

**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA**

**Dipartimento dei Beni Culturali:  
Archeologia, Storia dell'Arte, del Cinema e della Musica**

Corso di Laurea Magistrale in  
Scienze dello Spettacolo e della Produzione Multimediale

# **Il piacere dell'inganno**

**FLUIDITÀ NARRATIVE, ESTETICHE E IDENTITARIE NEL CINEMA DI DAVID FINCHER**

*THE PLEASURE OF THE DECEIT*

*Narrative, aesthetic, and identity fluencies in David Fincher's cinema*

*Relatore*  
Prof. DENIS BROTTTO

*Laureando*  
DANIELE GARBIN

*Matricola*  
2069462

Anno Accademico  
2023/2024

## SOMMARIO

|  |    |
|--|----|
| SOMMARIO .....   | 2  |
| INTRODUZIONE .....   | 5  |
| IL TEMPO NEL <i>MIND GAME FILM</i> .....                   | 9  |
| Narrazioni fluide contemporanee.....                       | 10 |
| <i>Fluidità</i> .....                                      | 10 |
| <i>Tempo e montaggio nella narrazione complessa</i> .....  | 11 |
| <i>Mind game films narrazione complessa?</i> .....         | 16 |
| La vocazione ludica del <i>mind game film</i> .....        | 18 |
| <i>La sceneggiatura hollywoodiana contemporanea</i> .....  | 18 |
| <i>Narrazioni complesse tra cinema e videogiochi</i> ..... | 22 |
| <i>La “narrazione forte”</i> .....                         | 26 |
| <i>Incertezza e suspense</i> .....                         | 31 |
| <i>La doppia trama</i> .....                               | 33 |
| La manipolazione del punto di vista .....                  | 36 |
| <i>Sguardo</i> .....                                       | 36 |
| <i>Pedinamento</i> .....                                   | 39 |
| <i>Il narratore inattendibile</i> .....                    | 42 |
| Tempo e sogno.....   | 45 |
| <i>Ricordo</i> .....                                       | 45 |
| <i>Sogno</i> .....   | 48 |

## SOMMARIO

|  |     |
|--|-----|
| <i>Il tempo soggettivo</i> .....                 | 52  |
| <i>Tra passato e presente</i> .....              | 54  |
| LO SPAZIO NEL <i>MIND GAME FILM</i> .....        | 57  |
| Crisi dell'autoreferenzialità .....              | 58  |
| <i>Una breve premessa</i> .....                  | 58  |
| <i>L'immagine digitale</i> .....                 | 59  |
| <i>Teorie degli effetti digitali</i> .....       | 62  |
| <i>Il montaggio dei colori</i> .....             | 67  |
| Estetica della scena del crimine .....           | 70  |
| <i>Un clima "nero"</i> .....                     | 70  |
| <i>Ombre: tra luce e buio</i> .....              | 72  |
| <i>Protagonista la notte</i> .....               | 79  |
| <i>Luce e conoscenza</i> .....                   | 81  |
| <i>Corpi-cosa</i> .....                          | 84  |
| Labirinti metropolitani .....                    | 93  |
| <i>Uomo/Natura</i> .....                         | 93  |
| <i>Protagonista la città</i> .....               | 94  |
| <i>Geometria e rigore</i> .....                  | 98  |
| <i>Labirinti psichici</i> .....                  | 101 |
| <i>Geografie e confini</i> .....                 | 102 |
| <i>Uno spazio "fluido"</i> .....                 | 104 |
| DECLINAZIONI IDENTITARIE.....                    | 106 |
| Archetipi e miti nel <i>mind game film</i> ..... | 107 |
| <i>Fluidità identitarie</i> .....                | 107 |
| <i>Patologie produttive</i> .....                | 111 |
| <i>Io e l'Altro</i> .....                        | 118 |

|   |     |
|---|-----|
| <i>La figura femminile nel cinema di Fincher</i> .....        | 121 |
| <i>Declinazioni dell'identità nel cinema di Fincher</i> ..... | 125 |
| <b>Declinazioni dell'eroe</b> .....                           | 126 |
| <i>Il viaggio dell'eroe</i> .....                             | 126 |
| <i>L'Eroe-detective</i> .....                                 | 127 |
| <i>L'Eroe-assassino</i> .....                                 | 131 |
| <i>Vittima/carnefice</i> .....                                | 134 |
| <b>Declinazioni di genere</b> .....                           | 140 |
| <i>Il corpo maschile hollywoodiano</i> .....                  | 140 |
| <i>«Siamo ancora uomini, vero?»</i> .....                     | 145 |
| <i>Il complesso di Edipo</i> .....                            | 153 |
| <b>Il cinema secondo Mank</b> .....                           | 156 |
| <i>La struttura narrativa</i> .....                           | 157 |
| <i>Mank e la Storia</i> .....                                 | 159 |
| <i>Meta-cinema e meta-narrazione</i> .....                    | 163 |
| <b>CONCLUSIONE</b> .....                                      | 167 |
| <b>BIBLIOGRAFIA</b> .....                                     | 170 |
| <b>SITOGRAFIA</b> .....                                       | 174 |
| <b>FILMOGRAFIA</b> .....                                      | 175 |

## INTRODUZIONE

«Ora voi state cercando il segreto...ma non lo troverete, perché in realtà non state davvero guardando. Voi non volete saperlo. Voi volete essere ingannati»

(C. Nolan, *The Prestige*, 2006)

Questa citazione tratta da *The Prestige* (2006) di Christopher Nolan fa comprendere un elemento importante della suspense narrativa. Generalmente, celare informazioni o condurre lo spettatore per vie ingannevoli attraverso l'occhio della macchina da presa sono tutte strategie che contribuiscono a creare – appunto – questa suspense narrativa la cui nozione già ci è introdotta da Alfred Hitchcock, in particolare nella sua celebre intervista con François Truffaut contenuta nel volume *Il Cinema Secondo Hitchcock* (2014)<sup>1</sup>.

In questa sede, riferendoci soprattutto alle caratteristiche della categoria di *mind game film*, affronteremo tre lungometraggi realizzati dal regista statunitense David Fincher (1968): *Seven* (1995), *The Game* (1997) e *Fight Club* (1999). Sono un trittico che Carlo Cerofolini, nella recensione su *Seven*<sup>2</sup>, definisce come «trilogia “dolorosa”», chiamata così perché, in sintesi, la violenza assume qui un valore non solo estetico, ma anche simbolico. Tutti e tre sono film, come molti thriller, in cui i protagonisti si trovano in situazioni inspiegabili, bizzarre o paradossali. Il protagonista si trova in un contesto che non comprende bene e noi con lui. Da qui si possono aprire innumerevoli strade. Questa tipologia di film è definita da Thomas Elsaesser come *mind game film*<sup>3</sup>.

Per l'appunto le prime due sezioni del presente lavoro analizzeranno le categorie di spazio e tempo nei *mind game films*. Si introdurrà l'argomento con una panoramica

---

<sup>1</sup> Si veda a tal proposito F. Truffaut, *Il Cinema Secondo Hitchcock*, Milano, Il Saggiatore, 2014.

<sup>2</sup> [https://www.ondacinema.it/film/recensione/seven\\_fincher.html](https://www.ondacinema.it/film/recensione/seven_fincher.html).

<sup>3</sup> Si veda il saggio, che riprenderemo più volte nel presente lavoro, T. Elsaesser, *The Mind-Game Film: Distributed Agency, Time Travel and Productive Pathology*, New York-London, Routledge, 2021.

sulle narrazioni espanse contemporanee che Leonardo Gandini in *Fuori di Sé: Identità Fluide nel Cinema Contemporaneo* (2017)<sup>4</sup> chiama più volte “fluida”. A questa introduzione seguirà un secondo capitolo dal titolo “La vocazione ludica del *mind game film*”: diciamo “vocazione ludica” perché è fondamentale in questi film la partecipazione attiva dello spettatore che viene chiamato a fare ipotesi e previsioni su ciò che non gli viene mostrato o che, forse, gli verrà mostrato in seguito. Deve, in altri termini, mettere insieme i frammenti narrativi che gli vengono forniti, come in un gioco. Questo ci spiega perché tali opere cinematografiche siano anche chiamate *puzzle films*. Tutto questo genera mistero e di conseguenza curiosità nello spettatore nello svelare questo mistero.

Successivamente si rifletterà sull’uso del punto di vista nei *mind game films*. Abbiamo, infatti, una manipolazione del punto di vista che comprende, oltre a una manipolazione dello spazio (quello racchiuso all’interno della cornice quadrangolare dello schermo), anche una manipolazione del tempo. Lo spettatore vede solo quegli eventi dell’intera vicenda diegetica che sono stati scelti dal regista mentre altri vengono omessi, lasciati fuori dallo schermo. Pur essendo omessi, però, vengono comunque richiamati generando in tal modo mistero e curiosità. In *Seven*, per esempio, ma come nella maggior parte dei gialli, noi non vediamo mai l’assassino e l’atto dell’omicidio, ma viene richiamato dalle indagini della polizia. Questo crea – appunto – domande, aspettative e curiosità, ingredienti fondamentali nella cosiddetta suspense cinematografica.

Nell’ultimo capitolo della prima sezione si analizzerà il rapporto tra le forme precedentemente delineate del *mind game film* con la rappresentazione cinematografica del sogno. In ciò ci rifaremo in specie a *Fight Club* che per certi aspetti che vedremo può essere definito film onirico. È inevitabile qui parlare del rapporto tra realtà e finzione nelle immagini cinematografiche contemporanee e quindi della loro capacità di illusione e del loro statuto ontologico (cioè la loro essenza, il loro essere). Il mondo onirico nel cinema è spesso terreno fertile per i *mind game films* in cui realtà e finzione sono spesso resi indistinguibili. Ciò può dare suspense, in quanto ci si trova in un mondo perlopiù estraneo a quello quotidiano in cui le regole della realtà e talvolta le leggi della fisica vengono sovvertite, ma anche sorpresa poiché la finzione (e quindi il fatto di trovarsi in un mondo onirico) può essere rivelata solo alla fine mettendo sullo stesso piano realtà e sogno.

---

<sup>4</sup> L. Gandini, *Fuori di Sé: Identità Fluide nel Cinema Contemporaneo*, Roma, Bulzoni, 2017.

## INTRODUZIONE

Abbandonata la trattazione del tempo, ci si occuperà successivamente della trattazione dello spazio nel *mind game film*. Questa sezione si concentrerà maggiormente sull'aspetto visivo, con particolare attenzione all'uso di colore, di luci e ombre a livello drammaturgico, ossia per creare dramma e tensione. Ad esempio, i contrasti chiaroscurali presenti in *Seven*, *The Game* e *Fight Club* creano angoscia, cupezza e claustrofobia, per cui sono un modo di esprimere visivamente il dramma. Come noteremo nel primo capitolo di questa sezione, il cinema digitale ha permesso, o agevolato per meglio dire, l'uso del colore e delle sue sfumature nel lavoro sulla fotografia nella fase di postproduzione.

David Fincher, nel trittico preso in esame, ricorre in tutti e tre i casi prevalentemente a una luminosità scarsa. Ombre e luci creano in questi ambienti poco illuminati un clima nero, cupo, indefinito. Questa cupezza e indefinitezza sono sia visive che morali. Sono queste delle storie prevalentemente noir, termine qui che non ha esplicito riferimento al genere, ma al mood, allo stato d'animo di queste storie. Utilizziamo in tal caso il termine noir per indicare uno stile sia narrativo che visivo. Si ha a che fare con storie "nere" sia visivamente che moralmente. Dunque, nella seconda sezione della presente dissertazione verrà dato rilievo alla rappresentazione degli ambienti nel trittico fincheriano preso in esame, in particolare per ciò che riguarda la loro funzione di generatori di tensione visiva.

Se nella prima parte viene analizzata la narrazione e nella seconda l'aspetto visivo ed estetico, la terza e ultima sezione verterà principalmente sui personaggi e sui temi di cui essi sono portatori. Sono tutti eroi, intesi cinematograficamente, in quanto simulacro e veicolo del punto di vista con cui lo spettatore osserva la realtà filmica. Però la loro identità è instabile o, in altre parole, i principi su cui si fonda la loro identità sono instabili.

In *Seven*, per esempio, abbiamo come protagonisti due detective che incarnano la legge, per cui sono dalla parte della giustizia. È con questi personaggi positivi che lo spettatore si identifica e segue le vicende del film. Però, man mano che le indagini proseguono, c'è un'altra giustizia, quella divina, con cui devono fare i conti e che è quella del serial killer John Doe (Kevin Spacey). L'archetipo del detective che incarna la legge, tipico del poliziesco, si mette in crisi proprio nel confronto con il serial killer. Stessa cosa si può dire dell'archetipo dell'uomo di potere rappresentato dal miliardario Nicholas Van Orton (Michael Douglas) in *The Game*. Le varie sventure a cui andrà incontro metteranno in mostra tutte le fragilità nascoste dietro un'apparente maschera di controllo assoluto sulla propria

vita. *The Game*, per questo motivo, è soprattutto da considerarsi come *thriller-action* di formazione. Infine, *Fight Club* mostra interessanti declinazioni identitarie, soprattutto riguardo al genere. Interessante è innanzitutto la rappresentazione della mascolinità, incarnata in primis dalla figura di Tyler Durden (Brad Pitt), ma particolare è anche la figura di Marla Singer (Helena Bonham Carter), una sorta di contraltare di tutto ciò che rappresenta lo stesso Tyler Durden.

Per tutti questi motivi appena elencati, le identità di ogni singolo personaggio fincheriano, come quelli di molti film contemporanei, sono identità fluide, instabili, che si troveranno costrette a seguire un percorso di formazione che li porterà a raggiungere una sorta di consapevolezza. Sono tutti, in definitiva, emblemi di un eroe contemporaneo scisso e instabile come lo è, fra tutti, il Narratore anonimo (Edward Norton) di *Fight Club*. Antonio Pettierre, nel descrivere il cinema di David Fincher, utilizza il termine polisemia che possiamo associare al concetto di fluidità avanzato da Gandini. Così scrive Pettierre:

«Il concetto di polisemia, quindi, per come lo intendiamo si riferisce a opere che mostrano una pluralità di segni, significati e strategie di significazione, sia nei contenuti espressi sia negli elementi simbolici ricorrenti, determinando un mondo autoriale identificabile e riconoscibile. L'immagine di un film si trasforma in una pluralità di sguardo e di senso che permette allo spettatore di interpretare la realtà sotto molteplici forme.»<sup>5</sup>.

Queste parole descrivono la natura del cinema di Fincher che si presta, nel suo svolgersi, a più ipotesi, interpretazioni e significati. Sta qui il gioco, il *ludus* fincheriano che chiama lo spettatore a partecipare ai labirinti narrativi e spaziali che lo stesso regista gli propone.

Allo stesso modo, l'instabilità identitaria comporta un'instabilità identitaria del cinematografista stesso che, squadernandosi nei suoi meccanismi, sfalda gli stessi offrendo più punti di vista e più interpretazioni allo spettatore. Per questo motivo si è scelto, in chiusura della terza sezione, di dedicare un focus su un recente lavoro di Fincher, *Mank* (2020), il quale riprende un passato cinematografico ben noto, *Citizen Kane* [*Quarto Potere*] (1941) di Orson Welles, riproponendolo attraverso un punto di vista strettamente soggettivo e per questo straniante come avremo modo di approfondire successivamente.

---

<sup>5</sup> A. Pettierre, *Introduzione*, in A. Pettierre (a cura di), *David Fincher. La Polisemia dello Sguardo*, Milano-Udine, Mimesis, 2021, p. 7.

Capitolo I

## Il tempo nel *mind game film*

## NARRAZIONI FLUIDE CONTEMPORANEE

### *Fluidità*

“Fluidità” è un concetto associabile non solo al *mind game film*, ma a gran parte delle narrazioni contemporanee. Sul concetto di fluidità convergono le tesi raccolte in *Fuori di Sé. Identità Fluide nel Cinema Contemporaneo* (2017) di Leonardo Gandini. Egli delinea come i film contemporanei non siano stabili e organici, ma

«film flessibili, malleabili, che richiedono allo spettatore la duttilità necessaria a vederli non come oggetti compiuti, ma piuttosto come crocevia di possibilità»<sup>6</sup>.

Di conseguenza, da una singola narrazione possono dispiegarsi plurime vie che possono essere interne al testo (una sola storia può contenere al suo interno altre storie) o esterne al testo (una storia rimanda ad altre storie che non sono contenute in essa). Nel primo caso ci si riferisce al *complex storytelling*, ossia un nuovo modo di narrare in cui o la linearità cronologica di una stessa storia non viene rispettata o si ha a che fare con più narrazioni diverse giustapposte tra loro e contenute in uno stesso intreccio. Nel secondo caso ci si riferisce all'intertestualità o, citando il saggio *Cultura Convergente* (2007) di Henry Jenkins, di *transmedia storytelling* (o narrazione transmediale), così definito dall'autore:

«insieme di storie che si dispiegano su più piattaforme mediatiche e per le quali ciascun medium coinvolto dà il suo contributo specifico alla nostra comprensione del mondo narrato, così come un approccio più integrale allo sviluppo del *franchise* rispetto ai modelli basati sui testi originali e sui prodotti ausiliari»<sup>7</sup>.

Questo concetto prevede rimandi tra opere differenti oppure tra medium differenti. Intuiamo bene le ragioni per cui queste narrazioni vengono anche definite come “espansive”.

---

<sup>6</sup> L. Gandini, *Fuori di Sé. Identità Fluide nel Cinema Contemporaneo*, Roma, Bulzoni, 2017, p. 17.

<sup>7</sup> H. Jenkins, *Cultura Convergente*, prefazione di W. Ming, traduzione di V. Susca e M. Papacchioli, Milano, Apogeo Education, 2007, p. 357 (corsivo dell'autore).

Tralasciando il *transmedia storytelling* per concentrare l'attenzione sull'oggetto d'esame del presente lavoro, il *complex storytelling*, possiamo individuare tre principali filoni di questa narrazione complessa o espansa: i *puzzle films*, i *mind game films* e i *forking path films*. È Warren Buckland<sup>8</sup> a parlarci specificatamente di *puzzle films*, ossia quei film in cui non si segue più una logica consequenziale degli eventi ordinata e in cui il tempo soprattutto viene manipolato. Sono inoltre chiamati film “rompicapo” anche perché contengono molte omissioni ed ellissi. Gli eventi ci vengono mostrati in forma frammentaria, come frammenti di un puzzle scoordinati – appunto. In tutto ciò lo spettatore ha il compito di ricostruire l'intera vicenda frammentata assumendo in questo modo una posizione fortemente attiva. Inoltre, nella struttura del *complex storytelling* c'è un cinema che mostra se stesso e le proprie specificità, i suoi virtuosismi e la sua capacità di *inventio*. Ciò viene spiegato ancora da Gandini, sempre trattando le narrazioni cosiddette fluide:

«pare dunque assodato che il cinema della fluidità abbia un orientamento brechtiano, volto a mettere in luce le logiche interne della composizione dell'intreccio. Le quali, esattamente per questo motivo, interne non lo sono più, posto che vengono squadermate davanti allo spettatore e fatte a loro volta oggetto di conflitto. Al punto che [...] talvolta i personaggi si ritrovano prigionieri di meccanismi narrativi dei quali devono scegliere e padroneggiare gli sviluppi come e quanto uno sceneggiatore.»<sup>9</sup>

Nella scrittura per immagini il montaggio diventa essenziale in quanto si rende visibile, contrariamente a quanto avviene nel montaggio invisibile in cui lo spettatore viene “condotto per mano” nella comprensione degli eventi. Approfondiamo di seguito la questione.

### *Tempo e montaggio nella narrazione complessa*

Essendo la dimensione temporale, come abbiamo compreso, a venire manipolata nella narrazione complessa, allora è proprio il montaggio cinematografico che sta al centro di questa struttura evidentemente aperta ed espansa. Si tende a fuoriuscire dagli schemi della struttura drammaturgica classica delineata nella *Poetica* di Aristotele per aprirsi a nuove sperimentazioni narrative. Questa struttura prevede un protagonista o dei

---

<sup>8</sup> W. Buckland, *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, New Jersey, Wiley-Blackwell Publishing Ltd., 2009.

<sup>9</sup> L. Gandini, *Fuori di sé. Identità Fluide nel Cinema Contemporaneo*, op. cit., p. 26.

protagonisti che strutturano la narrazione, la fanno muovere, le danno forma. C'è un dramma che riguarda loro o passivamente (sono succubi degli eventi) o attivamente (sono loro a creare il dramma, il conflitto).

Dunque, il cinema, posto che il tempo è la sua materia prima (senza tempo non ci sono immagini in movimento e quindi non c'è cinema), presenta nuove strutture o, meglio, giustapposizioni temporali. Una stessa linea narrativa può essere frammentata e disposta in maniera a-cronologica oppure vi possono essere più linee narrative. Queste modalità di raccontare sono possibilità facenti parte sia della letteratura che del cinema. Entrambe sono forme di creatività che prevedono del tempo per realizzarsi (allo stesso modo della musica). Il raccontare contemporaneo diventa quindi più complesso, più caleidoscopico, ossia osservabile da più punti di vista in contemporanea. Sta qui la crisi del racconto di cui parla Laurent Jullier<sup>10</sup>. Il tempo del racconto filmico subisce manipolazioni nel susseguirsi degli eventi, principalmente attraverso ritorni all'indietro (*flashback*) o anticipazioni (*flashforward*), oppure la manipolazione la si trova nello stesso susseguirsi delle immagini che possono scorrere più lentamente (*ralenti*) o più velocemente (*time lapse*).

Questo aprirsi di nuove possibilità combinatorie e manipolatorie fa parte del cosiddetto *complex storytelling* in quanto aggiunge complessità alla storia narrata. La frammentazione temporale determina dei *gaps* narrativi, talvolta interrompendo la narrazione in un momento cruciale (la tecnica del *cliffhanger* tipica della serialità televisiva). Ciò crea tensione e suspense in quanto dilata, ritarda, sospende la narrazione. Questa frammentazione inevitabilmente chiama in causa l'attività cognitiva dello spettatore che dovrà ricordare ciò che ha visto in precedenza e riunire le sequenze che ha visto in precedenza. Questo ci conduce alla distinzione tra la sequenza degli eventi che vediamo così come si presenta sullo schermo (intreccio) e la sequenza degli eventi del racconto diegetico del film (*fabula*). Come vedremo, i teorici chiamano in diversi modi queste due narrazioni presenti nel testo filmico, ma il significato è sempre il medesimo. Attraverso l'intreccio lo spettatore dovrà ricostruire la *fabula*. Per questo motivo egli diventa attore attivo nella percezione e nella lettura del film che possiede in questo senso una vocazione ludica, espressione questa che verrà approfondita in un secondo momento.

---

<sup>10</sup> Si rimanda al cap. 4, *Crisi del Racconto*, in L. Jullier, *Il Cinema Postmoderno*, traduzione di C. Capetta, Torino, Kaplan, 2006.

Queste pratiche del *complex storytelling* sono state agevolate soprattutto dall'introduzione delle nuove tecnologie in ambito cinematografico. Si ricordi a tal proposito che ogni innovazione tecnologica, in qualsiasi ambito artistico, comporta sempre un'evoluzione (termine questo che non implica necessariamente un'accezione di miglioria) del linguaggio del medium in questione. Nel caso del cinema, il montaggio, e con esso tutta la fase di ripresa e di postproduzione, risultano molto più agevoli, soprattutto grazie all'utilizzo di nuove cineprese e di nuovi programmi di *editing*. Il lavoro degli operatori e dei montatori risulta così maggiormente facilitato rispetto al passato in cui il lavoro di "taglia e cuci", tipico del montaggio, veniva realizzato tagliando e ri assemblando manualmente la pellicola. Tutto ciò comportava innanzitutto il rischio di rovinare la pellicola stessa oltre a un dispendio di energie e di tempo maggiori. La digitalizzazione delle riprese ha ridotto i rischi e agevolato il lavoro di operatori e montatori. Questo ha permesso inoltre ai nuovi cineasti di sperimentare nuove forme di racconto cinematografico. È da qui che nasce e si sviluppa il *complex storytelling*<sup>11</sup>.

In questo senso anche Valentina Vincenzini nota una certa «complessità narrativa che lavora principalmente su una diversa percezione del tempo»<sup>12</sup>. Infatti, come appena descritto, nel *complex storytelling* è soprattutto la dimensione temporale a essere manipolata, ossia la successione lineare degli eventi, quella che abbiamo definito come intreccio, operazione questa che rende la *fabula* più complessa da capire. C'è un'esplosione del racconto che, in virtù della sua frammentazione e della sua moltiplicazione, assume plurimi significati. Il *mind game film* – come avremo modo di vedere – consiste proprio in questa pluralità di significati, di vie interpretative che si aprono durante e/o al termine della visione di un film. Non che in anni più lontani, infatti, non ci fossero film a episodi o con una struttura narrativa complessa. Si pensi, ad esempio, a *Roma Città Aperta* (1945) o *Paisà* (1946) di Roberto Rossellini in cui varie vicende si alternano tra loro. In questo caso, però, non possiamo propriamente parlare di *complex storytelling* poiché l'intento di Rossellini non era certo disorientare lo spettatore, ma offrirgli un ampio quadro della società italiana nel secondo dopoguerra. La narrazione complessa contemporanea, invece,

---

<sup>11</sup> Per approfondimenti su teorie e pratiche del montaggio contemporaneo si rimanda in particolare al volume: W. Murch, *In un Batter d'Occhi. Una Prospettiva sul Montaggio Cinematografico nell'Era Digitale*, prefazione di F. F. Coppola, Torino, Lindau, 2000.

<sup>12</sup> V. Vincenzini, *Nuovi Film per Nuovi Spettatori. Ripensare alla Complessità Narrativa del Cinema nell'Era Digitale*, in "Imago. Studi di cinema e media", vol. 3, n. 1, 2011, p. 174.

ha lo scopo primario di disorientare lo spettatore e di ingannarlo. Si manipola la sua percezione per infine sconcertarlo attraverso una inaspettata rivelazione, un colpo di scena.

Tutto ciò si ricollega a quanto detto riguardo alla fluidità di cui ci parla Leonardo Gandini che descrive i testi filmici contemporanei come aperti a plurime interpretazioni, a plurime direzionalità e, riprendendo la citazione esposta nell'introduzione del presente lavoro, non «come oggetti compiuti, ma piuttosto come crocevia di possibilità.»<sup>13</sup>.

Occorre tener presente, però, anche che, oltre ai *puzzle films* e ai *mind game films*, tra le narrazioni complesse sono anche compresi i *forking path films*, termine coniato da David Bordwell. In questa categoria sono compresi quei film che presentano rinvii tra un episodio e un altro, per cui nemmeno in questo caso c'è una vera e propria costruzione lineare, ma plurime linee narrative, più storie. Essi comprendono anche racconti contenuti in altri racconti, come una matryoska russa. È in questo senso che parliamo di narrazione espansa. Espansione intesa come proliferazione di storie e di voci oltre che di significati e di interpretazioni. Però, si tenga inoltre conto che non sono categorie granitiche queste, ma porose. Ci possono essere osmosi tra le varie tipologie di costruzione del film. Un *forking path film*, per esempio, può combinarsi con un *puzzle film* o con un *mind game film*.

Interessante, poi, è considerare il *complex storytelling* come esercizio metalinguistico. Tutte queste manipolazioni del tempo filmico è possibile considerarle come un'esibizione dello specifico cinematografico o, in parole semplici, delle potenzialità del cinema. In questo senso Vito Zagarrìo avanza un'importante distinzione per quanto riguarda l'auto-riflessività, o metalinguaggio, hollywoodiani:

«Evidentemente la sola presenza dell'apparato non basta, non basta l'ambientazione di una scena dentro un cinema. Bisogna invece vedere qual è il rapporto tra autoriflessività, cioè esercizio sul terreno del metalinguaggio, esibizione dell'apparato, presenza del mezzo dentro il mezzo, e riflessione sul linguaggio stesso, sul racconto filmico. Bisogna distinguere tra la semplice presenza di un metalinguaggio [...] e la riflessione sui codici espressivi del cinema, con una sperimentazione sul piano stilistico ed espressivo»<sup>14</sup>.

<sup>13</sup> L. Gandini, *Fuori di Sé. Identità Fluide nel Cinema Contemporaneo*, op. cit., 2017.

<sup>14</sup> V. Zagarrìo, *Hollywood Autoriflessiva* in F. La Polla, *Poetiche del Cinema Hollywoodiano Contemporaneo*, op. cit., p. 20.

Per ora, in questa fase introduttiva del nostro discorso, non ci concentreremo ancora sull'analisi della struttura narrativa dei singoli film in esame, ma al momento basti sottolineare che un lavoro di montaggio più facile ed economico, soprattutto grazie alla digitalizzazione delle immagini, agevola naturalmente queste complesse sperimentazioni e articolazioni narrative. C'è più spazio per la sperimentazione e quindi si possono osare nuove articolazioni narrative, un nuovo linguaggio talvolta. Questo nuovo linguaggio è debitore in primis al film d'arte europeo, ma anche ad altri linguaggi che possono provenire da cinematografie extra-occidentali che, nella loro marginalità, hanno saputo influenzare il linguaggio prevalente hollywoodiano:

«Anche la componente narrativa presenta dei cambiamenti, benché più gradualmente e contraddittori: primo fra tutti il cinema d'autore europeo degli anni '50 e '60, che ha introdotto relazioni di causa ed effetto più blande, un protagonista meno calcolato e un finale aperto a diverse possibilità di soluzione.»<sup>15</sup>.

Date queste considerazioni, si può considerare il cinema di David Fincher come un esempio di meta-cinema, inteso in questo caso specifico come riflessione sui meccanismi del cinema. Daniele Dottorini osserva proprio questo aspetto:

«Il cinema di David Fincher ha il merito, da questo punto di vista, di porsi seriamente il problema, di interrogarsi cioè su cosa significhi fare cinema all'alba del terzo millennio all'interno o all'esterno del sistema hollywoodiano. [...] Al centro del cinema di Fincher sta infatti, sempre più la struttura stessa del meccanismo cinematografico hollywoodiano, il suo essere inevitabilmente un "sistema"»<sup>16</sup>.

Come vedremo successivamente in un'analisi più approfondita dei film in esame, è proprio la solida struttura generale dell'intreccio che permette di creare tutti quegli inganni narrativi e quel mistero che fanno parte della natura del *mind game film*. Si coinvolge e si guida lo spettatore attraverso meccanismi riconoscibili, ma che sono totalmente frutto di una lettura errata. Per questo Elsaesser, nel delineare le caratteristiche dei *mind game films*, parla di crisi del rapporto tra spettatore-film, concetto su cui torneremo a discutere più approfonditamente nel capitolo dedicato al punto di vista.

---

<sup>15</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, traduzione di D. Pedrazzani, Milano, Bietti Heterotopia, 2010, p. 46.

<sup>16</sup> D. Dottorini, *Il Curioso Caso dell'Autore Scomparso* in R. Donati, M. Gagliani Caputo, *The Fincher Network. Fenomenologia di David Fincher*, Milano, Bietti-Herotopia, Vol. 6, edizione del Kindle.

Mind game films *narrazione complessa?*

Avviandoci alla conclusione di questa panoramica introduttiva dei rapporti tra *mind game films* e *complex storytelling*, cercheremo di delineare un provvisorio e generale “specifico” di questa tipologia di film. Vedremo bene come *mind game film* non necessariamente presenta una consequenzialità temporale caotica o comunque non lineare. *Seven*, *The Game* e *Fight Club*, per esempio, presentano momenti e sequenze ben riconoscibili tipici di una tipica sceneggiatura di base (hollywoodiana in particolare).

Dunque, per certi versi i *mind game films* non aggiungono nulla di nuovo all’atto di narrare, come ci fa notare Thomas Elsaesser:

«Narratologists tend to perceive mind-game films either as occasions for refining existing classifications or as challenges to prove that there is nothing new under the sun when it comes to storytelling.»<sup>17</sup>.

Ciò potrebbe escludere i *mind game films* dalla narrazione complessa poiché la struttura del racconto è pressoché lineare, cronologica. *Seven*, *The Game* e *Fight Club* sono film apparentemente lineari e logici. Dov’è e in cosa consiste, allora, quella manipolazione del tempo tipica del *complex storytelling*? Elsaesser ci fa notare che comunque in questa tipologia di film, che egli definisce piuttosto come fenomeno, vi è comunque una certa manipolazione del tempo che, però, è nascosta, impercettibile:

«The most intriguing and innovative feature is this insistence on temporality as a separate dimension of consciousness and identity, the play on nonlinear sequence or inverted causality, on chance and contingency, on synchronicity and simultaneity and their effects on characters, agency, and human relations.»<sup>18</sup>.

Ci viene mostrato, dunque, un tempo esterno alla coscienza e alla soggettività non solo dei protagonisti che stiamo seguendo, ma anche alla nostra percezione. Noi percepiamo la realtà allo stesso modo (distorto) dei personaggi. Ci relazioniamo agli eventi secondo il loro punto di vista. Per questo motivo il *mind game film* prevede solitamente un punto di vista e uno sguardo molto ristretti (tema su cui torneremo nel terzo capitolo). C’è, secondo Elsaesser, un tempo altro che scorre all’infuori dalla percezione soggettiva degli

---

<sup>17</sup> T. Elsaesser, *The Mind-Game Film* in W. Buckland, *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, New Jersey, Wiley-Blackwell Publishing Ltd., 2009, p. 21.

<sup>18</sup> *Ibidem*.

eventi. In *Seven* seguiamo il tempo dei due detective protagonisti, senza mai distaccarsi dal loro punto di vista, mentre c'è un tempo che scorre all'infuori di loro (e da noi) che è governato dal serial killer; in *The Game* il tempo vissuto dal protagonista è controllato dal misterioso gioco della CRS e dal fratello, mentre in *Fight Club* viviamo in prima persona il tempo del Narratore mentre all'infuori opera, anzi domina, quello di Tyler Durden. C'è tutta una realtà che scorre al di fuori dalla nostra percezione. A questo punto possiamo dire che il *mind game film* non prevede necessariamente una non linearità del racconto, ma certamente corrisponde a una crisi del rapporto tra spettatore e schermo:

*«mind-game films could be seen as indicative of a “crisis” in the spectator–film relation, in the sense that the traditional “suspension of disbelief” or the classical spectator positions of “voyeur,” “witness,” “observer” and their related cinematic regimes or techniques (point-of-view shot, “suture,” restricted/omniscient narration, “fly on the wall” transparency, mise-en-scène of the long take/depth of field) are no longer deemed appropriate, compelling, or challenging enough.»<sup>19</sup>.*

Nella maggior parte dei casi abbiamo a che fare con un tempo falso, duplice, soggettivo, che è frutto della nostra percezione deviata ad arte. È in questo senso che ancora Elsaesser nota una certa analogia tra narrazione cinematografica e narrazione videoludica:

*«A countervailing strategy in the field of narrative analysis has been to consider the mind-game films as leftovers of classical narrative, during a period of transition, when the default value of cinematic storytelling is rapidly becoming that of the interactive video-game and the computer simulation game.»<sup>20</sup>.*

Seguendo questa traccia si è deciso di intitolare il capitolo successivo “la vocazione ludica del *mind game film*”. I motivi verranno chiariti poi, ma al momento basti sapere che verranno analizzate le analogie tra narrazione videoludica e narrazione cinematografica, entrambe complesse. Al momento, prima di affrontare estetica e temi, è utile soffermarsi sulla struttura narrativa (e quindi sceneggiatura e montaggio) di questa categoria filmica attraverso l'analisi dell'opera di Fincher.

---

<sup>19</sup> *Ivi*, p. 16.

<sup>20</sup> *Ivi*, p. 22.

## LA VOCAZIONE LUDICA DEL *MIND GAME FILM*

La trattazione svolta nel precedente capitolo rappresenta una sintetica panoramica sulla narrazione contemporanea complessa in modo da poter meglio contestualizzare l'argomento principale del nostro discorso, ossia il *mind game film* considerato attraverso la regia di un autore hollywoodiano come David Fincher. In questo capitolo l'analisi verterà soprattutto sulla struttura narrativa dei singoli film presi in esame e dunque sulla organizzazione temporale che caratterizza il *mind game film*.

### *La sceneggiatura hollywoodiana contemporanea*

Prima di analizzare le caratteristiche della vocazione ludica del *mind game film*, è utile come primo passo delineare e contestualizzare il lavoro dello sceneggiatore hollywoodiano nel cinema contemporaneo e quindi la struttura di questo tipo di sceneggiatura. Possiamo iniziare dalle parole di Claver Salizzato, il quale pone particolare attenzione alla natura "industriale" del lavoro di scrittura cinematografica a Hollywood:

«In poche parole, la *struttura* di una sceneggiatura americana è tutto: è uno scheletro senza il quale ogni invenzione cadrebbe, una "guida" da riempire e da arricchire, che alla fine dell'opera potrà e dovrà non riconoscersi più e scomparire, ma che in corso d'opera va rispettata e perseguita con precisione matematica se si vuole ottenere l'effetto desiderato, che è sempre lo stesso in ogni film: intrattenere e avvincere il pubblico. È la *struttura* che dà corpo alla storia, che le indica da che parte marciare, che ne segna i tempi e le risoluzioni. È un modello, uno schema, un diagramma, un "paradigma" [...] sperimentato, che preesiste alla "creazione" e che la conforma, che la organizza.»<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> C. Salizzato, «*Ace in the Hole or The Big Carnival*»: *Così si Scrive un Film Hollywoodiano*, in F. La Polla (a cura di), *Poetiche del Cinema Hollywoodiano Contemporaneo*, op. cit., p. 205.

Dunque, capiamo bene da queste parole che la maggior parte della produzione hollywoodiana preveda un'organizzazione rigorosa e matematica nella composizione della sceneggiatura. Essa è elemento piuttosto importante se si vuole attirare il pubblico e vendere il proprio prodotto. Poco viene lasciato all'improvvisazione. Assumendo come principi cardine quelli elencati nel manuale di scrittura cinematografica di Sydney Field, *The Screenwriter's Workbook. A Workshop Approach* (1984)<sup>22</sup>, capiamo quanto alla base una sceneggiatura sia solitamente organizzata attorno a tre momenti principali, tre atti per essere precisi, che si rifanno alla suddivisione delineata da Aristotele nella *Poetica*. C'è, generalmente, un inizio, uno svolgimento e una fine. Questa suddivisione serve a rendere il racconto pluridirezionale, movimentato, non lineare e quindi con alti e bassi di tensione. Questo punto ci è chiarito ulteriormente da Claver Salizzato nel medesimo saggio:

«Una sceneggiatura hollywoodiana standard [...] ha, infatti, caratteristiche proprie ben definite [...]: la prima, in qualsiasi film si voglia prendere in esame, di qualsiasi epoca storica, è paragonabile al tracciato di un sismografo che registra, a intervalli regolari, scosse di varia intensità fino allo scrollone risolutivo [...]; la seconda, potrebbe assomigliare piuttosto a una curva concava priva di increspature che raggiunga al suo punto estremo la massima altezza. Nella prima vi sono molti punti cruciali che “tirano” ogni volta la storia verso sempre nuove e più “spettacolari” direzioni; nella seconda, la storia va dritta, senza troppi sbalzi, al suo unico punto cruciale: la risoluzione dei conflitti. La cifra della prima è la “scabrosità”; della seconda, la “linearità”.»<sup>23</sup>.

Salizzato si riferisce nel primo caso a un cinema “*mainstream*” in cui l'obiettivo principale è attirare, incuriosire, eccitare il pubblico. Non importa cosa, ma come. È l'azione che conta. E questo è il ritratto di una sceneggiatura hollywoodiana. Nel secondo caso l'autore si riferisce a un cinema autoriale (senza ovviamente dare distinzioni di valore o merito a queste due tipologie di cinema) che egli definisce come più lineare e riflessivo. Una sceneggiatura hollywoodiana, se ben congegnata, arriva a stimolare la curiosità nello spettatore e l'interesse a proseguire lo scorrere degli eventi. Senza scendere nei dettagli sulle regole di stesura di una sceneggiatura, basti sapere che questi tre momenti sono

---

<sup>22</sup> S. Field, *The Screenwriter's Workbook. A Workshop Approach*, New York, Dell Publishing, 1984; edizione italiana: S. Field, *La Sceneggiatura. Il Film sulla Carta*, traduzione di G. Lagomarsino, Milano, Lupetti, 1991.

<sup>23</sup> C. Salizzato, «*Ace in the Hole or The Big Carnival*»: *Così si Scrive un Film Hollywoodiano*, op. cit., pp. 203-204.

scanditi da momenti di passaggio che Field chiama colpi di scena. Sono momenti narrativi che dirottano il racconto, che lo portano in un'altra direzione rispetto a quella che si è seguita fino a quel dato momento. Sono chiamati, poi, colpi di scena proprio perché sono momenti inaspettati o improvvisi che tendenzialmente pongono in un'altra ottica gli avvenimenti accaduti prima di allora. Lo spettatore, dunque, attiverà un'altra rilettura nei confronti di quanto accaduto sino a quel momento. Questi sono principi cardine non solo del *mind game film*, ma in generale di molti film. Grazie al consolidamento di generi e linguaggi essi sono divenuti codici e cliché adottati da molti registi e sceneggiatori. Non sono da considerarsi regole ferree da rispettare pragmaticamente, ma ciò che è certo è che sono utili a far avanzare la storia catturando l'attenzione dello spettatore.

Dunque, capiamo come questa struttura sia la struttura base, di partenza, per conferire dinamicità, azione, alla storia che si vuole raccontare. Successivamente questa struttura può essere ridotta in pezzi e poi riassembleta, come nel caso di film celebri come *Memento* (Christopher Nolan, 2000) o *21 Grams* (Alejandro González Iñárritu, 2003), oppure, pur mantenendo una struttura ordinata e lineare, mostra ambiguità e linee temporali secondarie (ma non di importanza) che non ci vengono mostrate. È in queste omissioni ed ellissi che risiede il fascino del *mind game film*. Vi sono “pezzi” mancanti del puzzle che spetta allo spettatore aggiungere per completare l'immagine complessiva. Quindi, in questo caso non si tratta tanto di riassembleare, ma completare. Di conseguenza, occorre ricordare ancora una volta come le categorie di *mind game film*, *puzzle film* e *forking path film* abbiano confini labili, per cui le caratteristiche dell'uno possono appartenere a quelle dell'altro.

Alcune caratteristiche di questi film, tra l'altro, si possono, con le dovute precisazioni, attribuire persino a certi film d'autore, quelli che Salizzato, nel passo citato in precedenza, ha definito “lineari”. Basti pensare a un film autoriale come *L'Avventura* (1960) di Michelangelo Antonioni in cui una gita tra amici viene stravolta dalla misteriosa scomparsa di una delle ragazze presenti, Anna (Lea Massari). Questo clima di mistero, insieme alla ragazza scomparsa, verranno nel corso della narrazione messi sempre più da parte per concentrarsi sul rapporto amoroso tra gli altri due protagonisti, Sandro (Gabriele Ferzetti) e Claudia (Monica Vitti), tanto che, nel finale del film, di Anna non si saprà mai più nulla. In questo caso il mistero, e con esso il genere noir, sono usati come pretesto per scavare a fondo nella psicologia e nella relazione dei due innamorati. C'è poca azione, e quindi

poche indagini nei confronti di Anna, contrariamente al noir e al poliziesco, ma molta riflessione e molti tempi morti, momenti nel film in cui accade poco o nulla oppure che non sono utili al proseguimento della narrazione. Nel cinema hollywoodiano, invece, tutto ciò a cui assistiamo è essenziale allo sviluppo del racconto e alla progressione degli eventi. Contano dinamismo e azione. I tempi morti vengono ellissi. *Seven*, per esempio, è un film tipicamente hollywoodiano in cui noi vediamo le fasi più cruciali, quelle che portano a una svolta nelle indagini, della caccia al serial killer da parte dei due detective. Non è possibile togliere alcun tassello, pena l'incomprensione della vicenda. Ogni parte del racconto è essenziale per la comprensione dell'intreccio.

Questo non vale solo per *Seven* e per gli altri due film di Fincher che andremo ad analizzare, ma per molti altri film. Un regista autoriale come Antonioni, al contrario, include i tempi morti (e spesso compreso il silenzio) allo scopo di far percepire il tempo che scorre, la durata, ma anche per permettere allo spettatore di contemplare la costruzione estetica dell'inquadratura e della messa in scena. In questo caso parliamo di estetica dell'inquadratura che si sofferma sul valore estetico dell'immagine mentre per quanto riguarda una sceneggiatura hollywoodiana si può parlare di un'estetica del racconto. Chi scrive una sceneggiatura deve saper narrare e intrattenere. Un modo per intrattenere è usare quelle strategie di tensione narrativa su cui torneremo a breve.

Questo breve confronto tra la sceneggiatura tipica di un film hollywoodiano come quello di David Fincher e la sceneggiatura di un cinema più autoriale come quello di Michelangelo Antonioni si rivela utile per comprendere la complessa struttura che sta dietro ai film in esame. Ovviamente *L'Avventura* non è propriamente un *mind game film*, ma sfrutta il mistero della ragazza scomparsa per creare tensione drammatica, per innescare il dramma. La narrazione poi procederà in tutt'altra direzione rispetto ai canoni del genere del mistero o del noir per concentrare maggiormente l'attenzione sul rapporto amoroso tra il protagonista maschile, Sandro, e la protagonista femminile, Claudia. Il *mind game film*, quindi, non è solamente mistero. Esso è sostenuto da una complessa struttura narrativa, come quella che si è recentemente analizzato, fatta soprattutto di manipolazioni temporali, in particolare omissioni, ritardi e talvolta ripetizioni. È per questa ragione che non dobbiamo confondere la tensione drammatica (o dramma), comune a ogni film, con la suspense, la quale è lo scopo primario del *mind game film*, come ci avverte anche Giampiero Frasca. L'autore, infatti, invita a distinguere «la suspense con la normale tensione verso il

raggiungimento dell'obiettivo»<sup>24</sup>. Ciò funziona soprattutto se c'è una salda struttura narrativa che sorregge la tensione con continue domande che si aprono e quesiti che rispondono a queste domande. Nel prossimo paragrafo si andrà ad analizzare nello specifico questa struttura specifica che sorregge il “gioco” del *mind game film*.

### *Narrazioni complesse tra cinema e videogiochi*

Dopo aver delineato la struttura base della sceneggiatura del *mind game film*, veniamo all'argomento principale del capitolo, già introdotto dal titolo. Parliamo di vocazione ludica per due principali motivi. Innanzitutto, per il fatto che il *mind game film*, come tutti i *puzzle films*, prevede la partecipazione (cognitiva) attiva dello spettatore che, a partire da un *plot* (la successione degli eventi così come la si vede allo schermo) disordinato, non lineare e incompleto, cerca di ricostruire e organizzare la *story*, chiamata anche *fabula*, termine con cui ci si riferisce all'intera vicenda diegetica in cui il/la protagonista (o avatar nei videogiochi) è calato. È interessante questa distinzione e ci viene riportata da Elsaesser e Hagener nella loro introduzione alla teoria del film:

«Il *plot* “è in sostanza la catena causale di tutti gli eventi che ci è dato di vedere e udire all'interno del film stesso”, vale a dire la successione delle azioni nell'ordine in cui il film ce le propone. Esso si compone sovente di ellissi di tipo spaziale (un personaggio si reca dal punto A al punto B, ma noi non ne vediamo il percorso nella sua interezza) o temporale (un salto di diversi anni), di modifiche del flusso temporale (*flashback* o *flashforward*), oppure di materiali che non appartengono al mondo filmico (crediti, musica extra-diegetica). L'“ordinamento spirituale di materiale cronologicamente e casualmente connesso”, ossia la creazione di una coerenza causale, temporale e spaziale, dà origine alla *story*...»<sup>25</sup>.

In secondo luogo, parliamo di vocazione ludica in quanto la struttura narrativa di questi film è simile a quelle presenti in molti videogiochi recenti in cui la narrazione è pensata e organizzata per stimolare curiosità nello spettatore e quindi il suo desiderio di assistere allo sviluppo degli eventi del film o videogioco che sia.

<sup>24</sup> G. Frasca. *La Suspense. Forme e Modelli della Tensione Cinematografica*, Roma, Dino Audino, 2015, p. 16.

<sup>25</sup> T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del Film. Un'Introduzione*, traduzione di F. De Colle e R. Censi, Torino, Einaudi, 2009, pp. 42-43 (corsivo dell'autore).

Tutto ciò vale sia per il cinema che per molti aspetti per i videogiochi. Si ha sempre a che fare con contaminazioni e riferimenti reciproci tra i due medium. Entrambi mantengono la propria attrattiva verso le narrazioni complesse. Occorre sottolineare che tra gli anni Novanta e Duemila, ma già dagli anni Ottanta, i videogiochi traggono insegnamenti dal cinema presentando anch'essi una complessità maggiore nelle loro trame in cui il giocatore è sempre più in primo piano nello sviluppo delle stesse. Nei videogiochi, a differenza del cinema, è fondamentale l'interattività, ossia la possibilità di influenzare la narrazione (e quindi le immagini sullo schermo), cosa che nel cinema non è possibile. Il *plot* cinematografico è organizzato a monte, ma ciò che il cinema può fare è disorientare lo spettatore distortendo e manipolando questo *plot* attraverso il *complex storytelling*.

La vocazione ludica consiste proprio nell'attività cognitiva dello spettatore che è invitato, data la distorsione del racconto, a formulare ipotesi, a immaginare successivi sviluppi e a creare la propria *story*. Infatti,

«lo spettatore crea il film vero e proprio (ossia ciò di cui parliamo quando usciamo dal cinema) soltanto con un atto di costruzione. Dal materiale grezzo del *plot* [...], nella mente dello spettatore si produce la *story* (o *fabula*).»<sup>26</sup>.

Man mano che s'avvicina al finale raccoglierà i frammenti narrativi per ricostruire l'intera vicenda, spesso con un nuovo sguardo. È tutto un gioco, un'attività ludica fatta di costruzioni e ricostruzioni. Pur non potendo interagire con le immagini in movimento come nei videogiochi, lo spettatore può comunque costruire da sé una propria storia sostenuta da ipotesi. Importanti in questo senso sono i *cues*, ossia

«una rete di segnali audiovisivi, [...] (“suggerimenti”), che lo spettatore percepisce ed elabora attivamente. [...] Questi *cues* portano al formarsi di ipotesi e schemi, un processo coadiuvato non secondariamente dal fatto che gli stessi spettatori hanno accumulato la conoscenza di altre opere»<sup>27</sup>.

Quando tali aspettative e ipotesi vengono disattese, più lo spettatore proverà piacere nell'ingannato. Emblematici sono i finali di *The Game* e *Fight Club* che rimettono in discussione la veridicità e la natura di tutto ciò a cui si è assistito fino a quel momento.

---

<sup>26</sup> *Ivi*, p. 42 (corsivo dell'autore).

<sup>27</sup> *Ibidem* (corsivo dell'autore).

