

Replicabilità audiovisiva

Nicola Dusi

1. Riaprire il remake¹

Ripartiamo dalle definizioni di base. Per il dizionario italiano il *remake* è una “nuova versione o rifacimento di un vecchio film di successo” (Devoto, Oli 1990). Altre definizioni, nella grande varietà dei saggi sull’argomento, parlano di “un film basato su un soggetto precedentemente girato” o di “film che in un certo grado ci annunciano che abbracciano uno o più film precedenti” (cfr. Vervis 2006; Grindstaff 2002; Horton, McDougal, a cura, 1998). La pratica produttiva del remake è legata ad alcuni vincoli, che la trasformano in una sorta di *macrogenere*: all’origine della scelta c’è spesso una trasposizione di opere letterarie o drammatiche molto note sulla quale poter creare un’attesa del pubblico e un conseguente rinnovato successo cinematografico sostenuto da un grosso *budget* produttivo², e il film dovrà essere una novità ma anche riprendere il testo di partenza. Sul piano del consumo, come per ogni ripetizione, si tratta di un piacere consolatorio o rassicurante, legato al ritorno dell’identico opportunamente camuffato, quasi un “bisogno arcaico di sentir narrare sempre la stessa storia in maniera uguale e, nel contempo, differente” (Nepoti 1982, p. 6; cfr. Eco 1984a). La definizione del remake può essere intesa in senso restrittivo, come “la riproduzione esplicita, dichiarata (spesso, nelle edizioni originali, attraverso l’identità del titolo) e il più possibile *fedele* al prototipo” (Nepoti 1982, p. 10), ma

sappiamo che le versioni successive di un film tendono piuttosto spesso “a differenziarsi dal modello, almeno per alcuni aspetti” (ib.).

Diciamo subito che parlare di *prototipo* o di modello non aiuta a chiarirci le idee, come spiega Sainati (in questo volume): tra due testi in relazione di rifacimento, il “modello” sta in mezzo, è qualcosa di virtuale per entrambi. Si pone come una negoziazione tra quello che il film di partenza “avrebbe potuto o voluto essere” e quello che il film di arrivo costruisce – e al contempo riapre – come possibilità realizzata. La *vexata quæstio* della fedeltà si può allora dissolvere in una rete intertestuale di equivalenze e differenze, di livelli e tratti di permanenza e variazione, che forse interessa ripercorrere e rendere pertinenti solo alle analisi critiche (cfr. Dusi 2003a).

Definizioni restrittive di remake sono anche quelle di *copia* dell'originale, di *calco* rispettoso (fin dalla sceneggiatura) del prototipo, le quali risentono dell'idea di unicità di un testo artistico posto come fonte³: in effetti, invece, più spesso il nuovo film si aggiunge all'originale e vi convive, come il caso di *Nosferatu, il principe della notte* (RFT-FR 1979) a opera di Herzog, rispetto a *Nosferatu, il vampiro* di Murnau (Germania 1922). Colombo (1984) definisce questa modalità *rifacimento-dilatazione*: un remake che gioca sulla possibilità di riconoscere alle storie inventate dal cinema uno statuto di universalità e classicità, ma che ne constata al contempo l'obsolescenza di tecniche, forme e linguaggi (come ricorda Costa 1984). Colombo osserva anche che gli stessi modi di produzione dell'era della riproducibilità tecnica impongono un consumo che risulta un continuo processo di *sostituzione*, con serie di ordine mitico in cui il *plot* (la struttura narrativa) diviene una sorta di *matrice*, riutilizzabile a piacere, come accade ad esempio a *The Big Sleep*, romanzo di Raymond Chandler di genere *noir* che è alla base di due film totalmente autonomi come quello di Howard Hawks (USA 1946) e quello di Winner (USA 1978)⁴. Ma sul problema dei nuovi adattamenti da una stessa fonte letteraria torneremo tra breve.

1.1. Strategie interdiscorsive e interculturali

Dal punto di vista della struttura, il *remake* privilegia il “film narrativo”, dotato di una storia solidamente costruita e facilmente riconoscibile. Opera volentieri riscritture di film di genere o reinterpretazioni di uno stesso mito, come accade nei film di “cappa e spada” o nell’epica *western*. Come recitano i dizionari di cinema, da *Jesse James* di Ingraham del 1927 fino a *The Great Northfield Minnesota Raid* (*La leggenda di Jesse James*) di Kaufman del 1971 proliferano circa trenta film, con tanto di *Jesse James Meets Frankenstein’s Daughter* (regia di Beaudine, del 1966). In riferimento a simili *ibridi* Canova (1984, p. 14) definisce *trans-remake* i rifacimenti che “fanno rivivere un determinato *plot* in un *décor* diverso, magari tagliando trasversalmente il sistema dei generi”. Trasformazioni, casi di spostamento da una categoria di genere all’altra, come nella *westernizzazione* del *remake-musical* operata da *Sweet Charity* di Bob Fosse (USA 1969), metamorfosi musicale de *Le notti di Cabiria* di Fellini (Italia 1957). E ancora: il *remake-parziale* che è *Per un pugno di dollari* di Leone (Italia 1964) rispetto a *La sfida del samurai* di Kurosawa (Giappone 1961), caso che fa pensare a scambi interculturali tra epopea giapponese e americana. Modelli e miti si trasformano parallelamente e plasticamente si adattano alle opinioni della cultura e dell’estetica dominante (cfr. Nepoti 1982), come dimostra *Lolita* di Adrian Lyne, riadattamento che vorrebbe (nelle dichiarazioni del regista) soltanto riaggiornare il testo di Nabokov, mentre non può non entrare in risonanza con il precedente *Lolita* di Kubrick (cfr. Dusi 2003a); anche *Solaris* di Soderberg (USA 2002), riparte dal testo letterario di Stanislaw Lem, ma opera al contempo delle variazioni spazio-temporali e attoriali, cioè degli *aggiornamenti discorsivi*, sul primo *Solaris* di Tarkowski (URSS 1972), spostando la storia in un contesto americano, variando in parte la struttura narrativa, e trasformando pesantemente l’universo valoriale: da un film denso di nostalgia per l’assoluto e divagazioni scientifiche e filosofiche, il *remake* americano trae un intenso racconto d’amore, isolando un solo

tema, quello della perdita – e del paradossale ritrovamento come replica – dell'amata.

Ma il genere più abusato dal *remake* resta forse il comico, prevalentemente nelle forme della parodia, di cui il cinema italiano si è nutrito per decenni, pensiamo solo al finto sequel *Inipoti di Zorro* di Giorciolini (Italia 1968), con la coppia Franchi-Ingrassia, o alla serie di rifacimenti del tipo *Totò contro Maciste* (di Cerchio, Italia 1962), a partire da *Maciste contro lo sceicco* di Camerini (Italia 1925)⁵.

Se un film, in quanto testo, già contiene al suo interno una strategia discorsiva che prevede limiti alla propria interpretazione, come ricordava Bazin (1951) riguardo all'adattamento cinematografico, il *remake* può comunque servire da *moltiplicatore del senso* del testo di partenza. A suo agio in quella "estetica della ripetizione" proposta da Calabrese a partire dallo studio dei *serial* televisivi⁶, il *remake* diviene allora "il tipico oggetto-mutante dello scenario post-moderno contemporaneo"⁷ (Canova 1984, p. 14).

La pratica del *remake* sembra quindi delinearci come *strategia intertestuale, interpretativa e trasformativa*⁸, che costruisce e mantiene dei legami evidenti con un testo di partenza in modo dichiarato, usandolo come un deposito di invarianti strutturali, a diversi livelli dell'espressione e del contenuto e nelle forme della loro relazione. Ripartendo dalla definizione di *testo* nella sua origine di "testura"⁸, come indicava Barthes (1963), un dinamico "tessuto di citazioni", troviamo nell'idea esplorata nell'*Introduzione* di struttura flessibile e modulare un'apertura verso il momento pragmatico delle pratiche di uso e interpretazione dei testi (cfr. Eco 1990). Le modalità di approccio e manipolazione del *remake* rispetto al film che lo precede possono in effetti variare dalla rivisitazione parziale a quella critica, oppure comica o parodica, oppure costituire una forma demitizzante, spesso inconfessata⁹.

La stessa questione della *fedeltà* al testo d'origine può essere superata pensando a *strategie testuali* che vengono percorse allo scopo di ricreare effetti (e affetti) di senso *simili*. Nel caso limite delle parodie, il *remake* non si pone più

in una relazione di *equivalenza*, rimarcando invece una diversa efficacia comunicativa: in *Ultimo tango a Zagarol* di Nando Cicero (Italia 1973) è tutta la struttura narrativa a essere platealmente rovesciata mentre, per marcare ancora di più l'effetto comico, sul piano espressivo, dai colori e gli stili dell'abbigliamento ai modi della ripresa, si tenta di evidenziare le similitudini con *Ultimo tango a Parigi* di Bernardo Bertolucci (Italia 1972).

2. Strutture replicabili e traducibilità

Seguendo Genette (1982), il fenomeno del remake si colloca in quella dimensione "ipertestuale" che lega un secondo testo a un ipotesto precedente, all'interno di un problema più ampio di "transtestualità", cioè di tutto quello che mette un testo in relazione con altri testi. Ragionando soprattutto su testi letterari e teatrali, Genette distingue ad esempio i testi derivati per *trasformazione*, con casi di "parodia" e di "travestimento", da quelli derivati per *imitazione* che danno luogo a forme di "caricatura" o di "pastiche" (cfr. Bachtin 1975). Non affronteremo qui in modo specifico questo aspetto, anche perché nel campo degli audiovisivi, e ragionando in termini semiotici, le categorie narratologiche di Genette non appaiono del tutto adeguate. Dal nostro punto di vista, infatti, la definizione hjelmsleviana di un testo come di una semiotica con (almeno) un piano dell'espressione e un piano del contenuto, pone il problema di come si comportino i testi derivati non solo rispetto alle focalizzazioni narrative o agli altri livelli del contenuto, ma soprattutto in rapporto alle materie e alle sostanze dell'espressione. Per questo manteniamo piuttosto la proposta di Jakobson (1959) di una traducibilità tra testi che si possa distinguere in interlinguistica, intersemiotica e intrasemiotica, aprendola anche attraverso le proposte di Eco (2003) a una tipologia dell'interpretazione (cfr. anche Dusi, Nergaard, a cura, 2000). Il remake diventa in questo modo un problema di *interpre-*

tazione endosemiotica (Eco 2003), che mantiene a nostro avviso specificità traduttive.

Porre la pratica del remake sotto il dominio della traduzione e della reinterpretazione significa pensare alle relazioni di un testo estetico (letterario, musicale, visivo o audiovisivo), che si rifa e varia in modo *sistematico* (riprendendo cioè i vari livelli della struttura testuale) a un testo precedente, mantenendo però lo stesso supporto materiale. La formulazione dedicata da Jakobson (1959) alla questione indica nella traduzione *intrasemiotica* una relazione interpretativa e trasformativa tra sistemi semiotici simili, cioè aventi lo stesso piano dell'espressione¹⁰. Nei casi di *rifacimento* il nuovo testo, seppur dipendente a molti livelli dall'opera che traspone e ricrea, mette in scena al contempo un nuovo mondo testuale, autonomo nella sua dimensione poetica e imbricato nella nuova cultura di ricezione. Anche per le operazioni di remake si potrebbe allora parlare di "forme d'azione" complesse, di *processi comunicativi transculturali*, orientati alla cultura che li riceve, con un approccio dinamico e funzionale (cfr. Reiss, Vermeer 1984). Questa dimensione flessibile si lega all'idea che i linguaggi siano sistemi aperti che consentono la traducibilità, sebbene rimangano attivi i confini tra i sistemi culturali e i diversi domini discorsivi, funzionando da "filtri" che mantengono la differenza senza cadere nell'incommensurabilità (cfr. Lotman 1985; Feyerabend 1987). Come una buona traduzione, infatti, anche la pratica del remake arricchisce sia il linguaggio di partenza che quello di arrivo, e li trasforma entrambi, perlomeno nei termini dell'enciclopedia condivisa e delle successive fruizioni (Fabri 2000b; Dusi 2003a).

Un punto di vista semiotico sul remake consente di rintracciare *strutture invarianti*, e quindi replicabili, ad esempio a livello delle strutture narrative, delle isotopie tematiche, dell'universo valoriale. Tali strutture, certo sempre culturalmente determinate, sono interconnesse con le superfici testuali che "mettono in scena" il racconto del film, e costruiscono mondi discorsivi variabili a seconda dei contesti e delle epoche. È a questo livello che incontreremo le

differenti dimensioni figurative, iconiche e plastiche, ma anche gli intrecci con la colonna sonora e l'utilizzo di nuove tecnologie digitali per gli effetti speciali, ossia tutti gli aspetti che modellano quella sorta di "deformazione coerente" che è lo *stile* di un testo filmico (Metz 1991). In un *remake* è allora sempre in gioco il grado di trasformazione del piano del *contenuto*, ad esempio nell'aggiornamento del contesto storico culturale o nell'ambientazione differente, ma anche il suo piano dell'*espressione*, attraverso le nuove forme del concatenamento audiovisivo (il montaggio e il sincretismo tra i diversi linguaggi), oppure la scelta di seguire filologicamente le indicazioni di sceneggiatura del film di partenza, come fa *Psycho* di Van Sant (USA 1999) rispetto al film omonimo di Hitchcock (USA 1960). In ogni caso il *remake* apporta, rispetto al film di partenza, qualcosa di nuovo (ma non per questo migliore o peggiore), visibile e percepibile per lo spettatore: nuovi interpreti, nuovo realizzatore, un nuovo sguardo sul soggetto e non di rado un nuovo sistema ritmico (cfr. Protopopoff 1989).

2.1. Doppi binari e risonanze intertestuali

Si tratta però di chiarire che, se si può pensare all'intertestualità al cinema come alla "trasferibilità di un brano filmico in un altro film"¹¹, e al *remake* come un caso di genetica "ipertestualità cinematografica", distinguere tra fenomeni intra- o intersemiotici porta ad alcune conseguenze. Nel caso di una trasposizione in film a partire da un romanzo siamo nel campo dell'interpretazione e traduzione *intersemiotica*, dato che sostanze e materie dell'espressione cambiano radicalmente. Ma di fronte a una serie di testi filmici derivati dallo stesso romanzo o racconto, si aprono sia problemi di relazione con il testo di partenza letterario (intersemiotici), sia di relazione con gli altri film precedenti, e quindi intra (o endo) semiotici.

Distinguendo tra i fenomeni *endosemiotici* del *remake* e quelli *intersemiotici* dell'adattamento, Bruno propone ad esempio di non considerare *Il postino suona sempre due volte* di Rafelson (USA 1981) come il *remake* dell'omonimo

film di Garnett (USA 1946), bensì come “un nuovo adattamento del romanzo di James Cain, che già era stato alla base di due *swich* come il francese *Le dernier tournant* di Chenal (1939) e l'italiano *Ossessione* di Visconti (1943)” (Bruno 2001, p. 185)¹². Prendiamo però il caso di *Lolita*: come decidere se il film più recente (di Lyne) è da intendere come trasposizione del romanzo di Nabokov o invece come remake del film di Kubrick di vent'anni prima? Probabilmente entrambe le risposte sono corrette, e vanno considerate come un doppio binario intertestuale da seguire. Non basta rilevare che il film di Lyne riparte dal romanzo e dalla sceneggiatura di Nabokov, ma bisognerà anche tener conto degli effetti di *rebound*¹³ o di “risonanza intertestuale” (cfr. Dusi 2003b) di un film sull'altro, ad esempio a livello della superficie testuale figurativa e iconica. Come spiegare altrimenti il fatto che Lyne scelga, riprendendo il romanzo, di filmare *Lolita* che raccoglie i panni in giardino e si dà (o si nega) allo sguardo desiderante di Humbert, seduto “quasi casualmente” sui gradini di casa? *Lolita* ci appare in controluce, ombra dietro il lenzuolo bianco che sta stendendo, come *silhouette* illuminata dal sole. Certo un omaggio del film nei confronti delle forme di rappresentazione come le ombre cinesi, o una forma di suo raddoppiamento enunciativo. Tranne che nella stessa sequenza, appena successiva al primo incontro tra Humbert e *Lolita*, il film di Kubrick metteva in scena i due che (assieme alla madre di Lo) guardavano un film al *drive-in*. Dove termina il gioco riflessivo del film di Lyne e dove inizia l'allusione (implicita) al film di Kubrick?

Una prima soluzione sembra quella di distinguere tra *remake esplicito*, che dichiara fin dai titoli di testa le sue filiazioni, dal *remake implicito*, come quello di Lyne (o il film di Rafelson sopracitato): se il remake esplicito è “una funzione dell'industria cinematografica” (Bruno 2001, p. 186; cfr. anche Abruzzese 1979), con un'operazione che tende a valorizzare il nuovo film, il secondo entra a titolo diverso nell'epitesto mediatico dei discorsi attorno al film (cfr. Genette 1987), in quanto funzione della critica cinematografica.

Ma come si comprende immediatamente, in questo modo si è solo spostato il problema dall'asse della relazione intertestuale, che rimane "indecidibile", a quello dell'istituzione discorsiva di riferimento. Ci sembra quindi più corretto dire che in questi casi il gioco intertestuale delega volentieri alle competenze dell'enunciatario, e alle pertinenze del suo sguardo analitico, la comprensione (e il godimento) dei meccanismi di rinvio e di influenza. Si tratta dunque di una *interpretazione attiva*, alla quale accenna nel suo saggio Spaziante (cfr. *infra*, 2.3.8.), citando Ricœur (1986).

