



Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Dipartimento dei Beni Culturali:
Archeologia, Storia dell'arte, del Cinema e della Musica

Corso di Laurea Magistrale in Scienze dello Spettacolo e
Produzione Multimediale

Whodunnit? Le regole del giallo deduttivo nel panorama
cinematografico post 2000

Relatrice:

Prof.ssa Farah Polato

Laureando:

Furio Reini

Matricola:

1243700

ANNO ACCADEMICO 2022/2023



Università degli Studi di Padova

Dipartimento di Dipartimento dei Beni Culturali:
Archeologia, Storia dell'arte, del Cinema e della Musica

Corso di Laurea Magistrale in Scienze dello Spettacolo e
Produzione Multimediale

Whodunnit? Le regole del giallo deduttivo nel panorama
cinematografico post 2000

Relatrice:

Prof.ssa Farah Polato

Laureando:

Furio Reini

Matricola:

1243700

ANNO ACCADEMICO 2022/2023

Sommario

Introduzione.....	2
Capitolo 1: La Storia del giallo	5
Capitolo 2: Il giallo come gioco: le regole del <i>Whodunit</i>	10
Capitolo 3: Il giallo come ripetizione: la serialità del <i>Whodunit</i>	23
Capitolo 4: Analisi di esempi cinematografici di genere giallo post-2000.....	30
Conclusioni.....	39
Bibliografia.....	41
Filmografia	44

Introduzione

“Hercule Poirot è un uomo di parola, anche se il commediografo non lo è. Non ha fornito tutti i dati necessari ed è stato solo alla fine che abbiamo scoperto che il maggiore Suddler era figlio di Lady Muriel.”

Poirot (Agatha Christie's Poirot), S. 1, Ep. 5, London Weekend Television, 1989.

Il seguente lavoro di tesi propone un'analisi delle caratteristiche e dei meccanismi narrativi del cosiddetto genere “giallo”¹ e, in particolare, della sua configurazione cosiddetta “classica” – conosciuta anche come “giallo deduttivo” – caratterizzata dalla centralità conferita al procedimento logico da cui prende il nome.

Dopo una prima sezione dedicata all'espressione letteraria del filone in questione e agli interventi che hanno concorso a sistematizzare la vena deduttiva, l'elaborato si concentra sulla produzione seriale audiovisiva recente al fine di verificare la vitalità, nel panorama attuale, della configurazione classica; quindi, i modi e le forme con cui le strutture letterarie vengono acquisite nel nuovo linguaggio. Linea guida sarà la nozione di gioco o, meglio, di “buon gioco”, sviluppata da scrittori, saggisti e game designer già nella riflessione letteraria.

Il termine “giallo” per la detective fiction viene definito in Italia a partire dal 1929, quando la Mondadori Edizioni fa uscire una collana di romanzi polizieschi caratterizzati da quel colore. Nei paesi anglofoni troviamo le formule *murder mystery*, *detective story* o il termine *whodunit*, contrazione colloquiale di “who (has) done it”; in Germania prevale *Kriminalroman* mentre in Francia *roman policier* o *roman noir* (per quanto con alcune diverse sfumature attribuibili all'una e all'altra definizione), quest'ultimo parimenti influenzato dal colore delle copertine della prima collana editoriale.²

Il primo capitolo ripercorre la storia del murder mystery attraverso una selezione di autori che hanno caratterizzato il genere, la cui nascita è convenzionalmente ricondotta al 1841, quando Edgar Allan Poe etichetta *I delitti della Rue Morgue* (*The Murders in the Rue Morgue*), primo di una serie di tre racconti aventi come protagonista il detective amatoriale Auguste Dupin, come “tales of ratiocination”, racconti del raziocinio³. Nella sua lunga traiettoria, il giallo ha ispirato un cospicuo

¹ Se il giallo costituisca effettivamente un genere o no, è materia di un ampio dibattito nel quale non entriamo. In questo elaborato la qualificazione deriva da un uso trasversale dell'attribuzione. Al riguardo cfr.

² Eleonora Carta, *Breve storia della letteratura gialla*, Perugia, Graphe.it Edizioni, 2019, pp. 8-9.

³ Roberto Galofaro, *Introduzione in Le indagini di Auguste Dupin*, Roma, Newton Compton editori, 2021, p. 7.

numero di filoni – talora indicati come “sottogeneri” – dai più noti, come il thriller, ai più specifici, come il “tartan noir”⁴. Nel secondo capitolo ci si soffermerà sul parallelismo, formulato da autorevoli autori e andato consolidandosi, tra alcuni aspetti di questo genere e l’esperienza ludica, come fa lo stesso Poe. Più di ogni altra tipologia di racconto, il giallo deduttivo è parso prestarsi a essere tradotto in un gioco tra l’autore e il lettore. Potremmo infatti tradurre la scansione del racconto – introduzione del crimine e risoluzione finale con l’individuazione del colpevole unitamente alla condivisione del processo analitico che l’ha permessa – nello schema più generale della sfida data dalla presentazione di un problema e della sua soluzione alla fine. L’emozione è generata dal processo logico e di analisi con cui si collegano questi due punti. Il lavoro di collegamento dei singoli tasselli ai fini della risoluzione all’interno dei racconti gialli è incarnato dalla figura del detective che, in maniera più o meno ufficiale, riesce a risolvere il mistero attraverso le sue sole capacità deduttive.⁵

Punto di partenza di questo capitolo è la definizione di “gioco” data nel seminale *Buon gioco* (*The Well-Played Game*, 1978) di Bernard De Koven. Nel suo libro egli definisce il gioco come un obiettivo comune che nel suo raggiungimento non ha alcuna ripercussione all’infuori dell’attività stessa e l’atto del giocare come il mettere in scena qualcosa che non è vero.⁶ Da rilevare l’aggettivo apposto “buono” che evidenzia non tanto il “cosa” bensì “il come”, aspetto, lo si vedrà, determinante per la letteratura del e sul giallo deduttivo.⁷

Negli anni, diversi critici e autori hanno formulato liste di “regole” fondamentali del canone ovvero le convenzioni che occorre rispettare per scrivere un buon giallo deduttivo e che servono sia a rendere equo “il gioco” tra il detective della finzione e il detective-lettore sia a garantire una soluzione finale che non faccia sentire il lettore deluso o imbrogliato. La prima regola indicata da S.S. Van Dine, pseudonimo di Willard Huntington Wright, nella sua raccolta *Venti regole per scrivere romanzi polizieschi* (*Twenty Rules for Writing Detective Stories*, 1928) è proprio che il lettore debba avere le stesse possibilità del detective di risolvere il mistero.⁸

Definita la formulazione classica del genere, il terzo capitolo introduce l’espansione avvenuta nel suo periodo d’oro, tra gli anni Venti e Trenta del ‘900, in altri media quali fumetti⁹, radio, cinema e, in

⁴ Forma di “crime fiction” particolare di alcuni scrittori scozzesi. Per una definizione approfondita: "How William McIlvanney invented tartan noir", *The Guardian*, 11 agosto 2013.

⁵ Leonardo Sciascia, *Breve storia del romanzo poliziesco*, Milano, Adelphi Edizioni, 2018, p. 19.

⁶ Bernard De Koven, *Buon gioco*, Trento, Edizioni centro studi Erickson, 2019, pp. 22-24.

⁷ *ivi*, p. 25.

⁸ S.S. Van Dine, *Venti regole per scrivere romanzi polizieschi*, Felice Edizioni, Teramo, 2013, p. 16, originariamente pubblicato in *American Magazine* (1928-sep), e incluso in *Philo Vance investigates omnibus* (1936).

⁹ Franco Restaino, *Storia del fumetto*, Torino, UTET Libreria, 2004, pp. 62-65.

seguito, la televisione¹⁰. Oggetto di interesse saranno le proposte audiovisive seriali che hanno contribuito a costruire l'immaginario del detective mystery, concorrendo, secondo alcuni studiosi, a dare autorevolezza a un filone narrativo per molto tempo visto come "letteratura di serie b"¹¹. Uno spazio sarà qui dedicato ad alcuni momenti della storia editoriale e seriale di Sherlock Holmes, in considerazione del ruolo assunto dal personaggio nell'immaginario culturale e nelle esperienze dei suoi estimatori.

Nel quarto capitolo verrà presa in analisi una selezione di film appartenenti al genere del giallo deduttivo prodotti e distribuiti dopo gli anni 2000. Le opere verranno analizzate per trovare gli aspetti che le riconducono al genere attraverso le convenzioni viste nei capitoli precedenti. Inoltre, verrà preso in esame come il linguaggio filmico del movimento della macchina da presa e del montaggio abbia influito nella trasposizione del genere dalla letteratura all'audiovisivo.

Le opere audiovisive scelte per costruire il corpus della tesi servono a restituire un ampio spettro di variazioni. Sono stati scelti adattamenti o trasposizioni di personaggi e celebri storie del genere che, conciliando botteghino e critica, sono entrate a far parte della "serialità" del giallo e hanno contribuito a creare l'immaginario di molti universi narrativi. Ad esempio, i quattordici film, prodotti nella prima metà del '900, in cui il personaggio di Sherlock Holmes è interpretato da Basil Rathbone e la serie *Agatha Christie's Poirot*, prodotta tra gli '90 e 2000, in cui l'investigatore belga è interpretato da David Suchet. A comporre il corpus sono state selezionate anche opere di genere giallo con sceneggiature originali per cercare una conferma delle potenzialità seriali della ripetizione dello schema e confrontare come convenzioni e regole del genere si siano espresse sul grande e piccolo schermo negli anni. Ad esempio, *Clue* del 1985, diretto da Jonathan Lyn con Tim Curry, e la serie *La signora in giallo (Murder, She Wrote)*, prodotta nel 1984 al 1996 dalla CBS con Angela Lansbury come protagonista.

¹⁰ Gianni Di Claudio, *Il cinema north by northwest*, Libreria Univ. Editrice, 2001, p. 39.

¹¹ Carta, *Breve storia della letteratura gialla*, Perugia, p. 10.

Capitolo 1: La Storia del giallo

Nel presente capitolo si si ricostruirà la storia della “detective fiction” e del giallo deduttivo, dalla sua nascita fino alla sua epoca d’oro, attraverso alcuni degli autori e alcune delle opere che hanno contribuito a definire il genere.

Nonostante oggi sia possibile darà una data precisa alla nascita del genere giallo, non è altrettanto semplice definire precisamente quale sia il primo libro giallo della storia. Nella vasta produzione letteraria umana, anche in epoche remote, è possibile trovare delle estratte assimilazioni con quello che oggi è considerato il giallo. Elementi della *detection* si possono ritrovare in *Delitto e castigo* di Fëdor Dostoevskij (1866), nell’*Amleto* di William Shakespeare (1600) o, addirittura, nella tragedia *Edipo Re* di Sofocle (430-420 a.C.). Possiamo trovare accenni di indagine anche nella *Bibbia*, nel tredicesimo capitolo del *Libro di Daniele*, dove un profeta usa l’analisi e il confronto degli indizi per salvare una ragazza accusata ingiustamente.

Caratteristiche tipiche di quello che è la “detective novel” possono quindi essere trovati in molti esempi illustri, anche se inconsapevoli, della letteratura occidentale, ma la tematica dell’indagine è stata fortemente presente anche nel continente asiatico. Lo studioso e diplomatico Robert Van Gulik ha riportato di come in oriente ci fosse una fiorente letteratura proto-poliziesca già durante gli inizi della Dinastia Qing. Tra il 1700 e il 1800, in Cina comparivano brevi racconti di crimini in cui dei singolari personaggi, ispirati a giudici cinesi realmente esistiti, riaffermavano la giustizia e riportavano l’ordine. Van Gulik, a metà del ’900, stesso userà la sua coscienza della cultura orientale per scrivere il suo ciclo di romanzi polizieschi riprendendo il personaggio del giudice Dee.¹²

In tutti questi esempi, però si è ancora lontani dal modello di indagine poliziesca che ha reso famoso il genere in tutto il mondo. I temi della giustizia e dell’ingiustizia, del crimine e della pena sono i primi a essere presenti in tutte queste opere, ma ancora non è stata sviluppata la singolarità del delitto che attirata l’attenzione di personaggi e lettori verso questa singolarità; ancora non è presente quella ricostruzione che accusa il colpevole attraverso la logica e la deduzione.¹³

È comunemente accettato che la “detective fiction” nasca nell’Aprile del 1841 a Philadelphia, quando viene pubblicato per la prima volta *I delitti della Rue Morgue* di Edgar Allan Poe.¹⁴ Il padre della narrativa del mistero ha l’intuizione che, con l’arrivo del positivismo e del formarsi della nuova borghesia, il mezzo per combattere il crimine e la delinquenza che ha iniziato a dilagare sia la

¹² Carta, *Breve storia della letteratura gialla*, p. 20.

¹³ *ivi*, p. 21.

¹⁴ Galofaro, *Introduzione*, p. 7.

ragione.¹⁵ Il termine coniato da Poe per la sua raccolta è “tales of ratiocination”, ovvero storie in cui il punto focale del racconto è il processo di formulazione di giudizi basati sul pensiero logico e il metodo scientifico. Come dice lo stesso Poe nella piccola prefazione che apre *I delitti della Rue Morgue*, la gioia più grande per la capacità analitica è la sua funzione di risolvere e questa gioia è grande quanto la soluzione finale risulti sia rigorosamente logica, ma anche abbagliante come un gioco di prestigio.¹⁶

In quel primo racconto Poe definisce tre dei concetti che andranno a caratterizzare questo nuovo genere fino ai giorni nostri: ci viene presentato il detective Auguste Dupin, analitico, infallibile, incorruttibile, vicino all’ascetismo e ancora di più alla misantropia che sarà il prototipo per tutti detective del genere che seguiranno; viene introdotta la ricostruzione completa del delitto compiuta dall’investigator davanti a uno o più ascoltatori increduli, in particolare, viene affiancato al detective un compagno onnipresente a cui possa raccontare le sue deduzioni, espediente narrativo fondamentale per lo sviluppo del genere sul punto di vista. Dupin non avrà avuto una lunga storia editoriale, ma la sua eredità ha influenzato il modello del giallo fino ai giorni nostri.

Proprio seguendo i concetti lasciati da Poe, una folta schiera di autori darà vita a tutti quei racconti investigativi che, in inglese, hanno preso il nome di *whodunnit*.