David Bordwell, secondo quanto riportato da Thomas Elsaesser e Warren Buckland in *Teoria e Analisi del Cinema Americano Contemporaneo* (2010), realizza un'analisi dei vari *gaps* narrativi e le conseguenti ipotesi che lo spettatore produce durante la visione di un film. Considerando il fatto che le ellissi sono sempre presenti in un film (della *fabula* si mostrano solo quelle vicende pertinenti al discorso che si vuole avanzare nel film), i *gaps* nel *complex storytelling* servono generalmente a celare certe informazioni disorientando in questo modo lo spettatore dal punto di vista della linearità narrativa. Possono essere evidenti o nascoste e, in quest'ultimo caso, possono come non essere rivelate in un momento successivo colmando così quel *gaps* di informazioni dato in precedenza:

«Bordwell individua tre diversi tipi di gap (l'indicazione orientativa maggiormente riconoscibile nel testo). L'analisi dei gap pone dei quesiti: sono temporanei o permanenti? Sono in gran parte temporanei, perché si risolvono alla fine del film. In secondo luogo, sono ostentati oppure omessi? Sono ostentati quando lo spettatore viene messo al corrente di determinate informazioni che riguardano la *fabula*, mentre quelli omessi non vengono direttamente evidenziati. E infine, i gap hanno contorni vaghi o ben precisi? Un gap vagamente delineato si presta alla formulazione di ipotesi non esclusive, mentre un gap focalizzato è chiaramente definito e porta lo spettatore a formulare delle ipotesi esclusive. Durante lo svolgimento del film è possibile attribuire contorni più precisi ad un gap vago collocato in apertura.»<sup>28</sup>.

Di conseguenza, lo spettatore, privato di informazioni spesso cruciali per la comprensione della *fabula*, è stimolato a produrre ipotesi riguardo o al passato o al futuro:

«Bordwell individua diversi tipi di ipotesi. Occorre chiedersi se il film mi incoraggia a formulare delle ipotesi dettate dalla curiosità (vale a dire, delle ipotesi relative ad eventi passati) o dalla suspense (il film mi chiede di anticipare eventi futuri), oppure se le ipotesi siano probabili o improbabili, esclusive o non esclusive, o ancora a quale livello si collochi il processo di formulazione delle ipotesi – se al micro livello (attimo per attimo) o al macro livello (su vasta scala).»<sup>29</sup>.

Questo ci fa comprendere come sia la capacità di dosare le informazioni lungo il piano dell'intreccio, tra omissioni, ritardi e ripetizioni, che produce quella caratteristica fondamentale del *mind game film* che è la suspense, il cui obiettivo è condurre alla sorpresa,

<sup>28</sup> *Ivi*, p. 203-204.

<sup>29</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, op. cit., p. 203.

al colpo di scena. Il *ludus* consiste proprio dalla curiosità di sapere di più e dall'attività cognitiva richiesta allo spettatore che deve formulare ipotesi a partire da questi *gaps*, buchi di trama, e tanto più le sue ipotesi verranno disattese dal finale, tanto maggiore sarà il piacere nell'essere stato ingannato. È in questo che risiede la manipolazione temporale nel *mind game film*. Ritardi e dilatazioni consentono di disorientare lo spettatore

Thomas Elsaesser e Warren Buckland osservano, inoltre, come in tutto questo discorso sia importante la partecipazione mentale attiva dello spettatore che crea una propria storia a partire dai frammenti narrativi che gli vengono forniti e in base a una sua pregressa esperienza cinematografica, ma anche culturale e di vita. In base a questa esperienza pregressa lo spettatore presuppone già delle aspettative su cui elabora le ipotesi:

«Gli spettatori non sono agenti razionali liberi di “colmare i vuoti” di un film in maniera arbitraria, ma obbediscono a regole, principi e convenzioni intersoggettive. Durante la visione di un film narrativo, gli spettatori non si limitano semplicemente ad “assorbirne” le informazioni, di per se stesse incomplete, ma le elaborano tramite quella che gli psicologi cognitivi definiscono schema – ossia regole e principi che organizzano le informazioni incomplete in rappresentazioni mentali coerenti. Lo schema viene attivato da “suggerimenti” contenuti dalle informazioni date. Bordwell osserva che i gap rappresentano i suggerimenti maggiormente evidenti, perché costituiscono i dati mancanti che gli spettatori devono inserire.»<sup>30</sup>

Esistono dei cliché (in tal caso appartenenti all'ambito artistico e cinematografico) che si sono codificati e che quindi appartengono alla cultura di una certa società e che di conseguenza plasmano le aspettative dello spettatore. Per esempio, i protagonisti di *Seven*, i due detective e il serial killer, portano con sé un certo modo di pensare e di agire che deriva proprio dalle rappresentazioni cinematografiche di queste figure nel genere noir o, meglio, neo-noir, a cui questo film è associato. È utile a tal punto precisare che il prefisso “neo-”, che ci si riferisca al noir o a qualsiasi altro genere, sta a indicare una certa tendenza all'instabilità e alla fluidità dei codici che appartengono ai generi stessi. I confini delle rappresentazioni (cinematografiche in tal caso) non sono netti. Il tutto sta nell'abilità di sovvertire questi codici in maniera originale. Queste aspettative, derivanti da un'esperienza pregressa spettatoriale come si è già accennato, sono il punto di partenza per le

---

<sup>30</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, op. cit., p. 201.

ipotesi elaborate dallo spettatore stesso. Quest'ultimo ricostruisce così, mentalmente, una propria storia, quella che abbiamo chiamato *fabula* o *story*. Per questo motivo i film in questione sono generalmente chiamati *puzzle films*, proprio per richiamare l'attività ludica di scomporre e ricomporre i "tasselli del puzzle" che formano la storia. Diciamo ludica non a caso proprio per richiamare la posizione attiva dello spettatore. Sulle particolarità di questa vocazione ludica, sulla componente "gioco" di queste narrazioni torneremo nel successivo capitolo.

### *La "narrazione forte"*

Come già osservato, ritardi ed ellissi costituiscono manipolazioni del tempo filmico. Per realizzare queste distorsioni e manipolazioni del racconto, sia filmico che videoludico, è necessaria in entrambe le parti una forte e ben organizzata struttura, il che richiama quanto detto da Salizzato nel precedente paragrafo. *Seven*, *The Game* e *Fight Club* mostrano una rigida e hollywoodiana scansione degli eventi nella loro sceneggiatura. È questa la "narrazione forte" di cui ci parla Giampiero Frasca e fondata su «domande che si aprono e risposte che le soddisfino»<sup>31</sup>. È qui che risiede il meccanismo della suspense e dell'inganno. Si guida lo spettatore, ma per deviarlo dalla verità.

C'è in tutti e tre i casi un'introduzione forte che ci prepara ad addentrarci nel mood e nella narrazione a seguire. Inoltre, come affermano ancora Elsaesser e Hagener, «nella forma filmica classica, i primi minuti di una pellicola propongono molto spesso un enigma che andrà poi sviluppato»<sup>32</sup>. Seppur non immediatamente al cuore degli eventi, al centro del dramma, comprendiamo subito di che cosa tratterà il film e il dramma che si andrà a sviluppare. In questo procedimento contribuisce l'esperienza pregressa dello spettatore che completa grazie a essa gli indizi e gli stimoli che gli vengono dati. In *Seven* non si vede subito l'operato di John Doe, ma il detective Somerset (Morgan Freeman) che giunge in una scena del crimine che nulla ha a che fare con il serial killer. Questo serve a farci comprendere che si ha a che fare con una *detective story* e a presentarci i due detective protagonisti. L'inizio di *The Game*, allo stesso modo, serve a presentarci il protagonista Nicholas Van Orton (Michael Douglas), in particolare nella sua dimensione di

<sup>31</sup> G. Frasca, *La Suspense. Forme e Modelli della Tensione Cinematografica*, op. cit., p. 39.

<sup>32</sup> T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del Film*, op. cit., p. 41.

apatia e solitudine. Solo poi si presenterà il dramma con la curiosa e ambigua proposta del fratello Conrad (Sean Penn) e poi della CRS (*Consumer Recreation Service*). Anche in *Fight Club* il personaggio di Tyler Durden, colui che innescherà il dramma e romperà l'equilibrio iniziale, non è introdotto subito. Solo poi avverrà l'incontro col Narratore protagonista, momento che nella sceneggiatura è definito "incidente scatenante" o "primo colpo di scena". L'inizio di *Fight Club*, seppur si tratti di un film non esattamente cronologico, serve, come negli altri due film, sia a farci addentrare nel clima del film che a farci conoscere il suo anonimo protagonista coi suoi drammi. Lo spettatore è accompagnato gradualmente al dramma e alla suspense, contrariamente ad altri film in cui viene calato senza spiegazioni o anticipazioni nel bel mezzo del dramma, ovvero *in medias res*. Questa strategia graduale e schematica è volta a far conoscere sin dall'inizio del film i protagonisti, a empatizzare con loro.

La struttura dei tre film in esame è organizzata secondo la tripartizione elaborata da Sydney Field nel suo manuale di scrittura cinematografica (ma rinvenibile anche in molti altri manuali di sceneggiatura). C'è, come detto, anzitutto un prologo che introduce il clima del film e i personaggi principali. Segue il primo colpo di scena (o incidente scatenante) che rompe l'equilibrio e introduce il dramma. In *Seven* il primo colpo di scena è costituito dal ritrovamento del cadavere di un uomo obeso (la prima vittima del killer), in *The Game* è la proposta di Conrad a suo fratello Nicholas di partecipare a un misterioso gioco di ruolo, mentre in *Fight Club* questo momento di rottura è rappresentato dall'incontro tra il Narratore e l'eccentrico Tyler Durden su un aereo. Da qui in poi le narrazioni prenderanno una direzione diversa.

Il secondo atto vede un susseguirsi di cadute e rinascite e rappresenta il fulcro dell'azione. Qui vediamo tutti gli eventi e le azioni che condurranno allo scioglimento finale. Il secondo atto di regola termina col secondo colpo di scena che rappresenta il momento più lontano da una risoluzione felice per il protagonista. Oppure talvolta questo momento può essere mascherato da un temporaneo evento felice, un apparente lieto fine, in cui sia il protagonista che lo spettatore sono ignari di una disgrazia imminente. Il finale del film, ad ogni modo, ha il compito principale di rispondere a quei quesiti posti durante la narrazione, benché tale regola possa anche essere non rispettata (vedi finale de *L'Avventura*). Salizzato ricorda che non è comunque necessario sorprendere lo spettatore. Ciò che conta è "chiudere il cerchio" e dare risposta ai perché aperti durante lo sviluppo degli eventi:

«la “risoluzione finale” non deve giungere improvvisa né inattesa, non ha niente a che vedere con un “colpo di scena”, non deve portare “altrove” la storia, non la deve far camminare, la deve far fermare. [...] [Il finale] vuole rispondere a quei “come” ed esaudire così le legittime curiosità e suspense create ad arte fra gli astanti.»<sup>33</sup>.

Questa breve scansione di una sceneggiatura hollywoodiana ci serve per comprendere le varie tappe che compongono il *plot*. Nel mondo videoludico, la struttura del *plot* è molto simile ed è descritta in tal modo: «ogni racconto, a livello di superficie, prevede un percorso in cui il Soggetto cerca di raggiungere un determinato Oggetto di valore compiendo una serie di azioni»<sup>34</sup>. Si tratta di uno schema narrativo basilare, ma comune sia alle narrazioni videoludiche che cinematografiche. Tornando alla sceneggiatura cinematografica, di solito è verso il primo colpo di scena che si delinea la direzione del racconto o, meglio, l’obiettivo principale, la *quête*, del protagonista. In *Seven* è trovare e impedire al serial killer di portare a termine il suo progetto omicida, in *The Game* cercare di sfuggire al gioco della CRS che diventa sempre più invadente e pericoloso, mentre in *Fight Club* è dare vita e diffondere – appunto – il “Fight Club”, un collettivo di lotte clandestine. Questi obiettivi principali possiamo chiamarli, usando un gergo derivante dal mondo videoludico, col nome di «Programma Narrativo di base (PN di base)»<sup>35</sup>, il quale

«spesso prevede una sottesa catena di azioni soltanto all’apparenza secondarie, che in realtà conducono il Soggetto a compiere quei passi comunque rilevanti per raggiungere il suo scopo finale: queste azioni, sono racchiudibili all’interno dei Programmi Narrativi d’uso (PN d’uso). Il PN di base dunque presuppone variegati PN d’uso, correlati gli uni agli altri secondo relazioni logiche all’interno di una consecuzione temporale, in cui il Soggetto compie metaforicamente dei passi lungo una scalinata»<sup>36</sup>.

In altre parole, abbiamo un macro-obiettivo principale (PN di base) che viene presentato solitamente nella prima metà del film, e che è composto da altri micro-obiettivi (PN d’uso) che sono utili a raggiungere il macro-obiettivo principale, ossia il PN di base. È una struttura questa che vale sia per le narrazioni videoludiche che cinematografiche.

<sup>33</sup> C. Salizzato, «*Ace in the Hole or The Big Carnival*» [...], op. cit., p. 208.

<sup>34</sup> M. Genovesi, *Serial Games. Serialità e Scelte Morali nella Narrazione Interattiva*, Roma, Idra Editing, 2020, p. 71.

<sup>35</sup> *Ibidem*.

<sup>36</sup> *Ibidem*.

Difatti, come già sottolineato, l'evoluzione narrativa dei videogiochi negli ultimi anni del XX secolo ha tratto molto dalle modalità di racconto del cinema.

Possiamo essere consapevoli di questo schema (l'obiettivo principale rimane tale fino alla fine) come no. Talvolta si può raggiungere un obiettivo che, in un punto di svolta nella narrazione, si rivela essere parte di un obiettivo più grande. Ciò genera sorpresa. Al raggiungimento di questo obiettivo si aprono altre strade, altre ipotesi e altre interpretazioni. È questo che intendiamo quando diciamo che i colpi di scena svoltano il racconto, che lo portano in un'altra direzione:

«Quando il Soggetto compie il suo percorso lungo il PN di base, può scoprire che in realtà il suo Oggetto di valore si è spostato, o che comunque il raggiungimento di esso provoca il necessario bisogno di raggiungerne uno successivo: in tali casi, quello che inizialmente può apparire come un PN di base, si rivela in realtà essere un PN d'uso all'interno di un più grande e dilatato schema narrativo, che prevede dunque una nuova serie di azioni da parte del Soggetto [...] per raggiungere il nuovo o lo spostato Oggetto di valore.»<sup>37</sup>.

Anche questa correlazione tra sceneggiatura videoludica e sceneggiatura cinematografica, hollywoodiana in particolare, è dimostrazione ulteriore del secondo punto della vocazione ludica delle narrazioni complesse con cui si è aperto il presente paragrafo, ossia dell'attività cognitiva dello spettatore nella costruzione della *story*.

Fino a questo punto abbiamo delineato soprattutto la struttura narrativa generale di una sceneggiatura di base hollywoodiana rapportandola con le caratteristiche del *mind game film*. La sua schematicità, derivante dalla tradizione, consente di creare quei colpi di scena che movimentano il racconto che diventa così pluridirezionale e quindi non lineare. Giampiero Frasca scrive parole interessanti a riguardo:

«La suspense trae linfa vitale dai nessi logici fondati su causa ed effetto, all'interno di un regime organizzativo del racconto conosciuto come *narrazione forte*, mentre smarrisce i suoi contorni fino a risultare perfettamente sterile in film che mirino all'introspezione psicologica, alla definizione ambigua delle situazioni, alla proliferazione di differenti prospettive, alla frammentazione di azioni e circostanze e a una mancanza di organicità del racconto. Nelle pellicole in cui la disarticolazione della

---

<sup>37</sup> *Ivi*, p. 72.

storia è uno dei motivi d'interesse [...], la suspense non troverà nessuna o una minima possibilità di applicazione.»<sup>38</sup>.

Qui torna utile quanto detto nel confronto tra sceneggiatura hollywoodiana e *L'Avventura* di Antonioni. Non conta tanto il perché, ma il *come*. La sceneggiatura di un *mind game film* – ripetiamo – tende a essere ben strutturata e suddivisa in momenti specifici, il tutto allo scopo di condurre “per mano” lo spettatore, ma per false piste. Predomina un forte principio di causa-effetto. A un'azione corrispondono delle conseguenze. In *Seven* gli indizi man mano raccolti nelle varie scene del crimine fanno avanzare le indagini e di conseguenza il racconto. Portano a ulteriori sviluppi narrativi. Anche Carlo Cerofolini ci parla della scansione del tempo in *Seven*:

«la *detection* è il volano che fa progredire la vicenda, con rapporti di causa effetto strettissimi - ad ogni omicidio corrisponde un ulteriore tassello del mosaico psicologico dell'avversario - e con la presenza del tempo scandita dalla suddivisione della vicenda in capitoli (ad ogni giorno della settimana corrisponde un vizio capitale e il contrappasso mortale attuato dal killer).»<sup>39</sup>.

Oltre a questa linea narrativa dove a dominare è l'azione (in sintesi, conta più il *come* che il perché), parallelamente corre un'altra linea narrativa che potremmo definire “sentimentale” in quanto dominata maggiormente dalla riflessione e dai sentimenti. Su questo aspetto, approfondito anche da Elsaesser e Buckland, torneremo successivamente.

Esempio di rottura del principio di causalità narrativa è rappresentato dal già nominato *Memento*. È un *puzzle film*, anch'esso riconducibile alla categoria di *mind game film* (ricordando che tali categorie hanno confini labili). In tal caso, però, il disorientamento è dato soprattutto dalla struttura narrativa a ritroso e duplice degli eventi<sup>40</sup>. Nel trittico di Fincher, invece, la narrazione è lineare, scandita in momenti precisi e riconoscibili. Perché, allora, li chiamiamo *mind game films*? Perché rientrano nei casi di *complex storytelling*? Cosa c'è di complesso nelle loro narrazioni? Qui tornano utili le parole di Elsaesser, riportate in chiusura del precedente capitolo, in cui ci spiega che la manipolazione del

<sup>38</sup> G. Frasca, *La Suspense. Forme e Modelli della Tensione Cinematografica*, op. cit., pp. 41-42 (corsivo dell'autore).

<sup>39</sup> [https://www.ondacinema.it/film/recensione/seven\\_fincher.html](https://www.ondacinema.it/film/recensione/seven_fincher.html).

<sup>40</sup> Su *Memento* basti sapere che esso presenta due flussi temporali: un primo flusso scorre a ritroso negli eventi, ossia presentando una serie di sequenze poste in ordine consequenziale inverso e a colori; il secondo flusso, alternandosi al primo, scorre consequenzialmente ed è presentato in bianco e nero.

tempo nel *mind game film* consiste non tanto nella sua frammentazione, ma in una sua diversa percezione. Esso vuole sì confondere lo spettatore (seppur in un contesto poco chiaro), ma soprattutto convincerlo, attraverso una struttura narrativa forte, d'essere sulla strada giusta per poi stupirlo con un colpo di scena sia durante che alla fine del racconto.

### *Incertezza e suspense*

Ora un altro aspetto ludico tra cinema e videogiochi, derivante dai due assi principali che abbiamo delineato finora, ovvero l'incertezza. La narrazione forte fin qui delineata è costruita allo scopo di creare un regime di incertezza. Con questo termine non ci riferiamo solo alla trepidazione per le sorti di un personaggio, ma anche a quegli indizi (o *cues*) che stimolano domande e ipotesi nello spettatore di vengono forniti allo stesso affinché sia invogliato a scoprire di più su ciò che sta accadendo. Questi indizi fanno leva sulla sua naturale curiosità. Sono esche che portano quest'ultimo all'interno degli eventi.

Questi interrogativi che fingono da esche attraggono la curiosità dello spettatore trainandolo fino alla fine del film. Già all'inizio del film deve essere comprensibile l'enigma che si andrà a dipanare lungo l'intero svolgimento della storia. Questo enigma comporta già da sé un obiettivo. Questa esca, o enigma che dir si voglia, rappresenta qualcosa di straordinario, che rompe la quotidianità, che incuriosisce, che attrae e che trascina. C'è un equilibrio iniziale che viene rotto da un evento casuale che può essere positivo o negativo. Oppure la narrazione può essere avviata da una mancanza, la quale comporta la ricerca di un oggetto del desiderio, la *quête*. In *Seven* ad attirare all'inizio la curiosità è il *modus operandi* del serial killer, in *The Game* è la strana proposta del fratello Conrad che stimola la curiosità nostra e quella del protagonista in quanto gli e ci viene presentato un particolare gioco di ruolo, mentre a colpirci in *Fight Club* sono l'eccentricità e il carisma di Tyler Durden. Sono tutti stratagemmi volti a creare domande e aspettative nel pubblico e a condurlo all'interno del clima e della narrazione. Questo inizia già a immaginare successivi sviluppi delle vicende creando una propria storia. È un'attività ludica anche questa in quanto prevede la partecipazione attiva dello spettatore attraverso immaginazione e curiosità. Nel corso della narrazione accade spesso che le ipotesi iniziali vengano disilluse, ma al contempo se ne formano di nuove. Questo per mantenere curiosità, attenzione

e magari sorpresa nello spettatore. Infatti, Elsaesser e Buckland sottolineano questo andamento dell'intreccio che abbiamo chiamato anche *fabula*:

«La fabula è in continuo mutamento in virtù dell'incessante rielaborazione di nuove ipotesi, del consolidamento o dell'eliminazione di ipotesi preesistenti. L'esclusione di determinate ipotesi da parte dello spettatore può rendersi necessaria quando queste possiedono un grado di realtà solamente probabile. Lo spettatore può altresì formulare numerose ipotesi contrastanti sulla base di alcune indicazioni, per poi ridimensionare il numero quando il syuzhet presenta suggerimenti ulteriori. I film possiedono anche la capacità di indurre il pubblico cinematografico a produrre ipotesi errate (il fenomeno della narrazione inaffidabile), o di mettere volutamente in discussione lo schema narrativo convenzionale.»<sup>41</sup>

Questo continuo mutamento conferisce azione alla storia evitando la staticità e quei tempi morti tipici, per esempio, del cinema d'autore europeo, come abbiamo visto con *L'Avventura* di Antonioni. La differenza principale è che quest'ultima tipologia di fare cinema prevede una temporalità più dilatata. In questo senso è esplicativo riportare una delle sei caratteristiche che Roger Caillois attribuisce a ogni attività ludica, riassunte nel già citato manuale *Serial Games. Serialità e Scelte Morali nella Narrazione Interattiva*. Ogni attività ludica, secondo Caillois, è incerta. Con questo termine l'autore si riferisce sia all'incertezza «relativa al risultato finale»<sup>42</sup>, ovvero la trepidazione per le sorti del personaggio, sia alla curiosità «laddove non c'è certezza su un determinato fattore e contemporaneamente c'è voglia di ottenere le risposte desiderate.»<sup>43</sup>.

Il *mind game film*, però, non si riferisce esclusivamente alla trepidazione per la sorte di un personaggio, che, tra l'altro, è una caratteristica comune a ogni racconto. Infatti, siamo portati a empatizzare col personaggio di cui stiamo seguendo le vicende sperando che egli risolva positivamente i propri conflitti. Il *mind game film*, invece, si riferisce nello specifico a un contesto poco chiaro in cui vige un continuo regime di incertezza su ciò a cui stiamo assistendo. *The Game* è un esempio chiaro di tutto ciò poiché non siamo mai certi se ciò che stiamo vivendo sia architettato o meno e se i vari personaggi che il protagonista incrocia durante le sue avventure siano amici oppure nemici. Thomas Elsaesser ci parla

<sup>41</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, op. cit., p. 202.

<sup>42</sup> M. Genovesi, *Serial Games. Serialità e Scelte Morali nella Narrazione Interattiva*, op. cit., p. 66.

<sup>43</sup> *Ibidem*.

in questo senso di un tempo altro che “scorre al di fuori” o, in altri termini, un regista (sia figurato che effettivo) che dirige le vicende nostre e dei personaggi. Dunque, possiamo parlare di duplice temporalità:

«[*Mind-game film*] comprises movies that are “playing games,” and this at two levels: there are films in which a character is being played games with, without knowing it or without knowing who it is that is playing these (often very cruel and even deadly) games with him (or her). [...] Then, there are films where it is the audience that is played games with, because certain crucial information is withheld or ambiguously presented.»<sup>44</sup>.

Di conseguenza a tutto ciò, «c'è sorpresa solo quando le apparenti certezze degli utenti vengono ribaltate o comunque rimesse in discussione, creando dunque un correlato grado di incertezza su ciò che davano per assodato»<sup>45</sup>. Essendo, dunque, le teorie dello spettatore frantumate durante la narrazione attraverso i vari colpi di scena, questo regime di incertezza non può che essere alimentato via via che si procede con la narrazione. Ciò agevola anche un certo meccanismo della ripetizione, comune a videogiochi, cinema e serie televisive. Se nei videogiochi la ripetizione riguarda principalmente il ripetere la sessione di gioco per affrontarlo attraverso nuove modalità e nuovi percorsi, nel cinema la ripetizione riguarda soprattutto la rilettura degli eventi in seguito a un colpo di scena o una seconda visione per comprendere meglio le intricate vicende del film. Vedendo le proprie teorie smentite, lo spettatore non può fare altro che rileggere con un'ottica diversa ciò che fino ad allora ha assistito.

### *La doppia trama*

Finora abbiamo analizzato le varie parti di cui si compone una tipica sceneggiatura hollywoodiana. Per la precisione abbiamo analizzato le parti che compongono l'azione, l'avventura, se vogliamo. Thomas Elsaesser e Warren Buckland ci parlano, infatti, di una duplice struttura, una «trama a doppio filo.»<sup>46</sup> che vede l'intrecciarsi di due linee temporali: quella dell'azione e quella sentimentale. Sono effettivamente due *plot*, tipici del

---

<sup>44</sup> T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, op. cit. p. 14.

<sup>45</sup> M. Genovesi, *Serial Games. Serialità e Scelte Morali nella Narrazione Interattiva*, op. cit., pp. 66-67.

<sup>46</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, op. cit., p. 49.

cinema classico hollywoodiano sin dai tempi del western (e quindi dello sviluppo del cinema come industria), che sono funzionali l'uno all'altro. Per comprendere meglio questa strutturazione, si riporta la descrizione dei due autori:

«Bordwell mutua da Aristotele il nesso causale incentrato sul personaggio che guida l'azione e vi innesta la trama a doppio filo che si incontra nel cinema hollywoodiano classico (intreccio avventuroso + intreccio sentimentale) e che ne regge la coerenza narrativa attraverso l'intersecarsi dei due fili e il loro porsi come reciproca risoluzione, l'uno rispetto all'altro. Dal formalismo russo, Bordwell deriva l'idea della narrazione intesa come distribuzione variabile di spunti, che lo spettatore deve mentalmente riordinare in un continuum spazio-temporale lineare. [...] Si potrebbe parlare di due livelli, anziché di una doppia trama, ognuno dei quali è organizzato in maniera specifica. In tal senso, la trama avventurosa rappresenterebbe la “struttura superficiale” di un film, mentre la storia d'amore delinea una “struttura profonda”: l'una genera una struttura logica visibile e l'altra una logica non visibile.»<sup>47</sup>

Queste parole descrivono perfettamente la struttura intrinseca non solo di *Seven*, ma anche di *The Game* e *Fight Club* (e molti altri prodotti cinematografici hollywoodiani). Nonostante siano i personaggi a dare svolta alla narrazione, a far proseguire gli eventi, parallelamente scorre una seconda storia, un secondo *plot*, che è più drammatico e psicologico, più “profondo”, utilizzando le parole dei due autori. In *Seven* questo secondo *plot* (il primo è costituito dalla *detection*, dalle indagini, dalla ricerca dell'assassino) è costituito dal rapporto conflittuale tra il detective David Mills (Brad Pitt) e sua moglie Tracy (Gwyneth Paltrow) e dall'apatia di Somerset. A tal proposito ricordiamo il dialogo tra i due detective sull'apatia nei confronti della società, momento anche questo che non manda avanti la *detection*, che la interrompe, ma in cui emerge il contrasto ideologico tra i due. Oppure ancora consideriamo il dialogo finale tra questi due e l'assassino John Doe che ci permette di rivedere secondo un'altra ottica, o meglio morale, gli omicidi del killer e il suo operato.

*The Game*, oltre al conflitto tra Nicholas e la CRS, riporta il conflitto tra quest'ultimo e il prossimo, soprattutto con il fratello Conrad, verso cui prova anch'egli apatia e distacco. Oltre all'azione, è questo l'intreccio sentimentale in un *thriller action* come *The Game*. *Fight Club*, invece, mostra l'evoluzione dell'amicizia tra il Narratore e Tyler Durden

---

<sup>47</sup> *Ibidem*.

mentre l'intreccio sentimentale, oltre che dalla stessa amicizia, è rappresentato dall'ambiguo rapporto tra lo stesso Narratore e Marla Singer. Benché i due non sembrino intrattenere fisicamente rapporti, percepiamo comunque una certa sintonia tra loro.

Queste trame secondarie (ma non di valore), scorrono parallele all'azione principale intrecciandosi con essa, sono i momenti che comportano un'evoluzione dei personaggi e scavano nella loro psicologia. Per questo Elsaesser e Buckland la definiscono "profonda". C'è al contempo un conflitto superficiale, una missione da compiere, un obiettivo da raggiungere che caratterizzano la struttura "superficiale", ma c'è anche un'evoluzione psicologica, un percorso di formazione del personaggio. È questa una componente fondamentale in una sceneggiatura poiché permette allo spettatore di entrare in empatia con il o i personaggi protagonisti. Riprendendo le parole di Elsaesser e Bordwell,

«a livello formale, il particolare rapporto di scambio che si instaura fra la struttura superficiale e quella profonda, il movimento lineare e la ripetizione ossessiva, costituiscono il "percorso edipico" della narrazione classica. Ne consegue che a prescindere dagli obiettivi, problemi o ambizioni con cui il protagonista si confronta a livello pratico o quotidiano, a livello simbolico o culturale si trova di solito alle prese con una crisi d'identità che lo porta a preoccuparsi di ciò che significa essere o diventare un uomo, della propria virilità o appartenenza etnica e della sua collocazione nel mondo. E mentre è così impegnato alla ricerca di se stesso, si difende dall'angoscia di castrazione e dalla minaccia della differenza (anatomica) fra i sessi. La logica edipica è particolarmente evidente nei generi d'azione e avventura, nel genere western, nei thriller e nei *film noir*.»<sup>48</sup>

Questa citazione preannuncia temi che verranno approfonditi nella terza sezione, quando verranno approfondite le dinamiche identitarie dei vari personaggi e i loro percorsi narrativi evolutivi. Al momento è sufficiente sapere che, a livello narrativo, la trama secondaria è portatrice dell'evoluzione dei drammi psicologici e sentimentali dei personaggi.

---

<sup>48</sup> *Ivi*, p. 57.

## LA MANIPOLAZIONE DEL PUNTO DI VISTA

### *Sguardo*

Ricollegandoci a quanto detto nel precedente capitolo, ribadiamo ancora una volta che c'è un tempo “inconscio” che scorre al di fuori dalla percezione soggettiva, al di fuori di noi. Il tempo rappresentato nei *mind game films* è un tempo esclusivamente soggettivo, seppur ben organizzato e scandito. Di conseguenza la definizione del punto di vista è un tassello assai importante nella struttura generale di questa tipologia di film.

Cominciamo la riflessione dalla seguente affermazione di Sandro Bernardi sullo sguardo cinematografico:

«la nozione di punto di vista è strettamente connaturata anche alla cosiddetta focalizzazione del racconto: si tratta di sapere chi racconta la storia. È un narratore onnisciente o solo un personaggio che ha informazioni limitate?»<sup>49</sup>.

Queste scelte narrative determinano, come riassunto da Andrea Bellavita e Andrea Bernardelli nel manuale *Che Cos'è la Narrazione Cinematografica*, la «quantità di informazione che viene data al lettore»<sup>50</sup>, ossia quella che viene chiamata “focalizzazione” del racconto. Questa può essere interna (lo spettatore sa quanto il protagonista), esterna (lo spettatore sa meno del protagonista) o zero (lo spettatore sa più del protagonista). Il *mind game film* gioca solitamente su un punto di vista ridotto e quindi su una focalizzazione interna<sup>51</sup>. Successivamente, ancora Bernardi definisce il film come

«un'architettura di punti di vista. Infatti, lo scambio continuo fra punto di vista oggettivo e punto di vista soggettivo, e fra i vari punti di vista possibili, è la base per la

---

<sup>49</sup> [https://www.treccani.it/enciclopedia/sguardo\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/sguardo_(Enciclopedia-del-Cinema)/).

<sup>50</sup> A. Bellavita, A. Bernardelli, *Che Cos'è la Narrazione Cinematografica*, Roma, Carocci, 2021, p. 38.

<sup>51</sup> Per approfondire il concetto di focalizzazione, tra i tanti contributi teorici sull'argomento, si rimanda al paragrafo *La Focalizzazione Spettatoriale* del capitolo quinto (*La Spirale del Sapere*) in G. Frasca, *La Suspense. Forme e Modelli della Tensione Cinematografica*, op. cit., pp. 50-55.

costruzione del discorso filmico; tale complessa architettura costituisce lo s. [sguardo] del film. In questa continua scelta e variazione, che permette di mostrare o nascondere o mostrare solo parzialmente certi avvenimenti, si costruisce la drammaturgia del cinema.»<sup>52</sup>.

Se l'autore ci parla di architettura di punti di vista, il *mind game film*, come accennato, presenta un punto di vista (o una focalizzazione) ristretto. In tal senso lo si può definire anche come punto di vista fortemente soggettivizzato. Ciò serve a entrare nella mente del personaggio e vedere il mondo coi suoi occhi. Il focalizzarsi su un solo e unico punto di vista fa perdere di vista allo spettatore “tutto il resto” o, in altri termini, tutto quel tempo che scorre al di fuori di questi personaggi (e dallo spettatore stesso) a cui si è accennato in precedenza. Tutto ciò che accade all'esterno è visivamente omissivo. Per chiarire tale discorso, riportiamo le parole di Stefano Ghislotti sul punto di vista nei *puzzle films*:

«tali film presentano la vicenda adottando un punto di vista limitato, quello di personaggi il cui rapporto con la realtà risulta alterato. Ciò che si vede ritrae proprio questa realtà alterata, ma i protagonisti lo ignorano, così come non lo fanno gli spettatori. Quando il pubblico raggiunge la consapevolezza di essere stato “ingannato” deve ripercorrere l'intero film cercando di stabilire la differenza tra ciò che ha visto e compreso, e ciò che invece avrebbe dovuto capire alla luce della rivelazione finale.»<sup>53</sup>.

Se Bernardi ci parla del film come “architettura di punti di vista”, a sostegno di questa tesi, Elsaesser e Hagener evidenziano come

«una narrazione può cambiare continuamente livello e assumere diverse prospettive: da quella del narratore onnisciente, collocato al di fuori dell'universo diegetico, fino all'adozione del mondo percettivo individuale di un personaggio del film.»<sup>54</sup>.

C'è un meccanismo di identificazione che agisce nello spettatore e che lo lega al personaggio filmico. Secondo la teoria del film, esistono due tipologie di identificazione che Lucilla Albano riporta nel suo articolo su cinema e psicanalisi. Vale la pena riportare integralmente la descrizione di queste due categorie:

---

<sup>52</sup> [https://www.treccani.it/enciclopedia/sguardo\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/sguardo_(Enciclopedia-del-Cinema)/).

<sup>53</sup> S. Ghislotti (a cura di), *Ai Confini della Comprensione. Narrazione Complessa e Puzzle Films*, Bergamo, Lubrina, 2011, p. 16.

<sup>54</sup> T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del Film. Un'introduzione*, op. cit., p. 44.

«La primaria è l'identificazione dello spettatore con il proprio sguardo in quanto atto di percezione. È un'identificazione che corrisponde al narcisismo primario, all'amore verso sé stessi descritto dalla psicoanalisi. L'occhio del soggetto coincide con quello della macchina da presa che ha guardato prima ciò che lo spettatore guarderà poi, costituendosi così come soggetto trascendentale, o meglio, fonte di una visione onniveggente. Così come l'immagine allo specchio permette al bambino di costituirsi in una Gestalt "immaginata", primo abbozzo della funzione dell'Io, parimenti lo sguardo trascendentale dello spettatore riunisce e ricomponi i frammenti discontinui delle immagini che passano sullo schermo in un'unità organica, in una storia di finzione nella quale identificarsi. Ed è proprio tale identificazione primaria che permette l'esistenza dell'identificazione cinematografica secondaria, rivolta più propriamente ai personaggi e alla storia. Lo spettatore infatti è immerso in un gioco identificatorio continuo, senza il quale non avrebbe la possibilità di riconoscere quello che passa sullo schermo; inoltre le immagini che egli vede non solo attivano processi di identificazione (lo spettatore si prende per il personaggio, si mette al suo posto), ma anche quelli di proiezione (per cui lo spettatore attribuisce ai personaggi sentimenti, desideri e paure che rifiuta di riconoscere come propri). È insomma nel continuo e duplice movimento interno/esterno che lo spettatore dà valore e significato a ciò che vede; è nella temporanea perdita dell'Io (divento qualcun altro, divento il personaggio del film che sto vedendo) e contemporaneamente nell'effimero potenziamento in un Io ideale (un Io coerente e unitario, che controlla e domina gli eventi) che sta il doppio movimento di fascinazione e piacere dello spettatore.»<sup>55</sup>.

È proprio attraverso tali meccanismi di identificazione che «lo spettatore si riconosce in un personaggio, si sostituisce a esso per vivere *internamente* le emozioni del racconto e proietta i suoi desideri e le sue aspirazioni in funzione di un'evoluzione positiva»<sup>56</sup>. I due autori associano questo meccanismo di identificazione allo stadio dello specchio teorizzato da Jacques Lacan: «nel cinema l'identificazione poggia su una relazione immaginaria simile a quella del riconoscimento di sé nella prima infanzia.»<sup>57</sup>. In altre parole, lo spettatore al cinema si riconosce in un Io ideale inesistente (il personaggio) che abita un Altrove irraggiungibile, ma le cui sensazioni vengono vissute in prima persona.

<sup>55</sup> [https://www.treccani.it/enciclopedia/psicoanalisi\\_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/psicoanalisi_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/).

<sup>56</sup> G. Frasca, *La Suspense. Forme e Modelli della Tensione Cinematografica*, op. cit., p. 24 (corsivo dell'autore).

<sup>57</sup> T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del Film. Un'introduzione*, op. cit., p. 68.

### *Pedinamento*

Questo punto di vista ristretto lo possiamo ritrovare in particolar modo nella scelta stilistica e narrativa di una sorta di pedinamento dei personaggi, il quale – vale la pena sottolineare – non è da ricondurre alla lettera al pedinamento zavattiniano tipicamente neorealista. Sono categorie queste che entrano nel processo interpretativo. C'è un uso retorico della macchina da presa che facilita la vicinanza col personaggio. Questo non riconduce naturalmente Fincher al neorealismo, ma aiuta l'interpretazione. Nello stile registico hollywoodiano di questo regista il pedinamento si riferisce soprattutto al rimanere ancorati al tempo dei protagonisti di cui si stanno seguendo le vicende. Riportiamo a questo proposito la definizione di film “a forma chiusa” avanzata da Thomas Elsaesser e Malte Hagener, messa in relazione con la “forma aperta”:

«Con forma chiusa intendiamo, ricollegandoci a Leo Braudy, quei film che non contengono altri elementi se non quelli assolutamente necessari. [...] Anche l'organizzazione delle singole inquadrature è tipicamente geometrica e strutturata. Qui il mondo del film (la diegesi) si apre su se stesso, non rimanda mai a un “oltre” al di fuori di sé, mentre il film in forma aperta si estende sempre al di là di se stesso, nel mondo non-diegetico. La forma aperta offre quindi lo spaccato di una realtà che sembra esistere indipendentemente dalla macchina da presa.»<sup>58</sup>

Se il pedinamento neorealista teorizzato da Cesare Zavattini seguiva certamente i personaggi, ma per evidenziare in particolar modo la loro relazione con il contesto in cui si trovano, il “pedinamento” fincheriano prevede un punto di vista ristretto (o focalizzato) perché certe informazioni vengano omesse o trascurate (come il “tempo al di fuori” a cui si è pocanzi accennato). Il contesto, nei film di Fincher, è solamente accennato, indefinito e quindi non riconoscibile. Infatti, le città e i luoghi in cui agiscono i protagonisti di *Seven*, *The Game* e *Fight Club* sono anonimi. Quello che maggiormente conta è concentrarsi sulle azioni dei singoli personaggi che sono coloro che muovono l'azione e dunque la narrazione. I casi possono essere due. Essi o muovono, in un ruolo attivo in cui sono manipolatori, o sono mossi, in un ruolo passivo in cui sono manipolati. Nel trittico sopracitato, per esempio, i protagonisti sono passivi poiché le loro azioni sono guidate sino alla fine da un agente esterno ai loro eventi, da un nemico che si rivela solo alla fine.

---

<sup>58</sup> T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del Film. Un'Introduzione*, op. cit., p. 8.

Vediamo ora nello specifico in cosa consiste tale pedinamento analizzando la sceneggiatura dei singoli film presi in esame. In *Seven* non viene mai mostrato il momento in cui il killer uccide le vittime. Assistiamo piuttosto alle tappe delle indagini per arrivare all'assassino, il che serve a creare e mantenere un alone di mistero sulla sua figura su cui si regge l'enigma dell'intero racconto. Ciò serve anche a non concentrarci e a non empatizzare troppo con le vittime. Il motivo lo spiega Daniele Dottorini:

«Nel gioco innescato dalla messa in scena dei sette peccati capitali, ciò che importa è che le regole siano date arbitrariamente, che non ci sia un vero motivo dietro ogni omicidio, che il mondo sia fondato attraverso uno schema vuoto.»<sup>59</sup>.

Questo mistero attorno agli omicidi di John Doe (e quindi non solo attorno alla sua figura che resta occulta per gran parte della narrazione) crea non solo quel mistero caratteristico del *mind game film*, ma anche disorientamento che fa parte sia dello spettatore che del protagonista che ne condivide il punto di vista.

Il continuo pedinare i due detective permette di “perdere di vista” la moglie di Mills, Tracy, strategia questa che diverrà utile per l'inaspettato finale. Questo personaggio è apparentemente ininfluenza a livello narrativo. Non offre alcun contributo alle indagini. Infatti, se lei fosse altrettanto presente quanto Somerset e Mills, il colpo di scena finale non sarebbe così d'impatto come il pubblico ricorda. La sua presenza, specie nel dialogo tra lei e Somerset, serve a introdurre una sorta di seconda linea narrativa, più melodrammatica. In un *police procedural* come *Seven*, dove sono la violenza e la morte a farla da padrone, l'unica presenza femminile permette di far entrare in gioco i sentimenti, le passioni. Ci viene introdotto, sempre nel dialogo sopraccitato, il conflitto coniugale tra lei e suo marito Mills, le loro differenti visioni e soprattutto la loro incomunicabilità. Infatti, questa confessa a Somerset di aver cambiato città, che odia, solo per accontentare suo marito e per giunta non trova il coraggio di dirgli che è incinta e di affrontare con lui la questione. Tra l'altro, è tradizione del genere noir mantenere parallele indagini e vicende amorose, tipicamente melodrammatiche in quanto tormentate e contrastate. In *Seven* al melodramma viene dato uno spazio ristretto, essenziale, ma sufficiente a farci empatizzare con questa figura femminile, il che rende ancora più atroce e impattante emotivamente il suo delitto rispetto agli altri cinque con le cui vittime, al contrario, non abbiamo

---

<sup>59</sup> D. Dottorini, *Il Curioso Caso dell'Autore Scomparso*, op. cit., edizione del Kindle.

mai empatizzato in quanto non le abbiamo mai viste da vive. Da qui comprendiamo l'importanza del punto di vista che svolge una funzione fondamentale nel farci empatizzare con certe figure rispetto ad altre.

In *The Game*, allo stesso modo, seguiamo le vicende di Nicholas mentre tenta di fuggire alle insidie della CRS. Anche qui vi è una sorta di pedinamento del protagonista in quanto non ci viene offerto nessun altro punto di vista se non il suo. Questo serve a calarci al suo stesso circoscritto livello di conoscenza trovandoci disorientati quanto lui nel corso degli eventi. L'avversario, sia in *Seven* che in *The Game*, non viene mai mostrato direttamente, se non alla fine. È piuttosto un'ombra che tiene le fila del gioco. John Doe e la CRS si possono considerare come una sorta di "Grande Fratello", un grande occhio metaforico che prevede tutte le mosse dei protagonisti e che appare di volta in volta sempre più sfuggente. Ciò aumenta ovviamente la suspense. Si vedono solo le conseguenze delle azioni del nemico, ma mai il momento in cui queste vengono architettate. In *Fight Club*, invece, l'avversario c'è, lo si vede e ha un nome: Tyler Durden. Però non lo percepiamo come tale fino a quando le sue azioni, man mano che si procede col racconto, non si riveleranno sempre più criminose e violente tanto da rivolgersi contro il protagonista stesso. Siamo influenzati dal suo punto di vista, in cui ci troviamo ancora una volta calati, perciò lo consideriamo per la maggior parte del tempo come figura amica (e noi con lui).

Il pedinamento può prevedere poi anche delle precise scelte stilistiche. Questo è possibile notarlo, ad esempio, dal frequente uso, in tutti e tre i film, di piani americani e piani intermedi. Sono rari i piani lunghi. Carlo Cerofolini, in questo senso, ci fa notare come in *Seven* non siano presenti prospettive da e verso il cielo, il che rende la metropoli rappresentata ancor più anonima<sup>60</sup>. Essa così diventa l'immagine ideale di una metropoli, assume più significati. Troviamo panoramiche, seppur anche qui molto rare, soltanto nella parte finale del film, ambientata in un deserto, il che serve a isolare i tre personaggi principali da tutto il resto. Queste scelte stilistiche è certamente segno di una volontà di stare appresso ai corpi degli attori, ma senza calarsi troppo in un'analisi psicologica o emozionale come accade soprattutto in certe opere d'autore. Ribadiamo che ciò che conta maggiormente in una sceneggiatura hollywoodiana è l'azione, il come. Un uso frequente del primo piano o del dettaglio risulterebbero stucchevoli. Questo, però, non significa che

---

<sup>60</sup> [https://www.ondacinema.it/film/recensione/seven\\_fincher.html](https://www.ondacinema.it/film/recensione/seven_fincher.html).

non venga dato rilievo alle personalità e ai caratteri dei personaggi in questo tipo di storie, come si è sottolineato affrontando la doppia trama.

I primi piani, usati comunque con riguardo, compaiono, invece, soprattutto quando queste personalità escono dai loro ruoli sociali per confrontarsi umanamente tra loro. Sono momenti narrativi in cui si interrompono gli sviluppi dell'azione allo scopo di dare spazio alle personalità e ai sentimenti dei personaggi. Ricordiamo quanto detto sulla funzione della trama profonda. Questi principi e scelte stilistiche appena descritti sono tipici del cinema hollywoodiano in cui - ripetiamo - conta più l'azione che la psicologia, più il come che il perché. Infatti, possiamo applicare quanto detto sia in *The Game* che in *Fight Club*, ma anche in molti altri film hollywoodiani (non solo contemporanei).

#### *Il narratore inattendibile*

Un altro punto su cui soffermarsi è la nozione di narratore inattendibile. È un procedimento che porta a un cortocircuito il meccanismo dell'identificazione che abbiamo definito in precedenza. È in questa strategia che possiamo riconoscere il massimo grado di quella che Thomas Elsaesser definisce “crisi nella relazione spettatore-film”:

*«mind-game films could be seen as indicative of a “crisis” in the spectator–film relation, in the sense that the traditional “suspension of disbelief” or the classical spectator positions of “voyeur,” “witness”, “observer” and their related cinematic regimes or techniques (point-of-view shot, “suture,” restricted/omniscient narration, “fly on the wall” transparency, mise-en-scène of the long take/depth of field) are no longer deemed appropriate, compelling, or challenging enough.»<sup>61</sup>.*

*Fight Club* è un film emblematico in questo senso poiché solo alla fine scopriamo che per l'intero corso della narrazione il protagonista, verso cui abbiamo riposto la nostra fiducia (tramite il meccanismo dell'identificazione e della sospensione dell'incredulità), è stato menzognero. Solo alla fine ci siamo resi conto, attraverso un cambio di punto di vista, che abbiamo sempre e solo vissuto nell'immaginazione del Narratore e quindi in un mondo non reale o parzialmente reale. Di conseguenza le immagini a cui lo spettatore ha assistito sono immagini – se vogliamo – oniriche. Tutto ciò si può considerare non solo

---

<sup>61</sup> T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, op. cit., p. 16.

come una crisi del racconto classico, citando ancora Laurent Jullier, ma anche come una crisi delle immagini contemporanee, soprattutto nel loro statuto di realtà.

Inoltre, il fatto che lo stesso protagonista di *Fight Club* narri le proprie vicende in *voice over*, con momenti in cui si rivolge direttamente allo spettatore rompendo la quarta parete, provoca una scissione. Da un lato siamo dentro al film identificandoci col Narratore anonimo e le sue vicende, ma dall'altro osserviamo le stesse con distacco, accentuato dalla voce narrante che commenta (che è diverso da raccontare) gli avvenimenti. Considerando che «il punto di vista è [...] la posizione del narratore rispetto alla scena che guarda ed è nello stesso tempo la posizione dello spettatore che guarda con i suoi occhi.»<sup>62</sup>, si può affermare che *Fight Club* presenti un doppio sguardo che corrisponde allo sguardo duplice nella visione cinematografica dello spettatore: uno interno e uno esterno. Valentina Vincenzini, infatti, sottolinea il fatto che «lo spettatore adotta una “doppia prospettiva”»: da un lato è immerso nella storia, dall'altro la osserva con distacco mentre cerca di capire quanto prima i meccanismi.»<sup>63</sup>.

Dunque, il film e la sua cornice, rappresentata dalla voce narrante, si fondono e si intrecciano destabilizzando lo spettatore che, privo di indicatori temporali, non sa da che prospettiva osservare gli eventi: se da quella del narratore o da quella del narrato. Talvolta, infatti, la voce narrante è diegetica e talvolta extradiegetica. Si passa da un tempo all'altro, da presente a passato, come dimostrano quei momenti in cui la *voice over* viene a coincidere con la voce diegetica del protagonista. Ciò lo possiamo notare in particolar modo in una sequenza dai toni ironici in cui il Narratore, parlando dei vari lavori di Tyler Durden, guarda direttamente in camera rompendo così la quarta parete e quindi la finzione, ricordandoci di essere al cinema. Lo stesso farà Tyler guardando anch'egli diretto in camera. Questo particolare punto di vista viene descritto da Francesco Casetti come

«l'interpellazione, in cui il personaggio guarda direttamente dentro la macchina da presa; in quest'ultimo caso si sviluppa un corto circuito nella rappresentazione e lo spettatore si sente osservato direttamente dallo schermo. Questa figura infatti è generalmente evitata nel cinema narrativo classico, oppure viene utilizzata solo in momenti particolarmente drammatici o comici, poiché provoca una rottura della

---

<sup>62</sup> [https://www.treccani.it/enciclopedia/sguardo\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/sguardo_(Enciclopedia-del-Cinema)/).

<sup>63</sup> V. Vincenzini, *Nuovi Film per Nuovi Spettatori. Ripensare alla Complessità Narrativa del Cinema nell'Era Digitale*, op. cit., p. 175.

finzione e un effetto di straniamento brechtiano: lo s. [sguardo] in macchina è un effetto-specchio in cui lo spettatore non è più soltanto soggetto dello s. [sguardo], ma diventa anche oggetto e viene richiamato alla coscienza di essere al cinema.»<sup>64</sup>.

Vi sono, dunque, due flussi temporali, due sguardi, due posizioni, che si intrecciano e si alternano tra loro. È in questa temporalità “fluida”, “liquida”, rappresentata dall’alternarsi tra tempo della voce narrante e tempo dell’azione, che possiamo trovare la maggiore espressione della manipolazione del tempo in *Fight Club*.