3. Il canone Pinok¹⁴

Prendiamo un caso canonizzato, perlomeno dalle ripetute ricerche svolte nel contesto italiano¹⁵. Gli studi sulla fortuna intermediale de *Le avventure di Pinocchio* di Collodi pongono la versione di Disney come spartiacque e sorta di film matrice alternativo allo stesso testo letterario. Le configurazioni discorsive di *Pinocchio* divengono, come si sa, la base di partenza per moltissimi testi d'arrivo, che si presentano come legati al testo di partenza ma, al contempo, come insieme originali e coerenti nei loro nuovi effetti di senso. Analizzando le *trasposizioni filmiche* del romanzo, potremmo prestare attenzione alle varianti testuali anche di una sola configurazione letteraria, con un metodo comparativo. In altra sede mettevamo a confronto la sequenza letteraria dell'*inghiottimento* di Pinocchio da parte della balena-pescecane, con film realizzati in ambiti espressivi e socioculturali diversi: *Pinocchio*, cartone animato Disney (USA 1940), il film *Le avventure di Pinocchio* di Guido Guardone (Italia 1947), *Le avventure di Pinocchio* di Luigi Comencini, film per la TV a puntate (Italia 1972)¹⁶, e il *Pinocchio* di Benigni (Italia 2003). Allora ci premeva distinguere le trasposizioni che mettono in luce potenzialità semantiche del testo letterario rimaste implicite da quelle che, invece, tentano di costruire nuovi destinatari adeguandosi alla cultura di arrivo, spesso perdendo le intenzioni del testo di partenza¹⁷.

Ma in termini di *replicabilità*, come funziona? Si tratterebbe di verificare fino a che punto i diversi remake *si pensano tra loro*, entrando quindi in una rete di risonanze intertestuali. Analizzando le varianti del testo di Collodi nelle trasposizioni cinematografiche e televisive, Colombo giunge infatti alla conclusione che “la matrice di fondo delle trasposizioni audiovisive di *Pinocchio* [è] triplice: da un lato vi sono le versioni direttamente ispirate dal libro di Collodi, dall’altro quelle ispirate dalla versione disneyana, dall’altro ancora quelle ispirate alla versione di Comencini” (Colombo 1994, p. 118)¹⁸. Se confrontiamo le varianti figurative della configurazione dell’*inghiottimento*, possiamo però verificare come le nuove interpretazioni riescano a produrre una risonanza o *effetto rebound* una con l’altra, giungendo in alcuni casi fino a *risemantizzare* il testo di partenza¹⁹. È questo uno degli effetti di senso della configurazione discorsiva dell’*inghiottimento* del film di Disney, che innesta nel *Pinocchio* di Collodi uno sguardo “americano”, una competenza intertestuale culturalmente marcata come quella legata a *Moby Dick*. Un effetto di senso molto diverso da quello marcatamente teatralizzante e didattico del film di Guardone, e ancora di più dalla scelta metadiscorsiva di Comencini e di Benigni, che aprono a una nuova freschezza e credibilità il mondo valoriale del testo di Collodi.

3.1. *Inghiottimenti intertestuali: da Disney a Benigni*

Diamo conto brevemente delle analisi comparate cui abbiamo accennato più sopra. Il nuovo spettatore modello previsto dal cartone animato di Disney (USA 1940) presenta una competenza legata a costruzioni narrative lineari e facilmente comprensibili, con temi e figure spogliati della loro indecidibilità, che “chiudono” le interpretazioni possibili e ridefiniscono in modo semplificante l’universo di valori del racconto di Collodi. In quanto trasposizione marcatamente interculturale, il film di Disney presenta ad esempio tutta una serie di rielaborazioni stereotipate dell’*italianità*: Geppetto è un artigiano di orologi a cucù, Pinocchio è vestito da piccolo tirolese, Mangiafuoco viene ribattezzato “Stromboli”, e le

sue marionette fanno solo balli folkloristici. La strategia enunciativa del film è di costruire poco a poco la competenza finzionale dello spettatore e sostenerla nel suo entrare nella finzione e nel seguire le svolte narrative, basti citare l'espedito del Grillo Parlante come narratore e coscienza – sempre in scena – di Pinocchio. Lo spettatore viene confermato nella sua adesione ai valori del racconto attraverso meccanismi testuali che lo mantengono affettivamente complice, grazie anche all'uso di sinestesie visive e sonore tra musica e immagini, di forme dinamiche e cromatismi carichi, tese alla costruzione plastica di un coinvolgente ritmo narrativo. All'interno di una evidente *strategia della differenza* rispetto al testo di partenza, la configurazione discorsiva dell'inghiottimento dell'eroe riprende però alcune marche aspettuali e patemiche del libro di Collodi: il rapido movimento del pericoloso mostro marino, descritto nel cartone animato come mosso dalle passioni della "violenza" e della "avidità", recupera la "insaziabile voracità" di cui parlava il testo letterario. L'equivalenza è quindi solo una delle possibilità di una trasposizione e di un *remake*, a seconda delle strategie traduttive e interpretative decise dal testo di arrivo e di quali livelli testuali vengono considerati *pertinenti*, valutando le isotopie dominanti nel testo da tradurre.

Nel film *Le avventure di Pinocchio* di Guardone (Italia 1947), invece della costruzione di una competenza finzionale prevale una "competenza spettacolare" (cfr. Helbo 1998), per cui lo spettatore modello è previsto conoscere intertestualmente il teatro delle marionette e quello per bambini. Come in Disney, però, la strategia traduttiva è censoria e semplificante per tutto il racconto: siamo di fronte a una "narrazione guidata", in questo caso con una semplice *voce over* metadiegetica, senza figurativizzazioni attoriali. Il progetto enunciativo del film di Guardone, decisamente pedagogico, prevede a sua volta uno spettatore "ingenuo" (cfr. Bettetini 1994; Eco 1990), competente del basilare intreccio narrativo del testo letterario. Il testo di partenza viene rispettato maggiormente a livello delle strutture narrative di base, ma anche qui si trasforma nelle sue configurazioni valoriali, che perdono am-

biguità a vantaggio di una netta distinzione tra i valori di fondo. Nel suo addomesticare il lato terrifico e notturno del *Pinocchio* di Collodi²⁰, il film di Guardone vuole garantire una fruibilità allargata a un pubblico “parrocchiale” del secondo dopoguerra, e la stessa configurazione dell’inghiottimento ne risente, connotandosi con una paciosa staticità legata a modi cinematografici che si basano su una competenza sedimentata nell’enciclopedia intertestuale dello spettatore, anche se, nel rispettare molti dei livelli del racconto letterario, perde di vista l’intenzione del testo (cfr. Eco 1990). Nel film l’inghiottimento del burattino viene risolto con un semplice cambio di inquadratura, uno *zoom* sul fotogramma fisso del muso spalancato del pescecane, e lo sguardo dello spettatore viene guidato all’interno del corpo del pesce con una sorta di basilare invito alla “soggettiva” (cfr. Metz 1991). Il mostro del film di Guardone è di evidente cartapesta: riprende figurativamente le illustrazioni di Mazzanti, che spesso vengono inframmezzate al racconto assieme ad altre, creando una narrazione *ibridata* che si apre grazie al film in costume e agli inserti delle illustrazioni a modalità meno finzionali e più teatrali.

Nel film per la TV a puntate *Le avventure di Pinocchio* di Comencini (Italia 1972), la scelta traspositiva è di rinnovare il verosimile filmico: gli eventi fantastici del racconto ricevono una spiegazione simbolica, la Fata è ad esempio la proiezione della moglie morta di Geppetto, ma più spesso l'impronta è realistica. Il Gatto e la Volpe sono due saltibanchi in costume; il Paese dei Balocchi è una sagra di paese; Pinocchio è subito bambino e si altalena con il suo essere burattino proprio quando potrebbe morire per le sue avventure, grazie all’intervento della fata.

Anche la configurazione discorsiva dell’inghiottimento viene trasformata in un più “verosimile” graduale scivolamento, un lento inesorabile risucchio, figurativizzato dallo spostamento della massa d’acqua che avvolge il burattino (di legno, in questo momento) mentre sta cercando di nuotare via. Il narratore, nel film, non è onnisciente e palese come in Collodi o in Disney, e non filtra il racconto dal suo punto di vista, ma diviene perlopiù esterno alla storia, ne sa me-

no dei personaggi, è anzi anche lui testimone, con lo spettatore, di quello che accade.

La trasposizione di Comencini mantiene una efficace coerenza narrativa interna, e costruisce uno spettatore modello molto competente, che sa giudicare la proposta comunicativa del testo accettando tutte le scelte di “testualizzazione” (cfr. Greimas, Courtés 1979) delle virtualità narrative del romanzo, nonché la segmentazione in episodi televisivi. La strategia enunciativa è tesa alla valorizzazione e riattualizzazione di un testo che si vuole far uscire dal sistema paraletterario delle narrazioni per l’infanzia, aprendolo a nuove possibilità metadiscorsive e costruendo così delle competenze finzionali e spettacolari “critiche” rispetto a quelle previste dal testo di partenza.

Anche il pescecane del film di Benigni (Italia 2003), con la sua statica bocca spalancata, riprende le prime illustrazioni del libro di Collodi. Ma il pesce, una volta inghiottita la marionetta, fa un salto e si tuffa con un colpo di coda, come una vera balena. Benigni semplifica ed elimina tutte le marche dell’inghiottimento di Collodi: rimangono solo la paura e la sorpresa di Pinocchio, la rapidità del mostro, la sua voracità (inoltre il pesce-mostro è malandato, e i due eroi escono grazie a uno starnuto, proprio come nel romanzo e nel film di Disney). Nel film di Benigni il passaggio difficoltoso nell’esofago del pesce ricorda il ventre molle e rosato, sempre umido e scrosciante, del film di Comencini. C’è infine la scelta del lessico: il testo qui non dice né “balena” né “pesce-cane”, definizioni sulle quali ancora si interrogano i pescatori che osservano Pinocchio in mare nel film di Comencini. Pinocchio-Benigni lo chiamerà sempre “pesce-mostro”, come se non volesse scegliere: è qualcosa di ignoto e pericoloso insieme, che traduce nel contemporaneo il “pesce-cane” di Collodi, salvaguardandone l’ambiguità. Nel *Pinocchio* di Benigni, bisogna rilevare una costante attenzione metacinematografica alla rappresentazione che si rappresenta, come quando Pinocchio fa la parte del Tonno (quando incontra nel ventre della balena il padre e ne teme la collera). Un modo del remake metadiscorsivo e ironico, che si intesse anche sulla forte isotopia

tematica della *metamorfosi*, ribadita più volte dalla figura delle farfalle. Una nuova trasposizione del romanzo di Colodi, con scelte di *equivalenze parziali* (a zone, più che livelli) con il testo fonte, ma che in qualità di remake richiama fortemente il film di Disney (nell'importanza data all'aspetto magico, ad esempio), mentre strizza l'occhio alla tradizione italiana delle trasposizioni filmiche²¹.

4. Tipologie imperfette, galassie di remake

Plagiando Barthes, diremo che i *remakes* sono innumerevoli: vi sono quelli rifatti scena per scena, *The Prisoner of Zenda* di Trope riprende filologicamente (nel 1952), quello di Cromwell (del 1937), altri in cui l'ambientazione e il genere vengono totalmente trasformati: *Giungla d'asfalto* (*The Asphalt Jungle*) di Huston, del 1950, viene riproposto qualche anno dopo come western in *Gli uomini della terra selvaggia* (*The Badlanders*, di Daves, USA 1958). Come abbiamo detto, esistono versioni *musical* di una storia già filmata, oppure film che la ri-narrano da un'altra prospettiva. Si ricorderà che Eco (1984a), inserendo il *remake* nella categoria dei *ricalchi* lo distingue dal *sequel* (o *ripresa*), ma anche dalla *serie*, dalla *saga* e dal multiforme mondo delle *citazioni*, ben sapendo che si tratta di territori contigui che non esitano a sovrapporsi. Un classico tema del *sequel*, non a caso, è quello della *discendenza*, cioè di un figlio che si trovi a ri-affrontare problemi già combattuti dai genitori: da *Don Q son of Zorro* (di Crisp, USA 1925) a *Dracula's Daughter* (di Hillyer, USA 1936), fino a *Eloise, la figlia di D'Artagnan* (di Tavernier, Francia 1994). Se i *sequel* di norma seguono le nuove avventure di un personaggio (vedi i vari *Rocky*, *Terminator*, *Alien*, *Rambo*), dopo almeno tre film si inizia a parlare di *serie*. Ricordiamo che nella *serie*, al contrario del *sequel*, non vi è stretta continuità con la storia precedente e la vera connessione tra i film è data dal riapparire dell'eroe e dei co-protagonisti fissi: è in gioco insomma una isotopia intertestuale dell'at-

tore discorsivo, come accade per *007-James Bond*, o per i film messicani con *Santo*²².

Come per le analisi sul genere cinematografico (cfr. Altman 1999), anche il *film remaking* straborda rispetto ai tentativi di classificazione, con tassonomie inevitabilmente imperfette. Accenniamo rapidamente alla “mappa orientativa dei meccanismi e delle tattiche produttive” dei *remakes*, proposta da Canova (1984), nella quale si distingue il *cult-remake*, rifacimento di un film di culto di cui si rispettano *fabula*, intreccio e *décor*, dal *remake del solo personaggio*, o dal *remake restaurato* di tipo filologico e critico; e ancora: il *remake nascosto*, come molte parodie, ma anche quello che solo lo spettatore critico sa trovare, viene distinto dal *remake seriale*, nel quale si riempie una *fabula*-contenitore con effetti a catena, ripetibili e sostituibili (ib.).

Secondo Verevis (2006, p. 2) si tende a valutare la qualità di un *remake* dalla sua capacità di restituire le proprietà o gli elementi essenziali del testo fonte, mentre “c’è spesso una sufficiente evidenza semantica e sintattica per suggerire che i *remake* sono *strutture testuali particolari*” (ib.), le quali, come spiega Altman “esistono sempre *in eccesso* a un corpus di opere” (Altman 1999, p. 83).

Come per gli studi sul genere, anche le definizioni di *remake* sono legate alle competenze dell’audience, alle conoscenze intertestuali ma anche alla comprensione di strutture di genere, inoltre sono condizionate “da una serie di fattori istituzionali specifici e storicamente dati, come le leggi sul copyright, le forme del canone e del rinnovamento dei film” (Verevis 2006, p. 2). Per questo Verevis ricorda che il “*film remaking* non è una semplice qualità dei testi o degli spettatori, ma (...) il risultato secondario di una più ampia attività discorsiva” (ib.). Verevis cerca di darne conto dividendo le analisi del *remaking* in quanto “categoria industriale”, pensando cioè ai problemi di produzione, commercio e intenzioni dell’autore empirico; o trattando il *remaking* come “categoria della critica” e aprendo il fenomeno alle istanze della ricezione, cioè dell’audience e delle istituzioni. Nel *remake autoriale*, ad esempio, il ricorso a

un regista noto non è solo una marca stilistica riconoscibile nel film secondo, ma anche una strategia commerciale per targettizzare l'audience e promuovere il prodotto (cfr. anche Corrigan 2002). L'autore diventa un marchio (perfino a Fellini furono commissionati spot pubblicitari nei quali il suo stile fosse riconoscibile), e il nuovo regista porta inevitabilmente con sé la sua poetica, e spesso anche i riferimenti intertestuali alle sue opere precedenti²³.

Non potendo considerare tutto il contesto discorsivo del *remaking*, il nostro interesse va verso la terza dimensione indagata da Verevis: il remake come "categoria testuale". Molto semplicemente, i film vengono intesi come insieme narrativo di fabula e intreccio e si prendono in esame varie tassonomie.

Verevis (2006, p. 11) distingue tra tipologie che cercano criteri ampiamente condivisi (privilegiando la "shereability"), da quelle che invece inseguono una designazione più rigida fornendo liste dei diversi remake e tenendo conto di un criterio di "accuracy". Soffermiamoci sul primo modello. Druxman (1975) propone tre categorie generali del *remake* hollywoodiano: il *remake mascherato*, che non esplicita la fonte mentre rielabora (riaggiorna) un film precedente, cambiando anche il titolo; il *remake diretto*, cioè dichiarato; il *non-remake*, che sarebbe un nuovo film che, sotto lo stesso titolo di un film precedente, propone un intreccio totalmente nuovo. Dello stesso tenore sono le categorie proposte da Greenberg (1998), che distingue tra il *remake dichiarato, in senso stretto (close remake)*, nel quale il film originale viene replicato con pochissime trasformazioni narrative (ad esempio *Ben Hur*); il *remake dichiarato ma trasformativo (transformed remake)*, tipicamente il riaggiornamento di personaggi, tempi e ambienti (come *A Star is Born*, di Wellman, del 1937, che viene rifatto prima da Cukor nel 1954, poi da Pierson nel 1976); infine il *remake mascherato e non dichiarato*, nel quale il pubblico non viene informato nei titoli di testa o altrove dell'esistenza di un film fonte.

Più recentemente, Leich (2002) tenta una quadripartizione del fenomeno remake distinguendo i *riadattamenti*,

nei quali si torna al testo letterario di partenza, ignorando o quasi le trasposizioni precedenti e cercando una nuova “fedeltà” (come accade alle molte versioni del *Macbeth*, tra cui quella di Welles del 1948 o di Polanski del 1971; ma anche a molte trasposizioni de *Le avventure di Pinocchio*); l’*aggiornamento* (*update*) che riapre anche il testo letterario di base, se esiste, e comunque trasforma con un nuovo sguardo il film precedente (basti citare *William Shakespeare’s Romeo+Juliet* di Luhrmann, del 1996); il remake *omaggio* che paga il tributo al film da cui è tratto come testo secondo dichiaratamente tale (*Obsession* e *Body Double* di De Palma, rispettivamente del 1975 e del 1986, come omaggio a *Vertigo* di Hitchcock, del 1958)²⁴; infine anche qui il *remake propriamente detto* (*true remake*), che si pone come un miglioramento del film da cui muove, riaggiornando l’originale, come nel caso del remake di Rafelson de *Il postino suona sempre due volte* (1981) rispetto al film di Garnett del 1946.