Eleonora Carta descrive la produzione di “detective story” iniziata dopo il 1841 come:

Gialli deduttivi in cui si giunge al colpevole per catene di inferenze, a partire dagli elementi presenti sulla scena del crimine ad allargarsi poi all’analisi dei sospettati¹⁷

Il primo autore a portare un nuovo, grande racconto legato al genere è Wilkie Collins quando pubblica *La pietra di luna* (*The Moonstone*, 1868). Il romanzo porterà il premio Nobel per la letteratura T.S. Eliot a scrivere un breve saggio dal titolo *Homage to Wilkie Collins*, dedicato all’opera dell’autore. Nell’opera sostiene che, senza sminuire il contributo di Poe, sia *La pietra di luna* il vero capostipite delle “detective stories” inglesi. Attraverso il racconto dell’indagine del romanzo, Eliot teorizza cinque regole per la “detective fiction” che faranno da precursori al decalogo di Knox e al saggio di Van Dine¹⁸. In quegli stessi anni, in Francia, Émile Gaboriau attraverso i *feuilleton* pubblica il suo

¹⁵ Carta, *Breve storia della letteratura gialla*, p. 14.

¹⁶ Galofaro, *Introduzione*, p. 7.

¹⁷ Carta, *Breve storia della letteratura gialla*, p. 22.

¹⁸ Crovi, *La storia del giallo in 50 investigatori*, p. 13.

primo romanzo, *L'affaire Lerouge*, con cui dà inizio alla formula di romanzo poliziesco in cui: «il lettore è chiamato a scoprire il colpevole, lo scrittore a depistare il lettore»¹⁹

Nel 1878, Anna Katharine Green pubblica *Il mistero delle due cugine* dove consolida il modello narrativo del giallo “delitto-indagine- risoluzione” con una soluzione palesata dal detective davanti a tutti. Katharine Green è la prima donna a scrivere romanzi polizieschi, rompendo il tabù che fosse un genere ad esclusiva maschile.²⁰

La successiva grande rivoluzione all'interno del genere avviene nel 1887. Sir Arthur Conan Doyle pubblica sulle pagine del *Beeton's Christmas Annual* il racconto *Uno studio in rosso* (*A study in Scarlet*) e il mondo conosce per la prima volta Sherlock Holmes, il detective di Baker Street. Doyle riprende ed espande l'eredità lasciata da Dupin: Holmes è un detective freddo, razionale e analitico che incarna nel suo metodo di indagine tutti i valori positivisti e scienziasti dell'Inghilterra di quegli anni; come Dupin, anche Sherlock avrà la sua spalla a cui raccontare le sue deduzioni, il Dottor Watson è sia il compagno di Holmes che la voce narrante di quasi tutti i racconti in un espediente letterario semplice, ma che rende immediata la narrazione.²¹ Doyle è il primo autore a sviluppare una vera e propria serialità per il suo detective, con un universo narrativo fatto di luoghi e personaggi ricorrenti, pensando anche alla fidelizzazione del lettore verso il medium su cui pubblicava.

Ho pensato che se un singolo personaggio raccontato in una serie riesce a coinvolgere il lettore, lo terrò a lungo legato alla rivista.²²

Nonostante il successo e l'apprezzamento ottenuti coi i racconti del “segugio di Baker Street” già dalle loro prime pubblicazioni, Doyle ha sempre considerato il racconto di investigazione come una letteratura di second'ordine ed espresse più volte il desiderio di guadagnarsi il denaro con opere più degne²³. Il rapporto di amore-odio che Doyle prova verso il suo personaggio lo spingono a inventare il Dottor Moriarty, nemesis per definizione di Holmes, per tentare, senza successo, di uccidere la sua creazione.

Sulla scia del successo dei racconti Sherlock Holmes e del Dottor Watson molti autori seguirono il modello “delitto-indagine-risoluzione”, ormai affermato, e per creare altrettanti detective amatoriali.

¹⁹ Carta, *Breve storia della letteratura gialla*, p. 22.

²⁰ Carta, *Breve storia della letteratura gialla*, pp. 23-24.

²¹ Stuart Davies (cur.), *Il Libro di Sherlock Holmes*, Lettonia, Dorling Kindersley Limited, 2021, pp. 14-36.

²² *ivi*, pp.16-17.

²³ *ivi*, p. 17.

Nel 1907, Richard Austin Freeman crea il medico legale Jhon Thorndyke, il quale affida le sue deduzioni solo ad analisi scientifiche e referti di laboratorio. Nel 1911, Gilbert Keith Chesterton, particolarmente sensibile alla lotta tra bene e male che fa da sottotesto al giallo, pubblica *L'innocenza di Padre Brown* (*The innocence of Father Brown*), dove il ruolo di detective è dato a un prete cattolico che si affida alla deduzione e all'introspezione dell'animo umano. Nel 1926, Willard Huntington Wright inventa lo pseudonimo di S.S. Van Dine per pubblicare le indagini di Philo Vance. Van Dine ha dato un contributo fondamentale per la definizione di "giallo deduttivo" o "giallo ad enigma" raccogliendo alcuni schemi e convenzioni del genere, fino al 1930, nel suo breve saggio *Venti regole per scrivere romanzi polizieschi*. La serie di regole ha permesso di definire un fair play della "detective novel", nella versione del *whodunnit*, spingendo alcuni autori ad affinare quel gioco intellettuale tra autore e lettore che verrà trattato nel capitolo successivo.²⁴

La massima espressione della serialità del giallo classico attraverso la ripetizione la ottiene Agatha Christie. Il suo successo e la sua influenza sul genere cominciano quando, nel 1920, viene pubblicato *Poirot a Styles Court* (*The Mysterious Affair at Styles*) e viene introdotto per la prima volta il detective belga dai baffi arricciati: Hercule Poirot. Nello scrivere le sue serie di racconti, Christie lascia da parte la serietà, che aveva contraddistinto molti dei lavori precedenti, per formulare il gioco enigmistico più intrigante e raffinato possibile²⁵. A guidarci attraverso la risoluzione delle centinaia di enigmi, la "signora del giallo" crea un vero e proprio pantheon di detective dilettanti, ricordiamo fra i tanti la celebre Miss Marple, ognuno con i propri segni caratteristici e il loro universo narrativo.

Grazie a Christie, l'idea del giallo come gioco in cui risolvere un mistero attraverso la logica e la deduzione, nata quasi duecento anni prima con Poe, raggiunge la sua piena realizzazione, ma anche la sua saturazione. Gli autori iniziano a spostare l'attenzione del lettore su temi che non sono il metodo di indagine usato dal detective e inizia la fama per dei nuovi sottogeneri del giallo. Negli anni '30, in America, dalle opere di Dashiell Hammet e Raymond Chandler, nasce *l'hardboiled*. In queste indagini i detective perdono l'infallibilità e la sicurezza del giallo deduttivo, la *detection* viene ridotta e viene dato grande risalto alle azioni dei personaggi. Nel 1931, con la comparsa di Maigret, Georges Simeon segna la definitiva cesura con il canone del giallo classico, perdendo la dimensione consolatoria tipica del *whodunnit*. Nel 1933, Erle Stanley Gardner sposta l'attenzione dei lettori su casi giudiziari e sul lavoro dell'avvocato, consacrando il giallo legale con la serie di Perry Mason.²⁶ Nel 1957, l'arresto il killer psicopatico Ed Gein scatena in America un tipo di paura che nel giallo si commuterà in un focus

²⁴ Carta, *Breve storia della letteratura gialla*, pp. 28-29.

²⁵ Anne Hart, *Agatha Christie's Hercule Poirot: The Life and Time of Hercule Poirot*, Londra, Harpens Collins Publisher, 2019, pp. 1-17.

²⁶ Carta, *Breve storia della letteratura gialla*, pp. 29-30.

sulla suspense portata dall'indagine, più che sulla sua soluzione. Gli scrittori che catturano questa sensazione fanno nascere il "thriller", come Robert Bloch con *Psycho* nel 1959 e Thomas Harris nel 1981 con la trilogia su Hannibal Lecter. Il genere poi diventerà celebre anche al cinema grazie alle opere di registi come Alfred Hitchcock e, al giorno d'oggi, vive un periodo di fortuna nei paesi nordici attraverso le opere di Stieg Larsson e Jo Nesbø.²⁷

In questo breve excursus sulla storia della letteratura gialla si nota come il giallo deduttivo non abbia alterato in maniera significativa la sua struttura, nel tempo. Se il genere poteva sembrare completo già della sua prima apparizione, nel tempo si è rivelato facilmente adattabile a molti contesti sociali e agli ambiti culturali a cui parlava.²⁸

Nel proseguire il lavoro di tesi verranno affrontate le regole e le definizioni di quella che è stata la prima incarnazione di successo della "detective novel", il giallo deduttivo. Lo stesso genere di giallo di cui Van Dine e altri autori hanno raccolto ed enunciato le regole. Nel capitolo successivo, prenderemo queste regole in analisi per definire lo schema che, nella sua ripetizione, ha contribuito alla fama di Poe, di Doyle e della Christie.

²⁷ Covi, *La storia del giallo in 50 investigatori*, pp. 20-27.

²⁸ Carta, *Breve storia della letteratura gialla*, p. 44.

Capitolo 2: Il giallo come gioco: le regole del *Whodunit*

Si è appena visto come il genere della “detective fiction” sia usualmente ricondotta al 1841 con *I delitti della Rue Morgue* di Poe. In particolare, il racconto di Poe è preceduto da una breve introduzione sulla differenza tra calcolo e analisi. Vi si anticipa come sarà quest’ultima “l’arma” del detective del racconto che segue. A supporto di queste sue osservazioni, Poe porta più volte esempi di giochi, come dama e *whist*, in cui è necessaria una forte capacità analitica per vincere²⁹. Fin dagli inizi, quindi, si nota un’affinità tra il mondo del gioco e il mondo del giallo. Nel presente capitolo si approfondirà alcuni aspetti comuni tra giallo e gioco attraverso alcuni riferimenti letterari di entrambi gli ambiti.

Partendo dall’ambito ludico, per definire il “gioco” si utilizzerà la definizione del game designer e saggista De Koven che definisce il gioco come un obiettivo comune il cui raggiungimento non ha alcuna ripercussione all’infuori dell’attività stessa. Nella concezione di De Koven, il gioco è un’esperienza a cui si può “giocare male”, nel senso di rimanere delusi dall’esperienza, o si può giocare bene; il “giocare bene” si traduce nel concetto di “buon gioco”, ovvero «il gioco che diventa eccellente per come ci si gioca»³⁰. Per raggiungere il “buon gioco” è necessario che i partecipanti abbiano un’idea comune di cosa si sta cercando e, successivamente, di come lo si sta cercando.

Partendo da queste riflessioni si può operare una traslazione: Tutta la narrativa può essere vista come un gioco che permette di immaginare situazioni e vivere emozioni senza alcun effetto all’esterno del tempo passato a fruirne; nell’esempio del giallo, o del “murder mystery”, il lettore può seguire un complesso caso di omicidio sapendo che nessuno sia veramente morto o veramente colpevole al di fuori del racconto stesso.³¹ Inoltre, che il gioco ha necessariamente bisogno di regole per poter essere apprezzato e diventare eccellente.

Nell’applicare la definizione di gioco al giallo, si può dire che l’obiettivo comune tra i giocatori, che sono il lettore e l’autore, sia il senso di stupore ricavato dall’analisi logica che dà la soluzione del mistero visto al principio³². Il ragionamento, dovendo essere strettamente logico, deve quindi seguire un processo condivisibile preciso, avere un suo campo di applicazione paragonabile alla damiera nel gioco della dama.

²⁹ Edgar Allan Poe, *Le indagini di Auguste Dupin*, Roma, Newton Compton editori, 2021, p. 30 originariamente pubblicato in *The Murders in the Rue Morgue*, Filadelfia, The Graham’s Magazine, 1841.

³⁰ De Koven, *Buon gioco*.

³¹ Di Claudio, *Il Cinema by north by northwest*, p. 18.

³² Galofaro, *Introduzione*, p. 7.

Oltre a Poe, un paragone tra giallo deduttivo e gioco è stato esplicitato da diversi autori e critici, anche per quando riguarda il suo schema e le sue convenzioni. Nel 1985, Giuseppe Petronio scrive:

[Nel romanzo poliziesco] come in ogni altro gioco, è necessario stabilire delle convenzioni, che funzioneranno da regole.³³

Il critico letterario parte dal presupposto che il giallo sia una forma di gioco e, in quanto tale, ritiene necessario che abbia delle sue regole; come già detto da De Koven per il concetto di gioco. Nello stesso anno, il filosofo del gioco Bernard Suits pubblica un approfondimento sulla “detective story” definendola un esempio di gioco all’interno della letteratura³⁴. Suits parte da una sua personale definizione di gioco, in cui cita le regole come essenziali e necessitanti di approvazione da tutti i giocatori.

Giocare è il tentativo di raggiungere un preciso stato solamente attraverso l’uso delle regole permesse, [...] dove le regole sono accettate solo perché rendono possibile l’attività.³⁵

Uno dei primi scrittori a manifestare la necessità di un canone che regoli il genere giallo è lo scrittore Gilbert Keith Chesterton in una serie di scritti a metà tra saggio critico e divagazione, editi a partire dal 1900. Lo scrittore, già incontrato nel capitolo precedente come autore della fortunata serie di racconti gialli sul personaggio di Padre Brown, era anche un grande estimatore del giallo e scrisse più volte in difesa del genere in tempi in cui il giallo era considerato un genere volgare.³⁶ In una serie di articoli e saggi pubblicati tra il 1900 e il 1930, Chesterton afferma che il giallo è una faccenda di «mera ingegnosità» e, quindi, molto più semplice da definire e da insegnare, a differenza di concetti come l’immaginazione;³⁷ nonostante questo, nessuno vuole scrivere una manuale su “come si scrive un giallo”. Ironicamente, è proprio quello il nome che viene dato alla raccolta postuma che raccoglie tutti questi suoi scritti.

³³ Giuseppe Petronio, *Il punto su: il romanzo poliziesco*, Laterza, Bari, 1985, pp. 105-106.

³⁴ Bernard Suits, *The Detective Story: A case study of games in literature*, *Canadian Review of Comparative Literature* 12, 1985, pp. 200-219.

³⁵ Suits, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Broadview Press, 2005, pp. 54-55.