*Fight Club* non è l’unico caso di narratore inattendibile, ma si può anche asserire che ogni personaggio di finzione non è mai del tutto attendibile. Ogni personaggio finzionale che sia ben delineato nel carattere e nella personalità, tondo o piatto <sup>65</sup>, è portatore di un proprio punto di vista che, tramite il meccanismo dell’identificazione, assumiamo anche noi. È su tali considerazioni che si basa anche quella fluidità identitaria con cui si è aperto il presente lavoro. Nel cinema contemporaneo – come avremo modo di vedere nella sezione dedicata alle declinazioni identitarie – è riduttivo parlare di personaggi buoni o cattivi. Il punto di vista dei protagonisti è solo uno dei tanti punti di vista. Persino un serial killer efferato come John Doe, per esempio, può rimettere in discussione la moralità di due (apparentemente) integerrimi rappresentanti della legge avanzando una propria moralità e un proprio concetto di giustizia che permettono anche allo spettatore di rileggere in maniera differente gli accadimenti a cui ha assistito sino a quel momento.

È in tal senso che nel trittico preso in esame la violenza è un filo rosso che unisce tematicamente questi tre film e anch’esso legato a una visione prettamente soggettiva. David Fincher, soprattutto in *Seven* e *Fight Club*, ci dà più punti di vista per quanto riguarda la violenza, ma sempre veicolando il punto di vista dello spettatore in una sola direzione. Questo aspetto, essendo maggiormente legato ai temi che alla struttura narrativa dei singoli film, verrà trattato successivamente nella sezione dedicata alle declinazioni identitarie in cui si analizzeranno miti e archetipi dei personaggi fincheriani.

---

<sup>64</sup> *Ibidem*.

<sup>65</sup> Sulla distinzione tra personaggio tondo e personaggio piatto si rimanda al paragrafo 2.4 nel volume A. Bellavita, A. Bernardelli, *Che Cos’è la Narrazione Cinematografica*, Roma, Carocci, 2021.

## TEMPO E SOGNO

### *Ricordo*

Si è accennato in precedenza, attraverso le parole di Thomas Elsaesser, alla crisi del rapporto spettatore-film. In questo capitolo si analizzerà la dimensione onirica dei film di Fincher, in particolare riferendoci a *Fight Club*, il caso che tra i tre presi in esame è il più emblematico da questo punto di vista. Abbiamo, infatti, già osservato come esso lo possiamo considerare per molti aspetti un film onirico, pur non trattando esplicitamente di sogni. I meccanismi di rappresentazione sono, però, simili. Essendo la narrazione di *Fight Club* un continuo flusso di coscienza da parte del Narratore, non c'è una scansione lineare del tempo. Si procede per associazioni di idee e di ricordi proprio come accade quando si racconta una storia. Non si è mai perfettamente lineari. Per questo possiamo affermare che vi è «analogia tra processi filmici e psichici.»<sup>66</sup> Il montaggio, e quindi il tempo cinematografico, sono la materia prima di questa manipolazione o, più precisamente, alterazione del tradizionale flusso cronologico dominato dal principio di causa-effetto. Tornano utili in tale discussione le parole di Béla Balázs che, nell'analisi delle varie tipologie di montaggio, affronta la rappresentazione cinematografica del ricordo:

«Ma il film può anche proiettare effettivamente sullo schermo le associazioni psichiche di un uomo, come se si trattasse di una serie di immagini: e ciò può fare mostrando le immagini che si associano nella coscienza dell'uomo e accompagnando quest'ultimo da un pensiero all'altro. Sullo schermo appare allora il film "interiore", che si svolge nell'interno stesso della coscienza. [...] Il montaggio del film accompagna lo spettatore attraverso questa serie di associazioni, come farebbe un buon psicanalista con la coscienza d'un suo paziente. Le parole non potrebbero mai far percepire in modo altrettanto convincente il legame fra le varie "rappresentazioni", giacché il loro carattere razionale non è in grado di esprimere il rapporto irrazionale

---

<sup>66</sup> *Ivi*, p. 170.

esistente fra le immagini interiori. Lo svolgersi di una serie d'immagini proiettate sullo schermo può inoltre riprodurre il ritmo originario dell'associazione. La parola scritta o parlata è sempre assai più lenta del ritmo con cui si forma una serie di "rappresentazioni".».<sup>67</sup>

Tali parole descrivono il rapporto tra le immagini che vediamo in *Fight Club*. Consideriamo in questo senso le sequenze iniziali che aprono il film dopo i titoli di testa. All'inizio del *plot* noi vediamo il Narratore con Tyler sopra a un grattacielo (momento che temporalmente è collocato alla fine della *story* e a cui torneremo solo nel finale del film). Successivamente passiamo al gruppo di sostegno per uomini malati di cancro ai testicoli per fare poi di nuovo un salto indietro nel tempo e scoprire dell'insonnia che affligge il protagonista. Al termine di questo excursus, torniamo ancora una volta al gruppo di sostegno. In questi viaggi temporali e mentali siamo guidati principalmente dai commenti della voce narrante che guida e dà coesione logica a tali dirottamenti cronologici. Per comprendere meglio, vi è un momento in cui, mentre la *voice over* sta parlando del gruppo di sostegno, improvvisamente essa afferma: «No...fermi. Marcia indietro. Comincio da prima.». Da qui si ha una brusca svolta di argomento in cui si passa a parlare dell'insonnia che affligge il protagonista, disturbo che lo ha portato a entrare in questo gruppo di malati (e in molti altri di questo tipo) e che soprattutto lo ha portato a conoscere Marla Singer, personaggio femminile centrale nel film. Dopo questo "preambolo" – se così possiamo chiamarlo – torniamo nuovamente alla situazione che si era interrotta con lo stesso protagonista tra i seni dell'amico Bob (Meat Loaf). Questo è un primo esempio di non linearità del tempo in *Fight Club* come anche possiamo vedere nei vari viaggi in aereo del protagonista stesso che si alternano tra loro in un montaggio rapido, a mo' di elenco, cumulativo se vogliamo. In particolare, qui ci viene spiegato, sempre dalla voce narrante, che il continuo cambio di fuso orari, dovuto ai viaggi di lavoro compiuti dal protagonista, è una delle cause della sua insonnia.

Proseguendo, possiamo considerare un'altra sequenza tratta da *Fight Club* che è esemplificativa di questo carattere frammentato della narrazione. Dopo che il Narratore e Tyler Durden hanno stretto amicizia, il cronologico susseguirsi degli eventi viene di nuovo bruscamente interrotto per aprire una parentesi sui vari lavori svolti da Tyler. Questa volta la

---

<sup>67</sup> B. Balázs, *Il Film*, Torino, Einaudi, 2001, pp. 123-124 (corsivo dell'autore).

manipolazione, però, appare più evidente per due principali motivi. Innanzitutto, la sequenza viene introdotta da un fermo immagine sul volto di Tyler per un paio di secondi. Da qui si aprirà successivamente la digressione su questo personaggio. In secondo luogo, possiamo affermare che in questo caso la *voice over* “prende vita”. Non è più collocata in un tempo e in un luogo astratti, ma viene esplicitamente associata allo stesso protagonista che si rivolge direttamente allo spettatore guardando in camera. Anche qui, naturalmente, abbiamo un montaggio che ci mostra i lavori di Tyler ancora a mo’ di elenco e quindi senza indicazioni cronologiche precise, ma legati tra loro dal flusso di coscienza della voce narrante. Comprendiamo bene, dunque, l’importanza della *voice over* in *Fight Club* in quanto è lei a gestire il tempo fornendoci le indicazioni temporali (per esempio, espressioni come «No...fermi. Marcia indietro. Comincio da prima» aiutano lo spettatore a muoversi nella *story*) e di conseguenza la linearità della narrazione.

Concentriamoci ora proprio sulla rilevanza della *voice over* e quindi sulla figura del narratore in *Fight Club*. Iniziamo con delle nozioni teoriche su questa figura cinematografica che traiamo dalle riflessioni di Thomas Elsaesser e Warren Buckland. Vale la pena riportare integralmente la descrizione del narratore avanzata dai due autori:

«Secondo Branigan, il narratore è per definizione assente dal mondo narrativo, e compare soltanto al livello della narrazione. Il narratore è un “cerimoniere” onnisciente che, pur assente dalla trama, è presente al livello della narrazione. Per esempio, gli elementi del film che lo spettatore non può attribuire ai personaggi attestano l’esistenza del narratore, inclusi i movimenti di macchina immotivati (non motivati dai movimenti dei personaggi o degli oggetti), gli intertitoli e gli effetti premonitori. (Nella *mise-en-scène* classica, i cambi di inquadratura sono generalmente motivati dai movimenti dei personaggi, dagli sguardi, dai suoni e dalle voci fuori campo). Se i personaggi non giustificano una tecnica all’interno della trama, lo spettatore la attribuirà al narratore esterno. La narrazione classica si definisce come tentativo di celare la presenza del narratore, rivelata invece, dalla narrazione modernista (tramite indicazioni ingiustificate, movimenti di macchina, e così via).».<sup>68</sup>

È questa una definizione teorica generica del narratore cinematografico o, in altre parole, dell’istanza narrante che stabilisce il punto di vista con cui si osserva il film. *Fight Club*

---

<sup>68</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, op. cit., p. 221 (corsivo dell’autore).

dà vita e voce a questa istanza che sappiamo ben collocare e assegnare: è la voce dei pensieri del protagonista, altro segno che si tratta di un film onirico, per la precisione basato sui meccanismi della memoria e del ricordo. La *voice over* commenta le immagini, naturalmente senza cadere in una superflua descrizione delle stesse immagini, e le commenta in un tempo presente, per cui non emerge una evidente consapevolezza o distanza da sé in questa voce. Quando, invece, un personaggio ricorda, solitamente esistono due Io: un Io presente che guarda al passato con consapevolezza (spesso per ricostruire tale passato) e un Io passato che viene rappresentato con gli occhi (consapevoli) dell'Io presente. Spesso, quindi, compare una voce narrante che appartiene al presente mentre le immagini sono del passato. Si pensi, per comprendere meglio, alla celebre sequenza onirica del film *Spellbound [Io Ti Salverò]* (Alfred Hitchcock, 1945) in cui il protagonista maschile analizza i propri ricordi, ma a partire da un presente. In parole semplici, la voce narrante è collocata al presente mentre le immagini che ci si presentano sullo schermo appartengono al passato del protagonista che va indagato e ricostruito. È una rappresentazione classica del ricordo nel cinema. In *Fight Club* la voce narrante, invece, è espressione verbale dei pensieri “in diretta” del protagonista che possiamo sentire solo noi spettatori in quanto collocati all'interno della mente dello stesso. Voce e soggetto enunciatore sono collocati entrambi in un tempo presente. È in questo senso che potremmo anche affermare che le modalità di rappresentazione cinematografica in *Fight Club* sono quelle tipiche del ricordo, ma senza scarti temporali. Tutto è al presente, “in diretta”.

### *Sogno*

Se sinora si è detto che voce narrante e soggetto enunciatore fanno parte entrambi di un'unica linea temporale, il presente, possiamo affermare, però, che *Fight Club* presenta anche quella che potremmo individuare come una doppia temporalità: c'è un tempo degli eventi e un tempo dei sogni che si alternano tra loro senza che lo spettatore ne sia, almeno inizialmente, consapevole. I confini tra sogno e realtà non vengono esplicitati, seppure il film talvolta ci fornisca degli indizi, naturalmente celati e sottili, che ciò a cui stiamo assistendo sia frutto dell'immaginazione e delle menzogne del protagonista.

Qui torna utile la classificazione dei sogni nel cinema, in base alla loro esplicitazione o non esplicitazione, avanzata da Dario Tomasi nel manuale *Lezioni di Regia* (2004). Non

si riporteranno qui tutte le definizioni e le varie tipologie di sogno elencate nel manuale, ma in funzione della presente trattazione basti riportare solamente quella riguardante il presente caso di studio. Tomasi, dunque, identifica «tre tipi di sogni cinematografici: il sogno rappresentato, il sogno narrato e il sogno rappresentato e narrato.»<sup>69</sup>. Per il presente discorso riportiamo soltanto la terza categoria in cui «il sogno è sia mostrato che narrato attraverso una combinazione di immagini e parole in cui, spesso, le prime rappresentano un corpo automa soggiogato dagli eventi e le seconde una coscienza lucida e razziocinante che cerca, in qualche modo, di dare un senso a quel che è mostrato.»<sup>70</sup>. La voce narrante di *Fight Club*, come anche quella della sequenza onirica di *Io Ti Salverò*, ci riconducono al caso di sogno mostrato e narrato. Abbiamo in entrambi i casi una *voice over* che accompagna il sogno mentre lo stesso si dipana dinanzi ai nostri occhi.

Tornando sulle differenze tra l'onirismo di *Fight Club* e quello della sequenza di *Io Ti Salverò* di Alfred Hitchcock, possiamo affermare inoltre che nel primo caso noi non siamo coscienti di quando ci troviamo in un sogno. Nulla ce lo esplicita. In *Io Ti Salverò* la demarcazione è netta prima di tutto perché l'ingresso in un mondo onirico frutto dei pensieri del protagonista ci viene esplicitato dai dialoghi, ma soprattutto perché questo mondo onirico differisce visivamente da quello reale. Lo stile visivo si rifà all'arte surrealista (è risaputo infatti che alla realizzazione di tale sequenza ha contribuito Salvador Dalí) mentre il montaggio procede per associazione di idee e pensieri. La particolarità di *Fight Club* – come in altri film del resto – risiede nel fatto che il mondo onirico non presenta alcuna differenza rispetto a quello reale. Tempo reale e tempo del sogno si alterano senza discontinuità. Dario Tomasi, proseguendo nella classificazione dei sogni, definisce questo tipo di sogno come “sogno ambiguo”:

«L'ultima possibilità è quella del “sogno ambiguo”, ma potremmo anche chiamarla della “realtà ambigua”: qui sogno e realtà tendono a confondersi tra loro dando corpo a rappresentazioni caratterizzate da una grande incertezza, in cui ciò che accade sullo schermo non è, né mentre accade, né dopo che è accaduto, collocabile con sicurezza in un ambito o nell'altro. Lo spettatore vive così [...] un rapporto di spaesamento con le vicende e il mondo del film; si pone delle domande sul carattere di veridicità

---

<sup>69</sup> D. Tomasi, *Lezioni di Regia. Modelli e Forme della Messinscena Cinematografica*, Torino, UTET Libreria, 2004, p. 325.

<sup>70</sup> Ivi, pp. 325-326.

di ciò che accade sullo schermo, senza però che il film stesso gli permetta di fornire risposte sicure: l'incerto, il dubbio e l'ambiguo la fanno da padroni.»<sup>71</sup>.

Dunque, la rappresentazione cinematografica del sogno serve generalmente a entrare nella mente, o in altri termini, a «mettere in scena il mondo interiore»<sup>72</sup> di un personaggio. Questo può avvenire in maniera manifesta oppure non manifesta nei confronti dello spettatore, come dimostra Dario Tomasi nella sua classificazione. In *Fight Club* – come abbiamo appena dimostrato – i confini tra sogno e realtà non sono definiti. Si passa da un regime onirico a un regime di realtà, ovvero le due diverse linee temporali di cui abbiamo accennato all'inizio di questo paragrafo, senza che lo spettatore ne sia informato. Solo grazie alla rivelazione finale verremo a conoscenza che in tutte le volte che il Narratore interagiva con Tyler Durden in verità ci trovavamo all'interno della sua immaginazione, momento questo che ci fa rileggere in un'altra ottica tutti gli avvenimenti.

La sequenza dell'incontro tra il Narratore e Tyler Durden a bordo di un aereo fornisce un esempio pratico per comprendere quanto detto sinora. Prima di questo incontro, vi sono due momenti, sconnessi tra loro, in cui il protagonista dialoga con una donna (*Figura 1*) e successivamente si immagina un disastro aereo (*Figura 2*). Immediatamente dopo appare Tyler Durden (*Figura 3*) che, quasi come una premonizione, si rivela attraverso un movimento di camera che si allontana dal profilo del Narratore, segno del legame tra queste due figure. Questa disconnessione tra scene che non hanno alcun nesso consequenziale tra loro, ma psichico e tematico (a unirle è il tema dei viaggi in aereo del protagonista) è tipica dei processi psichici. Prima dell'incontro con Tyler, però, il Narratore si immagina un incidente aereo che effettivamente vediamo rappresentato, ma in tal caso veniamo resi consapevoli che il tutto è frutto di immaginazione sia dalle parole della *voice over* («ogni volta che l'aereo si inclinava troppo bruscamente al decollo o all'atterraggio speravo in uno schianto, in una collisione a mezz'aria... qualunque cosa») che dal primo piano sul volto dello stesso al termine di questo sogno (*Figura 4*), espediente cinematografico questo che serve a comunicare l'inizio o la fine di un sogno. È, poi, anche la parola “speravo” a segnalare il registro immaginario di ciò a cui assistiamo. Il verbo “sperare”, infatti, contiene nel proprio significato una natura di previsione, di immaginazione.

---

<sup>71</sup> Ivi, p. 327.

<sup>72</sup> Ivi, p. 325.



Fig. 1 – *Incidente aereo: la passeggera*



Fig. 2 – *Incidente aereo: la collisione*



Fig. 3 – *Incidente aereo: l'incontro con Tyler Durden*



Fig. 4 – *Incidente aereo: il risveglio*

Tramite questa sequenza veniamo resi coscienti che vige comunque un regime di sogno, di ricordo, che pervade il film, ma questi momenti non vengono sempre esplicitati. La sequenza dell'incidente aereo, in questo senso, può essere considerata come sequenza premonitrice dello statuto finzionale delle immagini a cui stiamo assistendo. Non a caso subito dopo compare Tyler. Qui lo spettatore è portato a pensare che il sogno sia terminato, di essere tornati alla realtà, mentre abbiamo solamente cambiato sogno proprio per il rapporto di associazione con cui si susseguono le immagini e le sequenze. Di questo veniamo resi consapevoli solo al termine della visione del film, in cui veniamo resi coscienti che tutti i momenti in cui il Narratore e Tyler interagivano sono frutto dell'immaginazione del primo. Sono momenti questi che servono comunque a far intuire allo spettatore la presenza di un regime di finzione, di sogno, ma celandogli quando effettivamente questo regime è in azione. Dunque – sintetizzando – *Fight Club* presenta un sogno narrato e mostrato, ma non esplicitato.

### *Il tempo soggettivo*

A seguito di quanto detto sinora sulla rappresentazione del sogno, tornano utili le parole di Thomas Elsaesser, il quale ci parla anch'egli di doppia temporalità presente nei *mind game films* che conferisce a questo genere di opere quel carattere di ambiguità e mistero che disorientano lo spettatore e che proprio per questo attraggono la sua curiosità:

*«Surely, in these films (as indeed, some earlier ones as well), the most intriguing and innovative feature is this insistence on temporality as a separate dimension of*

*consciousness and identity, the play on nonlinear sequence or inverted causality, on chance and contingency, on synchronicity and simultaneity and their effects on characters, agency, and human relations: we are in worlds that often look just like ours, but where multiple time-lines coexist, where the narrative engenders its own loops or Möbius strips, where there may well be a beginning, a middle, and an end, but they certainly are not presented in that order, and thus the spectator's own meaning-making activity involves constant retroactive revision, new reality-checks, displacements, and reorganization not only of temporal sequence, but of mental space, and the presumption of a possible switch in cause and effect.»<sup>73</sup>.*

Ciò conferma l'alternanza tra regime onirico e regime realistico in *Fight Club*. In questa doppia temporalità, rappresentata spesso caotica e frammentata, noi veniamo posti in una sola di queste due, quella intima e soggettiva, il che si ricollega a quanto detto sul punto di vista limitato dei *mind game films*. Traducendo il passo sopracitato di Elsaesser, esiste una "temporalità come dimensione separata della coscienza e dell'identità". Ciò non vale solo per un film come *Fight Club* in cui prevale «il rapporto irrazionale esistente fra le immagini interiori»<sup>74</sup>, ma lo stesso si può affermare anche per *Seven* e *The Game*, seppur prevalga in entrambi un forte principio di causa-effetto come esplicitato da Cerofolini nella recensione su *Seven*<sup>75</sup>, a cui non sfugge la rigida suddivisione del tempo di tale film. Nonostante questa rigidità della trama, in cui i protagonisti sono agenti dell'azione e in cui ogni colpo di scena (o punto di svolta) avvia una nuova narrazione (cfr. "La vocazione ludica nel *mind game film*"), anche in questi due casi siamo all'interno di una percezione soggettiva che fa sfuggire sia ai protagonisti che a noi spettatori il tempo esterno. Questo aspetto, tra l'altro, viene sottolineato anche da Stefano Ghislotti riguardo i *puzzle films*:

«I film puzzle andando oltre situazioni e interazioni umane note, esplorano una dimensione unica, che il cinema può produttivamente rappresentare e riconfigurare: una dimensione propria, tutta mentale, che permette di rendere particolarmente efficace, e anche molto affascinante, la visione. Ed è proprio nel dubbio, nell'incertezza sul tipo di dimensione nella quale avvengono le vicende che si gioca gran parte dell'attrattiva e del *ludus* estetico dei film rompicapo.»<sup>76</sup>.

<sup>73</sup> T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, op. cit., p. 21.

<sup>74</sup> *Ibidem*.

<sup>75</sup> Cfr. nota 31 a piè di pagina.

<sup>76</sup> S. Ghislotti, *Ai Confini della Comprensione. Narrazione Complessa e Puzzle Films*, op. cit., pp. 21-22 (corsivo dell'autore).

Questo tempo altro che scorre all'infuori dei protagonisti e di noi lo possiamo considerare come un mondo parallelo, che scorre certamente fuori, ma contemporaneamente a quanto percepiamo. C'è sempre qualcosa al di fuori che sfugge alla comprensione e alla percezione soggettiva. In *Seven* è l'operato del serial killer che ci viene omissso. Allo stesso modo in *The Game* è la CRS a guidare le mosse di Nicholas e a muovere le fila del gioco. Noi spettatori siamo reclusi nel tempo dei protagonisti, attraverso i meccanismi di focalizzazione, e ciò che accade all'infuori di loro non è dato né vedere, né sapere. È questo gap che alimenta quello che Ghislotti chiama, nel passo sopracitato, «*ludus* estetico dei film rompicapo». Benché non siano film onirici come *Fight Club*, spettatore e personaggi vengono reclusi in una dimensione soggettiva la cui conoscenza è assai limitata.

### *Tra passato e presente*

In *Seven* si tenta di ricostruire un passato a partire da un presente come, del resto, accade in molti noir incentrati sull'investigazione. Il topos dell'investigazione nel noir serve a ricostruire un passato sconosciuto o frammentato. Talvolta questo passato può essere prossimo in quanto emerge ancora nel presente. Nel caso di *Seven* i due detective arrivano sempre dopo l'omicidio, tranne nel finale quando a essere ucciso è proprio l'assassino. Dunque, il presente presenta residui del passato. La doppia temporalità in tal caso consiste nel confronto tra un presente intricato, inafferrabile ontologicamente, in cui è il killer a dominare, e un passato ignoto di cui emergono solo frammenti, residui di ciò che è stato. I cadaveri lasciati da John Doe, per esempio, sono residui di questo passato. Per questo motivo ha senso di parlare di una temporalità dominata per molti aspetti da un passato prossimo, ovvero di qualcosa che è avvenuto nel passato, ma che agisce e influenza ancora nel presente. L'indagine, secondo questa logica, è da considerarsi come dispositivo utile a cercare di mettere ordine al caos e quindi un tentativo di catturare o, meglio, interpretare quella temporalità sconosciuta che ci è soggettivamente preclusa.

In *The Game*, invece, non si tratta di investigare o di ricostruire un passato ignoto, ma di fuggire a un presente ignoto, dominato da un nemico che appare sempre più inafferrabile, quasi onnipresente, come una divinità che muove le fila del gioco. È difficile distinguere di volta in volta il gioco (la finzione) dalla realtà. Qui tempo della finzione e tempo della realtà si alternano tra loro, il tutto allo scopo di disorientare lo spettatore, impossibilitato

a capire nell'immediato in che regime si trova. Il tempo della finzione in *Fight Club* corrisponde al tempo del sogno, mentre in *The Game* la finzione è rappresentata dal gioco. In *Seven* la finzione si individua piuttosto nelle trame ordite da John Doe per depistare le indagini della polizia. C'è un presente ignoto, rappresentato principalmente dalle scene del crimine, ma c'è anche un passato da cui iniziare a ricostruire il presente. In *Fight Club* e *The Game*, invece, al passato non viene data molta rilevanza. Anche Valentina Vincenzini conferma tale duplicità:

«La chiarezza della narrazione classica è elusa da film che giocano sulla confusione tra realtà e finzione, insinuando il dubbio nello spettatore che deve trovare la giusta chiave di interpretazione: la narrazione non è più affidabile e il ruolo dei vari elementi non è immediatamente evidente.»<sup>77</sup>.

Concludiamo la trattazione riguardante il tempo nel *mind game film* riportando le parole di Leonardo Gandini, sempre riguardo alla fluidità delle narrazioni contemporanee riprendendo quanto detto in apertura del presente capitolo:

«Nel cinema contemporaneo sia andata gradualmente affermandosi una tendenza alla relativizzazione dei contenuti e dei personaggi, ad esempio a partire da quello che questi ultimi vivono e vedono, o meglio credono di vivere e di credere. Proprio l'estrema fragilità della loro condizione esistenziale e percettiva ha fatto sì che questi film pungano, come osserva Elsaesser, "problemi epistemologici e dubbi ontologici", chiamando lo spettatore ad interrogarsi sull'identità non tanto e non solo dei personaggi, quanto delle narrazioni che li ospitano e, in definitiva, dei film che contengono gli uni e le altre. Quasi che il cinema, cambiando pelle, abbia finito per contrarre un virus destinato inevitabilmente a contagiare i film anche sul piano narrativo, conferendo loro un'identità fluida, segnata dalla polivalenza e dall'ambiguità.»<sup>78</sup>.

Tali parole, oltre a riassumere quanto si è analizzato fino a questo punto sulla temporalità fluida nel cinema di David Fincher, aprono un ulteriore quesito, ossia il valore ontologico ed epistemologico delle nuove immagini contemporanee. Non solo il tempo assume una sorta di polarità, di duplicità, ma anche le stesse immagini possono essere suscettibili di una duplice lettura. Si tratta di quella che Thomas Elsaesser e Malte Hagener, nel manuale

---

<sup>77</sup> V. Vincenzini, *Nuovi Film per Nuovi Spettatori [...]*, op. cit., p. 175.

<sup>78</sup> L. Gandini, *Fuori di Sé. Identità Fluide nel Cinema Contemporaneo*, op. cit., pp. 17-18.

*Teoria del Film*, definiscono “crisi dell’autoreferenzialità” delle immagini. Ciò ci porterà a focalizzare l’attenzione di nuovo sulla rappresentazione del sogno nel cinema, ma questa volta dal punto di vista non tanto della narrazione, ma dal punto di vista visivo, in particolar modo del filmico (ciò che effettivamente vediamo sullo schermo). Trattandosi di un’analisi improntata sul valore ontologico dell’immagine, la cui ambiguità fa parte di questi “film rompicapo”, tale discorso sarà affrontato più approfonditamente nell’ultimo paragrafo della seconda sezione, dedicata allo spazio nel *mind game film*.

Capitolo II

## Lo spazio nel *mind game film*

## CRISI DELL'AUTOREFERENZIALITÀ

### *Una breve premessa*

Dopo aver trattato ciò che riguarda l'aspetto della narrazione, della successione degli eventi, del tempo nel *mind game film*, il passo successivo da affrontare è la questione dello spazio sia profilmico che filmico. Nel primo caso si analizzerà il paesaggio prevalente nei casi presi in esame, con attenzione al simbolismo e al significato contenuti sia nei soggetti che negli oggetti ripresi. Nell'analisi del filmico si affronterà, invece, la questione del valore dell'immagine digitale, soprattutto per ciò che riguarda la manipolazione della stessa attraverso la composizione (digitale) dei colori e dell'uso di effetti speciali. Tutto ciò a dimostrazione di come la costruzione dello spazio sia, seguendo ancora le direttive delineate da Gandini, anch'essa fluida. Lo spazio, come il tempo, è instabile, dai confini labili, in quanto può assumere valenze e forme di volta in volta differenti.

Si badi, però, che le caratteristiche che verranno individuate non sono da assumere come canoni tipici del *mind game film*. Essendo David Fincher il regista qui adottato come esempio, l'analisi verte sullo stile visivo personale di questo autore che non si vuole intendere come universale e indicativo di questo genere di film. Ciò che si vuole sottolineare è piuttosto come certe scelte estetiche vadano a rafforzare quel clima di tensione, suspense e brivido che la struttura narrativa del *mind game film* vuole trasmettere allo spettatore.

Il percorso che seguirà in questa sezione tematica tratterà delle linee guida che torneranno utili nella successiva analisi dei singoli film. Da un quadro introduttivo sulla definizione dell'immagine digitale, si passerà successivamente alle pratiche e alle principali questioni teoriche sollevate dall'uso del digitale, il tutto applicato ai casi filmici presi in esame. La citazione che segue, tratta da un contributo di Thomas Elsaesser per ciò che riguarda le narrazioni complesse, nello specifico i *mind game films*, ci parla di un doppio statuto, una "doppia faccia" delle contemporanee immagini digitali:

«Characteristics of the mind-game films include a diegetic world that looks both realistic and has a high degree of verisimilitude, but turns out to consist of several parallel, disjunctive and potentially incompatible universes.»<sup>79</sup>.

Questi “universi paralleli” introducono dicotomia e polarità insita nell’immagine digitale. Essa riproduce il reale (più del reale nel caso della realtà virtuale) pur non essendo reale, tangibile. È rappresentazione del reale, simulacro. Tali parole riassumono la complessità dei *mind game films* che non si prestano a una sola lettura o interpretazione, sia narrativa – come osservato nel capitolo precedente – che visiva. È qui che sta quella “crisi dell’autoreferenzialità”, dello statuto ontologico dell’immagine, di cui ci parla Elsaesser. Prima di approfondire tale questione teorica, cerchiamo di darne una definizione.

### *L’immagine digitale*

Introduciamo il presente paragrafo da una basilare, ma essenziale definizione di immagine digitale. Riportando le parole di Christian Uva, essa può essere definita come «un insieme di zero e di uno, cioè di *bit* (dalla contrazione di *binary digit*, ossia numero binario), determinato seguendo uno specifico standard che possa essere riconosciuto e “compreso” da un sistema di decodifica.»<sup>80</sup>. Proseguendo nella definizione dell’immagine digitale, Uva sottolinea inoltre la differenza tra immagine digitale e analogica: «l’immagine digitale è definibile quale entità discreta o numerica (l’aggettivo digitale deriva infatti dall’inglese *digit*, cioè cifra), a differenza di quella analogica, la quale viene sempre rappresentata in modo continuo, cioè analogo alla realtà mostrata.»<sup>81</sup>.

Questa breve definizione dell’immagine digitale porta con sé delle questioni ontologiche ed epistemologiche. Infatti, l’immagine digitale, essendo un insieme di impulsi elettronici non è un’immagine “reale”, ma è una riproduzione (simulacro) artificiale del reale. Manca un referente che è ciò che invece caratterizza l’immagine analogica (ossia analoga alla realtà). Per comprendere meglio cosa sia il referente, si immagini un bicchiere che, bagnato di vino, lascia la sagoma e quindi l’impronta della propria base sul tavolo su cui è

---

<sup>79</sup> T. Elsaesser, *Contingency, Causality, Complexity. Distributed Agency in the Mind-Game Film* in *New Review of Film and Television Studies*, 16:1, 1-39, 2018, p. 11.

<sup>80</sup> C. Uva, *Cinema Digitale. Teorie e Pratiche*, Firenze, Le Lettere, 2012, p. 63 (corsivo dell’autore).

<sup>81</sup> *Ibidem* (corsivo dell’autore).

poggiato. Il bicchiere è il referente che lascia una traccia, un'impronta, che coincide fisicamente con il suo soggetto, cioè il suo referente. Questo non è altro che il principio di base della fotografia, non solo nella sua versione analogica, ma anche quella digitale. Infatti, sia che si tratti di pellicola fotografica che di dispositivi di ricezione dell'impulso luminoso delle fotocamere digitali, c'è sempre un'impressione su una superficie di qualcosa che si è trovato di fronte a noi, ancora una volta il referente. Questa capacità specifica della fotografia, il suo essere indice di qualcosa e quindi la sua "indicalità" (termine con cui definiamo la traccia del referente, ovvero del soggetto che essa incarna) è stato il motivo per il quale la fotografia, nel corso della sua storia, è stata sfruttata ampiamente per le sue possibilità di memorizzazione, certificazione e documentazione del reale<sup>82</sup>.

Anche il cinema deve l'iniziale successo per il valore documentaristico delle immagini e quindi di riproduzione oggettiva della realtà che propone, ancor più veritiere per il fatto che sono in movimento (infatti per dare l'impressione di realtà, di un naturale flusso temporale, la "velocità" del cinema è di ventiquattro fotogrammi al secondo). Alla questione del realismo cinematografico André Bazin ha dedicato ampie riflessioni nel suo volume *Qu'Est-Ce Que le Cinéma?* (1958)<sup>83</sup>. Delle sue teorie sul valore ontologico dell'immagine cinematografica ci limitiamo a riportare le parole di Elsaesser e Buckland:

«Secondo Bazin, l'essenza del cinema è rintracciabile nella capacità di riproduzione dello stesso, che ritrae meccanicamente (ossia, direttamente e automaticamente), la luce riflessa dalla realtà (gli eventi pro-filmici, l'argomento del film) per fissarla alla pellicola. L'immagine fotografica prende forma grazie alla luce stessa e non per intervento umano. Per Bazin, la rappresentazione automatica dà luogo ad un'immagine oggettiva e imparziale della realtà, perché l'immagine è identica alla realtà che la determina (perlomeno come luce riflessa).»<sup>84</sup>

L'immagine digitale, per certi versi, sconvolge queste carte, in quanto essa non prevede un referente basandosi, invece, su una riproduzione attraverso il computer, per la precisione una riproduzione sulla base di calcoli numerici, ossia su una sequenza numerica di 0 e 1. Tale aspetto viene sottolineato ancora una volta da Christian Uva:

<sup>82</sup> Per approfondire gli argomenti di referente e indicialità, si rimanda al volume R. Barthes, *La Camera Chiara*, traduzione di R. Guidieri, Torino, Einaudi, 2003.

<sup>83</sup> Edizione italiana: A. Bazin, *Che Cos'è il Cinema? Il Film Come Opera d'Arte e Come Mito nella Riflessione di un Maestro della Critica*, traduzione di A. Aprà, Milano, Garzanti, 1999.

<sup>84</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, op.cit., pp. 232-233.

«Lo spettatore postmoderno, a differenza di quello classico, cessa di confidare ciecamente nella verità di quelle immagini perché non è più certo di cosa sia stato posto effettivamente davanti all'obiettivo della macchina da presa e cosa invece sia stato creato integralmente al computer. Il cinema digitale, infatti, non solo consente alle immagini di sganciarsi dal loro tradizionale supporto (la pellicola) per fissarsi sul sensore delle videocamere (e quindi immagazzinarsi su nastri magnetici, dischi ottici, *memory card*, ecc.), diventando più facilmente manipolabili e riproducibili, ma le sottopone anche a un processo di codificazione che permette di scriverle sotto forma di stringhe di numeri di valore 0 e 1.»<sup>85</sup>.

Come conseguenza, ci si può ricollegare a quanto detto all'inizio di questo capitolo in cui si è introdotto il concetto di doppio statuto. Non sapere se ci si trova dinanzi a un'immagine reale o riprodotta produce ambiguità, in tal caso semantica e ontologica, che appartiene ai *mind game films*. Ciò si ricollega anche a ciò che si è individuato come "crisi dell'autoreferenzialità". Lo spettatore viene privato di riferimenti certi e quindi destabilizzato dal punto di vista temporale e spaziale. La pluralità di linee temporali e di significati iconologici comporta la presenza di più "universi paralleli" che si intrecciano tra loro:

*«More plausible is to point to certain perennial philosophical concerns as they are traditionally formulated around the reality of other minds, the nature of perception and human consciousness, of the difference between simulacrum and fake, now rendered more contemporarily relevant through deconstruction at one end, and the so-called "post-truth" condition on the other. [...] Still, within the philosophical register, mind-game films pose problems of "ontology" that the very existence of cinema since the late nineteenth century has given a new twist and urgency to.»*<sup>86</sup>.

Ciò che viene messo in crisi nelle immagini della modernità è soprattutto l'autoreferenzialità delle stesse, il loro statuto ontologico e quindi il loro legame con la realtà che può non limitarsi al solo referente, ma può avere una doppia natura, due facce. Se il tempo – come abbiamo più volte sottolineato – è duplice, lo sono anche le immagini. A sostegno di questa tesi, possiamo riportare le parole di Elsaesser e Hagener, i quali affermano che

«queste immagini si sottraggono invece sia al paradigma modernista dell'autoreferenzialità [...], sia a quello "costruttivista" del post-moderno. Bisogna attribuire a

---

<sup>85</sup> C. Uva, *Cinema Digitale. Teorie e Pratiche*, op. cit., p. 23 (corsivo dell'autore).

<sup>86</sup> T. Elsaesser, *Contingency, Causality, Complexity. Distributed Agency in the Mind-Game Film*, op. cit., pp. 12-13 (corsivo dell'autore).

tali immagini uno “status spettrale”, seppure non nel senso di uno spirito che alberghi all'interno della narrazione, e del quale lo spettatore condividerebbe il punto di vista soggettivo, bensì nel senso di uno spirito “esterno” (alla narrazione e ai personaggi, ma anche alla personalità dell'autore o dello spettatore), che si sottrae a una collocazione precisa»<sup>87</sup>.

Come conseguenza, il *mind game film* presenta più linee temporali che si intrecciano tra loro, ma anche più universi coesistenti e paralleli. Elsaesser ci spiega che questa moltiplicazione di universi narrativi provoca la frammentazione non solo della linearità temporale, ma anche dell'unità spaziale. Tutto ciò non può che generare dubbi ontologici nello spettatore che non è più certo quale prospettiva adottare per guardare il film:

«*The multiplication of ontologies installs at the very heart of the mind-game film a radical “ontological doubt”. Mind-game films often have no horizon or orientational sight-lines to stabilize the viewing subject.*»<sup>88</sup>.

Tutte queste riflessioni teoriche sull'ontologia delle immagini contemporanee, comprese naturalmente quelle del *mind game film*, trova negli effetti digitali, particolarmente sfruttati da David Fincher, terreno fertile per un nuovo rapporto con il reale fotografico che sarà oggetto d'analisi nel paragrafo che segue.

### *Teorie degli effetti digitali*

Questa prima introduzione sull'immagine digitale ci aiuta a comprendere alcune questioni fondamentali della natura di queste stesse immagini. Possiamo in qualche modo parlare di un certo ritorno alla «manualità nella costruzione della singola immagine»<sup>89</sup>, aspetto questo che viene approfondito dalle seguenti parole tratte da Christian Uva:

«Tutte queste tecniche, secondo Jullier, allontanano ulteriormente il cinema dal teatro e contribuiscono ad avvicinarlo alla pittura cosicché ciò che l'immagine guadagna in malleabilità visiva lo perde in termini, appunto, di traccia, di impronta.»<sup>90</sup>.

<sup>87</sup> T. Elsaesser, M. Hagener, *Teoria del Film. Un'Introduzione*, op. cit., p. 173.

<sup>88</sup> T. Elsaesser, *Contingency, Causality, Complexity. Distributed Agency in the Mind-Game Film*, op. cit., p. 19.

<sup>89</sup> C. Uva, *Cinema Digitale. Teorie e Pratiche*, op. cit., 2012, p. 29.

<sup>90</sup> *Ivi*, p. 23.

Dunque, il mouse è da considerarsi come un moderno pennello che, per l'esattezza, sta nelle mani del *colourist*. Applicando filtri e correzioni, quest'ultimo interviene su un'immagine reale apportando modifiche digitali. Di conseguenza vi è interazione tra informazioni analogiche e digitali, create artificialmente attraverso un computer. L'immagine può essere creata da zero oppure può essere ibrida. Oggi, ad esempio, le immagini in televisione, sul grande schermo o in rete, tendono a una luminosità elevata, complice lo stile e l'estetica della pubblicità e dei videoclip musicali.

Per avanzare un esempio, torna utile riprendere quella sequenza di *Fight Club* dell'incidente aereo prima dell'incontro tra il Narratore e Tyler Durden. Essa mostra palesemente un effetto digitale in quanto non è plausibile che tale evento disastroso sia potuto effettivamente essere frutto di riprese dal vivo. Dunque, la finzione qui ci viene resa visibile, ma noi la accettiamo proprio perché comprendiamo che ci troviamo in un mondo finzionale, ossia quello della mente, dei pensieri, del protagonista. Si tratta in questo caso di dare credibilità fotografica alle immagini oniriche. Thomas Elsaesser e Warren Buckland avanzano una distinzione sulla natura degli effetti speciali:

«Gli addetti ai lavori operano una distinzione tra effetti speciali visibili e invisibili. Questi ultimi, che rappresentano fino al 90 per cento del lavoro svolto, simulano degli eventi all'interno del mondo reale che risulterebbero altrimenti troppo costosi o difficili da riprodurre [...]. Come il nome stesso suggerisce, gli effetti speciali invisibili hanno lo scopo di rimanere nascosti (in quanto effetti speciali) alla vista dello spettatore. Gli effetti speciali visibili simulano invece degli eventi impossibili in un contesto reale (ma plausibili in un mondo alternativo). [...] Dal punto di vista estetico, gli effetti digitali speciali [...], sebbene chiaramente visibili, fanno in modo di celarsi dietro un'apparenza iconica (o credibilità fotografica); si tratta, in altre parole, di effetti speciali visibili mimetizzati come effetti invisibili.»<sup>91</sup>

Nel caso della sequenza sopracitata, abbiamo a che fare con gli effetti speciali visibili. L'incidente aereo è chiaramente frutto di una ricostruzione digitale. Noi crediamo a tale palese finzione proprio perché, come osservato nel precedente capitolo, siamo informati dalla voce narrante che ciò che vediamo è frutto dell'immaginazione del personaggio. In questo senso possiamo affermare che in una stessa sequenza esistono due tipi di immagini

---

<sup>91</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, op.cit., p. 244.

che interagiscono tra loro nella stessa diegesi: un tipo è frutto di riprese effettuate da una macchina da presa (che ha poi trasformato l'immagine in digitale); l'altro tipo di immagine è creata con il computer e quindi da zero. Queste due immagini corrispondono ai due statuti di realtà, ai due flussi temporali che sono presenti in *Fight Club*: realtà che si mescola all'immaginazione. Le parole di Elsaesser e Buckland dimostrano quanto detto:

«Il risultato ottenuto è rappresentato da un'immagine composita o stratificata, che costruisce in teoria un'unità spazio-temporale, all'interno della quale due eventi distinti sembrano verificarsi in sincrono.»<sup>92</sup>.

Detto ciò, l'immagine nel *mind game film*, e non solo la narrazione, diventa ingannevole. Questa ingannevolezza e duplicità dell'immagine, secondo Andrea Rabbito<sup>93</sup>, ha origini barocche in cui la tendenza iperrealistica, a rendere le immagini più reali del reale, pone in discussione l'obiettività delle immagini stesse. Le immagini ci vengono poste secondo un unico punto di vista (tra i tanti):

«Il doppio offerto dai nuovi mezzi di rappresentazione e comunicazione dunque è un doppio che può ingannare, perché confondendo il soggettivo e l'oggettivo, può alterare la realtà fino a farci credere vero qualcosa che non lo è, ed allontanandoci così dalla corretta interpretazione e conoscenza del mondo sensibile.»<sup>94</sup>.

Il cinema, secondo Andrea Rabbito, amplifica ulteriormente questa somiglianza tra reale e suo doppio, in particolare nella sua messa in movimento delle immagini (è infatti il movimento a renderle "vive") e nella sua connaturata evoluzione tecnologica (dal passaggio da muto a sonoro, dal passaggio dal bianco e nero a colori e così via fino alle nuove immagini digitali). Ne consegue che le nuove immagini cinematografiche siano considerate più oggettive di quelle classiche e moderne. Questa riproduzione fedele del reale, come spiega ancora Andrea Rabbito, è inattendibile e illusoria poiché

«quando la modifica del reale è parziale o intensa, lo spettatore assimila un'informazione che distorce la realtà, non tenendo tendenzialmente conto della trasfigurazione del reale resa o involontariamente [...] o involontariamente [...] e si cade così in uno stato d'inganno. Questo possibile stato di inganno, di assimilazione di

---

<sup>92</sup> *Ivi*, p. 245.

<sup>93</sup> A. Rabbito, *Il Cinema È Sogno. Le Nuove Immagini e i Principi della Modernità*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.

<sup>94</sup> *Ivi*, p. 103.

un'informazione falsata o falsa ma considerata valida e veritiera, porta lo spettatore a modificare il suo modo di intendere la realtà, facendo proprie una visione e una concezione del reale distorte»<sup>95</sup>.

Queste parole descrivono la natura della sequenza in precedenza analizzata di *Fight Club* dell'incontro tra il Narratore e Tyler Durden. A partire da una sequenza onirica, fattaci intendere come reale, noi leggiamo tutte le altre sequenze oniriche come reali. È su questo principio di indeterminazione tra sogno e realtà, di intreccio invisibile tra questi due regimi, che si regge gran parte dell'inganno del film. Tale sequenza assume, di conseguenza, un valore duplice: si riferisce alla realtà, ma allo stesso tempo è di natura onirica.

Andrea Rabbito, proseguendo nella sua analisi, individua tre categorie di finzione nelle nuove immagini: finzione primaria, finzione secondaria e finzione terziaria. Questa classificazione la possiamo ricollegare per determinati aspetti a quanto detto sulle modalità di rappresentazione dei sogni proposte da Dario Tomasi. Ma procediamo con ordine, riportando la definizione di Rabbito della finzione primaria:

«La *finzione primaria* è il carattere soggettivo, concettuale, relativo e trasformante della nuova immagine che modifica il senso originario del fenomeno *immortalato*; tale modifica varia d'intensità e può avvicinare o allontanare la nuova immagine dal senso originario del suo referente reale (tenendo conto, in aggiunta, che lo stesso significato del referente reale non è unico e oggettivo, ma è composto da *centinaia di verità relative*). [...] Dobbiamo inoltre aggiungere, a tutto questo, che l'alterazione del senso originario del fenomeno in immagine si realizza anche da parte della personale interpretazione che ne trae lo *Spectator*»<sup>96</sup>.

La finzione primaria è connaturata alle nuove immagini fotografiche e audiovisive e consiste in sintesi nel conferire uno statuto di realtà a queste ultime proprio per il forte legame con il referente che è rappresentato (o "immortalato", usando il termine avanzato dall'autore) "qui e ora". L'inganno, la finzione, sta nel considerare queste immagini come una riproduzione fedele del referente. Seppur aderenti alla realtà, esse non sono oggettive poiché ogni immagine presuppone un punto di vista. Queste non mostrano la realtà oggettiva, ma una sua parte, ovvero quella scelta dall'autore delle stesse.

---

<sup>95</sup> *Ivi*, pp. 105-106.

<sup>96</sup> *Ivi*, p. 46 (corsivo dell'autore).

Questo discorso lo possiamo ricondurre a quanto detto sulla scelta del punto di vista nei *mind game films*. In questo caso si gioca con l'ambiguità delle immagini scegliendo di mostrare solo una faccia delle stesse, un solo e limitato punto di vista che si rivelerà prima o poi falsamente oggettivo. Per comprendere meglio, consideriamo *Seven*. La lettura degli avvenimenti e delle immagini che si susseguono è guidata principalmente dai due detective. Loro sono, metaforicamente parlando, i nostri occhi e i nostri orecchi. Sono i nostri simulacri. Viviamo emozionalmente le vicende attraverso le loro percezioni e le loro sensazioni. Questa è una delle tante letture che ci viene offerta. Lo spettatore aggiungerà poi altre sue letture di queste immagini attraverso la formulazione di proprie ipotesi. È questa la "doppia faccia" delle immagini che si prestano a più interpretazioni, più letture, più visioni. Rabbito osserva che, infatti,

«si evidenzia in questo modo che le nuove immagini sebbene siano intese come un calco chiaro, fedele, oggettivo e veritiero del reale (stato A delle nuove immagini), celano un'ambiguità, una relatività, una soggettività, una *finzione primaria* insomma (stato B delle nuove immagini) che è stata sempre presente nella sua natura ma, in quanto non riconosciuta del tutto, ha provocato quel fragoroso rumore dello shock»<sup>97</sup>.

Così anche le immagini di *Fight Club* hanno una natura duplice: da un lato sono reali perché come tali ci vengono proposte (visivamente e narrativamente), frutto di una ripresa dal vero, ma in verità nella narrazione sono immagini mentali che nulla hanno a che fare con la realtà dei fatti. Anche in questo caso un punto di vista limitato o, meglio, univoco, ci fa vedere solo una faccia della medaglia. La finzione ci viene spacciata per vera, il che rimanda alla seconda tipologia di finzione nella classificazione di Rabbito, ossia la finzione secondaria che «si realizza ogni qualvolta si stravolge intenzionalmente la realtà, spacciando la falsificazione per vera.»<sup>98</sup>. La finzione terziaria, invece, ci viene descritta «come la finzione che si offre esplicitamente come finzione»<sup>99</sup>. Queste tipologie di finzione – come osservato – ci ricordano chiaramente le modalità di esplicitazione del sogno. Questa "con-fusione" tra reale e finzione, come spesso osserva Rabbito, porta una certa ambiguità delle immagini e di conseguenza disorientamento nello spettatore.

---

<sup>97</sup> *Ivi*, pp. 46-47 (corsivo dell'autore).

<sup>98</sup> *Ivi*, p. 109.

<sup>99</sup> *Ivi*, p. 112.

*Il montaggio dei colori*

Tornando a riflettere sulle modifiche che possono essere apportate alle immagini digitali, un ruolo di rilievo nell'estetica del film hanno le scelte del colore e dell'illuminazione conferite all'immagine filmica. Si ricordi quanto si è detto per quanto riguarda il ritorno alla manualità in cui la fotografia oggi, grazie alle pratiche digitali, è assai vicina alla pittura. Vi è anche qui un regime discorsivo. Ogni colore comunica sempre qualcosa o da sé o insieme a qualche altro colore. È in questo senso che possiamo parlare di drammaturgia dei colori oppure, detto con le parole di Béla Balázs – di montaggio di colori:

«I colori, e più ancora le variazioni cromatiche, possono avere una funzione drammatica tale da influire su tutto lo svolgimento dell'azione. Possono anche avere un significato simbolico.»<sup>100</sup>.

Partendo da questa considerazione, è utile una breve premessa storica. Il colore, sin dalle origini del cinema, porta con sé dei regimi discorsivi. In parole più semplici, attraverso il colore si cerca di comunicare qualcosa in quanto esso è investito da codici. La pittura è l'espressione artistica più esemplare da questo punto di vista, ma anche nel cinema il colore è riuscito a trovare il proprio spazio di espressione. I primi film naturalmente non erano a colori, ma in bianco e nero. Se il colore c'era, esso era frutto di una colorazione manuale della pellicola e così l'immagine risultava monocromatica. Erano le sfumature del colore a creare la drammaturgia, ma non la loro giustapposizione. Ogni colore esprimeva un'indicazione temporale (il blu, per esempio, indicava la notte o comunque il buio) oppure uno stato d'animo (il giallo o arancione un'ambientazione esotica oppure il rosso la passione o un pericolo).