Come si intuisce da questi accenni, le distinzioni e le categorie appena esposte non forniscono molte spiegazioni sulle pratiche del remake, né tanto meno aiutano a comprenderne i meccanismi di replicabilità. Più utile appare la tipologia proposta da Bruno (2001), che distingue tra remake americani (*riaggiornamenti* o *switch*) di altre cinematografie (perlopiù europee); remake *autoriali* di film *autoriali* (come nel caso limite del remake *integrale* dello *Psycho* di Van Sant, a cui abbiamo più volte accennato)²⁵; remake *autoriali* di *film di genere*; e remake *di genere* di film *di genere*, cioè quei remake di basso profilo con operazioni di ripescaggio e riciclaggio produttivi, come quando la Disney rifà *FBI operazione gatto* (USA 1999) e *Il dottor Dolittle* (USA 1998). Ci sarebbero anche remake *di genere* di film *autoriali*: il cinema italiano trasformato in *trash* da registi “anonimi” come il già citato *Il profumo del mosto selvatico* di Arau (USA 1995) che rifà *Quattro passi tra le nuvole* di Blasetti (Italia 1942)²⁶. Anche Bruno ricorda i *nuovi adattamenti* che ripartono dalla fonte letteraria, a volte per riappropriarsene tentando una delegittimazione del primo film²⁷. Se ci addentriamo negli esempi, seguendo Bruno, impariamo che nel remake *espli-*

cito ma nascosto (2001, p. 198), la sceneggiatura di un film precedentemente realizzato si cita solo nei titoli di testa, senza peraltro che il titolo del remake sia lo stesso del film in questione: si tratterebbe di un modo del protezionismo economico USA, di praticare una versione hollywoodiana di opere europee più o meno autoriali: un buon esempio è dato da *Su e giù per Beverly Hills* di Paul Mazursky (USA 1986) che recupera nientemeno che il film di Jean Renoir, *Boudu salvato dalle acque* (Francia 1932). Bruno definisce la pratica uno *swich*, quando tenendo la struttura attanziale si modificano epoca storica e luogo geografico, ma non di rado anche l'impianto ideologico, al fine di "spettacularizzare" le storie. È così per *La jetée* di Marker (Francia 1963) che diventa *L'esercito delle 12 scimmie* di Gilliam (USA 1995), o per *Fino all'ultimo respiro* di Godard (Francia 1959), che si trasforma in *All'ultimo respiro* di McBride (USA 1983)²⁸.

Nella tipologia di Bruno (2001), sono *remake espliciti* solo i film con il titolo uguale a quello del film preso come testo di partenza, una finezza riservata soprattutto ai film hollywoodiani: "rifare un film americano significa assegnargli un'aura artistica (costituire un repertorio di classici)", cioè far diventare la sua fonte un classico, spiega Bruno, polemicamente, mentre "rifare un film europeo significa dimostrare che era possibile farlo meglio" (p. 188). I *remake impliciti*, come abbiamo detto, non sono riconoscibili dalle istruzioni fornite dal paratesto dei titoli, ma solo dalla competenza intertestuale ed enciclopedica dello spettatore modello²⁹. Bruno ricorda le molte forme di "ipertestualità postmoderna" come, ad esempio, *Omicidio a luci rosse* di Brian De Palma (USA 1984): "l'ennesima rivisitazione depalmaniana dei classici targati Hitchcock: in particolare l'innesto della questione centrale della *Finestra sul cortile* (1954; il voyeurismo del protagonista, che lo porta ad essere testimone di un delitto) con il corpo della *Donna che visse due volte* (1958)"³⁰ (p. 188).

Uno dei tratti salienti della postmodernità, nel cinema statunitense degli anni Ottanta e Novanta, è costituito secondo Bruno proprio da una "sorta di recupero autoriale del cinema di genere"³¹ (p. 192). Restando a De Palma, nella cate-

goria del *remake d'autore* avremmo film come *Blow-Out* (USA 1981) che rimanda a *Blow-up* (Italia-GB 1966) di Antonioni. In fondo, però, “rifare un film classico significa anche portare a conclusione la missione dell'originale” (ib.): *Scarface* di De Palma (USA 1983) è girato come *Hawks* non aveva potuto tecnicamente nel film omonimo (del 1932); e lo stesso si può dire del remake *L'uomo invisibile* (USA 1992), che magnifica le potenzialità dell'omonimo film di Whale (del 1933). Sono casi di film di arrivo che, oltre a essere nuovi adattamenti dei relativi romanzi, tengono in realtà il primo film come testo fonte, confrontandosi quindi con una doppia struttura testuale, e correndo come abbiamo detto su un “doppio binario”. Ricordiamo in conclusione il *remake* detto *metacinematografico*, uno “stadio postmoderno del rifacimento”, per Bruno: “la maggior parte degli iperfilm statunitensi dell'ultimo ventennio [sono] contemporaneamente dei metafilm, ovvero delle opere la cui autoreferenzialità è soprattutto autoriflessività” (p. 195). Se torniamo alle nostre analisi, sembra che Benigni nel suo *Pinocchio* abbia imparato la lezione.

5. Dalla ripetizione alla dilatazione: il sequel

Come abbiamo detto in apertura, la ripresa (per Eco 1984a) è una forma di ripetizione che dilata, espande la narrazione in una direzione parzialmente vincolata dalla struttura del film di partenza. Potremmo distinguere un sequel classico, come *Don Q, Son of Zorro* (un sequel diretto da un nuovo regista, Crisp, nel 1925), da un tipo di sequel postmoderno: *Blue in the Face* di Wang e Auster (USA 1995), che è un seguito *autodiretto*, prodotto quasi subito sull'onda del successo di *Smoke* (di Wang, USA 1995), quasi a sfruttare l'attaccamento spettatoriale per i personaggi. *Blue in the Face*, rispetto a *Smoke*, presenta una forte frammentazione narrativa, nonostante l'uso delle stesse location e di un gruppo di attori fisso: con una struttura da *sit-com*, la temporalità si restringe a una sola estate, e lo sviluppo è dato da una continua variazione su alcuni *leitmotiv*. Si tratta di isotopie te-

matiche simili a quelle di *Smoke*, ma che perdono di vista (volutamente) la costruzione narrativa in progressione del primo film, per aprire a divagazioni, percorsi secondari e circoli viziosi, con un ampio uso dell'ironia metadiscorsiva. Nell'incipit, una rapida scena riprende il racconto che il primo film metteva in prossimità della fine: il furto di un ragazzino nel negozio di tabacchi, a cui faceva seguito la storia della macchina fotografica presa come sorta di rimborso dal protagonista di *Smoke*. In *Blue in the face* si ripropone lo stesso innesco narrativo (il furto), ma se ne inverte lo sviluppo e la morale. Qui il furto viene subito risolto: nella variante, infatti, a venir derubata è una passante, che non vuole denunciare il ragazzino appena riacciuffato dal tabaccaio. Quest'ultimo allora replica restituendo bruscamente il malloppo al ragazzo e mandandolo via a calci, e mentre la donna protesta incredula le spiega, con ironia e cinismo: "siamo a Brooklin!".

5.1. *Lo schema del sequel*

De Bernardinis propone di pensare al sequel come una "protesi artificiale del film" (2001, p. 176), nella quale opera una struttura ripetuta, e quindi piuttosto prevedibile, che sfrutta la sequenza "contesto/eccesso/mito" come schema della serialità. Nei sequel di *Indiana Jones*, o in quelli di *Ritorno al futuro*, lo schema si ritrova poiché "il primo film è l'episodio più sorprendente, il secondo il più intenso, il terzo il più deludente" (p. 178), perché risale alle origini, ricapitola il mito, spegne le sequenza. Andando agli eccessi, invece, *Nightmare: nuovo incubo* (USA, 1994) capitolo sette della saga, "dando per avvenuta e scontata la ricapitolazione del mito, adotta l'unica soluzione possibile: il metacinema decostruzionista" (ib.).

Dal punto di vista semiotico il sequel mette in evidenza un problema legato all'elasticità semantica e alle possibilità di *condensazione* o di *espansione* di ogni storia³²: *Matrix Reloaded*, ad esempio, espande quello che il primo film dava con un forte grado di condensazione, anche perché apriva *ex novo* mondi e scenari possibili, e si rivela co-

si un meccanismo molto più lento e disorganico del precedente³³. Lo stesso vale per il secondo *Il signore degli anelli*, che sfrutta l'espansione del tema della battaglia, facendola dilagare spazialmente e temporalmente e coprendo, sotto forme diverse, quasi tutto l'episodio. Il terzo *Matrix Revolutions*, come l'ultimo *Il signore degli anelli*, prosegue nella espansione-dilatazione narrativa, ma cerca anche l'intensità del *climax* finale. Con il problema che il ritmo narrativo a volte gira su se stesso, almeno nell'ultimo *Matrix*, come se non finisse mai di finire: presenta infatti un crescendo tensivo che non è progressivamente lineare, bensì a spirale.

De Bernardinis ci ricorda che “l'altra faccia del sequel è il *prequel*: la linea della serialità percorsa in senso antiorario” (p. 179)³⁴. E nei sequel più complessi si presenta anche una *struttura a chiasmo*, come accade in *Guerre Stellari*, con un “modo autoriale di riappropriarsi del meccanismo della serie” (p. 181)³⁵, grazie al quale il cinema si perpetua: in *Guerre Stellari* ogni storia avviene in parallelo, su pianeti e campi diversi (universo filmico a molteplici dimensioni), sempre nel rispetto del rito e del mito, e in tal modo si compie la “ripetizione di un evento che, lungo spazi dimensionali paralleli, transita *dallo stesso allo stesso*” (ib.)³⁶.

La legge del sequel più banale pretende il “raddoppiamento” delle relazioni attanziali: l'istinto sessuale-amoroso in *Batman 2*, o il secondo *Superman*, permette nuovi incontri e situazioni narrative; ma il *frame* più canonico resta il combattimento con il doppio di se stesso in negativo (l'anti-super eroe). Se gli avversari funzionano anche nel sequel come specchio dell'eroe, accade però in *Matrix* che questo meccanismo vada oltre i limiti del visibile e l'agente Smith si moltiplichi a dismisura, con infiniti cloni dello stesso attore narrativo con un solo ruolo attanziale: opporsi all'eroe Neo.

5.2. Sotto il segno di Zorro³⁷

Riprendendo Jameson (1984-89) potremmo dire che la propensione autoreferenziale del remake postmoderno eclissa la parodia a favore del *pastiche*. Nella definizione di Ge-

nette: “un pastiche non è un centone, deve procedere da uno sforzo di imitazione, cioè di ri-creazione” (1982, p. 85). Spieghiamoci meglio:

contrariamente alla *parodia*, che ha la funzione di *sviare* la lettera di un testo e che a titolo compensativo si impone la regola di rispettarla quanto più rigorosamente, il *pastiche* – che rispetto al testo ha una funzione *imitativa* – si fa un punto d'onore nel dovergli letteralmente il meno possibile. La citazione pura, o prestito, non è assolutamente ammessa (p. 84).

Tra ri-adattamenti, remake e sequel, parodie e pastiche, la figura di Zorro copre temporalmente tre quarti della storia del cinema. Vi sono film pressoché introvabili, come *Zorro contro Maciste* oppure *Zorro e i Tre Moschettieri*³⁸, per non parlare di *The Erotic Adventures of Zorro* (diretto da Robert Freeman nel 1972), ma da sé rendono l'idea della notorietà assunta dal personaggio, che risale agli anni del cinema muto. *Zorro* è infatti una doppia riduzione: discende dall'eroe creato nel 1919 dallo scrittore statunitense Johnston McCulley nel romanzo *La maledizione di Capistrano*, ma anche dai film interpretati dal divo hollywoodiano Douglas Fairbanks. *The Mark of Zorro* di Fred Niblo è del 1920, e il primo sequel appare appena cinque anni più tardi, con *Don Q son of Zorro* (regia di Donald Crisp, USA 1925). Prodotti dallo stesso Fairbanks, o meglio dalla United Artists fondata (tra gli altri) assieme a Chaplin, daranno inizio a una serie di film d'avventura che proseguirà per tutti gli anni Venti, con Fairbanks nei panni di D'Artagnan, di Robin Hood o di un “Black Pirate”. Tutti personaggi con qualcosa in comune con Zorro, spadaccino in lotta contro i soprusi del potere istituito, giustiziere mascherato trattato alla stregua di un brigante. Ricordiamo anche il remake di Robert Mamoulian *The Mark of Zorro*, prodotto hollywoodiano del 1940 con Tyrone Power, così stigmatizzato da Sadoul: “fiacco come il protagonista” (1965, p. 342). In realtà quello del 1940 è un remake che riprende le strutture narrative, discorsive e spesso anche

enunciative del film del 1920, ma trasforma l'universo valoriale di Zorro, e lo fa avvicinare alla successiva disneyizzazione del personaggio.

Alla fine degli anni Cinquanta la televisione americana dà il via a una fortunata serie di telefilm prodotti dalla Disney con l'attore Guy Williams. Zorro non sfregia (quasi) più i suoi avversari sul viso, come faceva all'inizio con un divertito sadismo, ma privilegia i fondoschiena. Contemporaneamente (nel 1957) vengono messe sul mercato le prime storie a fumetti di *Zorro* prodotte dalla stessa Disney³⁹. Dai telefilm e dai fumetti nasce in Italia anche un carosello televisivo, e nel 1975 esce lo *Zorro* più ricordato dalla generazione di chi scrive, accanto a quello televisivo: l'eroe interpretato da Alain Delon (regia di Duccio Tessari). Ma la promozione della saga di *Zorro* prosegue anche con le nuove serie televisive prodotte nel 1983 e nel 1990, programmate tutt'oggi nella fascia pomeridiana della RAI, mentre al cinema il vendicatore mascherato riappare con intenti parodici in *Zorro the Gay Blade*, un film di Peter Medak (USA 1981) in cui Zorro viene salvato in extremis dal fratello gemello cui piace travestirsi⁴⁰. In anni più recenti, la saga cinematografica di Zorro esce dal regime della parodia per tornare a presentarsi grazie al film *La maschera di Zorro* (USA 1998), e al suo sequel *La leggenda di Zorro* (USA 2005), entrambi di Martin Campbell⁴¹.

Questa rapida carrellata ci permette di porre “sotto il segno di Zorro” alcuni grandi temi⁴², che vorremmo indagare senza perdere di vista il primo adattamento cinematografico e l'origine letteraria: questo perché si può supporre che, per le versioni successive di Zorro, il livello narrativo si renda più rigido (attori e qualità fisse) proprio perché esiste un sapere sui personaggi già depositato in un altro luogo (come insegna Calabrese 1984). Attraverso il remake del 1996, seguiremo brevemente alcuni motivi ricorrenti nel personaggio di Zorro per verificare come il livello tematico funga da costante per ancorare la variabile figurativa attraverso cui si mette in scena la “leggenda di Zorro” e i suoi *topoi*.

5.2.1. *Il seguito di un remake in forma di sequel*

Ne *La maschera di Zorro* (USA 1998)⁴³ siamo di fronte a un incipit da remake, e a una narrazione che apre invece al sequel. Il film presenta molte innovazioni rispetto al mito depositato negli ultimi anni, soprattutto a opera dei mielosi telefilm targati Disney. Don Diego vede infatti cancellata la sua duplicità fin dall'inizio, è "smascherato" e imprigionato dal suo nemico di sempre e perde al contempo moglie, figlia e proprietà. Ma questo accade solo dopo la lunga sequenza d'apertura in cui egli agisce ancora come Zorro, agile e temibile, fedele al modello. Zorro entra in scena – non certo inatteso – poco prima della fucilazione di tre innocenti *peones*, si scontra con allegra *nonchalance* con un'intera guarnigione di soldati spagnoli, scampa al pericoloso tranello tesogli dal governatore, grazie all'aiuto di due intraprendenti ragazzini (che trova il tempo di premiare con un medaglione), raggiunge l'odiato tiranno e gli lascia il suo indelebile marchio sul collo. Tutto come da copione, e mirabilmente vicino al primo acrobatico Zorro portato sullo schermo da Douglas Fairbanks senior nel 1920 (*The Mark of Zorro*, di Fred Niblo). Conclusa la missione, l'eroe si dilegua sul suo fedele destriero, scomparendo al di là dei tetti, non prima di aver salutato il suo pubblico con l'impennata rituale, in cui la sagoma di cavallo e cavaliere si disegnano (quasi un'ennesima zeta) sul disco splendente del sole: un'icona protetta e legalmente depositata, accanto al famoso marchio, dalla ditta hollywoodiana *Zorro Productions*⁴⁴. Se non fosse per l'arresto di Don Diego, penseremmo di aver visto fin qui, tutta d'un fiato, la parte più saliente di uno dei tanti episodi della saga televisiva. Ma il remake germoglia di vita propria, e diventa sequel, *dilatazione narrativa* delle più esplicite: seguiamo infatti gli eventi "vent'anni dopo".

Il giovane Alejandro Murieta è un ragazzo del popolo, già noto come pericoloso fuorilegge⁴⁵, e nel film il suo legame con Zorro risale alla partecipazione, da bambino, proprio alla sua ultima impresa, ne è prova il medaglione. Le tappe dell'apprendistato di Alejandro mettono a nudo l'umanità dell'eroe: è uno Zorro un po' spaccone, goffamente impegnato a imi-

tare il modello, e il racconto si compiace di inserire vere e proprie *gag* in cui se ne evidenzia l'inadeguatezza, come quando il neo Zorro gettandosi dal tetto manca il cavallo, che si sposta in avanti. In effetti, Zorro è sempre stato un eroe ironico e portato alla beffa, ma questa sembra più una allusione intenzionale alla tradizione parallela di remake fatta da parodie, *pastiches* e ibridi vari, soprattutto di produzione italiana, come *Il sogno di Zorro* con Walter Chiari (regia di Soldati, 1952), *I nipoti di Zorro* con Franco Franchi e Ciccio Ingrassia (per la regia di Ciorciolini, 1968).