³⁶ Gilbert Keith Chesterton, *Come si scrive un giallo*, Sellerio, Palermo, 2019, prima edizione 2002, pp. 21-22.

³⁷ *Ivi*, p. 23.

Tra il 1927 e il 1930, altri autori e appassionati condividono la necessità espressa da Chesterton di una sistematizzazione delle convenzioni che devono essere rispettate al fine che un *whodunnit* sia un buon *whodunnit*.

A riguardo ci soffermiamo sui seguenti contenuti: *Homage to Wilkie Collins* di T.S. Eliot (1927), in cui l'autore rintraccia cinque regole generali partendo dall'analisi de *La pietra di Luna* di Wilkie Collins³⁸; *Le dieci regole per scrivere gialli* di Ronald A. Knox (1929), un elenco di convenzioni su vari aspetti del mistero all'interno del racconto³⁹; *Venti regole per scrivere romanzi polizieschi* di S.S. Van Dine (1928), un elenco ampliato rispetto a quello di Knox.⁴⁰

Proprio Van Dine, nell'introduzione alle sue venti regole, richiama un parallelo con il gioco; scrive infatti che «la detective story sia una specie di gioco intellettuale»⁴¹, dal momento che si configura intorno a un enigma con cui, più o meno implicitamente, l'autore sfida il lettore. L'indagine per il “buon gioco” del *whodunit* deve funzionare come «un congegno ad orologeria»⁴²; quindi, la soluzione non può essere merito del caso, del soprannaturale o della sfortuna.

È necessario contestualizzare queste regole rispetto al periodo in cui sono stati pubblicate. Il titolo della raccolta di Van Dine è *Venti regole per scrivere i romanzi polizieschi* o, in originale, per scrivere *detectives stories*, termini che in italiano sono confluiti in “giallo”, non bisogna, tuttavia, intendere le regole di Van Dine, o le altre qui introdotte, come valide in assoluto. Ha dunque ragione Carlo Lucarelli a rigettare le critiche sul fatto di non scrivere “veri” gialli dove questi vengono misurati sulla base degli schemi “classici”, improntati alla logica deduttiva.⁴³ Tutte le regole prese in esame sono state pubblicate alla fine degli anni '20, il periodo d'oro per il giallo classico e in cui, come visto nel capitolo precedente, dovevano ancora avere successo le contaminazioni del genere che porteranno all'hard-boiled; non bisogna, quindi, dubitare delle affermazioni di Lucarelli o della validità delle regole, semplicemente fanno riferimento all'unico genere di giallo che aveva rilevanza in quegli anni, ovvero proprio il giallo deduttivo.

Nell'analisi che segue, le “Venti regole” sono accorpate, dove coincidano, con le regole del decalogo di Knox, con i punti dell'*Homage to Wilkie Collins* di T.S. Eliot e, eventualmente, con i concetti

³⁸ T.S. Eliot, *Homage to Wilkie Collins: An omnibus review of nine mystery novels*. Baltimora, Johns Hopkins University Press, 2015, pp. 13-17.

³⁹ Ronald Knox, *Le dieci regole del romanzo giallo*, in appendice a S.S. Van Dine, *Venti regole per scrivere romanzi polizieschi*, Felice Edizioni, Teramo, 2013 originariamente pubblicato in introduzione a *The Best Detective Stories of 1928-29*, Faber & Faber Ltd, London, 1929.

⁴⁰ S.S. Van Dine, *Venti regole per scrivere romanzi polizieschi*, 2013.

⁴¹ *ivi*, p. 15.

⁴² Carta, *Breve storia della letteratura gialla*, p. 11.

⁴³ Carlo Lucarelli nel suo incontro a PordenoneLegge nel 2022, riportato integralmente sul sito *Youtube.com* all'indirizzo <https://youtu.be/EIvV5oDPIXQ>, minuto 48:30, consultato in data 10/11/2022.

espressi negli articoli di Chesterton. Tutte le regole vengono presentate riunite per attinenza tematica: il detective, il colpevole, i limiti dell'indagine e delle indicazioni generali sulla struttura della storia.

Il Detective

«1. Il lettore deve avere le stesse opportunità per la risoluzione del mistero di quelle del detective. Ogni indizio deve essere chiaramente esplicitato e descritto.»⁴⁴

«2. Nessun trucco o inganno arbitrario deve essere praticato sul lettore all'infuori di quelli legittimamente usati dal criminale contro lo stesso detective.»

«4. Né l'investigatore né alcun altro dei poliziotti ufficiali deve mai risultare colpevole. Questo non è un buon gioco: è come offrire a qualcuno un soldone lucido per un marengo; è una falsa testimonianza.»

«6. In un romanzo poliziesco ci dev'essere un detective, e un detective non è tale se non indaga e deduce. Il suo compito è quello di riunire gli indizi che possono condurre alla cattura di chi è colpevole del misfatto commesso nel capitolo I. Se il detective non raggiunge il suo scopo attraverso un simile lavoro non ha risolto veramente il problema, come non lo ha risolto lo scolaro che va a copiare nel testo di matematica il risultato finale del problema.»

«9. Ci deve essere nel romanzo un detective, un solo "deduttore", un solo deus ex machina. Mettere in scena tre, quattro, o addirittura una banda di segugi per risolvere il problema significa non soltanto disperdere l'interesse, spezzare il filo della logica, ma anche attribuirsi un antipatico vantaggio sul lettore. Se c'è più di un detective, il lettore non sa più con chi sta gareggiando: sarebbe come farlo partecipare da solo a una corsa contro una staffetta.»

Si aggiungono a questi i punti comuni de *Le dieci regole per il giallo* di Knox:⁴⁵

«6. Nessun evento casuale deve mai aiutare il detective, né quest'ultimo deve mai avere un'intuizione impalpabile che provi che ha ragione.»

«7. L'investigatore non può essere il colpevole.»

«8. L'investigatore non può scoprire alcun indizio che non sia istantaneamente presentato anche al lettore.»

E il punto cinque di *Homage to Wilkie Collins*:⁴⁶

«5. L'investigatore deve essere altamente intelligente, ma non sovraumano.»

⁴⁴ Tutte le regole di Van Dine sono citate integralmente e numerate come riportate in S.S. Van Dine, *Venti regole per scrivere romanzi polizieschi*, Felice Edizioni, Teramo, 2013.

⁴⁵ Tutte le regole di Knox sono citate integralmente e numerate come riportate in *appendice* a S.S. Van Dine, *Venti regole per scrivere romanzi polizieschi*.

⁴⁶ Tutte le regole di Eliot sono citate e numerate come riportate in T.S. Eliot, *Homage to Wilkie Collins: An omnibus review of nine mystery novel*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2015, pp. 13-17.

Specialmente nelle affermazioni di Van Dine, il rapporto tra il lettore e il detective è centrale per la costruzione di un buon giallo: il lettore deve avere totale fiducia che lui sa tutto quello che sa il detective e viceversa, compreso l'obiettivo comune. Se come dice Leonardo Sciascia, «il piacere di scoprire, con i propri mezzi, la soluzione, gli procurerà [al lettore] una soddisfazione che nessun altro genere gli potrà mai dare»⁴⁷ è necessario presupporre che il lettore fin da non dubiti delle informazioni che riceve. Ogni giallo può essere ridotto a una complicata versione del gioco degli indovini tra autore e lettore, in cui il primo sa qualcosa che il secondo non sa; il lettore ripone può riporre fiducia nell'autore perché sa che ogni aiuto è «un modo per rendere il gioco ben giocato e andare avanti».⁴⁸ Van Dine e Knox si soffermano sull'esplicitare il caso particolare in cui il detective sia lui stesso il colpevole, rendendo il punto di vista all'interno dell'indagine palesemente alterato e non oggettivo. Verrebbe compiuto, fin dall'inizio del racconto, un inganno arbitrario che comprometterebbe l'analisi del giocatore e l'impianto del gioco.

Un ulteriore aspetto del rapporto fra lettore e autore è preso in esame da Sciascia nella sua *Breve Storia del romanzo poliziesco*: «Il medio lettore di polizieschi [...] è insomma colui che non si pone come antagonista dell'investigatore a risolvere in anticipo il problema.»⁴⁹; infatti, il gioco tra autore e lettore non ha una innata componente agonistica. L'esperienza ludica del giallo non è una “gara” proprio perché l'obiettivo di entrambi i giocatori non è “scoprire il colpevole”, ma, riprendendo le definizioni di De Koven, il raggiungimento entrambi del “buon gioco”, riuscire a godere appieno dell'esperienza dell'analisi.⁵⁰ Il lettore trova la soddisfazione del racconto giallo nella ricostruzione logica che si trova alla fine dell'opera e la trova anche se il suo ragionamento e le sue ipotesi si rivelano sbagliate. Questo concetto si può considerare riassunto da Chesterton quando dice che il giallo è diverso da ogni altro racconto perché «il lettore è contento solo se si sente scemo».⁵¹

Un lettore può cercare di mettersi a rivaleggiare con il detective di turno, del resto l'ambiente narrativo ludico lo esonera da eventuali ripercussioni anche in caso di fallimento nell'indagine, ma qualunque lettore può comunque godere del meccanismo logico del racconto anche solo affiancando l'investigatore, seguendolo di pari passo nel suo ragionamento.

Questa immersione nel gioco dell'indagine anche senza la pretesa di porsi a detective della storia è possibile grazie all'espedito narrativo che è il compagno del detective. Archetipo presente sin dalle origini del genere con l'anonimo biografo di Dupin, il personaggio che affianca il detective nei suoi

⁴⁷ Sciascia, *Breve storia del romanzo poliziesco*, p. 26.

⁴⁸ De Koven, *Buon gioco*, pp. 42-45.

⁴⁹ Sciascia, *Breve storia del romanzo poliziesco*, p. 18.

⁵⁰ De Koven, *Buon gioco*, pp. 25-30.

⁵¹ Chesterton, *Come si scrive un giallo*, p. 41.

ragionamenti permette al lettore di immedesimarsi subito nel susseguirsi di indizi e deduzioni. L'unico tra gli autori presi in esame ad aver riservato una regola a questo aspetto è Knox:

9. L'amico stupido del detective, il Watson della situazione, non deve nascondere al lettore nessun pensiero che gli passi per la testa, la sua intelligenza deve essere un po', ma proprio un po', al di sotto di quella del lettore medio.

La regola chiarisce il concetto appena visto di un compagno del detective come punto di vista universale per seguire l'indagine. Se già in Poe questo personaggio appare semplice, per non dire stupido, si può capire come questa caratterizzazione sia necessaria per mantenere il patto di fiducia in cui niente è nascosto al lettore, oltre a non presentare un altro personaggio capace di deduzioni autonome da cui il lettore si sentirebbe nuovamente sfidato piuttosto che accompagnato.

Il Colpevole

«5. Il colpevole dev'essere scoperto attraverso logiche deduzioni: non per caso, o coincidenza, o non motivata confessione. Risolvere un problema criminale a codesto modo è come spedire determinatamente il lettore sopra una falsa traccia per dirgli poi che tenevate nascosto voi in una manica l'oggetto delle ricerche. Un autore che si comporti così è un semplice burlone di cattivo gusto.»

«10. Il colpevole deve essere una persona che ha avuto una parte più o meno importante nella storia, una persona cioè, che sia divenuta familiare al lettore, e lo abbia interessato.»

«11. I servitori non devono essere, in genere, scelti come colpevoli: si prestano a soluzioni troppo facili. Il colpevole deve essere decisamente una persona di fiducia, uno di cui non si dovrebbe mai sospettare.»

«12. Nel romanzo deve esserci un solo colpevole, al di là del numero degli assassini. Ovviamente che il colpevole può essersi servito di complici, ma la colpa e l'indignazione del lettore devono ricadere su un solo cattivo.»

«13. Società segrete, associazioni a delinquere et similia non trovano posto in un vero romanzo poliziesco. Un delitto interessante è irrimediabilmente sciupato da una colpa collegiale. Certo anche al colpevole deve essere concessa una "chance": ma accordargli addirittura una società segreta è troppo. Nessun delinquente di classe accetterebbe.»

«14. I metodi del delinquente e i sistemi di indagine devono essere razionali e scientifici. Vanno cioè senz'altro escluse la pseudo-scienza e le astuzie puramente fantastiche, alla maniera di

Jules Verne. Quando un autore ricorre a simili metodi può considerarsi evaso, dai limiti del romanzo poliziesco, negli incontrollati domini del romanzo d'avventura.»

«17. Un delinquente di professione non deve mai essere preso come colpevole in un romanzo poliziesco. I delitti dei banditi riguardano la polizia, non gli scrittori e i brillanti investigatori dilettanti. Un delitto veramente affascinante non può essere commesso che da un personaggio molto pio, o da una zitellona nota per le sue opere di beneficenza.»

«18. Il delitto, in un romanzo poliziesco, non deve mai essere avvenuto per accidente: né deve scoprirsi che si tratta di suicidio. Terminare una odissea di indagini con una soluzione così irrisoria significa truffare bellamente il fiducioso e gentile lettore.»

«19. I delitti nei romanzi polizieschi devono essere provocati da motivi puramente personali. Congiure internazionali ecc. appartengono a un altro genere narrativo. Una storia poliziesca deve riflettere le esperienze quotidiane del lettore, costituisce una valvola di sicurezza delle sue stesse emozioni.»

Si aggiungono a questi il punto comune de *Le dieci regole per il giallo* di Knox:

«1. Il colpevole dev'essere un personaggio che compare nella storia fin dalle prime pagine; il lettore non deve poter seguire nel corso della storia i pensieri del colpevole.»

E il punto due di *Homage to Wilkie Collins*:

«2. Il carattere e il movente del criminale dovrebbero essere normali.»

Si è preso in esame il rapporto che lega il lettore e il detective come due partecipanti allo stesso gioco, a seguire si esaminerà il gioco stesso che è il mistero da risolvere.