Sono queste delle indicazioni generiche sull'utilizzo del colore nei primi anni del cinema, ma che già ci fanno comprendere l'utilizzo simbolico-espressivo del colore nel cinema. Infatti, «i colori hanno un'enorme carica simbolica e una grande capacità di destare sensazioni di vario genere e importanti associazioni di idee.»<sup>101</sup>. Non solo. Balázs ci fa notare anche come, rispetto al bianco e nero, i colori donano una profondità di campo maggiore all'immagine che, nel caso del bianco e nero, viene appiattita<sup>102</sup>.

---

<sup>100</sup> B. Balázs, *Il Film*, traduzione di G. Di Giammatteo e F. Di Giammatteo, Torino, Einaudi, 2002, p. 262.

<sup>101</sup> *Ivi*, p. 261.

<sup>102</sup> Cfr. cap. XIX in B. Balázs, *Il Film*, op. cit., pp. 259-263.

Dalle origini la tecnologia ha saputo sempre più perfezionare l'uso del colore giungendo di volta in volta a una verosimiglianza di colorazione e di illuminazione dell'immagine (profilmica e filmica) giungendo a perfezionare quel montaggio dei colori di cui parla Balázs nelle sue *Osservazioni sul colore e sul rilievo*<sup>103</sup>. Ciò che preme sottolineare in tale sede è piuttosto il ruolo della tecnologia digitale nella realizzazione della colorazione dell'immagine e di conseguenza dello statuto dell'immagine digitale. I principi del montaggio dei colori, che si realizza soprattutto nella fase di postproduzione in sala di montaggio. Anche qui vi è una manipolazione dell'immagine ripresa con aggiunte e correzioni (il *color grading*)<sup>104</sup>. Vi è una *palette* di colori di riferimento che stabilisce una gerarchia degli stessi. C'è un colore, scelto dal regista insieme al direttore della fotografia in base agli intenti artistici, che predomina la *palette*. È in tal senso che ogni colore porta con sé un suo regime discorsivo, vuole comunicare qualcosa, uno stato d'animo o una emozione. È in questa gerarchia che consiste quel montaggio dei colori di cui ci parla Balázs. Il digitale, di conseguenza, ha agevolato questo lavoro di montaggio dei colori, come osserva Denis Brotto per quanto riguarda le pratiche del colore nel cinema digitale:

«l'evoluzione è stata tuttavia costante, soprattutto con il digitale, in grado non solo di abbracciare un miglioramento nella definizione cromatica dell'immagine per mezzo di un aumento delle linee e del numero di pixel, ma anche attraverso un insieme di effetti atti a ricondurre il colore a una direzione precisa, stabilita, ricercata. Il rapporto cromatico dell'immagine si è fatto via via più versatile, mutevole, caldo, con una valenza espressiva soggetta non solo alla tipologia dei mezzi di ripresa impiegati (mini-DV, digi-beta, HD), ma anche dei filtri cromatici, degli effetti digitali, dei *plugins* applicati alle immagini in fase di postproduzione. Il colore diviene condizione primaria per una definizione espressiva dell'immagine, ma diviene anche carattere funzionale a una comprensione dei rapporti tra volumi, oggetti, personaggi.»<sup>105</sup>

Queste parole descrivono in sintesi il lavoro e le potenzialità espressive dell'immagine digitale. Quanto si è detto sul montaggio digitale, che – ricordiamo – facilita il lavoro di

---

<sup>103</sup> *Ibidem*.

<sup>104</sup> Per una panoramica sulla fase di postproduzione per quanto riguarda la fotografia cinematografica si rimanda al manuale M. Schiavon, E. M. Brocchetta, P. Zaninelli, *Laboratorio di Fotografia Cinematografica. Il Film dal Punto di Vista del Direttore della Fotografia*, Roma, Dino Audino, 2021.

<sup>105</sup> D. Brotto, *Trame Digitali. Cinema e Nuove Tecnologie*, Venezia, Marsilio, 2012, p. 145 (corsivo dell'autore).

assemblaggio e di giustapposizione di sequenze e inquadrature, è valido anche in questi casi. Si ricorre sempre a una manipolazione dell'immagine, del girato che è immagine digitale. È in questa unione di immagini che risiede quel montaggio dei colori di cui parla Balázs, benché all'epoca dell'autore non si conoscesse il digitale. La logica di un montaggio, di una giustapposizione di immagini volta a creare un determinato effetto artistico permane in ogni caso.

Dopo aver introdotto l'analisi sulla dimensione dello spazio riflettendo sul valore ontologico delle immagini, nei prossimi capitoli si andranno ad analizzare nel dettaglio, riferendoci specificatamente ai tre film presi in esame, la composizione delle inquadrature e la messa in scena che contribuiscono a creare un effetto perturbante e di claustrofobia in concomitanza con una dimensione temporale non chiusa in se stessa.

## ESTETICA DELLA SCENA DEL CRIMINE

### *Un clima “nero”*

Avanzate le premesse teoriche, ora affronteremo l'aspetto visivo dei tre film in esame per ciò che concerne soprattutto colore e illuminazione. Sono tutti film cupi, “sporchi”, in cui prevale un'illuminazione scarsa. Sono scelte stilistiche queste che derivano da tradizioni cinematografiche precedenti, fra tutti l'Espressionismo tedesco e il genere noir, il quale deve molte delle sue caratteristiche proprio a quest'ultimo. Fra tutti e tre i film di Fincher, quello più si avvicina alla tradizione del noir è *Seven*, film che, più precisamente, è definibile come *police procedural* soprattutto perché l'investigazione ha un ruolo di primaria importanza nella narrazione. *The Game* e *Fight Club*, invece, non hanno al centro della narrazione storie di poliziotti, criminali o investigazioni, ma presentano comunque molti espedienti, in particolare visivi, che provengono proprio da questa tradizione noir ed espressionista. Per questo motivo ha più senso parlare di noir non tanto come genere, ma come stile, come scelta estetica e artistica.

A dimostrazione di quanto detto sinora, possiamo riprendere le parole di Luca Aimeri e Giampiero Frasca, i quali ci fanno notare come

«l'ingrediente più ricorrente del noir è il crimine: «in tutti i sensi del termine, il film noir è un film di morte. Ma non ne ha il monopolio»: esiste una seconda serie che si occupa di crimine, ma con un altro approccio, realistico, incentrata sulle dinamiche dell'indagine e sulla figura del poliziotto.»<sup>106</sup>.

L'intreccio di *Seven*, infatti, segue le indagini di due detective: uno più anziano, William Somerset, e uno più giovane, David Mills, che danno la caccia a un assassino seriale, John Doe, il quale uccide le proprie vittime ispirandosi ai sette peccati capitali. I due autori

---

<sup>106</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei Generi Cinematografici. Hollywood: dalle Origini a Oggi*, Torino, UTET, 2006, p. 276.

sopracitati, nel delineare le caratteristiche del noir, avanzano un quadro sul *police procedural* che può essere considerato come un sottogenere del noir:

«il *police procedural* «ha alcuni tratti in comune col noir: realismo del décor, ruoli secondari curati, scene abbastanza brutali e pezzi di bravura negli inseguimenti finali», ma il noir [...] è segnato da un'atmosfera onirica, ambigua, sospesa, quasi irrealista, con cui vengono raccontate quelle cupe storie in cui la violenza può prendere la strada della brutalità o dell'erotismo.»<sup>107</sup>.

Il noir, nel caso di molti film di questo genere e di *Seven*, è da considerarsi, più che genere, come clima, come modo di rappresentare, e quindi trasmettere, cinematograficamente uno stato d'animo. È quanto osserva anche Fabio Giovannini: «Il noir più che un vero e proprio genere costituisce una tendenza dell'immaginario, uno stile.»<sup>108</sup>. Quella raccontata è una storia “scura” – appunto – in cui insieme all'oscurità visiva corre parallelamente una evidente “oscurità” morale. Ci troviamo in un mondo diegetico in cui la luce fatica a penetrare e in cui nelle relazioni col prossimo predominano soprattutto violenza e sopraffazione. Non è un caso se esso è disegnato sul modello dell'Inferno dantesco. Come ci conferma ancora una volta lo stesso Giovannini, quei film neo-noir (e post-noir) sono

«accomunati da un determinato stile narrativo e visivo nonché da particolari temi, personaggi e situazioni, hanno sviluppato e aggiornato i moduli espressivi del n. [noir] classico, riprendendone le storie cupe e violente, i dilemmi esistenziali, il senso di ambiguità e di angoscia che pervade i protagonisti, disegnando un universo caotico e delineando un ritratto del mondo estremamente realistico.»<sup>109</sup>.

Sono caratteristiche queste che – come avremo modo di vedere – sono presenti non solo in un noir come *Seven* oppure in thriller come *The Game* e *Fight Club*, ma anche in tutte quelle opere che vogliono esprimere visivamente un senso di claustrofobia e angoscia. Per questa ragione predomina l'oscurità, intesa non tanto come negazione del visivo, ossia la quasi totale mancanza di luce e di colori con predominanza del nero, ma come scarsa luminosità. Questa scelta rende tutto piatto, indefinito, come la morale dei personaggi rappresentati. La tradizione di questo genere vede personaggi dall'identità e dalla moralità problematica, duplice, vie di mezzo tra eroi e antieroi. Si tenga conto che questa estetica

---

<sup>107</sup> *Ibidem*.

<sup>108</sup> [https://www.treccani.it/enciclopedia/noir\\_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/noir_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/).

<sup>109</sup> *Ibidem*.

non appartiene solo al noir, che a sua volta l'ha ereditata dall'Espressionismo tedesco, ma anche ad altri generi, fra tutti l'horror. L'oscurità spesso nasconde mostri, assassini, pericoli. Essa è spesso adottata come metafora di un Ade, di un Altrove ignoto. Inoltre, rende gli ambienti più angusti generando in questo modo un senso di oppressione, di claustrofobia, di pericolo imminente se di concerto con una narrazione dove prevale la suspense. Ciò che è certo è che oscurità e ombre, pur con le dovute distinzioni, sono un espediente estetico utile a raccontare storie cupe, storie che non trasmettono una visione di vita positiva. È bene ribadire, però, che lo stile visivo di Fincher, ispirandosi evidentemente al noir, non opta per un'assoluta negazione del visivo, e quindi oscurità totale, ma piuttosto per un uso dell'ombra, ossia uno stato che richiama l'oscurità, ma che non è oscurità. Approfondiremo questo tema proprio nel paragrafo che segue.

### *Ombre: tra luce e buio*

David Fincher, rifacendosi a uno stile noir e quindi a uno stile nero, cupo, ricorre prevalente alle ombre sia negli ambienti esterni che negli ambienti interni. Cominciamo la trattazione a riguardo, però, da una sintetica, ma essenziale, definizione di ombra, la quale ci viene fornita da David Hockney e Martin Gayford:

«L'ombra è un fenomeno negativo: è un'area alle spalle di un soggetto opaco separata dalla fonte di luce. Se la luce viene da un singolo punto [...] allora l'ombra è netta. In effetti è un'immagine proiettata in negativo: un'area scura delimitata da un profilo. L'ombra non è che assenza di luce.»<sup>110</sup>.

L'autore qui parla propriamente di ombra portata, ossia quell'ombra "emessa" dal soggetto. L'ombra propria, invece, appartiene al soggetto e gli conferisce tridimensionalità e fisicità nonostante si abbia a che fare con rappresentazioni su una superficie piatta, bidimensionale. In altre parole, attraverso le ombre proprie è possibile esaltare i lineamenti e contorni delle figure conferendo loro corporeità, materialità, plasticità. Esse attraverso le ombre proprie emergono dall'oscurità, vengono scolpite dalla luce. È ciò che, secondo David Hockney, mostra Caravaggio nei suoi dipinti:

---

<sup>110</sup> D. Hockney, M. Gayford, *Una Storia delle Immagini. Dalle Caverne al Computer*, traduzione di A. La Rocca, Torino, Piccola Biblioteca Einaudi, 2021, p. 56.

«C'è del vero quando dico che Caravaggio ha inventato le luci di Hollywood. Parlo di invenzione nel senso che egli riuscì rapidamente a trovare il modo di illuminare i soggetti in modo drammatico. Ho sempre usato le ombre, perché servono per dare una base ai corpi, ma le mie assomigliano più a quelle di Giotto che a quelle di Caravaggio. Uso le ombre che si osservano in condizioni di luce normali; in natura non esistono le ombre di Caravaggio.»<sup>111</sup>.

Nel caso del noir, però, abbiamo a che fare propriamente con un'estetica che privilegia la tenebra diffusa e che non vuole tanto scolpire le figure, pratica che assume una forte valenza estetica soprattutto nei primi piani o nei dettagli, ma quanto rendere indefiniti, nebbiosi, sfuggenti gli ambienti. Per tale ragione in questo caso noi intendiamo le ombre come vie di mezzo tra luce e oscurità. Le ombre, riprendendo l'asserzione posta in chiusura del precedente capitolo, non sono oscurità. Sono piuttosto una via di mezzo tra luce e buio poiché senza luce non esisterebbero le ombre. Buio e luce devono essere dosati perché si abbia visibilità. La luce assoluta o il buio assoluto, benché vari artisti abbiano comunque lavorato su questi due estremi, non permettono visione. L'ombra, dunque, corrisponde generalmente a un abbassamento di luminosità, perciò ha un suo colore. Antonio Costa, analizzando le caratteristiche dell'ombra, conferma quanto detto:

«Nessun dubbio che l'ombra appartenga alla sfera del visibile, anche se si tratta di una visibilità differente da quella assicurata dalla piena luce [...]. L'ombra o meglio l'effetto d'ombra riduce la plasticità di un corpo o d'un oggetto a una superficie piana, a un addensamento di oscurità. Ciò che vediamo (l'ombra) diventa la manifestazione esteriore di un visibile che ci viene promesso, preannunciato nell'atto stesso del suo occultamento. È come se l'ombra (l'ombra portata o la silhouette) mi aprisse un varco verso il buio, che non mi è consentito penetrare, ma che posso presentire nella sua manifestazione di superficie.»<sup>112</sup>.

Comprendiamo bene da queste parole come l'ombra sia una terra di mezzo tra luce e buio. Essa rimanda all'oscurità senza essere oscurità. Il suo utilizzo è utile, più che a creare contrasti, a rendere tutto omogeneo, imparziale, poco chiaro. A tutto questo aggiungiamo le osservazioni di Paul Schrader che, nell'analisi delle caratteristiche stilistiche del noir nel suo articolo *Notes on Film Noir* (1972), osserva come attori e ambientazione possano

---

<sup>111</sup> *Ivi*, p. 60.

<sup>112</sup> A. Costa, *Il Richiamo dell'Ombra. Il Cinema e l'Altro Volto del Visibile*, Torino, Einaudi, 2020, pp. 25-26.

presentare spesso la stessa enfasi sull'illuminazione. Sia attori che ambientazione in cui gli stessi si muovono vengono illuminati allo stesso modo (vedi *Figura 5, 6 e 7*):

*«The actors and setting are often given equal lighting emphasis. An actor is often hidden in the realistic tableau of the city at night, and, more obviously his face is often blacked out by shadows as he speaks [...]; in film noir, the central character is likely to be standing in the shadow. When the environment is given an equal or greater weight than the actor, it, of course, creates a fatalistic, hopeless mood. There is nothing the protagonist can do; the city will outlast and negate even their best efforts.»<sup>113</sup>.*



*Fig. 5 – Il volto di David Mills è immerso nell'oscurità*



*Fig. 6 – Il volto di Nicholas Van Orton è immerso nell'oscurità*

<sup>113</sup> P. Schrader, *Notes on Film Noir*, in *Film Comment*, Primavera 1972, 8, 1, p. 11 (corsivo dell'autore).



Fig. 7 – I profili del Narratore e di Tyler Durden sono in ombra.

Antonio Costa, proseguendo la sua analisi sulle teorie e sulle pratiche dell'ombra, riflette sull'utilizzo della stessa nel cinema:

«Quando si parla di effetti d'ombra nel cinema ci si riferisce per lo più all'ombra portata e alla silhouette. Delle ombre proprie si parla quando ci si occupa della composizione luministica di un'inquadratura e della distribuzione delle zone d'ombra in un volto in primo piano o in una veduta d'insieme. Dell'ombra intesa come addensamento di buio, di tenebra, il cinema fa uso quando gli servono le proprietà del buio per ottenere determinati effetti, per esempio di paura, terrore.»<sup>114</sup>.

Nel caso della trilogia filmica presa in esame, come in altri film che vogliono comunicare gli stessi stati d'animo, l'obiettivo è quello di generare quello che Costa chiama "addensamento di buio, di tenebra". Per questo diciamo che il noir è da intendersi sia come stile visivo che come mood. Tale scelta estetica serve a trasmettere quel clima di mistero e di indefinitezza che dominano quel dato film, oltre che essere metafora della moralità ambigua dei personaggi, divisi tra bene e male. L'indeterminatezza portata dal buio ci viene spiegata da Costa che riprende Deleuze:

«Che cosa avviene, secondo Deleuze, quando l'inquadratura si lascia invadere dal nero, concede spazio al dominio dilagante dell'ombra? In questo caso lo spettatore cessa di percepire la trasformazione nel tempo di cose, situazioni e personaggi e lo sviluppo narrativo subisce, per così dire, una sospensione. Il movimento in senso

---

<sup>114</sup> A. Costa, *Il Richiamo dell'Ombra. Il Cinema e l'Altro Volto del Visibile*, op. cit., p. 11.

fisico, che assicura la stretta connessione e gli automatismi tra percezione e azione, viene meno e lascia campo libero all'intensificazione emotiva. Si allentano le determinazioni spazio-temporali legate allo sviluppo dell'azione e si impone l'indeterminatezza (ecco lo spazio qualsiasi) delle emozioni.»<sup>115</sup>.

L'oscurità o, meglio, l'ombra diffusa è anche da considerarsi come cronotopo in cui si muovono i personaggi. Questo luogo indefinito nel caso di Fincher è da considerarsi come limbo o come spazio mentale in cui le regole del mondo reale non valgono più o sono sovvertite. Talvolta esso assume la valenza di spazio metafisico, dal tempo sospeso.

Per produrre questo senso di tenebra generalizzata il genere noir opta per il *low-key lighting*<sup>116</sup> che vede un abbassamento della luminosità generale. Come osserva ancora Antonio Costa nel medesimo saggio sull'ombra,

«Espressionismo e noir sono frequentemente evocati per definire il clima figurativo di varie produzioni della nuova Hollywood, caratterizzate da una certa commistione di generi e stili. [...] Questa espansione dell'uso della categoria di film noir coglie un mutamento significativo nella tavolozza cromatica di un cinema (film d'azione, film drammatico, fantascienza e persino commedia) in cui il nero nelle sue varie gradazioni è una presenza costante che contribuisce a definire atmosfere cupe, dai contorni incerti. [...] Da un regime percettivo regolato dalle ombre e dal chiaroscuro si passa a quello della *darkness*, della tenebra diffusa e indifferenziata.»<sup>117</sup>.

L'ombra in tal caso non serve tanto a delineare i contorni o a conferire plasticità ai corpi, ma a oscurare l'ambientazione, a rendere tutto indefinito. Per aumentare l'indefinitezza si tende o ad abbassare la luminosità attraverso il *low-key lighting*, come appena accennato, oppure a "sporcare" l'immagine tramite i filtri forniti dai mezzi digitali. Nel caso di *Seven*, ad esempio, è stata usata la tecnica del *bleach bypass*<sup>118</sup>. In un'intervista riguardo

<sup>115</sup> *Ivi*, p. 114.

<sup>116</sup> «Lo stile *low-key* è un tipo di ripresa di immagini usata in fotografia, nel cinema o in televisione, che crea un effetto di chiaroscuro. Lo stile *low key* accentua i contorni del soggetto tramite l'illuminazione, ponendo gran parte delle aree in ombra; una luce di riempimento o un riflettore possono illuminare le aree in ombra per controllare il contrasto» (<https://it.wikipedia.org/wiki/Low-key>).

<sup>117</sup> A. Costa, *Il Richiamo dell'Ombra. Il Cinema e l'Altro Volto del Visibile*, op. cit., pp. 156-157 (corsivo dell'autore).

<sup>118</sup> «Il *Bleach bypass* è un procedimento di sviluppo della pellicola cinematografica a colori. Si ottiene non eseguendo il passaggio di *bleaching* (in italiano: "sbianca"), dopo la fase di "rivelazione" che ha trasformato gli alogenuri esposti alla luce in argento metallico e generato contemporaneamente i pigmenti colorati. In questo modo, i cristalli d'argento, che andrebbero sciolti nel bagno di sbianca, restano nello strato di gelatina della pellicola. Questa tecnica consente di ottenere un maggiore contrasto, a scapito della saturazione

a *Fight Club*, il regista e il direttore della fotografia dello stesso film ci parlano di come hanno reso il tutto più “sporco”, più cupo, sempre attraverso l’uso di questa tecnica:

«*And we talked about making it a dirty-looking movie, kind of grainy. When we processed it, we stretched the contrast to make it kind of ugly, a little bit of underexposure, a little bit of resilvering, and using new high-contrast print stocks and stepping all over it so it has a dirty patina.*»<sup>119</sup>

Questa intervista a David Fincher ci fa comprendere come il lavoro sulla fotografia dei singoli film predilige una patina, un filtro, che rende l’immagine più sporca, granulosa e dai contrasti più accentuati. I contorni delle figure, in questo modo, risultano più demarcati e le ombre più evidenti. La sottoesposizione contribuisce, inoltre, a dare toni ancora più cupi all’immagine. In particolare, il “*resilvering*” (in italiano “re-argentatura”) è un processo di manipolazione della pellicola che, sempre riferendoci all’intervista al regista su *Fight Club* (ma valida anche per gli altri film), ci viene descritta con tali parole:

«*Lower-scale enhancement. Rebonding silver that’s been bleached away during the processing of the print and then rebonding it to the print. [...] [Resilvering] makes it really dense. The blacks become incredibly rich and kind of dirty. We did it on Seven a little, just to make the prints nice. But it’s really in this more for making it ugly.*»<sup>120</sup>.

È in questo processo di re-argentatura che consiste la tecnica del *bleach bypass*. Si pensi all’appartamento di John Doe, che appare sin da subito immerso nell’oscurità, o a certi luoghi in cui vengono ritrovate le vittime. Tutto questo fa parte anche di quelle pratiche di manipolazione dell’immagine a cui si è accennato nel primo capitolo di questa sezione, in particolare a quel “montaggio dei colori” di cui ci parla Béla Balázs.

È per questa ragione che per la maggior parte degli eventi in *Seven* non si ha mai una chiara luce solare. Se c’è, essa viene filtrata dalle nubi all’esterno mentre negli interni è filtrata da finestre o tapparelle quasi sempre abbassate. Antonio Costa, proseguendo l’analisi su teorie e pratiche di luci e ombre nel noir, osserva come le caratteristiche

---

dei colori, generando un’immagine di aspetto “anticato” od “onirico”. Nato negli anni sessanta, è stato via via più impiegato: ad esempio, in *Orwell 1984*, *Salvate il soldato Ryan*, *Minority Report*, *Seven* e *300*. Più marginale è il suo utilizzo in campo fotografico.» ([https://it.wikipedia.org/wiki/Bleach\\_bypass](https://it.wikipedia.org/wiki/Bleach_bypass)).

<sup>119</sup> G. Smith, *Inside Out. Gavin Smith Goes One-On-One with David Fincher*, in “Film Comment”, 35 (5), 58-68, 1999, p. 63.

<sup>120</sup> *Ibidem* (corsivo dell’autore).

proposte riguardo a questo genere non sono relegate solo a un gruppo di film, ma sono adottate anche da altri generi cinematografici. È da questo punto di vista che il noir diventa uno stile più che un genere adottato di volta in volta a seconda delle emozioni e degli stati d'animo che si vogliono trasmettere, in specie cupezza, oppressione, claustrofobia.

Questo clima di buio, che è sia morale che visivo, è ben rappresentato sia dal clima uggioso e piovoso degli esterni, con le nubi che impediscono la luce solare di passare, sia dalla scarsa illuminazione degli interni, la cui luce proviene soprattutto da fonti diegetiche come torce o piccole lampade. Tutto ciò serve a conferire agli ambienti un senso di claustrofobia. I vari personaggi sono oppressi dall'oscurità, da un male generalizzato. Per quanto riguarda la claustrofobia, Leonardo Gandini la ricollega a elementi provenienti dal genere horror<sup>121</sup>. Il serial killer è per la maggior parte del tempo un'ombra, un individuo senza nome che è sempre un passo avanti rispetto ai detective anticipando le loro mosse.

Il fatto che i volti o comunque i personaggi stessi siano immersi nell'oscurità rende evidente la metafora che si cela dietro a questa scelta stilistica. Le tenebre, come la nebbia, rappresentano il cronotopo in cui si muovono i protagonisti e in cui emergono spettri, mostri e demoni infernali che in questo caso sono rappresentati dal misterioso serial killer che agisce nell'oscurità sia morale che visiva. Infatti, riportando le parole di Steve Macek nella sua analisi su *Seven*, «*as in film noir, the darkness and the inclement weather echo and underscore the metropolis' climate of moral decline*»<sup>122</sup>. Anche Ercole Visconti riconosce il valore simbolico attorno all'uso di luci e ombre:

«Luci ed ombre sono spesso elementi ed argomenti di ampia dissertazione, interpretazione e scrittura attorno alla logica degli opposti. Vengono divisi di volta in volta o catalogati come ordine e caos, oscurità e nitore, figura e astrazione, materia ed incorporeità, luoghi della ragione o dell'irrazionale, della suspense o dell'incubo, del coraggio o della paura.»<sup>123</sup>.

L'incontro tra luci e ombre, dunque, è una chiara rappresentazione metaforica non solo della moralità dei singoli personaggi, ma anche della situazione ambigua, poco chiara, in

<sup>121</sup> L. Gandini, *Il Film Noir Americano*, Torino, Lindau, 2<sup>a</sup> ed., 2008, pp. 108-109.

<sup>122</sup> S. Macek, *Places of Horror. Fincher's Seven and Fear of the City in Recent Hollywood Film*, College Literature, Vol. 26, Fasc. 1, 1999, p. 86 (corsivo dell'autore).

<sup>123</sup> E. Visconti, *Parole Illuminanti. I Linguaggi del Cinematographer*, Torino, UTET, 2010, pp. 40-41.

cui essi si trovano. L'oscurità diffusa riduce la visibilità tanto che rende i luoghi in cui questi ultimi agiscono e si muovono simile a una sorta di limbo. Un'altra interpretazione vede questi luoghi indefiniti come non-luoghi oppure come luoghi della mente, come spesso accade nei *mind game films*. L'indefinitezza è presente sia a livello narrativo, allo scopo di disorientare lo spettatore, ma anche a livello visivo, allo scopo di limitare la sua visuale e a soffocarlo attraverso luoghi cupi e claustrofobici.

### *Protagonista la notte*

Spesso accade che nei film noir, ma anche horror e thriller, per esempio, molte sequenze vengano ambientate di notte. Tradizione vuole che la notte, e quindi l'oscurità che essa porta, sia il momento in cui le forze del male si mostrano e si scatenano o, come nel nostro specifico caso, quando l'assassino agisce e il delitto viene compiuto. Leonardo Gandini descrive la notte come «spazio dominato da forme e regole sue proprie, in definitiva irriducibile alle proporzioni e alle logiche che caratterizzano il giorno.»<sup>124</sup>. Un esempio di ciò lo si può vedere nell'immagine sottostante, un frame tratto da *Fight Club*.



Fig. 8 – Il “Lou’s Tavern” di Fight Club

In *The Game* e *Fight Club* vi sono abbastanza scene ambientate di notte, mentre in *Seven* non vi sono scene notturne, almeno chiaramente riprese dall'esterno. Gli eventi in questo film si svolgono di giorno, benché la luce diurna sia molto fiavole, cupa e filtrata dalle

---

<sup>124</sup> L. Gandini, *Il Film Noir Americano*, op. cit., p. 112.

nubi. Quella raccontata in *Seven* è una storia “nera” che il suo finale renderà ancora più nera. L’oscurità e i chiaroscuri visivi corrispondono metaforicamente a oscurità e chiaroscuri morali, come del resto osserva Andrea Fontana:

«La tenebra è, in questo caso, l’eco di un deperimento esistenziale che trova nella disillusione cosmica di Somerset l’espressione più lampante. Ma è anche la casa mentale in cui vive l’omicida. La sua mente, oltre a essere lucidamente disturbata, è l’espressione del Male che corrompe l’uomo e di cui Somerset non può che attestarne la presenza. Non a caso l’assassino vive in un appartamento in cui è l’oscurità a farla da padrone.»<sup>125</sup>.

*The Game* alterna giorno e notte, ma anche le scene ambientate di giorno non mostrano un’illuminazione chiara ed evidente, come vediamo, per esempio, nel fotogramma in *Figura 9*. Vale lo stesso discorso fatto finora: a una oscurità visiva corrisponde una oscurità morale, in tal caso riferita al cinismo e alla misantropia che caratterizzano il protagonista.



Fig. 9 – *La San Francisco notturna di The Game*

Il cielo diurno, allo stesso modo, si presenta quasi sempre, a eccezione della sequenza del deserto, plumbeo, lattiginoso. Il protagonista viaggia anche attraverso la notte, affrontandone i pericoli, in un percorso di redenzione e formazione. La notte, in questo caso specifico, indica piuttosto una situazione morale buia, di impossibilità a vedere chiaramente per la mancanza di una luce chiara:

<sup>125</sup> A. Fontana, *La Dimensione Oscura. Il Rapporto Spazio-Tenebra nel Cinema di David Fincher*, in R. Donati, M. Gagliani Caputo, *The Fincher Network. Fenomenologia di David Fincher*, op. cit., edizione del Kindle.

«Da *The Game* in poi la dimensione oscura si palesa maggiormente come paradigma dello stretto legame sussistente fra lo stato mentale dei personaggi filmici e il luogo in cui essi agiscono. [...] In *The Game*, Fincher mostra l'ambiente urbano in tutto il suo degrado, metafora della pochezza morale del protagonista. Ancora una volta, il buio spinge le brutalità dell'uomo a emergere con naturalezza, essendo esso il *locus* perfetto dove svilupparsi in completa libertà.»<sup>126</sup>.

Questa interpretazione ci fa intendere la notte anche come luogo onirico, luogo della mente. Lo stesso principio di *The Game* è applicabile, dunque, anche a *Fight Club*, riguardo al quale ancora Fontana ci fa notare l'analogia paesaggio/mente:

«La psiche del protagonista è chiaramente disturbata da vari elementi, fra questi c'è l'insonnia che lo costringe a vivere di notte. Ancora una volta le tenebre diventano le reali figure di spicco del cinema fincheriano, sottolineando ulteriormente come esse non siano altro che le espressioni più dirette delle ombre che obnubilano la mente del personaggio.»<sup>127</sup>.

### *Luce e conoscenza*

Seguendo lo stesso ragionamento sul rapporto tra le dicotomie luce/tenebra e bene/male, la luce accecante del deserto nelle sequenze finali in *Seven* e *The Game* assumerà una valenza metaforica precisa allo stesso modo di quanto si è avuto modo di vedere per l'oscurità. Queste fasi luminose sono da considerarsi come momento di "rivelazione" in quanto avviene un cambiamento radicale sia nella narrazione che nelle vite dei protagonisti. Da qui tutto diverrà chiaro, alla luce del sole appunto. La funzione simbolica della luce è sottolineata anche da Jacqueline Ceresoli. L'autrice evidenzia come la luce, sin dall'antica Grecia, stia a significare conoscenza oltre che vita. La luce, da non intendere – ripetiamo – come luce assoluta, permette una visione chiara dello spazio e non offuscata come quella offerta da ombra e tenebre. Ciò conduce a ricondurre luci e ombre come metafore della conoscenza, già evidenti sin dagli scritti di Platone, come osserva Ceresoli:

«Il termine greco della luce è *phòs*, sinonimo di "vita", per i greci era la luce l'essenza vitale e non l'aria, come è per noi, da cui il detto "venire alla luce".

---

<sup>126</sup> *Ibidem* (corsivo dell'autore).

<sup>127</sup> *Ivi*, edizione del Kindle.

Etimologicamente parlando, basta pensare che in greco antico *idèin* (vedere) e *eidènei* (conoscere) sono affini. Platone valorizza il concetto della conoscenza quale divenire dello spirito, dell'essere luce alla conoscenza dell'essere luce dell'oggetto della conoscenza. Luce, vivere, vedere, illuminazione, verità e sapere coincidono. La chiarezza della luce ci fa vedere le persone e la collocazione precisa degli oggetti in uno spazio; è l'organo dell'orientamento negli spazi interni ed esterni e della conoscenza. Per gli antichi greci, la luce era la premessa della conoscenza, da cui *òida* (ho visto= so), anche se la figura del non vedente, si pensi a Tiresia offrì opportunità sorprendenti.»<sup>128</sup>.

Si pensi al mito della caverna di Platone che funge da metafora della conoscenza<sup>129</sup>. I prigionieri incatenati nella caverna vedono sin dalla loro nascita solo ombre (di oggetti e persone alle loro spalle) che sono il loro unico punto di vista e unica forma di esperienza. L'ombra rappresenta uno stadio zero della conoscenza. Non sono realtà. Quando uno dei prigionieri si libera, vede questi oggetti e persone che, però, non rappresentano ancora lo stadio ultimo verso la vera conoscenza, la realtà. Sono piuttosto lo stadio primo della conoscenza e della realtà o, più precisamente, rappresentazione dell'oggetto e non l'oggetto stesso. Il prigioniero liberato successivamente si dirige fuori dalla caverna dove viene accecato dalla luce, la quale costituisce la realtà.

Dunque – ricapitolando – le ombre non hanno connotazione positiva in quanto rappresentano lo stadio più infimo della conoscenza mentre, al contrario, la luce rappresenta lo stadio ultimo della conoscenza, ossia la realtà vera e propria che può anche accecare. È ciò che ritroviamo in *Seven* e in *The Game*. L'uso di luci e ombre è metaforico, oltre che estetico. Non si vuole solo dare un mood al film, ma si vuole anche rappresentare il livello di conoscenza dei protagonisti e di noi spettatori con loro.

Del tutto opposto alle tonalità cupe viste durante le investigazioni di Mills e Somerset in *Seven* e il percorso di redenzione di Nicholas in *The Game* è il sole accecante del deserto che si contrappone visivamente e metaforicamente al buio della città visti sino alle sequenze finali. Dal punto di vista dell'intreccio ci troviamo in entrambi i casi in un

---

<sup>128</sup> J. Ceresoli, *Light Art Paradigma della Modernità. Luce Come Operazione di Arte Relazionale*, Milano, Meltemi Linee, 2021, p. 16 (corsivo dell'autore).

<sup>129</sup> Sul tema dell'ombra correlato al mito della caverna di Platone, si veda il primo capitolo, *Lo Stadio dell'Ombra*, del volume di Victor I. Stoichita dedicato alla storia dell'ombra in V. I. Stoichita, *Breve Storia dell'Ombra*, traduzione di B. Sforza, Milano, Il Saggiatore, 2021, pp. 13-39.

momento di maggiore climax. In *Seven* si svela l'intero piano dell'assassino mentre in *The Game* il protagonista, dopo aver perso tutto, torna a casa in una nuova ottica e in una prospettiva di cambiamento, che già si può intuire dal riavvicinamento con l'ex moglie.



Fig. 10 – *William Somerset e John Doe nel deserto*



Fig. 11 – *Nicholas Van Orton si risveglia nel deserto del Messico dopo essere stato drogato*

Dal punto di vista dell'aspetto visivo, invece, osserviamo anzitutto che vi è una evidente contrapposizione tra due paesaggi differenti: città e deserto. Nel primo caso prevale un paesaggio dominato dall'uomo in cui grattacieli, strade trafficate o comunque architettura urbana sono teatro delle vicende dei due protagonisti. Nel finale prevale la natura selvaggia e brulla del deserto in cui la presenza dell'uomo è ridotta al minimo, rappresentata dai tralicci dell'alta tensione. I protagonisti principali di questa sequenza sono Mills, Somerset e Doe, alla resa dei conti che qui diventa (tragicamente) personale. Questa sequenza illuminata e illuminante – potremmo dire – viene descritta da Alberto Guerri come

«una luce che cancella ogni speranza [...]. Il compimento di questo disegno avviene in una pianura brulla, una tabula rasa dominata dalle ramificazioni geometriche dei tralicci dell'alta tensione, arido teatro del trionfo del lato oscuro, millenarista, integralista dell'uomo.»<sup>130</sup>.

Tutto ciò serve a comprendere come l'oscurità, in *Seven* ma anche in altre opere, non sia semplicemente stile visivo, ma anche metafora morale. È simbolo di una società pervasa e corrosa dal male in cui la "diritta via" è smarrita. È in tal senso che la *Divina Commedia* è uno dei principali riferimenti di *Seven* oltre che ispirazione per Doe nei suoi omicidi.

La luce in tal caso è ancora una volta metaforica. Oltre a essere esplicito riferimento, nella sceneggiatura, al momento della risoluzione finale dell'intreccio, diviene anche simbolo del momento in cui ogni ipocrisia e colpa viene alla luce. Doe, dialogando con Mills e Somerset, afferma che nessuno può definirsi innocente, soprattutto quelle persone definite da Mills come innocenti. Al momento non si analizzeranno le colpe dei singoli personaggi, ma ciò che occorre notare per quanto riguarda il valore simbolico delle scelte stilistiche, è che esiste un Male che pervade l'intera società e che la luce del deserto nella sequenza finale contribuisce a illuminare, metaforicamente parlando.

### *Corpi-cosa*

Dopo aver analizzato l'aspetto filmico (quello che effettivamente compare sullo schermo), e quindi ciò che concerne lo stile della fotografia del cinema di David Fincher, in questo paragrafo affronteremo un aspetto che riguarda il profilmico (oggetti e soggetti presenti fisicamente sul set). Ci riferiamo nello specifico alla messinscena dei corpi attorici, considerati nella loro materialità e fisicità. Essi, nella loro messinscena filmica, vengono esposti come corpi-cosa, corpi oggetti, facenti parte a tutti gli effetti della scenografia e quindi della costruzione dello spazio filmico. Tutto ciò porta con sé una dimensione perturbante poiché essi rappresentano i resti di una violenza brutale, sia fisica che psicologica, ma che non ci viene mostrata direttamente, ma evocata.

È questo un tema che è più presente in *Seven*, in particolare per quanto riguarda la rappresentazione dei cadaveri lasciati da John Doe, ma che permane nella rappresentazione

---

<sup>130</sup> A. Guerri, *Il Film Noir. Storie Americane*, Roma, Gremese, 1998, p. 177.

dei corpi di *The Game* e *Fight Club*. In *Seven* noi possiamo parlare, secondo le parole di Flavio de Bernardinis<sup>131</sup>, di “estetizzazione” dei cadaveri, espressione su cui torneremo. Tali corpi vengono scrutati con occhio entomologico dalla macchina da presa.

Un primo aspetto fondamentale presente in *Seven* è che, essendo legati al punto di vista dei due detective protagonisti, noi spettatori insieme a loro giungiamo sempre dopo l’omicidio, perciò la violenza perpetrata alle vittime da John Doe non viene mostrata direttamente. Vediamo i loro corpi in “post-mortem”. Il fatto di vederli già morti, e quindi senza averli conosciuti ed essere entrati in empatia con loro, li rende ancor più oggetti, disumanizzati. Proprio su tale questione Steve Macek propone un’interessante analisi:

*«Doe’s savagery is rarely represented directly on the screen; the sort of dramatically choreographed action that is so omnipresent in slasher films and standard policiers is – with the exception of a single chase scene – virtually absent here. Rather than give us a gun play and acrobatic fight scenes, from the opening shot to the last, the film confronts us with the gruesome “physical evidence” of mind-boggling acts of violence slowly and gradually revealed. [...] Much of the terrifying visual impact of Seven relies on the vividly depicted and often hideously mutilated bodies, and pieces of bodies, Doe leaves behind. The camera records each hideous wound and disfiguration with unflinching, pornographic, almost clinical accuracy.»*<sup>132</sup>.

Nonostante visivamente ci venga precluso il momento dell’omicidio, della violenza effe-  
rata dell’assassino, si può affermare comunque che le modalità con cui vengono uccise le  
vittime si rifacciano al genere horror, per l’esattezza al sottogenere *gore* (o *splatter*) che,  
in estrema sintesi, mostra con certo realismo corpi lacerati con abbondante presenza di  
sangue. È soprattutto in questa rappresentazione dei corpi “violentati”, lacerati, de-uma-  
nizzati e quindi scarti, unitamente a una narrazione che privilegia la suspense, che risiede  
gran parte della componente orrorifica di *Seven*: «la costante [orrorifica] è quindi data dal  
senso di angoscia perturbante che si riscontra nella successione delle sequenze e dal pro-  
cedimento con cui queste sono realizzate.»<sup>133</sup>.

<sup>131</sup> F. De Bernardinis, *Le Forme Informi della Frontiera. La Fine dello Sguardo nel Cinema Post-Vietnam*, in F. La Polla (a cura di), *Poetiche del Cinema Hollywoodiano Contemporaneo*, op. cit., p. 85.

<sup>132</sup> S. Macek, *Places of Horror. Fincher’s Seven and Fear of the City in Recent Hollywood Film*, op. cit., p. 84.

<sup>133</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei Generi Cinematografici. Hollywood: dalle Origini a Oggi*, op. cit., p. 312.

Considerato che vediamo i corpi delle vittime solo a omicidio avvenuto, in una condizione di “post-mortem”, la violenza di *Seven* sta tutta nella visione di questi cadaveri martoriati e non in combattimenti corpo a corpo come, invece, accade in *Fight Club*. La violenza degli omicidi ci viene descritta, evocata, ma non mostrata, come nota Royal S. Brown:

«Fincher and his crew, including special make up effects designer Rob Bottin, deal with the horror in a manner that is literally postmortem: we see corpses (in one case a near corpse), look at crime scene photos, and listen to detailed descriptions of the grisly, calculated crimes.»<sup>134</sup>.

Consideriamo alcuni esempi. Nel caso del grasso (il cui stomaco è esploso per essere stato costretto a mangiare oltre il limite), dell’avvocato (costretto a tagliarsi pezzi di corpo fino a dissanguarsi), dello spacciatore pederasta (tenuto per più di un anno in fin di vita con poco cibo e poca acqua sino a essere ridotto a larva umana), della prostituta (la cui vulva è stata lacerata da un dildo a forma di lama), della modella (il cui volto è stato tagliato da una lama) e di Tracy (decapitata), seppure non abbiamo assistito al momento dell’omicidio, in quanto coerenti col pedinamento del punto di vista dei due detective, percepiamo già dalla descrizione degli stessi omicidi la feroce violenza e crudeltà perpetrata a queste vittime insieme a tutta la sofferenza che è stata fatta loro patire. Le modalità con cui vengono seviziate queste vittime produce nello spettatore ugualmente un senso di repulsione e disgusto. Infatti, a sostegno di ciò,

«Fincher [...] mostra solo particolari della scena della tortura e dell’omicidio, come se gli spettatori, al pari degli investigatori, fossero degli archeologi, costretti a ricostruire le esplosioni di violenza, i massacri inumani, dai segni che lasciano nello spazio. L’orrore e la tensione che il film genera sono per questa ragione più profondi e inquietanti di quanto il sensazionalismo del dettaglio e l’osservazione ravvicinata della violenza, tipici dello sguardo contemporaneo, potrebbero produrre.»<sup>135</sup>.

Queste parole rimandano a una certa estetica visiva da parte dell’occhio cinematografico contemporaneo nei confronti dei corpi. Gianni Canova segnala una «nostalgia di un rapporto con il corpo meno segnato dall’ossessione scopica e più sensibile a un contatto diretto e globale, a una relazione tattile-sensoriale che non si esaurisca nella sfera della

<sup>134</sup> R. S. Brown, *Seven*, *Cineaste*, 22, 3 (1996): 44-46, p. 45.

<sup>135</sup> M. Sebastiani, M. Sesti, *Delitto per Delitto. 500 Film Polizieschi*, Torino, Lindau, 1998, p. 173.

visività.»<sup>136</sup>. Non si tratta solo di mostrare un corpo umano e analizzarne chirurgicamente tensioni e movimenti con la macchina da presa. Quelli mostrati da Fincher sono «scarti di dissezioni già compiute, residui non riciclabili nello smaltimento dei rifiuti corporei dell'immaginario.»<sup>137</sup>. I cadaveri di John Doe – appunto – sono da considerare come scarti della natura violenta e del Male insiti nell'Uomo, sia suo che delle stesse vittime, oltre che dell'intera società. Rappresentano metaforicamente la degradazione morale della società contemporanea. Vediamo a seguire dei fotogrammi per ogni scena del crimine.



Fig. 12 – Prima scena del crimine: gola



Fig. 13 – Seconda scena del crimine: avidità

---

<sup>136</sup> G. Canova, *Il Tramonto del Corpo. Per una Cartografia Provvisoria delle Strategie di Messinscena della Corporeità nel Cinema della New Hollywood*, in F. La Polla (a cura di), *Poetiche del Cinema Hollywoodiano Contemporaneo*, op. cit., p. 124.

<sup>137</sup> *Ivi*, p. 125.



Fig. 14 – *Terza scena del crimine: accidia*



Fig. 15 – *Quarta scena del crimine: lussuria*

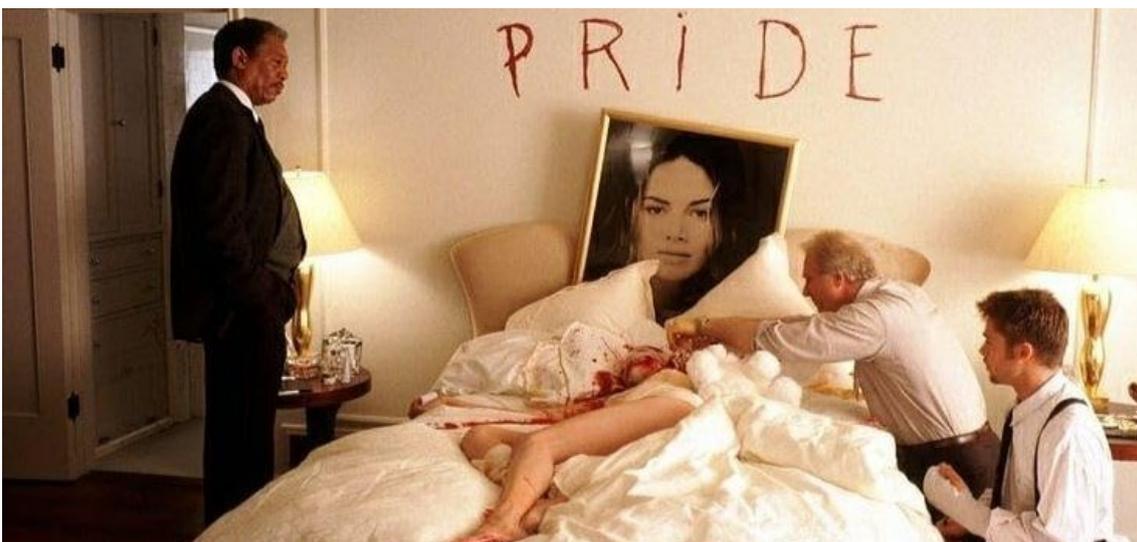


Fig. 16 – *Quinta scena del crimine: vanità*



Fig. 17 – Sesta scena del crimine: la scatola

Flavio De Bernardinis, in questo senso, osserva che «il corpo esibisce una sua bellezza di cosa, come dimostrano i cadaveri “estetizzati” di *Seven*.»<sup>138</sup>. Le vittime del killer, sconosciute a noi e ai protagonisti proprio per la focalizzazione interna del racconto, sono da considerare alla stregua corpi-cosa, corpi oggettificati e spogliati della loro umanità e osservati nella loro bellezza orrorifica.

In generale, possiamo considerare molti personaggi di *Seven* come scarti umani o a livello fisico, in quanto privi di vita, o a livello morale. Somerset mostra, sin dall'inizio del film, attraverso la propria corporeità la stanchezza, la sfiducia e l'apatia nei confronti della società. Appare spesso chiuso, piegato dal male che assorbe e ha assorbito durante la sua carriera. Mills, invece, per la maggior parte del film rappresenta il polo opposto. È giovane, fiero e combattivo. Solo alla fine, dopo aver scoperto dell'omicidio della moglie e del figlio, anche il suo corpo diverrà scarto, un non-corpo in seguito allo stato catatonico in cui cade. Dal suo sguardo, perso nel vuoto mentre si trova all'interno di una volante, pare quasi che lo spirito abbia abbandonato il corpo, come se fosse ormai un morto vivente (*Figura 18*). Anch'egli, benché sia ancora vivo, è alla fine ridotto alla pari delle altre vittime. Di quel Mills che abbiamo imparato conoscere durante il corso della narrazione non è rimasto che uno scarto. È solo corpo o, meglio, un corpo-oggetto. Infine, anche John Doe, immolandosi nel finale come ultima vittima, si riduce a corpo-cosa rinunciando alla propria corporeità per far vivere i propri ideali. Del resto, essendo il suo

<sup>138</sup> F. De Bernardinis, *Le Forme Informi della Frontiera. La Fine dello Sguardo nel Cinema Post-Vietnam*, in F. La Polla (a cura di), *Poetiche del Cinema Hollywoodiano Contemporaneo*, op. cit., p. 85.

<sup>138</sup> *Ivi*, p. 125.

nome uno status generico che nel gergo giuridico designa una vittima ignota, la sua identità rimane anonima, per cui egli si identifica esclusivamente col suo progetto punitivo. C'è in tutto ciò una rinuncia alla propria corporeità attraverso la morte o la sofferenza, tema questo che caratterizza l'intera "trilogia del dolore" di Fincher. Solo immolando o ferendo il corpo, secondo questa logica catartica, si può raggiungere la salvezza.



Fig. 18 – Mills nella volante dopo l'omicidio di Tracy

La medesima logica la si può riscontrare anche in *The Game* e *Fight Club*. Nel primo caso, dopo essere stato abbandonato nel deserto del Messico, Nicholas torna a casa propria ridotto malamente, colmo di lividi e con abiti stracciati (*Figura 19*). È questo il punto più basso della narrazione e della vita del protagonista in cui questa figura contrasta con quella sobria, benestante e ordinata con cui si è sempre mostrato. Il suo corpo, dunque, subisce un'umiliazione, un abbassamento, considerando anche che viene dato per morto. Dunque, la sua è una morte metaforica, simbolica. Non è un caso se lo vediamo fuoriuscire da una tomba per ritrovarsi in Messico. La sua è una rinascita per una nuova vita.

In *Fight Club*, invece, le lotte clandestine servono appositamente per provare sofferenza, per ferire il proprio corpo in modo da mettere alla prova la propria virilità. Il corpo ferito, ma ritto e fiero, è segno di una lotta appena avvenuta, è segno di virilità. È emblematico il corpo di Tyler Durden alla fine del combattimento (*Figura 20*). Egli anche quando perde resta virile. Spesso in *Fight Club* ci vengono mostrati corpi feriti, grondanti di sangue e acciaccati. Sono corpi magari perfetti e ideali come quello di Tyler, ad esempio, ma che necessitano di essere feriti per esistere (come uomini). In tal senso la violenza, e di conseguenza il dolore a essa associato, assumono un valore di catarsi, di purificazione.