Mentre lo Zorro della tradizione è un intercessore tra la cultura dei nobili spagnoli, e quella dei *peones* (come vedremo), il nuovo Zorro viene dal popolo. Nel deposito enciclopedico, è un ribelle che lotta (astutamente come la volpe, da cui deriva il suo nome) contro la legge dispotica dello Stato, contro l'ordine costituito, e ne predica il sovvertimento perché ingiusto, come un angelo decaduto: ha alcune caratteristiche diaboliche, nel suo presentarsi come essere notturno e violento, però è un diavolo rovesciato, denaturato, poiché agisce sempre nel Bene⁴⁶. Ma Zorro ha anche uno sguardo paternalista sui deboli: nella sua vita quotidiana lo stesso Don Diego comanda il suo servitore-maggiordomo (almeno nei film precedenti), oltre ad accettare tutti gli altri privilegi della sua classe sociale. In *La maschera di Zorro* sarà invece Alejandro a trasformarsi in nobiluomo spagnolo per introdursi dal governatore, con Diego travestito da inserviente.

L'impeto rivoluzionario di Zorro può essere letto come la cattiva coscienza dell'Occidente imperialista, e Zorro diventa così una sorta di falso-eroe, che non vuole davvero un sovvertimento (non potrebbe volerlo senza cadere in contraddizione). Egli cerca qualcosa che in fondo, se avvenisse, lo distruggerebbe in quanto nobile possidente, azzerandone la duplicità: la rivolta contro l'ingiustizia non potrebbe permettere certo privilegi residui. Questa contraddizione vale anche per *La maschera di Zorro*, in cui se Zorro riacquista la sua origine di brigante del popolo, deve anche accettare l'ingresso nella "società delle buone maniere", in una sorta di scalata sociale che gli assicurerà l'agiatezza: basti pensare alla fi-

ne del film (in cui si riprende una scena familiare dell'inizio) quando ormai Alejandro è subentrato a Diego, nella conduzione della grande *fazenda* da latifondista.

Dicevamo della duplicità perduta di Diego-Zorro. Nel film *Don Diego* la riacquista solo fingendosi il servo di Alejandro, Bernardo⁴⁷. Ma il fatto che Don Alejandro *sembri* quello che *non* è, ossia menta, traspare da un tratto figurativo costante fin dal film di Niblo del 1920, quando Diego-Fairbanks dimostrava le sua abilità nei giochi di mano (ombre cinesi e giochi di prestigio), spesso fatti con il proprio fazzoletto-foulard. Qui Alejandro fa apparire una rosa rossa dalla manica, nel suo primo incontro formale con Elena, lì invece era proprio il foulard a divenire rinvio a quello usato come maschera. Diego-Alejandro giocano dunque con una prova di destrezza, un indizio dato ai nemici per sfidarli implicitamente. Tutto per il piacere dello spettatore di genere, che si compiace dell'abilità dell'eroe nel nascondere il proprio segreto, ma attende (cioè resta in tensione verso) lo svelamento⁴⁸.

Zorro, dicevamo, è un diavolo rovesciato, è legato alla notte e all'oscurità, all'ombra, ma tutto il suo lato distruttore-negativo (la morte, la vendetta, l'odio) viene trattenuto, "messo al servizio" dell'ideale⁴⁹. Ricordiamo la pertinenza del personaggio al nostro discorso: Zorro non è solo un "agente doppio" (cfr. Fabbri 2000a), che vive *in between* tra i mondi valoriali (tematici e figurativi), ma è anche una ulteriore figura di "traduttore": pensiamo al contrasto tra una "società della marchiatura", portatrice di una legge primitiva di uguaglianza iscritta sul corpo come un sapere da ricordare, e una "società della scrittura", che instaura una legge separata, la legge dello Stato⁵⁰. In questo caso il marchio di Zorro si pone come un *intercessore* tra le due culture: tra quella "alta" e quella "bassa", quella del governatore e dei nobili e quella dei *peones* senza diritti, dell'oppressore e dell'oppresso. La nuova legge del marchio, applicata da Zorro, è quasi una semplificazione della legge scritta (dato che è una singola lettera), ma è imposta al modo della legge di alcune società tribali. È esemplare e immediatamente riconoscibile, uguale per tutti, e annulla ogni gerarchia sociale.

Questa ipotesi spiega, almeno in parte, la sua immediata riconoscibilità e la sua definizione come *tratto distintivo*, ri-traducibile in ogni tipo di discorso mediatico. Il marchio di Zorro è infatti la firma della maschera stessa, che mentre cancella l'identità di Don Diego, garantendone l'anonimato, crea una nuova identità, mitica, con degli obiettivi esplicitati e riconfermati ogni volta. E il sequel *La maschera di Zorro* vede Alejandro "marchiare" il suo nemico personale, alla fine, con una *M* (come Murieta). Un'appropriazione indebita del simbolo di Zorro, ma giustificabile, oltre che come meritato marchio d'infamia, dall'omologia della *M* al segno raddoppiato (e rovesciato) del vero e proprio marchio di Zorro, la sua *Z*.

5.2.2. Zorro come personaggio intermediale

Le ipotesi sui tratti distintivi del personaggio di Zorro che permettono una permanenza e una riconoscibilità mediatica, al di là delle più diverse trasformazioni e reinterpretazioni discorsive, accomunano Zorro a personaggi transmediali come Pinocchio (cfr. Pezzini, Fabbri, a cura, 2002), o in modo più circoscritto e più recente a eroi mediatici come il commissario Montalbano⁵¹. Zorro non è solo un personaggio che dalla letteratura migra al cinema, ma ci sono molti altri media (ad esempio i fumetti), che riprendono e modificano il personaggio, lo *ritraducono* al loro interno. Nel passaggio verso la trasposizione audiovisiva del romanzo, e successivamente attraverso i remake e le altre forme di transtestualità (Genette 1982), alcune proprietà *presupposte* (o latenti, potremmo dire implicite) del personaggio diventano *necessarie* (cfr. Eco 2003)⁵². Marrone ritrova questo problema nel percorso intermediale di Montalbano:

ogni sostanza dell'espressione aggiunge al personaggio qualcosa, ma per altri versi gli toglie qualche altra cosa, non foss'altro perché con il proliferare delle versioni, per esempio, figurative, l'entità riprodotta perde progressivamente alcune sue caratteristiche essenziali e può essere presentata in modo più libero. Al moltiplicarsi delle traduzioni del personaggio si accompagna una diminuzione dei suoi tratti pertinenti (Marrone 2003, p. 26).

Anche Zorro è allora un eroe mitico, un superuomo di massa (cfr. Eco 1964b), che vive ormai al di fuori del testo, insomma un *eroe sociosemiotico* (Marrone 2003), costruito (come abbiamo detto per il mito) dalle sue molteplici varianti intermediali, dai fumetti ai telefilm, fino ai cartoni animati. Per questo non ci stupirà che nella saga americana degli anni Quaranta, che vede numerosi *serials* dedicati al personaggio (pensiamo ai tredici episodi di *Son of Zorro*, o ai film *The Bold Caballero*, *Zorro Rides again*, *Ghost of Zorro*), Zorro sia un giustiziere che, oltre a usare la classica frusta, usa le pistole piuttosto che la spada (perdendo molto del suo corredo figurativo, compreso il mantello), diventando una sorta di supersceriffo western. O che Zorro incontri la parodia e la farsa, esplicitando la propria duplicità nel già ricordato *Zorro, the Gay Blade* fino a un remake *anime*, cioè una serie TV a cartoni animati giapponese, denominata *La leggenda di Zorro*⁵³ (*Kaiketsu Zoro no densetsu*, 1990), con la produzione del maestro Miyazaki, nella quale il nostro eroe è biondo e senza baffi, con grandi occhi espressivi da fumetto manga, veste con camicia bianca e gilet viola (mantenendo però maschera e mantello neri) e monta un fedele cavallo *bianco*, che simboleggia la purezza delle sue intenzioni.

5.3. Ripetizione come espansione

Come abbiamo visto negli esempi di replicabilità musicale (cfr. Spaziante, in questo volume), le nuove tecnologie digitali hanno contribuito a trasformare l'idea di "testo fonte", ma anche quella di "film originale". Nel cinema il *director's cut* è diventata una realizzazione più semplice e molto meno onerosa, che grazie al DVD arriva anche alla grande distribuzione. Distinguiamo almeno due forme di tale *pratica di dilatazione* del testo di partenza: la prima è il *director's cut autodiretto*, di cui si fa carico l'autore del film, quasi operasse un *autoremake*. In questo caso si ritorna sul testo per ampliarlo con scene amputate, o ripulirlo da eventuali aggiunte imposte dalla produzione. Si interviene sulle sostanze e forme dell'espressione per renderle adeguate al presupposto "progetto originale" dell'opera,

trasformando inevitabilmente anche le forme del contenuto del nuovo film.

La seconda forma di *director's cut* è invece *eterodiretta*, e vi intervengono altre istanze dell'enunciazione (produttori, altri registi, nuovi montatori ecc.), che giustificano le loro scelte di rifacimento come una forma di omaggio alla primigenia *intentio auctoris*.

5.3.1. Il director's cut *autodiretto*

Quando il rifacimento-dilatazione del *film cult* viene ripreso in carico dall'autore, di solito qualche decennio dopo l'uscita, l'abbassamento dei costi di lavorazione, produzione, distribuzione dato dalle nuove tecnologie permette di rimontare anche totalmente il film. Ricordiamo alcuni esempi: *Ultimo tango a Parigi* di Bertolucci esce (nel 1987) con la reintegrazione delle scene tagliate dalla censura (che nel 1972 lo aveva letteralmente "mandato al rogo"). Un ritorno all'integrità originale del testo che si trasforma in un'operazione di svecchiamento della prima versione, e diventa l'occasione per un omaggio da parte della critica a un film *cult*.

Apocalypse Now di Coppola (USA 1979) viene rimontato dallo stesso regista in *Apocalypse Now Redux* (USA 2001), con notevoli aggiunte di intere scene totalmente assenti dalla versione conosciuta e circolata fino a quel momento: anche in questo caso l'istanza autoriale si pone a garante di una dilatazione che *ri-costruisce l'intero* con una operazione filologica che mentre riapre il film di partenza con nuove scelte espressive, si propone però come rispettosa del progetto comunicativo iniziale. *Apocalypse Now Redux*, più che una versione "integrale" sembra una versione "integrata", in una sorta di magnificazione dell'autorialità: non (solo) *intentio auctoris*, ma presa in carico dell'autore empirico, ben al di là del testo precedente: quasi, appunto, un autoremake (o un *re-make restauro*).

5.3.2. Il director's cut *eterodiretto: paradossi del re-take*

Al di là dei casi canonici di *ricostruzione autodiretta*, quella *eterodiretta* appare forse più interessante. *Dune* di Lynch

(USA 1984)⁵⁴ diventa *Dune* di Alan Smithee (USA 2002), versione televisiva del primo film, con aggiunte di scene filmate e poi tagliate in fase di montaggio, a cura non di Lynch ma di un suo fervente ammiratore. Il problema è che alcune scene, ad esempio l'intero incipit del film, non sono mai state girate all'epoca. Cosa propone il secondo *Dune*? Decide di far vedere ugualmente il "vero" inizio del film, però filmando lo *story-board* (a fumetti) e facendolo raccontare da una voce *over*, quasi fosse il primo nucleo figurativo della storia. Un rifacimento che è omaggio quasi feticista (da cinefili collezionisti), ma anche un viaggio dentro il testo di partenza, una riapertura narrativa alle potenzialità di ogni percorso figurativo. Come nel caso dei percorsi paratestuali dei DVD che presentano le spiegazioni del regista durante lo svolgimento del film, o che riaprono il finale con delle varianti⁵⁵, si tratta di una sorta di "conoscenza per manipolazione" di tipo interpretativo (Eco 2003)⁵⁶. Ma, al contempo, l'effetto che ne deriva è quasi "turistico": il secondo testo diventa una guida per *tornare a percorrere* il primo, perché è il patto comunicativo tra enunciatore e spettatore che si trasforma (cfr. Odin 2000). Entriamo infatti in una relazione ancora finzionale ma metacinematografica che, mentre presuppone uno spettatore già competente, si propone, nel secondo *Dune*, come sorta di *commento implicito* alle operazioni enunciative del primo film. Un piacere della fruizione sdoppiato che prevede sia il ruolo di spettatore ingenuo che quello critico, attivandoli in simultanea (come ogni forma estetica che si rispetti, cfr. Eco 1962).

Allo stesso modo funziona a nostro avviso, seppure (almeno inizialmente) senza il supporto del DVD, *Metropolis* di Moroder (USA 1984), *riedizione* del film di Lang (Germania 1926) "con l'aggiunta di viraggi cromatici e soprattutto di una colonna sonora pop/rock" (Bruno 2001, p. 190)⁵⁷. Non siamo in questo caso di fronte a una semplice operazione di restauro, ma piuttosto a una "citazione-riporto integrale; non un *re-make*, ma un *re-take*" (ib.)⁵⁸. Come ha messo in evidenza Metz (1991) si tratta di una sorta di *lifting*, o un *restyling*⁵⁹, che appare come un "volontaristico intervento di ringiova-

nimento praticato sul corpo dell'avo venerato" (p. 113), con aggiunta di inquadrature ritrovate, altre riadattate a partire da fotografie fisse, trasformazione delle didascalie, e aggiunta deliberata di colore e musica:

Il risultato finale è un po' ambiguo: il film di Moroder, "primo", *incapsula* quello di Fritz Lang ("secondo"!) con una serie di aggiunte e di sovraccarichi che lo trascinano al tempo stesso indietro (= restituzione, afflato della Storia) e in avanti (= deformazione modernista consapevolmente accettata). Eppure è *lo stesso film*" (ib.; i corsivi sono nel testo).

Anche Metz ammette la fascinazione per questo particolare oggetto testuale, ma si premura di spiegarlo attraverso l'analisi semiopratica di Odin (1988): il remake di Moroder infatti adatta il film di Lang in vista di un nuovo contesto di ricezione, e "posiziona" uno nuovo tipo di spettatore, più prossimo all'estetica della variazione e del videoclip, dato che rispetto alla parte finzionale sembra privilegiare il ritmo visivo e musicale.

5.3.3. *Un falso director's cut: Touch of Evil*

A metà strada tra la ricostruzione autodiretta e quella estrema del *retake*, troviamo un rifacimento *eteronomo*, che "riceve da fuori di sé la norma della propria azione" (Devoto, Oli, *ad vocem*), con un'operazione improntata a una filologica ricostruzione dell'originale. Abbiamo già accennato nella prima parte dell'*Introduzione a Touch of Evil* di Welles (*L'infernale Quinlan*, USA 1958): la "nuova versione" (ora anche in DVD) uscita nel 1998 è la ricostruzione dell'originale compiuta in assenza dell'autore, rimontando le scene tagliate (ove possibile) e seguendo le sue (pur notevoli) note di regia. La prima versione del film (1958) era infatti uscita mutilata e rimontata dalla produzione hollywoodiana, con scene aggiunte senza l'accordo di Welles, né da lui filmate. Ad esempio si taglia e rimonta l'inizio del film (divenuto poi famosissimo per il suo lungo piano sequenza) e si tenta di "linearizzare" la narrazione,

ritenuta difficile e quindi poco “vendibile”⁶⁰. Le nuove scene sono girate da Harry Keller, su commissione dei produttori, e la trentina di pagine spedite subito dopo alla produzione come *Memo* sono un inascoltato tentativo di Welles di difendere la propria versione del racconto, fornendo precise istruzioni di montaggio. Nel 1976 esce una versione ritrovata negli archivi Universal, più lunga di 15 minuti, che appare in realtà già rimaneggiata dai produttori ma con alcune scene mantenute: è la versione mostrata a una prima proiezione di prova, che poi era stata accorciata in quella uscita effettivamente nelle sale nel 1958.

Certo il nuovo film (del 1998) è “la versione Welles”, riformulata attraverso un documento scritto dall’autore, e sembra il massimo del rispetto possibile, nell’aura dell’opera. Ma il *Memo* di Welles non è certo un testo liberato dal problema interpretativo, e si fa della (cattiva) filologia inseguendo un *Urtext* che in effetti è sempre imperfetto e può essere rivisto, rimontato, trasformato. Come abbiamo ribadito nel corso dell’*Introduzione*, l’idea di “testo originale” appare ormai nella sua qualità di *costruzione discorsiva*, storicamente e culturalmente determinata (e utilmente commerciale), con un testo che si mostra come sempre riapribile⁶¹. Un rifacimento eterodiretto che si maschera di autorialità (postuma) come questo, ci mette di fronte alle sue stesse “costrizioni” o vincoli sociosemiotici: è infatti la dimostrazione di come un film sia il frutto di molte negoziazioni, di continue manipolazioni, traduzioni e aggiustamenti, spesso per una scelta di adeguatezza alla cultura di arrivo o al target di ricezione, a volte ben al di là delle intenzioni dell’autore. Una pratica che ricorda da vicino il caso di *Let it be Naked* analizzato nel capitolo precedente, ma tanto più paradossale se si pensa alla poetica di Orson Welles, particolarmente legata al gioco tra verità e falsità, trucco illusionista e doppiezza di ogni indagine⁶².

