighe, anzi fighissime, ma pur sempre "stronzate".

Insomma, Tarantino – come mostra appunto *Grindhouse: Death Proof* – non sembra essere in grado di riuscire dove gli autori che vuole omaggiare avevano invece avuto successo: pur senza soldi creare ugualmente qualcosa di davvero *cool*; Tarantino, cioè, almeno dai 2000s non sembra essere (più) stato in grado di farlo, limitandosi, grazie alle sfarzose produzioni che lo accompagnano, ad abbellire qualcosa che già era *cool*.

Anche solo perché, se di omaggio si tratta (ad un'epoca, ad un modo di fare cinema od a qualsivoglia altra cosa), allora ridurre un'epoca storica unicamente ad i suoi aspetti ornamentali, per presentarla attraverso poi la logica del proprio tempo presente (e/o in quella di un "What If..."), in fondo è chiudere il passato nella prigione del presente, un presente senza storia, congelato nell'attualità (dell'autore) e non vederlo nella sua autentica storicità e così non rendergli autentico omaggio. Come più volte detto, però, questo vale per ogni film basato sulla logica della *coolness* per la *coolness*, poiché, *de facto* essa schiaccia sempre la temporalità sul momento presente, nel "qui e ora" di una eccitazione sensoriale continuata e fuggevole.

Con buona pace degli eccessi di un certo "postmodernismo", il passato, però, è sempre ciò che ci costituisce, e negarlo, significa sempre, in un modo o nell'altro, negare ciò che si è, come anche ciò che si può essere. D'altronde una realtà senza storia, e quindi senza "racconto", è una realtà senza futuro, senza speranza. Perché il passato non è mai (o quantomeno dovrebbe essere) solo memoria di eventi e fatti, e neanche, eventualmente, di essi mera nostalgia, ma principalmente il luogo di una continua interrogazione del presente e quello di una possibile proiezione nel futuro. È anche in questo senso che, come ben sapeva Eliot, il passato è sempre ciò che contiene il futuro. D'altronde, si potrebbe anche dire con un certo grado di (solo apparente) paradossalità, cos'è la «verità» se non memoria delle cose future, un (poter) ricordare il futuro.

Una bella storia, allora, cos'è se non quel qualcosa in grado di rendere tutti gli spettatori simili all'*Angelus Novus* di Klee, quello che, secondo Benjamin, per proiettarsi nel futuro o, il

¹⁰⁴ Peraltro *Bastardi senza gloria* era stato già citato in *Hateful Eight*, quando il personaggio di Joe Gage, interpretato da Michael Madsen, afferma «A bastard's work is never done». Tale affermazione, infatti, era impressa sui alcuni cartelloni pubblicitari di *Bastardi senza gloria*.

che è lo stesso, avere memoria del futuro, deve avere sempre lo sguardo rivolto al passato?¹⁰⁵ È in questo senso, allora, che il cinema – inteso come modo di produzione sì narrativo, ma in questo eminentemente percettivo – diventa il dispositivo espressivo, nel XX secolo forse privilegiato,¹⁰⁶ per permettere allo spettatore di attendere il passato. Ecco, attendere il passato ... una bella storia cos'è se non l'attesa del passato. Attesa di quel qualcosa che può aprire il futuro, ed aprirlo sempre diversamente.

Da qui anche quel senso di vuoto, come poco sopra abbiamo detto, che si prova all'uscita di film segnati sostanzialmente dal regime della *coolness*, perché non raccontano nulla, non ci dicono nulla su di noi e non offrono alcuna indicazione sulla quale, eventualmente, poter ripensare il (nostro) presente e, così e sempre eventualmente, orientare il (nostro) futuro, vederlo sotto un'altra prospettiva. Soprattutto, non ci fanno avvertire la sensazione di avere sempre (nel bene e/o nel male) qualcosa in comune con i nostri predecessori (che poi, peraltro, è lo stesso problema anche di un esasperato storicismo). Sensazione di vuoto, anche perché in fondo, come dicevamo in *Sublime Now!*, CVH ed i film dell'ultimo Tarantino non stanno nella vita.

Nei *Sixties*, durante una delle numerose proteste contro la guerra, una ragazza espose un iconico cartello nel quale si poteva leggere «Bombing for Peace is Like Fucking for Virginity». Ecco, *Grindhouse: Death Proof* (come anche CVH, seppur nel film del 2019 più di soppiatto), sembra manifestare la medesima contraddizione, perché realizzare un film *grindhouse* con i mezzi e la logica produttiva di un *blockbuster* hollywoodiano dei 2000s è esattamente come “fucking for virginity”. Altrimenti detto, un tradimento.

Anche per questo, se molte delle “opere” da Tarantino ricopiate è ben possibile amarle ed anche stimarle,¹⁰⁷ non così invece, almeno non più e almeno per noi, il «cinema» commerciale sempre più insensato, reazionario e derivativo al limite del parassitario e del detestabile di CVH.

Un modo di fare film che, per parafrasare sempre Cioran, costringe il cinema come arte del visibile in “*un monologo il cui contenuto si riduce ad una sfilata di oggetti*”¹⁰⁸ e che, esattamente come nella pornografia, vuole rendere lo spettatore complice di quello che si sta guardando e la visione stessa in un atto d'inconsapevole, empatica e simbiotica complicità,¹⁰⁹ “spettatore” che è immerso in una realtà dove non accade nulla, non c'è vero processo e tutto è come fermo in un eterno presente, costringendolo ad identificarsi con essa: un presente attraversato da un reiterato e rigido godimento quasi orgastico, ma sempre effimero, senza (reale) passato e senza (reale) futuro, priva così lo spettatore della sostanza stessa del cinema,

¹⁰⁵ W. Benjamin, *Opere Complete. Vol. VII: Scritti 1938-1940*, p. 487.

¹⁰⁶ In particolare a partire dai *Sixties*, con la diffusione su scala globale dei Mass Media, che hanno segnato il passaggio da un regime di socializzazione basato sulla produzione, ad uno basato sulla comunicazione, l'estetico e l'immagine.

¹⁰⁷ Pensiamo qui, ovviamente, a *Quel maledetto treno blindato* di Enzo G. Castellari del 1977, il film che è tra le fonti d'ispirazione di *Bastardi senza gloria* di Tarantino. Nonostante il film di Castellari presenti una produzione ben più “povera” rispetto a quella da *blockbuster* del film di Tarantino, a differenza della gloriosa trivialità di quest'ultimo presenta, però, sia una vera e propria struttura diegetica sia un – per dir così – *ethos* narrativo, seppur a sua volta ripreso, in fondo, dall'archetipo “sette samurai” e tra gli altri già esplorato, in Italia, da Duccio Tessari in *Viva la muerte...tua!* del 1971.

¹⁰⁸ E. M. Cioran, *Quaderni 1957-1972*, trad. it. T. Turolla, Adelphi, Milano, 2001, p. 175.

¹⁰⁹ M. Khan, *Alienation in Perversions*, Karnac Books, London, 1989, p. 201.

il sogno e la possibilità di “vivere” in esso e rischia così di alienarlo da se stesso e dagli altri. Ciò si ottiene, come abbiamo visto, riducendo il piacere estetico, il bello, ad un qualcosa d'istintivo, somatico, animale, limitato all'attimo presente, un piacere mai focalizzato e consapevole, quasi carnale.¹¹⁰ Per dirla con il protagonista di *Dune* di Frank Herbert, Paul Atreides, nella *Rule of Cool* il piacere estetico priva l'emozione di ogni intelligenza, cognitività e continuità psichica, di possibilità di continuare a risuonare nel sé, «limitandolo al livello della mera sensazione, senza elevarsi mai ad un piacere autenticamente percettivo».¹¹¹ Nella *Rule of Cool*, allora, non si tratta di percepire attraverso la sensazione, ma di schiacciare la percezione sulla sensazione. Altrimenti detto, com'è intesa nella *Rule of Cool*, la *coolness* impedisce alla sensorialità di depositarsi da una parte sull'emotività e/o nel sentimento,¹¹²

¹¹⁰ Su ruolo del piacere estetico nel cinema di Hollywood in genere: T. Berliner, *Hollywood Aesthetic. Pleasure in American Cinema*, Oxford University Press, Oxford-New York, 2017. Va da sé che in questo caso non ci vogliamo riferire a quella che Richard Shusterman è andato categorizzando come *somaesthetics*. Cfr. R. Shusterman, *Body Consciousness. A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*, Cambridge University Press, New York, 2008.

¹¹¹ H. F. Herbert, *Dune*, trad. it. G. Cossato, S. Sandrelli, Editrice Nord, Milano, 1973, p. 11. Paul Atreides nell'immaginario di Herbert, è chiamato – attraverso quello che viene definito «Bene Gesserit Training» – ad affinare la sua capacità percettiva fino al grado di una perfetta consapevolezza (*sense of awareness*) della totalità delle “oggettive” condizioni spaziali, temporali, materiali, ambientali, storiche, culturali, psicologiche in cui si trova e/o è immerso e, in questo modo, poter comprendere il tutto e controllare la realtà (finanche l'universo...) attraverso la mente Paul Atreides, infatti, sarebbe il Kwisatz Haderach, un maschio i cui poteri mentali possono essere un ponte tra lo spazio e il tempo. Al grado cioè di maestro di quella che Herbert (usando *gestalt* come verbo) chiamerebbe capacità di «gestalting». Deve, cioè, essere in grado di operare una percezione sinottica, totale, non focalizzata unicamente sui particolari e dettagli della situazione, per essere in grado, come nella psicologia *gestalt*, di cogliere la sua verità non (solo) come somma delle parti, ma come qualcosa che è di più o, meglio, altro dal loro, derivando dalle relazioni che tutte le parti intrecciano con le altre. Ad esempio un maestro del Ben Gesserit, può comprendere una persona «in one gestalten flicker», oppure, alla ricerca di indizi in un appartamento, è in grado di «gestalting the room». Com'è noto, il Bene Gesserit, nello *Storyworld* di Herbert ha lo scopo di superare i limiti di ogni pensiero logico e computazionale, poiché, a differenza di questo, chi viene addestrato a questa disciplina avrebbe la capacità di recepire e sintetizzare (perfino istantaneamente) anche le informazioni emotive e sensoriali.