Il mistero, l'omicidio nella maggior parte dei casi, non può avvenire senza che qualcuno lo perpetri; non a caso, l'investigatore annoiato per la mancanza di crimini intriganti è un cliché molto usato per l'apertura di gialli classici. La persona che si macchia del delitto è sia l'inizio che la fine della storia, è il meccanismo narrativo che permette di stare immersi nelle deduzioni del detective. Il colpevole, e i suoi eventuali complici, non solo creano il "pretesto" per l'arrivo dell'investigatore, ma preparano anche tutto il "gioco deduttivo" creando quelle mancanze di collegamento tra gli indizi a disposizione, che devono essere ovviate dalla logica deduzione. Nel continuo parallelismo tra giallo e gioco, si può considerare il colpevole come un "game master" che lavora dietro le quinte per costruire la partita.⁵² Come visto in precedenza, il rapporto tra lettore e detective necessita di paletti per evitare che il lettore si senta escluso dal gioco dell'indagine; quindi, colui che crea lo scenario per l'indagine necessita altrettante, se non maggiori, restrizioni affinché il delitto possa venire risolto in maniera logico-deduttiva. Attraverso queste regole proposte dai vari autori, è possibile costruire un modello ricorrente

⁵² De Koven, *Buon gioco*, pp. 60-61.

per gran parte dei colpevoli del giallo classico. Questo è fondamentale sia per rimanere all'interno dei già citati limiti del giallo deduttivo, che permettono di godere appieno del “miracolo della deduzione seriale”, sia per creare un altro componente dello schema che, nella sua ripetizione, va a fondare il genere. Dal raggruppamento delle regole e indicazioni trovate nelle pubblicazioni selezionate, si definiscono quattro caratteristiche principali, diegetici e non alla narrazione, che siano fondamentali per il personaggio del colpevole all'interno del giallo deduttivo.

Una prima caratterizzazione del colpevole, che è condivisa anche dalla figura del detective, è esplicitata da Van Dine nella dodicesima regola della sua opera: il colpevole effettivo deve essere uno e uno solo. Come detto per la figura dell'investigatore nella nona regola, i colpevoli della storia vengono limitati a minimo e massimo uno, lasciando una minima libertà riguardo il numero dei complici. Questo aspetto ha la funzione di non appesantire eccessivamente la narrazione dell'indagine: il modello di detective onnisciente non avrebbe problemi, e di sicuro non si sentirebbe imbrogliato, nel ricostruire un mistero con decine di colpevoli, ma per i lettori sarebbe molto più dispersivo o frustrante cercare di seguire un'indagine in cui si accavallano decine di moventi, bugie, alibi e trame; al pari di seguire un'indagine condotta da più detective contemporaneamente.

La seconda convenzione extradiegetica di un colpevole è la notorietà all'interno della storia. Knox dedica a questa tematica la prima regola del suo decalogo in cui afferma che il colpevole deve comparire nelle prime pagine del racconto. Questo concetto è una delle peculiarità che più ha contribuito a creare l'immaginario del giallo classico all'interno della cultura di massa. A differenza di molte altre delle regole viste, questa regola trova interpretazioni anche in altri sottogeneri della “detective story” come, ad esempio, nel thriller *Profondo Rosso*.⁵³

Lo schema, il prototipo del racconto giallo classico si colloca nella definizione di “storia del mistero” dello sceneggiatore Robert McKee che le descrive come storie in cui «il pubblico conosce meno dei personaggi.», intendendo tutti i personaggi.⁵⁴ La conoscenza del gruppo di sospettati in cui uno si rivela essere l'effettivo colpevole del “mistero”, serve a generare il famoso effetto di sorpresa al lettore, quella stessa sensazione di stupire che Chesterton ha descritto come capace di far sentire “stupido” il lettore: il colpevole era sempre stato lì, bisognava solo capire come aveva fatto.

È interessante notare come una volta che si prende familiarità con lo schema del giallo deduttivo, in particolar modo proprio con il sapere che il colpevole è presente tra i personaggi mostrati nelle prime parti dell'opera, la “sorpresa” sia preceduta dalla “suspence” di quando si andrà il delitto che avvierà il gioco dell'indagine. Il lettore che ha particolare familiarità con le regole del gioco, già prima

⁵³ Dario Argento, *Profondo Rosso*, Roma, Rizzoli Film, 1975.

⁵⁴ Robert McKee, *Story*, Roma, Omero Editore, 2010, p. 326.

dell'inizio della storia sa che ci sarà un delitto e che il colpevole è tra i personaggi che ha appena conosciuto e questo, come detto da McKee in relazione alla suspense, aumenta la curiosità e la partecipazione⁵⁵, in un altro modo in cui le regole del giallo influiscono sul suo genere.

Le regole definiscono anche alcune delle caratteristiche diegetiche alla narrativa della storia che il colpevole del delitto dovrebbe avere. In particolare, si possono usare tre aggettivi per descrivere il perpetratore del delitto: cosciente, razionale e rispettabile. I primi due aggettivi sono facilmente contestualizzabili. I misteri di assassinio devono essere una fredda partita a scacchi⁵⁶, quindi risulta fondamentale che il colpevole non sia solo consapevole di quello che sta facendo, ma che lo stia facendo seguendo un preciso filo logico; Se il detective non può contare sulla fortuna per raggiungere la soluzione del mistero, così anche l'assassino, come riporta la regola diciotto di Van Dine, non può compiere il delitto "per caso".

Per come è descritto, il modello di colpevole sembra essere quello di un criminale di professione. Il terzo aggettivo, invece, ribalta questo concetto, dandoci la caratterizzazione più forte dell'archetipo: il colpevole deve essere una persona "rispettabile". Con questo termine non si intende solo all'apparenza, ma anche alla prova dei fatti, almeno prima del delitto. Il modello di colpevole tipico del giallo classico è una persona distinta, di un certo rango o estrazione sociale che trova la spinta o l'occasione per commettere una serie di azioni pianificate che portano alla morte di un'altra persona. In aggiunta, nella sua regola diciannove, Van Dine specifica che le motivazioni verso il gesto aberrante devono essere strettamente personali. La definizione del colpevole è necessaria per il giallo, e abbiamo visto quanto sia precisa quella per il giallo deduttivo, ma la natura verticale della serialità di queste opere richiederebbe un elevatissimo numero di assassini razionali e rispettabili.

Molti autori hanno forzato il modello descritto da queste regole seppur mantenendo inalterato lo spirito dell'indagine logica, proponendo una variazione ad alcune caratteristiche del colpevole che, più che allontanarci dal genere, creano una possibilità di effetto sorpresa anche nei giocatori più esperti e avvezzi alle regole. Per portare alcuni esempi, il fatto che il colpevole sia "razionale" viene a mancare in molti classici del genere come *Silver Blaze* (*The adventure of Silver Blaze*) di Doyle⁵⁷ e, addirittura, Poe nei *Delitti della Rue Morgue*⁵⁸ ci introduce al genere con un caso reso "impossibile" dalla peculiarità della situazione e non di certo da un "razionale" piano dell'assassino. Agatha Christie più di tutti ha esplorato i limiti di chi può essere e cosa può fare il colpevole di un omicidio; Pensa mo alla regola che imporrebbe il numero dei colpevoli a uno e come viene ignorata in quella che può

⁵⁵ McKee, *Story*, pp. 326 -327.

⁵⁶ *ivi*, p. 327.

⁵⁷ Arthur Conan Doyle, *Silver Blaze*, Londra, The Strand Magazine, 1892.

⁵⁸ Edgar Allan Poe, *The Murders in the Rue Morgue*, Filadelfia, The Graham's Magazine, 1841.

essere considerata la sua opera più celebre, *Assassinio sull'Orient Express (Murder on the Orient Express)*.⁵⁹

I limiti dell'indagine

«8. Il problema del delitto deve essere risolto con metodi strettamente naturalistici. Apprendere la verità per mezzo di scritture medianiche, sedute spiritiche, la lettura del pensiero, suggestione e magie, è assolutamente proibito. Un lettore può gareggiare con un detective che ricorre a metodi razionali: se deve competere anche con il mondo degli spiriti e con la metafisica, è battuto ab initio.»

«15. La soluzione del problema deve essere sempre evidente, ammesso che vi sia un lettore sufficientemente astuto per vederla subito. Se il lettore, dopo aver raggiunto il capitolo finale e la spiegazione, ripercorre il libro a ritroso, deve constatare che in un certo senso la soluzione stava davanti ai suoi occhi fin dall'inizio, che tutti gli indizi designavano il colpevole e che, se fosse stato acuto come il detective, avrebbe potuto risolvere il mistero da sé, senza leggere il libro sino alla fine. Il che - inutile dirlo - capita spesso al lettore ricco d'istruzione.»

Si aggiungono a questi i punti comuni de *Le dieci regole per il giallo* di Knox:

«2. Tutti gli interventi soprannaturali o paranormali sono esclusi dalla storia.»

«4. Non possono essere impiegati veleni sconosciuti; inoltre non può essere impiegato uno strumento per il quale occorra una lunga spiegazione scientifica alla fine della storia.»

Si aggiungono a questi i punti comuni di *Homage to Wilkie Collins*:

«1. La storia non deve basarsi su travestimenti elaborati e incredibili.»

«3. La storia non deve fare affidamento né su fenomeni occulti, né su scoperte misteriose e assurde fatte da scienziati solitari.»

«4. Macchinari elaborati e bizzarri sono irrilevanti.»

Definiti i limiti che hanno i giocatori è giusto definire anche i confini del gioco stesso.⁶⁰ Sono definiti numerosi paletti riguardo la figura del detective, la figura del colpevole e il loro rapporto con la storia; al contrario, il processo di risoluzione del caso è l'aspetto su cui viene lasciata più libertà. Nonostante con il tempo si sia venuto a formare un certo immaginario collettivo riguardo i luoghi e i costumi del giallo classico, gli autori delle regole non propongono mai particolari indicazioni di ambientazione, di tempo riguardanti lo svolgimento dell'indagine; Anche per quanto riguarda la durata dell'indagine le convenzioni non offrono un punto di vista comune; Chesterton suggerisce che la lunghezza ideale

⁵⁹ Agatha Christie, *Murder on the Orient Express*, Londra, Collins Crime Club, 1933.

⁶⁰ De Koven, *Buon gioco*, p. 50.

del racconto giallo sia «quella di una novella»,⁶¹ mentre Van Dine, nella sua regola sette, parla di opere di «trecento pagine».

Tutte le indicazioni riguardanti i limiti dell'indagine possono essere riassunte nell'esclusione di due tematiche dal racconto deduttivo: il sovrannaturale e la pseudoscienza. Questa scelta è riconducibile alla regola già vista in precedenza per cui il lettore deve avere le stesse possibilità del detective di risolvere il caso. La premessa del giallo classico è che la soluzione, presente sin dall'inizio, sia ricostruibile tramite mezzi logici e, quindi, realistici. L'introduzione di magie, spiriti o poteri paranormali alterano qualsiasi rapporto di causa-effetto e trasformano l'enigma in un grottesco indovinello. Lo stesso discorso si può applicare a metodi apparentemente scientifici, ma che necessitino di grandi spiegazioni o di spiegazioni fantastiche. Come specifica Collins, che più di tutti ha speso indicazioni su questo punto, l'idea che un travestimento sia così perfetto da ingannare chiunque o che la soluzione del mistero risieda nella funzione sconosciuta di qualche macchinario sono tematiche che esulano dal genere del romanzo poliziesco.

Indicazioni generali sulla struttura della storia

«3. Non ci dev'essere una storia d'amore troppo interessante. Lo scopo è di condurre un criminale davanti alla Giustizia, non due innamorati all'altare.»

«7. Ci dev'essere almeno un morto in un romanzo poliziesco e più il morto è morto, meglio è. Nessun delitto minore dell'assassinio è sufficiente. Trecento pagine sono troppe per una colpa minore. Il dispendio di energie del lettore dev'essere remunerato!»

«16. Un romanzo poliziesco non deve contenere descrizioni troppo diffuse, pezzi di bravura letteraria, analisi psicologiche troppo insistenti, presentazioni di "atmosfera": tutte cose che non hanno vitale importanza in un romanzo di indagine poliziesca. Esse rallentano l'azione, distraggono dallo scopo principale che è: porre un problema, analizzarlo, condurlo a una conclusione positiva. Si capisce che ci deve essere quel tanto di descrizione e di studio di carattere che è necessario per dare verosimiglianza alla narrazione.»

«20. Ed ecco infine, per concludere degnamente questo "credo", una serie di espedienti che nessuno scrittore poliziesco che si rispetti vorrà più impiegare; perché già troppo usati e ormai familiari ad ogni amatore di libri polizieschi. Valersene ancora è come confessare inettitudine e mancanza di originalità: scoprire il colpevole grazie al confronto di un mozzicone di sigaretta lasciata sul luogo del delitto con le sigarette fumate da uno dei sospettati; il trucco della seduta spiritica contraffatta che atterrisca il colpevole e lo induca a tradirsi; impronte digitali

⁶¹ Chersterton, *Come si scrive un giallo*, Sellerio, p. 26.

falsificate; alibi creato grazie a un fantoccio; cane che non abbaia e quindi rivela il fatto che il colpevole è uno della famiglia; il colpevole è un gemello, oppure un parente sosia di una persona sospetta, ma innocente; siringhe ipodermiche e bevande soporifere; delitto commesso in una stanza chiusa, dopo che la polizia vi ha già fatto il suo ingresso; associazioni di parole che rivelano la colpa; alfabeti convenzionali che il detective decifra.»

Si aggiungono a questi i punti affini de *Le dieci regole per il giallo* di Knox:

«3. Al massimo è consentita solo una stanza segreta o un passaggio segreto.»

«5. Non ci dev'essere nessun personaggio cinese nella storia.»

«10. Non ci devono essere né fratelli gemelli né sosia, a meno che non siano stati presentati correttamente fin dall'inizio della storia.»

In conclusione, vengono raccolte tutte le regole che non fanno un esplicito riferimento ad aspetti comuni della “detective story”, ma sono convenzioni raccolte dai vari autori su casi particolari che ci si aspetta di trovare, o di non trovare, quando si inizia un giallo. Oggi molte di queste indicazioni possono sembrare scontate o superflue, ma danno una serie di riferimenti che permettono di capire come veniva vista la pubblicazione gialla nella prima metà del ‘900. Esplicativo di questo è il punto cinque del decalogo di Knox, oggi un’indicazione del genere potrebbe sembrarci fuori luogo, se non offensiva, ma, all’epoca, era un semplice tentativo di combattere la dilagante presenza di personaggi orientali all’interno genere.⁶² Analogamente a come la regola cinque dello stesso autore rassicura il lettore, e il detective, di non dubitare che ogni libreria o quadro sia in realtà un passaggio segreto.