5.3.4. Rielaborazioni di commento

Dopo aver passato in rassegna i diversi livelli di riflessività interni a un film (come il film nel film) Metz si sof-

ferma sui film che creano un “raddoppiamento perfetto, il rovesciamento su se stessi”, come se il film di partenza venisse “tessuto *attraverso* un altro film, che non è veramente altro e che non è veramente ‘dentro’ l’altro” (Metz 1991, p. 112). Metz parla di embricatura, intreccio, intrico tra gli strati testuali “al limite della simbiosi”, e pensa ad esempio al cinema sperimentale che a volte realizza con scarti o materiale di recupero, o con la pellicola stessa del film di partenza, un secondo film. *Tom, Tom, the Piper’s Son* è un prodotto di questo tipo: a partire da un primo film di circa dieci minuti, un inseguimento-farsa girato da un operatore di Griffith nel 1905 (Billy Bitzer)⁶³, Ken Jakobs realizza nel 1969 un “film-dimostrazione” di 118 minuti, “che cita l’originale *in extenso* all’inizio e alla fine, e per il resto del tempo, ne lavora il corpo, sia inquadratura per inquadratura, sia proiettandolo in filatura, reinquadrando dettagli, inserendo fotogrammi bianchi” (ib.)⁶⁴. Il film di Jakobs gioca con i fotogrammi e i modi della ripresa, entra ed esce dalla sequenza, la trasforma in quadro (incorniciata da uno sfondo nero), la fissa o la seziona; mentre oggettivizza il proprio sguardo sull’oggetto, mette anche in scena un raccordo tra questo esercizio di entomologia e delle immagini altre, che appartengono al mondo dell’istanza dell’enunciazione del film sperimentale: a tratti nel corso del film si intravedono ombre su lenzuola stese al sole, riflessi, giochi di luce su rami ombrosi. Una risonanza tra il primo testo e il secondo che lo incorpora, attraverso una isotopia che rende figurativa la fascinazione che il cinema esercita come lotta tra la luce e il buio, gioco effimero di ombre nell’immagine in movimento⁶⁵.

Poste su un asse di lettura differente, che *ingloba* solo parzialmente il testo di partenza e si sposta sul modo del commento, troviamo anche le “storie del cinema” in videocassetta o DVD prodotte nel periodo delle celebrazioni del centenario del cinema. Opere molto diverse da quelle appena citate, ma pur sempre appartenenti alla famiglia delle *rielaborazioni orientate*. *A Personal Journey with Martin Scorsese Through American Movies*, di Martin Scorsese

(USA 1995) presenta un modo *classico*, con un autore-narratore che narra in prima persona le sue passioni cinematografiche, e mantiene netti i contorni delle citazioni, le virgoletta, mentre incasella le sequenze dei film tra un commento e un'analisi, nel modo della citazione esplicita. Al contrario, *Histoire(s) du cinéma* di Jean-Luc Godard (Francia 1998) presenta in modo barocco una esplicita (e compiaciuta) indifferenza ai confini enunciativi tra commento e citazione, usando i fotogrammi e le sequenze dei film convocati dalla voce di commento per interpolarvi molte altre immagini pescate nell'archivio della cultura visiva del Novecento, tra cui molte opere pittoriche. Le immagini vengono rielaborate graficamente e digitalmente (virando i colori, scomponendo le forme), e vi si sovrappone un costante confronto-rinvio con la scrittura, attraverso intertitoli e scritte in sovrimpressioni, spesso raddoppiate dall'enunciazione in voce over, che le reinterpreta. Un modo "neobarocco" di contaminare gli universi discorsivi e avvicinarsi alla *video-arte*. Nel riaprire i testi estetici, Godard lavora per frammenti di memoria intertestuale, e rende proliferante di nuovi sensi l'insieme del racconto, o meglio le diverse *histoires* possibili.

6. Ripetizione come variazione

Coffee and Cigarettes, di Jarmusch (USA 2003), in modo simile a *Blue in the Face* (v. sopra) presenta una serie di *variazioni sul tema*: dei cortometraggi girati in anni diversi, in un progetto aperto alle trasformazioni discorsive ma vincolato ad alcune strutture fisse. Un tavolino da bar in un qualche locale malridotto e fumoso, con due amici, o semplici conoscenti, che si raccontano fatti insignificanti, grandiose invenzioni, oppure si confessano a vicenda, bevendo caffè e fumando, sono le invarianti figurative del film. Si va dalla coppia Benigni e Wright (già edita nell'86), a quella Tom Waits/Iggy Pop (corto uscito nel 1993), passando per Steve Buscemi, fino all'incontro tra i due *Gza* e *Rza* del gruppo hip-

hop Wu-Tang Clan. Ancora una volta la ripetizione si dimostra non semplice *doppione*, ma estetica della variazione, gioco tra identico e differente, che apre un tempo ciclico mentre ripresenta la stessa situazione narrativa, e sposta il discorso su un altro piano. Una *riflessività* interna al film, *comparativa*, verrebbe da dire, poiché si fa *accanto*, non in alternativa. Ma *Coffee and Cigarettes* è anche una dichiarazione di poetica, perché lo spettatore non può che accettare lo sguardo beckettiano sulle relazioni sociali e l'essenza retorica di ogni discorso sociale, o meglio del cinema.

6.1. *La variante interna: Lola corre*⁶⁶, un *sequel paradossale*

Prendiamo il caso di un film che presenta una *ripetizione autodiretta*, che riflette e mette in mostra le invarianti strutturali, mentre le trasforma, analizzando brevemente *Lola corre* (*Lola rennt*) di Tom Tykwer (Germania 1998). A partire da una *matrice di invarianti*, come potremmo definire la rete di isotopie figurative-tematiche-valoriali che intesse tutto il film, si trasformano dei momenti locali del testo: in *Lola corre* si mantiene la stessa struttura narrativa in ben tre varianti, ma le svolte discorsive (cioè l'intreccio) cambia progressivamente. In effetti, all'interno di una struttura narrativa simile le variazioni figurative incidono su quelle tematiche, e arrivano a trasformare quelle valoriali. Vediamo come accade.

Lola corre si apre fin dai titoli di testa al confronto-scontro con un tipo di narratività non lineare, quella del videogioco. Nei titoli, Lola è un cartone animato, che corre rompendo con il pugno tutte le scritte che appaiono, dopo essere stata inghiottita dal grande e mostruoso orologio a pendolo. Si instaurano fin da subito un paio di isotopie dominanti: a livello tematico la corsa contro il tempo, a livello figurativo il co-testo del videogioco. Il videogioco viene infatti citato esplicitamente, ma sarà subito dimenticato: nel divenire del testo, lo si potrà ripensare solo alla fine come una strategia metadiscorsiva.

Il film presenta un unico prologo, che mette Lola in allarme e giustifica con un mandato la lotta della protagonista per salvare l'amato, recuperando in qualche modo il denaro

che serve al suo ragazzo per non essere eliminato dal capo dell'organizzazione criminale per la quale ha appena condotto un affare. L'operazione di scambio merci è andata inizialmente bene, e poi lui l'ha balordamente fatta saltare dimenticando i soldi in metropolitana. Lola deve risolvere tutto in venti minuti. Per questo corre a perdifiato per la città di Berlino, cerca di ottenere i soldi dal padre direttore di banca senza riuscirci, ha varie avventure e infine giunge dal suo ragazzo nel momento in cui questi entra, pistola alla mano, a rapinare un supermarket. Lola lo aiuta nella rapina, ma appena usciti col denaro la polizia li accerchia, e lei muore per un colpo in pieno petto. Lola, però, non ci sta: passa per un momento di interregno (virato in rosso) nel ricordo, e decide di ripartire dall'inizio. Ed ecco la seconda variante: Lola corre dal padre, lo rapina, giunge dal ragazzo con i soldi, in tempo per non entrare al supermarket, ma un'autoambulanza in corsa investe proprio il suo ragazzo e lo uccide. Altro interregno, nuova decisione di ricominciare e quindi terza variante, con *happy end*.

Ci siamo dilungati nel triplice racconto non a caso. Negli anni Novanta abbiamo assistito a un ritorno del cinema delle varianti narrative, con film in cui vengono messe in scena le diverse opzioni dei mondi potenziali di un racconto, ma *Lola corre* supera la "seconda *chance*" data agli stessi personaggi da due film accoppiati come *Smoking* e *No Smoking* di Alain Resnais (Francia 1993), oppure inserita internamente al film, quasi come un autoremake, da *Sliding Doors* di Peter Howitt (USA 1998). La narratività che si riavvolge su se stessa qui non è solo biforcata, ma triplicata: anche il ragazzo di Lola non vuole morire, e passando attraverso l'interregno del ricordo (sempre lo stesso, con leggere variazioni), il film riparte dalla corsa iniziale di Lola. Stavolta il padre non viene trovato, e Lola trova i soldi che cercava giocando al Casinò. Anche il suo ragazzo riesce a recuperare i soldi perduti e il terzo finale li vede riuniti, vivi, e persino ricchi. Le isotopie del gioco e della corsa contro il tempo, dell'amore tra i due, del rischio della vita e del ruolo di oppositore della società e della famiglia sono state sempre rispettate, ma qualcosa si è trasformato gradualmente.

Controlliamo con un esempio: all'inizio della corsa, quando Lola esce di casa in versione *cartoons*, incontra un ragazzo sulle scale con il suo cane: lui la spaventa nella prima variante, la fa cadere nella seconda, mentre è lei a ruggire terrorizzandolo nella terza. Un'altra variazione si dà nell'uso della pistola da parte di Lola: nella prima variante lei aiuta il suo ragazzo a condurre la rapina ma non sa usarla ("togli la sicura", le dice lui), nella seconda, invece, quando decide di rapinare la banca del padre, un vigilante la blandisce sulla sua incompetenza e lei non solo toglie rapida la sicura ma spara sul muro come avvertimento. Nella terza variante non ne avrà più bisogno, perché riesce a ottenere i soldi che le servono grazie alla vincita, che si presenta però come una manipolazione magica del mondo: la pallina si ferma dove lei aveva puntato solo a causa del suo urlo sovrumano, che rompe perfino i cristalli della sala.

Ci interessa notare che nelle tre varianti le trasformazioni più evidenti non sono solo a livello *discorsivo*, ma soprattutto in quello della *logica narrativa*: al contrario di quello che si è portati a credere, il rifacimento in questo caso non lavora trasformando il flessibile livello figurativo e discorsivo a partire dalla invariante della matrice semionarrativa. *Lola corre* si presenta infatti come un *autoremake*, interno al film stesso, ma rompe le regole di genere: se a livello figurativo tutto parla di un rifacimento, ogni variante è invece un *sequel* paradossale, perché il tempo è quello dell'eterno ritorno, ciclicamente identico, ma cambia qualcosa di fondamentale: il *sapere* di Lola e degli altri personaggi principali, così come quello dello spettatore. Nel film si innesca infatti una nuova logica narrativa, moltiplicabile e aperta alle variazioni, data dal fondamentale sottotesto del *videogioco*. Il videogioco incide allora nel film, come dicevamo, non solo a livello figurativo, ma anche in termini profondi e valoriali, nonché in quelli stilistici dati dal ritmo incalzante della musica e del montaggio, nelle isotopie del tempo a rapida scadenza e delle svolte possibili provocate dal pericolo o dall'errore sempre in agguato.

Se ogni variante ripercorre, a livello dell'intreccio, la precedente, ogni svolta narrativa conclude le conseguenze del-

le (stesse) azioni di Lola in modo diverso, spostando così gradualmente, fino a sovvertirlo, l'universo ordinato dei valori in gioco e quindi la logica della fabula⁶⁷: da *opponente* del suo ragazzo (non era andata all'appuntamento cruciale per garantirgli la buona riuscita del colpo), Lola diventa *aiutante* e soggetto dell'azione, per porsi infine come *destinante*, che manipola gli altri e il mondo attorno a lei.

Le tre versioni interne al film, che mettono in scena variazioni narrative e invariante tematiche, sono in realtà, come anticipato dai titoli di testa, tre partite di videogioco, tre *games*, e si dimostrano legate dalla loro stessa struttura sintagmatica. Nei tre *games*, uno dopo l'altro, la protagonista (e il suo compagno) *acquisiscono nuove competenze*, date dall'aver superato le prove precedenti. Ogni partita mette in scena quindi un incremento del potere e della libertà di volere, saper fare e saper essere degli attori principali, in modo che alla fine riusciranno al meglio in tutte le loro performance, alcune volte addirittura anticipando (e quindi evitando) gli errori. Lola incarna sempre più il destinante, decidendo di sé e manipolando il destino degli altri, e infine, nell'ultimo *game*, aperto dalla scritta *Running Three*, diventerà quasi un essere magico: la sua sola presenza salverà dalla morte un infartuato in ambulanza, configurando Lola come un essere "angelico", portatore di vita e al di là della morte. Dentro la sua competenza accresciuta c'era, ricordiamolo, l'aver superato la propria morte, poi la morte dell'amato, ricominciando il gioco.

In questo nostro discorso sull'intertestualità, il problema delle citazioni è rimasto (volutamente) inevaso⁶⁸. Senza entrare nello specifico della transtestualità diretta o indiretta, *Lola corre* vive fin dall'*exergo* nel confronto con altri testi. Il film si apre su sfondo nero, con una citazione scritta a caratteri bianchi di Eliot, alla quale segue una frase di Herberger: "Dopo il gioco e prima del gioco". Se questa frase apre l'isotopia del gioco, la citazione di Eliot è già un programma di lavoro: "Non finiremo mai di esplorare / e dopo tanto esplorare saremo di nuovo / al punto di partenza / e conosceremo finalmente / il posto per la prima volta". Ma è nei

finali delle prime due varianti del film, i primi due *Running di Lola*, che la citazione cinematografica diviene “quasi” diretta: prima Lola (Franka Potente) e poi il suo compagno, entrambi in punto di morte, rivivono nel *flashback* un dialogo *post coitum* fatto a letto. Ripresi dall’alto in piano americano, sigaretta accesa tra le dita, nel primo scambio Lola indaga se lui la ama veramente e perché la considera unica e irripetibile; nel secondo è lui a incalzarla con domande del tipo “cosa faresti se io fossi morto?”. Amore e perdita, certezze e insicurezze, in una scena che si presenta sempre immersa, come abbiamo detto, in un viraggio di luce rossa. Impossibile non pensare, per lo spettatore avvertito⁶⁹, all’incipit di *Le Mépris* di Godard, con la sequenza di dialogo amoroso tra Paul e Camille (Piccoli e Bardot) in piano medio, saturata di cromatismi rossi, poi blu e bianchi, e alla conclusione di lui, prima di una storia di progressivo allontanamento e perdita: “Je t’aime totalement, tendrement, tragiquement”⁷⁰.

6.2. *La variante eterodiretta*: Le cinque variazioni

Nel caso del film di Lars von Trier, *The Five Obstructions* (*Le cinque variazioni*) siamo invece di fronte a cinque *ostacoli*, *costrizioni*, *vincoli* che creano altrettante versioni del primo film, posto come testo fonte da destrutturare e replicare. Il risultato sono quattro *autoremake* (e un rifacimento), con vincoli posti questa volta dall’esterno, in una sfida che viene commentata ad ogni tappa, in un dialogo extradiegético. Si tratta di “vincoli”, che il regista von Trier pone alle scelte testuali del regista Leth, ai quali quest’ultimo, tramite il proprio lavoro creativo, dovrà trovare soluzioni. Fin dall’inizio del film l’asse di lettura privilegiato è di tipo documentario: assistiamo infatti all’incontro tra Jørgen Leth e Lars von Trier e al patto che essi stabiliscono, che consiste nel partire da un cortometraggio del primo autore per farne cinque variazioni sulla base delle indicazioni date dal secondo. I due registi, e lo spettatore, assistono insieme ai titoli di testa alla prima parte di *The Perfect Human* (del 1967) di Leth, nei quali il protagonista maschile viene presentato da una voce over, che fa domande generali (che restano inevase) sul suo

modo di vita, il suo destino, lo indica come un uomo perfetto, mentre lui danza un rilassato tip tap, o si muove in silenzio su uno sfondo neutro (carico di bianco), quasi fosse una marionetta pronta all'azione.

In termini narrativi, von Trier si assume dunque il ruolo di Destinante delle azioni di Leth, e i due si accordano per i criteri della *prima variazione*. Si tratterà di rifare il film con una serie di vincoli, di tipo tecnico (non usare più di dodici fotogrammi per scena), di tipo enunciativo (rispondere alle domande della voce fuori campo), e rispetto all'ambientazione (dovrà essere girato in un posto dove Leth non è mai stato: Cuba) e al set (non ci sarà, nulla deve essere ricostruito). A partire da questa prima versione, che segue Leth a Cuba, mentre fa i provini per gli attori o nei suoi momenti di sconforto, si intravedono altre sequenze del cortometraggio di partenza: il personaggio ad esempio racconta un sogno-visione che ha avuto, che diventerà un *leitmotiv* di tutte le altre versioni. Tutto è enunciato in modo esplicito e diventa parte del più ampio mondo discorsivo del film. Ma a volte il modo è più oggettivo e documentaristico, come all'inizio, altre si lascia invece il campo a intermezzi di pura finzione, come quando riappaiono le immagini del corto del 1967, o quelle che si stanno girando, oppure si entra nella *docu-fiction* come quando Leth si deprime ma parla a voce alta o in voce off (per tentare di rendere tutto noto allo spettatore). Non è quindi solo un documentario sul *making* delle variazioni stesse, un lavoro che segue le operazioni di *backstage*, ma anche un *metafilm* che riflette sulla creatività e i suoi limiti; sul rapporto maestro/allievo; sulla disciplina e la pratica artistica, resi altrettanti argomenti di conversazione nei vari incontri tra von Trier e Leth.

Ogni volta che Leth inizia a immaginare delle soluzioni queste vengono visualizzate per noi spettatori, ma in fondo non vediamo che la fase dei preliminari (del *casting*) e poi il prodotto finito, presentato a von Trier, e neppure in modo totale. Il sapere che ci viene attivato inizialmente sarà quindi sempre frustrato.

