

Introduzione

“Parliamo di calcio”

Quando si tratta di postmodernità, la cosa più semplice è parlare di calcio. E più precisamente della “paura del portiere prima del calcio di rigore” (che d'altronde è il titolo originale di *Prima del calcio di rigore* realizzato da Wim Wenders nel 1972). Perché niente riassume meglio i rapporti ludici e complici tra artisti postmoderni e pubblico.

1° livello.

Marco Materazzi è di fronte a Fabien Barthez. Va a tirare, tocca a lui. Dà una rapida occhiata a sinistra... e tira proprio a sinistra. Se anche Barthez vive la situazione al primo livello, si tuffa dalla parte giusta e para. Questa situazione è lo stile “classico”, che consiste nel raccontare storie al primo livello a un pubblico che le prende come tali, e che partecipa senza malizia. Come *Robin Hood* o *La vita è meravigliosa*.

2° livello.

Marco Materazzi è di fronte a Fabien Barthez. Guarda a sinistra, ma, sorpresa, tira a destra. Se Barthez vive la situazione ancora al primo livello, si tuffa dalla parte sbagliata e lascia passare la palla. Questa situazione è lo stile “moderno”, che consiste nell’attirare l’attenzione sulla situazione stessa, straniamento (brechtiano) che passa per la possibilità della menzogna e della derisione. Come *L’uomo che mente* o *Il maschio e la femmina*.

3° livello.

Marco Materazzi è di fronte a Fabien Barthez. Guarda a sinistra e tira a sinistra, ma ha lasciato intendere, con una qualche mimica intelligente, che *se avesse voluto*, avrebbe benissimo potu-

to tirare a destra. Che non è tanto naïf, ma che ha rispettato i vecchi codici solo per giocare e divertirsi, e non per obbligo. Se Barthes è rimasto classico (se ha mancato la rivoluzione modernista, dunque), prende il pallone; ma se è rimasto brechtiano, è spacciato. Questa situazione, che è l'argomento di questo libro, è la "postmodernità". Si racconta una storia come nei bei tempi andati, ma suggerendo con discrezione che si è molto più malizioso, che ci si vuole proprio divertire come una volta, come nei nostri sogni infantili e nei nostri primi film. L'artista postmoderno vuole rifare in meglio, più *smart* e più *cool*, *Robin Hood*, *King Kong* e *Superman*.

4° livello.

Marco Materazzi è per l'ultima volta di fronte a Fabien Barthez. Va sul dischetto del rigore. Tocca a lui. Guarda a sinistra, ma tira a destra. Ha tuttavia lasciato intendere con una qualche mimica intelligente che, se avesse voluto, avrebbe potuto benissimo tirare a sinistra. Si differenzia dal 2° livello per il fatto che egli *non* era *obbligato* a prendere in contropiede il 1° livello, al contrario di un autentico modernista che si sarebbe sentito costretto a de-costruire l'intenzione e a prendere una distanza ironica – cioè a tirare a destra. Questa situazione, che è anch'essa oggetto di questo libro, è un'altra sfaccettatura della "postmodernità", som-mamente *smart*, dove si riciclano indifferentemente figure classiche (1° livello) e figure moderne (2° livello). Come nei film di Quentin Tarantino o di Steven Soderbergh.

Si potrebbe continuare, ma tutti i livelli supplementari ritornerebbero o al 3° o al 4° livello, e poi il calciatore e il portiere si farebbero domande tanto complicate che smetterebbero di giocare. Ma quali che siano le intenzioni dei calciatori (cioè dei cineasti) e le reazioni dei portieri (cioè degli spettatori), "the show must go on".

*

Ciò che precede traccia la definizione di postmoderno utilizzata in questo libro. Il che non significa che tutti siano d'accordo sui termini. Si può persino affermare che la parola "postmoderno" è soprattutto una fonte di confusione, e almeno per due ragioni.

In primo luogo, nell'ambito accademico dei *Cultural Studies* e del decostruzionismo, la si utilizza volentieri secondo la linea

di Jean-François Lyotard, cioè per designare un'arte nella quale «la posta in gioco non può essere che avvicinare la materia». Ma questa arte è d'altronde designata nell'ambito estetico "tradizionale" come "ipermodernismo", cosa che complica discretamente il nostro problema.

In secondo luogo, la questione del termine "postmoderno" e del prefisso "post", che sembra designare, almeno per connotazione, un periodo temporale che verrebbe dopo la modernità, come un "progresso" in qualche modo. Ma questa idea di progresso è falsa. Lo stile postmoderno raccoglie, concentra e promuove figure che per la maggior parte (salvo quelle che sono legate all'invenzione di nuove macchine) sono note al cinema da decenni (per esempio il carrello in avanti vertiginoso). Semplicemente, le sistematizza, le ammassa o le "remixa" in un modo che gli è proprio.

Pertanto, prima di iniziare il libro, bisognerebbe essere più precisi, e presentare una prima definizione di massima di ciò che è il cinema postmoderno.