¹¹² Se non nel senso di un'emotività mercificata, trasformata in prodotto commerciale, che si riduce a sentimentalismo e sensazionalismo, cioè quella che si limita a creare (continue) situazioni “emotive” (appunto nel senso attribuito all'emozione nelle *soap opera*) anche se non hanno senso all'interno della costruzione narrativa o siano realmente delle morti; ad esempio la “morte” di personaggi amati dal pubblico o in genere iconici, che lo spettatore, dato il rapporto spesso intimo con tali personaggi, avverte come proprie, personali, vi partecipa appunto come se fossero le sue, in un certo senso una sua proprietà. L'esempio più recente e chiacchierato di una tale metodologia è riscontrabile nei più volte ricordati *Avengers Infinity War* (2018) e *Avengers Endgame* (2019) di Anthony e Joe Russo. Sulla riduzione, nella letteratura, dell'emozione a emozione personale, inteso come un prodotto consumabile ed “proprietà personale” nel senso neoliberale del termine, riprendiamo più di un qualcosa dalla definizione che ella offre della costruzione narrativa dei «personal feeling» nella loro differenza con gli “impersonal feelings”, quelli che invece di “confermare” lo spettatore, lo “feriscono”, ne mettono in questione le convinzioni. R. Greenwald Smith, *Affect and American Literature in The Age Of Neoliberalism*, Cambridge University Press, New York, 2015, p. 2: «I call personal feelings. Personal feelings function like personal property. They are private, not in the sense of being secret or interior, but in the sense of being “privatized”: they are personally controlled, even though they circulate outside the self; they are managed by the individual but they are augmented by connections with others; and ideally, they enrich the individual through their carefully calculated development, distribution, and expansion. But there are also forms of textual feeling that tend to be overlooked in contemporary literary criticism because of the prevalence of the affective hypothesis. I call these impersonal feelings. Impersonal feelings do not straightforwardly conform to a market model, because they are not easily codifiable or recognizable; they do not allow for strategic emotional associations to be made between readers and characters; and they emphasize the unpredictability of affective connections. As a result, these modes of textual affectivity, if they are recognized and defined as forms of feeling, challenge the principles of subjectivity that underpin not only our aesthetic judgments but our economic, political, social convictions as well».

dall'altra nel pensiero, per così non aprirsi ed aprire ad una reale ulteriorità, appunto all'esperienza del possibile. È anche per questo che in precedenza accennavamo alla capacità, tipica di ogni grande racconto per immagini, di “ferire”, di donare quella che Emily Dickinson ha definito come una “ferita celestiale”, un “taglio di luce” che non lascia cicatrici, ma, nell'animo, qualcosa di profondamente differente, di altro, qualcosa che permette ai significati di accadere in noi.¹¹³

Ed è anche in questo senso, allora, che una indiscriminata universalizzazione metodologica della *Rule of Cool* come invisibile, ubiqua e pervasiva ideologia di scrittura cinematografica (ci) appare come una minaccia fantasma a quel valore universale dell'essere umano, a quel “diritto umano” verrebbe da dire, che è lo *storytelling*. E una minaccia allo *storytelling* è, in fondo, una minaccia a quello strumento attraverso il quale l'uomo, fin dall'alba dell'esistenza, ha acquisito consapevolezza, attraverso la narrazione, della propria collocazione nel mondo; una minaccia, in fondo, alla verità, alla libertà ed alla speranza. È in questo senso che riteniamo che l'attenzione ad una *Rule of Cool* resa pervasivo criterio normativo di creazione e valutazione vada al di là di una mera, financo snobistica, indignazione critica ed estetologica. Al momento che ad inaridirsi è la sorgente delle storie, delle buone storie e del buon narrare, ad inaridire è anche la nostra mente, la nostra capacità critica e la nostra capacità di agire in maniera sensata, la nostra *rational agency*,¹¹⁴ quella mente che, per

¹¹³«There's a certain slant of light, / Winter Afternoons -/ That oppresses, like the Heft/ Of Cathedral Tunes -/ Heavenly Hurt it gives us - / We can find no scar,/ But internal difference/ Where the Meanings, are-/ None may teach it - Any -/ 'Tis the Seal Despair/ An imperial affliction/ Sent us of the Air»; «C'è un certo taglio di luce / Nei pomeriggi invernali - / Che ci opprime, come il peso / Di risonanze sacre -/ E ci dona una ferita celestiale -/ Di cui non ci resta alcuna cicatrice, / ma una estraneità interiore, / dove i significati vengono ad essere/ Nessuno può insegnarla – altrimenti – / È il sigillo della disperazione/ Una nobile afflizione/ inviataci dall'aria» (trad. nostra). E. Dickinson, *The Complete Poems of Emily Dickinson*, a cura di T. H. Johnson, Little, Brown and Company, Boston-Toronto, 1960, p. 119. Cfr. anche Emile Cioran: «Io credo che un libro debba essere davvero una ferita, che debba cambiare in qualche modo la vita del lettore. Il mio intento, quando scrivo un libro, è di svegliare qualcuno, di fustigarlo. [...] No, non mi piacciono i libri che si leggono come si legge un giornale: un libro deve sconvolgere tutto, rimettere tutto in discussione». E. Cioran, *Un apolide metafisico. Conversazioni*, trad. it. T. Turolla, Adelphi, Milano, 2005 (Ebook Edition), Intervista con Fernando Savater.

¹¹⁴ D'altronde, ogni “regime di estetizzazione” (che, come abbiamo visto in *Cool Now!*, è una delle possibili traduzioni di *Rule of Cool*) si risolve (quasi) sempre nella negazione di ogni ragione critica. Perché quando l'arte del racconto e il suo rigore narrativo decadono, quando la fabula, slegata da ogni ferrea logica dell'intreccio, viene ridotta unicamente a mera tecnica di affabulazione, persuasione scientificamente determinata – meglio ancora, neuroscientifica (secondo appunto le tecniche mediate dalla *consumer psychology*, dal *neuromarketing* e dal *neurobranding*) – non potrà che seguire, così crediamo, una decadenza civile, sociale, intellettuale. Una decadenza, anche, da una parte politica, anch'essa, e questo fin dai 1980s, troppo spesso sottomessa ad una estetizzazione che rende gli agenti politici immuni da ogni critica ragionata e sostanziale, come fossero fatti di *teflon* (come talvolta veniva appellato Ronald Reagan, appunto il “Presidente di teflon”, poiché la sua *coolness* lo rendeva immune ad ogni critica); dall'altra anche scientifica, quantomeno quella della scienza storica. Cioè di quella ricerca storica – *History* – che, nonostante tutto il suo apparato di metodologie scientifiche, non riesce mai a nascondere il suo retaggio, quello dell'arte di raccontare una storia, di avere sempre, nel proprio DNA, lo *storytelling*. Una *History* senza *Story*, una ricerca storica che non sa raccontare la storia, che non trova, dietro ai fatti ed agli avvenimenti, una loro trama significativa, una struttura direbbe forse Braudel, rischierebbe così di limitarsi ad una loro burocratica elencazione cronachistica e quantitativa, con la conseguenza che gli eventi, privati di senso, possono diventare tutti equiparabili, relativi, sempre alla mercé di opportunistiche appropriazioni; come, peraltro, vorrebbe che fosse la tesi “sensazionalistica” – come spesso, troppo spesso, accade in ogni “rivelazione” seguita alla neuromania dei 2000s/2010s – di Alex Rosenberg in *How History Gets Things Wrong, The neuroscience of our Addiction to Stories* (MIT Press, Cambridge-London, 2018), e secondo la quale – nonostante molte ricerche scientifiche abbiano mostrato come il raccontare ed il bisogno di storie sia geneticamente connotato all'essere umano ed alla sua capacità di evolversi e sopravvivere – all'interno della ricerca storica tutto ciò che avrebbe a che fare con il “raccontare” la storia, con una sua costruzione narrativa,

riprendere un *dictum* di Jonathan Haidt, non è – come spesso ritiene tutta una cultura tecno-scientifica – soltanto un processore logico (*logic processor*), bensì anche, se non soprattutto, un processore di storie (*story processor*).¹¹⁵ «From the ancient storytellers to the present, the idea has always been: as go the souls that lead, so goes the culture», dice Estés¹¹⁶ ed una cultura ed una civiltà che – che si tratti di un'ancestrale tradizione orale da tramandare, oppure di una narrazione ludica ed interattiva all'interno dello Storyworld del *Mondo di Tenebra* di White Wolf – hanno dimenticato come si racconta, che non sanno più raccontare e che non vogliono più raccontare, rischiano, però, non solo di vedere inaridita la propria capacità di pensare, ma anche, e soprattutto, di vedere scalfita la propria identità personale e culturale, da sempre garantite, forgiate si potrebbe dire, da quell'anticorpo, forse l'unico, che difende l'umanità dalla barbarie: la memoria. Non saper raccontare, infatti, significa non (saper) ricordare, e, come ben sapeva Platone, non (saper) ricordare significa non (saper) pensare e, quindi, neanche (poter) sperare.¹¹⁷ Significa, sopra ogni altra cosa, non poter