La *prima variazione* presenta i modi del *videoclip*: è frammentaria, rapida, senza continuità a causa della prima rego-

la (sul limite di fotogrammi). Una differenza dal film di partenza è data anche dall'uso della voce *in* oppure *off*: in *The Perfect Human* l'attore raccontava il suo sogno in modo diretto, nella versione cubana il racconto diventa in voce *off*. Solo a questo punto ci rendiamo conto dell'effetto delle costrizioni iniziali: Cuba e il non-set sono costrizioni sul profilmico, mentre le altre regole sono distribuite sia sul piano dell'espressione (codici tecnici), sia su quello del contenuto (codici narrativi). La prima, a livello della tecnica, viene risolta con un'immagine che scatta in modo fotografico, la seconda permette di rispondere alle domande aperte, anche se ogni scena si ripete più volte (il modo in cui si sdraia la donna, ad esempio) e la ridondanza cresce perché la voce di commento enuncia ciò che si vede.

Nella seconda conversazione tra von Trier e Leth si parla dell'esperimento come di una esperienza di terapia: il Destinante è come l'analista, che vuole portare l'altro alla banalizzazione e a uscire dal proprio distacco, non solo in termini stilistici ma anche morali o etici. Infine c'è la sanzione sul primo remake: "Sono costretto ad ammetterlo: è come vedere un vecchio film di Jørgen Leth – dice von Trier –, per il momento sei promosso". Si passa così al secondo mandato, e anche qui ogni volta che viene menzionata una nuova costrizione, essa appare scritta con degli intertitoli: il film enuncia le regole del prossimo episodio in modo metadiscorsivo.

Anche la *seconda variazione* prevede regole sul profilmico e sui modi del racconto: si tratta di andare nel posto più povero del mondo, quello che per il regista è stato vissuto come il più straziante e poi non filmarlo ma usarlo come forma di "contagio" della propria sensibilità creativa. Quindi "non filmare" è il secondo punto, e una volta tornati raccontare di nuovo la storia. Una regola enunciativa forte, che prevede anche l'assenza di attori che non siano il regista stesso⁷¹. Segue un'altra sequenza del primo corto di Leth, che ci porta dentro la nuova performance. Leth si rifiuta di seguire le regole "romanticheggianti" di von Trier, per il quale (ci dice) "il contesto di un dramma sociale influenza inevitabilmente chi filma". Decide di girare lo stesso, recandosi nel

quartiere a luci rosse di Bombay (Falkland Road) che ricorda di aver vissuto come un posto horror. A riprova della trasformazione enunciazionale, a questo punto del film mutano le condizioni di visibilità per lo spettatore: assistiamo ad alcuni stadi delle riprese (ad esempio l'attimo prima di "filmare" o quello successivo) e non si seguono più solo le azioni di Jørgen Leth ma l'intera scena viene ripresa dall'alto, con una "oggettiva irrealista" (cfr. Casetti 1986) che porta lo sguardo a liberarsi dai vincoli iniziali e a enunciare le proprie potenzialità di movimento. Il racconto si fa *docufiction* metadiscorsiva, continuamente negoziata con l'osservatore: Jørgen Leth dice ad esempio "qualsiasi cosa io dica a te, la camera, sarebbe comunque un gioco", per spiegare che si può filmare e restare distaccati, oggettivizzando il mondo, e che lui stesso non viene influenzato dal contesto e può recitare "l'uomo perfetto" con qualsiasi fondatare.

La sfida della replicabilità si fa più serrata. Vediamo infatti un altro segmento del film *The Perfect Human*, quando il protagonista mangia un enorme pesce; come sempre, il fondatare è completamente bianco, lo spazio e il tempo sono sospesi. Ora invece Leth è immerso in una situazione concreta, ed ecco l'idea: rifare il banchetto nel quartiere a luci rosse, per strada, con il regista che recita la scena di fronte a un fondatare-schermo che è semitrasparente. Tutto accade lì, ma con il distacco messo in scena dal fondatare, con i bambini e la gente che premono dietro il telone per vedere cosa succede, mentre al pranzo viene sovrapposta una voce commentativa. Nelle scene precedenti, Leth aveva spiegato di non voler *rifare* il protagonista, lasciato come modello a sé stante: lui vuole recitare come riesce, senza esagerare, facendo i conti con la propria ansia⁷². Anche in questo caso lo spettatore è frustrato nelle sue aspettative: non vediamo la fine della sequenza, né del nuovo film, ma altre scene secondarie, forse di *backstage* (ad esempio Leth a torso nudo che si fa riprendere assieme a delle donne per strada). Il racconto ci conduce invece al giorno successivo. Jørgen commenta, sempre rivolto alla macchina da presa che lo guarda (con l'obiettivo bagnato di pioggia): "il telo in mezzo ha dato una focale, un

punto di vista su una situazione reale. Allo stesso tempo concreto ma anche incredibilmente sottile e scaltro”. Quindi a suo avviso una risposta elegante e giocosa “a tutto il progetto globale”, riuscendo a ridurre la distanza “tra l’idea di perfezione e l’essere umano”.

Il nuovo remake offre in effetti spunti interessanti: non più vincoli filmici, ma un profilmico (visivo e sonoro) sempre presente come contesto-contorno della situazione enunciativa, che diviene quasi più surreale dello sfondo bianco del primo film. Il mondo occidentale della vecchia Europa, bianco e ben forbita, diviso dalla gente della strada: bambini e donne indiani, che guardano con un misto di curiosità e (nella bambina subito dietro il protagonista che sta mangiando) anche con una vena di desiderio. Mentre lui mangia compito, la voce over gli dà le indicazioni di regia⁷³.

La seconda variante deve ora affrontare la fase della sanzione da parte del Destinante, che non la accetta come prova superata⁷⁴. Il dialogo si fa teso, mentre von Trier vuole che lui ritorni a filmare a Bombay, tutto diventa metadiscorsivo: si rievocano le basi dell’accordo, e von Trier prospetta punizioni per “non aver rispettato l’ostacolo” (in ogni rapporto di potere, l’autorità va rispettata, sostiene). Ecco il problema, spiega von Trier: “sei troppo bravo, vuoi fare sempre meglio”, invece “non è un festival, è una terapia”. Il dialogo tra i due registi riflette sulle derive testuali dei remake e sulla relazione con il testo fonte, usato in questo caso “per approfondire e andare indietro nel tempo, per scoprire dove possiamo spronarti e analizzarlo nella realtà”, dicendo che *il film migliore c’è già: “è il primo”*. Leth rifiuta di tornare a girare a Bombay, e si passa quindi alla variazione numero tre: “non avere regole: girare di nuovo *The Perfect Human* ambientandolo nel 2002”. Il mandante si è offeso e Leth deve girare un film “nel modo più libero: il compito peggiore”⁷⁵.

La *terza variazione* riaggiorna il film di partenza, sia negli ambienti che nelle possibilità tecniche. Ancora una volta ripartiamo dalla visione di una sequenza del primo film: il protagonista si taglia le unghie, in primo piano le mani, mentre la voce narrante dice: “ascoltate il rumore dell’essere umano

perfetto, cosa pensa l'essere umano perfetto?". Continuando a tornare sul film di partenza, o meglio sui suoi *frammenti*, si riapre ogni volta il percorso interpretativo, e la riflessione dello spettatore viene quindi ripresa e approfondita. Diventa ormai chiaro, dopo il passaggio per Bombay, che *The Perfect Human* è una riflessione sulla banalità dell'uomo e del suo quotidiano, sul saper accettare sia la sua imperfezione sia la perfezione di ogni istante della vita. Il film si sofferma ad esempio sui dettagli dell'attore (occhi, orecchie, bocca) e lo redime o lo esalta ad assoluto, oppure semplicemente lo mostra per quello che è, semplice e fondamentale essere *in atto*. L'umanità viene ripresa come dato, come azione e movimento: le azioni del correre, saltare, cadere ecc. Ma in fondo si tratta anche di una riflessione sul cinema, che guarda il mondo dal di fuori e inventa sempre una storia (o una giustificazione) possibile per le immagini che mostra, per i suoni del mondo che registra, come se non potesse farne a meno.

La terza variazione: *The Perfect Human. Brussels* si presenta come un remake aggiornato all'oggi. Abbigliamento contemporaneo, gesti rinnovati, ambienti moderni (un grande albergo). La narrazione a volte si sdoppia grazie all'uso dello *split screen*, che permette due racconti in contemporanea del personaggio maschile (un attore piuttosto anziano, che è stato il protagonista de *La collectionneuse* di Rohmer) e di una donna. Parlano entrambi in francese, e si intravede una pista noir (la donna ha una pistola), che sfuggiva negli altri remake; c'è una partenza da Bruxelles a Caracas, e l'ambientazione passa a un battello su un fiume amazzonico sotto la pioggia, girata in soggettiva. Il film mantiene comunque il ritmo lento, di pacata contemplazione, del primo cortometraggio.

Prima della riuscita del compito, il *backstage* stavolta è stato molto breve: Leth che si perde per i corridoi di un albergo, o che dà indicazioni al nuovo attore⁷⁶. Leth spiega anche nei termini di un conflitto tra due attanti equipotenti il film che sta evolvendo con von Trier: "è come un dialogo", dice, "lui batte una palla e noi rispondiamo, ne batte una più potente e noi gli diamo il meglio che abbiamo". Nel nuovo incontro con von Trier i due registi parlano del loro modo di lavorare: l'anziano

Leth dice che cerca qualcosa che vuole filmare a lungo e la inquadra, poi aspetta il momento giusto; von Trier invece che quando gira non sa mai qual è il punto determinante, e a volte pensa di aver tirato fuori una “gran cagata”, perché “non ha tenuto tutto sotto controllo”. Ma Jørgen spiega che non gli interessa il *fattore controllo*, perché quando imposti il lavoro come dentro una cornice non puoi che essere schiacciato dalla struttura, non puoi controllarla: invece ben venga il *non controllo*. A questa affermazione von Trier reagisce proponendo la quarta variazione: Leth dovrà fare qualcosa che gli fa schifo, e che anche lui odia, cioè un cartone animato.

La quarta variazione è quindi *trasformare tutto quello che abbiamo visto finora in un cartoon*. Cambiare le materie dell'espressione, mantenendo quelle del contenuto. Leth decide però che non girerà del nuovo materiale: come in un *found-footage film*, vuole *ri-usare* quello già pronto, senza che sia “semplicemente riciclato o una ripetizione”. In termini di replicabilità, fare il cartone animato vorrà dire, nelle parole di Leth, “utilizzare il materiale *in maniera attiva*, adattandolo a un nuovo testo, a un nuovo contesto. In parole povere: infondendogli una nuova freschezza”. La quarta variante è in effetti una traduzione intersemiotica, che mentre muta le sostanze e le materie dell'espressione, come abbiamo detto, riprende come un remake il piano del contenuto di ognuna delle tre versioni precedenti e del film di partenza.

Assistiamo ancora a una sequenza del primo cortometraggio, che dà il via alla creazione del nuovo testo: l'uomo o la donna camminano soli per stanze bianche, mentre la voce over commenta che vanno per “stanze bianche, piene di luce, senza limiti”. Viene da pensare che si possa ormai assimilare “l'uomo perfetto” con l'artista Jørgen, che gira a suo agio nel mondo e non si spaventa mai di nulla. Il *cartoon* alterna il ritmo del videoclip, l'uso dello *split screen*, e anzi apre a molte altre finestre e moltiplicazioni dello schermo nello schermo. Un modo di riprendere le altre varianti che sembra un trailer, una sintesi mirata (Dusi 2002a), ma è anche molto efficace a livello delle sinestesie cromatiche e musicali. Un remake che non solo *riformula* sul piano del contenuto,

ma che è un *rifacimento* delle versioni precedenti anche sul piano dell'espressione.

7. *Varianti, variazioni, varietà*

Il ventaglio di pratiche audiovisive presentato finora è volutamente semplificato e flessibile, senza pretese di esaustività. Proponiamo come si è visto di porre sotto la voce *replacabilità* alcune grandi distinzioni: il *rifacimento* (o remake, nelle sue varie tipologie); la *dilatazione intertestuale* (sequel); la dilatazione come *espansione intratestuale* (versioni integrali auto o eterodirette); la ripetizione come *variazione*. All'interno di quest'ultimo sottogruppo, abbiamo proposto alcuni casi esemplari di variazione interna: una modalità a dominante sequel (per *Lola corre*), e una a dominante remake (per *Le cinque variazioni*).

Se torniamo alle proposte di Hjelmslev sulle invarianti e le varianti, riprese da Fabbri (2002) per provare a sistematizzare la massa proliferante di testi legati a Pinocchio, potremmo distinguere tra *invarianti* e *varianti* usando il criterio di "commutazione" (Hjelmslev 1943): le invarianti si ottengono per "commutazione" (se cambia un elemento di uno dei due piani del linguaggio, e varia anche il significato quell'elemento allora è un'invariante), mentre le varianti si ottengono per "sostituzione": quando c'è trasformazione senza variazione di significato abbiamo delle *varianti*. Questo ci permette di definire nell'analisi di un testo (o di un insieme di testi), se ci sia uno schema soggiacente sul quale si costruiscono varianti. All'interno delle varianti possiamo operare ulteriori distinzioni, e decidere cosa sia *variazione*, intesa come variante individuale, legata a elementi facoltativi, e cosa invece *varietà*, cioè variante localizzata, legata a elementi latenti (cfr. Hjelmslev 1943).

Secondo Fabbri, "ci sono allora evidentemente, se praticate queste letture, alcune cose che erano delle *varianti* che diventano *invarianti* e altre cose – che consideriamo fondamentali – che diventano semplici *variazioni*" (2002, p. 285).

Fabbri propone così un “principio di riduzione”, che si preoccupa di dar conto del tipo di operazione che lega un testo all’altro:

(...) è interessante pensare che ogni lettura, attualizzando degli elementi, facendoli passare per esempio da *variazioni* a *varianti* localizzate, e da varianti addirittura ad *invarianti*, opera quello che si potrebbe chiamare un *principio di commutazione testualizzata*. È la traduzione che opera la commutazione o le sostituzioni, e noi dobbiamo semplicemente seguirle e vedere come funzionano (ib.).

Nei casi di traduzione intersemiotica e trasposizione, il problema è spesso di dar conto, nel confronto tra testo di partenza e testo (o testi) di arrivo, delle invarianti della forma dell’espressione e della forma del contenuto rispetto alle varianti della sostanza (v. Calabrese 2000; Eco 2003; Dusi 2003a). Ma nei casi fin qui considerati di traduzione e interpretazione intrasemiotica, cosa va considerato?

Nel *remake*, come nella *cover*, il rifacimento non cambia (in termini generali) le forme del contenuto e dell’espressione e i loro concatenamenti, ma agisce sulle sostanze dei due piani (cfr. Eco 2003). Certo il contenuto in parte si trasforma, ma rimane una alta riconoscibilità strutturale: è quello che accade anche in molta serialità che abbiamo preso in esame (a vari livelli: sequel, saghe, espansioni). Nel *remix*, come nella *nuova versione* costituita da un *remake* che è anche un riadattamento cinematografico, la replicabilità investe le sostanze (e spesso le materie) dell’espressione, trasformando parzialmente anche le forme⁷⁷. Una ripresa-dilatazione, sarebbe dunque una *nuova versione* del film di partenza se trasforma sia il piano del contenuto sia quello dell’espressione (come nel caso del *director’s cut* di *Apocalypse Now*), diventa invece una *variante* se cambia l’espressione ma non il contenuto, come avviene per il secondo *Dune*, riaperto attraverso lo storyboard; ma in fondo anche per i diversi finali proposti dal DVD di *Santa Maradona*⁷⁸. Per tornare ai nostri esempi di *variazioni* interne, ricordia-

mo che *Lola corre* parte da un prologo unico, matrice di invarianti per le tre versioni che si propongono come dei remake quasi totali, che conservano le forme dell'espressione e del contenuto, cambiando le occorrenze figurative delle diverse versioni. Queste però si rivelano alla fine come *legate*, innestate formalmente sulla logica narrativa del videogioco, come fossero anche dei *sequel non dichiarati*, sequel parziali a livello della competenza degli attori narrativi, ad esempio, e non solo dello spettatore. Ogni variante allora cambia parzialmente sia il piano dell'espressione sia il piano del contenuto, come fosse un *remix*, cioè una *nuova versione*.

Nel caso de *Le cinque variazioni* (che sarebbe meglio tradurre con *ostacoli*, o *costrizioni*), su un primo film che viene posto come matrice di invarianti (dell'espressione e del contenuto, e della loro relazione) si costruiscono, come abbiamo detto, tre varianti che trasformano il piano dell'espressione ma non (profondamente) quello del contenuto (variante Cuba, variante Bombay, variante "libera" ma attualizzata), come fossero delle *cover*. Queste presentano della *varietà*, cioè differenze legate sul piano dell'espressione alle costrizioni tecniche, ma anche delle *variazioni*, cioè delle varianti individuali sul piano del contenuto, ossia le regole del gioco, gli "ostacoli" posti da von Trier, che generano differenze a livello discorsivo e figurativo e devono venir seguite nella nuova enunciazione. La quinta versione cambia le regole (la rifa von Trier stesso), ma è soprattutto la quarta, fumettata, che si pone come un *remake*: la variante *cartoons* è una reinterpretazione e un rifacimento nel quale si trasformano sia il piano dell'espressione sia il piano del contenuto in modo che sostanze e forme non saranno più le stesse (cioè equivalenti) a quelle delle versioni precedenti. La "quarta variazione" è l'unica *nuova versione*, con proprie nuove invarianti che si confrontano, trasformano, condensano o dilatano le potenzialità del primo cortometraggio del 1967 nelle sue proprietà latenti e in quelle manifeste, mentre al contempo sintetizzano e magnificano (oppure narcotizzano) le tre varianti appena precedenti.