Fig. 19 – *La figura stracciata di Nicholas nel deserto contrasta con quella elegante dell'inizio*



Fig. 20 – *Il corpo ferito, ma virile di Tyler Durden*

Unito a questo discorso sul corpo e sulla corporeità è quello che vede lo stesso rapportato alla morte, alla fragilità, alla caducità. I casi filmici appena avanzati sono un esempio di questa tendenza del cinema hollywoodiano, tendenza questa che ci viene descritta da Gianni Canova che parla di “corpo agonico” (in agonia) e che riassume quanto analizzato sinora sulla messinscena dei corpi:

«Mai tanti corpi in agonia come nel cinema della New Hollywood. Mai tanti corpi inerenti a mostrare l'esperienza del morire, la genesi e la fenomenologia del venirmeno. Corpi spettrali, fantasmi evanescenti, morti viventi in cerca di una fine [...].

Corpi che muoiono solo per rivelarci che erano già morti da sempre [...]. E poi vivi che hanno visto la morte in faccia [...], che visualizzano quel che si vede nell'attimo dell'agonia [...], o che vanno al di là e ritornano [...]. Voglia di morire, e impossibilità di farlo [...]. Voler morire e non riuscire a farlo, rinviando sempre alla prossima volta il rendez-vous con la propria sparizione: che questa sia la metafora che meglio esprime il destino del corpo nel cinema contemporaneo? Probabilmente sì: in questa infinita agonia, in questo voler dire la fine del corpo senza poter fare a meno del corpo stesso per dirla, sta il paradosso entro cui si dibatte oggi la messinscena della corporeità.»<sup>139</sup>.

In conclusione del presente discorso sulla rappresentazione oggettificante dei corpi nella trilogia del dolore di David Fincher, possiamo affermare che l'atto di ferire o comunque mortificare il proprio corpo è un atto volto a recuperare il corpo stesso. *Fight Club*, come avremo modo di approfondire successivamente, rende evidente questa strategia. I corpi dei lottatori dei "Fight Club" portano i segni di una lotta utile a riscoprire la propria virilità. Il sangue e i lividi servono a risentire un corpo tanto assuefatto come quello del consumatore medio occidentale, anestetizzato dalle logiche consumistiche e da pratiche di bellezza. Tra l'altro, il corpo scultoreo e atletico di Tyler Durden, più volte esibito dinanzi all'occhio della macchina da presa, riprende anche contemporanei modelli cinematografici. Quel corpo pieno di lividi e sangue, infatti, ricorda da vicino quello di iconici personaggi come Rambo o Rocky Balboa, per esempio. Tyler, dunque, è la rappresentazione – l'icona potremmo dire – del modello di corpo maschile hollywoodiano, pur con le proprie specificità che andremo ad analizzare in un secondo momento, ovvero nel capitolo dedicato alle declinazioni di genere in *Fight Club*.

---

<sup>139</sup> G. Canova, *Il Tramonto del Corpo. Per una Cartografia Provvisoria delle Strategie di Messinscena della Corporeità nel Cinema della New Hollywood*, op. cit., p. 129.

## LABIRINTI METROPOLITANI

### *Uomo/Natura*

In questo capitolo particolare attenzione sarà dedicata all'ambiente in cui si muovono i protagonisti che, come già accennato, possiede, in virtù anche della sua messinscena, uno specifico significato simbolico ed è eco dei sentimenti o della personalità dei personaggi. Ad ogni modo, anche l'ambiente possiede un regime discorsivo come possiamo comprendere dalle parole di Béla Balázs:

«L'uomo e il suo ambiente formano un tutto omogeneo, sono composti della stessa materia, poiché entrambi appaiono come immagini. Scompare la differenza tra la realtà dell'uomo e quella dello sfondo. Nel film, come nella pittura esiste la possibilità di conferire all'ambiente una fisionomia altrettanto intensa quanto quella dell'uomo. [...] L'atmosfera di un paesaggio o di una stanza prepara la scena che sta per svolgersi in quell'ambiente. Rispecchia la tensione che si scarica nell'azione dell'uomo. Tutto ciò è possibile grazie all'inquadratura cinematografica.»<sup>140</sup>.

L'associazione Uomo/Natura è presente naturalmente anche nelle scelte registiche di David Fincher. Essa serve a soprattutto a dare omogeneità stilistica ed estetica all'opera filmica in modo che lo stato d'animo che si vuole trasmettere giunga appieno allo spettatore. Sempre Balázs appella lo stato d'animo col termine *Stimmung*:

«L'immagine del paesaggio possiede una propria *Stimmung*, che non è un fatto puramente oggettivo ma nasce dalla partecipazione del soggetto. [...] Chi osserva obiettivamente la natura (il contadino, per esempio), di rado vi potrà scoprire uno stato d'animo. Lo stato d'animo, la *Stimmung*, è una prerogativa del pittore, dell'artista, e non del colono, del pastore, del taglialegna. È prerogativa, insomma, di quanti hanno con la natura non un rapporto fisico e pratico, ma spirituale. L'immagine del

---

<sup>140</sup> B. Balázs, *Il Film*, op. cit., p. 93.

paesaggio è la fisionomia “vista” in un luogo qualsiasi, fisionomia che può essere afferrata non solo dal pittore ma anche dall’operatore cinematografico mediante l’inquadratura della macchina da presa. [...] Il luogo così “stabilito” non svela soltanto il proprio volto, ma anche il volto dell’osservatore.»<sup>141</sup>.

In altre parole, a seconda della scelta del soggetto, dell’inquadratura e delle varie manipolazioni dell’immagine che si possono apportare in fase di postproduzione, uno stesso soggetto può veicolare messaggi differenti. Questo si ricollega a quel ritorno alla pittura grazie alle nuove pratiche digitali di cui si è parlato nei precedenti capitoli. L’artista plasma, ridisegna la Natura a proprio piacimento attraverso gli strumenti e il linguaggio artistico che ha tra le mani esprimendo una personale visione. È questo che Balázs intende con le ultime parole del testo sopracitato quando afferma che il punto di vista, lo sguardo, con cui si produce un’opera d’arte (nel caso del cinema corrispondente alla macchina da presa) coincide con lo sguardo dell’artista, quello che egli chiama *Stimmung*.

### *Protagonista la città*

Fatte queste premesse teoriche, torniamo al nostro caso di studio. Il paesaggio che ricorre maggiormente non solo nei tre film in esame, ma nella gran parte della produzione thriller fincheriana è il paesaggio urbano. La grande metropoli, specie americana, è protagonista già a partire dai film noir classici che qui si mostra teatro soprattutto di corruzione e degrado. Steve Macek scrive, proprio a proposito della grande città americana, tali parole: «*since the early 1980’s, Hollywood has produced a spate of enormously popular films that share Seven’s nightmarish vision of the American urban landscape.*»<sup>142</sup>. Queste città diventano, sempre secondo Steve Macek, «terreno fertile per la criminalità dilagante, lo spargimento di sangue e il caos morale.»<sup>143</sup>.

Fincher, quindi, non è totalmente nuovo nell’introdurre questa dimensione cupa della città, ma riprende una tradizione classica: «*Such paranoid images are themselves not without cultural precedent. Since the colonial era, a strong and often dominant tendency in American intellectual life has equated the metropolis with vice, deviancy, alienation,*

<sup>141</sup> *Ivi*, pp. 93-94 (corsivo dell’autore).

<sup>142</sup> S. Macek, *Places of Horror. Fincher’s Seven and Fear of the City in Recent Hollywood Film*, op. cit., p. 81.

<sup>143</sup> *Ibidem* (traduzione mia).

*social disorder, and absence of authentic community.»*<sup>144</sup>. Nella rappresentazione della grande metropoli, protagonista dei più classici film noir, in questo caso l'accento non viene posto tanto nelle sue immense strade trafficate, quanto nei suoi abitanti. Sono loro l'immagine della metropoli americana. Sono rare, infatti, le panoramiche sulla città e sulle sue strade in *Seven* come in *Fight Club*. Se in questi due film la città è anonima, in *The Game* invece ci viene palesato che ci troviamo a San Francisco. Le modalità di rappresentazione, però, sono le stesse. Ci vengono fornite solo poche vedute d'insieme quanto basta per comprendere che ci troviamo in una grande metropoli. Grattacieli, ampie strade trafficate e così via si rifanno proprio a quell'immaginario cinematografico e televisivo che il pubblico internazionale ha della grande metropoli statunitense.

Vediamo, in particolar modo in *Seven*, molti interni e pochi esterni, tranne nel finale. Si penetra nella metropoli e la si rappresenta dall'interno indagandone gli "organi" che la compongono. La corruzione dilagante non fa parte solo dei bassifondi, ma dell'intero apparato cittadino. Non ci sono confini o distinzioni di genere o di ceto nella geografia della grande metropoli che – ripetiamo – è solo accennata, elevata a rappresentazione. Il serial killer, infatti, opera a partire dai bassifondi (come nel caso della prostituta) fino ai piani più alti (come nel caso dell'avvocato). È in tal senso che gli abitanti di questa città, dove la corruzione morale, l'indifferenza e la violenza contro il prossimo la fanno da padrone, sono, secondo la logica di John Doe, il tumore da estirpare di questo grande e complesso organismo che è la metropoli. Le sette vittime, attraverso il loro "sacrificio", diventano emblema di tutto il male e la corruzione che affligge la società contemporanea.

Steve Macek osserva inoltre come l'immagine della città degradata sia stata spesso presente nella tradizione noir. Questo genere, nel disegnare la geografia urbana, pone una evidente polarità tra centro e periferia in cui quest'ultima è dominata da degrado e corruzione, morale soprattutto. Fincher, invece, non pone polarità e confini all'interno della stessa città. Tutto è degradato dalla scenografia all'illuminazione:

*«Seven's portrayal of the city as a blighted, decaying zone of unfettered criminality and vice-as a place where one finds "a deadly sin on every street corner" – more or less directly transcodes the reactionary view of urban problems that is dominant among broad segments of the American middle-class in the late 1990s. Like*

---

<sup>144</sup> *Ibidem*.

*countless other Hollywood films that have come out in the past decade or so, Seven validates suburbia's long-standing revulsion toward a (mostly poor, mostly of color) inner-city understood as essentially unruly and beyond hope.»<sup>145</sup>.*

La violenza presente in *Seven*, quindi, pervade l'intera città, per cui non è ghettizzata in specifiche zone. Non ci vengono rappresentati scontri tra gruppi sociali, di classe o razziali, ad esempio, ma si rappresenta una violenza che è frutto di un Male che è insito nella natura di ogni cittadino in quanto uomo. Questa violenza è il filo rosso che accomuna non solo i protagonisti della metropoli di *Seven*, ma tutti gli abitanti della stessa. Se abbiamo detto che l'ambiente si fa eco dell'interiorità dei personaggi, Steve Macek delinea le analogie tra questa metropoli e i suoi abitanti, caratteristica che la rende una città-simbolo, una idea di città non delineata dal punto di vista topografico, ma morale:

*«Seven's city functions as just such a symbol not merely because it is falling apart and overflowing with garbage, but also because it appears to be stuck at an earlier moment in the history of urban development. As one anonymous reviewer pointed out in commenting on an earlier draft of this essay, most of the film's interiors appear to date from the 1940s or before (as, for that matter, do most of Somerset and Mills's suits). This anachronism is obviously meant to evoke the dark universe of classic film noir. But it is also, I think, a reflection of the view that central cities and the lifestyles associated with them are hopelessly out of date and on the verge of extinction.»<sup>146</sup>.*

David Fincher pone spesso attenzione a questo decadimento morale della società contemporanea, attenzione che troviamo sia in *The Game* che in *Fight Club*. Conseguenza di tutto questo è un Uomo alienato e insoddisfatto che trova nella violenza, seppur nelle sue diverse manifestazioni, una valvola di sfogo.

Antonio Pettierre osserva come la città di *Seven* sia costruita in maniera labirintica tra indefinitezza e tenebra. Sono caratteristiche che servono principalmente a rappresentare lo spazio urbano come terreno di gioco dominato dal nemico. Inoltre, questo ritratto della città conferiscono alla rappresentazione urbana un senso di perturbante, di angosciante che, unitamente alla narrazione, contribuisce a creare un clima di mistero, di angoscia:

---

<sup>145</sup> *Ivi*, p. 89 (corsivo dell'autore).

<sup>146</sup> *Ivi*, p. 90 (corsivo dell'autore).

«Il cinema di Fincher è formato da spazi essenzialmente chiusi e oppressivi, un cinema di luoghi metropolitani ricostruiti, in cui i personaggi si muovono come in un labirinto difendendosi dal caos esterno, ma la cui forza centripeta invade l'interno. Lo spazio urbano a volte non ha un'identità specifica [...]. Anche quando la città è identificabile per elementi scenografici specifici [...], è sempre vissuta come uno spazio scenico che diventa estroflessione delle psicologie dei personaggi, quasi una rappresentazione fisica di una forma mentale.»<sup>147</sup>.

Queste parole riassumono e confermano quanto detto sinora sull'associazione tra personaggi e ambiente. Quella critica che il noir classico solitamente relega ai sobborghi e alla periferia della città post-industriale, in questo caso la critica è all'individuo che viene decontestualizzato e analizzato nella sua psicologia. Il Male che David Fincher rappresenta sul grande schermo è frutto non tanto di conflitti sociali, ma di aberrazioni psicologiche. Come conseguenza, questo Male oltrepassa i confini e le differenze sociali.

Un altro elemento fisico e simbolico presente in *Seven* è la pioggia incessante che bagna le strade della metropoli. Essa rimanda metaforicamente a quei tormenti infernali presenti nella *Divina Commedia* dantesca, opera che, tra l'altro, è uno dei riferimenti principali nel film. La città in cui agiscono i protagonisti di *Seven* è modellata, infatti, secondo la struttura dei gironi infernali danteschi come abbiamo già avuto modo di notare e come ci fa notare ancora Macek nella sua analisi sulla città rappresentata in *Seven*, vista come «*an allegorical Hell as full of suffering and anguish as the Inferno of Dante on which it appears to have been modeled*»<sup>148</sup>. Inoltre, nei classici film noir la presenza di una pioggia costante rimanda, come Paul Schrader ci fa notare nella sua analisi sulle caratteristiche del *noir*, a un attaccamento all'acqua tipicamente freudiano: «*There seems to be an almost Freudian attachment to water. The empty noir streets are almost glistening with fresh evening rain (even in Los Angeles), and the rainfall tends to increase in direct proportion to the drama.*»<sup>149</sup>. Anche Carlo Cerofolini, analizzando *Seven*, descrive la pioggia scrosciante che assume qui la funzione di «enfaticizzare la dimensione di purificazione a cui è improntato l'operato di John Doe.»<sup>150</sup>.

<sup>147</sup> A. Pettierre, *Introduzione*, op. cit., p. 14.

<sup>148</sup> S. Macek, *Places of Horror. Fincher's Seven and Fear of the City in Recent Hollywood Film*, op. cit., p. 83.

<sup>149</sup> P. Schrader, *Notes on Film Noir*, op. cit., p. 11 (corsivo dell'autore).

<sup>150</sup> [https://www.ondacinema.it/film/recensione/seven\\_fincher.html](https://www.ondacinema.it/film/recensione/seven_fincher.html).

*Geometria e rigore*

Si è detto che anche l'inquadratura esprime un regime discorsivo e perciò ha lo scopo di esprimere uno stato d'animo. Lo stile registico di Fincher predilige generalmente inquadrature rigorosamente geometriche e i movimenti di camera lineari e stabili, eccezion fatta per le sequenze d'azione. Possiamo ricondurre questa geometria dell'inquadratura ancora allo stile noir. Tra le caratteristiche di questo genere, Paul Schrader individua una preferenza per le linee verticali e oblique:

*«As in German expressionism, oblique and vertical lines are preferred to horizontal. Obliquity adheres to the choreography of the city, and is in direct opposition to the horizontal American tradition of Griffith and Ford. Oblique lines tend to splinter a screen, making it restless and unstable. Light enters the dingy rooms of film noir in such odd shapes – jagged trapezoids, obtuse triangles, vertical slits – that one suspects the windows were cut out with a pen knife. No character can speak authoritatively from a space which is being continually cut into ribbons of light.»<sup>151</sup>.*

Comprendiamo bene, quindi, che abbiamo a che fare con una costruzione molto rigorosa e geometrica dell'inquadratura per la maggior parte degli eventi. Si utilizza la camera a spalla nei momenti di azione, come inseguimenti, per esempio, o nel finale. Abbiamo in questo caso delle iniziali inquadrature totali che ci mostrano dove ci troviamo, ossia nel deserto. Se osserviamo bene questi totali, che nel cinema di solito servono a contestualizzare le vicende prima dell'azione, innanzitutto abbiamo una veduta aerea della strada su cui sta scorrendo l'auto con a bordo i due detective e John Doe (*Figura 20*). La strada taglia obliquamente la terra arida del deserto e l'inquadratura. Le linee oblique tendono a conferire dinamismo all'immagine, perciò, come spiega Schrader nel passo sopracitato, esse rendono lo schermo instabile e angoscioso.

Una volta che i protagonisti sono giunti nel mezzo del deserto, vediamo le torri dell'alta tensione formare una sorta di griglia composta da linee che si intrecciano tra loro. Questi tralicci, che puntano verso l'alto offrendo dinamismo verticale all'immagine, servono qui soprattutto a spezzare la linea d'orizzonte del deserto. Questo genere di paesaggio non è nuovo nel cinema. Esso compare principalmente nei film western in cui di solito assume una specifica valenza. Infatti, i totali dei deserti stanno a indicare la desolazione o la

---

<sup>151</sup> P. Schrader, *Notes on Film Noir*, op. cit., p. 11 (corsivo dell'autore).

solitudine. Il deserto in questo genere di film è spesso il luogo di duelli. In tal caso – riprendendo quanto detto da Schrader – la verticalità dei tralicci riprende una certa tradizione classica del noir che si contrappone all’orizzontalità del cinema di genere.



Fig. 21 – *La strada taglia obliquamente il deserto*

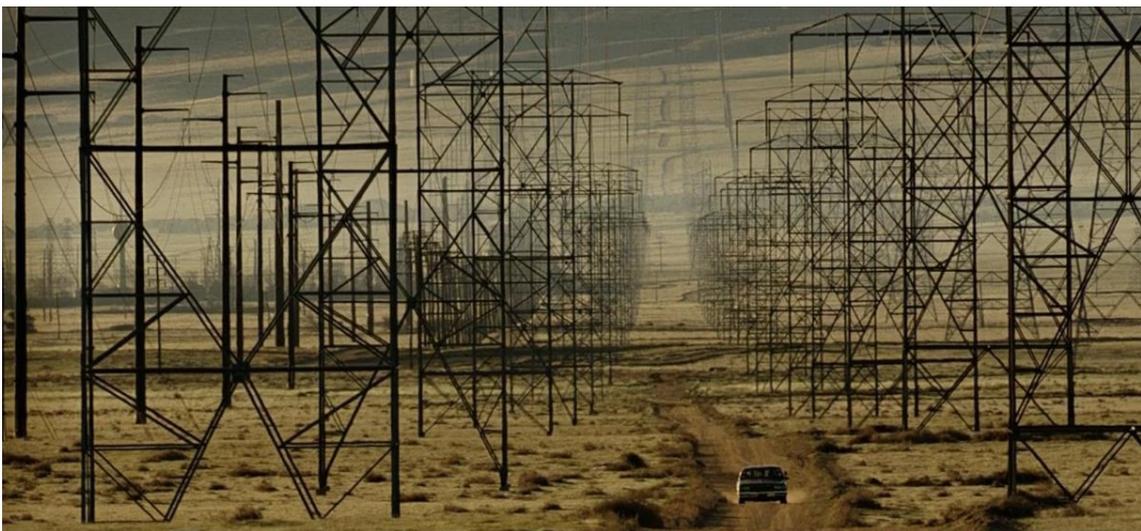


Fig. 22 – *I tralicci nel deserto formano una griglia geometricamente rigorosa*

Un’altra sequenza in cui si può riconoscere un montaggio alternato che mostra da una parte Somerset che, dopo aver scoperto la testa di Tracy nella scatola, corre da Mills per impedirgli di uccidere Doe, mentre dall’altra parte vi sono questi ultimi due a dialogare. In tal caso Somerset è seguito dalla camera a spalla. I movimenti frenetici della ripresa corrispondono al suo stato d’animo in quel preciso momento. Di contro, vi sono le riprese, sempre dal basso e ravvicinate di Doe, che, contrariamente a quelle di Somerset, sono frontali e stabili, segno questo della sua fermezza a voler andare fino in fondo al suo piano. Anche l’inquadratura cerca di trasmettere stato d’animo del personaggio ripreso.

Per concludere la riflessione sulle inquadrature di David Fincher, si consideri che queste stesse scelte e logiche sono riscontrabili sia in *The Game* che in *Fight Club* (Figure 23, 24, 25). In tutti e tre i film vigono generalmente rigore e pulizia formale nell'impostazione delle inquadrature e nei movimenti di camera, eccezion fatta – ripetiamo – delle sequenze movimentate come inseguimenti, sparatorie, colluttazioni e così via, cliché questi tratti principalmente dal noir, soprattutto poliziesco. A dimostrazione di questa estetica,

*«Bong Joon Ho calls Fincher a “linear” filmmaker whose films are “dominated by sharp lines and angles,” but who also constructs plain but powerful shots.»*<sup>152</sup>.



Fig. 23 – Le inquadrature di San Francisco in *The Game* sono tendenzialmente simmetriche e fisse



Fig. 24 – Si noti come il profilo en plongée dell'edificio tagli obliquamente l'inquadratura

<sup>152</sup> A. Nayman, *David Fincher. Mind Games*, in "Cineaste", New York, Abrams, Estate 2022, p. 71.



Fig. 25 – Gli assi delle vetrate formano una griglia simmetrica che dà simmetria all'inquadratura

### *Labirinti psichici*

Si è sottolineato in precedenza come non solo *Fight Club*, ma anche *Seven* e *The Game* seguono le stesse logiche del sogno o, più precisamente, quella che si è definita “duplice temporalità”: c'è narrazione della finzione e narrazione della realtà. Tutto ciò ha implicazioni anche dal punto di vista dello spazio, dell'ambiente in cui si muovono i personaggi che diventa così mentale. Diciamo “onirico” per intenderlo come collocato della mente, e quindi nei pensieri, di quel dato personaggio. Elsaesser, in questo senso, invita a considerare lo spazio dei *mind game films* come espansione di quello mentale:

«They [*mind game films*] have to willingly submit to a reshuffling not only of the temporal sequence of events, but be prepared to expand mental space altogether.»<sup>153</sup>.

Conseguentemente, come il tempo viene frammentato per renderlo complesso, anche lo spazio perde le proprie coordinate di riferimento destabilizzando la percezione dello spettatore. Non è un caso se i luoghi in cui vengono ambientate le vicende dei film di Fincher sono, almeno visivamente, anonimi. Anche la San Francisco di *The Game* non è identificata da simboli iconografici depositati nell'immaginario culturale di questa città (come il Golden Gate Bridge, per esempio), ma dai dialoghi dei personaggi.

---

<sup>153</sup> T. Elsaesser, *Contingency, Causality, Complexity. Distributed Agency in the Mind-Game Film*, op. cit., p. 12.

Questo è un primo aspetto che riguarda il disorientamento spaziale. Le lacune spaziali, come quelle temporali, frantumano lo spazio e lo rendono indefinito, in altre parole luogo della possibilità. Esso è anche e soprattutto luogo della finzione, come dimostrano Marcello Gagliani Caputo e Roberto Donati nell'analisi dello spazio in *The Game*:

«L'abilità di Fincher sta nel mantenere costantemente la storia su un piano al limite tra il verosimile e l'inverosimile, tra il baratro e la risalita, in cui la realtà spesso si mescola con la finzione, in cui i personaggi interpretano ruoli sempre diversi, in cui gli spazi scompaiono o si trasformano, in cui le scenografie e le ambientazioni cambiano continuamente, riuscendo a non dare mai punti di riferimento allo spettatore né paradossalmente al protagonista del film che da un giorno all'altro si ritrova nel bel mezzo del nulla, senza sapere come ci è finito né tanto meno perché ci è arrivato. La città si trasforma continuamente sotto i nostri occhi: mentre di giorno appare caotica eppure ordinata, una normalissima metropoli americana, di notte cambia abiti diventando un luogo in preda al degrado dove ogni vicolo si trasforma in una prigione senza via di uscita.»<sup>154</sup>.

### *Geografie e confini*

Una notazione utile ad approfondire questo discorso sta nella cancellazione dei confini, in particolare nell'intrusione del nemico, talvolta incarnazione del Male, nella propria casa. Se da un lato la metropoli non mostra evidenti confini sociali – come abbiamo constatato nell'analisi su *Seven* – dall'altro lato i confini personali vengono spesso oltrepassati, infranti in qualche modo. In *Seven*, *The Game* e in *Fight Club* (ma anche nel resto della produzione thriller di Fincher) il nemico non è circoscritto a una particolare zona. Egli pare essere ovunque tanto da dominare la città ed essere onnipresente. Egli arriva al punto di invadere persino la sfera privata dei protagonisti. Da questioni generali e sociali si passa a questioni private. John Doe ucciderà la moglie di Mills intrufolandosi nella sua casa, la CRS metterà a soqquadro la villa di Nicholas “sporcandolo” moralmente mentre Tyler Durden, e quindi il Narratore stesso, faranno esplodere l'appartamento di quest'ultimo. Inoltre, sempre nel caso di *Fight Club*, prima di scoprire che i due sono la stessa persona e assistere al confronto finale tra questi, il nemico primario, causa dello

---

<sup>154</sup> R. Donati, M. Gagliani Caputo, *Una Minima Introduzione. David Fincher Regista in The Fincher Network. Fenomenologia di David Fincher*, op. cit., edizione del Kindle.

stato di insonnia e di insoddisfazione del protagonista, è piuttosto il capitalismo. Dunque, il nemico è, ancora una volta, un'idea o, meglio, un'idea di Male che alberga non tanto nella società, ma in ogni singolo individuo. Lo stesso potremmo dire anche riguardo a *Panic Room* (2002), film dello stesso Fincher che tratta dell'infrangimento di un gruppo di malviventi nella casa di una donna e sua figlia e quindi di un Male che penetra nel privato.

Per trasmettere visivamente tale concetto il regista pone attenzione alla messinscena delle abitazioni in cui i singoli protagonisti vivono. In tal senso vi è una sorta di disgregazione dei confini spaziali. I confini tra pubblico e privato si fanno più labili come quelli tra bene e male. Dunque, lo spazio rappresentato nei film di Fincher e nei *mind game films* diviene

«Spazio fisico e mentale, esistenziale e politico, lo spazio dei corpi e dei luoghi è in Fincher uno spazio spesso artificiale, in cui si crede in un ordine, in una armonia, in un sistema di regole, per poi scoprire che tali regole, tali armonie crollano, o sono destinate a crollare una dopo l'altra. [...] Contrariamente alla forma superficialmente postmoderna, il cinema del regista americano preferisce soffermarsi sulla perdita della forma, sul suo svuotamento interiore.»<sup>155</sup>.

Questa indefinitezza dello spazio corrisponde a quell'indefinitezza narrativa tipica del *mind game film* che abbiamo analizzato nella prima sezione. Così come il tempo appare sfilacciato, aperto a nuovi orizzonti e possibilità, anche lo spazio assume una polivalenza, una pluralità di significati. L'ombra, l'oscurità in generale e gli spazi claustrofobici che abbiamo fin qui analizzato, generano inquietudine e un senso di incertezza. La città indefinita presente in *Seven* e in *Fight Club*, per esempio, è simile a un non-luogo, una terra di mezzo tra l'essere e l'idea. Di conseguenza, questa indefinitezza spaziotemporale apre a plurime possibilità e a plurime interpretazioni. Lo spettatore, tra l'altro, può aggiungere o, meglio, proiettare se stesso in questa indefinitezza. Tutto ciò, però, è anche per certi aspetti inquietante poiché introduce il non sapere, l'ignoto, l'estraneo. Thomas Elsaesser e Warren Buckland, analizzando le caratteristiche del cinema americano contemporaneo, specificano questo aspetto perturbante della spazialità:

«Si potrebbe usare il termine “inquietante” per descrivere le forti emozioni che l'energia non razionale ha il potere di suscitare. Il termine si riferisce soprattutto ad uno stato d'animo generato da una sensazione di incertezza e confusione,

---

<sup>155</sup> *Ibidem*.

concomitante con la graduale trasformazione della quotidianità in una dimensione dai contorni strani e disorientanti.»<sup>156</sup>.

Come già evidenziato in precedenza, un ambiente scarsamente illuminato, per esempio, può generare innanzitutto claustrofobia e quindi un senso di oppressione, di pericolo incombente. È qui che sta il perturbante, un ingrediente tipico soprattutto del genere horror o thriller in genere, ma che – in virtù della porosità dei generi – possiamo ritrovare in altri generi, compreso il noir in cui le ombre sono tra le protagoniste principali.

### *Uno spazio “fluido”*

Come collegare le caratteristiche dello spazio filmico e profilmico analizzate finora con il tema centrale del nostro discorso, ossia la fluidità avanzata da Leonardo Gandini? In che senso consideriamo lo spazio del *mind game film* come fluido? L'ultimo passo sopracitato ci viene ancora una volta in aiuto per chiarire questo aspetto. Esso ci parla di “incertezza e confusione” e di “contorni strani e disorientanti”. Il cinema di Fincher – come abbiamo potuto sinora analizzare – ci presenta uno spazio che è incerto e indefinito non solo per l'anonimato delle città in cui si svolgono gli eventi, ma per il fatto di non mostrare confini e geografie netti:

«L'abilità di Fincher sta nel mantenere costantemente la storia su un piano al limite tra il verosimile e l'inverosimile, tra il baratro e la risalita, in cui la realtà spesso si mescola con la finzione, in cui i personaggi interpretano ruoli sempre diversi, in cui gli spazi scompaiono o si trasformano, in cui le scenografie e le ambientazioni cambiano continuamente, riuscendo a non dare mai punti di riferimento allo spettatore né paradossalmente al protagonista del film che da un giorno all'altro si ritrova nel bel mezzo del nulla, senza sapere come ci è finito né tanto meno perché ci è arrivato. La città si trasforma continuamente sotto i nostri occhi: mentre di giorno appare caotica eppur ordinata, una normalissima metropoli americana, di notte cambia abiti diventando un luogo in preda al degrado dove ogni vicolo si trasforma in una prigione senza via di uscita.»<sup>157</sup>.

<sup>156</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, op. cit., p. 199.

<sup>157</sup> R. Donati, M. Gagliani Caputo, *The Fincher Network. Fenomenologia di David Fincher*, op. cit., edizione del Kindle.

Questa descrizione dei luoghi fincheriani riconduce la spazialità a essere luogo mentale, capace di mutare e di cambiare significato in ogni momento disorientando sia i protagonisti che vi si trovano all'interno che lo spettatore. Lo spazio – come osservato attraverso le parole di Béla Balázs sui rapporti tra personaggi e ambiente – diviene letteralmente proiezione della psiche dei personaggi. *Fight Club* si presenta come viaggio nella mente del protagonista già a partire dai titoli di testa in cui la macchina da presa, dopo un lungo viaggio tra neuroni e connessioni sinaptiche, esce dalla bocca del Narratore.

Sempre considerando *Fight Club*, la fluidità la si ritrova anche nel rapporto tra immagine analogica e digitale, due tipologie di immagini che vanno a connaturarsi e ibridarsi tra loro. Ciò non riguarda solo *Fight Club* o Fincher, ma tutta la natura delle immagini contemporanee. Questa ibridazione, o fluidità, non sfugge nemmeno ad Antonio Pettierre:

«Fincher utilizza elementi digitali in differenti modalità che non sono solo di modificazione del reale. Abbiamo un utilizzo emotivo in *Fight Club* con l'innesto di sovraimpressioni nella sequenza dell'appartamento del Narratore durante la composizione dell'arredamento dal catalogo Ikea; la fusione dei corpi e dei volti durante le scene di sesso tra Tyler Durden e Marla Singer; l'implosione degli edifici nel finale e il viaggio visivo nell'*inner space* mentale del narratore all'inizio. [...] E, infine, come strumento di governo del tempo, non solo filmico, ma storico e individuale.»<sup>158</sup>.

Concludiamo tale capitolo riprendendo le riflessioni di Costa sull'ombra, il quale, rifacendosi ai tre tipi di immagine delineate da Gilles Deleuze (immagine-movimento, immagine-azione e immagine-affezione), ci parla di “spazio qualsiasi”. È uno spazio indefinito, un non-luogo per certi aspetti, che può essere dato, fra i vari procedimenti (naturalmente chiariti dall'autore nella stessa trattazione), dall'uso di buio e ombre che creano – come visto – un senso di indefinitezza, di confini labili, incerti e – appunto – fluidi:

«[Deleuze] ci ricorda che uno spazio pieno di ombre o ricoperto dalle ombre diventa spazio qualsiasi: “Mondo ‘gotico’, che annega o spezza i contorni, che dota le cose di una vita non organica in cui perdono la loro individualità” e che trasforma lo spazio in potenzialità pura, facendone qualcosa di illimitato.»<sup>159</sup>.

---

<sup>158</sup> A. Pettierre, *Introduzione*, op. cit., p. 17 (corsivo dell'autore).

<sup>159</sup> A. Costa, *Il Richiamo dell'Ombra. Il Cinema e l'Altro Volto del Visibile*, op. cit., p. 61.

Capitolo III

## Declinazioni identitarie

La fluidità del tempo, e quindi della narrazione, ha come conseguenza la fluidità dei personaggi, essendo essi ciò che dà vita e muove l'azione. Già semplicemente a partire dalla loro stessa identità, che per aspetti che affronteremo successivamente possiamo definire come incompleta e indefinita, è evidente la doppiezza e l'ambiguità morale che li caratterizza. I *gaps* narrativi sono anche conseguenza della loro inaffidabilità come narratori, il che comporta importanti deformazioni nella consequenzialità degli eventi, il che corrisponde al già nominato *complex storytelling*. Anche Leonardo Gandini osserva come questa fluidità identitaria influisca sulla narrazione e sulla natura del cinema stesso:

«Le questioni identitarie innescate dal cinema contemporaneo non riguardano la possibilità che i personaggi, all'interno di una struttura narrativa rigida e definita, compiano o subiscano una trasformazione; quanto quella che il racconto stesso [...] trascini i personaggi in un vortice di possibilità alternative che finisce per riconfigurare l'identità di entrambi (quindi, anche quella del film nel suo complesso).»<sup>160</sup>.

Poste queste premesse, nel corso di questa terza sezione si andranno ad analizzare i vari aspetti che caratterizzano i personaggi dimostrando come la loro personalità frammentata, dai confini identitari labili e incerti, sia correlata alla narrazione complessa fin qui descritta, se non causa della stessa. In altri termini, la discussione tratterà in particolare modo delle correlazioni tra psicologia e ruoli dei personaggi con la narrazione.

### *Fluidità identitarie*

In questo capitolo tenteremo di delineare un quadro dei personaggi-tipo che ricorrono sia nei *mind game films* che nel cinema contemporaneo. Sono proprio i personaggi

---

<sup>160</sup> L. Gandini, *Fuori di Sé. Identità Fluide nel Cinema Contemporaneo*, op. cit., p. 24.

a sviluppare l'azione, a scatenare il dramma proprio a partire dalle loro condizioni psicologiche o morali che andranno a delineare gli sviluppi della storia. Essi possono essere antieroi, quindi dalla moralità ambigua, dalle plurime interpretazioni se vogliamo, tenendo, però, presente che nessun personaggio può essere del tutto cattivo, disumano, altrimenti lo spettatore non si identifica. Oppure possono essere affetti da traumi che ne condizionano la percezione. Il punto di vista strettamente focalizzato su di loro ci permette di vedere la realtà coi loro occhi ed entrare nei loro pensieri.

Più che antieroi, potremmo parlare di personaggi instabili, la cui percezione soggettiva è alterata, oppure sono personaggi incompleti. Questi ultimi sono alla ricerca di qualcosa che gli sfugge e che vogliono comprendere. È Thomas Elsaesser a descrivere questi tipi di personaggi nel delineare i motivi comuni del *mind game film*. Il seguente elenco, tratto dal già citato saggio di Elsaesser, riassume quanto finora detto sulla struttura di questi film, ma in questo momento torna utile per delineare in particolar modo il rapporto tra personaggi e contesto in cui agiscono:

*«Even though this is not an exhaustive catalogue of typical situations, here are some of the most frequently named features of the mind-game film, by way of a map or directory of motifs: 1) A protagonist participates in, or is witness to, events whose meaning or consequences escape him: along with him, the film asks: what exactly has happened? There is a suspension of cause and effect, if not an outright reversal of linear progression [...]; 2) A protagonist seems deluded or mistaken about the difference between reality and his/her imagination, but rather than this inner world becoming a clearly marked "subjective" point of view of a character (as in the European art film), there is no perceptible difference either in the visual register or in terms of verisimilitude, between real and imagined, real and simulated, real and manipulated [...]; 3) A protagonist has a friend, mentor, or companion who turns out to be imagined [...]; 4) A protagonist has to ask himself: "who am I and what is my reality?" [...]; 5) Not only is the hero unable to distinguish between different worlds: he or she is often not even aware that there might be parallel universes, and neither is the audience – until a moment in the film when it turns out that the narrative and plot have been based on a mistaken cognitive or perceptual premise [...]; 6) A character is persuaded by his – or more often, her – family, friends, or the community that she is deluded about the existence or disappearance, usually of a child – a self-delusion brought upon by trauma, excessive grief, or other emotional*

*disturbance. He/she insists on maintaining this delusion against all odds, and is usually proven right, by uncovering a conspiracy, either of a very sophisticated, diabolical kind, or on the contrary, consisting of a very "scientific," bureaucratic, or routine "test" or "measure" ordered by the powers that be.»<sup>161</sup>.*

Dunque, comprendiamo bene da questo quadro definitorio come ciò che caratterizza principalmente questi personaggi sia una limitata, errata o alterata percezione della realtà sia dal punto di vista della comprensione degli eventi che dal punto di vista della moralità. Noi spettatori non ne siamo a conoscenza poiché – come sottolineato più volte – siamo collocati nel loro mondo psicologico. Solitamente questi personaggi sono spinti all'azione o, meglio, alla ricerca dell'oggetto del desiderio, da una mancanza. L'azione in questo caso è volta a ricostruire quei tasselli che mancano per avere un quadro completo della situazione e ciò riguarda sia i personaggi che lo spettatore stesso. Ed ecco che torniamo ancora una volta alla definizione di *puzzle film* e alla distinzione tra intreccio e *fabula*. In *Seven* la normalità viene turbata dalle azioni feroci di un serial killer, in *The Game* dall'intrusione di una potente associazione criminale nella vita privata del protagonista, mentre in *Fight Club* l'azione è improntata piuttosto sulla fuga da una situazione di infelicità e alienazione. Il nemico in tal caso non è tanto una persona specifica, ma uno status.

A questo punto, utilizzando altre parole, potremmo dire che per sopperire alla mancanza di una logica di causa-effetto, mancanza tipica dei *mind game films* come ci fa notare Elsaesser («*suspension of cause and effect*»<sup>162</sup>), si ricorre a quello che abbiamo individuato come dispositivo dell'investigazione. Esso è presente in maniera evidente in un film poliziesco come *Seven*, ma possiamo ben trovarlo anche in film thriller come *The Game* e *Fight Club*. Tutti i personaggi messi in scena cercano comunque di comprendere ciò che accade loro attorno e noi con loro. L'atto investigativo, posto in questi termini, consiste soprattutto rimettere insieme, almeno logicamente i tasselli del puzzle.

Come la loro percezione della realtà risulta alterata, anche la moralità non presenta contorni chiari e netti. Di conseguenza, possiamo convincerci, per esempio, di aver seguito e sostenuto le vicende di un personaggio positivo quando alla fine, una volta "riassemblati i pezzi del puzzle", ci rendiamo conto della complessità morale dell'intera

---

<sup>161</sup> T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, op. cit., p. 17.

<sup>162</sup> *Ibidem*.

situazione. Sarebbe riduttivo, quindi, definire questi personaggi come eroi o antieroi, buoni o cattivi. Le loro identità sono – riprendendo Gandini – fluide, indefinite, e questo non è che specchio di quell’ambiguità di base che caratterizza il *mind game film*:

«Nel cinema tradizionale la saldezza delle identità individuali è la condizione preliminare alla costruzione di quelle logiche antagonistiche ed oppostive che costituiscono l’architrave della narrazione. [...] Nel cinema contemporaneo, invece, le identità si fluidificano, assumono forme soggette a continui processi di smaterializzazione e riconfigurazione.»<sup>163</sup>.

Questa fluidità identitaria si ripercuote anche nella narrazione, essendo i personaggi stessi promotori degli sviluppi narrativi. Essi, più precisamente, agiscono secondo il loro modo di vedere il mondo, il loro carattere (per come viene delineato in fase di scrittura). Cinematograficamente, è prassi introdurre un personaggio mostrando il suo modo di reagire agli eventi o, in generale, attraverso le sue azioni. Possiamo in questo senso fare un passo ulteriore. Un personaggio, sia cinematografico che letterario, si fa portatore di valori e di idee che formano la sua identità e che conosciamo attraverso le parole in letteratura e le immagini nel caso del cinema. Lo spettatore può condividere come no questo mondo di valori, ma comunque impara a pensare come il personaggio stesso. Immagina i successivi sviluppi per come li affronterebbe quest’ultimo. Per esempio, è difficile per lo spettatore entrare inizialmente in empatia col misantropo protagonista di *The Game* in cui appare evidente sin dalle prime sequenze la sua freddezza nei confronti del prossimo, compreso il fratello. Accompagnandolo nelle varie sventure, però, noi spettatori siamo spinti non tanto a empatizzare con lui, ma imparare a ragionare come lui.

Ed è in questo processo di identificazione che abbiamo definito in precedenza come secondaria (ciò che concerne il rapporto tra spettatore e personaggio) che risiede l’inganno del *mind game film*. Osservando il mondo con gli stessi occhi del personaggio, faticiamo a comprendere ciò che accade attorno a lui e a noi. Detto questo, possiamo generalmente individuare due ordini di stravolgimento della realtà prodotti personaggi: o lo spettatore viene posto dinanzi a dilemmi morali e/o etici oppure, consapevolmente o inconsapevolmente, a patologie psichiche. Nei paragrafi che seguiranno delineeremo queste due traiettorie seguendo le riflessioni avanzate da Thomas Elsaesser.

---

<sup>163</sup> L. Gandini, *Fuori di Sé. Identità Fluide nel Cinema Contemporaneo*, op. cit., p. 20.

*Patologie produttive*

Thomas Elsaesser individua e classifica una serie di “patologie produttive” («*productive pathologies*») che caratterizzano i personaggi del *mind game film*, le quali condizionano la loro percezione della realtà, le loro relazioni e la loro *agency* (in sintesi la loro volontà, il loro agire dettato dalla volontà). L’autore sottolinea, però, come queste patologie, allo scopo di disorientare lo spettatore e porlo allo stesso livello del protagonista, non vengano poste in evidenza come disordini mentali, ma piuttosto come specificità di quel dato personaggio che lo rendono unico e per certi versi “dotato”:

*«These are “productive pathologies”, in the sense that the protagonists’ behaviour may seem aberrant and even dangerous under ordinary circumstances, but in the narrative is not marked as a disorder or affliction (i.e. a case study), and instead turns out to be a particular skill-set that proves important if not crucial for a specific task at hand. Thus, when mind-game films feature protagonists whose view of the world is radically skewed, due to the nature of their physical condition or mental state, these “constraints” reveal themselves to be enabling conditions in some other register, and in some other way of interacting with the world.»<sup>164</sup>.*

In questo senso possiamo dire che la follia ci viene presentata “lucidamente”. Essa è associata a persone che utilizzano la ragione o che sono schematici nelle loro azioni. Per esempio, la figura del serial killer nel cinema, ma anche nella letteratura, rappresenta questa logica poiché dietro ai suoi omicidi esistono degli schemi che le indagini della polizia devono scoprire. Infatti, il serial killer è “seriale”, segue uno schema che si ripete. Dunque, i confini tra normalità e follia sono resi labili. Quest’ultima viene piuttosto associata a una condizione di scarsa o nulla capacità di *agency*, altrimenti detta agentività.

Una lettura psicanalitica può agevolarci in questa riflessione. La psicanalisi lacaniana ci parla di un Io non padrone di se stesso, un Io inconscio, che sta al di là della volontà, dell’intenzionalità. Tutto questo si ricollega alla nozione di *agency*, o agentività, intesa come «facoltà di far accadere le cose, di intervenire sulla realtà, di esercitare un potere causale.»<sup>165</sup>. In parole più semplici, essa comprende tutte quelle azioni che sono dettate dalla volontà, ossia ciò che concerne l’intenzionalità. In caso contrario, ciò che fuoriesce

<sup>164</sup> T. Elsaesser, *Contingency, Causality, Complexity. Distributed Agency in the Mind-Game Film*, op. cit., pp. 13-14.

<sup>165</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Teoria\\_sociale\\_cognitiva](https://it.wikipedia.org/wiki/Teoria_sociale_cognitiva).

dalla volontà e che quindi non è controllabile dalla stessa, è definito nella psicanalisi come desiderio. Come ci fa notare Massimo Recalcati a riguardo,

«non è superfluo ricordare che il desiderio di cui la psicoanalisi parla non va confuso con la motivazione o con il movimento dell'intenzione. Questo desiderio è inconscio, cioè non è una proprietà del soggetto, non viene all'esperienza a partire da un atto della volontà, non è determinato dall'Io. Piuttosto, il desiderio in quanto desiderio inconscio implica sempre che "io", o meglio l'Io, non ne sia mai il proprietario, il detentore esclusivo. L'esperienza del desiderio è infatti un'esperienza di perdita di padronanza, di vertigine, di qualcosa che si dà a me stesso come "più forte" della mia volontà.»<sup>166</sup>.

Secondo quanto delineato da queste parole, comprendiamo bene come quei personaggi dei *mind game films* affetti da malattie non siano mossi esclusivamente dalla forza della ragione, ma c'è una forza inconscia, un Io inconscio, che governa e agisce. Come già detto, c'è un tempo, una realtà paralleli che scorrono al di fuori dei singoli protagonisti e che sfuggono al loro controllo, per cui sono principalmente il prodotto di quell'inconscio che agisce e sfugge. Né loro, né lo spettatore ne sono coscienti. È qui che l'*agency*, l'intenzionalità, entra in difetto. L'inconscio prende il sopravvento, come dimostra *Fight Club* in cui l'inconscio del Narratore prende praticamente "forma" o, meglio, immagine.

Di conseguenza, tali patologie psichiche possono essere usate come stratagemma narrativo per giustificare l'alterata percezione della realtà da parte dei protagonisti. Thomas Elsaesser individua tre tipi di patologie: paranoia, schizofrenia e amnesia<sup>167</sup>. Egli, poi, definisce queste patologie come "produttive" in quanto producono mondi paralleli e alternativi, fortemente soggettivi, a quelli reali e oggettivi:

*«What one can say about mind-game films with respect to narratology is thus that they are different from their literary forebears that play with narrative mise-en-abyme, unreliable narrators, and the multiple embedding of points of view, in that the latter emphasize, not a ratcheting up of autoreflexivity and self-reference, but instead a "lowering" of self-consciousness and a different form of recursiveness, by, in some cases, knocking out part of the conscious mind altogether, and replacing it with "automated" feedback: this is signaled by protagonists suffering from various*

<sup>166</sup> M. Recalcati, *Ritratti del Desiderio*, Milano, Raffaello Cortina, 2018, pp. 18-19.

<sup>167</sup> T. Elsaesser, *The Mind-Game Film*, op. cit., p. 24.

*personality disorders, among which schizophrenia or amnesia are the two favored forms of dis-ordering identity and dis-associating character, agency, and motivation, and thus of motivating a “reboot” of consciousness and the sensory-motor system.»<sup>168</sup>.*

Tutto ciò influisce soprattutto a livello narrativo in cui plurime linee narrative e vari “universi paralleli” – trattati nel primo capitolo – sono al contempo presenti. Attraverso questa narrazione complessa il regista di *Fight Club* vuole portarci nella mente schizofrenica del protagonista. Infatti, secondo Lacan, tutto questo comporta una scissione identitaria, una dicotomia tra Io e Io inconscio, come spiega Recalcati:

«L’esperienza del desiderio è sempre esperienza di una alterità e, dunque, porta con sé sempre una quota di perdita dell’identità, una disidentità, una non coincidenza, Lacan direbbe una divisione del soggetto. Proviamo a dirlo meglio: *l’esperienza del desiderio non è dell’Io ma è senza Io*. Questo significa che il desiderio non è ciò che rafforza l’identità irrigidendo i suoi confini, non è il cemento dell’identità, ma è piuttosto ciò che la scompagina, la destabilizza, è un fattore di perturbazione dell’identità. Nell’esperienza del desiderio Io non sono mai padrone.»<sup>169</sup>.

In un discorso più generale, che non riguarda solo personaggi affetti da patologie, le azioni di questi falliscono ogni volta che cercano di dare ordine o comprendere una realtà che si rivela fuggevole e ingannevole. *Seven* e *The Game* ne sono esempio. Qui i personaggi non capiscono o stentano a capire ciò che accade attorno. C’è sempre qualcosa che sfugge alla percezione e alla logica che sono esterni a loro. Il serial killer di *Seven* e la potente organizzazione di *The Game* da questo aspetto personificano l’imprevisto, il caso, che sono antagonisti della razionalità, del controllo a loro volta incarnati da personaggi come Somerset e Van Orton. In sintesi, possiamo affermare che abbiamo a che fare con personaggi che faticano ad avere una padronanza e una comprensione degli eventi.

### *Violenza e morale*

Una alterata percezione della realtà può essere frutto di quelle che Elsaesser definisce “patologie produttive” oppure può essere frutto di una non ben definita

<sup>168</sup> *Ibidem* (corsivo dell’autore).

<sup>169</sup> M. Recalcati, *Ritratti del Desiderio*, op. cit., pp. 19-20 (corsivo dell’autore).

demarcazione tra etica e morale. Da questo punto di vista, infatti, esiste una sostanziale differenza. L'etica riguarda il rapporto tra il singolo e la comunità in cui è inserito, perciò consiste in un insieme di regole socialmente accettate e condivise. La morale, invece, riguarda ciò che è giusto o ciò che è sbagliato dal nostro personale punto di vista. Detto in altro modo, l'etica fa parte della collettività, mentre la morale riguarda il singolo. Naturalmente etica e morale possono collidere tra loro. Infatti, si è parlato nel precedente capitolo delle scelte estetiche e visive che sono eco dei contrasti morali dei personaggi.

Del resto, nei film noir talvolta si associa, attraverso l'identificazione secondaria, lo sguardo spettatoriale a quello di un antieroe e quindi di un personaggio che eticamente si colloca al di fuori delle norme sociali. Poliziotti corrotti o criminali sono esempio di antieroi noir. Ciò provoca certamente una discrepanza tra etica e morale. Anche in questo caso lo spettatore non assume una posizione passiva. Egli può avvicinarsi oppure distaccarsi rispetto alle idee e alle azioni del personaggio, ma di certo un buon antieroe deve mostrare polarità e conflitto tra morale personale ed etica sociale in modo che non sia completamente buono o completamente cattivo. In questo modo – come riporta spesso Thomas Elsaesser nei suoi saggi sul *mind game film* – le logiche antagonistiche tipiche del cinema classico vengono abbandonate per lasciare spazio a un connubio tra bene e male, anche questo segno di fluidità e polarità identitaria.