L’annotazione più rappresentativa di questa sezione è l’ultimo punto dell’elenco di Van Dine. Più che una regola è un insieme dei cliché che, già a quel tempo erano considerati “troppo conosciuti” per essere usati dagli scrittori gialli senza essere additati di “mancanza di originalità”. Per capire quanto certi artifici fossero inflazionati all’epoca, si faccia riferimento all’espedito di un colpevole con un “gemello” o un “sosia”: Van Dine lo esplicita all’interno di questo suo “credo” di espedienti poco originali e Knox gli dedica la regola a chiusura del suo decalogo.

Tutte le “regole” analizzate fino ad adesso sono delle indicazioni, delle convenzioni, dei suggerimenti per la scrittura di un buon giallo ma non dei “dogmi”. La mancanza di uno di questi aspetti, si è visto, generalmente non compromette la buona riuscita del giallo. Così come risolvere un mistero senza attenersi precisamente a queste regole non ne pregiudica la qualità o l’effetto; semplicemente non sarà considerato un giallo deduttivo. Quello che queste regole permettono di ottenere sono le

⁶² J.K. Van Dover, *No Chinaman: Ethnicity and the Detective in the 1920s. Making the Detective Story American: Biggers, Van Dine and Hammett and the Turning Point of the Genre, 1925–1930*, 2010, McFarland. p. 66.

indicazioni per definire la struttura su cui appoggia tutto il complesso del giallo classico. Nel capitolo successivo si vedrà come la ripetizione di questo schema sia stata la fortuna del genere e si citeranno più in dettaglio alcuni detective tra i più serializzati in libri, film e tv.

Capitolo 3: Il giallo come ripetizione: la serialità del *Whodunit*

Nel primo capitolo, dedicato alla storia del giallo deduttivo in letteratura, è stato indicato il periodo tra il 1920 e il 1930 come “epoca d’oro” del giallo classico, negli stessi anni il genere aveva già iniziato a venire espresso anche nel medium cinematografico, per proseguire successivamente anche in quello televisivo. Nel presente capitolo, verrà confrontato lo schema delineatosi a partire dall’esperienza letteraria con una definizione di narrazione serializzata; si vedrà come la produzione seriale abbia sfruttato le convenzioni del genere giallo per creare prodotti di narrativa gialla che hanno potuto estendersi nel tempo; infine, verranno presi in esame alcuni aspetti del personaggio di Sherlock Holmes e la sua storia seriale attraverso i diversi media.

Secondo il critico Francesco Casetti, forme di ripetizione e serialità sono presenti già dall’inizio della storia di cinema e televisione. In particolare, definisce la serialità come possibile grazie allo stratificarsi di un insieme di occorrenze che avvengono su un gioco di richiami.⁶³

La dimensione di genere contiene, secondo questa declinazione, una natura seriale, alla base della sua stessa riconoscibilità. Esiste poi una serializzazione interna al genere nel momento in cui un personaggio contraddistingue una successione di racconti, come accade con i tre racconti di Poe, aventi come personaggi Dupin e il suo biografo. Al contempo, possiamo affermare che queste opere avviano la serializzazione della sottocategoria del racconto deduttivo: una ripetizione quindi anche dello schema dell’indagine e della profilazione del personaggio del detective. Non solo, Poe, usando il detective e il suo compagno come unico metro di continuità dei racconti, anticipa la tipologia di serializzazione in cui è più importante la «somma» del «divenire»⁶⁴; narrazione che, in seguito, è diventata quella predominante nel serial giallo televisivo.

A riguardo, si prendono ad esempio le definizioni date da Umberto Eco per analizzare queste possibilità di serializzazione. Eco individua ed enuncia i casi della ripetizione, in particolare il “ricalco”, ovvero il riformulare una storia di successo già nota, e la “serie”. Il ricalco può anche di procedimenti stilistici, oltre che di situazioni narrative, per questo tutti i western commerciali di successo possono essere visti come un insieme di ricalchi di un archetipo di successo⁶⁵. In maniera analoga, è possibile paragonare tutti i gialli deduttivi, di successo, al ricalco dell’archetipo descritto dalle convenzioni e dalle “regole” e l’insieme di tutti i ricalchi come la moltitudine di detective che negli anni sono stati creati, ognuno per risolvere la sua serie di misteri.

⁶³ Francesco Casetti, *Introduzione*, in F. Casetti (cur.), *L’immagine al plurale*, Marsilio, Venezia, 1984, p. 85.

⁶⁴ *ibidem*.

⁶⁵ Umberto Eco, *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano, 1985, p. 94.

Eco definisce la “serie” come la narrazione di una situazione fissa, con dei personaggi principali altrettanto fissi, a cui ruotano intorno dei personaggi secondari che cambiano ad ogni episodio. La soddisfazione della serie non arriva dalla novità portata dalla storia, ma del ricorrere di uno schema narrativo fatto di personaggi e situazioni note. La serie si struttura in modo che lo spettatore sia capace di indovinare quello che accadrà e questo gli dà una sensazione di soddisfazione. A sostegno di quanto affermato finora, uno degli esempi di serie tipica presentati è proprio il racconto poliziesco, come i racconti di Rex Stout su Nero Wolfe o gli episodi del tenete Colombo.⁶⁶

Secondo il Lettore Modello di Eco, ci sono due modi di approcciarsi a questa semantica del seriale, il “lettore ingenuo” e il “lettore critico”. Il primo è vittima delle strategie dell’autore e viene condotto da esso attraverso le previsioni e le attese dell’opera; il secondo, al contrario, è consapevole di questa struttura e, in alcuni casi, può apprezzare la variazione, oltre alla ripetizione. Applicato al caso del *whodunit*, descritto come «gioco ingenuo delle previsioni», l’utente ingenuo non è consapevole che la sua capacità previsionale viene data dalla struttura del racconto.

Non pensiamo “l’autore del romanzo poliziesco ha fatto in modo che io indovinassi”, bensì “io ho indovinato quello che il lettore del romanzo poliziesco cercava di nascondermi.”⁶⁷

Una definizione del rapporto tra autore e lettore che va a sostegno della prima regola del saggio di Van Dine secondo la definizione di gioco di De Koven.

Nella definizione di Eco si rivede la serializzazione di uno dei tanti detective della letteratura o della tv: a ogni episodio sempre lo stesso detective, ed eventuale compagno, indaga su un mistero unico con sospettati unici a quell’episodio; lo spettatore non gode tanto per la soluzione del mistero quando dal fatto che essa è proposta sempre nello stesso modo, dallo stesso personaggio. L’idea della soddisfazione derivata dal ritrovare sempre lo stesso personaggio con cui “giocare” all’indagine ha molto punti in comune con il concetto visto in precedenza di “comunità di gioco”. De Koven afferma che «il buon gioco non sta solo nel gioco ma anche nei giocatori»⁶⁸; non è detto che un lettore di gialli apprezzi tutte le avventure di tutti i detective pubblicati; è, invece, molto più probabile che si appassioni a un ristretto numero di detective, con cui può prendere familiarità delle tecniche, delle consuetudini e delle frasi fatte.

⁶⁶ Eco, *Sugli specchi e altri saggi*, pp. 94-96.

⁶⁷ *ivi*, p. 98.

⁶⁸ De Koven, *Buon gioco*, p. 36.

La narrazione gialla seriale, in questo senso, ha sempre contribuito a rafforzare il patto di gioco tra spettatore e detective, fornendo investigatori capaci di vivere infinite avventure senza mai variare la loro psicologia o il loro carattere. Nella ripetizione di questo schema, il detective diventa il cavaliere di un'epica dello scontro tra bene e male, in cui il bene è incarnato dalla sua morale.⁶⁹ L'eroe del racconto rimane sempre identico a sé stesso, mentre le numerose personificazioni del male devono presentarsi ogni volta nuove e insospettabili. Questi aspetti spingono la serializzazione gialla verso una narrativa di tipo verticale. La *storyline* verticale prevede una trama che si apre e si conclude nell'arco del singolo episodio, con l'episodio successivo che fa cominciare una nuova trama. In questo tipo di serializzazione, lo spettatore può non avere concezione dell'universo narrativo della serie, ma essere comunque in grado di seguirne un episodio.⁷⁰

La narrazione seriale a episodi è stata la vera fortuna del giallo nel medium della televisione. Negli anni e nel mondo, si sono prodotti una moltitudine di programmi seriali di genere giallo che in ogni episodio si ripeteva lo stesso detective alle prese con un nuovo mistero.

Il commissario Montalbano, serie televisiva italiana, prodotta e trasmessa dalla Rai, che racconta le vicende del commissario di polizia scritto da Andrea Camilleri. La serie, andata in onda per la prima volta nel 1999, conta 37 episodi ed è ancora oggi in produzione. *Poirot*, serie televisiva britannica basata sui racconti del celebre personaggio di Agatha Christie. La serie, prodotta dalla London Weekend Television, è andata in onda, per la prima volta, su ITV nel 1989 e ha visto l'attore David Suchet interpretare Poirot fino alla sua conclusione nel 2013, per un totale di 70 episodi. *La signora in giallo*, serie televisiva statunitense andata in onda sulla CBS tra il 1984 e il 1996. La serie racconta le indagini amatoriali condotte dalla scrittrice immaginaria Jessica Fletcher, interpretata dall'attrice Angela Lasbury, ed è stata serializzata in 263 episodi e 4 film per la televisione. *Detective Conan* è un manga scritto e disegnato da Gōshō Aoyama, pubblicato per la prima volta nel 1994, che racconta la storia di un giovane e geniale investigatore che ritorna bambino. L'opera è stata trasposta anche in una serie di animazione trasmessa per la prima volta nel 1996 da Nippon Television ed è ancora oggi in onda contando 1073 episodi.

Uno dei detective di fiction che più di tutti è entrato a far parte dell'immaginario collettivo è lo Sherlock Holmes di Arthur Conan Doyle. A seguire, un breve approfondimento su alcuni aspetti della serialità del personaggio di Holmes: l'influenza che ha avuto la sua serializzazione sul genere giallo; il tentativo, fallimentare, di Doyle di interromperla; e l'eredità lasciata dal personaggio.

⁶⁹ Sciascia, *Breve storia del romanzo poliziesco*, pp. 21-22.

⁷⁰ Cristina Borsatti, *Scrivere Sceneggiature*, Editrice Bibliografica, Milano, 2020, pp. 51-52.

Conan Doyle ha pubblicato racconti con Sherlock Holmes come protagonista dal 1887 al 1927 con una pausa dal 1893 al 1901. I metodi di azione del detective sono basati su quelli Dupin scritto da Poe, mentre, per il suo aspetto e la sua incredibile capacità deduttiva, l'autore si è ispirato al chirurgo e professore Joseph Bell, conosciuto durante gli anni degli studi e a cui verrà dedicata la prima raccolta di racconti. La coppia composta da Sherlock Holmes e dal Dottor. Watson compare per la prima volta nel romanzo *Uno studio in rosso*. Doyle nella sua autobiografia *Avventure e ricordi*, pubblicata nel 1925, mette a fuoco il proprio contributo all'interno del genere.

La lettura di alcuni polizieschi mi ha colpito per il fatto che gli investigatori arrivano al risultato quasi sempre per caso. Ho pensato così di provare a scrivere una storia in cui l'eroe tratta il crimine come il dottor Bell curava la malattia e la scienza prende il posto del romanticismo.⁷¹

Il successo delle storie di Sherlock Holmes arriva nel 1891, quando *The Strand Magazine* inizia a pubblicare i dodici racconti che verranno raccolti nel *Avventure di Sherlock Holmes*. In seguito al suo successo dei suoi lavori, Doyle abbandona la professione di medico per dedicarsi totalmente alla scrittura.

Nonostante la fama ottenuta dalle "detective story" e dal personaggio di Holmes, Doyle ha sempre considerato la narrativa storica il suo principale interesse. Nel 1892, l'autore accetta un'offerta per la stesura della seconda raccolta di racconti dedicati al detective, ma chiarisce le sue intenzioni di porre fine alle storie del personaggio definite da lui «il livello inferiore dei raggiungimenti letterari»⁷².

Nel tentativo di porre fine al filone di racconti su Sherlock Holmes, nel 1893, Doyle scrive *Il problema finale* (*The adventure of the Final Problem*). Il racconto è la storia della morte di Holmes nelle cascate di Reichenbach insieme al Professor Moriarty, nemico dell'investigatore e intelligente quanto lui. *Il problema finale* è l'unico racconto scritto da Doyle in cui la nemesi di Holmes compare effettivamente, ma presentandolo come il mandante segreto di quasi tutti i crimini e le nefandezze commesse a Londra, viene fatto intendere che, retroattivamente, Sherlock si era imbattuto nella sua rete criminale più volte. Come Watson è stato un espediente narrativo per ottenere il punto di vista con cui iniziare la storia di Sherlock Holmes, così il professor Moriarty è l'espedito che Doyle inventa per chiuderla.⁷³ La morte di Holmes venne accolta in malo modo dal pubblico, ma, a riprova del fastidio che l'autore aveva iniziato a provare verso il suo stesso detective, Doyle dichiarerà

⁷¹ Stuart (cur.), *Il libro di Sherlock Holmes*, p. 16.

⁷² *ivi*, p. 251.

⁷³ *ivi*, p. 34.

Non è stato un assassinio, ma un omicidio per legittima difesa perché, se non lo avessi ucciso, sicuramente l'avrebbe fatto lui.⁷⁴

Quello che doveva essere un episodio conclusivo, che avrebbe permesso allo scrittore di concentrarsi alla produzione di narrativa storica, configurerà invece il cosiddetto "grande iato"⁷⁵. Negli otto anni successivi, Conan Doyle si dedica ai romanzi storici e alla sua attività come medico militare in Sudafrica. Nel 1901 ha un rinnovato interesse per scrivere una storia di mistero e la necessità di un protagonista per il nuovo racconto unita al successo dello spettacolo teatrale *Sherlock Holmes* (o *Lo strano caso della signorina Faulkner*) convincono Doyle a pubblicare il romanzo *Il mastino dei Baskerville* (*The Hound at Baskerville*). La storia, che mescola il giallo deduttivo al genere dell'horror, vede di nuovo Holmes e Watson al lavoro su un nuovo caso, temporalmente ambientato prima degli eventi de *Il problema finale*.