7.1. Identità e differenza tra rifacimento e dilatazione

Potremmo dire a questo punto che se lo sguardo dell'analista si sofferma sull'identità, o meglio su cosa produce *effetti di somiglianza-equivalenza*, tra un testo e la sua variante, siamo in un'ottica di traduzione (intra o intersemiotica), e quindi cercheremo nel secondo testo i livelli di equivalenza a confronto con il primo, e le *regole di similarità* che ha adottato per ciascuno di questi livelli e nella sua strategia globale. Ci si chiederà ad esempio quali sono per il testo di arrivo le dominanti del testo di partenza ritenute più rilevanti, quali scelte di pertinenza ha compiuto sul piano enunciativo, discorsivo, figurativo e tematico, cosa ha salvato delle trasformazioni narrative e del mondo valoriale del primo testo. Oppure in che modo ha lavorato sulle modulazioni ritmiche e tensive per garantire una similarità con il testo fonte, sempre giocando sul piano dell'espressione e a livello plastico, per coordinare i propri effetti di senso grazie a più "sistemi interni", sistemi singolari di significazione testuale, soprattutto semisimbolici e, in modo più globale, figurali (cfr. Greimas 1984). Questo tipo di ragionamento ci permette di verificare "cosa rimane invariante" nella trasformazione traduttiva da un testo all'altro, o da un medium all'altro.

Se invece lo sguardo dell'analista corre a *cercare le differenze*, e vuole indagare ciò che nel testo di arrivo è "altro" rispetto al testo di partenza, magari allargando il campo di indagine ai co-testi e all'*insieme socio-semiotico* che definisce un gruppo di testi come "derivati" da uno o da una serie di altri, allora in che modo lavorare? E nel caso di un gruppo di testi che siano tutti legati da somiglianze di famiglia, e che solo nel loro insieme creino il senso globale, come proponeva Lévi-Strauss per lo studio dei miti, composti dalle loro diverse versioni? Quando insomma non si dà un *Urtext*, un testo di partenza intersoggettivamente riconosciuto, ma solo una declinazione di varianti, cosa cercare?

Si metteranno a confronto i diversi testi, o meglio quelli scelti per fare del proprio "campione" un corpus, per vedere cosa produce differenza, cioè *effetti di difformità, discontinuità, varianza e variazione* tra i testi. Dato che la variante

è legata indissolubilmente al contesto sociosemiotico in cui si produce, bisognerà partire da lì, per dar conto degli effetti di senso previsti e di quelli ottenuti (per quanto possibile) e distinguere in un primo momento le *circostanze di enunciazione* storico-economico-sociali (quindi i problemi produttivi e di ricezione) *dalla rete di relazioni macrotestuale, intertestuale e co-testuale* che accoglie e forma il testo in termini semantici e pragmatici. Sono infatti i co-testi che determinano, circoscrivono, definiscono il macrotesto sociosemiotico che stiamo analizzando (inteso come “polisistema”).

Ma, preso singolarmente, il nostro remake, la nostra variazione, il discorso che ci ha “punto”, rimarrà inanalizzato nel suo funzionamento testuale. Certo il suo senso si produce solo tenendo conto del mutato contesto di arrivo, e dei suoi nuovi co-testi, ma è comunque un testo analizzabile, smontabile, riapribile nei suoi livelli di significazione. Non ci basta sapere che la regola produttiva, la norma o l’ostacolo (alla von Trier) è etronoma, ossia viene dall’esterno. Ci sembra utile anche dar conto dei meccanismi interni di significazione e di quali competenze intertestuali siano previste per costruire dei modi di lettura e di comprensione coerenti con la volontà comunicativa.

Torna quindi la necessità di un’analisi testuale, che verifichi (per quanto possibile) non “cosa rimane invariante”, bensì “*cosa varia*”, per ciascuno dei livelli del testo, ancora una volta pensando alle strategie enunciative ed enunciazionali, alle scelte discorsive, narrative, valoriali e tensive, ma anche ai diversi strati testuali dati da materie, forme e sostanze dell’espressione e del contenuto.

Però, una variante si dà rispetto a cosa? Se si pone un testo di partenza, come nel caso del remake, le “regole di similarità” porteranno con sé anche il loro contrario, cioè altrettante “regole di alterità” costruite e vincolate a vari livelli nel testo di arrivo, verificabili nella comparazione testuale tra il secondo, il terzo, l’ennesimo e il primo testo.

È questo il caso dei molti remake di *The Mark of Zorro*, con la gradualità di sovrapposizione (parziali o locali) data dai suoi sequel, e persino delle parodie e dei *pastiches* come *I ni-*

poti di Zorro con Franco e Ciccio; in questa relazione meta-narrativa tra “testo destinante” e “testo destinatario” si trovano anche *Le cinque variazioni* del film di von Trier-Leth: le varianti usano esplicitamente il film di Leth del 1967 come il “miglior film”, il testo di partenza da “rovinare” e riaprire “a scopo terapeutico” (nelle parole di von Trier).

Ma se invece il testo di partenza non è in effetti identificabile, abbiamo davvero solo una rosa di varianti? Anche qui, naturalmente, avremo delle gradualità.

Potremmo usare il criterio esterno, cronologico, della prima apparizione pubblica, e definire “testo di partenza” la prima edizione della canzone dei Beatles, o la prima copia del film in circolazione, ma questo creerebbe dei dubbi su come chiamare *Touch of Evil* di Welles uscito nel 1958, rispetto alla versione remixata per diventare “più originale” del 1998. Il criterio temporale del primo testo non sembra molto spendibile, ma ci ricorda (banalmente) come, nel condurre un’analisi, ci siano in gioco continue scelte interpretative e di selezione delle pertinenze da seguire. In *Lola corre*, ad esempio, possiamo adottare un criterio processuale, sintagmatico, ed enumerare le varianti come prima, seconda, terza, per scoprire poi che non sono singoli *type* individuali, ma testi *tokens* intimamente collegati, dato che i personaggi sembrano incrementare la propria competenza quasi fossero memori delle precedenti sconfitte, o degli esiti delle proprie azioni⁷⁹.

E ancora: se affrontiamo *The Matrix* e si aprono piste di intertestualità allargata e diffusa, e consideriamo le sue varianti e dilatazioni intersemiotiche non solo in videogame ipertestuale (*Enter the Matrix*), ma anche in cartone animato (*Ani-matrix*) o in *sito Web*, ci saranno dei criteri di identità e di differenza già iscritti nel testo base, nella trilogia dei film *Matrix*, che ci permettano di affrontare, e forse prevedere, le sue declinazioni transmediali? È sensato (o utile) ipotizzare una *matrice di invarianza* che dia conto delle nuove varianti?

7.2. Serialità come messa in variazione

Si potrebbe dire, semplificando molto, che in un remake il testo di partenza diviene il *significante* del secondo, sul qua-

le tessere e incrementare connotazioni, e operare delle variazioni. Variazioni tanto più interessanti quanto più differenti dalle relazioni interne del primo testo: il *significante* (o la catena dell'espressione) si riattualizza con nuovi *significati*.

Il fatto che un remake *non* lavori sempre in questo modo dipende dal livello di astrazione reso pertinente dall'analisi comparativa: ad esempio in un testo la *serie temporale* può venire fatta "entrare in variazione", o in vibrazione, e modulare delle frequenze differenti: si avranno in tal modo le *modernizzazioni* del testo di partenza, i suoi *aggiornamenti* (o anche il loro contrario).

Questo punto di vista sembra fertile perché permette di comparare i testi come *serie di tensioni e forze*, che vengono reinnescate e rivisitate con variazioni e trasformazioni dei singoli elementi, dei singoli livelli, e dei rapporti tra loro, senza che cambi (almeno nel remake riconoscibile come legato al testo di partenza) l'equilibrio interno al testo. Il testo di partenza viene fatto cambiare più o meno intensamente ed estesamente, entra in risonanza e produce senso, proprio grazie a questo confronto-scontro con il testo di arrivo.

Si tratta, in termini intertestuali, di quello che accade quando attuiamo una comparazione tra due testi in relazione di traduzione intra o intersemiotica: una determinata sequenza di *Lolita* di Lyne, come una seconda serie, mette in vibrazione il film di Kubrick, e al contempo entrambi entrano in risonanza con il romanzo di Nabokov, in un gioco di consunzione (usura) e magnificazione, di defigurazione o refigurazione, della varianti realizzate, attuali, virtuali o potenziali dei tre testi.

Si tratta allora di un meccanismo testuale (intratestuale e intertestuale), di produzione del senso, attraverso *variazioni di superficie* che sono sempre correlabili a *variazioni di intensità* più profonde, e sono sempre *timicamente orientabili* (tra euforia e disforia).

Per questo si può parlare di una *sensibilizzazione del piano dell'espressione* (cfr. Calabrese 2000), o di una *traducibilità figurale* (cfr. Geninasca 1995), che si ritrova o si innesca dal confronto, cioè dalla messa in relazione, tra due testi. Il

tutto diviene ancora più interessante se siamo di fronte a testi derivati da una fonte comune, che è uno dei casi possibili di intertestualità e traduzione intersemiotica.

Si può allora riassumere, generalizzando, rifacendosi al problema fondamentale di produrre senso *per differenza* o *per ripetizione* (o tra le due possibilità): dal lato della *differenza* poniamo le invarianti di ogni singolo testo, il sistema che è stato creato a partire da precise scelte sull'asse paradigmatico ai fini di una realizzazione (o messa in scena), creando una *permanenza* del senso, intesa come autonomia e singolarità dell'opera; dal lato della *ripetizione* poniamo la possibilità di riprendere in un secondo testo le isotopie valoriali, tematiche e figurative del primo testo, lavorando su una messa in sequenza (o in serie) a livello dei processi, delle scelte a livello dell'asse sintagmatico del testo: è qui che si dà vita, in un movimento biunivoco, alla incidenza e alla *messa in variazione* di un secondo testo sul primo.

¹ Cfr. per questo paragrafo Dusi 1996 e 1998.

² *Ben Hur*, dal romanzo di Wallace, nasce nel 1907, viene ripreso da Fred Niblo nel 1926, riappare come megaproduzione nel 1959 diretto da Wyler.

³ Per una disamina del problema, cfr. anche Tinazzi 1983.

⁴ Ci riferiamo a *Il grande sonno* (*The Big Sleep*) di H. Hawks (USA 1946), e a *Marlowe indaga* (*The Big Sleep*), di M Winner (USA 1978).

⁵ Si veda per una ricerca in questa direzione Menarini 2004. Ricordiamo però anche la proposta di Sainati (in questo volume): nel caso della parodia non si tratterebbe a suo avviso di remake, perché non si dà "omologia affettiva".

⁶ Si veda nella nostra parte teorica iniziale la teoria della replicabilità di Calabrese 1989 (cfr. *Introduzione*).

⁷ A margine va notato che per produrre (e giustificare) una tale operazione occorrono un'industria e un mercato di ampio respiro e dunque non è un caso che la quasi totalità dei nuovi remake venga realizzata in USA, rileggendo sia il patrimonio americano che quello europeo ed extra-europeo. Pensiamo solo a recenti successi commerciali più o meno fedeli come *Scent of a Woman* di Martin Brest (USA 1992) derivato da *Profumo di donna* di Dino Risi (Italia 1970) o *Vanilla Sky* di Cameron Crowe (USA 2001) derivato da *Abre los ojos* di Alejandro Amenábar (Spagna 1997), oppure alla leggerezza autoriale, lontana da apologie dell'opera originale e priva di falsi pudori stilistici, dimostrata da Louis Malle in *Crackers* (USA 1984), un remake parodico de *I soliti ignoti* (Italia 1959) di Mario Monicelli.

⁸ Rimandiamo alla prima parte della nostra *Introduzione* per una definizione in senso ampio dell'*intertestualità*.

⁹ Ad esempio può essere un gioco sul *profilmico* (tutto ciò che sta di fronte alla macchina da presa, come il *décor* o la recitazione) attuato per ricreare un'atmosfera: *Ombre e nebbia* di Woody Allen (USA 1991) ammicca semplicemente allo stile del cinema tedesco anni Trenta con una sorta di *retrodatazione*, mentre le strategie discorsive de *Il profumo del mosto selvatico* di Alfonso Arau (USA 1995) sono quelle, molto più diffuse, di tentare un *riaggiornamento* di un racconto filmico (*Quattro passi tra le nuvole* di Blasetti, Italia 1942) (cfr. Fava 1993).

¹⁰ Almeno per quanto riguarda la *materia*, se non le *sostanze* (cfr. Hjelmslev 1943).

¹¹ Come fa ad esempio Bruno 2001.

¹² Salvo poi richiamare il rapporto ermeneutico tra lo schietto erotismo della coppia Nicholson/Lange, il realismo del romanzo, e lo stile allusivo del film di Garnett (cfr. Bruno 2001).

¹³ Sull'effetto "rebound" cfr. Genette 1982; Costa 1993.

¹⁴ Questo paragrafo è una sintesi, con alcune modifiche, di un'analisi presentata in Dusi 2002b.

¹⁵ Sull'intertestualità di *Pinocchio* rinviamo alle analisi contenute in Bettetini et al., a cura, 1994; Colombo 1994; D'Arcais, a cura, 1994; Pezzini, Fabbri, a cura, 2002; ma anche all'analisi esemplare di Garroni 1975.

¹⁶ Uscito successivamente nelle sale in versione ridotta.

¹⁷ Le trasposizioni filmiche di *Pinocchio* apparivano pertinenti per le loro fedeltà a diversi livelli testuali, considerando la "fedeltà" o la "differenza" come una serie di effetti di senso organizzati da precise strategie interpretative ed enunciative (cfr. Eco 1990; Fabbri 2000b; Calabrese 2000).

¹⁸ Nel capitolo dedicato alle tattiche della traduzione nella ricerca *La fabbrica di Pinocchio* curata da Bettetini (1994), Aroldi (1994) distingue tra "illustrazione, rilettura, semplificazione", proponendo un crescendo dalla minima equivalenza alla massima originalità, con il criterio di fedeltà reso pertinente solo per la cosiddetta relazione di "illustrazione", ponendo *Le avventure di Pinocchio* di Guardone sotto la voce "illustrazione", in quanto massima fedeltà al testo letterario, mentre quelle di Disney e di Comencini vengono classificate come "riletture". Dal nostro punto di vista, il problema della fedeltà si pone invece sempre in modo molto dinamico nella traduzione e interpretazione intersemiotica: da un lato un testo può tendere verso una equivalenza dei suoi effetti di senso con quelli previsti dal testo di partenza, dall'altro deve sempre fare i conti con lo scopo della trasposizione e con il suo destinatario, le diverse competenze intertestuali ed enciclopediche del nuovo spettatore modello (cfr. Eco 1995; 2003; Dusi 2003a).

¹⁹ Di "risemantizzazione" parla Lotman 1993.

²⁰ Si vedano le analisi di Asor Rosa 1972; Garroni 1975.

²¹ Anche il primo film su Pinocchio, quello di Antamoro (Italia 1911), propone un personaggio acrobatico e "realistico", con un semplice naso di cartapesta sul viso dell'attore.

²² *Riuso e rifacimento* sono comunque pratiche produttive che caratterizzano il cinema fin dalle origini, in una sorta di "coazione a ripetere" (e a contraffare) fatti storici, di cronaca, eventi spettacolari (come nelle *actualités reconstituées* del cinema dei primi tempi (cfr. Costa 1984). Diverse versioni di *Amleto* esistevano già alla fine degli anni Dieci (*Le duel d'Hamlet*, con Sarah

Bernhardt, è del 1900, *Hamlet* di Méliès del 1907). Il più inquietante racconto di Stevenson viene adattato almeno fin dal 1908 (*Le cas étrange du docteur Jekyll e Mr. Hyde*, prod. Selig) e saranno poi almeno trentatré le versioni, tra *remake* e *sequel*, che precedono nell'elenco *Mary Reilly* di Frears (USA 1996): da *The Duality of Man* (prod. Wrench, USA 1910) a *Der Januskopf* di Murnau (Germania 1920), fino al classico *Dr. Jekyll e Mr. Hyde* di Mamoulian (USA 1931); Jean Renoir girerà invece (con le tecniche della televisione in diretta) *Il testamento del mostro* (*Le testament du docteur Cordelier*, del 1959), e qualche anno più tardi Jerry Lewis darà una svolta definitiva alle parodie del testo con *Le folli notti del dottor Jerryll* (*The Nutty Professor*, del 1963) (cfr. Druzman 1975).

²³ Nel rifare *Solaris* di Tarkowski, Soderberg ripercorre in fondo temi molto vicini ai suoi film più noti, ad esempio in *Ocean's Eleven* o *Traffic*, nei quali il protagonista si trova alle prese con la perdita di una donna amata (la moglie o la figlia) (Verevis 2006, p. 10).

²⁴ Oppure *La paura mangia l'anima* di Fassbinder (RFT 1974), e il più recente *Far from Heaven* di Haynes (2002) come tributi al film di Douglas Sirk *All That Heaven Allows* (USA 1956).

²⁵ *Psycho* di Van Sant (USA 1999) "recupera non solo la sceneggiatura originale di Hitchcock (1960, firmata da Joseph Stefano) ma anche la partitura musicale di Bernard Hermann" (Bruno 2001, p. 190).

²⁶ O *Il cielo sopra Berlino* di Wenders (RFT 1987) rifatto come *City of Angels* da Silberling (USA 1998).

²⁷ Il TV movie di Mike Garris *Shining* (1997) viene scritto e prodotto da Stephen King come sorta di riappropriazione del referente letterario rispetto al film di Kubrick, un po' come l'operazione del film di Lyne con *Lolita* di Nabokov sopracitato.

²⁸ O per *Nikita* di Besson (Francia-Italia 1990), che diventa *Nome in codice Nina* di Badham (USA 1993).