sarebbe un male da estirpare, in quanto ogni *Narrative History* sarebbe essenzialmente, in sé e per sé, falsa e falsificante. Tesi non solo poco convincente, ma invero antica e, quindi, vecchia ancora prima di essere presentata. Ai suoi estremi rimanda, infatti, da una parte all'antica polemica dello "scetticismo storico", quella che riduceva la verità della History a quella che anche Napoleone definì come "*fable convenue*"; dall'altro alle polemiche seguite all'avvento del postmoderno nei 1970s, con la messa in crisi della filosofia della storia e, di conseguenza, della "Verità" storica, la riduzione della ricerca, sempre pregna di una relatività derivante dalle costruzioni dello storico che ne determina i "significati", a "racconto" e revocando in dubbio la fundamentalità delle fonti documentali, e, tra le varie cose, portando anche all'avvento della cosiddetta "microstoria"; polemiche, in seguito, ben riassunte in J. Topolski, *Narrare la storia. Nuovi principi di metodologia storica* (con la collaborazione di Raffaello Righini), Bruno Mondadori, Milano, 1997. In particolare si vedano le pp. 195-231. Rosenberg lo fa attraverso un sensazionalismo in fondo pretestuoso e disarmato (come se la "verità" neuroscientifica fosse in sé e per sé scevra da discorsività narrative, ideologie e/o dalle predeterminazioni del mercato e del marketing), incredibilmente meno incisivo e convincente della (tra le molte) "vecchia" critica di Frank Ankersmit in *Narrative Logic* del 1983, quella che rendeva la *History* un *Literary Artifact*, mera "testualità", al punto che, se perseguita nelle sue estreme conseguenze, arrivava a mettere in dubbio la possibilità stessa della ricerca storica accademica in quanto tale. In Rosenberg, a prescindere da presupposti metodologici che appaiono anche un po' farseschi (come, peraltro, se le neuroscienze fossero un campo dove gli studiosi sono tutti messi d'accordo da "una" oggettività indiscutibile e quasi metafisica), si rivela anche "performativamente contraddittoria". Questo, perché in fondo Rosenberg espone la sua tesi che la narrativa in ambito scientifico sia sbagliata "narrativamente" in maniera narrativa (oppure si dovrebbe intendere che per la storia/history non andrebbe bene, mentre per la storia della scienza sì?), dando *de facto* alle stampe – quantomeno stando alla visione dei rapporti tra narrativa e scienza che emerge dal testo – un'opera di "science narrative", perché appunto questa "scoperta" ci viene annunciata non scientificamente – unicamente attraverso dati, tabelle, statistiche, fMRI etc. –, ma discorsivamente, narrativamente, attraverso una storia (*Story*). In ogni caso, come ben sapeva bene Huizinga già nei 1930s: "In tutto quanto il mondo la produzione storica è più copiosa che mai. Si distingue dal resto della produzione scientifica per il fatto che in nessun altro campo tanta parte di ciò che si scrive è diretta ad un vasto pubblico di non specialisti. È privilegio e prezioso dovere della storia rendersi comprensibile a tutte le persone colte. Ogni scienza cerca, entro certi limiti, di sviluppare, accanto a un lavoro accessibile solo agli specialisti, anche una produzione a carattere divulgativo. Per lo più, questa resta un'attività secondaria. Per la storia è invece un'attività essenziale». J. Huizinga, *La scienza storica*, a cura di P. B. Marzolla, Laterza, Roma- Bari, 1974, pag. 90. Perché – con buona pace di sempre nuove e sensazionalistiche letture "neuroscientifiche" – una storia (*History*) senza storia (*Story*), non è neanche propriamente definibile come "storia".

¹¹⁵ J. Haidt, *The Righteous Mind: Why Good People Are Divided by Politics and Religion*, Vintage Books, New York, p. 287. Cfr. anche J. B. Peterson, *Maps of Meaning. The Architecture of Belief*, Routledge, New York and London, 1999; W. Storr, *The Science of Storytelling*, Harper Collins, London 2019.

¹¹⁶ C. P. Estés, *What Does the Soul Want?*, p. xliii.

¹¹⁷ Non (saper) ricordare, non (saper) pensare, e non (poter) sperare, però, significano anche, se non soprattutto, non essere in grado di progettare un futuro, e quindi anche essere impossibilitati ad organizzare una qualsivoglia azione "politica" ragionata. Il pericolo di una cultura che ha disimparato a raccontare e, di converso, non sa né ricordare né ascoltare, è quindi quello di spalancare le porte all'abisso della ragione, ad una ragione estatica – una

perdonare, non aprirsi alla capacità di guardare oltre le proprie ed altrui unilateralità. Perché noi, noi essere umani (ἄνθρωπος), essenzialmente siamo un racconto. Un racconto che viviamo in prima persona. Il raccontare storie e ascoltarle, cioè, è ciò che ci rende ciò che siamo¹¹⁸ ed allo stesso tempo, cosa forse ancora più importante, ci permette di essere liberi da ciò che siamo.¹¹⁹

Anche per questo, le storie non sono solo un ozioso gioco per passare il tempo, ma, come hanno detto sempre Clarissa Pinkola Estés ed anche Kenneth Burke, sono “medicine per l’anima [...] un’arte curativa”, sono “strumenti per vivere”.¹²⁰ E, aggiungiamo noi, strumenti per “saper” vivere, per “imparare” a vivere, per crescere e continuare per tutta la vita a crescere. Un’umanità senza storie, senza più niente (di sensato) da raccontare e da ascoltare, e di cui nutrirsi, ostaggio di un piacere sensoriale effimero ed animalesco, è un’umanità che brancola nel buio, alla deriva sotto un cielo senza stelle in un mondo governato dal caos; è un’umanità senza passato e senza futuro, impossibilitata a poter cambiare e preda dell’arbitrio di un presente senza memoria e speranza, un presente senza libertà.¹²¹ Anche solo perché a differenza delle grandi storie e dei classici, prodotti così fatti, senza storia, senza nulla da raccontare privano – e paradossalmente solo in apparenza – l’immaginario della fantasia, gliela rubano, la impoveriscono e la sequestrano per rinchiuderla nella ristrettezza di una prigione di insipide banalità ed offensive assurdità. Infatti, come già dicevamo in *Apocalypse Now!*, le grandi storie ed i classici senza tempo, sono tali perché aprono sempre l’immaginario, lo aprono all’esperienza del possibile, creando mondi, non squallide gabbie retoriche, voliere del pensiero che – invece di liberarlo e farlo librare attraverso una sempre imprevedibile rete associativa di pensieri – chiudono l’ascoltatore, il lettore e lo spettatore nella prigione di un sé, il proprio, impossibilitandolo ad alzare lo sguardo al cielo ed incatenandolo ad un presente di sensazioni senza immaginazione, di voluttà senza sogni, e, così facendo, trasformandolo appunto in un complice, non in un autentico spettatore, il quale

ragione fuori di sé, irrazionale – ed all’arbitrio, sia esso quello del più forte sia quello del più fascinoso, popolare, di ciò che più “piace”. Significa, ovvero, essere chiusi in un presente immobile ed asfittico, senza possibilità di cambiamento, alla mercé di potenze numinose, ubiquo ed irraggiungibili, allo stesso tempo vicine e lontane, incomprensibili ed incontrollabili, potenze che lo soggiogano e lo confondono. Cfr. anche, per una lettura dal punto di vista della psicologia culturale, A. Smorti, *Raccontare per capire. Perché narrare aiuta a pensare*, il Mulino, Bologna, 2018.

¹¹⁸ J. Gottschall, *The Storytelling Animal. How Stories make us Human*, Houghton Mifflin Harcourt, New York, 2012.

¹¹⁹ D’altronde, ogni grande storia fa scoprire – come l’eroe in ogni autentico racconto archetipico – che si è liberi dal proprio mondo, dalle sue convenzioni e dalle sue gabbie esistenziali, mai schiavi di esso. Ogni grande storia, raccontata ad arte, ci dice sempre di quell’eroe nascosto dentro di noi; quell’eroe, spesso dimenticato, talvolta anche ripudiato, che però ci ricorda sempre che si è liberi anche da se stessi, che si può sempre essere, diventare (in questo caso nel preciso senso del *γενέσθαι* dei racconti evangelici), qualcosa di diverso da ciò che si è; o, il che in fondo è lo stesso, ci ricorda che si può diventare ciò che si è.

¹²⁰ C. P. Estés, *Donne che corrono coi lupi*, trad. it. M. Pizzorno, Frassinelli, Milano, 2009, pp. 513-521. K. Burke, *Literature as Equipment for Living*, in K. Burke, *The Philosophy of Literary Form. Studies in Symbolic Action*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles, 1973, pp. 293-304. Le storie, così ci permettiamo di ritenere, non sono semplicemente un *medium*, sono principalmente una relazione, un meccanismo di simbolizzazione ed identificazione, di ricostruzione narrativa dell’individuo; un meccanismo, cioè, che genera, definisce e mantiene unita la sanità del sé, finanche quello a noi stessi nascosto, inconscio.