Con questo racconto, Doyle apre una nuova serie di possibilità riguardanti il futuro di Sherlock Holmes. Anche se non viene esplicitamente fatto "tornare in vita", viene data la possibilità al detective di tornare infinite volte, anche in tempi precedenti ai suoi "ultimi" casi. Il successo del romanzo spinge Doyle a ufficializzare il ritorno del detective con il racconto *La casa vuota* (*The adventure of the Empty House*) del 1903, racconto che avvia quella che sarà la raccolta *il ritorno di Sherlock Holmes*, in cui la morte del detective è descritta come una messa in scena.⁷⁶

Possiamo affermare che il ritorno di Holmes figurativizzi l'immortalità, di fatto, già impostasi nell'immaginario collettivo. Chesterton, in un breve commento delle opere di Doyle, sostiene come la "resurrezione" del detective lo abbiano reso un «essere vivente» al pari di Babbo Natale.⁷⁷

La storia editoriale di Holmes continua fino al 1927, tre anni prima della morte dell'autore, sotto forma di due ulteriori raccolte di racconti. In particolare, nell'avventura *L'ultimo saluto*, pubblicata e ambientata nel 1917, Holmes fa la sua ultima apparizione cronologica all'interno dei suoi racconti, in una storia che mescola giallo e spionaggio come espediente questo per esprimere la preoccupazione per l'imminente guerra. Tutti i racconti della raccolta successiva, *Il taccuino di Sherlock Holmes*, sono, invece, ambientati in un periodo precedente 1907.

⁷⁴ Stuart (cur.), *Il libro di Sherlock Holmes*, p. 16, p. 143.

⁷⁵ *ivi*, p. 165.

⁷⁶ *ivi*, pp. 150-151.

⁷⁷ Chesterton, *Come si scrive un giallo*, p. 62.

In totale, Sherlock Holmes appare in 56 racconti e 4 romanzi di Conan Doyle che, insieme alle illustrazioni di Sidney Paget su *The Strand Magazine*, hanno contribuito a creare il canone del personaggio.⁷⁸

Già all'epoca del cinema muto, diverse sceneggiature si sono appoggiate alle storie di Conan Doyle o al suo detective. Tra gli oltre 50 film che vennero girati tra il 1910 e il 1920 con il personaggio Sherlock Holmes⁷⁹, le pellicole che ebbero particolare successo furono i quattro adattamenti con protagonista l'attore Eille Norwood, di cui lo stesso Doyle apprezzò l'interpretazione.

Dagli anni '30 agli anni '40, con l'arrivo del sonoro, si assiste a un rinnovato interesse le storie e i personaggi di Doyle. In particolare, Basil Rathbone diventò lo Sherlock Holmes dell'immaginario collettivo dell'epoca, interpretando il detective sia in un programma radiofonico che in una serie di 14 film, i primi ambientati nella Londra vittoriana.

Dagli anni '50, il personaggio di Sherlock Holmes appare in serie a più episodi sulle televisioni del Regno Unito e degli Stati Uniti, interpretato da attori come Ronald Howard, Douglas Wilmer e Peter Crushing e porta le avventure del detective di Baker Street nelle case delle famiglie.⁸⁰ La popolarità del detective alimenta nel tempo un filone in cui l'attenzione per le indagini si affianca all'interesse per le vicende private del personaggio. Ad esempio, *Vita privata di Sherlock Holmes (Private Life of Sherlock Holmes)* di Billy Wilder (1970) o *Piramide di Paura (Young Sherlock Holmes)* di Barry Levinson (1985).

Nel 1980 la Granada Television comincia la produzione di una serie di adattamenti dei racconti di Conan Doyle con Jeret Boat nei panni di Sherlock Holmes. La serie è andata in onda dal 1984 al 1994 ed è considerata la trasposizione più fedele delle storie di Doyle.⁸¹

Negli anni Duemila Sherlock torna nel lungometraggio diretto da Guy Ritchie *Sherlock Holmes*, con il detective interpretato da Robert Downey Jr., nel 2011 esce un sequel. Dal 2010 la BBC produce e trasmette la serie *Sherlock* che rimodella il detective e il suo compagno nella Londra del XXI secolo.⁸² Nel 2019, in Giappone, è stata prodotta e distribuita la serie di animazione in 24 episodi *Case File n°221: Kabukicho*. La serie è ambientata nella Tokyo odierna e reinventa le classiche avventure di Conan Doyle trasformando Sherlock Holmes in un attore di teatro fallito che cerca di catturare Jack lo Squartatore.

⁷⁸ Stuart (cur.), *Il libro di Sherlock Holmes*, p. 7.

⁷⁹ *ivi*, p. 329.

⁸⁰ *ivi*, pp. 332-333.

⁸¹ *ivi*, p. 334.

⁸² *ivi*, pp. 336-339.

Dalle 60 opere scritte da Doyle sono state ricalcate, adattate o serializzate centinaia di prodotti televisivi e cinematografici. Tutte queste hanno contribuito a far entrare nell'immaginario popolare non solo il personaggio del detective, ma, anche l'immaginario del genere di mistero, la ripetizione della procedura di delitto e indagine e la risoluzione attraverso la logica.

Capitolo 4: Analisi di esempi cinematografici di genere giallo post-2000

In questo ultimo capitolo si riprendono gli schemi e le convenzioni illustrati nei capitoli precedenti e vengono confrontate con alcuni esempi di opere cinematografiche, prodotte dopo l'anno 2000, riconducibili al genere del giallo deduttivo.

Per questo raffronto si è scelto delle opere audiovisive per ricercare se e come i mezzi del linguaggio filmico siano stati usati per far aderire le opere alle convenzioni del genere. Inoltre sono state scelte due opere con sceneggiature originali per verificare la validità della struttura gialla classica all'interno di opere prodotte dopo un secolo dal periodo d'oro del genere. I film presi in analisi sono *Knives Out*, del 2019, e *Omicidio nel West End (See How They Run)*, del 2022.

*Knives out*⁸³

La prima opera presa in analisi è *Knives Out*, scritto e diretto da Rian Jonhson. Il film si propone come un giallo deduttivo con un'ambientazione contemporanea e racconta la storia dell'indagine riguardo il misterioso suicidio dello scrittore Harlan Thrombey, interpretato da Christopher Plummer. Nell'analisi il film viene scomposto nei tre atti del paradigma della struttura drammatica⁸⁴ a cui vanno a coincidere i tre momenti tipici dello schema narrativo giallo: il delitto, l'indagine e la risoluzione. Il primo degli aspetti della struttura gialla classica che andiamo a ricercare è il detective che in questa storia corrisponde al personaggio dell'investigatore privato Benoit Blanc, interpretato da Daniel Craig. In linea con l'archetipo dell'investigatore del giallo classico, il Detective Blanc è un uomo molto astuto e intelligente, con un forte senso dell'umorismo e un accento del sud. Ha un'aura di mistero intorno a sé e sembra avere una conoscenza approfondita della psicologia umana, il che gli permette di capire le persone e le loro motivazioni in modo molto accurato.

Il detective Blanc, tuttavia, non è il nostro punto di vista all'interno del racconto. Come nei racconti scritti da Poe e Doyle, il film è raccontato dal punto di vista del personaggio che, durante il primo atto, verrà scelto come "Watson" del detective, Marta Cabrera, interpretata da Ana de Armas. Marta è l'infermiera personale di Harlan dal carattere empatico, ma insicuro. Per fare in modo che, come compagna del detective, Marta rispetti il punto nove del decalogo di Knox, ma non risulti "stupida", Johnson la caratterizza con una condizione unica per cui non può mentire senza dopo rigurgitare. Questo permette all'investigatore di ottenere una prima conferma sulle testimonianze dei membri della famiglia sospettati.

⁸³ Rian Jhonson, *Knives Out*, T-Street, 2019.

⁸⁴ Syd Field, *La sceneggiatura*, Lupetti, Milano, 1991, pp. 21-31.

Nel rispetto della formulazione del *whodunnit*, l'indagine ci viene presentata come la ricerca della risposta alla domanda "Chi ha ucciso Harlan Thrombey?". Tuttavia, Johnson struttura questo primo atto in modo da poter far prendere familiarità con la semantica del film giallo classico a tutti gli spettatori. Il primo atto dell'indagine può essere considerato un *whodunnit a sé* che propone il modello "delitto-indagine-risoluzione"; I principali sospettati vengono portati uno alla volta in un ampio studio, dominato da una installazione composta da una moltitudine di coltelli disposti ad anello, e interrogati per ricostruire la sera precedente la morte del capofamiglia. Johnson intreccia l'interrogatorio alla risoluzione costruendo la narrazione della scena in modo non lineare. Le sequenze in cui i membri della famiglia raccontano la loro versione dei fatti vengono alternate, o parzialmente sovrapposte ai flashback della sera, conferma alla struttura definita dal film-puzzle⁸⁵. La scelta di questa particolare struttura di montaggio ha diversi effetti e significati, il primo è quello di introdurre alla coralità dei possibili punti di vista della storia. Le testimonianze dei Thrombey si alternano fra di loro lacunose o contraddittorie e, a loro volta, si alternano con sequenze della sera del delitto che, solo visivamente, rivelano le piccole bugie e i dissapori interni alla famiglia. La logica dietro alla scelta delle sequenze è il ritornarci il punto di vista del detective, in un momento del film in cui Marta non è ancora la spalla dell'investigatore. Conferma di questo arriva quando le sequenze viste fino ad ora vengono trattate come veri e propri tasselli visivi del rompicapo, da passare al vaglio in cerca di quelli da far combaciare; concetto che, come si vedrà in seguito, è essenziale per comprendere la struttura del film. Il montaggio e l'ordine in cui vengono mostrate queste scene serve a sottolineare l'attinenza dell'opera con la seconda regola di Van Dine, non solo vengono mostrati allo spettatore tutti gli indizi che vengono mostrati anche al detective, ma dà allo spettatore la conferma che tutto quello che sa lui lo sa anche il detective.

Per poter mantenere l'effetto sorpresa della ricostruzione gialla attraverso le scene, in un altro modo per introdurci alla grammatica del film, Johnson mostra che, come i tasselli di un puzzle possono essere girati per trovare l'incastro giusto, così la stessa scena può narrare un tipo diverso di storia a seconda del punto di vista. Questo è possibile anche grazie alle particolari scelte di Johnson riguardo la profondità e i livelli della costruzione del frame⁸⁶. Johnson costruisce la scena in modo che i personaggi siano disposti a più livelli di profondità, ma sempre visibili nell'inquadratura, in modo che la scena riproposta sia subito identificabile e sia possibile capire subito a che punto di vista, anche concettualmente, corrisponde.

⁸⁵ Borsatti, *Scrivere Sceneggiature*, pp. 132-133.

⁸⁶ Johnson nel suo intervento in *Notes on a scene*, riportato integralmente sul sito *Youtube.com* all'indirizzo <https://youtu.be/69GjaVWeGQM>, consultato in data 28/01/2023.

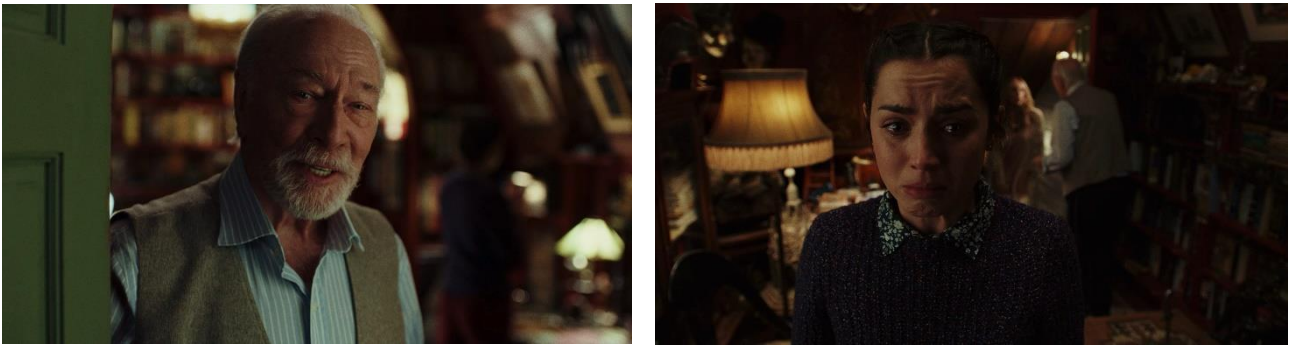


Figura 4.1⁸⁷: Lo stesso momento della scena visto da due punti di vista differenti

Nella chiusura del primo atto, Jhonson apparente chiude anche la storia del *whodunnit* del film. Durante l'interrogatorio di Marta, un flashback va a sostituirsi alla narrazione del tempo presente più di qualunque altra sequenza vista fino a quel momento. Viene mostrata la sera in cui Marta commette un fatale errore nella somministrazione delle medicine per il vecchio scrittore e quest'ultimo per evitare che Marta venga accusata, decide di togliersi la vita raccontando a Marta un complicato piano da mettere in atto per evitare di finire tra i sospettati. Tecnicamente, quindi, si è appena vista la risoluzione del delitto proposto a inizio film. È in questa sequenza che si vede l'arco di importanza del montaggio a "puzzle" raggiungere, per il momento, il suo massimo: i tasselli visivi vengono selezionati e riordinati in un unico e preciso ordine per dare senso alla spiegazione. Non solo, come detto precedente, alcune delle scene che avevamo visto nella prima ricostruzione della sera ci vengono riproposte da un nuovo punto di vista; la scena non cambia ma assume un nuovo significato che gli permette di "incastrarsi" all'interno della soluzione, senza al contempo contraddire la scena "originale".

Queste scelte fatte da Johnson sembrano allontanare il film dalle rigide condizioni del *whodunnit*. Quando inizia il vero l'atto delle indagini, viene totalmente persa la caratteristica "a puzzle" del montaggio attraverso flashback e ricordi. Questo cambio di registro serve a sottolineare quello che, a prima vista, appare anche come un cambio del genere del film. Dopo aver visto la soluzione del caso, il film sembra non essere più un giallo in cui bisogna trovare un misterioso assassino, ma un thriller in cui si cerca di capire se Marta riuscirà a nascondere le prove della sua colpevolezza⁸⁸.

Nella prima parte dell'atto, Blanc chiede a Marta di accompagnarlo nelle indagini in quanto, apparentemente, unica persona che non aveva nulla da guadagnare dalla morte di Harlan. Mentre il

⁸⁷ I frame da Figura 4.1 a Figura 4.4 sono tratti da *Knives Out*.