C'è, poi, un'altra questione riguardante la rappresentazione della violenza nei film di David Fincher. Essa è un tema costante nella sua filmografia ed è proprio per questo motivo che Carlo Cerofolini ha utilizzato l'espressione "trilogia del dolore" per porre l'accento su questo tema. La violenza viene spesso riportata nei film di Fincher, ma ciò che accomuna la rappresentazione della violenza in *Seven*, *The Game* e *Fight Club* è il suo valore simbolico e catartico.

Ci addentreremo poi in questo tema nell'analisi dei singoli film, ma al momento ciò che è importante sottolineare a scopo introduttivo è la scelta di non esibire direttamente la violenza, ma di evocarla. Fincher naturalmente non è il solo e primo regista a rappresentare cinematograficamente questo tema. La violenza nel suo caso è più concettuale che visiva. Mentre altri autori contemporanei esibiscono la violenza che diviene in questo modo estetizzata secondo lo stile personale di ogni regista, la violenza nei film di Fincher è più contenuta nei gesti e nelle azioni che nella visione.

Nell'analisi sulla metropoli di *Seven* si è evidenziato come la violenza sia un male che appartiene per natura all'Uomo e che quindi non sia primariamente generata da conflitti sociali. È piuttosto qualcosa di culturale. Allo stesso modo, la nostra posizione in quanto spettatori dinanzi a un atto di violenza dipende dal punto di vista in cui veniamo collocati. Tornano qui utili le riflessioni avanzate riguardo al punto di vista nel *mind game film* della prima sezione. A sostegno di ciò, Sandro Bernardi sottolinea come il punto di vista cinematografico e la moralità siano per certi aspetti collegati:

«Dalla collocazione di chi guarda scaturisce anche il suo atteggiamento nei confronti della scena guardata: un atto di violenza, per es., potrà sembrare arbitrario o necessario, legittimo o prevaricatore a seconda del punto da cui viene mostrato, in base a quello che lo spettatore vede e che ha visto in precedenza o potrà addirittura cambiare di senso se verrà visto da un altro punto di vista.»<sup>170</sup>.

Ciò che conta in questo senso non è tanto l'esibizione o l'estetizzazione della violenza, ma lo sguardo che si pone su di essa. Legata alla violenza rappresentata al cinema è spesso la moralità. Gandini, riguardo all'esibizione della violenza nel cinema contemporaneo, afferma che «orrore e violenza non vanno descritti ma evocati, suggeriti, fatti oggetto di allusioni che troveranno poi nello spettatore – nella sua immaginazione o nel suo corpo – il luogo adatto a svilupparsi a pieno.»<sup>171</sup>. Benché in *Seven* il regista non ci offra una diretta visione della violenza protratta alle vittime, ugualmente proviamo un senso di repulsione per le atrocità dell'omicidio. Esse vengono evocate, non mostrate. Inoltre, i due detective, con cui lo spettatore condivide lo stesso punto di vista, giungono sempre dopo le azioni delittuose. Non vediamo mai, né noi, né loro, il momento dell'omicidio. Proviamo, però, repulsione non tanto verso la violenza in generale, ma solo quando questa tocca una persona che abbiamo imparato a conoscere durante la narrazione, ossia Tracy. Le vittime le abbiamo conosciute, come i detective, in una condizione *post-mortem*.

Inoltre, seguendo le indagini e le mosse dei due detective, e quindi con figure portatrici di giustizia, assumiamo il loro punto di vista e vediamo le vittime in quanto innocenti, come sostiene il detective Mills, e non come peccatori, contrariamente alla visione di John Doe che ha un proprio concetto di giustizia e moralità. È proprio questo meccanismo di

<sup>170</sup> [https://www.treccani.it/enciclopedia/sguardo\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/sguardo_(Enciclopedia-del-Cinema)/).

<sup>171</sup> L. Gandini, *Voglio Vedere il Sangue. La Violenza nel Cinema Contemporaneo*, Milano-Udine, Mimesis, 2014, p.59.

identificazione che ci fa assumere la morale e il punto di vista dei due protagonisti. Royal S. Brown scrive sulla maniera di rappresentazione della scena del crimine:

*«The film also never allows the audience to become acquainted with the first five victims, further suggesting that deeper knowledge of them might lead to conclusions not unlike those eloquently expressed by the killer near the end of the film. In this way, Seven undercuts the thirst for vengeance that Hollywood typically uses to legitimize violence within a framework of good/evil ethics.»*<sup>172</sup>.

Il regista ci impedisce di conoscere approfonditamente le vittime allo scopo di non farci immedesimare nel punto di vista dell'assassino e per rimanere aderente a quello dei due detective. Unica eccezione è Tracy, personaggio con cui ci è dato modo di empatizzare durante la narrazione e che sarà essenziale nel finale dell'intreccio allo scopo di essere toccati "personalmente" ed emotivamente, come David Mills, dalla violenza. Leonardo Gandini scrive, ancora una volta a proposito delle relazioni tra morale e violenza nel cinema contemporaneo, che

*«la violenza del cinema, per quanto possa suscitare in noi sentimenti di adesione dei personaggi che la subiscono e di avversione per quelli che la affliggono, è volatile, inconsistente e relativa. Come tale, è suscettibile di cambiare posizione nel suo rapporto con lo spettatore, a partire proprio dalle modalità con cui, in questa relazione, entra in gioco la morale. La condizione morale dei personaggi e degli eventi rappresenta al contempo la bussola che permette al pubblico di orientarsi nell'argomento sul piano etico e l'alibi che gli può consentire di provare, senza inibizioni di sorta, piacere allo spettacolo della violenza.»*<sup>173</sup>.

La sofferenza assume qui un valore simbolico. Si consideri il messaggio lasciato dall'assassino nel caso del primo omicidio nell'appartamento della prima vittima di John Doe: *«Long is the way and hard that out of Hell leads up to light»* (Figura 26). Questa frase è significativa innanzitutto del percorso che i vari personaggi devono perseguire per arrivare alla luce: dall'oscurità dominante si passa alla fine del film a una luce accecante. Questo è presente nel finale di *Seven* che di *The Game*, come del resto abbiamo già avuto modo di analizzare. In secondo luogo, essa è indicativa del fatto che la sofferenza è necessaria per purificarsi, è catartica. Le punizioni inflitte alle vittime sono intese da Doe

<sup>172</sup> R. S. Brown, *Seven*, op. cit., p. 45.

<sup>173</sup> L. Gandini, *Voglio Vedere il Sangue. La Violenza nel Cinema Contemporaneo*, op. cit., pp. 84-85.

come via dolorosa, ma necessaria, per ripulirsi dalle colpe. Per questo motivo la sofferenza si lega alla violenza.

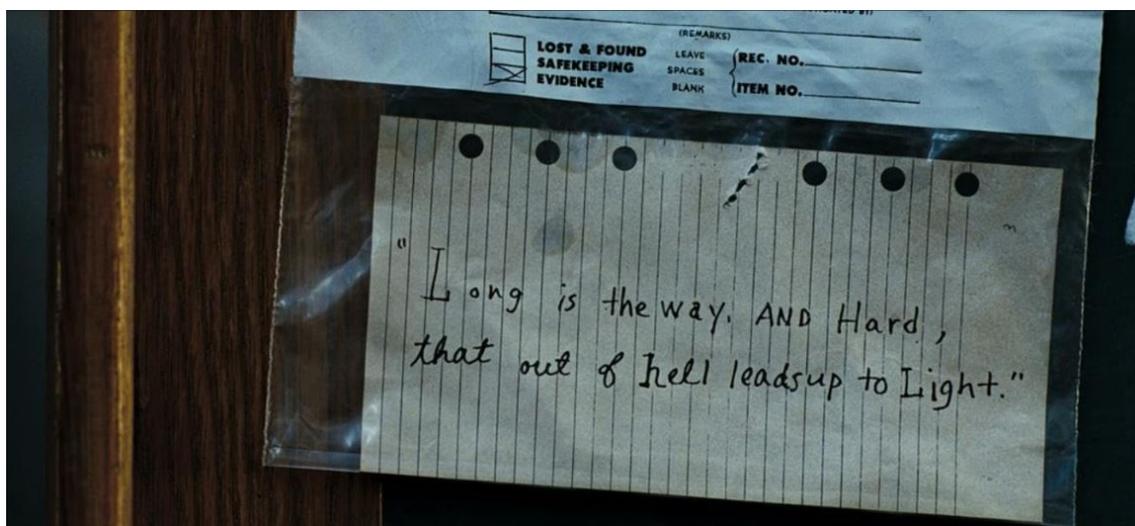


Fig. 26 – Il biglietto lasciato dal serial killer sulla scena del delitto della gola

Infatti, Gandini sottolinea come questa

«funge da atto di riparazione, non di trasgressione sociale. In qualche caso addirittura può contribuire ad emendare non un singolo torto, ma uno squilibrio collettivo connesso ad uno stato di corruzione generalizzata, che riguarda tutta la civiltà»<sup>174</sup>.

E in questo senso *Seven*, come nota ancora Gandini, non può che fungere da caso esemplare, soprattutto nella figura di John Doe:

«[la violenza] è l'aspirazione del John Doe di *Seven*: dare ai suoi concittadini una lezione morale esemplare e indimenticabile, la cui efficacia non può tuttavia prescindere da un atto di sacrificio estremo, che nella fattispecie si traduce in una sorta di suicidio per interposta persona.»<sup>175</sup>.

Nel finale possiamo constatare che né John Doe, né le sue vittime e nemmeno i due detective sono esenti da colpe. Soprattutto non sono esenti da quel Male che è insito nella natura umana. Riportiamo parte del dialogo tra Mills e Doe nella volante:

*Doe*: Non credo di aver goduto più di quanto il detective Mills godrebbe a rimanere solo con me in una stanza senza finestre. Non è così? Quanto ti farebbe piacere massacrarmi impunemente?

<sup>174</sup> *Ivi*, p. 100.

<sup>175</sup> *Ibidem*.

*Mills*: Così mi ferisci...io non farei mai...

*Doe*: Solamente per paura delle conseguenze. Ma te lo leggo negli occhi. Che male c'è nel provare piacere a svolgere il proprio lavoro? Per quanto mi riguarda non posso negare che mi dia piacere ritorcere ogni peccato contro il peccatore.

Tali parole aiutano a comprendere quanto in *Seven* viga la concezione che il Male appartenga a tutto l'universo del film. L'intenzione di Doe è far manifestare l'assassino e il male che c'è in Mills, e quindi a manifestare il proprio peccato originale, quel Male insito nell'Uomo per natura, cosa che alla fine gli riesce trasformando Mills in assassino.

Inoltre, a rafforzare l'idea di Peccato Originale, di Male insito nell'uomo, c'è un passato ancorato alle spalle di ogni personaggio di cui se ne porta il peso. Somerset, oltre ai sensi di colpa per una gravidanza interrotta, è sfiancato dal troppo male che ha visto nella sua carriera come Doe, mentre Mills ha costretto la moglie Tracy a trasferirsi in una città che lei odia. Infatti, una caratteristica di molti personaggi noir è quella di essere afflitti da un passato che torna spesso nel presente. Nel finale di *Seven* ognuno pagherà a caro prezzo le proprie colpe, come in una sorta di rito purificatorio. John Doe si farà uccidere da Mills che, sempre per colpa dell'assassino, perde allo stesso tempo la moglie Tracy e il figlio che lei porta in grembo. Somerset, del resto, non può far altro che assistere impotente a una simile brutalità, ennesima vittoria del male. Ogni personaggio porta appresso di sé delle ombre che la luce del deserto contribuisce a illuminare, mettendo così in evidenza quei chiaroscuri morali che sono propri di tutti i personaggi di *Seven*.

### *Io e l'Altro*

Una caratteristica dei personaggi messi in scena da Fincher, anche questa una delle cause di quelle che Elsaesser chiama "patologie produttive", consiste nell'incapacità di relazione col prossimo. In termini psicanalitici questa incapacità corrisponde al non saper relazionarsi con l'Altro, con l'alterità, con l'immagine di sé allo specchio, l'Io ideale. Il Narratore di *Fight Club* non pone distinzione tra se stesso e il proprio Io ideale, rappresentato da Tyler Durden, confondendo le due realtà, le due immagini di sé (come del resto avviene visivamente) innamorandosi, come Narciso, della propria immagine speculare, ideale. Si noti in tal senso come la figura del padre sia spesso assente nei film di Fincher. Viene solo nominata ed è una figura perlopiù negativa, che ha lasciato un vuoto nella vita

del personaggio. Si ascolti il dialogo tra il Narratore e Tyler sui padri, si veda il padre di Nicholas Van Orton che si è suicidato oppure si vedano gli esempi di Somerset e Mills. Il primo ha rinunciato alla paternità per timore, mentre il secondo perde il proprio ruolo paterno a causa del killer. Sono figure maschili che abdicano in qualche modo all'esercizio paterno fuggendo dalle proprie responsabilità. Da evidenziare, però, che Somerset alla fine deciderà di prendersi cura del suo collega. In tal caso la funzione paterna è simbolica e non biologica. Massimo Recalcati offre una lettura psicanalitica della figura del Padre (che qui indichiamo con la "P" maiuscola a indicare la sua funzione ideale, simbolica):

«Un padre è colui che preserva la distanza necessaria dallo specchio rompendo quella reciprocità immaginaria che inghiotte la vita in un legame solo narcisistico con l'altro. È colui che introduce la potenza simbolica della parola nella dimensione del legame affettivo; è colui che incarna la potenza simbolica della parola umanizzando la relazione con il figlio, sottraendo questa relazione al dominio naturale del sangue e della biologia. [...] I bambini lasciati soli, privati del Terzo, i bambini senza Altro, non possono che scatenare il gioco dello specchio che, come sappiamo, è un gioco che finisce quasi sempre male. [...] In questo senso dove c'è Padre c'è differenza, discontinuità, generatività, mentre dove c'è assenza del padre c'è fusione indifferenziata, continuità sterile, omogeneità senza rilievi.»<sup>176</sup>.

Questa descrizione trova chiaro esempio in *Fight Club* in cui tra i due Io, Io reale e Io ideale (che è l'immagine allo specchio), non vi è distinzione. Sono esemplificative le parole di Tyler nel descrivere l'assenza non tanto del padre fisico, ma del Padre, ossia di qualcuno che abbia esercitato una funzione simbolica come tale:

«I nostri padri per noi erano come Dio. Se loro se la svignavano, questo cosa ti fa pensare di Dio? Stammi a sentire, devi considerare la possibilità che a Dio tu non piaccia, che non ti abbia mai voluto, che con ogni probabilità Lui ti odi. Non è la cosa peggiore della tua vita. Non abbiamo bisogno di Lui. Al diavolo la dannazione e la redenzione! Siamo i figli indesiderati di Dio? E così sia!».

Tutto ciò si ricollega alla funzione del Padre, qui con la lettera maiuscola per indicare la sua funzione simbolica, e, nel gergo lacaniano, del Nome del Padre. Il termine "indesiderati" è emblematico poiché sottolinea come non vi sia stato un desiderio da parte del

---

<sup>176</sup> M. Recalcati, *Ritratti del Desiderio*, op. cit., pp. 31-32.

soggetto paterno nei confronti del figlio. Il figlio in questo caso non è oggetto del desiderio del padre, per cui si può parlare di forclusione del Nome del Padre. Jacques Lacan dice che la funzione del padre è dare un nome al proprio figlio in quanto, dando il nome, dà anche un posto simbolico nel mondo e gli trasmette qualcosa del proprio desiderio. Il padre crea un posto simbolico al figlio non tanto per dargli un futuro, ma per farlo entrare nel mondo, per fargli intessere relazioni con l'Altro. Non per lasciarlo chiuso in se stesso. La funzione del Nome del Padre consente al soggetto di entrare in un mondo simbolico più aperto e di intessere relazioni con l'Altro e quindi la società. Il Narratore appare come isolato poiché non riesce a inserirsi in una dimensione sociale e culturale. È come se ci fosse un buco nella sua formazione, un vero e proprio abisso di qualcosa che il padre non gli ha trasmesso. Non è un caso se il Narratore è anonimo e assume a seconda delle situazioni un nome diverso (Rupert, Cornelius, Tyler, Jack, ecc.).

Da un discorso personale, che rimarca l'assenza di un padre fisico, si passa a un discorso universale, che riguarda, invece, l'assenza di punti di riferimento, di una figura che sia simbolicamente paterna. Le parole di Tyler sull'assenza dei padri, riferendosi a Dio come Padre universale per eccellenza, è indicativa del bisogno di questa fondamentale funzione simbolica del Padre nella formazione dell'identità dell'individuo, nell'essere riconosciuto come figlio desiderato e non indesiderato come asserisce Tyler. Massimo Recalcati ribadisce questa funzione del Padre che deve essere piuttosto che fisica, simbolica:

«La paternità implica sempre un atto di parola, un atto di responsabilità, l'atto di una adozione simbolica del figlio. Non esiste paternità naturale, perché la paternità è sempre evento di linguaggio. Per questo non è scritto in alcun luogo che un padre non-naturale non possa esercitare la sua parola adottiva, non possa essere padre di un figlio e, viceversa, che un padre naturale non possa fallire drasticamente la sua funzione adottiva.»<sup>177</sup>.

Nella trilogia presa in esame, vi sono comunque figure maschili che, pur non essendo padri biologicamente, assumono un valore paterno, la metafora paterna. In primis Somerset che col proseguire della narrazione instaurerà un rapporto non solo lavorativo col collega Mills, ma anche umano, quasi padre/figlio. È emblematico il finale in cui, trovandosi nel punto più crudele della narrazione, Somerset chiama per la prima volta Mills col nome

---

<sup>177</sup> Ivi, pp. 35-36.

di battesimo. Ciò si ricollega alla funzione del Nome del Padre. Egli, chiamando per nome il suo giovane collega, stabilisce nei suoi confronti una funzione paterna, di cura. Infatti, questa relazione si stabilirà definitivamente quando Somerset dichiarerà che si sarebbe preso lui cura personalmente di Mills. In *The Game* similmente possiamo dire del fratello di Nicholas, Conrad. Questo si prende cura del fratello, aiutandolo a uscire dalla propria apatia, sopperendo alla mancanza della figura paterna che ha evaso, attraverso il suicidio, il proprio ruolo di cura. In *Fight Club* non abbiamo una precisa figura maschile a cui associare questa funzione che, però, possiamo comunque ritrovare nei gruppi di sostegno frequentati dal Narratore e da Marla. Essi rappresentano un luogo dove l'uno si prende cura dell'altro, accettando la comune sofferenza. La differenza tra questi gruppi e quelli creati da Tyler Durden è che nel primo caso si sfoga la sofferenza attraverso un abbraccio e il pianto, mentre nel secondo caso la sofferenza trova il suo sfogo nella lotta. Dunque, l'abbraccio di Conrad a Nicholas come quello di Bob nei confronti del Narratore hanno la medesima valenza: sono segni della volontà di prendersi cura l'uno dell'altro.

#### *La figura femminile nel cinema di Fincher*

Di contro a questa figura paterna assente, la figura femminile funge da una sorta di Virgilio, di guida sia fisica che spirituale, che conduce la propria controparte maschile a “riveder le stelle”. Rappresentano, ognuna a proprio modo e ognuna con la propria specificità, la controparte dei loro compagni maschili. Antonio Pettierre riassume con le seguenti parole le funzioni della figura femminile rappresentata nei film di Fincher:

«Le figure femminili hanno un ruolo determinante non solo come controparti maschili, ma soprattutto come soggetti totalmente supplenti, o controcorrente e attive, oppure come elementi iconici che riportano alla realtà, da un lato, o la disgregano, dall'altro. [...] I personaggi femminili di Fincher possono essere disturbanti e disturbati in un'eguaglianza con quelli maschili che precisa la generalizzazione di stato destabilizzato dell'individuo che va al di là del genere.»<sup>178</sup>.

Tracy di *Seven*, contrariamente a Mills, arrogante e sicuro di sé, appare più fragile e piena di dubbi. Mentre lui agisce con impulsività e talvolta con la forza brutta, lei è più riflessiva

---

<sup>178</sup> A. Pettierre, *Introduzione*, op. cit., p. 12.

e più aperta al confronto con gli altri (è lei a far entrare Somerset negli affari di famiglia ed è sempre lei a riflettere insieme allo stesso sulla propria gravidanza). È in questo senso che possiamo considerarla la controparte di Mills. Possiamo affermare, poi, che questa donna rappresenta l'idea di Bene che non trova posto in una metropoli dominata dal Male e dalla corruzione morale. Lei rappresenta quasi una personificazione del Bene che – nella visione pessimistica a cui ci abitua un film come *Seven* – viene eliminato, sconfitto dal Male. Marcello Gagliani Caputo, analizzando la figura femminile nel cinema fincheriano, ci fornisce un ritratto esaustivo di questa fragile figura femminile:

«Tracy Mills è una donna infelice e spaventata che non avrebbe mai voluto trasferirsi nella caotica metropoli e che ha una visione pessimistica del mondo, considerato soltanto un ricettacolo di violenza e sporcizia. Vive praticamente murata in casa e anche quando esce la vediamo quasi piegata sotto il peso della sua stessa paura che si acuisce nel momento in cui scopre di essere incinta. Come avere il coraggio di mettere al mondo un bambino in un mondo come quello che la circonda? [...] Il personaggio interpretato dalla Paltrow è perfettamente inserito nell'ottica che Fincher dà a *Seven*, un film dove non c'è posto per la speranza e dove tutto, in un modo o nell'altro, è destinato a finire miseramente. Tracy è quindi l'agnello da sacrificare sull'altare di un mondo alla deriva in cui non c'è posto per speranza e ottimismo e dove perfino la nascita di un figlio si trasforma da gioia infinita a fattore di angoscia e insicurezza.»<sup>179</sup>.

Se il destino di Tracy è tragico, diverso è quello di Christine/Claire (Deborah Kara Unger) e Marla Singer che sembrano riuscire nell'intento di riportare i loro compagni alla realtà. In questo senso la donna è da intendersi come via per la realtà, per la salvezza. Christine/Claire è un personaggio che anzitutto destabilizza Nicholas poiché più volte lo inganna assumendo di volta in volta diverse identità (ecco altro esempio di fluidità, in tal caso identitaria, a cui ci abitua Fincher). Al tempo stesso, però, lo guida, inconsapevolmente, verso una messa in discussione di sé. Lei avvicina maggiormente Nicholas a un rapporto più empatico con il prossimo essendo, tra gli attori del “gioco”, quella che più volte compare nelle vicissitudini del protagonista. Il ruolo di questa donna è emblematico non solo per quanto riguarda *The Game*, ma è lo stesso rappresentato da altre figure femminili nel cinema di Fincher che assumono soprattutto la funzione di guida “spirituale”:

---

<sup>179</sup> M. Gagliani Caputo, *Fincher e le Donne*, op. cit., edizione del Kindle (corsivo dell'autore).

«In *The Game – Nessuna Regola* il personaggio Christine-Claire nel suo doppio ruolo di personaggio e attrice all'interno del gioco di ruolo messo in piedi da Conrad Van Orton per il fratello maggiore Nicholas, è allo stesso tempo una specie di Virgilio che accompagna il protagonista in una sorta di viaggio interiore composto da stazioni di sofferenza, orrore e morte, fino all'arrivo alla ritrovata felicità.»<sup>180</sup>.

Non è un caso se solo alla fine venga svelato il suo vero nome, Claire. Esso richiama la chiarezza, la luce. Ora che la vicenda è chiara, è chiara anche lei, soprattutto con Nicholas con cui, dallo scambio di battute finale, si intende che forse intraprenderanno una relazione. Anche lei è da intendere come controparte di Nicholas poiché, come nota Caputo,

«in lei Fincher sintetizza tutto ciò di cui Van Orton sembrerebbe aver bisogno: una donna forte che se l'è sempre sbrigata da sola, ma nello stesso tempo una donna che per il protagonista potrebbe essere anche una figlia. Tra di loro, quindi, si crea subito un particolare feeling che serve soprattutto per far riflettere Nicholas sulla sua vita.»<sup>181</sup>.

Pensiamo, poi, al personaggio di Marla Singer che essenzialmente svolge la medesima funzione nei confronti del Narratore, ma con delle importanti differenze. Contrariamente a Tracy e Christine, Marla è altrettanto malata e destabilizzata quanto il protagonista. I due sono sullo stesso piano. E – come avremo modo di vedere più avanti – è proprio questa loro similitudine di condizione che porterà entrambi a una presa di coscienza su se stessi e sulla realtà. Marcello Gagliani Caputo ci descrive così questo personaggio:

«La Marla Singer splendidamente interpretata da Helena Bonham Carter racchiude in sé l'essenza stessa del film, non è altro che il lato femminile che ogni uomo ha e che spesso nasconde, come nel caso del protagonista. Marla è una ragazza che ha smarrito se stessa e la sua vita, che vive senza avere cognizione del tempo e dello spazio attorno a sé e che è talmente insicura e spaventata del mondo che la circonda, da trovare sicurezza soltanto in qualcuno che se la passa peggio di lei. Ideale quindi per completare il personaggio maschile del protagonista senza nome che non solo vede in lei il riflesso di se stesso, ma che anzi la considera un ulteriore incoraggiamento per proseguire sulla folle strada intrapresa.»<sup>182</sup>.

---

<sup>180</sup> A. Pettierre, *Introduzione*, op. cit., p. 13.

<sup>181</sup> M. Gagliani Caputo, *Fincher e le Donne*, op. cit., edizione del Kindle.

<sup>182</sup> *Ibidem*, edizione del Kindle.

Se per tutto il tempo Tyler è stato l'Altro, l'immagine ideale in cui riconoscersi, solo alla fine, grazie a un processo di autoconsapevolezza, l'Altro diventa Marla, stabilendo con lei una relazione non simbiotica, non ideale. Marla, infatti, non corrisponde all'immagine ideale e narcisistica del Narratore che, per l'appunto, pare più disprezzarla che apprezzarla nel corso degli eventi. Questo perché tale donna rappresenta ciò che il Narratore detesta di se stesso, la propria femminilità. Come lui, Marla è un personaggio instabile, ma, rispetto a lui, è più consapevole del proprio malessere e della propria malattia.

La differenza fondamentale tra personaggi femminili e personaggi maschili, quindi, è proprio una maggiore autoconsapevolezza. Se da un lato queste figure sono contraltare dei loro rispettivi partner maschili, instabili e inaffidabili quanto loro, dall'altro esse si differenziano da questi per una maggiore consapevolezza e una migliore percezione della realtà. Tracy, rispetto a Mills, sa guardare con più lucidità il lato negativo della società avvicinandosi in questo senso maggiormente all'atteggiamento pessimista di Somerset. Claire, conoscendo le regole del gioco, è sempre un passo avanti rispetto alle azioni di Nicholas. Così viene descritta anche da Caputo:

«Christine (una brava Deborah Kara Unger) è soltanto una pedina di un gioco molto più ampio che ha come scopo quello di far ravvedere Van Orton diventato ormai un uomo arido e senza cuore, ma non è un caso che sia lei il motore di tutto, che sia lei la prima persona che incontra il protagonista. In lei Fincher sintetizza tutto ciò di cui Van Orton sembrerebbe aver bisogno: una donna forte che se l'è sempre sbrigata da sola, ma nello stesso tempo una donna che per il protagonista potrebbe essere anche una figlia. Tra di loro, quindi, si crea subito un particolare feeling che serve soprattutto per far riflettere Nicholas sulla sua vita.»<sup>183</sup>.

Marla Singer, infine, rispetto al protagonista Narratore affronta la sofferenza e il dolore in maniera differente. Se lui, come gli altri uomini del "Fight Club", condivide il proprio malessere attraverso la violenza e la lotta, lei affronta il proprio condividendolo attraverso un abbraccio o, più in generale, nella ricerca d'affetto. Marla rappresenta per il Narratore la via da seguire per una maggiore consapevolezza di se stesso. Tenendo la mano a Marla egli accetta e affronta il proprio dolore, le proprie fragilità e le proprie imperfezioni, oltre che soprattutto la propria patologia.

---

<sup>183</sup> M. Gagliani Caputo, *Fincher e le Donne*, op. cit., edizione del Kindle.

*Declinazioni dell'identità nel cinema di Fincher*

Questa panoramica introduttiva sulle identità tipiche del *mind game film*, che ha come principali riferimenti teorici le riflessioni di Thomas Elsaesser e Leonardo Gandini, ha cercato di comprendere i principali caratteri di un'identità fluida. Nei due capitoli che seguiranno ci si focalizzerà in maniera specifica sui caratteri fluidi, e quindi sulle varie declinazioni, che le identità presenti nella trilogia fincheriana presa in esame presentano.

Nel primo caso la fluidità si riferisce al ruolo che assumono i singoli personaggi nelle vesti di eroe e antieroe e dunque l'interscambiabilità tra queste due etichette. Il *mind game film* rende spesso labili i confini tra chi è il protagonista e l'antagonista, chi sta dalla parte del Bene e chi dalla parte del Male. Un secondo tipo di declinazione riscontrabile si rifà alle questioni di genere e quindi della rappresentazione di femminile e mascolino. Questo tema è centrale soprattutto in *Fight Club* in cui sono soprattutto i corpi a mostrarsi come luogo attraversato da implicazioni di genere.

## DECLINAZIONI DELL'EROE

### *Il viaggio dell'eroe*

Definiamo ora la figura dell'Eroe, ossia il simulacro dello spettatore. Cosa intendiamo con l'espressione "viaggio dell'eroe"? In genere, il viaggio dell'eroe in un tradizionale racconto prevede che oltre alle azioni volte a raggiungere un obiettivo ci sia un percorso morale, interiore, del personaggio. Tutto ciò fa parte della cosiddetta "azione" che non è propriamente un genere, ma, come osservano Luca Aimeri e Giampiero Frasca, «un ampio spettro di conflitti e azioni.»<sup>184</sup>. Questo spettro di conflitti e azioni va a costituire quello che i due autori sopraccitati chiamano *pattern*, il quale corrisponde alla struttura forte della sceneggiatura hollywoodiana che si è analizzata nella prima sezione.

Inoltre, considerando che i generi sono etichette ibride, frutto di contaminazioni reciproche, possiamo definire i film in questione non solo come noir o thriller, ma anche come film d'azione. Oltre al fatto che le rispettive sceneggiature si basano principalmente sull'azione, e quindi sul come a discapito del perché, essi mostrano comunque un percorso di formazione che ognuno dei vari protagonisti intraprende. Si ha un'evoluzione sia negli eventi che nei caratteri. Nessuno di questi personaggi è mai uguale allo stato iniziale. Tutti subiscono un'evoluzione. Non c'è mai staticità, ma uno sviluppo psicologico strettamente correlato alla progressione degli eventi. Infatti, le vicende che vanno ad affrontare i vari personaggi andranno alla fine anche a formare i loro caratteri. Del resto, sono i personaggi il motore degli eventi, gli agenti di cambiamento. Il loro agire o reagire modifica le situazioni, come specificano Thomas Elsaesser e Warren Buckland:

«Lo spettatore percepisce i personaggi come agenti che abitano il livello narrativo e sono direttamente coinvolti negli eventi di cui sono artefici o soggetti passivi. I

---

<sup>184</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei Generi Cinematografici. Hollywood: dalle Origini a Oggi*, op. cit., p. 118.

personaggi dalla cui prospettiva gli eventi sono percepiti e trasmessi allo spettatore, diventano focalizzatori. I narratori, d'altro canto, sono esclusi dalla trama e operano al di fuori di essa, con il compito di presentare il mondo finzionale allo spettatore. Ciò significa che hanno la capacità di influenzare la struttura e il corso della trama.»<sup>185</sup>.

Essendo noi dentro i personaggi, viviamo internamente il loro percorso di formazione e vediamo con i loro occhi le situazioni, essendo questi focalizzatori. Di conseguenza, lo sguardo con cui osserviamo gli eventi muta nel corso della narrazione allo stesso modo di come mutano i personaggi. Il nostro sguardo è in sincronia con il loro. È questo uno dei principi del punto di vista ristretto che abbiamo affrontato in precedenza.

Se dovessimo descrivere il percorso di formazione nel *mind game film* potremmo ricondurlo a una generale presa di coscienza. Si tratta di una presa di coscienza del proprio orizzonte limitato o, in altre parole, del proprio punto di vista limitato. I protagonisti di un *mind game film*, verso la conclusione delle loro avventure e sventure, possiedono ancor meno certezze di quante ne possedevano all'inizio. In particolare, però, possiamo parlare propriamente di presa di auto-coscienza. Il loro viaggio li porta a scoprire se stessi, indipendentemente dalla vittoria o dalla sconfitta nei confronti dell'antagonista. Partono da una condizione in cui credono di sapere chi sono (e noi con loro) per poi venire turbati da eventi o agenti esterni e scoprire solo alla fine, a "sipario alzato" – riprendendo la metafora teatrale tratta da *The Prestige* –, di non essere chi credevano di essere. Le loro sono identità fluide, instabili, ma narrativamente questo non ci viene reso palese. Il percorso di formazione di un personaggio in un *mind game film*, dunque, è prendere coscienza di questa fluidità identitaria, della propria percezione della realtà non veritiera o, riferendoci a *Fight Club*, della propria malattia. I ruoli sociali o i ruoli identitari sono le categorie che nei film di Fincher vengono messe maggiormente in discussione. Vediamo il primo caso.

### *L'Eroe-detective*

L'Eroe, utilizzando la E maiuscola a indicare un archetipo, è semplicemente quel personaggio di cui seguiamo le vicende. Il fatto di seguire le sue vicende ci permette di

---

<sup>185</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, op. cit., p. 220.

empatizzare con lui e di far nostri i suoi drammi e i suoi desideri. Le sue battaglie e quindi le sue azioni ci appaiono legittime e le comprendiamo (il che è diverso da giustificare). A un primo impatto i due detective di *Seven*, per esempio, ci appaiono come integerrimi rappresentanti della legge, seppur con i loro caratteri contrastanti. La loro funzione è quella di proteggere e preservare un Ordine che è la Legge, il collante della società, ciò che mantiene le cose al loro posto. L'Antagonista, in questo caso un serial killer, sovverte questo Ordine e i due detective sono chiamati a ristabilire tale Ordine sociale spezzato. Forlai e Bruni riconducono questa funzione alla figura mitica del Guerriero che è il protagonista principale dei film d'azione, mentre l'Ordine è incarnato dalla figura del Re:

«Il Guerriero è totalmente immerso nell'assetto ordinato del suo mondo. Il suo compito è talmente connaturato al suo agire che talvolta, in varie tradizioni, si ritiene giusto e necessario marcare la sua differenza dagli esseri ordinari facendogli indossare una "divisa", ovvero una veste che al tempo stesso gli ricordi il suo status, lo divida e lo specifichi dalla massa, e lo renda del tutto eguale ai suoi compagni (uniforme) [...]. In ogni caso il Guerriero mantiene salda dentro di sé l'aderenza al principio di Ordine (proprio innanzitutto del Re) ed al suo dovere sia quando i tempi sono favorevoli che quando non lo sono: se la mente è salda, l'azione seguirà al momento più opportuno. È per questo che il guerriero ha la forza incrollabile di realizzare i suoi obiettivi: la disciplina che si impone è completamente connaturata all'idea di Ordine.»<sup>186</sup>.

Questa descrizione del Guerriero introduce quello che si può chiamare dispositivo del controllo. Per comprendere in cosa consista tale dispositivo, *Seven* è il film in cui è più evidente. Qui il dispositivo del controllo, come in molti noir polizieschi, è basato sull'indagine. Essa, che sia svolta da poliziotti professionisti oppure da investigatori privati o improvvisati, è uno strumento anzitutto cognitivo che svolgono sia i personaggi diegetici che gli spettatori. Entrambi cercano di ricostruire una storia, delle vicende che sono sconosciute o incomprensibili a loro. Ricordiamo quanto detto sui *puzzle films* che consistono proprio in questa ricostruzione. Questo strumento di comprensione del mondo è evidente e protagonista in *Seven*, ma possiamo trovarlo presente anche in *The Game* e *Fight Club*.

In termini generali, l'indagine anzitutto consiste nelle domande che il contesto ambiguo in cui ci troviamo pone, ma è anche da considerarsi come strumento di controllo e di

---

<sup>186</sup> Ivi, p. 38.

messa in ordine della realtà. Si cerca di dare senso o, in altri termini, di inserire in una cornice di significato ciò che accade attorno. Scopo dell'indagine, quindi, è dare ordine al caos e ripristinare quell'equilibrio che un certo antagonista o un certo evento hanno sovvertito. John Doe, la CRS e Tyler Durden rappresentano il caos, ciò che scompagina la "normalità" e ciò che fuoriesce dai canoni. Sono elementi che stanno al di fuori della società e che rompono la *comfort zone* in cui vivono i protagonisti. Del resto, la figura del poliziotto, soprattutto del poliziotto detective, privato o pubblico che sia, è un archetipo che viene spesso associato al ragionamento logico e razionale. Luigi Forlai e Augusto Bruni ci parlano proprio di questa figura:

«Il moderno investigatore – di volta in volta pubblico (un poliziotto) o privato – ricerca incessantemente [...] la configurazione della realtà che si nasconde dietro il gioco delle apparenze. Per l'investigatore scoprire il gioco delle apparenze significa – letteralmente – smascherare una fitta rete di fatti e di relazioni fittizia, celata, diversa da quella che comunemente appare o si percepisce.»<sup>187</sup>.

Nonostante il tentativo di dare ordine al caos e di attribuire un significato alle vicende che accadono attorno, alla fine c'è sempre qualcosa che sfugge, che non va come previsto. Il metronomo di Somerset, che non a caso viene più volte mostrato in dettaglio, simboleggia questa ambizione dello stesso detective di avere ordine, controllo degli avvenimenti. Alla fine, una volta trovato il killer, e quindi quando siamo avviati verso un'apparente conclusione positiva dell'indagine, ecco aprirsi un altro spiraglio. Questo tono rimane valido per l'intera narrazione in cui proprio quando sembra di essere vicini all'assassino ci si rende conto di essere stati (ancora una volta) soggiogati. Si aprono nuove domande e una nuova narrazione (cfr. quanto detto nella prima sezione riguardo al tempo nel *mind game film*).

L'indagine, dunque, è uno strumento che rappresenta la ragione contro il caso o, più precisamente, il caos causato dal caso. Questo strumento si rivelerà fallimentare come dimostrano le inesorabili sconfitte, totali o parziali, dei protagonisti. L'atto di distruggere il metronomo da parte di Somerset nel finale di *Seven* simboleggia questo fallimento del dispositivo del controllo e della ragione. Da qui si ha un cambiamento sia personale nel carattere di Somerset, che inizia ad abbandonare l'apatia che lo caratterizza, sia in particolar modo nel suo metodo di indagine. Egli inizia a reagire più "di pancia", come nota

---

<sup>187</sup> Ivi, p. 58.

Claudio Bartolini nell'analisi dell'evoluzione del legame tra i due detective: «Mills impara a guardare il lato oscuro del mondo attraverso un bicchiere di birra e Somerset spacca il metronomo e inizia a ragionare “con la pancia”.»<sup>188</sup>.



Fig. 27 – Il metronomo di Somerset

Dato il contesto poco chiaro in cui vengono a trovarsi i protagonisti dei *mind game films*, l'investigazione, la *detection*, non è presente solo nel caso di polizieschi. Infatti, anche gli altri due film considerati in esame dimostrano una tendenza al controllo da parte dei protagonisti. In *The Game* Nicholas Van Orton è un uomo ricco e potente e il suo maniacale controllo della propria vita, oltre che delle proprie emozioni, è rappresentato dalla villa in cui abita, oltre che dalla postura sempre ritta, fiera e composta che mostra sin dall'inizio fino alla sua “morte” e “rinascita” simboliche nel deserto del Messico. Vale la pena riportare la descrizione dettagliata che Filippo Zoratti dà di questo personaggio:

«La piattezza di Van Orton deriva dal suo bisogno di avere controllo maniacale su tutto ciò che lo circonda: il suo soggiorno è geometrico e asettico, la sua giornata è calcolata al millesimo, tutto è prevedibile e replicato nei minimi dettagli. Nel suo pragmatismo morboso, Van Orton si è costruito una corazza per lasciare fuori il mondo e i suoi imprevisti, derivanti essenzialmente dalla tragedia che lo colpì da bambino, quando vide suo padre suicidarsi lanciandosi dal tetto della stessa magione in cui lui ora vive.»<sup>189</sup>.

<sup>188</sup> C. Bartolini, *Da Seven a Zodiac. Congelare il Thriller*, in R. Donati, M. Gagliani Caputo, *The Fincher Network. Fenomenologia di David Fincher*, op. cit., edizione del Kindle.

<sup>189</sup> F. Zoratti, *La Posta in Gioco. The Game – Nessuna Regola*, in A. Pettierre (a cura di), *David Fincher. La Polisemia dello Sguardo*, op. cit., p. 60.

In questo senso possiamo associare Van Orton a Somerset. Il metronomo di Somerset – ribadiamo – rappresenta la volontà di questo personaggio di scandire il tempo, di tenere a bada gli eventi e quindi del suo *modus operandi* fortemente calcolato e razionale. Lo stesso possiamo dire di Nicholas Van Orton. Questa tendenza ad avere il controllo su tutto deriva da ferite passate, da un passato che ritorna, un passato prossimo insomma che si insinua nel presente. Alle spalle di Somerset vi è un dolore causato dal troppo male visto e provato in conseguenza del suo lavoro. Nel caso di Van Orton si ha a che fare con un trauma infantile non risolto. Invece, la cura maniacale per la “casa Ikea” del protagonista di *Fight Club* trova rappresentazione visiva nella catalogazione dei vari oggetti in essa presenti. Non a caso il suo appartamento verrà poi fatto esplodere dal suo alter ego. Questo regime di ordine e compostezza, tra l’altro, trova eco nella geometria e nella simmetria rigorose delle inquadrature che troviamo evidente nello stile registico di Fincher.

### *L’Eroe-assassino*

Anche il serial killer può essere, secondo un determinato punto di vista, considerato un eroe, una figura portatrice di propri valori e di una propria morale. Spesso, in quei noir in cui si hanno come protagonisti dei criminali, questi ultimi sono presentati come “eroi maledetti” in cerca di redenzione. Questo percorso che porta alla redenzione, oltre a essere irto di pericoli, porta spesso il soggetto a un destino nefasto, talvolta alla morte. Il tema della redenzione è forte in *Seven*, *The Game* e *Fight Club*. C’è un percorso di formazione che i protagonisti devono intraprendere per salvarsi soprattutto da se stessi. Comprendiamo bene il senso della frase lasciata da John Doe nella prima scena del crimine: «*Long is the way and hard that out of Hell leads up to light*». Questa frase riassume perfettamente lo scopo della formazione dei protagonisti fincheriani.

È interessante la riflessione della giornalista Marina Garbesi, riportata da Alberto Guerri, sulla figura del serial killer nei media e nel cinema, soprattutto hollywoodiano:

«Nel supermercato tivù americano dove sublime e spazzatura convivono – come del resto da noi – i serial killers come emblemi di eroi maligni, di trasgressione perversa, *dark side* della banale provincia-prateria, sono dappertutto.»<sup>190</sup>.

---

<sup>190</sup> A. Guerri, *Il Film Noir. Storie Americane*, op. cit., p. 174 (corsivo dell’autore).

Ancora Guerri osserva come i serial killer

«sono l'immagine di un male assoluto e invisibile, mimetico. Sembrano gente normale, ma non lo sono. [...]; l'industria del cinema ha sempre mostrato una predilezione per i cosiddetti serial killer "organizzati": quelli più intelligenti della media, freddi, abili, difficili da catturare. Killer con un'altra opinione da sé: vogliono e spesso ottengono, l'attenzione dei mass media. Vogliono emergere, essere ricordati, diventare delle star.»<sup>191</sup>.

Queste parole descrivono il personaggio tipo che rappresenta John Doe. Egli è un'idea, un concetto. Noi lo percepiamo come "anti" per il fatto che si scontra con i nostri due protagonisti, di cui condividiamo pensieri, idee ed emozioni. Come già osservato in precedenza, sono frequenti figure di criminali braccati dalla Legge. Sono questi delle terre di mezzo tra bene e male con una solida moralità e senso dell'onore, ma che si collocano spesso al di fuori dalla rete di relazioni e significati che formano una società, il cosiddetto tessuto sociale. La logica presente in *Seven* è simile per molti versi, ma la specificità di questo film risiede proprio nel fatto che il punto di vista adottato è strettamente legato a quello dei due detective. Sono loro i nostri Eroi, i portatori di Bene, mentre Doe è l'Antagonista, il Male che mette a soqquadro l'Ordine. Vale la pena riportare integralmente la descrizione che avanzano Luigi Forlai e Augusto Bruni dei tipi di percorsi di formazione che l'Eroe del noir e thriller possono compiere:

«È possibile operare una prima distinzione nei percorsi dell'Eroe a seconda che la vicenda narrata riguardi la nascita del Guerriero oppure il suo rapporto con l'Ordine. [...] Nel secondo caso il Guerriero è già adulto, ma la sua coscienza etica è ancora succube di altri: la sua vera nascita coincide con la ribellione ad uno status di oppressione a vantaggio della collettività. [...] Negli altri casi, dando per acquisita la formazione del Guerriero, potremmo trovarci di fronte a dei percorsi etici di tutti i tipi, a seconda della particolare parabola che si è scelta di rappresentare in relazione al tema "come ci si comporta di fronte alla violenza?". Avremo così un percorso lineare, decisamente ottimistico, chiamato *il giusto prevale sulle difficoltà*, in cui l'Eroe trionfa, consegue l'Obbiettivo, ed insegna a chi ha assistito alla sua azione il giusto modo di comportarsi [...]. Potremo invece avere un percorso speculare a quest'ultimo, in cui il Guerriero appare sin dall'inizio votato alla morte, e questo non

---

<sup>191</sup> *Ibidem*.

perché la sua impresa sia particolarmente difficile, al limite del suicidio consapevole, ma perché la sua impostazione etica è del tutto autodistruttiva [...]. Esistono per converso dei casi in cui la risalita finale del livello etico non vale a salvare il Guerriero dal destino autodistruttivo che egli stesso si è costruito (percorso *la redenzione arriva troppo tardi*).»<sup>192</sup>.

Il Guerriero, usando le terminologie di Forlai e Bruni, può mostrare un doppio volto, una doppia faccia a seconda del suo posizionamento etico e morale. Cinematograficamente, la figura dell'Eroe corrisponde a quel personaggio di cui “pediniamo” le vicende, ma non è detto che sia lui il Guerriero o, meglio, il personaggio che avanza l'etica o la morale più giusta. Tutto dipende dal posizionamento, ossia il punto di vista, in cui veniamo collocati. In questo senso Forlai e Bruni introducono una figura particolare, il Guerriero Sadico:

«Un contesto sociale che riesce ad indicare chiaramente quale siano i suoi etici di fondo, tra cui il “giusto” e “legittimo” modo di utilizzare l'aggressività e chi ne sia il titolare (in definitiva chi sia il giusto Guerriero). [...] In questo genere filmico dovrebbe risultare estremamente chiaro che la contrapposizione tra Eroe Guerriero ed Antagonista non si fonda sul confronto tra i reciproci strumenti guerreschi, sulla maggiore abilità nel maneggiarli, o sulla migliore strategia di attacco e difesa, quanto piuttosto nella motivazione etica individuale che porta allo scontro.»<sup>193</sup>.

Questo si ricollega alla figura di John Doe. Lui è chiaramente l'Antagonista della storia. Lo identifichiamo sin dall'inizio come tale poiché si oppone ai nostri protagonisti, le cui azioni stiamo seguendo. Noi spettatori ci uniamo alla loro battaglia contro questo nemico sconosciuto. I due detective sono tutori della legge, perciò rappresentano il Bene. Doe, invece, incarna la violenza, la sopraffazione che in tal caso si rivolge a gente apparentemente innocente (soprattutto in quanto non hanno alcun legame con l'assassino o coi protagonisti). Quella che parrebbe una violenza ingiustificata e senza significato in verità nasconde una propria logica. Doe sostiene di essere un eroe, un angelo purificatore scelto da Dio per riportare ordine e ripristinare quella moralità persa nella grande città corrotta. Paradossalmente, il compito che si è assunto Doe è lo stesso dei due detective: riportare ordine nella città in cui vivono. Il conflitto tra le parti sta nella loro differente concezione di giustizia. Una giustizia deriva dalla legge che regola la società, mentre l'altra è divina.

---

<sup>192</sup> L. Forlai, A. Bruni, *Archetipi Mitici e Generi Cinematografici*, op. cit., p. 48 (corsivo dell'autore).

<sup>193</sup> *Ivi*, p. 43.

Dunque, anche John Doe è da considerarsi come Guerriero, ma Sadico, come Forlai e Bruni lo definiscono. Egli è Sadico – appunto – in quanto ha perso il proprio equilibrio tra etica e morale in favore di un confidamento cieco nella disciplina e nella morale:

«È interessante notare come quest'ultimo [il Guerriero Sadico], dal canto suo, presenti gli stessi sintomi che affliggevano Salomone: usurpazione delle sue armoniche qualità attraverso l'idolatria dell'orgoglio egoistico, il distacco da se stesso e dal suo equilibrio, infine l'abdicazione completa del suo nucleo interiore più autentico a favore di un feticcio. Per il Guerriero il feticcio può chiamarsi di volta in volta *bene, disciplina, onore, fedeltà, patria, stato, bandiera, spirito di corpo, tradizione*: ma anche *famiglia, azienda, profitto, scuola, lavoro, orario, procedura*. Il feticcio, insomma, è un mezzo senza il suo fine, ed il Guerriero che ha completamente abdicato al suo equilibrio è pronto a manifestarsi al mondo sotto le vesti speculari, e perciò complementari, del Guerriero Sadico e del Masochista.»<sup>194</sup>.

L'errore di John Doe consiste piuttosto nell'aver perso di vista l'equilibrio tra forze, tra male e bene, vedendo di conseguenza il mondo senza sfumature. Nello stesso errore cadrà anche Mills banalizzando l'opera di Doe come opera di un folle, contrapponendolo alle "innocenti" vittime. Tutto ciò si ricollega a quanto detto sulla fluidità identitaria dei personaggi del *mind game film*. L'identità eroica trasmigra da un personaggio all'altro. Nessuno può dirsi del tutto innocente o del tutto colpevole. Veniamo posti in un punto di vista che ci inganna portandoci ad avere una determinata visione di bene (i detective) e di male (il killer) all'inizio molto netta per poi sfaldarsi, liquefarsi nel finale come appena visto.