¹²¹ Come ben espresso da Yann Martel in *Beatrice and Virgil* (Random House, New York, 2010, Ebook Edition): «Fiction and nonfiction are not so easily divided. Fiction may not be real, but it’s true; it goes beyond the garland of facts to get to emotional and psychological truths. As for nonfiction, for history, it may be real, but its truth is slippery, hard to access, with no fixed meaning bolted to it. If history doesn’t become story, it dies to everyone except the historian. Art is the suitcase of history, carrying the essentials. Art is the life buoy of history. Art is seed, art is memory, art is vaccine».

è tale perché mantiene sempre una distanza (critica), non identificandosi con l'oggetto della visione; semmai, come in un processo, virtuoso, di fusionalità, rispecchiandosi in esso, al fine di dare voce, rappresentazione a qualcosa che non si riesce ad esprimere e/o di cui, magari, non si è neanche pienamente consapevoli. Al contrario, in tali situazioni, il complice è (quasi) sempre definito da una certa forma d'identificazione radicale e di alienazione.¹²²

Ed è anche in questo che lo storytelling, quello autentico e più riuscito, permette sempre di legare il nostro essere al quello di una storia, permette, cioè, di entrare nella storia, di gettare un ponte tra la memoria personale e quella collettiva, creare un legame fra la nostra memoria e quella condivisa, la memoria di quelli a noi più vicini e con quella di coloro, l'altro, che sono più lontani, che neanche conosciamo e mai, personalmente, conosceremo.¹²³

È per questa serie di ragioni che dicevamo che Tarantino e la *Rule of Cool* sembrano defraudare gli spettatori di ciò che ininterrottamente promettono, perché un cinema sostanziato esclusivamente dalla logica della *coolness*, cos'è se non *the stealer of dreams*.¹²⁴ È in questo che la definizione di ladro dei sogni, ci sembra rendere perfettamente il paradossale effetto del modo di produzione estetica della *Rule of Cool*, e che invece di aprire lo spettatore ai sogni, in realtà glieli ruba, saccheggiandone l'immaginazione e congelandone le capacità critiche.

Appunto quello che è a noi è apparso Tarantino in *CVH*, perché da una parte ruba il sogno dei *Sixties*, cancellandoli dalla sua rappresentazione dei 1960s (violentandoli?), dall'altra, attraverso una messa in scena sostanziata dalla *Rule of Cool*, ruba il sogno degli spettatori, quello che essi sempre sperano possa donargli la magia del grande cinema come racconto per immagini; una messa in scena seppellita e soffocata da una montagna di scene rubate ad altri film e tra loro meramente imbastite senza che abbiano una "trama" e si sviluppino in una reale dialettica "del senso", ridotte a stimoli sensoriali e private di ogni immaginazione narrativa e percettiva.

Una sfilata, insomma, il cinema di Tarantino; una sfilata, però, sempre di più riservata non tanto a spettatori, bensì appunto a "complici", ad esperti od aspiranti tali che ogni tot di anni vogliono mettere alla prova la loro cultura sul cinema di serie z e/o la loro dimestichezza con la pratica della decostruzione, ad amanti e feticisti di una gratuita e pornografica ultraviolenza ed a cultori di una coloratissima e riccamente decorata "assenza".

¹²² Umberto Eco ha ricordato come il fascismo, cioè Mussolini, «non aveva una filosofia, ma solo una retorica» (U. Eco, *Il Fascismo eterno*, La nave di Teseo, Milano, 2017, p. 22). In un certo qual senso ciò può essere detto, pur con tutte le differenze del caso, anche per una *Rule of Cool* senza freni, scatenata, poiché essa non ha mai – se non in terz'ordine e solo imbastita – una storia, non ha mai "senso", ha solo la *coolness*; *coolness* che può essere letta come un equivalente ipermoderno e figurativo, visivo, di una retorica senza filosofia, una retorica intesa, cioè, come puro esercizio logologico. In questo senso, si potrebbe sostenere che il rischio di una retorica senza filosofia, pensiero, e senza storie da raccontare, può essere quello di condurre verso una barbarie. Ci permettiamo di aggiungere che, esattamente come il fascismo, la *Rule of Cool* ha spesso mostrato una insana passione per il Kitsch, sia figurativo, sia verbale, "narrativo".

¹²³ Cfr. P. Ricoeur, *La memoria, la storia, l'oblio*, trad. it. D. Iannotta, Raffaello Cortina, Roma, 2003, p. 187.

¹²⁴ M. Khan, *Alienation in Perversions*, p. 222: «It is this characteristic which made me once remark that pornography is the stealer of dreams. In it there is neither scope for reverie nor for object-relations. Everything is imprisoned through words in a violent and tyrannical game with the own body-self and the other. Its time is the perpetual and static present. Hence the nostalgic atmosphere of pornography».

Questo è (diventato) il cinema di Tarantino: un cinema pornografico dove non c'è il sesso, un carosello pubblicitario che non pubblicizza alcunché, se non se stesso. Ed è in questo che il cerchio appare davvero completo, e si può così riconoscere Tarantino come un autentico genio; non tanto, però, un genio del cinema, ma solo un genio del *(neuro)marketing*, del *(neuro)branding* e del *(neuro)clipping*.

ADDENDUM

Postmodern now!

Tarantino ed il fascino indiscreto della decostruzione.

In *The Stealer of Dreams*, abbiamo più volte sottolineato il fatto che, seppur molti film di Tarantino (ed altri della *Rule of Cool*, quella che avrebbe anche velleità autoriali) vengano definiti a vario titolo come postmoderni, esercizi di decostruzione, film post-teorici, stando alla nostra proposta interpretativa tali aggettivazioni, quando prese nel loro precipuo senso tecnico, gli si addicono solo in apparenza, tutt'al più superficialmente.

Postmoderno, infatti, è una categoria talmente abusata da essere oramai diventata così vaga ed equivoca, da poter significare decine di cose diverse. È possibile, per quello che in questa sede interessa, definire il postmoderno come una serie di teorie che hanno avuto come sua origine geografica la Francia dei 1960s-1970s e come suo catalizzatore globale gli USA (tant'è che in USA il postmoderno viene spesso ad equivocarsi con la definizione, altrettanto vaga, di *French Theory*). Origine ha avuto come protagonisti principali "autori" che, seppur spesso inseriti un po' a forza e nonostante le loro intenzioni e radicali differenze teoriche, sono andati a costituire quella che talvolta viene definita¹²⁵ come la «banda dei cinque»: Foucault, Derrida, Lyotard, Baudrillard, Deleuze (in alcuni casi vi s'inserisce anche Jacques Lacan).¹²⁶ Chi più o chi meno, questi "autori" (che mettiamo tra virgolette poiché, come abbiamo già detto, l'idea di un "autore postmoderno" è sintagma considerabile come un ossimoro), avrebbero messo in discussione l'idea del moderno, il quale, dopo gli eventi

¹²⁵ Ad esempio in S. Latouche, *Quel che resta di Baudrillard. Un'eredità senza eredi*, trad. it F. Grillenzoni, Bollati Boringhieri, Torino, 2021 (Ebook Edition), Introduzione.

¹²⁶ In questo senso – nel senso cioè di una vaghezza ed equivocità del termine e delle teorie – John Rajchman ha commentato, a proposito della storia della categoria del postmoderno, che «Foucault rejected the category; Guattari despises it, Derrida has no use for it; Lacan and Barthes did not live, and Althusser was in no state, to learn about it; and Lyotard found it in America». J. Rajchman, *Philosophical Events: Essays of the '80s*, Columbia University Press, New York, 1991, p. 119. Judith Butler, qualche anno più tardi ha rincarato la dose, affermando: «These characterizations are variously imputed to postmodernism or poststructuralism, which are conflated with each other and sometimes conflated with deconstruction, and sometimes understood as an indiscriminate assemblage of French Feminism, deconstruction, Lacanian psychoanalysis, Foucaultian analysis, Rorty's conversationalism and cultural studies. On this side of the Atlantic and in recent discourse the terms "postmodernism" or "poststructuralism" settle the differences among those positions in a single stroke, providing a substantive, a noun, that includes those positions as so many of its modalities or permutations. It may come as a surprise to some purveyors of the continental scene to learn that Lacanian psychoanalysis in France positions itself officially against poststructuralism, that Kristeva denounces postmodernism, that Foucaultians rarely relate to Derrideans, that Cixous and Irigaray are fundamentally opposed, and that the only tenuous connection between French Feminism and deconstruction exists between Cixous and Derrida, although a certain affinity in textual practices is to be found between Derrida and Irigaray. Bidy Martin is also right to point out that almost all of French Feminism adheres to a notion of high modernism and the avante-garde, which throws some question on whether these theories or writings can be grouped simply under the category of postmodernism». J. Butler, *Contingent foundations: Feminism and the question of "postmodernism"*, in S. Seidman (a cura di), *The Postmodern Turn. New Perspectives on Social Theory*, Cambridge University Press, Cambridge-New York, 1994, p. 155. In ogni caso se è vero che il discorso sul postmoderno/postmodernismo si avvicina, come dice Butler, ad un "fictional construct", è altrettanto vero, però, che lo stesso vale per ogni grande categoria storico/concettuale, come può essere il liberismo, il comunismo, il femminismo, il neoliberismo, il socialismo etc. etc. tutte quante spesso espressione di posizioni molto diverse, se non addirittura antagoniste, ma accomunate da alcune, se non molte, affinità e/o somiglianze di famiglia pratiche e teoriche.