*

Il cinema postmoderno è *fun*. Nei grandi multiplex, nelle installazioni di Home Cinema, siamo presi come bersagli e arruolati – difficile sfuggire alle sue sollecitazioni pavloviane. Ci fa risuonare e vibrare. Si rivolge alla nostra pancia, bombardandoci di immagini-sensazione pirotecniche, e al contempo alla nostra testa, bombardandoci di allusioni, di riferimenti e di strizzate d'occhio (immagini di immagini che siamo lusingati di riconoscere). Ci porta via, ci rapisce, più che raccontarci delle storie – un nuovo carrello in avanti a tutta velocità e a distanza focale corta, ed eccoci di nuovo imbarcati nella vertigine. I suoi personaggi parlano poco – non credono più ai grandi racconti – ma sono *cool*. Si acccontentano della trasformazione del mondo in spettacolo.

Il cinema postmoderno ama le scenografie sferiche, forse perché sostiene l'idea multiculturale (se non ipersoggettiva) che tutti i punti di vista si equivalgono, in «un mondo che sarebbe esentato dal senso come lo si è dal servizio militare», per dirlo con le parole di Roland Barthes. Lo spazio filmico non è dunque lateralizzato, seguendo in ciò il modello della grafica computerizzata 3D; lo si esplora in modo endoscopico, immersivo, non antropomorfo. Questa scenografia sferica si accorda all'orien-

tamento avvolgente del dispositivo di riproduzione sonora. È così che la frustrata di Roselyne, sulla pista del circo di *Roselyne e i leoni*, gira a 360° nel cerchio degli altoparlanti della sala (o del salone dei proprietari di un sistema di Home Cinema), come i carri nell'arena del *Gladiatore*.

Il cinema postmoderno esibisce la sua tecnica: schermi giganti, altoparlanti visibili, immagini di sintesi fotorealistiche che ostentano nostalgicamente il *film look*, e ritorno neo-primitivista alla colorazione (i colori al pochoir e le fiamme dipinte degli anni di Mèliès hanno lasciato il posto a macchine digitali e al ritocco del "più vero del vero"). A meno che sia l'opzione opposta: il film passa allora in lo-fi, avendo come modello il video amatoriale o le attualità televisive – effetto reportage, *décadrages*, sfocature, errori. Altro modo per far sentire il film come flusso di sensazioni, il ricorso al raccordo di movimento tra due oggetti diversi, che attira l'attenzione sulle qualità plastiche delle superfici.

Il cinema postmoderno si prende gioco dei confini tra ciò che appartiene alla storia (il diegetico) e ciò che non vi appartiene (l'extradiegetico). Alcuni movimenti di macchina e alcuni stacchi di *Flight Plan* sono accompagnati da effetti sonori, e le lettere dei titoli si riflettono sul convoglio della metropolitana che i personaggi prendono all'inizio: i titoli, la storia, fanno risaltare lo stesso spettacolo. Nel *Favoloso mondo di Amélie*, che presenta anche travelling con effetti sonori, ritorna lo sguardo in macchina complice, come ai bei giorni di Max Linder e degli altri comici degli anni Dieci (Amélie ci lancia volentieri un'occhiata quando è soddisfatta della sua buona azione). Non si può guardare *Scream*, *Shrek* o *Hot Shots* senza uscire continuamente dalla storia per le continue allusioni ad altri film. Il *double coding* (duplicità, doppio gioco) funziona d'altronde doppiamente: non soltanto lo spettatore fuori bersaglio (cioè quello che non ha colto l'allusione) non se ne accorge e continua senza imbarazzo, ma lo spettatore mirato ha il piacere di mangiare a due greppie (lo stile postmoderno intende suscitare il piacere "infantile" del primo livello, e al contempo lo straniamento metalinguistico, l'"io non mi lascio abbindolare" caro ai moderni).

Infine, ciò che ricorda l'origine architettonica della parola, il cinema postmoderno ha rinunciato all'idea di *progresso* artistico, ma non a quello di *novità* nella combinazione di prestiti intertestuali e generici: passa dunque per l'*eclettismo*. Ciò che lo differenzia dal movimento architettonico dallo stesso nome (fine del Novecento)

è l'aspetto *ludico* e la *grande varietà* delle citazioni – è così che le figure del cinema di Hong-Kong possono accompagnarsi a lunghe conversazioni alla Antonioni che funzionano sulla modalità della reciproca incomprendimento (si veda Tarantino), o montaggi ultra-rapidi, degni dei film muti sovietici, con colori "Technicolor fiammeggianti", giunti direttamente da un melodramma hollywoodiano. L'artista postmoderno non si oppone a quelli che l'hanno preceduto, ragion per cui (a differenza del suo omologo moderno tenuto a decostruire il modello classico) egli può pescare non importa dove e quando. Ciò che è importante nel postmoderno è essere *cool*, contro venti e maree.

Laurent Jullier
settembre 2006