### *Vittima/carnefice*

Del resto, questa tendenza alla fluidità appare evidente anche dalla trasmigrazione dei ruoli da vittima a carnefice. Se per tre quarti del film e più il carnefice è stato Doe, alla fine è emblematico che lui stesso diventi vittima non solo dei poliziotti, ma anche di se stesso e del suo piano. David Mills da vittima (per la precisione la sesta, quella dell'ira) si trasforma in carnefice. Questo passaggio da vittima a carnefice che vediamo concretizzarsi nel finale è più che altro simbolico. I due detective, come le vittime del killer, sono immorali, nell'accezione generica del termine, altrettanto quanto John Doe. Ognuno di

---

<sup>194</sup> *Ivi*, p. 39 (corsivo dell'autore).

loro è portatore del Male appresso, del Peccato originale. Il Male è qualcosa, secondo la visione cupa che il regista propone in questa trilogia del dolore, che appartiene all'Uomo, antropologica e culturale. Secondo la visione di John Doe, parallelamente, il Male rappresenta più propriamente il peccato originale da cui occorre emendarsi. Mills, per esempio, appare come principalmente guidato dall'istinto, superbo e quindi poco incline ad ascoltare il prossimo. La sua colpa più grande può essere forse quella di aver costretto la moglie a trasferirsi in città pur sapendo che lei la odia. Somerset, invece, porta sulle proprie spalle in particolare i sensi di colpa dovuti a un aborto volontario attuato in passato che fatica a perdonarsi. Proprio per quanto riguarda l'eroe noir, Paul Schrader ci fa notare quanto il passato spesso incomba e gravi sulle spalle di questo tipo di eroe:

*«Noir heroes dread to look ahead, but instead try to survive by the day, and if unsuccessful at that, they retreat to the past. Thus, film noir's techniques emphasize loss, nostalgia, lack of clear priorities, and insecurity, then submerge these self-doubts in mannerism and style.»*<sup>195</sup>.

Luigi Forlai e Augusto Bruni notano, successivamente, come questa dinamica di inversione sia tipica dei thriller e di quei film in cui al centro c'è l'indagine o la caccia all'uomo. Di solito trattasi di poliziotti alla ricerca di un criminale che, a un certo punto della narrazione, diventa cacciatore mentre il detective la vittima. In tal caso il conflitto intacca la sfera personale dell'Eroe poliziotto:

«La variazione più interessante nel tema della detection è quella in cui il detective diventa, nella sua attività, la vittima dell'Antagonista. In questo caso ha relativamente poca importanza l'aspetto di un intervento al fine di ristabilire la Giustizia, che è così tipico dell'attività del poliziotto. L'attività del Mago-ricercatore è, piuttosto, maggiormente orientata, come per il detective, alla scoperta e questo per una stretta corrispondenza tra la risoluzione del crimine e la risoluzione del suo problema personale, la Ferita Inconscia. [...] Detta in altri termini, ci troviamo di fronte alla storia personale di un Mago che è incompleto, in termini personali, a causa di un suo problema esistenziale irrisolto [...]. L'occasione per risolvere la sua Ferita gli è data dal fatto che, mentre sta svolgendo un'indagine su un particolare caso criminale, da cacciatore che era egli diventa improvvisamente l'oggetto della caccia.»<sup>196</sup>.

<sup>195</sup> P. Schrader, *Notes on Film Noir*, op. cit., p. 237.

<sup>196</sup> L. Forlai, A. Bruni, *Archetipi Mitici e Generi Cinematografici*, op. cit., p. 63.

In *Seven* questo sovvertimento lo abbiamo nel finale. La faccenda tra John Doe e i due detective, soprattutto Mills, è sempre stata personale. Solo che né gli stessi detective, né noi ne siamo a conoscenza. Lo si verrà a scoprire nel finale. Se la violenza fino alle due ultime vittime ha intaccato sconosciuti, sia a noi che ai due protagonisti, alla fine inaspettatamente chi verrà colpito dalla ferocia del killer è proprio la moglie di Mills, spingendo quest'ultimo a diventare egli stesso un assassino. In questo modo John Doe ha mostrato la vulnerabilità di un tutore della Legge al Male. È significativo in tal senso che l'unico omicidio che ci viene mostrato sia compiuto da un poliziotto. Le seguenti parole di Forlai e Bruni descrivono bene i rapporti tra detective e assassino in *Seven*:

«Il fatto è che in un caso di normale detection il Mago è nella posizione del cacciatore che vede se stesso come il criminale, entra sua mentalità e nei suoi comportamenti e, almeno in teoria, riesce ad anticipare le mosse e gli attacchi così da poterlo sconfiggere. Di solito infatti il mago ricorre alla tecnica della “proiezione”, così tipica degli alchimisti: egli proietta sull'oscurità della materia trattata (il criminale) la sua stessa oscurità interiore [...] Qui invece i tempi sono dettati dal criminale, ed in più l'obbiettivo di questi non è solo sfuggire alla cattura, ma addirittura eliminare chi lo insegue. Il criminale si presenta alla Battaglia Finale spesso in condizioni di vantaggio. La sua pressione sulla Ferita Inconscia del Mago, infatti, ha fatto sì che questi perdesse quasi completamente il suo equilibrio, costringendolo ad occuparsi sempre più del dolore o del disagio che essa gli procura.»<sup>197</sup>.

Il compito di John Doe è quello di confrontare la società con la propria Ferita Inconscia e quindi col proprio dilemma psicologico e/o morale. La società è rappresentata sia dalle vittime del serial killer che dagli stessi detective, anch'essi vittime dei suoi inganni. Doe destabilizza l'equilibrio dei due mettendoli dinanzi alla loro vulnerabilità come eroi positivi, alla loro moralità di rappresentanti dell'ordine e della legge. Lo stesso discorso vale con le vittime che non sono da considerarsi solo come tali, ma anch'esse carnefici poiché portatori di una morale deviata che li rende, soprattutto cristianamente, peccatori. Non percepiamo subito tale discrepanza morale, questa Ferita Inconscia. Essa viene alla luce solo alla fine nel dialogo tra Doe e i due poliziotti, ma soprattutto quando quest'ultimo sovverte le carte facendosi uccidere da uno tutore della legge e quindi da una figura che richiama il Bene. A dimostrazione di ciò, riportiamo le parole di Forlai e Bruni:

---

<sup>197</sup> *Ivi*, p. 64.

«L'Attacco dell'Antagonista all'Eroe avviene dopo che l'inchiesta (il processo della detection) si è avviata. La prima fase di raccolta degli indizi serve ad avviare una normale salita della tensione, che subisce però un brusco innalzamento nel momento in cui l'Eroe scopre di essere lui stesso l'Obbiettivo dell'attacco dell'Antagonista. Un ulteriore e quantitativamente notevole innalzamento di tensione è possibile solo e soltanto nel momento in cui le parti si invertono del tutto, e l'Eroe diviene preda, da cacciatore che era. [...] La potenza del Risveglio, nel Thriller, è tanto più alta quanto più lo sceneggiatore e il regista hanno lasciato lentamente emergere la Ferita Inconscia dell'Eroe, è l'hanno trasportato nella Battaglia Finale in condizioni di inferiorità.»<sup>198</sup>.

Dunque, comprendiamo bene come i due detective, da estranei come apparivano alle macchinazioni del serial killer, in luce alla rivelazione finale si rendono conto di essere pienamente coinvolti nell'opera catartica di quest'ultimo, ovvero che anch'essi sono vittime, fisiche e morali, dell'opera purificatrice e catartica del nemico. Come ci fa notare ancora Guerri nella sua analisi su *Seven*,

«Fincher ha giocato abilmente con le regole del genere: i caratteri diversi dei due investigatori non sono una combinazione propizia alla soluzione del caso, come vuole la tradizione, ma la premessa e la condizione necessaria della sconfitta.»<sup>199</sup>.

Potremmo affermare a questo punto che l'errore più grande dei due detective, oltre che di Doe è quello di aver posto cieca fiducia nell'Ordine, nel loro Ordine, nell'illusione di controllo e di difesa dello stesso, nell'illusione soprattutto di aver compreso ogni collegamento logico che forma l'Ordine. John Doe rappresenta ciò che sfugge all'Ordine, il "buco nero" che inghiotte ogni logica. Del resto, egli sarà vittima del suo stesso piano proprio per la sua assoluta fedeltà al proprio Ordine. Le parole di Caputo descrivono perfettamente il "percorso di perdizione" dei due detective protagonisti:

«I detective di *Seven*, il bianco e il nero, il giovane e l'anziano, l'irruento e il mediatondo, l'ignorante e il colto, alzano polvere, spargono sangue, si interrogano sull'esistenza e sulla ragione del male ma poi, non avendo mai chiarito il loro io interiore, sono preda facile della perdizione, dello scoramento, della disillusione. Hanno creduto di aver trovato coordinate su cui basare il loro metro di giudizio, si

---

<sup>198</sup> *Ivi*, p. 65.

<sup>199</sup> *Ivi*, p. 178.

sono riparati dietro una professione che giustificava una volta di più questa convinzione, ma in fondo vivono (del)le stesse passioni, impulsive e irrazionali, del serial killer cui stanno dando la caccia.»<sup>200</sup>.

Detto ciò, nonostante il tragico finale di *Seven* possa lasciare l'amaro in bocca, non possiamo dire con certezza che vi sia un finale totalmente nero. A questo punto della vicenda, Mills impara (forse) a osservare il mondo con occhio meno ingenuo, e quindi più conscio, il Male che abita la società, mentre in Somerset si accende un nuovo barlume di speranza. Questa ultima e unica parte ottimistica di *Seven* la troviamo proprio nella battuta che chiude il film, la quale viene pronunciata non casualmente dallo stesso William Somerset in *voice over* mentre sullo schermo vediamo un piano lungo sul deserto:

«Ernest Hemingway una volta scrisse: “Il mondo è un bel posto e vale la pena di lottare per esso”. Condivido la seconda parte.».

La scelta di far pronunciare tali parole a Somerset, personaggio che ha fatto della distanza morale e dell'apatia delle armi di difesa, rendono queste ultime ancor più pregne di significato e forza. Nonostante la vicenda si sia conclusa con una totale sconfitta da parte dei detective, e quindi da coloro che incarnano il Bene e la legge, egli, in un momento così basso, pare uscire dall'apatia. Promette di occuparsi lui stesso di Mills, assumendosi una responsabilità paterna che – come sottolineato – è spesso assente nella filmografia fincheriana. Inoltre, Somerset predice che avrebbe comunque continuato, anche se indirettamente, a contrastare il Male, seppur non abbandonando del tutto la propria visione pessimistica del mondo. Egli non solo ritrova lo slancio eroico dell'eroe-detective pur nella consapevolezza del male che affligge la società, ma vede, insieme al Male che permane in essa, anche il Bene che risiede nella lotta contro lo stesso Male.

In quest'ultimo ritratto delle identità, sia narrative che umane, dei personaggi principali di *Seven*, è possibile notare come sia operante una generale fluidità. È ancora Leonardo Gandini a parlarci di fluidità nel cinema contemporaneo sia in rapporto alla narrazione, che diviene più frammentata, complessa e stratificata, sia in rapporto alle identità dei singoli personaggi, incerte e anch'esse frammentate.

---

<sup>200</sup> R. Donati, *Per una Fenomenologia del Senso di Colpa. Un Caso Peculiare nel Cinema di David Fincher*, in R. Donati, M Gagliani Caputo, *The Fincher Network. Fenomenologia di David Fincher*, op. cit., edizione del Kindle (corsivo dell'autore).

## DECLINAZIONI IDENTITARIE

Anche i protagonisti di *The Game* e *Fight Club* sono perlopiù soggetti passivi, in balia della volontà e delle azioni di qualcun altro (nel primo caso della CRS e nell'altro di Tyler Durden). La loro posizione passiva si trasformerà in attiva nelle ultime sequenze del film. Da cacciati diventano cacciatori. In *The Game* Nicholas si trasforma da aggredito in aggressore mentre in *Fight Club* il Narratore comincerà a dare la caccia a Tyler Durden.

## DECLINAZIONI DI GENERE

Se finora abbiamo affrontato quella dicotomia che alberga nella figura dell'Eroe, e quindi le sue declinazioni, in questo capitolo affronteremo quella dicotomia che risiede invece nella rappresentazione del genere e quindi quelle declinazioni identitarie messe in atto nella messa in scena dei personaggi che popolano i film di Fincher. Se *Seven* nel precedente capitolo è stato il riferimento principale per i ragionamenti sulle declinazioni dell'eroe, in questo capitolo *Fight Club* è l'esempio più lampante per quanto riguarda la rappresentazione in particolare della virilità contrapposta a un ruolo non marginale della figura femminile. Iniziamo, dunque, la presente trattazione proprio a partire dalla messa in scena della corporeità maschile in *Fight Club*.

### *Il corpo maschile hollywoodiano*

Si è ribadito in più occasioni che il personaggio di Tyler Durden rappresenta un'ideale, un modello di Maschio contemporaneo, di virilità. Non è un caso forse che sia interpretato da un divo hollywoodiano come Brad Pitt. Si può percepire in tutto ciò un riferimento extra-cinematografico e meta-cinematografico. Lo stesso discorso vale nel momento in cui Tyler nomina divi del cinema (riferendosi a se stesso) e rockstar in modo dispregiativo osservando mentre lo dice Jared Leto (che interpreta Faccia d'Angelo) in *Fight Club*. In tale senso, le parole di Siegfried Kracauer chiariscono questo aspetto:

«Il tipico attore di Hollywood assomiglia all'attore non professionista in quanto interpreta la parte d'un personaggio identico a se stesso, o che almeno ne deriva, spesso con l'aiuto della truccatura e degli esperti di pubblicità. Come accade per ogni figura reale che compaia sullo schermo, la sua presenza in un film va al di là del film stesso. Tocca il pubblico non soltanto perché adatto a questa o quella parte, ma perché è, o almeno sembra che sia, un tipo particolare di persona: una persona che esiste,

indipendentemente dalla parte che rappresenta, in un universo fuori del cinema che il pubblico crede realtà o che alla realtà sostituisce col desiderio. Il divo di Hollywood impone l'immagine filmica del suo fisico, reale o stilizzato, e di tutto ciò che questo fisico implica e comporta in ogni parte da lui interpretata.»<sup>201</sup>.

Dietro a un attore come Brad Pitt vi è tutto un immaginario mediatico. Per questo, riprendendo le considerazioni di Kracauer, abbiamo stilizzazione e idealizzazione nella rappresentazione del corpo del personaggio che Pitt interpreta in *Fight Club*. Essa deriva da un lato da sue precedenti interpretazioni, tra cui è compreso il giovane e arrogante detective Mills in *Seven*, mentre dall'altro lato c'è una forte influenza della rappresentazione pubblicitaria del corpo maschile. Nel caso di *Fight Club*, in particolare, la componente erotica si fa più accentuata nei confronti del corpo maschile. L'immagine di Tyler Durden che ci viene proposta durante i combattimenti, come vediamo, ad esempio, in *Figura 28*, si rifà a quella dei cartelloni pubblicitari dove il corpo maschile, alla pari di quello femminile, viene usato per vendere un dato prodotto. Si utilizza l'eros, l'attrazione sessuale, per sedurre i clienti. Questo è lo scopo della messa a nudo, letterale, di Tyler. Il suo corpo è sempre in perfetta forma, levigato e atletico e nemmeno il sangue, i lividi e le ferite provocati durante i combattimenti scalfiscono la sua immagine virile, ma, anzi, la fortificano.



Fig. 28 – Tyler Durden, icona di virilità

Anche Caroline Ruddell sottolinea l'importanza della scelta di affidare a un'icona cinematografica come Brad Pitt il ruolo di Tyler Durden:

<sup>201</sup> S. Kracauer, *Teoria del Film*, traduzione di P. Gobetti, Milano, Il Saggiatore, 1995, p. 179.

«The use of Brad Pitt in the role of Tyler Durden is telling in that he has, over recent years, become one of Hollywood's most famous and attractive stars; since his role in *Thelma and Louise* (Ridley Scott, US, 1991) arguably he is often considered in terms of his looks, particularly in relation to his fandom. The Narrator is smaller in build, he is displayed in the film as being downbeat, and although clever he is represented as insular and ineffective. Tyler is represented as attractive to women (Marla), innovative, strong, and very much "man's man". The Narrator then, has created Tyler as everything that he is not, and in many ways all of Tyler's attributes are grounded in his masculinity.»<sup>202</sup>.

Oltre all'influenza del medium televisivo, vi sono anche modelli cinematografici che contribuiscono a tale rappresentazione del modello maschile hollywoodiano. Consideriamo altri modelli di virilità che hanno fatto della propria fisicità uno status. Si pensi ad attori celebri come Arnold Schwarzenegger o Sylvester Stallone che, tra i tanti, hanno diffuso un modello di corpo che si rifà alla pratica del body building. Dietro a questa rappresentazione vi sono i cosiddetti forzuti (come i personaggi di Ercole o Maciste) che a loro volta derivano dalla statuaria antica greca. Ma mentre questi modelli puntano sulla massa muscolare per conferire forza fisica e possenza (sovrumana) a questi personaggi, a questi super-uomini, la fisicità di Tyler non vuole tanto mostrare la forza (infatti, egli verrà sconfitto varie volte nei combattimenti), quanto esprimere un'ideale estetico sociale legato al corpo maschile. Egli esprime bellezza e armonia estetica. Le parole che seguono, tratte dal manuale sul cinema americano contemporaneo di Thomas Elsaesser e Warren Buckland, riassumono quanto detto sulla rappresentazione del corpo maschile nel cinema hollywoodiano contemporaneo, seppur riferendosi a *Die Hard* (John McTiernan, 1988):

«[Roger] Ebert suggerisce che il film [*Die Hard*] riflette una tendenza della cultura popolare, in particolar modo la cultura dei media, a privilegiare la componente erotica del corpo maschile, la pratica del body building, la serie televisiva *Baywatch* e il jogging. [...] A questo si aggiunge il fatto che grazie alla televisione, che ha conferito un fascino fisico agli sportivi attraverso la tecnica del primo piano, la rappresentazione del corpo maschile è cambiata radicalmente negli ultimi due decenni. [...] Il corpo maschile, così spettacolarizzato, è diventato fonte di grandi guadagni,

---

<sup>202</sup> C. Ruddell, *Virility and Vulnerability, Splitting and Masculinity in Fight Club: A Tale of Contemporary Male Identity Issues*, in *The University of Texas at Brownsville and Texas Southmost College*, Vol. 48, n. 3, 2007, p. 495 (corsivo dell'autore).

contrapponendosi al corpo maschile classico, solitamente considerato un baluardo dell'astrazione dal punto di vista delle sue manifestazioni fisiche (fatta eccezione per la pornografia), escluso da un processo di erotizzazione o classificazione (per timore, pare, di cedere al sostrato omoerotico da sempre presente nei film hollywoodiani). Eccezion fatta per alcuni generi (i film sulla boxe e i film di guerra), alcuni attori [...] e registi [...], i personaggi maschili del cinema classico sono quasi sempre completamente vestiti e in perfetta forma fisica: le loro ferite edipiche sono relegate alla sfera simbolica, in modo da non intaccare l'involucro corporeo.»<sup>203</sup>.

Considerando quanto detto finora, non possiamo che ritrovare un paradosso in *Fight Club*, rappresentato dalla scena in cui Tyler Durden deride la pubblicità di biancheria intima per uomo per il modello di uomo che essa propone. Durante i combattimenti a torso nudo, però, la figura che ci viene mostrata di Tyler pare replicare quella della pubblicità. Da un lato questa associazione dimostra che la matrice da cui è stato creato Tyler Durden è - come pocanzi analizzato - la pubblicità e i media in generale. Dall'altro lato, se questo personaggio immaginario e ideale nasce come risposta all'alienazione e all'omologazione causata dal capitalismo, qui si crea un paradosso. Si idolatra il modello che si vuole combattere. Ciò sta a significare che Tyler è frutto di quell'immagine commerciale e capitalista che l'Uomo contemporaneo cerca di perseguire.

È proprio in questo paradosso che sta la polarità tra Bene e Male presente anche in *Seven*. Se da un lato si cerca di contrastare il Male, le disfunzioni della società, alla fine ci si rende conto che il Male abita anche in noi e che anche noi facciamo parte di quelle disfunzionalità della società. Tale paradosso ci viene spiegato anche da Caroline Ruddell che analizza la medesima sequenza:

*«In the beginning stages of setting up "fight club", the Narrator and Tyler are on a bus on their way to one of the fights. While staring at an advertisement for men's underwear, the Narrator asks Tyler "is that what a man looks like?". Tyler responds with laughter, however, in moments Tyler is shown fighting at the club with his shirt off and his torso is almost an exact replica of that of the male model in the advertisement.»*<sup>204</sup>.

<sup>203</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, op. cit., p. 91 (corsivo dell'autore).

<sup>204</sup> C. Ruddell, *Virility and Vulnerability, Splitting and Masculinity in Fight Club: A Tale of Contemporary Male Identity Issues*, op. cit., p. 500.

Di contro, la fisicità e il carattere del Narratore e di Marla Singer si contrappongono a quella di Tyler. Il contrasto tra le fisicità dei due protagonisti maschili appare innanzitutto piuttosto evidente già dai combattimenti a torso nudo (*Figura 29*). In secondo luogo, il Narratore è spesso rappresentato dalla postura chiusa in se stessa, contrariamente a quella fiera e ritta di Tyler Durden che non ha timore di affrontare il mondo. Marla Singer, invece, si mostra piuttosto distante dal modello femminile avanzato dalla pubblicitaria. I suoi capelli arruffati, la pelle pallida e le vistose occhiaie l'avvicinano a uno stile “emo” (*Figura 30*). In altre parole, Marla non è sessualmente desiderabile come del resto non lo è il Narratore. Lei è poco femminile, mentre lui è poco maschile.



Fig. 29 – La differenza di fisicità tra Narratore e Tyler appare evidente nei combattimenti a torso nudo



Fig. 30 – L'aspetto di Marla Singer appare sin dall'inizio poco “femminile” e patinato

Già dalle loro rappresentazioni fisiche e dalle loro interazioni comprendiamo come lei sia il corrispettivo femminile del Narratore, quella persona che lo avvicina al suo lato più

femminile verso cui il Narratore prova una certa repulsione. La sessualizzazione ed erotizzazione del corpo maschile proposta in *Fight Club* attraverso Tyler Durden è da considerarsi come una sorta di inversione dello sguardo, come osserva Caroline Ruddell, con cui di solito vengono proposte le donne in certi film:

*«However, in terms of the spectator this creates an interesting shift in conventional ways of “looking” at the characters. In many ways, Fight Club encourages us to “look” at Tyler, and he is created as a bodily object of spectacle, when we might have expected Marla to retain this role. Considering a cultural resonance, particularly in terms of feminism, Fight Club could be considered as a moving away from placing women as bodily spectacle, and encouraging men to “look” at themselves more in this light.»*<sup>205</sup>.

*«Siamo ancora uomini, vero?»*

Si è detto che Marla destabilizza il Narratore poiché lo mette in contatto con la parte più femminile, emotiva, fragile di lui, il che rappresenta l'esatto opposto al modello offerto da Tyler. Il dolore di lei gli ricorda il suo. È utile in tal senso riportare le parole di Antonio Pettierre che specifica il ruolo non secondario delle donne nei film di Fincher: «I personaggi femminili di Fincher possono essere disturbanti e disturbati in un'egualianza con quelli maschili che precisa la generalizzazione di stato destabilizzato dell'individuo che va al di là del genere.»<sup>206</sup>. Marla gli ricorda il suo squilibrio, la sua natura di falsario, la sua inattendibilità. Anche lei è falsaria quanto lui. Il rischio di stare con lei è smascherare Tyler e il fatto che la sua mascolinità non è che un ideale.

Secondo Leonor Acosta Bustamante<sup>207</sup>, l'ideologia di Tyler Durden si scaglia contro la femminilizzazione dei costumi statunitensi che vedono l'Uomo Nuovo dedito alla cura e alla famiglia, tipicamente neoborghese, proponendo di contro un'idea di Uomo dedito al combattimento, similmente a quello proposto dai totalitarismi del Novecento. Secondo l'autore, l'Uomo fascista e nazista, anche e soprattutto su influenza della corrente futurista, doveva essere dedita a pratiche combattive e belliche, in nome soprattutto del

<sup>205</sup> *Ivi*, p. 496 (corsivo dell'autore).

<sup>206</sup> A. Pettierre, *Introduzione*, op. cit., p. 12.

<sup>207</sup> Il riferimento è all'articolo L. A. Bustamante, *El Cuerpo Fascista Recuperado: la Exploración de la Masculinidad en Fight Club*, in Daimon. Revista Internacional de Filosofía, vol. 5, 573-582, 2016.

nazionalismo e del patriottismo. Il corpo di questo Uomo non poteva che rifarsi alla tradizione e all'immaginario classico (soprattutto greco e romano), per cui i lineamenti e le posture del corpo maschile non potevano che esprimere forza e insieme armonia. Bustamante prosegue la propria riflessione affermando che al termine della Seconda guerra mondiale prevale l'ideologia borghese capitalista in cui il maschio è visto come "soggetto dedito alle emozioni" («*sujeto dado a las emociones*»<sup>208</sup>), il tutto in evidente contrapposizione alle ideologie totalitariste, in particolare comuniste. La famiglia, del resto, è considerata il fulcro della nuova società borghese capitalista. Tale visione "femminilizzata" del maschio crea una sorta di crisi di identità (di genere) nel maschio bianco eterosessuale, in particolare in seguito al periodo post-Sessantotto («*el hombre heterosexual blanco se convierte en el objeto más evidente de la crisis identitaria del periodo pos-sesentista*»<sup>209</sup>).

Tyler si scaglia contro questa femminilizzazione dei costumi americani contemporanei («Siamo una generazione di uomini cresciuti dalle donne. Mi chiedo se un'altra donna è veramente quello che ci serve»). I gruppi di sostegno che il protagonista inizia a frequentare rappresentano tale aspetto femminile che è l'opposto di ciò che incarna Tyler. Terry Lee ritrova le radici di questo modello di mascolinità agli inizi del diciannovesimo secolo:

*«At the turn of the nineteenth century, boys were socialized to male sex roles based on the prevailing ideology of the time, which believed that "Real men held their emotions in check, the better to channel them into workplace competition" (Kimmel 128). Men could have emotions, as long as they were socially useful, catalyzing business pursuits, for instance. One dominant paradigm of masculinity in this period was the "public man," a bourgeois money maker, whose desires were focused on achieving success in the marketplace, which demanded his all, even his sexuality.»*<sup>210</sup>.

Queste parole descrivono il modello di mascolinità, l'"Ikea-boy", a cui il Narratore ambisce agli inizi del film e che causerà sia il suo malessere (insonnia e alienazione) che la comparsa del suo alter ego Tyler Durden (e dunque la sua schizofrenia). Il modello di mascolinità che propone quest'ultimo personaggio, pur con i paradossi analizzati pocanzi, si oppone a questa mascolinità costruita socialmente:

<sup>208</sup> Ivi, p. 575.

<sup>209</sup> Ivi, p. 576.

<sup>210</sup> T. Lee, *Virtual Violence in Fight Club. This Is What Transformation of Masculine Ego Feels Like*, in *Journal of American & Comparative Cultures*, vol. 25, 2002, p. 418.

«After some prompting from Tyler, Jack is able to ask for help, a key step in his progress away from the old, harmful IKEA-boy masculinity, a sociologically constructed masculinity that has thrown Jack out of balance psychologically.»<sup>211</sup>.

Per queste ragioni possiamo considerare il corpo come luogo identitario, luogo di formazione dell'identità. Se il corpo di Tyler Durden rappresenta il modello per eccellenza di mascolinità, abbiamo figure in *Fight Club* che fuoriescono da canoni e stereotipi, tra cui il Narratore. Ma non solo. Vi saranno altre due figure fondamentali che gli ricorderanno chi è davvero, la sua fragilità. Tra coloro che frequentano i gruppi di sostegno, Marla e Bob rappresentano ciò che fuoriesce dai canoni, così come tutti coloro che si uniscono al "Fight Club" sono uomini feriti nella loro identità maschile e che cercano attraverso la violenza di recuperare, almeno simbolicamente, la propria virilità. Infatti, diciamo simbolicamente poiché i combattimenti tra uomini nel "Fight Club", e quindi la violenza che caratterizza questo gruppo, non hanno nulla a che fare con la competizione o la sottomissione. Il protagonista dice che non conta vincere, ma sentirsi di nuovo uomini tramite il dolore fisico. Se in *Seven* la violenza è presentata sia come qualcosa di innato all'Uomo che come atteggiamento che va a ledere l'Altro in nome di una supposta superiorità morale o etica, in *Fight Club* essa viene spogliata di questo valore di sottomissione. Il suo valore diventa in tal caso catartico allo scopo di recuperare attraverso la sofferenza il proprio corpo maschile.

Tra i partecipanti del "Fight Club" Bob è il più emblematico per quanto riguarda la perdita della virilità. Da lottatore qual era, professione normalmente maschile, egli si ritrova, a causa dell'assunzione di un numero elevato di steroidi, ad avere un seno simile a quello di una donna, il che lo rende un corpo ibrido, una via di mezzo tra Maschio e Femmina (*Figura 31*). Bob e Marla, sono personaggi che mettono in discussione la virilità del Narratore, che lo mettono in contatto con la propria vulnerabilità o, meglio, con la propria virilità ferita. I gruppi di sostegno sono – per l'appunto – dei luoghi in cui il Narratore può esprimere la propria parte sensibile, emotiva. Non è un caso se proprio qui incontrerà questi due personaggi. Il mettere a nudo i propri sentimenti attraverso il pianto (grazie a Bob) e la consapevolezza di essere un menzognero in cerca di aiuto (grazie a Marla) scatenerà nel suo inconscio una reazione che darà origine a Tyler Durden, proprio per

---

<sup>211</sup> *Ivi*, p. 421.

difendere quella virilità messa a rischio da questi due personaggi così destabilizzati e destabilizzanti. Interessante è la riflessione di Antonio Pettierre sul personaggio di Marla:

«L'arrivo di Marla Singer all'interno di questi gruppi però [...] lo riporta allo stato insonne di partenza, perché in qualche modo anche lei è palesemente una falsa *persona* e la sua riconoscibilità ricorda al Narratore chi veramente esso sia. Marla non è solo lo specchio del Narratore, ma diventa elemento rivelatore, mutageno e mutante, della psiche del protagonista. S'intromette tra lui e il suo doppio. Tyler Durden, diventando alla fine di *Fight Club* la vera causa della presa di coscienza del protagonista e anche elemento di guarigione, di sostituzione del suo alter ego che *ucciderà*, sparandosi in bocca, nella scena finale.»<sup>212</sup>.



Fig. 31 – Bob, a causa di un'alterazione ormonale, è una sorta di ibrido tra maschio e femmina

Il discorso sulla costruzione della mascolinità viene affrontato in un capitolo specifico del volume *What Is Gender History* (2010) di Sonya O. Rose nell'ambito degli studi di genere. Questo capitolo tratta di uomini e mascolinità. Senza scendere troppo nei dettagli della questione, basti evidenziare in questa sede quanto non esista una sola mascolinità, ma più mascolinità che variano di luogo in luogo e di epoca in epoca. Per la

<sup>212</sup> A. Pettierre, *Fight Club Ovvero Psicopatologia del Consumatore (Im)Permanente*, in A. Pettierre (a cura di), *David Fincher. La Polisemia dello Sguardo*, op. cit., p. 70 (corsivo dell'autore).

precisione, il modello di mascolinità proposto da Tyler si rifà a un modello arcaico di uomo che così ci viene spiegato dall'autrice del volume sopracitato:

*«Gender historians assume that manhood and womanhood are defined in relation to one another. Furthermore, they acknowledge that the relationships between men and women have been unequal ones – characterized by differential power. Yet to be manly or masculine historically has not simply been seen in opposition to “femaleness.” John Tosh has argued that “manliness” in nineteenth-century Britain was only “secondarily about relations with women.” It was, rather about the “inner character of man, and with the kind of behaviour which displayed this character in the world at large.” Stefan Dudink has pointed out that in early modern Holland, “masculinity was defined not so much in terms of a given difference from femininity, as in terms of a dangerous proximity to effeminacy.” In other words, to be “manly” was the opposite of being “unmanly” or effeminate. Such an understanding of manliness or masculinity suggests that manhood is as much concerned with relationships among men as it is about a gender hierarchy in which men have power over women. In addition, anthropologist David Gilmore has argued that in most societies manhood must be demonstrated – it is a status that must be tested and proved. Manliness or masculinity “is always subject to scrutiny, lapses, and failed performances, and is thus forever in a contested state.”»<sup>213</sup>.*

Un grande tema nella storia di genere in tal senso è la costruzione dei modelli di virilità che si sono avvicendati nel tempo. Nella pratica non esiste un solo tipo di uomo e quindi un uomo universale. Una prima domanda è come questo tipo di domande ha condizionato la vita degli uomini e delle donne. Questo genere di storia va costruita a partire dal singolo che va inserito nel proprio contesto e nella propria società. Prima – come spiega Sonya Rose – si studiava il modello maschile basandosi sugli uomini rapportati alle donne senza considerare i rapporti degli uomini tra uomini. Bisogna, dunque, collocare i soggetti in contesti precisi e dunque contestualizzarli. Infatti, gli uomini non sono tutti uguali. Non si universalizzano le categorie come l'uomo o la donna, ad esempio.

Si è sentita la necessità a un certo punto di dimostrare che, ieri come oggi, ci sono vari tipi di mascolinità. Il modello di mascolinità che emerge nella società occidentale è quello egemonico che ha una direzione di dominio, di sopraffazione e talvolta di violenza. Il

---

<sup>213</sup> S. O. Rose, *What Is Gender History*, Cambridge, Polity Press, 2010, p. 58.

fascismo, in particolare, esaltò il modello virile, modello che all'epoca ebbe molta fortuna mentre oggi è abbastanza messo da parte. Sociologia e antropologia, inizialmente, hanno studiato l'uomo in gruppo e in maniera genderizzata, ossia considerando genere e sesso. C'è sempre stato un continuo lavoro di studio su che cosa pertiene alla donna e che cosa pertiene all'uomo. Si riteneva che sulla dicotomia maschile/femminile si basassero le differenze tra uomo e donna. Solo in seguito si è puntato sulla competizione tra uomini e quindi su come si comportano tra loro e su cosa devono dimostrare tra loro. Di conseguenza abbiamo una riflessione sulla performance. Sia donne che uomini, in quanto depositari uno status, devono dimostrare, affermare e mantenere questo status e quindi la loro posizione nella società.

Poste queste premesse, torniamo al caso di *Fight Club*. Il Narratore è un individuo che basa il proprio status, la propria virilità sull'aver più che sull'essere e quindi dando attenzione alle cose materiali piuttosto che al prossimo. La critica di Tyler Durden nei confronti del consumismo e il discorso sull'essere posseduti dalle cose non è una critica nuova. Pensiamo al filosofo Erich Fromm, uno dei filosofi della scuola di Francoforte, che descrive quella frattura e momento di cambiamento epocale della società nella cultura che si ha intorno al Sessantotto attraverso il binomio "essere" e "avere". Fromm, infatti, scrisse un'opera che raccoglie tutte queste idee e queste esperienze e che si intitola *Avere o Essere?* (1976)<sup>214</sup>. In particolare, l'"avere" corrisponde alla società dei consumi basata sul possesso, mentre l'"essere" è la nuova società della contestazione del Sessantotto che arriva a focalizzare tutti i difetti e tutti i contro della società dei consumi e reagisce proclamando la priorità dell'essere sull'avere. L'autore osserva come negli anni Cinquanta l'affluire della merce e del benessere che coinvolge la maggior parte delle persone e il livellamento delle classi sociali a favore della massa pone il problema. Egli si chiede se si stia esauendo una grande promessa e con esso il desiderio di essere più uguali e aver superato la condizione della fame e della miseria. Altra domanda che si pone è se con la società delle merci l'uomo ha trovato un nuovo paradiso di benessere. Le tendenze degli anni Cinquanta e Sessanta si interrogano su tutto questo fino a che nel 1968 è chiaro che la società industriale non ha ancora esaudito la grande promessa. Allora quali sono i punti critici e i punti che vengono contestati dalla merce? La soddisfazione illimitata di tutti i

---

<sup>214</sup> Si riporta di seguito l'edizione italiana: E. Fromm, *Avere o Essere?*, traduzione di F. Saba Sardi, Milano, Mondadori, 1989.

desideri non comporta il vivere bene, né è la strada per raggiungere la felicità o anche soltanto il massimo di piacere e quindi già questo è un atto d'accusa da parte del filosofo. Questo benessere che è basato sull'avere è un rifornimento materiale, è una soddisfazione di desideri in realtà non comporta il vivere bene e la felicità.

Le problematiche avanzate da Fromm sono le stesse che possiamo trovare in *Fight Club*. Il Narratore è un uomo ossessionato dalle cose, dall'avere, il che lo porta all'insonnia e alla depressione. Di fronte all'avere emerge l'essere, rappresentato da Tyler Durden le cui parole nel celebre monologo di presentazione del "Fight Club" fa emergere la grande disillusione nei confronti degli ideali capitalistici. Di contro a una mascolinità basata sul possedere, a essere schiavi di un consumo ossessivo e compulsivo, emerge una mascolinità più intima, più arcaica se vogliamo, basata sulla competizione e sulla violenza tra uomini. È quanto sottolinea Sonya Rose nel suo saggio sulle questioni di genere. Questo modello di mascolinità, secondo gli studi di Ruth Mazo Karras riportati da Rose, è possibile ritrovarlo già nei combattimenti medievali tra cavalieri<sup>215</sup>. Lo studio della Karras evidenzia che in tutti i gruppi sociali il passaggio all'età adulta è segnata dalla competizione e dal prevalere rispetto ai propri pari uomini all'interno del proprio gruppo, così si definisce la virilità. Per i cavalieri è la violenza sul campo di battaglia, per gli studenti è l'uso di intelletto e dialettica per dominare altri uomini e distinguersi da donne e bestie, infine per gli artigiani è il lavoro, che rende economicamente indipendenti. I combattimenti nel "Fight Club" sono simili a quelli tra cavalieri o anche gladiatori nell'antica Roma, per esempio. In tutti i casi lo scopo dei combattimenti non è tanto la sopraffazione dell'avversario in quanto tale, ma quanto la definizione della propria virilità. Per questo motivo è importante che vi sia il riconoscimento di altri uomini, il che comporta a sua volta una dimensione spettacolare di tali combattimenti. C'è un pubblico che osserva e che incita nel "Fight Club" proprio come nelle arene di lotta dei gladiatori o dei cavalieri.

Alexandra Shepard in questo senso sottolinea il ruolo della violenza nella virilità comune sia in epoca moderna che contemporanea, ma in modalità differenti<sup>216</sup>. Da un lato è usata per far rispettare le norme patriarcali da chi detiene il potere, mentre dall'altra vi ricorre chi è escluso, come nel caso del Narratore, Bob e degli altri membri del "Fight Club", da

---

<sup>215</sup> *Ivi*, p. 59.

<sup>216</sup> *Ibidem*.

questa posizione di autorità per affermare e difendere la propria reputazione. Robert Nye, le cui riflessioni sono riportate nel medesimo saggio di Rose, riflette sulla virilità borghese nella Francia e nell'Inghilterra nell'Ottocento<sup>217</sup>. In tal caso la virilità è strettamente legata all'indipendenza economica e alla capacità di prendersi cura economicamente della propria famiglia. La sfida tra uomini si sposta dal livello fisico a quello economico.

Queste due tipologie di virilità, una più antica e una più moderna e borghese, si riflettono in *Fight Club*. Tyler rappresenta la prima mentre il Narratore la seconda. Sono due tipi di mascolinità, però, tossici che non portano ad alcun benessere. Solo accettando quella controparte femminile di sé e non racchiudendo la propria mascolinità in confini e schemi rigidi è possibile perlomeno intraprendere una via di guarigione e di equilibrio psichico. L'immagine con cui si chiude *Fight Club*, col Narratore che tiene per mano Marla (la sua controparte femminile) mentre i grandi palazzi della città crollano dinanzi ai loro occhi, rappresenta proprio il raggiungimento di questo equilibrio e accettazione di sé.

Del resto, questa immagine apocalittica e catastrofica, insieme a quella dell'esplosione dell'appartamento del protagonista, possiamo associarla per certi aspetti alla scena finale del film *Zabriskie Point* (1970) di Michelangelo Antonioni. In quest'ultimo caso il film termina con una serie di esplosioni che vanno distruggere non solo complessi, ma anche oggetti di varia natura, tra cui di uso quotidiano e casalingo come sedie, divani, televisioni, computer e così via. Si tratta di un film che parla della contestazione del Sessantotto. La sequenza finale, accompagnata da un pezzo dei Pink Floyd, assume un valore metaforico e simbolico. In questo modo il regista sancisce la fine della società dei consumi e l'esplosione della merce e del bene di consumo e la casa confortata da tutti gli oggetti. Tutto esplose per lasciare spazio a un nuovo modo di vivere all'insegna del contatto con la natura e aperto al nomadismo e alle possibilità dell'esistere. Dunque, questo atto catartico finale è contrario all'avere, al possedere l'oggetto, la merce. È contrario all'apparire. Questa esplosione finale assume, quindi, un valore apocalittico e catartico proprio come lo è il finale di *Fight Club* e la sequenza dell'esplosione della casa del Narratore. Gli oggetti-consumo, insieme ai grattacieli che sono simbolo della società capitalistica moderna in quanto sede delle banche (e quindi del capitale), vengono distrutti perché il protagonista possa aprirsi all'essere, a una relazione più autentica col prossimo.

---

<sup>217</sup> *Ibidem*.

*Il complesso di Edipo*

Si è detto, a introduzione della presente sezione sulle declinazioni identitarie, che ogni narrazione prevede solitamente un percorso di formazione per i protagonisti. Il complesso di Edipo, in sintesi, riguarda la crescita personale e specialmente la formazione della propria identità. Il percorso che andranno a compiere i vari protagonisti del *mind game film*, data la loro instabilità e fluidità identitaria, prevede una maggiore auto-consapevolezza. Una volta di fronte la verità, essi dovranno compiere una scelta: scegliere il Bene o il Male. In tal senso sono emblematici i finali di *Seven* e *Fight Club*. Mills viene posto di fronte alla scelta di uccidere o non uccidere l'assassino di sua moglie e la scelta ricade sulla seconda opzione. In *Fight Club*, invece, il Narratore, una volta conscio della propria schizofrenia e del fatto che Tyler Durden è pura immagine, puro ideale, sceglierà di uccidere questo suo ideale optando per la parte "buona" di se stesso. Luca Aimeri e Giampiero Frasca sottolineano come il cosiddetto "viaggio dell'eroe" è sia esterno che interno ai personaggi. La narrazione traspone un viaggio nella mente del protagonista osservando dall'interno la sua crescita personale, il suo viaggio edipico:

«Le valenze archetipiche delle tappe permettono ai viaggi dell'eroe di assurgere a "modelli precisi del funzionamento della mente umana, delle vere e proprie mappe della psiche": contrapponendo l'eroe all'ignoto (straordinario), lo schema ripropone infatti il rapporto dell'uomo con l'inconscio, l'irrazionale, il mistero, garantendo una risonanza nello spettatore.»<sup>218</sup>.

Sono personaggi che mostrano un'identità non del tutto formata. È necessario un percorso di autoconsapevolezza. In riferimento ai *mind game films*, questa consapevolezza si riferisce a una presa di coscienza sulla fluidità e instabilità dell'identità. Per quanto riguarda il caso qui preso in esame, la rappresentazione di genere in *Fight Club*, possiamo parlare di percorso edipico che devono intraprendere i protagonisti per raggiungere una consapevolezza maggiore di se stessi. Thomas Elsaesser e Warren Buckland sottolineano proprio questo aspetto nel percorso di formazione dei personaggi che si rifà al mito di Edipo:

«Il complesso di Edipo, secondo l'interpretazione a esso attribuita negli studi sul cinema, fondamentalemente asserisce che la maggior parte dei film mainstream

---

<sup>218</sup> L. Aimeri, G. Frasca, *Manuale dei Generi Cinematografici. Hollywood: dalle Origini a Oggi*, op. cit., p. 120.

riguarda la formazione di identità normative, e che alcuni generi, in particolare il Western, il thriller e la fantascienza, spesso presentano storie di iniziazione culturale (maschile), che rispondono alla domanda: Che cosa significa essere/diventare un uomo? Ne consegue che le trame filmiche sono in larga misura generalizzabili o riconducibili al soggetto “di base”, che segue il percorso di trasformazione dell’eroe maschile in uomo.»<sup>219</sup>.

Il percorso che il Narratore deve affrontare serve a diventare Uomo nel senso di maschio. Il suo aspetto e il suo *sex appeal* poco attraente sono segno di questa mancata formazione di uomo. Ciò è dovuto soprattutto alla mancanza di una figura paterna che – come già osservato – gli ha impedito di specchiarsi nel genitore del suo stesso sesso. Questo riguarda sia il Narratore che tutti quegli uomini che entrano a far parte del “Fight Club”. Non è un caso se le regole imposte da Tyler siano simili a riti iniziatici. C’è una ritualità evidente nei circoli da lui fondati e soprattutto nei combattimenti. Tutto questo serve a iniziare i membri del club alla virilità. Non si vince nulla di materiale o non si eleva il proprio status sociale, cose che Tyler disprezza sin dal primo istante. Si combatte se non per la propria virilità, per sentirsi più maschio. Ciò è simile al valore di tutti quei combattimenti spettacolari (in cui c’è un pubblico) che si svolgevano nell’antichità come, per esempio, i combattimenti tra gladiatori nell’antica Roma o i rodei tra cavalieri nel Medioevo. Sono combattimenti tra uomini e per uomini (infatti anche i combattimenti del “Fight Club” hanno un pubblico e sono tra uomini) in cui il vincitore ottiene non denaro o un salto di status, ma il riconoscimento della propria virilità da parte di altri uomini.

Quello che compie il Narratore è un percorso di formazione che lui e i suoi simili devono intraprendere per essere coscienti della propria identità di maschio, messa in crisi dal modello di virilità borghese capitalista. Solo alla fine si comprenderà che la presa di coscienza dell’esistenza di una parte più femminile nell’uomo porta a una situazione di equilibrio, di stabilità psichica. Terry Lee affronta il percorso edipico del protagonista analizzando la sequenza finale di *Fight Club* in cui avviene la “morte” di Tyler Durden:

*«It is essential to note that Jack does finally become conscious of his psychodrama and, at the right time, works consciously to stop the flow of potent energy from his own dark side. [...] In myths and religion, there are countless stories of heroes who*

---

<sup>219</sup> T. Elsaesser, W. Buckland, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, op. cit., p. 257.

*descend to a darker, dangerous world to slay a monster and then return. Returning to the world, returning to a new ego consciousness, is never easy. In fact, it comes at a very high price: death, or, what we might think of as “virtual death”. Mortally threatened, Tyler reminds Jack that he has been his mentor, that he has led Jack through his “changeover”. Jack responds, however, that it’s time to leave his own dark side, that it’s time for Tyler, who has served his transformative purpose, to leave.»<sup>220</sup>.*

Queste parole riassumono il percorso di formazione che compie il Narratore. Nello specifico, egli passa da una mascolinità tossica, fondata sull’avere, a una mascolinità sana, frutto di relazioni e di cura nei confronti del prossimo. Questo genere di mascolinità lo possiamo ritrovare in particolar modo nella condivisione del dolore, pratica che è rappresentata dai gruppi di sostegno e da Marla, la quale contribuisce ad avvicinare il Narratore protagonista alla propria condizione di solitudine e dolore, accettandola.

---

<sup>220</sup> T. Lee, *Virtual Violence in Fight Club. This Is What Transformation of Masculine Ego Feels Like*, op. cit., pp. 421-22.

## IL CINEMA SECONDO MANK

*Mank* è un lungometraggio di David Fincher distribuito su piattaforma Netflix che narra la gestazione della sceneggiatura di *Citizen Kane*, film diretto da Orson Welles e vincitore dell'Oscar per la miglior sceneggiatura originale nel 1942. Essa fu scritta a quattro mani dallo stesso Welles insieme allo sceneggiatore Hermann Mankiewicz, personaggio quest'ultimo su cui si concentrano le vicende del film di Fincher. *Mank* è una fusione tra biopic, in quanto il protagonista principale è lo stesso Hermann Mankiewicz (Gary Oldman), e un caso di meta-cinema poiché è un film che tratta della gestazione di un altro film. David Fincher, però, non sceglie tanto di mostrare il dietro le quinte del film di Welles o particolari della vita di quest'ultimo, figura assai più celebre di Mankiewicz. Noi non vediamo la fase di produzione o di postproduzione di *Citizen Kane*, ma l'arco narrativo che va dall'incarico a Mankiewicz di scrivere la sceneggiatura fino alla stesura della scena finale. *Mank*, con un lungo salto temporale, termina con il discorso di Mankiewicz in seguito all'assegnazione dell'Oscar. Ciò che interessa a Fincher è mostrare il processo di realizzazione di una sceneggiatura.

Come partenza analizzeremo la struttura narrativa di *Mank* che è particolarmente rivelante dell'arte del narrare nel cinema. In seguito, data per assodata questa dimensione temporale, è utile riflettere sulla questione del rapporto tra finzione e realtà, questione che dà il titolo al presente capitolo, essendo che *Mank* è un film precisamente collocato dal punto di vista temporale e spaziale (anni Trenta, Hollywood), ma che, proprio nella sua precisa collocazione spazio-temporale, si rivela frutto di artificiosità e incongruenza.

Riflettere sulla natura della scrittura cinematografica, e quindi sul cinema stesso, in questa sede mette in luce le declinazioni identitarie dello stesso cinematografo. L'atto meta-cinematografico di guardare al passato per riproporlo con un linguaggio contemporaneo, come vediamo bene in *Mank*, è tipico di un cinema che indaga se stesso e la propria natura, ma al contempo rendendo labili i confini tra passato (tradizione) e presente.

*La struttura narrativa*

Osserviamo in primo luogo come la narrazione in *Mank* non sia esattamente cronologica. Si procede per salti temporali, *flashbacks* per l'esattezza, che si alternano a un tempo presente. La linea temporale del presente vede Mankiewicz, ridotto a letto a causa di un incidente stradale (che verrà mostrato in uno dei *flashback*), alle prese con la stesura della sceneggiatura di *Citizen Kane*. Secondo la tesi avvalorata da *Mank*, i vari episodi scritti dal protagonista sceneggiatore per questo film sono ispirati ad avvenimenti realmente accaduti nella vita dello stesso. I *flashbacks* qui servono a chiarire e a espandere tali episodi aiutando lo spettatore a comprendere come Mankiewicz sia stato ispirato nella stesura della sceneggiatura del film di Welles. Tra l'altro, i *flashbacks* vengono annunciati e introdotti da didascalie e richiamano la stessa struttura narrativa di *Citizen Kane*, anch'esso organizzato secondo una struttura episodica che si rifà alla vita del protagonista, Charles Forster Kane. Sono rimandi meta-testuali, tra i tanti, che, oltre a omaggiare il film di riferimento, associano le vicende di Mankiewicz a quelle di Kane. La struttura narrativa (frammentata) di *Mank* viene così descritta da Thomas Schatz:

«*Mank's story structure invokes Kane as well, with the steadily intensifying present-day drama — Mankiewicz's deadline-driven quest to deliver a satisfactory screenplay draft to Welles — intercut with flashbacks presented chronologically, for the most part, tracing three narrative arcs: Mank's professional decline and deepening disillusion with Hollywood, the unionization of Hollywood writers and the 1934 California gubernatorial race between Republican Frank Merriam and Democrat Upton Sinclair (a celebrated writer and avowed socialist), and Mankiewicz's relationship with Hearst (Charles Dance), which progresses from mutual bemusement to something much darker. This dark turn is fueled by Hearst's support of the effort to stop Sinclair, spearheaded in Hollywood by MGM (Mankiewicz's employer) and top executives Louis B. Mayer (Arliss Howard) and Irving Thalberg (Ferdinand Kingsley).*»<sup>221</sup>.