traumatici delle guerre mondiali, ha visto crollare le sue pretese “storico-metafisiche” e, quindi, una fiducia verso di esse. Le pretese, cioè, di una storia caratterizzata da un processo (continuo ed inesorabile) di emancipazione dell’uomo per mezzo della ragione, progresso ed infinito rischiaramento razionale che, grazie alla potenza dei lumi, può procedere verso una verità ultima, appunto metafisica, la quale avrebbe portato ad un cambiamento radicale del mondo e della stessa idea di umanità. Insieme con il moderno, si perde fiducia anche in ogni teoria strutturalista, organica, del reale. Il postmoderno, cosa che qui più ci interessa, ha segnato anche il definitivo passaggio da un’epoca dove il predominio era quello della “produzione” (materiale) a quello dove ad essere predominante diventava il regime della comunicazione e dell’estetico, in particolare il dominio delle immagini. Dall’Europa, come abbiamo visto anche in *Cool Now!*, la *French Theory* e l’idea del postmoderno si sono poi diffuse in Usa, che ne ha appunto rappresentato il catalizzatore globale, anche grazie alla fortuna avuta delle teorie sulla decostruzione di Jaques Derrida, per trovare nella Scuola di Yale il suo *locus* e sponsor più privilegiato, in Paul De Man il suo più eminente interprete ed in Fredric Jameson il suo studioso più illustre.¹²⁷ Dopo le fortune dei 1980s, già dai primi 1990s le teorie postmoderne in Usa hanno cominciato ad essere messe in discussione¹²⁸, per infine vivere un vero e proprio declino dopo la morte di Derrida e Baudrillard tra il 2006 ed il 2007. Il postmoderno e la decostruzione, cioè, hanno visto venir meno la loro capacità di definire e leggere una precisa fase storica, quella tra i 1970s ed i primi 2000s, non essendo più capaci, in molti così hanno ritenuto, di rendere ragione dei mutamenti (storici, culturali, sociali, economici e tecnologici) avvenuti a partire proprio dai primi 2000s.¹²⁹

Poiché, abbiamo già detto anche questo, in molta critica tarantiniana tali aggettivazioni (postmoderno, destrutturato, decostruito etc.) talvolta fungono da giudizio di valore in quanto tali, riteniamo utile riprendere quello che è nelle varie sezioni è stato solo accennato, per così dedicargli un approfondimento più propriamente filosofico, che poi è la disciplina da cui tali

¹²⁷ Oltre ai testi già citati in *Cool Now!*, rimandiamo qui a F. Cusset, *French Theory: Foucault, Derrida, Deleuze & Cie et les mutations de la vie intellectuelle aux Etats-Unis*, Éditions La Découverte, Paris, 2003.

¹²⁸ Celebre la caustica invettiva di Camille Paglia nel New York Times del 5 maggio 1991, nella quale liquidava Lacan, Derrida e Foucault nel seguente modo: «Lacan was a psychoanalyst, untrained in history, whose tediously obscurantist work is simply a malicious gloss on the far greater Freud. Derrida is a Heideggerian philosopher who has convinced gullible academics that there is no meaning or order in history and that every literary text collapses into self-devouring fragments. Foucault was a radical professor of modern intellectual history who was ignorant of anything before the Enlightenment and outside of France; yet he claimed to discover the secret authoritarian codes in civilization that brainwash us into sexual and social conformity. These minor French theorists have had a disastrous effect on American education. Lacan encourages pompous bombast and Foucault teaches cheap cynicism, while Derrida's aggressive method, called deconstruction, systematically trashes high culture by reducing everything to language and then making language destroy itself». Paglia conclude, ad onor del vero con piglio davvero postmoderno, con la rivisitazione di una celebre scena di *The Blues Brothers* (John Landis, 1980): «I have a dream: in my dream, based on the diner episode in “The Blues Brothers”, Aretha Franklin, in her fabulous black-lipstick “Jumpin’ Jack Flash” outfit, leaps from her seat at Maxim’s and, shouting “Think!”, blasts Lacan, Derrida and Foucault like dishrags against the wall, then leads thousands of freed academic white slaves in a victory parade down the Champs-Élysées». Cfr. anche J.-P. Mathy, *The Resistance to French Theory in the United States: A Cross-Cultural Inquiry*, «French Historical Studies», 19(2), 1995, pp. 331-347.

¹²⁹ Si vedano, tra i più recenti: J. Toth, *The Passing of Postmodernism. A Spectroanalysis of the Contemporary*, SUNY Press, Albany, 2010; R. van den Akker, A. Gibbons, T. Vermeulen, *Metamodernism. Historicity, Affect, and Depth After Postmodernism*, Rowman & Littlefield, London, 2017. In qualche modo hanno discusso della presunta fine del postmoderno anche L. Hutcheon, *Postmodern Afterthoughts*, «Wascana Review of Contemporary Poetry and Short Fiction», 37 (1), 2002, pp. 5-12; F. Jameson, in N. Baumbach, D. R. Young, G. Yue, *Revisiting PostModernism: An Interview with Fredric Jameson*, «Social Text», 34 (2), 2016, pp. 143-160.

concetti trovano origine e, come visto insieme a George Steiner, trovano il loro terreno di concettualizzazione più proprio e fertile.

Date queste premesse, la lettura del postmoderno, e delle questioni ad essa affini, che qui si propone è solo “una”, ed ovviamente declinata sulle frequenze argomentative portate avanti ed in oggetto in *The Stealer of Dreams* e, quindi, sulla ricezione del cinema di Tarantino. Si tratta, allora, di una lettura che non pretende di essere né esaustiva né esente da semplificazioni e partiti presi. Dovendo, però, entrare più nel merito di questioni filosofiche, l'ordine del discorso in qualche caso si farà più astratto e forse più complesso da seguire. Sperando che non sia così, allo stesso tempo crediamo – insieme con Gennaro Sasso – che non sempre in filosofia la chiarezza del discorso, delle questioni e dei concetti si ottenga per il tramite di una loro semplificazione.

1

In *Cool Now!* accennavamo al gioco della significazione infinita derridiano. Per come ci è possibile ricostruirne qui la logica retorica, un tale gioco è definibile come quello dove l'interprete può non solo leggere l'opera altrimenti dall'autore, ma anche diventarne egli stesso l'autore, il creatore del senso e dei significati: l'autore di un'opera diventa – sempre di nuovo, di volta in volta, di occasione in occasione, di tempo in tempo – il suo interprete/lettore. Infatti, per la decostruzione da Derrida esposta nei 1960s, in un'opera il significato e l'intenzione che l'autore veicola nei segni grafici, la scrittura, non ci sono, diventando così sempre differiti ed ipotetici, assenti. Infatti, al momento che ogni scritto (in quanto scritto) è segnato da questa assenza, e la sua “totalità” e/o “totalizzazione” diventano – al momento stesso, originario, del gesto fattuale della scrittura e del tratto – impossibili, allora si aprono le infinite, “diverse possibilità di leggere il testo”; la differenza tra filosofia, letteratura ed esercizio retorico comincia, così, a farsi sempre più labile, se non a scomparire del tutto.

Per molte delle teorie di lettura della decostruzione, infatti, in un'opera non c'è una “origine”, una verità, un centro, una intenzione (ognuna delle quali indicherebbe una “presenza” che è sempre altro dalla forma in cui si dà, cioè il segno) presenti da sempre e che andrebbero scovate come si trova una verità scientifico-sperimentale, costituendo un limite a cui l'interprete sarebbe sempre vincolato. In un'opera le presunte intenzioni/essenze/verità, si cancellano, e fin da subito, da se stesse nell'atto stesso della scrittura, al momento che vengono articolate come segni, cancellando così la propria differenza rispetto a quel qualcos'altro, quella presenza, che sola gli donerebbe senso; ogni significato “presente” in un'opera, cioè, è già da sempre (solo) significante, scrittura, segno sì, ma puro, senza un qualcosa – appunto un senso, un'essenza, una verità, una struttura – alle quali si dovrebbe riferire ed all'interno del quale significherebbe; o, meglio, il significante, nella decostruzione, si riferisce a “qualcosa”, ma “a vuoto”, ad un “fantasma”, e vi si riferisce unicamente come traccia di un qualcosa che non c'è, come la presenza di un'assenza.¹³⁰

Jean Greisch ben colse, così ci sembra, il punto, per noi problematico, della questione: «La pensée de la différence se passe de la vérité comme de l'illusion. Elle nous installe dans

¹³⁰ Cfr. J. Derrida, *Della grammatologia*, trad. it. R. Balzarotti, F. Bonicalzi, G. Contri, G. Dalmaso, A. C. Loaldi, Jaca Book, Milano, 1998², pp. 23-48; J. Derrida, *La scrittura e la differenza*, trad. it. G. Pozzi, Einaudi, Torino, 2002, pp. 359-376.

l'allusion sans fond et sans fin. Bien entendu, il faut encore la vérité, mais la vérité ne s'impose plus, elle n'est plus affaire de thesis, de position. Autrement dit, elle devient indécidable, comme le sont tous les autres concepts qui différencient provisoirement la différence. La différence neutralise la vérité».¹³¹

Da qui, il trasformarsi – in molta pratica della “decostruzione” – della scrittura nel in qualcosa di performativo e/o in un *performance* – appunto in “gioco” – e la sostituzione dell'intenzione (dell'autore), del significare, con gli “effetti” suscitati dalla scrittura in chi legge, ascolta (o guarda): il senso, il significato, l'essere, la verità diventano un effetto della scrittura, vengono creati dal(la capacità di saper) dire, dall'abilità con le parole: «[...] l'operazione non è più compresa nel processo della verità, ma anzi lo comprende [...]».¹³²