⁸⁸ Jhonson nel suo intervento a *Behind the curtain* riportato sul sito *Youtube.com* all'indirizzo <https://youtu.be/Jd4XUCIqoFU>, consultato in data 26/01/2023.

detective esamina i vari ambienti della casa, trovando quelli che noi pensiamo essere gli indizi lasciati da Marta, la nostra protagonista fa di tutto per mistificare le prove senza farsi notare.

Lo scambio totale fra i due generi arriva esattamente a metà del secondo atto, quando viene letto il testamento di Harlan e viene rivelato che l'anziano scrittore ha escluso tutta la sua famiglia dal testamento in favore di Marta. Inevitabilmente, la coppia detective – aiutante si rompe nel momento che anche l'infermiera sembra avere un movente valido. In questo momento del film, dopo averlo introdotto nel primo atto, compare Hugh Ransom Thrombey, interpretato da Chris Evans. Marta scappa insieme a Ransom, nipote di Harlan non benvenuto dal resto della famiglia, che gli propone di aiutarla a rimanere innocente in cambio di una parte dell'eredità di cui il nonno lo ha privato. Questo crescendo di tensione sfocia in un inseguimento in macchina tra Marta e la polizia in cui il montaggio parallelo viene completamente sostituito dal più frenetico montaggio alternato.

Nell'immaginario comune del giallo classico, l'arrivo a tutti gli effetti alla sequenza topica della risoluzione è preceduto dall'annuncio della conclusione delle indagini, questo per permettere al lettore di poter formulare la sua ipotesi con le informazioni che ha acquisito e, al contempo, avere la conferma che da quel momento non ci saranno nuovi indizi. Tradizionalmente, questo segnale è dato dal riunirsi del gruppo di sospettati in una stanza per ascoltare il monologo del detective, tuttavia le possibilità visive del media filmico hanno spinto molti autori a trovare metodi alternativi per comunicare questo. Il film del 1974, *The Beast must die*⁸⁹, utilizza una rottura della quarta parete in cui interrompe la narrazione del film facendo comparire un vero e proprio timer sullo schermo per dare materialmente allo spettatore il tempo per formulare la sua ipotesi. Johnson capovolge questa convenzione chiedendo ai membri della famiglia di restare fuori dalla stanza in cui si terrà il monologo. L'annuncio della risoluzione, infatti, viene dato dal frame in cui Blanc si siede e riempie, in termini di prospettiva, il buco al centro della struttura di coltelli. Nell'interrogatorio del primo atto nessuno dei sospettati riesce a coprire il buco, a intendere che nessuna della loro storia è la chiave per risolvere il mistero; persino Marta, che sembrava aver dato subito la risposta alla domanda della storia, non si colloca al centro della composizione. Solo Blanc, a completamento visivo della metafora sulla ciambella che fa a Marta, riesce a capire chi è il vero colpevole.

⁸⁹ Paul Annet, *The Beast must die*, Amicus production, Regno Unito, 1974.



Figura 4.2: I personaggi in rapporto alla composizione all'inizio e alla fine del film.

Blanc riunisce Marta, Ransom e due agenti di polizia nello studio e inizia il monologo presentando la vera domanda del *whodunnit*, a cui la risoluzione darà risposta: “Chi lo ha ingaggiato?”. Da questo momento il montaggio, il genere e il tono del film tornano a quelli presentati nel primo atto. Blanc inizia a parlare e il film ritorna ad essere un puzzle costruito in montaggio alternato, in cui vedremo quali dei pezzi della composizione dovevano essere scelti e in che ordine essere posizionati per risolvere il mistero.

Viene svelato che il colpevole è Ransom. Dopo aver saputo di essere stato diseredato aveva scambiato di nascosto le medicine di Marta per renderla colpevole della morte dello scrittore e annullare il suo testamento. Quando, nel secondo atto, capisce che Marta in realtà non ha commesso nessuno sbaglio, ha cercato di manipolare lei e le prove per incastrarla.

Data e confermata la ricostruzione del caso, è possibile dare conferma della struttura gialla classica e di come il media filmico abbia tradotto alcune delle convenzioni del genere.

Si trova un riscontro già a partire dalla prima “tessera” che Blanc dispone per iniziare a ricostruire il puzzle. La breve scena in cui Ransom esce furioso dallo studio di suo nonno, e ora sappiamo anche perché, è molto familiare allo spettatore essendo la scena più volte ripetuta, senza variazioni, durante il primo atto. Ora che si sa dove concentrare l’attenzione, risulta evidente come il movimento della macchina da presa sottolinei il passaggio. Oltre a essere l’inizio del vero mistero del film, la scena è anche la giustificazione della prima regola del decalogo di Knox. Ransom come personaggio effettivo della storia compare solo verso la metà del secondo, precisamente a un’ora dall’inizio del film, e anche in una costruzione lineare della storia sarebbe apparso solo verso sera, dopo gli avvenimenti del pomeriggio. Sfruttando invece il montaggio “a puzzle” dell’opera, la scena di Ransom appare appena al minutaggio 06:30, facendolo comparire già «nelle prime pagine della storia».⁹⁰

⁹⁰ Knox, *Le dieci regole del romanzo giallo*, p. 39.

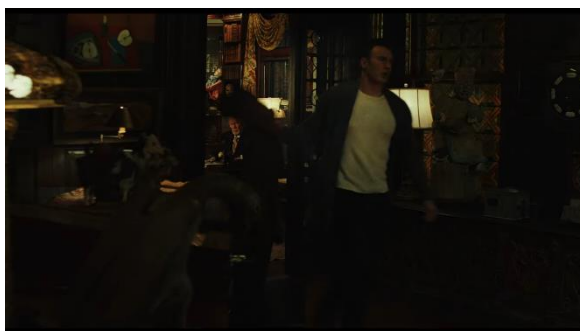


Figura 4.3: L'apparizione di Ransom all'inizio del film.

È possibile trovare degli aspetti del media filmico che supportino anche la prima regola del saggio di Van Dine, la più importante nel parallelo tra giallo e gioco. Uno degli esempi in cui cosa viene mostrato dal movimento di macchina è fondamentale, è il ruolo che ha l'indizio delle tracce di fango trovate all'inizio del secondo atto. Durante il lungo flashback del primo atto ci viene mostrato come Marta, per entrare di nascosto a casa Thrombey, debba attraversare il giardino, scalare un graticcio e attraversare una finestra nascosta da un muro mobile. Durante il secondo atto, quando Blanc trova delle tracce di fango sul bordo della finestra nascosta; lo spettatore è naturalmente portato a pensare che siano delle impronte lasciate da Marta, ricordandosi la sequenza vista in precedenza. Invece, a una più attenta visione del flashback, si può notare come Marta non appoggi il piede alla finestra per entrare, è invece Ransom, come ci viene mostrato durante la ricostruzione finale, che lascia un'impronta proprio nel punto in cui Blanc la troverà. L'aspetto interessante di questo indizio è che non fa parte dell'esplicita risoluzione recitata dal detective, ma viene affidato allo spettatore il compito di contestualizzare gli indizi visti. Se lo spettatore se fosse brillante quanto l'investigatore avrebbe subito notato l'assenza di concordanza tra la scena vista e la traccia trovata, a conferma dell'implicazione di qualcun altro nella storia. Come il detective, lo spettatore, a soli 50 minuti dall'inizio del film, aveva le stesse possibilità di ipotizzare l'innocenza di Marta e la colpevolezza di un altro dei sospettati, andando a perdere quella suggestione di thriller sviluppata in seguito, solo grazie alla costruzione dell'inquadratura e delle sequenze di montaggio.



Figura 4.4: I due frame a confronto.

Omicidio nel West End⁹¹

La seconda opera presa in analisi è *Omicidio nel West End*, diretto da Tom George e scritto da Mark Chapell. Il film si propone come un giallo deduttivo ambientato nel West End della Londra del 1953, racconta la storia dell'indagine riguardo l'omicidio del regista Leo Köpernik, interpretato da Adrien Brody. Già a partire dall'ambientazione, l'opera mostra la sua attinenza al genere anche attraverso una serie di omaggi al genere classico. Il delitto si svolge durante la centesima rappresentazione dello spettacolo *Trappola per Topi*, scritto da Agatha Christie. Oltre agli omaggi alle opere del genere, si susseguono anche una serie di riferimenti espliciti alla struttura classica del giallo, sfociando anche nella parodia, in alcune scene.

Il primo degli aspetti della struttura gialla classica che andiamo a ricercare è il detective che in questa storia corrisponde al personaggio dell'ispettore Stoppard, interpretato da Sam Rockwell. Stoppard, tormentato da problemi personali, si distacca dal positivissimo del modello di investigatore classico, ma mantiene la sua funzione di incarnazione del processo deduttivo.

Anche in quest'opera il punto di vista del racconto è il compagno dell'investigatore che corrisponde alla giovane agente Stalker, interpretata da Saoirse Ronan. Stalker è una giovane e volenterosa agente che lavora al suo primo caso di omicidio. Nel seguire la convenzione resa celebre dal duo Sherlock-Watson⁹², l'agente fa all'ispettore sia da spalla comica che spettatore delle sue deduzioni.

L'indagine viene presentata secondo il modello classico in cui l'ispettore e l'agente iniziano a ricostruire la sera dell'omicidio attraverso le testimonianze dei sospettati. Come già visto nell'opera precedente, i flashback vengono presentati in modo che ricostruiscano la visione dell'investigatore. In particolare, nel sottolineare la coralità delle versioni dei sospettati viene utilizzata la tecnica dello slit-screen per confrontare più situazioni contemporaneamente.

⁹¹ Tom George, *Omicidio nel West End*, Stati Uniti, DJ Films, 2022.

⁹² Chesterton, *Come si scrive un giallo*, p. 39.



Figura 4.5⁹³: Esempio di split screen presente nell'opera.

A differenza dell'opera di Jhonson, questo stile di montaggio non si andrà a perdere nell'atto, ma caratterizzerà tutto il film. Soprattutto perché a metà del film viene presentata una risoluzione proposta dall'agente Stalker in cui sembra essere lo stesso ispettore Stoppard il colpevole. La ricostruzione segue le regole del modello classico, le sequenze viste in precedenza vengono riordinate e sovrapposte nell'ordine che conferma l'ipotesi dell'agente. Anche in questo, la riproposizione delle sequenze serve anche a comprendere come la composizione dell'inquadratura e il movimento della macchina da presa avessero lo scopo di contestualizzare un particolare dettaglio.

La ricostruzione dell'agente, tuttavia, si rivela sbagliata e l'indagine può riprendere nel rispetto della settima regola di Knox.⁹⁴ Come in *Knives Out* in cui l'anticipazione della risoluzione gialla serviva a prendere familiarità con il linguaggio della sequenza, anche nell'opera di Tom George è presente una ricostruzione che anticipa quella finale.

La risoluzione finale viene presentata con la scena in cui i diversi sospettati vengono radunati nel salotto di una grande casa di campagna, ironicamente di proprietà di Agatha Christie. L'elemento di rottura che viene proposto rispetto al giallo classico è che la ricostruzione non viene fatta dall'investigatore, ma dallo stesso colpevole che così si rivela a tutti. L'assassino si rivela essere Dennis Corrigan, il portiere del teatro in cui era avvenuto il delitto, interpretato da Luca Mannocci spinto all'omicidio per fermare la produzione dello spettacolo. Questa divergenza dal modello classico è, però, anticipata dallo stesso film durante la sequenza delle indagini. In uno dei flashback visti per ricostruire il possibile movente di uno dei sospettati è proprio Köpernik, la vittima, a spiegarci come si svolgerà la ricostruzione finale, mostrando anche uno storyboard che andrà a sovrapporsi alle ultime immagini del film.

⁹³ I frame da Figura 4.5 a Figura 4.7 sono tratti da *Omicidio nel West End*.

⁹⁴ Knox, *Le dieci regole del romanzo giallo*, p. 40.



Figura 4.6: I due frame a confronto.

Data e confermata la ricostruzione, anche in *Omicidio nel West End* si ritrova una corrispondenza alla prima regola del decalogo di Knox nella messa in scena iniziale. Corrigan, infatti, non solo accompagna tutta la sequenza delle indagini in quanto impiegato nel luogo del delitto, ma compare al minutaggio 01:42 del film, anche se non presentato, come primo personaggio della storia.



Figura 4.7: Minuto 01:42.

Nel rispetto della sesta regola dell'elenco di Van Dine, anche se la risoluzione viene data allo spettatore del colpevole, la coppia formata dall'ispettore e dell'agente riesce comunque a risolvere il caso attraverso gli indizi forniti lungo la storia. Il loro intervento è inoltre fondamentale per la condanna del colpevole, fondante nel giallo classico, e nella ricostruzione della scena finale.

Conclusioni

Da questo lavoro si evince come il periodo d'oro del giallo deduttivo (*sia stato individuato*) si collochi negli anni che intercorrono tra i due conflitti mondiali. Il critico Leroy Lad Pnaek evidenzia, in particolare in Inghilterra e negli Stati Uniti, il ruolo e l'importanza del gioco in quel periodo, portando a supporto le più di seicento opere sul gioco uscite in quegli anni.⁹⁵ In contrapposizione agli eventi della guerra, si sentiva, infatti, la necessità di una dimensione ludica che offrisse una realtà consolatoria e il giallo classico ne ha fornita una.