Questa struttura narrativa frammentaria, tipica dei *puzzle films*, serve ad addentrarci nella mente del protagonista. Si procede per associazioni di pensieri e di idee, similmente a

---

<sup>221</sup> T. Schatz, *New from Netflix: "Mank", Fincher, and A Hollywood Creation Tale – Review of "Mank" (David Fincher, 2020)*, in "Global Storytelling: Journal of Digital and Moving Images", 1 (2), 2022, pp. 177-178 (corsivo dell'autore).

quanto osservato in *Fight Club*, ma con un diverso scopo. L'intenzione del regista in *Mank* non è tanto un'introspezione psicologica del protagonista, quanto piuttosto la mostrazione del processo di scrittura, in tal caso di una sceneggiatura cinematografica. Poiché Mankiewicz attinge a vicende e personaggi realmente incontrati nella propria vita, di conseguenza è naturale che la sua mente vada a ritroso per recuperare il proprio passato. E la forma cinematografica meglio atta a rappresentare questo movimento a ritroso del pensiero è – appunto – il *flashback*. Dunque, possiamo asserire che lo sguardo cinematografico in *Mank* passa da una linea temporale all'altra, presente e passato, ma che sono associabili a due posizionamenti: da una posizione esterna e oggettiva, rappresentata da Mankiewicz impegnato nella stesura della sceneggiatura, passiamo a una posizione interna e soggettiva, che va a scavare nei ricordi di questo protagonista.

Indipendente dalla veridicità dei fatti e dalla loro ricostruzione filologica, ciò che conta sottolineare in tale sede è il movimento alternato dello sguardo dello spettatore tra passato e presente, tra oggettività e soggettività, che va a ricostituire l'attività del raccontare che non è mai ordinata, ma procede per salti temporali e associazioni di idee. Si tratta di un racconto non esattamente cronologico, ma lineare in quanto è evidente un arco narrativo e un'evoluzione – tipicamente hollywoodiana potremmo dire – degli eventi e della personalità dei personaggi. È Giuseppe Gangi a notare questo aspetto in *Mank*:

«Quest'arco narrativo è nitido, esemplare, e profondamente hollywoodiano in relazione alla centralità del suo protagonista, che diviene l'ennesima variante dell'eroe americano. Fincher adopera alcuni elementi dell'eroe classico che, pur essendo collocato dalla parte del bene, “tuttavia, non è (quasi) mai del tutto positivo”, in modo da rappresentare per lo spettatore una figura con cui è facile identificarsi, e da rendere “più credibile e intenso il conflitto, con se stesso e con l'antagonista.»<sup>222</sup>.

L'arco narrativo di *Mank*, quindi, rispecchia quello che si è analizzato nel primo paragrafo e quindi lo schema segue quello tipico di una sceneggiatura hollywoodiana. Per questa ragione, la *fabula* di *Mank* presenta un andamento “lineare”. Lineare non è tanto la consequenzialità degli eventi come ci vengono presentati sullo schermo (l'intreccio), ma lo sviluppo narrativo di personaggi e situazioni. Spieghiamo meglio. La *fabula* del film in

---

<sup>222</sup> G. Gangi, *The Touch of Welles: Mank, tra Metatestualità e Falsificazione*, in A. Pettierre (a cura di), *David Fincher. La Polisemia dello Sguardo*, op. cit., p. 172.

questione si suddivide – rispettando quella prassi sottolineata nel primo capitolo – nei tre atti delineati dalla *Poetica* di Aristotele: inizio, sviluppo e fine.

Andiamo più nel dettaglio. Il film inizia con Mankiewicz a letto con una gamba ingessata e gli viene chiesto di consegnare una prima bozza di *Citizen Kane* in meno di novanta giorni, sfida che comprendiamo essere ardua dalle reazioni del protagonista e di chi gli sta attorno. In questa introduzione viene presentato il protagonista, lo sceneggiatore Mankiewicz stesso, e la *quête*, l'obbiettivo da raggiungere: scrivere la sceneggiatura di quello che sarà poi uno dei capolavori di Orson Welles. Inoltre, abbiamo anche degli antagonisti: William Randolph Hearst (Charles Dance) e Louis B. Mayer (Arliss Howard). Il finale, essendo la storia di *Mank* tratta dal vero, il grande pubblico lo conosce già. Alla fine, il film vincerà l'Oscar per la migliore sceneggiatura. Assieme a questa missione, che delinea la trama principale, c'è anche una trama secondaria, quella che abbiamo in precedenza definito come "sentimentale". Le vicende umane e personali di Mankiewicz come l'alcolismo, per esempio, la storia d'amore platonica con Marion Davies (Amanda Siegfried) o il rapporto con suo fratello. Sono linee narrative che si alternano tra loro, tra *flashbacks* e ritorni al presente, e che ci permettono di seguire da un lato lo sviluppo della sceneggiatura di *Citizen Kane* e dall'altro di approfondire e di entrare in connessione empatica con le vicende di Mankiewicz sia scrittore che uomo.

### *Mank e la Storia*

Detto ciò, è interessante notare anche come, a discapito dell'apparente natura biografica di *Mank*, esso non sia definibile propriamente come film biografico. C'è un alto tasso di artificiosità e invenzione che altera i dati storici. In questo senso ritorniamo alla questione del narratore inaffidabile che abbiamo trovato presente in *Seven*, *The Game* e *Fight Club*. Anche in questo caso il protagonista non è assolutamente affidabile soprattutto in quanto non è un eroe totalmente positivo. Essendo che noi veniamo collocati nei suoi ricordi, di conseguenza vediamo gli eventi dal suo punto di vista. La ricostruzione storica della stesura della sceneggiatura di *Citizen Kane* è frutto del punto di vista di Mankiewicz. La priorità di Fincher, come già asserito, non è la filologica ricostruzione storica, ma la rappresentazione del punto di vista e dei sentimenti di un uomo che vuole vedere riconosciuta la propria autorialità in un'opera artistica.

È importante sottolineare il punto di vista di *Mank* poiché ci aiuta a comprendere soprattutto come anche un film tratto dal vero contiene un certo tasso di finzione che, tra l'altro, è una delle specificità del cinema. Per comprendere meglio, quando definiamo una storia come "romanzata" ci riferiamo proprio alla manipolazione degli eventi insita in questo racconto romanzato. Non si può raccontare ovviamente tutto di un evento, ma si compiono ellissi e scelte sul materiale da raccontare. È ciò che avviene nel cinema. Questa operazione di cernita e poi di giustapposizione delle immagini (che sta alla base del montaggio) è tutta volta a creare un discorso. C'è un tema, una tesi, che soggiace la narrazione filmica e che solitamente è già intuibile agli inizi di un film. Dunque, anche un film "biografico" come *Mank* (fra i tanti) che rappresenta su schermo la vita, o episodi di vita, di un personaggio realmente esistito, non può fare a meno che "tagliare e incollare" le parti di realtà allo scopo di creare un discorso, una narrazione filmica con quella struttura forte analizzata nel primo capitolo. Questo arco narrativo, nel modello a tre atti delineato da Aristotele, comprende anche un arco psicologico del protagonista del film. È evidente la parabola umana di Mankiewicz che nel corso degli eventi subisce uno sviluppo che lo porta a una maggiore consapevolezza della propria autorialità.

Come visto nei tre casi in esame, *Seven*, *The Game* e *Fight Club*, anche in questo lungometraggio biografico/storico si ricorre al pedinamento del protagonista che prevede l'adozione del suo personale punto di vista. Ritornando a quanto già spiegato, noi assistiamo e viviamo le vicende secondo il punto di vista di Mankiewicz che non è affidabile proprio perché è il *suo* unico punto di vista. Non ce ne vengono forniti altri, per cui non possiamo ritenere *Mank* come un'opera del tutto rigorosa dal punto di vista documentazione filologica per quanti riferimenti alla realtà essa presenti. Tornando a quanto detto sulla doppia temporalità di *Mank* in cui vediamo alternarsi un tempo interno al personaggio (pensieri e ricordi) e un tempo esterno (gli avvenimenti effettivi, la Storia), possiamo asserire che questa sia uno stratagemma adottato dal film biografico. Pur attingendo da fatti reali, in cui la Storia funge da cornice, da contesto, alle azioni del protagonista, il genere biografico presenta sovente una temporalità strettamente legata a quella del protagonista. La Storia in qualche modo passa in secondo piano o, in altri termini, è una linea temporale esterna al personaggio e quindi sfuggente sia a lui che a noi spettatori. Il focus del genere biografico non è, infatti, tanto la Storia in sé quanto gli sviluppi personali del personaggio storico in questione che è comunque rapportato con la Storia che, però, non è il fulcro su

cui si concentra e si sviluppano gli eventi. È un aspetto questo specificato anche da Luigi Guarneri che opera in questo senso una distinzione tra film storico e film in costume:

«Una prima definizione intuitiva di f. s. [film storico] è quella di un'opera cinematografica che ricostruisce un'epoca o fatti storicamente avvenuti e datati, in modo riconoscibile per gli spettatori e contenendo una riflessione sulla natura stessa della Storia, che nel film in costume, invece, costituisce un semplice pretesto narrativo, un artificio melodrammatico destinato ad alimentare il piacere del romanzesco.»<sup>223</sup>.

Tornando al caso che abbiamo preso in esame, le distinzioni appena avanzate tra film storico e film biografico, il fatto che il film racconti il personale punto di vista di Mankiewicz omettendo altri particolari importanti non solo sulla realizzazione di *Citizen Kane*, ma anche sulla sceneggiatura, viene sottolineata da Thomas Schatz. Vale la pena riportare di seguito l'analisi dello stesso autore su questa manipolazione del dato storico attraverso soprattutto le ellissi, le quali consentono allo spettatore di essere più prossimo al punto di vista del personaggio di cui sta seguendo le vicende (il che comporta i già nominati processi di identificazione e focalizzazione che appartengono al racconto filmico e letterario in particolare):

*«In the film's opening scene, as the Mankiewicz entourage arrives at Victorville, Welles's producing partner John Houseman (Sam Troughton) tells the writer that he has ninety days to complete "the first draft" of the screenplay. Their conversation is interrupted by a phone call from Welles who tells Mankiewicz he has sixty days, "and then we can noodle." Before hanging up, Welles quips, "I'm toiling with you in spirit, Mank." That's the full extent of the film's acknowledgement of Welles' role in the writing of Kane. There is no reference – let alone flashbacks – to the hours of brainstorming and the hundreds of pages of notes the two of them generated prior to the Victorville draft. And there is no indication of the "noodling" and the subsequent cowritten drafts, as "American" gradually became Citizen Kane, nor to the further revisions that Welles made during production. All of this is elided with the two-year ellipsis between Welles's departure from Victorville and Oscar night, and its erasure is completed by Mankiewicz's closing quip about writing Kane in the absence of Orson Welles. Thus one can only assume that the uninitiated viewer (i.e., someone not acquainted with Hollywood lore or the firestorm that Pauline Kael*

<sup>223</sup> [https://www.treccani.it/enciclopedia/film-storico\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/film-storico_(Enciclopedia-del-Cinema)/).

*ignited) will come away from Mank thinking that Herman Mankiewicz alone was responsible for writing Citizen Kane.»<sup>224</sup>.*

Nel caso di *Mank* sia il personaggio che il contesto storico in cui è inserito (anni Trenta Hollywood) sono affrontati dal punto di vista dell'attività scrittoria dello sceneggiatore. Ci viene presentato Mankiewicz uomo, ma soprattutto Mankiewicz sceneggiatore e intellettuale. Il contesto storico, in cui è compresa sia la Hollywood degli anni Trenta che le fasi di realizzazione di *Citizen Kane*, sono appena abbozzate. Si pensi al fatto che Orson Welles è una presenza più incombente che presente. Il suo contributo alla sceneggiatura, nel film di Fincher, appare ridotto al minimo, fatto su cui gli studiosi di cinema non concordano. Welles ha effettivamente collaborato alla stesura nella sceneggiatura di *Citizen Kane* insieme a Mankiewicz mentre in *Mank* pare che l'opera sia interamente frutto del secondo. Si pensi all'ultima battuta di Mankiewicz che afferma che la sceneggiatura è stata scritta in assenza di Orson Welles. In questo caso capiamo come la visione inaffidabile di un solo protagonista collida con la realtà dei fatti storici, come osserva anche Megan Feeney che ricollega questa affermazione allo stato "alcolico" del protagonista oltre che al suo carattere di cantastorie:

*«One of Mank's producers, Douglas Urbanski argued that this is not meant as a statement of historical fact, but as a representation of Mankiewicz's unreliable "alcoholic perspective," another unconvincing demurrer.»<sup>225</sup>.*

L'attitudine di "cantastorie" e "giullare di corte" di Mankiewicz viene sottolineata più volte nel corso del film. Questo è indicativo dell'inaffidabilità del protagonista. La sua attitudine a raccontare storie finzionali lo caratterizza ed è già indizio per noi spettatori della fallacia del suo punto di vista. L'illusione in cui ci cala Fincher è di essere di fronte a un biopic mentre ci troviamo all'interno di una delle tante sceneggiature di Mankiewicz. L'obiettivo di Fincher in questo caso – ripetiamo – non è una documentaristica ricostruzione filologica quanto mostrare il percorso di un uomo che lotta per veder riconosciuti i propri meriti di sceneggiatore, come osserva Giuseppe Gangi:

*«Mank è nel film di Fincher un Don Chisciotte che coglie l'ultima occasione datagli da Welles per riscattarsi, per lasciare un segno nella storia del cinema e vendicarsi*

<sup>224</sup> T. Schatz, *New from Netflix: "Mank", Fincher, and A Hollywood Creation Tale – Review of "Mank" (David Fincher, 2020)*, op. cit., p. 183 (corsivo dell'autore).

<sup>225</sup> M. Feeney, *Mank*, in "Cineaste", New York, vol. 46, fasc. 2, Primavera 2021, p. 41.

di quel consenso hollywoodiano che l'ha prima fagocitato e poi espulso. [...] *Mank*, più che un biopic è un'altra fantasia su Hollywood.»<sup>226</sup>.

Concludiamo il presente paragrafo citando proprio una frase del protagonista di *Mank* che riassume quanto detto sinora: «Non puoi catturare tutta la vita di un uomo in due ore. Il meglio che puoi fare è lasciarne un'impressione.». In queste parole è contenuto non solo l'essenza del film biografico, ma di tutto il cinema. Per questa ragione *Mank* può essere definito come una riflessione sulle caratteristiche del cinema.

### *Meta-cinema e meta-narrazione*

Tutte queste riflessioni sulla “forma falsa del vero” le possiamo inserire in un discorso più ampio, e quindi meta-cinematografico, sulle caratteristiche e potenzialità del cinema in generale. Si consideri la sequenza dei cinegiornali, esempio evidente del potere falsificatorio delle immagini non solo cinematografiche, ma audiovisive e mass mediali in generale. Ancora Gangi chiarisce questo punto, riflettendo sulla medesima sequenza:

«Gli *studious*, con in testa Louis B. Mayer e Irving Thalberg, producono falsi cinegiornali quale surrettizia propaganda repubblicana volta a danneggiare Sinclair [...]. Persino ovvio il parallelismo tra l'incontrollata proliferazione di *fake news* che ogni giorno infestano i social media e la pervasiva capacità di costruzione dell'immaginario e della sua manipolazione che aveva allora il cinema.»<sup>227</sup>.

Più che di meta-cinema *Mank* parla di meta-narrazione cinematografica. Ci viene proposto Mankiewicz soprattutto nell'atto di scrittura, nel suo essere scrittore di cinema prima che uomo. Mankiewicz-uomo serve principalmente a comprendere Mankiewicz-scrittore e quindi le sue scelte di scrittura, oltre che ovviamente a creare un dramma psicologico, oltre che narrativo, il che – come già osservato – serve, fra tutto, a permetterci di entrare in empatia col protagonista, a tifare per lui. Del resto, l'alternanza tra passato e presente ci è data soprattutto dai *flashbacks* che riproducono il *modus operandi* della mente durante l'attività del ricordo o dell'associazione di idee. Questo aspetto metanarrativo è sottolineato anche da Giuseppe Gangi:

---

<sup>226</sup> G. Gangi, *The Touch of Welles: Mank, tra Metatestualità e Falsificazione*, op. cit., p. 173 (corsivo dell'autore).

<sup>227</sup> *Ivi*, p. 174 (corsivo dell'autore).

«Per quanto possa trattarsi di un narratore inattendibile – è un alcolista, sta scrivendo una sceneggiatura – non si disvela mai l'illusione visiva o il falso diegetico. È una dichiarazione di resa del regista rispetto alla scrittura, sublimata dalle didascalie che segnalano i cambi di scena: *Mank* è una sceneggiatura cinematografata, un film che afferma, ma non attraverso l'immagine filmica, che ha una connotazione decorativa, di *décor* metacinematografico in cui i personaggi possono muoversi come fantasmi della memoria.»<sup>228</sup>.

Dunque – ricapitolando quanto detto sinora – *Mank* è un film che si fa sceneggiatura nel senso che riproduce quei processi con cui si realizza una sceneggiatura sia a livello mentale (ricordi e associazioni di idee attraverso i *flashbacks*), sia a livello pratico (vediamo il dietro le quinte del lavoro di uno sceneggiatore).

Proseguiamo il discorso considerando le riflessioni di Thomas Schatz sempre nell'analisi di *Mank*. Lo studioso ritrova nel film in questione una sorta di paradosso che sta tra uno specifico ed evidente richiamo al passato storico e, di contro, uno stile cinematografico contemporaneo (rinvenibile soprattutto nella linearità del percorso narrativo e psicologico del protagonista):

«*Mank is a study in paradox – at once classical and modernist, retro and Cutting edge, an exquisite recreation of Golden Age Hollywood and a blithely inaccurate recounting of how one of its greatest achievements came to be.*»<sup>229</sup>.

Dunque, i riferimenti alla Hollywood degli anni Trenta, e a *Citizen Kane*, sono evidenti sia dalla scelta del formato bianco e nero che ovviamente dalla presenza di personaggi realmente esistiti, ma anche dai contesti in cui è inserito il protagonista tra scenografia, costumi e colonna sonora che si rifanno esplicitamente a una determinata epoca. C'è una messinscena e una ricostruzione storica che evidentemente artificiali. Pare di essere quasi presenti nel set di *Mank* in cui finzione e narrazione si alternano e si confondono tra loro. In primis c'è una discrepanza tra l'età dichiarata dal personaggio di Mankiewicz, quarantatré anni, e l'età effettiva di Gary Oldman al tempo delle riprese, sessantaquattro. Lo stesso possiamo dire dell'età delle figure femminili interpretate qui da attrici ben più giovani dei personaggi che impersonano, come nota anche Megan Feeney:

---

<sup>228</sup> *Ivi*, p. 179.

<sup>229</sup> *Ivi*, p. 173 (corsivo dell'autore).

«*The inaccurate age gap between Middleton and Oldman is Mank's first readily apparent flaw, breaking the film's spell from their first early scene together. They are not believable as husband and wife, even allowing that the scene introduces Mankiewicz's alcoholism (which prematurely aged and then killed him at age fifty-five).*»<sup>230</sup>.

Questa artificiosità palese del racconto rende il film simile a un racconto in divenire, nel suo continuo svilupparsi come se stessimo assistendo a un'opera teatrale con continui cambi di scena (un senso agevolato soprattutto dalle didascalie nere che appaiono nel momento di passare da una sequenza del presente e una sequenza del passato). Costumi, scenografie, unitamente al formato bianco e nero, manifestano proprio la ricostruzione storica che si rende così teatrale, esibita, di costume quasi. Si tratta, se vogliamo, di un recupero della Storia passata attraverso un modo di raccontare contemporaneo. Anche Giuseppe Gangi nota questo sguardo contemporaneo sul passato:

«L'esito finale è un calco manierista che esibisce la propria natura di artificio tecnico, poiché è palese che, al netto degli omaggi espliciti, dall'uso della profondità di campo (in particolare nelle sequenze ambientate nel castello di Hearst) alle citazioni di *Citizen Kane* (Mankiewicz addormentato per una bottiglietta di sonnifero, come Kane che muore lasciando cadere la palla di vetro), *Mank* è un film contemporaneo (basti pensare ai raccordi campo/controcampo o alla tecnica del *walk and talk*) che vorrebbe anche trattare nei termini della realtà contemporanea (la crisi di Hollywood, la crisi dell'immaginario, la crisi etico-valoriale).»<sup>231</sup>.

*Mank* è una rilettura contemporanea della Golden Age di Hollywood. Tornando al film storico, è interessante che tale sguardo dal presente nei confronti del passato sia in qualche modo connaturato a questo genere di film. *Mank* non è propriamente un film storico, ma lo è lo sguardo che si posa sugli eventi che vive il protagonista e sul protagonista stesso. Luigi Guarnieri afferma, infatti, che il film storico:

«proprio in quanto costruzione dell'immaginario – e quindi rivisitazione fantastica, “mitologica”, di una storia ricostruita in modo più o meno “verosimile” – finisce per illustrare allo spettatore (in modo indiretto, obliquo, metaforico appunto) non tanto l'epoca (storica) in cui è ambientato, ma quella (contemporanea) che l'ha prodotto.

<sup>230</sup> M. Feeney, *Mank*, op. cit., p. 43.

<sup>231</sup> G. Gangi, *The Touch of Welles: Mank, tra Metatestualità e Falsificazione*, op. cit., p. 178.

Il f. s. [film storico] è sì – a volte – rilettura critica della Storia, ma appare soprattutto parte del discorso critico di una società su sé stessa, la rappresentazione di un'epoca dal punto di vista di un'altra, un'immagine della Storia: con il pretesto del passato, a proposito del quale (per essere verosimile) veicola e manipola o reinventa una certa dose di informazioni e racconta soprattutto il “suo” presente.»<sup>232</sup>.

Possiamo dire a questo punto che lo sguardo contemporaneo che Fincher getta sulla Storia, ovvero la realizzazione di *Citizen Kane* e l'Hollywood degli anni Trenta, si ritrova in uno stile “televisivo” e “pubblicitario”. La rigorosa simmetria delle immagini, il frequente uso del digitale per manipolare le immagini, un montaggio più rapido e frenetico con carrellate a seguire o a precedere i personaggi fanno parte di uno stile che si sviluppa nella televisione per poi approdare nel cinema tra gli anni Ottanta e gli anni Novanta in particolare. Per quanto riguarda la narrazione, anch'essa mostra quella classica struttura hollywoodiana ripresa in più occasioni nel presente lavoro. La frammentazione e la presenza di più linee narrative sono presenti anche in *Mank*. È possibile affermare che attraverso questa sorta di biopic Fincher intenda in qualche modo riscrivere il capolavoro di Welles, con cui *Mank* condivide molte analogie e rimandi, ma in un'ottica contemporanea.

---

<sup>232</sup> [https://www.treccani.it/enciclopedia/film-storico\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/film-storico_(Enciclopedia-del-Cinema)/).

## CONCLUSIONE

Il percorso avanzato sinora ha analizzato l'opera di David Fincher, autore prettamente hollywoodiano, alla luce delle caratteristiche di quella categoria che i vari narratologi e teorici del cinema nominati hanno definito come *mind game film*. Questa etichetta – ribadiamo – designa un modo di narrare più complesso, più frastagliato, più caleidoscopico nel senso che la narrazione cinematografica presenta più punti di vista da cui vengono raccontati gli eventi. Lo scopo di tutto ciò è stupire, avvincere e divertire lo spettatore. In questo consiste lo spettacolo del cinema. Citando Laurent Jullier,

«il cinema postmoderno è *fun*. Nei grandi multiplex, nelle installazioni di Home Cinema, siamo presi come bersagli e arruolati [...]. Si rivolge alla nostra pancia, bombardandoci di immagini-sensazione pirotecniche, e al contempo alla nostra testa, bombardandoci di allusioni, di riferimenti e di strizzatine d'occhio (immagini di immagini che siamo lusingati di riconoscere). [...] I suoi personaggi parlano poco – non credono più ai grandi racconti – ma sono *cool*. Si accontentano della trasformazione del mondo in spettacolo.»<sup>233</sup>.

Con la trattazione sull'opera di un regista hollywoodiano come David Fincher, infatti, si è voluto principalmente analizzare la struttura e le forme di un prodotto “mainstream”, inteso come prodotto proveniente dall'industria di Hollywood. Infatti, la sceneggiatura hollywoodiana è costruita – come analizzato nel primo capitolo – a tavolino, seguendo precise regole. Lo scopo di tutto ciò è intrattenere il pubblico proprio per vendere un prodotto. Ci sono naturalmente implicazioni artistiche e influenze di un certo cinema d'arte o indipendente, ma, come sempre è stato nell'industria cinematografica hollywoodiana, la ricorsività di certi cliché e stilemi hanno richiamato il grande pubblico in sala, oltre a creare e consolidare generi come conseguenza.

---

<sup>233</sup> L. Jullier, *Il Cinema Postmoderno*, traduzione di C. Capetta, Torino, Kaplan, 2006, p. 13 (corsivo dell'autore).

Il passo sopracitato di Jullier ci ricorda ciò che si è detto su quanto la dimensione ludica, il gioco, sia presente nella narrazione del *mind game film*. Di storie il cinema ne ha raccontate molte, tanto che alcuni studiosi tra gli anni Ottanta e Novanta del Novecento hanno parlato di morte del cinema o, meglio, delle sale cinematografiche a causa della diffusione della televisione e successivamente della rete che hanno agevolato una fruizione privata dello spettacolo cinematografico. Così le storie che il pubblico prima usufruiva esclusivamente in una sala cinematografica, alle porte del nuovo millennio queste storie venivano raccontate dalla televisione, nelle serie televisive in particolare. Lo spettacolo, quindi, diventa sempre più privato, libero e per certi aspetti più economico. Lo *storytelling* televisivo, di conseguenza, col tempo adotta sempre più il linguaggio del cinema perfezionandosi e offrendo storie di maggiore qualità artistica oltre che di maggiore complessità. Non è un caso se molti sceneggiatori siano migrati dal cinema alla televisione, principalmente per questioni economiche<sup>234</sup>.

A fronte di una riduzione del pubblico nelle sale, ciò che il cinema poté fare per rinnovarsi è lavorare sulle proprie specificità. Da un lato si crea una tendenza al “film-concerto”, pensiero avanzato da Laurent Jullier sempre ne *Il Cinema Postmoderno*, il quale si riferisce a un cinema “avvolgente”, inteso come bagno di sensazioni che coinvolge a trecentosessanta gradi lo spettatore attraverso luci, suoni, colori e così via e quindi stimolando principalmente vista e udito. Dall’altro lato – e qui entriamo nel merito del *mind game film* – si chiama in causa la mente, l’attività cognitiva dello spettatore. Anche le storie si rinnovano facendosi più complesse rinunciando alla tradizionale linearità narrativa. In tutto ciò – come osservato nell’analisi sulla narrazione dei *mind game films* – vi è certamente l’influsso del film d’arte, ma anche della narrazione televisiva e videoludica. Inoltre, lo spettatore è messo in gioco insieme ai protagonisti per comprendere ciò che accade, Jullier riconosce in questo *complex storytelling* una “crisi del racconto classico” – citando il titolo del quarto capitolo del suo lavoro sopracitato. Non solo si tratta di crisi, ma l’autore vede in ciò anche una certa tendenza autoriflessiva e meta-cinematografica:

«Il cinema postmoderno esibisce la sua tecnica [...]. Il cinema postmoderno ha rinunciato all’idea di progresso artistico, ma non a quello di novità nella combinazione

---

<sup>234</sup> Un manuale utile a comprendere la storia della sceneggiatura, in specie italiana, e le relazioni tra cinema e televisione alla fine del XX secolo (cap. VII) è M. Command (a cura di), *Sulla Carta. Storia e Storie della Sceneggiatura*, Torino, Lindau, 2001.

## CONCLUSIONE

dei 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 di citazioni.»<sup>235</sup>.

Anche la narrazione è spettacolo nel momento in cui mostra i propri virtuosismi narrativi. Essi scuotono lo spettatore sfidandolo alla comprensione e alla risoluzione dell'enigma. Non è solo spettacolarità dell'azione. Qui sta il *ludus*, lo spettacolo della narrazione cinematografica postmoderna. Jullier sottolinea una certa «volontà di tornare al “puro piacere”, che sottintende il successo dei film postmoderni e in particolare dei film-concerto.»<sup>236</sup>. È proprio per tale ragione che possiamo parlare di piacere dell'inganno.

---

<sup>235</sup> L. Jullier, *Il Cinema Postmoderno*, op. cit., pp. 14-15 (corsivo dell'autore).

<sup>236</sup> *Ivi*, p. 19.

## BIBLIOGRAFIA

### *Saggi*

- A. BELLAVITA, A. BERNARDELLI, *Che Cos'È la Narrazione Cinematografica*, Roma, Carocci, 2021.
- A. COSTA, *Il Richiamo dell'Ombra. Il Cinema e l'Altro Volto del Visibile*, Torino, Einaudi, 2020.
- A. GUERRI, *Il Film Noir. Storie Americane*, Roma, Gremese, 1998.
- A. PETTIERRE (a cura di), *David Fincher. La Polisemia dello Sguardo*, Milano-Udine, Mimesis, 2021.
- A. RABBITO, *Il Cinema È Sogno. Le Nuove Immagini e i Principi della Modernità*, Milano-Udine, Mimesis, 2012.
- B. BALÁZS, *Il Film*, traduzione di G. Di Giammatteo e F. Di Giammatteo, Torino, Einaudi, 2002.
- C. UVA, *Cinema Digitale. Teorie e Pratiche*, Firenze, Le Lettere, 2012.
- D. BROTTTO, *Trame Digitali. Cinema e Nuove Tecnologie*, Venezia, Marsilio, 2012.
- D. CASSANI, *Manuale del Montaggio. Tecnica dell'Editing nella Comunicazione Cinematografica e Audiovisiva*, Torino, UTET, 2013.
- D. TOMASI, *Lezioni di Regia. Modelli e Forme della Messinscena Cinematografica*, Torino, UTET, 2004.
- E. VISCONTI, *Parole Illuminanti. I Linguaggi del Cinematographer*, Torino, UTET, 2010.

## BIBLIOGRAFIA

- F. CARMAGNOLA, T. PIEVANI, *Pulp Times. Immagini del Tempo nel Cinema d'Oggi*, Roma, Meltemi, 2003.
- F. CARMAGNOLA, *Plot. Il Tempo del Raccontare nel Cinema e nella Letteratura*, Roma, Meltemi, 2004.
- F. LA POLLA (a cura di), *Poetiche del Cinema Hollywoodiano Contemporaneo*, Torino, Lindau, 1997.
- F. DI CHIO, *American Storytelling. Le Forme del Racconto nel Cinema e nelle Serie TV*, Roma, Carocci, 2016.
- F. VITELLA, *Il Montaggio nella Storia del Cinema*, Venezia, Marsilio, 2009.
- G. FRASCA, *La Suspense. Forme e Modelli della Tensione Cinematografica*, Roma, Dino Audino, 2015.
- J. CERESOLI, *Light Art Paradigma della Modernità. Luce Come Oper-azione di Arte Relazionale*, Milano, Meltemi Linee, 2021.
- L. AIMERI, G. FRASCA, *Manuale dei Generi Cinematografici. Hollywood: dalle Origini a Oggi*, Torino, UTET, 2002.
- L. FORLAI, A. BRUNI, *Archetipi Mitici e Generi Cinematografici*, Roma, Dino Audino, 1998.
- L. GANDINI, *Fuori di Sé. Identità Fluide nel Cinema Contemporaneo*, Roma, Bulzoni, 2017.
- L. GANDINI, *Il Film Noir Americano*, Torino, Lindau, 2<sup>a</sup> ed., 2008.
- L. GANDINI, *Voglio Vedere il Sangue. La Violenza nel Cinema Contemporaneo*, Milano-Udine, Mimesis, 2014.
- L. JULLIER, *Il Cinema Postmoderno*, traduzione di C. Capetta, Torino, Kaplan, 2006.
- M. GENOVESI, *Serial Games. Serialità e Scelte Morali nella Narrazione Interattiva*, Roma, Idra Editing, 2020.
- M. RECALCATI, *Ritratti del Desiderio*, Milano, Raffaello Cortina, 2018.

- P. GIOVANNETTI, *Il Racconto. Letteratura, Cinema, Televisione*, Roma, Carocci, 2012.
- R. DONATI, M. GAGLIANI CAPUTO, *The Fincher Network. Fenomenologia di David Fincher*, Milano, Bietti-Hierotopia, 2011.
- S. FIELD, *La Sceneggiatura. Il Film sulla Carta*, traduzione di G. Lagomarsino, Milano, Lupetti, 1991.
- S. GHISLOTTI, *Ai Confini della Comprensione. Narrazione Complessa e Puzzle Films*, Bergamo, Lubrina, 2011.
- S. KRACAUER, *Teoria del film*, introduzione di G. Aristarco, traduzione di P. Gobetti, Milano, Il Saggiatore, 1995.
- S. O. ROSE, *What Is Gender History*, Cambridge, Polity Press, 2010.
- T. ELSAESSER, M. HAGENER, *Teoria del Film. Un'Introduzione*, traduzione di F. De Colle e R. Censi, Torino, Einaudi, 2009.
- T. ELSAESSER, W. BUCKLAND, *Teoria e Analisi del Film Americano Contemporaneo*, traduzione di D. Pedrazzani, Milano, Bietti Heterotopia, 2010.
- W. BUCKLAND, *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, New Jersey, Wiley-Blackwell Publishing Ltd., 2009.
- W. MURCH, *In un Batter d'Occhi. Una Prospettiva sul Montaggio Cinematografico nell'Era Digitale*, prefazione di F. F. Coppola, Torino, Lindau, 2000.

#### *Riviste e articoli*

- A. NAYMAN, *David Fincher. Mind Games*, in "Cineaste", New York, Abrams, Estate 2022.
- C. RUDDALL, *Virility and Vulnerability, Splitting and Masculinity in Fight Club: A Tale of Contemporary Male Identity Issues*, in The University of Texas at Brownsville and Texas Southmost College, Vol. 48, n. 3, 2007.

## BIBLIOGRAFIA

- G. SMITH, *Inside Out. Gavin Smith Goes One-On-One with David Fincher*, in “Film Comment”, 35(5), 58-68, 1999.
- L. A. BUSTAMANTE, *El Cuerpo Fascista Recuperado: la Exploración de la Masculinidad en Fight Club*, in “Daimon. Revista Internacional de Filosofía”, vol. 5, 573-582, 2016.
- M. FEENEY, *Mank*, in “Cineaste”, New York, vol. 46, fasc. 2, Primavera 2021, p. 41.
- P. SCHRADER, *Notes on Film Noir*, in Film Comment; 8,1, Primavera 1972.
- R. S. BROWN, *Seven*, Cineaste, 22, 3: 44-46, 1996.
- S. MACEK, *Places of Horror. Fincher’s Seven and Fear of the City in Recent Hollywood Film*, College Literature, Vol. 26, Fasc. 1, 1999.
- T. ELSAESSER, *Contingency, Causality, Complexity. Distributed Agency in the Mind-Game Film* in New Review of Film and Television Studies, 16:1, 1-39, 2018.
- T. LEE, *Virtual Violence in Fight Club. This Is What Transformation of Masculine Ego Feels Like*, in “Journal of American & Comparative Cultures”, vol. 25, 2002, pp. 418-23.
- T. SCHATZ, *New from Netflix: “Mank”, Fincher, and A Hollywood Creation Tale – Review of “Mank” (David Fincher, 2020)*, in “Global Storytelling: Journal of Digital and Moving Images”, 1 (2), 2022.
- V. VINCENZINI, *Nuovi Film per Nuovi Spettatori. Ripensare alla Complessità Narrativa del Cinema nell’Era Digitale* in “Imago. Studi di cinema e media”, vol. 3, n. 1, 2011.

## SITOGRAFIA

- C. CEROFOLINI, *Seven*, in [www.ondacinema.it](http://www.ondacinema.it) (14/05/2013): [https://www.ondacinema.it/film/recensione/seven\\_fincher.html](https://www.ondacinema.it/film/recensione/seven_fincher.html).
- F. GIOVANNINI, *Noir* in “Enciclopedia del Cinema” (2004): [https://www.treccani.it/enciclopedia/noir\\_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/noir_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/).
- L. ALBANO, *Psicoanalisi* in “Enciclopedia del Cinema” (2004): [https://www.treccani.it/enciclopedia/psicoanalisi\\_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/](https://www.treccani.it/enciclopedia/psicoanalisi_%28Enciclopedia-del-Cinema%29/).
- L. GUARNIERI, *Film Storico*, in “Enciclopedia del Cinema” (2004): [https://www.treccani.it/enciclopedia/film-storico\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/film-storico_(Enciclopedia-del-Cinema)/).
- S. BERNARDI, *Sguardo* in “Enciclopedia del Cinema” (2004): [https://www.treccani.it/enciclopedia/sguardo\\_\(Enciclopedia-del-Cinema\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/sguardo_(Enciclopedia-del-Cinema)/).

## FILMOGRAFIA

### *Filmografia David Fincher (in ordine cronologico)*

*ALIEN*<sup>3</sup> (1992). *Regia*: David Fincher; *soggetto*: Dan O'Bannon, Ronald Shusett, Vincent Ward; *sceneggiatura*: David Giler, Walter Hill, Larry Ferguson; *montaggio*: Terry Rawlings, David Crowther; *fotografia*: Alex Thomson; *scenografia*: Norman Reynolds, Fred Hole, Jim Morahan, Belinda Edwards; *costumi*: Bob Ringwood, David Perry; *trucco*: Peter Robb-King, Nick Dudman, Greg Cannom; *effetti speciali*: Richard Edlund, George Gibbs, Alec Gillis, Tom Woodruff; *musiche*: Elliot Goldenthal; *produttore*: Gordon Carroll, David Giler, Walter Hill; *produttore esecutivo*: Ezra Swerdlow; *cast principale*: Sigourney Weaver (Ellen Ripley), Charles S. Dutton (Leonard Dillon), Charles Dance (Dottor Jonathan Clemens), Paul McGann (Walter Golic), Brian Glover (Harold Andrews), Ralph Brown (Francis Aaron "85"), Danny Webb (Robert Morse), Christopher John Fields (Rains), Holt McCallany (Junior), Lance Henriksen (Lance Bishop/Michael Bishop), Christopher Fairbank (Thomas Murphy), Carl Chase (Frank Ellis), Leon Herbert (Edward Boggs), Vincenzo Nicoli (Allan Jude), Pete Postlethwaite (David), Paul Brennen (Troy), Peter Guinness (Gregor), DeObia Oparei (Arthur), Phil Davis (Kevin), Niall Buggy (Eric), Hi Ching (Company Man), Danielle Edmond (Rebecca "Newt" Jordan); *origine*: USA; *durata*: 114'.

*SEVEN* (1995). *Regia*: David Fincher; *soggetto e sceneggiatura*: Andrew Kevin Walker; *montaggio*: Richard Francis-Bruce; *fotografia*: Darius Khondji; *scenografia*: Athur Max; *costumi*: Michael Kaplan; *trucco*: Jean Ann Black; *musiche*: Howard Shore; *produzione*: Arnold Kopelson, Phyllis Carlyle; *produttore esecutivo*: Dan Kolsrud, Anne Kopelson, Gianni

## FILMOGRAFIA

Nunnari; *casa di produzione*: New Line Cinema; *cast principale*: Morgan Freeman (William Somerset), Brad Pitt (David Mills), John Doe (Kevin Spacey), Gwyneth Paltrow (Tracy); *origine*: USA; *durata*: 127'.

*THE GAME* [THE GAME – NESSUNA REGOLA] (1997). *Regia*: David Fincher; *soggetto e sceneggiatura*: John Brancato, Michael Ferris; *montaggio*: James Haygood; *fotografia*: Harris Savides; *effetti speciali*: Cliff Wenger, Kevin Tod Haug; *scenografia*: Jeffrey Beecroft, James J. Murakami, Steve Saklad, Jackie Carr; *costumi*: Michael Kaplan; *trucco*: Julie Pearce, Bridget Bergman; *musiche*: Howard Shore; *produzione*: Steve Golin, Ceán Chaffin; *produttore esecutivo*: Jonathan Mostow; *casa di produzione*: Propaganda Films, Polygram Filmed Entertainment; *cast principale*: Michael Douglas (Nicholas Van Orton), Sean Penn (Conrad Van Orton), Deborah Kara Unger (Christine/Claire); *origine*: USA; *durata*: 129'.

*FIGHT CLUB* (1999). *Regia*: David Fincher; *soggetto*: Chuck Palahniuk; *sceneggiatura*: Jim Uhls; *montaggio*: James Haygood; *fotografia*: Jeff Cronenweth; *effetti speciali*: Cliff Wenger, Kevin Tod Haug; *scenografia*: Alex McDowell, Chris Gorak, Jay Hart; *costumi*: Michael Kaplan; *trucco*: Julie Pearce, Rob Bottin; *musiche*: The Dust Brothers; *produzione*: Art Linson, Ross Grayson Bell, Ceán Chaffin; *produttore esecutivo*: Arnon Milchan; *casa di produzione*: 20th Century Fox, Recency Enterprise, Linson Films; *cast principale*: Edward Norton (Narratore), Brad Pitt (Tyler Durden), Helena Bonham Carter (Marla Singer), Meat Loaf (Robert "Bob" Paulsen), Jared Leto (Faccia d'Angelo); *origine*: USA; *durata*: 139'.

*PANIC ROOM* (2002). *Regia*: David Fincher; *soggetto e sceneggiatura*: David Koepp; *montaggio*: James Haygood, Angus Wall; *fotografia*: Conrad W. Hall, Darius Khondji; *effetti speciali*: Joe Viskocil, Kevin Tod Haug; *scenografia*: Arthur Max, Keith Neely, James E. Tocci, Jon Danniells, Garrett Lewis; *costumi*: Michael Kaplan; *trucco*: Julie Pearce, Alec Gillis, Tom Woodruff Jr.; *musiche*: Howard Shore; *produzione*: Judy Hofflund, Gavin Polone, David Koepp, Ceán Chaffin; *casa di produzione*: Columbia Pictures, Hofflund/Polone, Indelible Pictures; *cast principale*: Jodie Foster

(Meg Altman), Kristen Stewart (Sarah Altman), Forest Whitaker (Burnham), Jared Leto (Junior); Dwight Yoakam (Raoul), Patrick Bauchau (Stephen Altman), Ann Magnuson (Lydia), Ian Buchanan (Kurlander), Paul Schulze (Keeney); *origine*: USA; *durata*: 112'.

*ZODIAC* (2007). *Regia*: David Fincher; *soggetto*: Robert Graysmith; *sceneggiatura*: James Vanderbilt; *montaggio*: Angus Wall; *fotografia*: Harris Savides; *effetti speciali*: Burt Dalton, Eric Barba; *scenografia*: Donald Graham Burt, Keith P. Cunningham, Victor J. Zolfo; *costumi*: Casey Storm; *trucco*: Felicity Bowring; *musiche*: David Shire; *produzione*: Mike Medavoy, Arnold Messer, Bradley J. Fisher, James Vanderbilt, Céan Chaffin; *produttore esecutivo*: Louis Phillips; *casa di produzione*: Warner Bros. Pictures, Paramount Pictures, Phoenix Pictures; *cast principale*: Jake Gyllenhaal: Robert Graysmith, Mark Ruffalo (Dave Toschi), Robert Downey Jr. (Paul Avery), Anthony Edwards (Bill Armstrong), Brian Cox (Melvin Belli), Elias Koteas (Jack Mulanax), Chloë Sevigny (Melanie), John Carroll Lynch (Arthur Leigh Allen), Dermot Mulroney (Capitano Marty Lee), Jimmi Simpson (Michael Mageau), Charles Fleischer (Duffy Jennings), Donal Logue (Ken Narlow), Philip Baker Hall (Sherwood Morril); *origine*: USA; *durata*: 157'.

*THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON* [IL CURIOSO CASO DI BENJAMIN BUTTON] (2008). *Regia*: David Fincher; *soggetto*: Eric Roth, Robin Swicord, F. Scott Fitzgerald; *sceneggiatura*: Eric Roth; *montaggio*: Kirk Baxter, Angus Wall; *fotografia*: Claudio Miranda; *effetti speciali*: Eric Barba, Steve Preeg, Burt Dalton, Craig Barron; *scenografia*: Donald Graham Burt, Tom Reta, Victor J. Zolfo; *costumi*: Jacqueline West; *trucco*: Jean Ann Black, Greg Cannom; *musiche*: Alexandre Desplat; *produzione*: Céan Chaffin, Frank Marshall, Kathleen Kennedy; *casa di produzione*: Warner Bros. Pictures, Paramount Pictures, The Kennedy/Marshall Company; *origine*: USA; *durata*: 166'.

*THE SOCIAL NETWORK* (2010). *Regia*: David Fincher; *soggetto*: Ben Mezrich; *sceneggiatura*: Aaron Sorkin; *montaggio*: Kirk Baxter, Angus Wall;

*fotografia*: Jeff Cronenweth; *effetti speciali*: Steve Cremin, Edson Williams; *scenografia*: Donald Graham Burt; *costumi*: Jacqueline West; *trucco*: Felicity Bowring; *musiche*: Trent Reznor, Atticus Ross; *produzione*: Dana Brunetti, Ceán Chaffin, Michael De Luca, Scott Rudin; *produttore esecutivo*: Kevin Spacey; *casa di produzione*: Columbia Pictures, Relativity Media, Michael De Luca Productions, Scott Rudin Productions, Trigger Street Productions; *cast principale*: Jesse Eisenberg (Mark Zuckerberg), Andrew Garfield (Eduardo Saverin), Justin Timberlake (Sean Parker), Armie Hammer (Cameron e Tyler Winklevoss), Max Minghella (Divya Narendra), Brenda Song (Christy Lee), Rashida Jones (Marylin Delpy), Joseph Mazzello (Dustin Moskovitz), Emma Fitzpatrick (Sharon), Rooney Mara (Erica Albright), Malese Jow (Alice), Dakota Johnson (Amelia Ritter); *origine*: USA; *durata*: 120’.

*THE GIRL WITH THE DRAGON TATTOO* [MILLENNIUM – UOMINI CHE ODIANO LE DONNE] (2011). *Regia*: David Fincher; *soggetto*: Stieg Larsson; *sceneggiatura*: Steven Zaillian; *montaggio*: Kirk Baxter, Angus Wall; *fotografia*: Jeff Cronenweth; *effetti speciali*: Steve Cremin, Johan Harnesk, Eric Barba; *scenografia*: Donald Graham Burt, K.C. Fox; *costumi*: Trish Summerville; *trucco*: Torsten Witte, Eva Von Bahr, Love Larson; *musiche*: Trent Reznor, Atticus Ross; *produzione*: Scott Rudin, Søren Stærmose, Ole Søndberg, Ceán Chaffin; *produttore esecutivo*: Anni Faurbye-Fernandez, Mikael Wallen, Steven Zaillian; *casa di produzione*: Columbia Pictures, Metro-Goldwyn-Mayer, Scott Rudin Productions, Yellow Bird Films; *origine*: USA, Svezia, Regno Unito, Germania, Canada; *durata*: 158’.

*GONE GIRL* [L’AMORE BUGIARDO – GONE GIRL] (2014). *Regia*: David Fincher; *soggetto e sceneggiatura*: Gillian Flynn; *montaggio*: Kirk Baxter; *fotografia*: Jeff Cronenweth; *scenografia*: Donald Graham Burt; *costumi*: Trish Summerville; *musiche*: Trent Reznor, Atticus Ross; *produzione*: Reese Witherspoon, Arnon Milchan, Joshua Donen, Ceán Chaffin; *produttore esecutivo*: Leslie Dixon, Bruna Papandrea; *casa di produzione*: TSG Entertainment, New Regency Pictures, Pacific Standard, Artemple – Hollywood; Ben Affleck (Nicholas “Nick” Dunne), Rosamund Pike (Amy

Elliott-Dunne), Neil Patrick Harris (Desi Collings), Tyler Perry (Tanner Bolt), Carrie Coon (Margot Dunne), Kim Dickens (detective Rhonda Boney), Patrick Fugit (detective Jim Gilpin), Emily Ratajkowski (Andie Fitzgerald), Missi Pyle (Ellen Abbott), Lisa Banes (Marybeth Elliott), David Clennon (Rand Elliott), Casey Wilson (Noelle Hawthorne), Sela Ward (Sharon Schieber), Boyd Holbrook (Jeff), Lola Kirke (Greta), Scoot McNairy (Tommy O'Hara); *origine*: USA; *durata*: 149'.

*MANKE* (2020). *Regia*: David Fincher; *soggetto e sceneggiatura*: Jack Fincher; *montaggio*: Kirk Baxter; *fotografia*: Erik Messerschmidt; *effetti speciali*: Josh Hakian, Pablo Helman; *scenografia*: Donald Graham Burt, Dan Webster, Jan Pascale; *costumi*: Trish Summerville; *trucco*: Gigi Williams, Kimberly Spiteri, Colleen LaBaff; *musiche*: Trent Reznor, Atticus Ross; *casa di produzione*: Netflix International Pictures, Flying Studio Pictures, Panic Pictures, Blue Light; *cast principale*: Gary Oldman (Herman J. Mankiewicz), Amanda Seyfried (Marion Davies), Lily Collins (Rita Alexander), Arliss Howard (Louis B. Mayer), Tom Pelphrey (Joseph L. Mankiewicz), Sam Troughton (John Houseman), Ferdinand Kingsley (Irving Thalberg), Tuppence Middleton (Sara Mankiewicz), Tom Burke (Orson Welles), Joseph Cross (Charles Lederer), Jamie McShane (Shelly Metcalf), Toby Leonard Moore (David O. Selznick), Monika Gossmann (Fräulein Frieda), Charles Dance (William Randolph Hearst); *origine*: USA; *durata*: 131'.

*THE KILLER* (2023). *Regia*: David Fincher; *soggetto*: Matz e Luc Jacamon; *sceneggiatura*: Andrew Kevin Walker; *montaggio*: Kirk Baxter; *fotografia*: Erik Messerschmidt; *effetti speciali*: Diego Fabian Lozada Bocanegra, Matt Kutcher, Charles-Axel Vollard; *scenografia*: Donald Graham Burt; *costumi*: Cate Adams; *musiche*: Trent Reznor, Atticus Ross; *produzione*: Ceán Chaffin; *casa di produzione*: Archaia Entertainment, Boom! Studios, Panic Pictures, Paramount Pictures, Plan B Entertainment; *cast principale*: Michael Fassbender (Il killer), Arliss Howard (Il Cliente – Claybourne), Charles Parnell (L'Avvocato – Hodges), Kerry O'Malley (Dolores), Sala Baker (Il Bruto), Sophie Charlotte (Magdala), Tilda Swinton (L'Esperta),

## FILMOGRAFIA

Gabriel Polanco (Leo), Emiliano Pernia (Marcus), Jack Kesy (Il Venditore), Endre Hules (L'Obiettivo), Monique Ganderton (La Dominatrix),  
*origine: USA; durata: 118'.*

### *Lungometraggi citati (in ordine cronologico)*

*Citizen Kane [Quarto Potere]* (Orson Welles, 1941)

*Roma Città Aperta* (Roberto Rossellini, 1945)

*Paisà* (Roberto Rossellini, 1946)

*Spellbound [Io Ti Salverò]* (Alfred Hitchcock, 1947)

*L'Avventura* (Michelangelo Antonioni, 1960)

*Zabriskie Point* (Michelangelo Antonioni, 1970)

*Die Hard [Trappola di Cristallo]* (John McTiernan, 1988)

*Memento* (Christopher Nolan, 2000)

*21 Grams [21 Grammi]* (Alejandro González Iñárritu, 2003)

*The Prestige* (Christopher Nolan, 2006)