La decostruzione, pur mantenendo intatta, a più di cinquant'anni dalla sua “nascita”, tutta la sua potenza del e nel pensare/scrivere – nonché quell'ipnotica fascinazione di un periodare che può condurre, per dirla con Barthes, alla «vertigine dei luoghi della parola» (periodare da molti, ed in particolare Chomsky, considerato “indigesto”) – cionondimeno ci continua ad apparire problematica, poiché non appare essere del tutto chiaro come ogni “logica” di “scrittura” intesa nel suddetto “senso”, non cada essa stessa nella “logica” che vuole presentare e, quindi, non “cancelli” se stessa nel momento della sua affermazione, dove ogni dire diventa allo stesso tempo è sempre un disdire, ogni presentazione una s-presentazione (*dé-presentation*), per aprirsi, così, alla possibilità di denegare performativamente ciò che si vorrebbe sostenere. Il problema di questo gioco della significazione – soprattutto quando si ritiene, come chi scrive, la questione del(la ricerca del) senso come la domanda fondamentale dell'umano in tutte le possibili declinazioni del sapere – è che il testo, anche quando vuole solo essere “traccia”, deve pur sempre essere letto da qualcuno, “rimandare” ad un'altra presenza, un altro centro (esterno e non interno ai rimandi, sempre differenziali, dei significanti con gli altri significanti); cioè, si potrebbe dire, ad un altro *logos*, ad un “punto di vista”, cioè appunto allo “spirito” del lettore e/o, nel caso in oggetto in *The Stealer of Dreams*, ad uno spettatore. Soltanto il lettore, infatti, pare essere in grado di “ri(n)tracciare” il senso, attivarlo e vivificarlo, perché senza il suo “altro” sguardo – cioè “prima di ogni luminosità del *theorèin*” (per rimandare, non a caso, a quel Fichte che già nel XVIII secolo tentò il passo oltre l'appercezione trascendentale e l'ontologia, cioè quello de *La dottrina della scienza Nova Methodo*) – la scrittura è davvero “lettera morta”, davvero «meno che nulla»,¹³³ una scrittura che, così, senza uno spirito che la vivifichi si limiterebbe a girare a vuoto, tra il vuoto dei suoi spazi, dei suoi bianchi; solo «negli effetti» che riesce a suscitare nel lettore, allora, la scrittura è «più che nulla»¹³⁴ e così può «estendere all'infinito il campo e il gioco della significazione»¹³⁵ in un «perpetuo rinvio della presenza».¹³⁶ Pur essendo avveduti della differenza tra “particolarità” del logocentrismo ed “universalità” del fonocentrismo, riteniamo sempre problematico il darsi di una differenza (o «différance» nel linguaggio derridiano) che però s'inscrive pur sempre in una più ampia omogeneità, appunto quella del *logos*. Come ebbe a dire Marco Maria Olivetti, che crediamo ben colse questo punto tanto essenziale quanto problematico della «logologia» decostruzionista (abbiamo preso qui a prestito il

¹³¹ J. Greisch, *Herméneutique et grammatologie*, Éditions du C.N.R.S, Paris, 1977, p. 130.

¹³² J. Derrida, *La disseminazione*, trad. it. S. Petrosino, M. Odorici, Jaca Book, Milano, 1989, p. 230.

¹³³ J. Derrida, *Della grammatologia*, p. 414.

¹³⁴ *Ibidem*.

¹³⁵ J. Derrida, *La scrittura e la differenza*, p. 361.

¹³⁶ E. Levinas, *Di Dio che viene all'idea*, trad. it. G. Zennaro, Jaca Book, Milano 1983, p. 143.

termine da *L'effetto sofisticato* di Barbara Cassin, e che probabilmente Derrida non avrebbe approvato): «Ma se la scrittura, ovvero il segno, è tale solo nella misura in cui viene “letto”, ogni ulteriore dislocazione del logos che pretenda di decostruire il logocentrismo non è che ulteriore divisione e condivisione del nutrimento della parola iscritta, fatta carne, ovvero segno. Di questo Derrida è ben consapevole [...] E tuttavia, se l'*espacement* della stessa voce è esplicitamente affermato da Derrida, se la grammatologia non intende, in linea di principio, sostituire il grafocentrismo al logocentrismo, resta il fatto che comprendere la lettera come il *mortuum* che lo spirito vivifica è effettivamente, e contro le intenzioni, una forma di spiritualismo inconsapevole, tanto più operante quanto più rimosso».¹³⁷

Uno dei possibili esempi di quanto stiamo cercando di sostenere, quello forse più immediato, potrebbe essere: perché la lettura di Jacques Derrida della *Grammatologia* di Derrida – intesa come un “testo” e non come un “documento” – sarebbe più, o meno, valida di quelle di Jurgen Habermas, George Steiner, Noam Chomsky, e, un po' come nella logica dei discorsi duplici (*dissoi lògoi* o *dialexeis*), «e reciprocamente» (termine proprio della logica della “disseminazione” derridiana, «et réciproquement»)¹³⁸ ed a loro volta queste sarebbero più valide, o meno, di quelle di Paul de Man, Julia Kristeva, Judith Butler o Ginette Michaud? Dove sarebbe possibile, insomma, *rintracciare* ciò che determinerebbe questa o quest'altra eventuale validazione o incomprensione? Derrida, forse, risponderebbe – in maniera, così ci permettiamo di ritenere, ugualmente non del tutto convincente – che «la differenza produce ciò che interdice, rende possibile proprio ciò che rende impossibile».¹³⁹

2

Proprio per le ragioni accennate, riteniamo d'obbligo soffermarsi sul fatto che sempre di più, aggettivazioni quali decostruito, derridismo, postmoderno e anche post-teorico hanno trovato spazio all'interno di una certa critica estetica e nella ricezione cinematografica (ed emergono in particolare proprio quando si argomenta di un film di Tarantino *et similia*), come già accennato assumendo uno statuto talmente “vago” (termine peraltro decisivo dell'interpretazione poststrutturalista) da diventare una sorta di *passepartout* per giustificare, a livello estetico e/o qualitativo, ogni cosa che sia eccentrica e che non appare avere senso o magari, spesso, è di infima qualità artistica (in senso moderno). L'idea che sott'intende tali operazioni, seppur semplificando drasticamente, è che – data appunto la morte dell'autore (delegando così la significazione all'interprete) e quella del libro (liberato da ogni *auctoritas*, da ogni intenzione dell'autore, che limita e costringe l'interprete) – sarebbe allora possibile eliminare ogni distinzione formale e culturale tra un'opera della cultura “alta” ed una della cultura “bassa”, per così poter essere liberi, fregiando la più scarsa delle opere del titolo di postmoderno, di poterla legittimare, sdoganarla esteticamente, e così – potendo, per dir così, fargli “dire” quel che si vuole – renderla (talora a seconda della abilità dell'interprete, spesso solo per questo, utilizzata come forma di *auctoritas* senza alcuna necessità di *ratio*), equiparabile ad un classico della storia dell'espressività umana, come se si trattasse di Dostoevskij o di Dante.

¹³⁷ M. M. Olivetti, *Analogia del soggetto*, Laterza, Roma-Bari, 1992, p. 194.

¹³⁸ J. Derrida, *La disseminazione*, p. 230.

¹³⁹ J. Derrida, *Della grammatologia*, p. 200.

Vogliamo qui considerare, però, che proprio perché quella del postmoderno è considerabile una categoria equivoca (il primo esempio che balena è che postmoderno e postmodernismo non indicano la medesima cosa), lo è anche l'equiparazione tra decostruzione e postmoderno/ismo (tant'è, lo abbiamo detto, che in alcuni casi Derrida è stato inserito, a nostro modo di vedere a forza, nella categorizzazione lyotardiana, rientrandoci solo *latu sensu*); inoltre, si dovrebbe trascurare anche che un'equiparazione del genere¹⁴⁰ non è rintracciabile, quantomeno nei termini così semplicisticamente schematizzati e sloganistici di cui sopra ed almeno a nostra conoscenza, nella stessa decostruzione derridiana, cosa che, così crediamo, si evince anche solo a leggere i nomi dei suoi interlocutori preferiti (magari lo è, questo non lo sappiamo, in qualcheduno dei suoi svariati epigoni e dei suoi ancor più numerosi e troppo spesso illegittimi “discepoli”). Ebbene, tralasciando tutto ciò, il gioco al quale il “decostruzionista” talvolta si presta, cioè quello di prendere autori ed episodi della cultura pop/camp/kitsch “minori” e rintracciarne una grandezza che nessuno prima aveva considerato, rimane pur sempre un esercizio di “senso”, di ricostruzione del senso (fosse anche del «non senso»). Il cinema di Tarantino, come quello di molti suoi “discepoli”, non sembra, però, voler fare niente di tutto ciò, non vuole far resuscitare una sorta di “Tel Quel” cinematografico di contro ad ogni “teoria filmica” o ad ogni ricerca di una formalistica e strutturale “cinematograficità”, od ogni “epistemologia” critica classica, e si serve degli autori – minori e non – da cui “ruba” soltanto le cose che gli sembrano “fighe” perché, per loro, sono, “fighe”, “divertenti”. Per Tarantino, però, quella scena o quell'altra, quella cosa o quell'altra perché sarebbe “figa”? Vedendo e rivedendo il suo cinema dopo il 2000s l'unica risposta pare essere: perché (per lui) è “figa” e/o “divertente”. In questo il cinema di Tarantino non sembra rimandare neanche ad alcuna “traccia”, per come intesa proprio dalla decostruzione, cioè come un luogo del “senso” altro, al di là di ogni intrinseca significazione, di ogni centro e di ogni “presenza”.