Con il passare del tempo e il mutare della società sono diventate altri i bisogni a cui la narrativa doveva rispondere e questo ha permesso la contaminazione del *whodunnit* negli altri modelli narrativi della "detective story". Anche grazie a grandi opere e autori *hard-boiled*, noir e thriller, il giallo ha potuto essere riabilitato da quella alea di "paraletteratura" a cui era stato confinato dalla sua nascita.⁹⁶ Tuttavia, il giallo classico, rispetto agli altri modelli, mantiene una rilevanza dal punto di vista storico, in quanto è stato il primo campo di sperimentazione del "murder mystery", da cui poi sono derivati gli altri. Abbiamo visto come, all'atto della sua creazione, il giallo deduttivo mostrasse già in pratica, tutti gli elementi che in seguito lo hanno caratterizzato. Nella sua evoluzione è rimasto integro, anche nel passaggio dalla letteratura ad altri media, senza mai alterare in maniera significativa la sua struttura. Anche grazie a questo aspetto, si è facilmente prestato all'essere iscritto all'interno della serie di regole e convenzioni che sono state analizzate nel lavoro di tesi, sia in ambito letterario che in ambito cinematografico. La validità delle regole è stata verificata nel tempo, anche se diversi autori hanno provato a creare dei *whodunnit* che, sempre nell'ottica del gioco, esulassero da una o più regole, per contemplare maggiori gradi di sfida. L'aver una sua struttura narrativa definita ha permesso al genere di adattarsi a raccontare ambiti culturali e problemi sociali diversi, a seconda degli autori e dell'epoca.⁹⁷

In anni recenti, questo ruolo del giallo non è cambiato e, attraverso le opere presenti nel corpus filmico della tesi, si è visto come, dal 1920 fino ad oggi, il giallo abbia sempre di più trovato la sua espressione soprattutto in prodotti audiovisivi. La riproposizione continua di personaggi di detective, ognuno con la propria serialità, sul piccolo schermo ha permesso a generazioni sempre nuove di appassionarsi alla struttura della "detective story".

⁹⁵ Reuter, *Il romanzo poliziesco*, p. 98.

⁹⁶ Carta, *Breve storia della letteratura gialla*, p. 44.

⁹⁷ *ibidem*

Ancora oggi gli schemi della narrativa gialla continuano a essere ripetuti e riproposti su diverse tipologie di media: serie, film, fumetti, giochi e videogiochi, ognuno con un suo unico modo di rapportarsi alle convenzioni del giallo.

Bibliografia

- BLOCK Robert, *Psycho*, I Edizione New York Simon & Schuster 1959, Milano, Bompiani, 2017.
- BEHIND The Curtain, *How I Wrote Knives Out — Writing Advice from Rian Johnson*, 28 febbraio 2020, Youtube, <https://youtu.be/Jd4XUCIqoFU>, consultato in data 26/01/2023.
- BORSATTI Cristina, *Scrivere Sceneggiature*, Editrice Bibliografica, Milano, 2020.
- CARTA Eleonora, *Breve storia della letteratura gialla*, Perugia, Graphe.it Edizioni, 2019.
- CASETTI Francesco (cur.), *L'immagine al plurale*, Marsilio, Venezia, 1984.
- CHESTERTON Gilbert Keith, *L'innocenza di Padre Brown (The Innocence of Fathwer Brown)*, I edizione Regno Unito Cassel 1911, Roma, Edizioni San Paolo, 2017.
- CHESTERTON Gilbert Keith, *Come si scrive un giallo*, Sellerio, Palermo, I edizione 2002, 2019.
- CHRISTIE Agatha, *Poirot a Styles Court (The Mysterious Affair at Styles)*, I edizione Stati Uniti The Bodley Head 1920, Milano, Mondadori, 2020.
- CHRISTIE Agatha, *Assassinio sull'Orient Express (Murder on the Orient Express)*, I edizione Regno Unito Collins Crime Club 1934, Milano, Mondadori, 2017.
- CHRISTIE Agatha, *Poirot sul Nilo (Death on the Nile)*, I edizione Regno Unito Collins Crime Club 1937, Milano, Mondadori, 1979.
- COLLINS Wilkie, *La pietra di luna (The Moonstone)*, I edizione Regno Unito All the Year Round 1868, Roma, Fazi Editore, 2016.
- CROVI Luca, *La storia del giallo in 50 investigatori*, Milano, Centauria srl, 2019.
- DAVIES David Stuart (cur.), *Il Libro di Sherlock Holmes (The Sherlock Holmes book)*, Lettonia, Dorling Kindersley Limited, 2021.
- DI CLAUDIO Gianni, *Il cinema North by Northwest*, Limena (PD), Libreria Univ. Editrice, 2001.
- DE KOVEN Bernard, *Buon gioco (The Well-Played Game)*, I edizione Stati Uniti Doubleday 1978, Trento, Edizioni Centro Studi Erickson, 2019.
- DOYLE Arthur Conan, *Uno studio in rosso (A Study in Scarlert)* in *Tutti i romanzi e tutti i racconti di Sherlock Holmes*, Milano, Mondadori, 2018, I edizione Regno Unito Ward Lock & Co 1887.
- DOYLE Arthur Conan, *Silver Blaze (The Adventure of Silver Blaze)* in *Tutti i romanzi e tutti i racconti di Sherlock Holmes*, I edizione Regno Unito George Newnes Ltd 1891.
- DOYLE Arthur Conan, *Il problema finale (The Adventure of the Final Problem)* in *Tutti i romanzi e tutti i racconti di Sherlock Holmes*, I edizione Regno Unito George Newnes Ltd 1893.
- DOYLE Arthur Conan, *Il mistero della casa vuota (The Adventure of the Empty House)* in *Tutti i romanzi e tutti i racconti di Sherlock Holmes*, I edizione Regno Unito George Newnes Ltd 1903.

- ECO Umberto, *Sugli specchi e altri saggi*, Bompiani, Milano, 1985.
- ELIOT Thomas Stearns, *Homage to Wilkie Collins: An omnibus review of nine mystery novels*. I edizione Regno Unito The Criterion 1927, Baltimora, Johns Hopkins University Press, 2015.
- FIELD Syd, *La sceneggiatura (Screenplay: The Foundation of Screenwriting)*, I edizione Stati Uniti Dell Publishing Company 1979, Lupetti, Milano, 1991.
- GABORIAU Emilie, *L'affaire Lerouge (L’Affaire Lerouge)*, I edizione Francia Dentu 1866, Roma, Landscape Books, 2020.
- GALOFARO Roberto (cur.), *Le indagini di Auguste Dupin*, New Compton Editori, Roma, 2021.
- GREEN Anna Katharine, *Il mistero delle due cugine (The Leavenwoth Case)*, I edizione New York G.P. Putnam's Sons 1878, Milano, Mondadori, 2021.
- GROSSINI Giancarlo, *Dizionario del cinema giallo*, Bari, Edizioni Dedalo, 1985.
- HART Anne, *Agatha Christie’s Hercule Poirot: The Life and Time of Hercule Poirot*, Londra, Harpens Collins Publisher, 2019.
- JHONSON Ryan, *Knives Out*, Torino, Amazon Italia Logistica, 2019.
- KNOX Ronald, *Le dieci regole del romanzo giallo in appendice a Venti regole per scrivere romanzi polizieschi*, Felice Edizioni, Martinsicuro (TE), 2013, I edizione in introduzione a *The Best Detective Stories of 1928-29* Londra Faber & Faber Ltd 1929.
- MCKEE Robert, *Story*, I edizione Stati Uniti HarperCollins 1997, Roma, Omero Editore, 2010.
- PESCATORE Guglielmo (cur.), *Le nuove forme della serialità televisiva*, Bologna, Gedit Edizioni, 2008.
- PETRONIO Giuseppe, *Il punto su: il romanzo poliziesco*, Laterza, Bari, 1985.
- POE Edgar Allan, *I delitti della Rue Morgue (The Murders in the Rue Morgue)* in *Le indagini di Auguste Dupin*, I edizione Stati Uniti The Graham's Magazine 1841.
- POLLONE Matteo, *Sherlock. Da Arthur Conan Doyle a Benedict Cumberbatch*, Torino, Graphot, 2021.
- RESTAINO Franco, *Storia del fumetto*, Torino, UTET Libreria, 2004.
- REUTER Yves, *Il romanzo poliziesco (Le roman policier)*, I edizione Parigi Editions Nathan 1997, Armando Editori, Roma, 1998.
- SCIASCIA Leonardo, *Breve storia del romanzo poliziesco*, Milano, Adelphi Edizioni, 2018.
- SIMENON Georges, *Pietr il Lettone (The Strange Case of Peter the Lett)*, I edizione Belgio A. Fayard 1931, Milano, Adelphi Edizioni, 1993.
- SUITS Bernard, *The Detective Story: A case study of games in literature*, Canadian Review of Comparative Literature 12, 1985.

- SUITS Bernard, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, I edizione Toronto University of Toronto 1978, Broadview Press, 2005.
- VAN DINE S.S., *Le indagini dell'investigatore Philo Vance*, Roma, Newton Compton Editori, 2013.
- VAN DINE S.S., *Venti regole per scrivere romanzi polizieschi (Twenty Rules for Writing Detective Stories)*, I edizione Stati Uniti Crowell-Collier 1928, Felice Edizioni, Martinsicuro (TE), 2013.
- VAN DOVER Kenneth, *No Chinaman: Ethnicity and the Detective in the 1920s. Making the Detective Story American: Biggers, Van Dine and Hammett and the Turning Point of the Genre 1925–1930*, 2010, McFarland.
- VANITY Fair, *Director Rian Johnson Breaks Down a Scene from 'Knives Out'*, 25 febbraio 2020, Youtube, <https://youtu.be/69GjaVWeGQM>, consultato in data 28/01/2023.

Filmografia

- A Scandal in Bohemia*, Elvely Maurice, Regno Unito, Stoll Pictures Production, 1921. Film.
- Agatha Christie's Poirot (Poirot)*, Regno Unito, London Weekly Television/ITV Studios, 1989-2013. Serie TV.
- Case File n°221: Kabukicho*, Giappone, Production I.G, 2019. Serie TV.
- Charles Augustus Milverton*, Nash Percy, Regno Unito, Stoll Pictures Production, 1922. Film.
- Clue (Signori, il delitto è servito)*, Lynn Jonathan, Stati Uniti, Paramount Pictures, 1985. Film.
- Crooked House (Mistero a Crooked House)*, Paquet-Brenner Gilles, Regno Unito, Brilliant Films, 2017. Film.
- Death on the Nile (Assassinio sul Nilo)*, Branagh Kenneth, Stati Uniti, 20th Century Studios, 2022. Film.
- Death on the Nile (Assassinio sul Nilo)*, Guillermin John, Regno Unito, Paramount Pictures, 1978. Film
- Dressed to Kill (Sherlock Holmes e il mistero del carillon)*, Neill Roy William, Stati Uniti, Universal Pictures, 1946. Film.
- Evil Under The Sun (Delitto sotto il sole)*, Hamilton Guy, Regno Unito, EMI Films, 1982. Film.
- Glass Onion*, Johnson Ryan, Stati Uniti, T-Street Production, 2022. Film.
- Gosford Park*, Altman Robert, Regno Unito, Medusa Film, 2001. Film.
- Il commissario Montalbano*, Italia, Palomar, 1999-2021. Serie TV.
- Knives Out*, Johnson Ryan, Stati Uniti, T-Street Production, 2019. Film.
- Meitantei Conan (Detective Conan)*, Giappone, TMS Entertainment, 1996-presente. Serie TV.
- Murder by Death (Invito a cena con delitto)*, Moore Robert, Stati Uniti, Columbia Pictures, 1976. Film.
- Mr. Holmes (Mr. Holmes e il mistero del caso irrisolto)*, Condon Bill, Regno Unito, See-Saw Films, 2015. Film.
- Murder on the Orient Express (Assassinio sull'Orient Express)*, Branagh Kenneth, Stati Uniti, 20th Century Studios, 2019. Film.
- Murder, She Wrote (La signora in giallo)*, Stati Uniti, Universal Television, 1984-1996. Serie TV.
- Profondo Rosso*, Argento Dario, Italia, Seda Spettacoli, 1975. Film.
- Pursuit to Algiers (Destinazione Algeri)*, Neill Roy William, Stati Uniti, Universal Pictures, 1945. Film.
- See How They Run (Omicidio nel West End)*, George Tom, Regno Unito, DJ Films, 2022. Film.

Sherlock Holmes and the Secret Weapon (Sherlock Holmes e l'arma segreta), Neill Roy William, Stati Uniti, Universal Pictures, 1942. Film.

Sherlock Holmes and the Voice of Terror (Sherlock Holmes e la voce del terrore), Neill Roy William, Stati Uniti, Universal Pictures, 1942. Film.

Sherlock Holmes and the Voice of Terror (Sherlock Holmes e la voce del terrore), Rawlins John, Stati Uniti, Universal Pictures, 1942. Film.

Sherlock Holmes Faces Death (Sherlock Holmes di fronte alla morte), Neill Roy William, Stati Uniti, Universal Pictures, 1943. Film.

Sherlock Holmes in Washington (Sherlock Holmes a Washington), Neill Roy William, Stati Uniti, Universal Pictures, 1943. Film.

Sherlock Holmes, Ritchie Guy, Stati Uniti, Warner Bros. Pictures, 2009. Film.

Sherlock, Regno Unito, Hartswood Films/BBC, 2010-2017. Serie TV.

Terror by Night (Terrore nella notte), Neill Roy William, Stati Uniti, Universal Pictures, 1946. Film.

The Adventures of Sherlock Holmes (Le Avventure di Sherlock Holmes o Sherlock Holmes), Regno Unito, Granada Television, 1984-1994. Serie TV.

The Adventures of Sherlock Holmes (Le avventure di Sherlock Holmes), Werker Alfred, Stati Uniti, Twentieth Century Fox Film Corporation, 1939. Film.

The Beast Must Die, Annett Paul, Regno Unito, Amicus Production, 1974. Film.

The Hound of the Baskerville (Il mastino di Baskerville o Sherlock Holmes e il cane dei Baskervilles), Lanfield Sidney, Stati Uniti, Twentieth Century Fox Film Corporation, 1939. Film.

The Hound of the Baskervilles, Oswald Richard, Germania, Richard Oswald Production, 1921. Film.

The House of Fear (Sherlock Holmes e la casa del terrore), Neill Roy William, Stati Uniti, Universal Pictures, 1945. Film.

The Pearl of Death (Sherlock Holmes e la perla della morte), Neill Roy William, Stati Uniti, Universal Pictures, 1944. Film.

The Private Life of Sherlock Holmes (Vita privata di Sherlock Holmes), Wilder Billy, Stati Uniti, The Mirisch Corporation, 1970. Film.

The Scarlet Claw (L'artiglio scarlato), Neill Roy William, Stati Uniti, Universal Pictures, 1944. Film.

The Sign of Four, Elvely Maurice, Regno Unito, Stoll Pictures Production, 1923. Film.

The Spider Woman (Sherlock Holmes e la donna ragno), Neill Roy William, Stati Uniti, Universal Pictures, 1944. Film.

Young Sherlock Holmes (Piramide di paura), Levinson Barry, Stati Uniti, Amblin Entertainment, 1985. Film.