Altrimenti detto, che il postmoderno, qualunque cosa si voglia intendere con tale lemma ed almeno secondo noi, abbia mostrato la fine dei “grandi referenti”, quelli che guidavano e davano senso alla totalità del “reale”, non vuol dire necessariamente che non ci sia un senso. Potrebbe essere, infatti, che il senso possa darsi in maniera non universale, più limitata, contingente, regionale, legata a quel contesto o quell'altro. Financo seguendo la “logica” post-moderna, che non sia più possibile, cioè, la ricerca della verità “ultima” (metafisica) attraverso una qualcosa come la razionalità scientifica moderna come suo criterio di validità, non vuol dire che non ci sia alcuna verità, per dir così, particolare e contingente; quindi, non sembra essere del tutto “vero”, come sembrano lasciare intendere alcuni postmodernisti radicali, che la ragione e la razionalità non servano più a niente. Pur rifiutando la nozione classica di verità, il postmoderno non la rifiuta *tout court*, per sostituirla con verità contingenti. Perché, in un mondo dove ha valore solo l'individuo (e non la società e/o la comunità) e non c'è alcuna verità, per cui neanche alcuno strumento per “coglierla”, magari solo obliquamente, allora come criterio dei “verità” non rimane altro che l'abbandono ad una mera gratificazione sensoriale, ad una utilitaristica sommatoria di “piaceri” sensuali (che

¹⁴⁰ Cioè, semplificando forse più del dovuto, che data la “decostruzione” del logocentrismo e/o del fonocentrismo («la scrittura che rompe radicalmente con la *phonē* [...] decretando la propria morte al desiderio», la fine di ogni differenza tra buona e cattiva scrittura e l'assenza di un significato trascendentale che estenderebbe all'infinito il gioco della significazione), allora in campo critico tra Bach e Britney Spears non sarebbe possibile trovare alcuna reale differenza “artistica” e/o di valore, poiché qualsiasi “testo”, grazie all'abilità, al piacere della “lettura” ed ai giochi di prestigio dell'interprete in grado di trasformare le proprie opinioni in fatti, può significarne sempre un'altra.

possono darsi in molti modi, anche nella “lettura” od in un qualche dialogo particolarmente cool). Un po’, ne abbiamo già fatto cenno nel testo principale, come nella [Xuthal dell’Era Hyboriana di Robert E. Howard](#), dove lasciatisi andare a tale modo di vita, gli uomini e le donne erano addirittura arrivati a dimenticarsi di piaceri che le sacerdotesse della dea della fertilità e della lussuria – Derketo – non avevano mai neanche immaginato. Insomma, ed almeno per chi scrive, il “postmoderno” non implica necessariamente che non ci sia alcun senso, e che non abbia senso mostrarlo o cercare di raggiungerlo o costruirlo, ma che non c’è appunto un “grande” referente ultimo ed “universale”, che indicherebbe cosa è giusto e cosa no, cosa è bello e cosa no in modo oggettivo, universale ed astorico, e che, teleologicamente ed ineluttabilmente, agirebbe come un processo immanente, al di fuori dei concreti processi storici, di socializzazione e di una *rational agency* personale e/o collettiva. Che non ci sia un senso ultimo, metafisico ed allo stesso tempo immanente, cioè non significa (almeno per chi scrive), che non si possano dare degli “ordini simbolici” di cui è possibile una narrazione che sia “logica” e/o “razionale”. E questo, in fondo, anche nella versione radicale derridiana, per il quale non esiste un qualcos’altro oltre il testo («il n’y a pas de hors-texte»)¹⁴¹ e quindi ogni interpretazione è possibile, non essendocene alcuna privilegiata. Il senso e il significato si aggiornano di continuo, non sono mai presenti, ma non lo sono in maniera “assoluta”.¹⁴² In questo senso, e soprattutto, postmoderno non vuole significare, sempre secondo noi, che tra le opere d’arte non si dà più alcuna differenza qualitativa derivante dalla specificità estetica della propria grammatica creativa.¹⁴³

3

Anche solo perché riteniamo che ridurre la storia ad orpello ed arabesco, l’emozione a shock sensoriale, la percezione a mera sensazione, il senso a non senso, non sia solo per questo un gesto postmoderno e/ de costruttivo, al massimo ne costituisce un suo parodistico scimmiettamento. Più volte ci è stato fatto notare che in un’occasione a Derrida fu chiesto se nella sua “filosofia” ci fosse “un messaggio”, ed egli rispose semplicemente “no”. Vogliamo insistervi perché le “logiche” implicite di un tale parallelo erano, così ipotizziamo, le medesime che già accennavamo in un’altra nota. Da una parte che, che l’interpretazione è “più potente” della creazione, cioè come ebbe a dire – seppur con un senso leggermente diverso – anche Jean Luc Marion nei 1970s,¹⁴⁴ se gli autori non hanno “intenzioni”, allora l’unico «criterio dell’interpretazione è la sua fecondità» per il lettore; dall’altra, poiché Derrida è uno dei massimi autori del XX secolo, e nella sua opera non c’è alcun “messaggio”, “significato”, “senso”, “intenzione” o cos’altro, allora un’opera per considerarsi “grande” non abbisogna che abbia un senso e, quindi, un’opera della *Rule of Cool* (che, lo abbiamo già visto, secondo molti fan di Tarantino e Abrams è il culmine del “postmoderno” e della “decostruzione” nella cinematografia) può essere definita “grande” e/o d’autore anche se non ha alcun «senso» o non vuole veicolare alcun messaggio o dare risposte. Tutto ciò pone di fronte a diverse questioni: A) Quando si afferma che gli autori non hanno intenzioni, però, si

¹⁴¹ Va da sé che la formulazione derridiana «il n’y a pas de hors-texte» in *La grammatologia* non sia traducibile semplicemente con “non c’è nulla oltre il testo”. Sulla (intenzionale) ambiguità della formulazione derridiana: M. Deutscher, “Il n’y a pas de hors-texte” – *Once More*, «Symposium», 18(2), 2014, pp. 98-124.

¹⁴² Cfr. J. Derrida, *La scrittura e la differenza*, p. 361.

¹⁴³ Nell’impossibilità di fare riferimento alla sterminata letteratura sul postmoderno/postmodernismo, per quanto concerne le questioni qui in essere rimandiamo all’agile ed efficace analisi critica di Terry Eagleton, che riteniamo tutt’ora valida ed attuale: T. Eagleton, *Le illusioni del postmodernismo*, trad. it. F. Salvatorelli, Editori Riuniti, Roma, 1998.

¹⁴⁴ J. L. Marion, *L’idolo e la distanza*, trad. it. A. Dell’Asta, Jaka Book, Milano 1979, pag. 7.

potrebbe intendere, così noi riteniamo, che dato l'infinito sottobosco d'interpretazioni, passaggi, mediazioni che sottintendono il lavoro di un autore (spesso neanche consapevoli, e che anche per lui non sono "intenzionali"), difficile, se non impossibile, è arrivare all'oggetto e/o oggetti dell'opera, alla sua essenza oggettiva, diventando così, l'opera, intraducibile/non interpretabile in maniera definitiva ed univoca, e diventando, quindi, la "presunta" intenzione dell'autore mai del tutto rintracciabile e mai realmente conoscibile (neanche, ed è questo il punto, dallo stesso autore); è, questa, l'infinità di un campo che, poiché inesauribile, impedisce la "totalizzazione", risolvendosi, magari, a partire dal contesto, il quale potrebbe rendere univoco un qualcosa che, se decontestualizzato, diventa equivoco. Derrida, però, aggiunge un'ulteriore e forse più decisiva impossibilità, per la quale la totalizzazione è resa impossibile dalla "natura" stessa del campo, cioè il linguaggio, che è finito perché non ha (mai a disposizione) un centro, *ab origine* denegato, come ogni presunta intenzione autoriale, dallo stesso atto della scrittura.¹⁴⁵ Letto in questa maniera, il linguaggio si sposta completamente sulla predicazione equivoca, quella, cioè, che "dice" con almeno due significati diversi, se non opposti. Il significato, così, diventa *vocat equaliter*, chiamando per lo stesso e nelle stesse diverse connotazioni, ed assumendo una forma eminentemente virtuale, neutra nel senso etimologico di *nec utrum*: né questo né l'altro. E Derrida è stato certo l'autore dove l'equivoco è usato, vissuto e giocato nel modo forse più sistematico e radicale. In questo modo, però, l'idea che gli autori non avrebbero "intenzioni" – nel senso che, grazie alla potenza del "logos" ed alla propria abilità retorica, si potrebbe fargli dire qualsiasi cosa – potrebbe far pensare che gli autori non abbiano reali "atti intellettivi, cognitivi" (o quantomeno, il che sarebbe lo stesso, non abbiano alcuna rilevanza), facendo così saltare la possibilità stessa di ogni discorso se non "scientifico", quantomeno critico, su di un qualsiasi argomento, che sia la medicina o la letteratura (come in fondo ben sapeva già il Platone del *Teeteto*), che diventano così meramente "indagabili", bensì solo se l'abilità retorica di chi scrive è sufficientemente feconda. Il punto, come abbiamo già argomentato nella prima sezione, è che ogni discorso radicalmente equivoco, dove cioè non si potesse trovare una prevalenza di senso rispetto ad un altro possibile senso, questo discorso sarebbe allora insensato, non avrebbe senso B) la validità di un'equiparazione tra la logica filosofica in generale ed l'immaginazione cinematografica in quanto tale (sempre che non la si pensi, a proposito di Derrida, come l'Habermas dei primi 1980s) C) Derrida forse non voleva veicolare alcun "messaggio", ma quando scriveva di filosofia lo faceva dialogando con grandi "autori" (Platone, Husserl, Heidegger, Levinas, Rousseau, Hegel, Marx, de Saussure, Lévi-Strauss e così via dicendo), non con "sconosciuti" filosofi di "serie b" od "opinionisti" da *talk show* televisivo che poi sono proposti e/o si autopropongono come autori "classici"; se è vero che gli autori non avrebbero "intenzioni" e non ci sarebbe più una differenza tra una "scrittura" valida, migliore, ed una meno valida, perché allora per affermarlo o semplicemente per scrivere e voler dire qualcosa (oppure Derrida non scriveva per comunicare qualcosa a qualcuno?) rivolgersi a tali "autori" e non ad altri, ad uno qualunque? Soltanto per la loro abilità "retorica" nella "scrittura"? Oppure, perché, per rimanere nell'ambito cinematografico anche in molte collane e/o "festival" di cosiddetta pop-filosofia cinematografica ci si rivolge pur sempre a Ford, Bergman, Truffaut, Kubrick, Leone, Welles, Fellini, Eastwood etc. (e quando la loro popolarità non è in auge, magari a nuovi registi, e considerati autori, post 2000s come Nolan, Fincher, Villeneuve etc.), ma praticamente mai – almeno a nostra conoscenza – a Russ Meyer, a Jesse Franco, a Micheal Bay, a Luigi Cozzi, ad Enzo G. Castellari, a Don Schain etc.? D) che non è chiaro dove esattamente Derrida offra l'analisi

¹⁴⁵ Cfr. J. Derrida, *La scrittura e la differenza*, pp. 371-372.

(dedicandoci gli sforzi profusi nei confronti dei suddetti autori) di fenomeni, opere o personaggi della cultura popolare che lui eleverebbe a classici al pari di un Platone od Aristotele, mostrandoci che per lui, come suoi molti epigoni e/o discepoli vorrebbero farci credere, la cultura popolare e pop avrebbe, nel campo del pensiero, la medesima dignità di un Hegel od un Heidegger. In ultimo, bisognerebbe forse guardare con sospetto un'affermazione così laconica ed estrapolata dal contesto in cui è inserita. Infatti, nel leggere l'affermazione di Derrida, si dovrebbe considerare quella che l'ha preceduta (appunto contestualizzarla), cioè la risposta alla domanda se esisteva una filosofia di Derrida, la cui risposta è stata ugualmente laconica, cioè «no»; che poi è la sostanza delle accuse di molti detrattori di Derrida, soprattutto quelle già ricordate di Jurgen Habermas, il quale, però, nei primi 1980s riteniamo schiacciasse – riecheggiando il Platone de il *Gorgia* – Derrida sulla pratica di lettura “retorica” di Paul De Man. Quindi, si può ben essere d'accordo che si possa considerare grande o d'autore un “filmato” che non abbia alcun «senso», quantomeno discorsivo e/o narrativo (per noi, ad esempio, [Broadway by Light di William Klein](#) del 1958 lo è) e/o che lo derivi unicamente dal piacere epidermico che le scene sono in grado di generare nello spettatore, ma appunto è sufficiente che, così crediamo, non le si cataloghi come cinema (d'autore) nel senso moderno del termine e che lo si proponga e “venda” al pubblico in siffatto modo. Che poi, non necessariamente un'opera, per “dare da pensare” debba per forza essere d'autore e/o considerabile come “artisticamente” eccellente è tutta un'altra questione.¹⁴⁶

4

Stando a quanto fin qui sostenuto, quindi, i romanzi di Harry Potter o quelli di Robert Langton – come vorrebbe una certa parodia del decostruzionismo – ci dovrebbero “interrogare” e “ferire” allo stesso modo di un Omero o di un Tolkien? Una qualsiasi opera, insomma, se ben decostruita, avrebbe lo stesso valore “artistico” di un qualsiasi classico della letteratura, della musica e dell'arte in genere? E senza, dover riaprire un'ulteriore discussione su Highbrow/Lowbrow (già compiutamente affrontata da Lawrence Levine alla fine dei 1980s), quello che vogliamo qui sostenere, non è che un'espressione della *popular culture* non possa essere considerata un “classico” che c'interroga esattamente come ha fatto Dostoevskij, ma che non può aspirare a ciò una qualsivoglia espressione della *popular culture* e “solo” perché *popular* e di successo. Questo, purtroppo, è ciò che talvolta lasciano intendere molti dei “pop-decostruzionisti” e/o “pop-filosofi” contemporanei, i quali – leggendo in maniera forse letterale il “testo” derridiano per il quale ogni testo sarebbe un pretesto, non un “documento” –¹⁴⁷ utilizzano opere della cultura popolare come catalizzatore¹⁴⁸ per parlare (e spesso, te sempre più spesso, anche in maniera hobbistica)¹⁴⁹ di

¹⁴⁶ Per l'intervista a Derrida: J. Derrida, *Points de suspension. Entretien*, choisis et présentés par E. Weber, Galilée, Paris, 1992, p. 372.

¹⁴⁷ J. Derrida, *Della grammatologia*, p. 208.

¹⁴⁸ Come già dicevamo, spesso interpretate non “scientificamente”, nella loro autonomia, al di là di ogni “intenzione” dell'autore e di ogni contesto storico, critico e estetico del dispositivo espressivo che propongono ed a cui appartengono.

¹⁴⁹ Natura “hobbistica” che, tra gli esempi possibili della fine dei 2010s, viene a tradirsi anche nell'altrimenti interessante A. Tagliapietra, *Filosofia dei cartoni animati*, Bollati Boringhieri, Torino 2019. È infatti sufficiente soffermarsi sulla bibliografia utilizzata, che – pur spaziando tra molti dei più grandi autori della cultura umanistica – manifesta una scarsa dimestichezza con la pur oramai nutrita bibliografia critica (storica, teorica e tecnica) sull'argomento “Cartoni Animati”, “Animation” e/o “Anime”, ed in genere con quella sulla cultura popolare. Ad esempio, ed è bene ricordarlo, un discorso ragionato sull'*Animation* non può prescindere dalle

qualcos'altro, per aggiungervi così “pericolosi supplementi”. Supplementi che spesso (non essendoci ancora stati – quantomeno a nostra conoscenza – pop-decostruzionisti all'altezza di Derrida, e neanche alla lontana), sembrano contraddire performativamente le ragioni che soggiacciono a tali operazioni, le quali vorrebbero sdoganare la cultura popolare nella torre d'avorio dell'accademia, ma alla fine non fanno altro che rinchiuderla nel ghetto della cultura “bassa”, offrendogli una legittimazione di seconda mano, esterna, per interposta persona (quell' o quell'altro filosofo, sociologo, psicologo, artista etc.), e così “dirci” che queste opere da sole non possono aspirare a tale legittimazione.

Giornaledistoria.net è una rivista elettronica, registrazione n° ISSN 2036-4938.

Tutti i contenuti pubblicati in questa rivista sono Copyright degli autori e, laddove non diversamente specificato, sono rilasciati con licenza Creative Commons: [Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)



Per ogni utilizzo dei contenuti al di fuori dei termini della licenza si prega di contattare l'autore e/o la Redazione, al seguente indirizzo email: redazione.giornaledistoria@gmail.com

The publisher has no responsibility for the persistence or accuracy of URLs for any external or third-party internet websites referred to in this book, and does not guarantee that any content on such websites is, or will remain, accurate or appropriate.

tecniche produttive ed animatiche con le quali viene realizzata. Nel testo in oggetto, la cosa si traduce ad esempio nel fatto che in un testo sulla “filosofia” dei cartoni animati, come i classici sull'animazione Disney, non venga citato *The Art of Walt Disney. From Mickey Mouse to Magic Kingdoms* di Christopher Finch, come anche non siano citate le numerose, ed imprescindibili, ricerche sull'evoluzione dell'animazione Disney di Didier Ghez, raccolte nei vari volumi delle serie *Walt's People* e *They Drew As they Pleased*. Oppure che l'autore affronti il cinema di Hayao Miyazaki “dimenticando” di specificare che per il suo cinema egli ha sempre rifiutato la definizione di Anime, preferendogli quella di «manga eiga», poiché Anime in Giappone indica anche, se non soprattutto, una specificità animatica ben definita, la quale non è adattabile ad ogni forma di animazione prodotta nel Sol Levante e, a dire il vero, neanche in occidente. Tutte cose, queste, negli ultimi anni affrontate in lavori, anch'essi di riferimento, come quelli di Thomas Lamarre – ad esempio *The Amine Machine. A Media Theory of Animation*, 2009 –, o Stevie Suan –*The Anime Paradox: Patterns and Practices Through the Lens of Traditional Japanese Theater*, 2013 – ed anch'essi da Tagliapietra non menzionati. Approcciarsi ad un argomento filosofico/culturale ignorandone la bibliografia di riferimento, è cosa che l'autore, così sempre ci permettiamo di ritenere, probabilmente non avrebbe fatto se il testo avesse trattato – tra i molti esempi possibili – della “filosofia della tragedia greca”, e così lasciando trasparire, per antifrasi, una precisa considerazione, seppur inconfessata, dell'oggetto del suo studio dal punto di vista della serietà accademica, cioè come una materia in fondo di serie b, che può essere affrontata tralasciando il rigore scientifico che invece caratterizza esplicitamente l'approccio verso opere letterarie, artistiche e filosofiche della cultura classica.