²⁹ Come nel caso preso in esame da Vanoye in questo volume; cfr. anche Vasé 1999.

³⁰ Certo con una inversione: due donne diverse che sono la stessa per Hitchcock, mentre la "stessa donna" si rivela essere due attori in De Palma.

³¹ Secondo Bruno (2001) questo recupero diventa quasi una moda nel cinema hollywoodiano: ogni regista di fama si incarica di recuperare un film del passato e di ricostruirne la "classicità": Schrader con *Il bacio della pantera* (1982) già film di Tournier (1942); Cronenberg con *La mosca* (1986) già *L'esperienza del dottor K* di Neumann (1958); Scorsese con *Cape Fear* (1991) già *Il promontorio della paura* (di Thompson, 1963); Ferrara con *Ultracorpi - L'invasione continua* (1993) da *L'invasione degli ultracorpi* di Siegel (anni Cinquanta), già rifatto da Ph. Kaufman con *Terrore dallo spazio profondo*.

³² Rinviamo alla voce "elasticità" in Greimas, Courtés 1979, p. 72. Si vedano anche le applicazioni del concetto nella teoria dei trailer cinematografici in Dusi 2002a.

³³ Una struttura a espansione che mette in evidenza anche *Kill Bill vol. 2* di Tarantino, con i suoi molti *flashback*.

³⁴ A volte, spiega De Bernardinis (2001, p. 179), il prequel è la parte terza, cioè la "ricapitolazione": in *Twin Peaks: fuoco cammina con me!* Lynch ripre-

corre, sullo schermo del cinema, l'evento da cui prende il via la serie TV precedente (la storia dell'omicidio di Laura Palmer). Diciamo che è la parte terza perché in TV la serie è divisa in due, la prima culmina con la scoperta dell'assassino, mentre la seconda sprofonda nei misteri paranormali della cittadina.

³⁵ De Bernardinis (ib.) nota l'affinità tra questo meccanismo seriale e quello canonizzato dalla letteratura, ad esempio nell'*Orlando furioso* di Ludovico Ariosto, che seguirebbe lo schema dell'epica "eccesso: contesto = eccesso: contesto".

³⁶ Anche nella serie di *Alien* c'è chiasmo "ma con una seconda opzione: il sequel è predisposto alla *mutazione* del cinema" (p. 183). Il chiasmo in questo caso sembra riciclare il cinema stesso, "ponendolo di fronte agli ibridi e agli scompensi degli scenari della tarda modernità, ormai a corto di mitologie" (ib.). Cfr. Canova 2000, p. 114.

³⁷ Questa parte riprende parzialmente Dusi 1996, "*Sotto il segno di Zorro*", in *Catalogo XVII Mystfest*, Atti del Convegno *Su la maschera*, Milano, Mondadori, pp. 139-152.

³⁸ Il primo di Umberto Lenzi, l'altro di Luigi Capuano, entrambi del 1963.

³⁹ Tra i disegnatori di *Zorro* il più noto è Alex Toth. Non mancano, anche nel campo dei fumetti, le parodie: nel 1968 esce il geniale *ZorryKid* di Jacovitti (che continuerà sul «Corriere dei Piccoli» dal 1969 al 1973): è la storia di Kid Paloma, debosciato nobiluomo che balla il flamenco con tanto di nacchere, il quale reagisce in segreto, aiutato dal monaco Fra Caramba, contro i soprusi del governatore Pedro Magnapoco.

⁴⁰ George Hamilton recita il doppio ruolo del figlio di Zorro e di suo fratello gemello, che finge maldestramente di essere Zorro con un costume tutto dorato.

⁴¹ Grazie alla sua rivalizzazione, il personaggio di Zorro si ritrova come giustiziere e vendicatore anche nel discorso pubblicitario, di solito come garante (ludico) di una trasparenza sui prezzi.

⁴² Negli ultimi anni sono andate in onda due trasmissioni RAI con modi un po' diversi e intenti simili. "*Radiozorro 3131*. La vendetta del cittadino, la voce dell'ascoltatore nel Paese della solita commedia all'italiana": programma a cura di Paola De Monte e condotto da Oliviero Beha, tentava di riproporre una "radio di servizio" raccogliendo, attraverso il giornalista-conduttore, telefonate in diretta con lamentele di privati generalmente di taglio locale (ad esempio sulla gestione di rifiuti del proprio comune); *Videozorro* invece, breve programma TV all'interno del contenitore *Videosapere*, con lo stesso conduttore, cercava un tono più serio sia allargando le problematiche (come ad esempio la tutela dell'ecosistema nel mare Adriatico), sia avvalendosi di "esperti" in studio e interviste in diretta (ma anche qui il presentatore-conduttore cercava il coinvolgimento diretto degli spettatori tramite un parodico "quiz" telefonico). L'isotopia intertestuale con il personaggio di Zorro è chiaramente tematica.

⁴³ Ecco una sintesi del nuovo *Zorro*. California, 1821: dopo la sua ultima eroica apparizione in difesa del popolo Zorro viene smascherato e imprigionato dal governatore spagnolo, Ramon Montero. Sua moglie viene uccisa, la figlia infantile rapita. Vent'anni dopo il colpevole ritorna, accompagnato dall'ignara figlia di Diego, convinta di essere figlia sua. Diego si libera e decide di farsi aiutare da un giovane bandito. Lo allena e lo trasforma, gradualmente, nel degno successore

al ruolo di Zorro. Alejandro lo aiuterà a sventare i piani del governatore e si innamorerà della bella figlia di Diego, Elena, che passerà dalla loro parte. Fino al doppio duello finale, tra Diego e Montero e tra il nuovo Zorro e il crudele comandante che gli aveva ucciso il fratello. Alejandro ed Elena, dopo aver liberato i *peones* schiavizzati da Ramon, saranno benedetti dall'ormai morente Diego.

⁴⁴ Ditta che ha un suo sito internet: www.zorro.com

⁴⁵ Una referenzialità che sembra storicamente accertata, e sulla quale insiste il discorso promozionale che ruota attorno al film.

⁴⁶ Così farà più avanti, in modo più problematico, il personaggio di Batman, che si ispira al primo Zorro.

⁴⁷ Anzi il *tema del doppio* viene messo in scena al quadrato: a Zorro/Don Diego si aggiunge il nuovo Zorro/Alejandro, da cui la coppia Don Alejandro/Bernardo (Diego); alla vera figlia di Zorro si contrappone (inizialmente) il figlio adottivo, al padre naturale (Diego) il padre usurpatore (Montero), oltre ai doppi fantasmizzati che sono quelli di Alejandro e suo fratello Joachin (i due Murieta), nonché di Elena rispetto alla madre mai conosciuta. Per non parlare delle vere coppie di antagonisti: il classico scontro Zorro (Diego)/Montero, la novità del duello tra Alejandro e Love. Prima Don Diego poi Alejandro nascondono la propria "identità segreta", fingendosi incapaci e pacifici: recitano un ruolo, mascherando il vero carattere. Solo la maschera di Zorro permette loro di rendere pubbliche doti e abilità.

⁴⁸ Oltre alle marche evidenti della duplicità, ci interessa sottolineare il "doppio sguardo" che il film crea sulle azioni fin dall'inizio, installando sempre un osservatore esterno all'azione dell'eroe: sono i ragazzini che spiano la folla attraverso un taglio nel telone del carro funebre (una zeta rudimentale che è anche una prefigurazione dell'investitura dell'eroe, con i buchi sul telone che formano quasi una prima maschera per il piccolo Alejandro) e che poi coprono le spalle a Zorro; è lo sguardo del governatore pronto a dare il segnale dell'imboscata dopo l'attesa entrata in scena di Zorro, o ancora più evidentemente la filosofia di guerra espressa dal capitano Love sull'importanza di "poter vedere attraverso gli occhi del nemico", cioè carpirne lo sguardo, la prospettiva, per meglio orientare le proprie controstrategie. Battuta diretta a provocare (Don) Alejandro che risponde, rilanciando la sfida: "forse uno di questi giorni vedrò come appaio attraverso i vostri occhi". È infine, potremmo dire, un gioco metariflessivo, che mette in scena il duplice sguardo del film su di sé, in quanto testo che dilata e rimescola storie già note, cambiando prospettiva.

⁴⁹ Per questo, forse, la coppia Zorro/Diego (e Zorro/Alejandro) trova una sorta di completamento indissolubile nell'apparizione di un attante figurativo fondamentale, che sottolinea nel film del 1998 tutte le trasformazioni narrative dell'eroe: il fuoco. Figura del *mutamento-traduzione* tra sostanze dell'espressione, forme in movimento che si aprono all'idea dell'inafferrabile, dell'elemento indomito e pericoloso, il fuoco appare in *La maschera di Zorro* fin dalla firma incendiata che Zorro traccia entrando in scena prima dei titoli di testa, con un gesto che verrà ripreso alla fine come segnale di uscita dalla finzione.

⁵⁰ Il rinvio è qui a Clastres 1974. Clastres riprende questa idea da *L'Anti-Edipe* di Gilles Deleuze e Felix Guattari, del 1972.

⁵¹ Una ricca analisi sociosemiotica della fortuna mediatica di Montalbano è stata condotta da Marrone (2003).

⁵² Tra gli altri esempi, Eco (2003) cita il capitano Achab in *Moby Dick*, del quale non viene mai detto quale sia, nel libro di Melville, la gamba mancante. Una proprietà del personaggio *presupposta* nel mondo possibile del romanzo, che invece il film di John Huston (*Moby Dick*, USA 1956) sarà costretto a mostrare, cioè a esplicitare, trasformando le invarianti del testo di partenza e, almeno figurativamente, chiudendone in parte l'interpretazione.

⁵³ La serie trasmessa su Italia1 a metà anni Novanta vedeva prevedibilmente la sigla cantata da Cristina D'Avena e il servitore Bernardo doppiato meno prevedibilmente da Veronica Pivetti.

⁵⁴ *Dune* è uno dei film di culto per gli amanti della fantascienza, tratto dal romanzo omonimo di Franck Herbert, diventa anche miniserie televisiva diretta da John Harrison negli anni Novanta.

⁵⁵ Si veda il saggio di Bigi e Coppock in questo volume.

⁵⁶ Nel doppio DVD il primo testo si offre come prova della validità del secondo, che diviene quasi una traduzione-riformulazione "in presenza". Per lo spettatore modello è un invito a verificare e confrontare testo di arrivo e testo di partenza, tendenza che dopo essere passata per la vendita in cofanetto di libro e sua trasposizione filmica, si sta espandendo nel mercato dei DVD anche per i remake, come nel caso recente del *King Kong* di Jackson (USA 2005), che propone nel cofanetto anche il primo *King Kong* di Cooper e Schoedsack (USA 1933).

⁵⁷ Nella colonna sonora del film di Moroder troviamo tra gli altri Freddy Mercury e Pat Benatar. Del film di Lang esiste anche una versione "filologica", curata nel 1984 da Enno Patalas.

⁵⁸ Secondo Bruno, "*Metropolis* (primi anni Ottanta) e *Psycho* (primi anni Novanta) sono le due colonne teoriche che virgolettano un ventennio di cinema post-moderno: quel periodo in cui il citazionismo, accentuando fino allo spasimo l'elemento nostalgico e quasi necrofilo del rapporto intertestuale, sembra dissolvere la pratica del rifacimento nella restituzione totale dell'originale, che – ancora una volta paradossalmente – viene vampirizzato definitivamente come materia prima della contemporaneità" (2001, p. 190).

⁵⁹ Restano inesplorate, in questo volume, le pratiche di rifacimento, *restyling* e re-impiego nel design. Ricordiamo ad esempio Philippe Stark, che nel 1996 propone la sua *Ceci n'est pas une brouette*, una poltrona che "non è una cariola", un re-impiego tra citazione e allusione; o il *re-design* dei modelli di automobili di successo, ma anche dei piccoli gesti quotidiani, proposto da Paolo Ulian, con oggetti come "Drinkable watercard", o il "Sapone-spazzola per COOP", nei quali il re-impiego significa incorporazione, condensazione, e soprattutto nuovo scenario (per questi esempi e ulteriori approfondimenti rinviamo a Nardini 2005).

⁶⁰ Una pratica che si ripete in quegli anni, dato che accadrà qualcosa di molto simile in Italia con il produttore Carlo Ponti e *Le Mépris* di Godard (Francia-Italia 1961) (cfr. Dusi 2003a).

⁶¹ A questo tema è dedicata la raccolta negli Atti del IX Convegno internazionale di Studi sul Cinema tenutosi a Udine nel marzo 2002, *Il film e i suoi multipli* (v. Antonini, a cura, 2003). Tra gli interventi, ricordiamo Brunetta 2003; Dall'Asta 2003; Jost 2003; Gaudreault 2003; Manzoli 2003; Menarini 2003; Mosconi, Pitassio 2003; Pescatore 2003; Saba 2003; Sorlini 2003; Zanoncelli 2003.

⁶² Anche per De Bernardinis il cine-restauro de *L'infemale Quinlan* si presenta come pratica a metà tra il sequel e il remake: nel caso del film restaurato il

film diventa una sorta di “super-sequenza”, che “è sequel perché il restauro continua il cinema, lo prosegue rinnovandolo, ed è remake, naturalmente, nel senso corrente di *restyling*, nuova fattura di un vecchio modello” (2001, p. 176).

⁶³ A sua volta una sorta di trasposizione di un dipinto di W. Hogart, *Southwark Fair* (1733).

⁶⁴ Ci sono molti altri casi di appropriazione e dilatazione totale del primo film, nei quali il film che ne risulta è “cucito nel corpo del suo antenato, come quando una massaia ritaglia un vestito per farne un altro”, ricorda Metz (1991, p. 112).

⁶⁵ Gli esempi tratti dal cinema sperimentale potrebbero riaprire il nostro discorso sulle pratiche di replicabilità, forse sovvertendo ogni classificazione. Se alcuni studiosi propongono coraggiose “cartografie del found footage” (Brenez, Chodorov 2000), noi non ci soffermeremo sui film-collage o sui film di montaggio appartenenti alla variegata gamma di *found footage film*, pur consapevoli che queste pratiche depositate, assieme a quelle della *video-arte*, mettono in forma nuove testualità, forse più vicine agli esempi di *cut up* o *bastard pop* analizzati più sopra. Si tratta ad esempio di utilizzare materiali preesistenti come gli scarti di montaggio di film di finzione, come in *Verifica incerta (Disperse Exclamatory Phase)* di Grifi e Baruchello (Italia 1964); oppure frammenti di immagini “di repertorio” (*Very nice, very nice* di Lipsett, USA 1961), rimontando e ricucendo un senso spesso cercato più sulle coerenze del livello plastico, ritmico e tensivo, piuttosto che su quello narrativo tradizionale. Nella *video-arte* sperimentale, il gioco intertestuale può invece essere riaperto dalle possibilità di intervenire su immagini preesistenti con le tecniche dell’animazione digitale: in *Step* (del 1987) Rybczynski sovrappone alla sequenza della scalinata di Odesa de *La corazzata Potëmkin* un girato digitale a colori, inserendo un gruppo di turisti americani che visita dall’interno la scena del film di Ejzenstejn *La corazzata Potëmkin* (URSS 1926). Una rivisitazione metadiscorsiva che è una sorta di *imbastardimento* di un’icona del cinema d’autore, ma anche un omaggio che la rivalorizza. Per una ricerca su questi temi e l’analisi degli esempi citati, rinviamo a Baccarini 2006.

⁶⁶ Per una prima versione di questa analisi cfr. Dusi, Spaziante 2005; la versione finale che qui riprendiamo parte da un saggio che mette al confronto il film (e i suoi titoli di testa) con il trailer e il videoclip (Dusi 2005).

⁶⁷ Cioè lo schema semionarrativo greimasiano (v. Greimas, Courtés 1979).

⁶⁸ Sul problema della citazione, cfr. Genette 1982; Compagnon 1979; Costa 2002; Dagostino 2006.

⁶⁹ Una citazione indiretta mira infatti ad attivare la competenza enciclopedica dello spettatore (e le sue sceneggiature intertestuali, cfr. Eco 1979).

⁷⁰ Rinviamo all’analisi del film di Godard in Dusi 2003a.

⁷¹ Non ci sarà più la donna, ad esempio, “e il fatto che lei non ci sia rende tutto alla Pinter”, dice von Trier.

⁷² “Valium o no?”, si chiede Leth. Poi decide di portarlo ma di non usarlo: “è la prima volta che mi metto alla prova”.

⁷³ Subito dopo, Jørgen Leth recita lui stesso la parte del monologo del primo film: “si può sapere perché la felicità sia talmente capricciosa? Si può sapere perché la gioia sia così breve? Perché hai voluto finirla? Dimmelo. Perché, dunque, mi hai abbandonato?”.

⁷⁴ Quando Leth mostra *The perfect human. Bombay* a von Trier, a questi non va per niente. Dice che è un film bellissimo, ma che non ha rispettato la regola perché non doveva mostrare il contesto (la gente). Leth risponde di aver “interpretato liberamente” il vincolo, e racconta delle conseguenze di essersi spinto *di nuovo* in un posto dove aveva avuto esperienze orribili: incubi, la paura di impazzire.

⁷⁵ “Ostacolo III: libertà totale o ritorno a Bombay”, recitano gli intertitoli.

⁷⁶ Oppure Leth, in una scena di passaggio, mostra l’organizzazione delle cose da girare o girate appese al muro (e dice, segnando col pennarello sui fogli: “questo è fatto, questo lo abbiamo cambiato, questo non c’è”), commentando lo sviluppo del lavoro per lo spettatore.

⁷⁷ Questo è il caso del secondo *Solaris* (di Soderberg, USA 2002)

⁷⁸ Il DVD di *Santa Maradona* viene analizzato da Bigi e Coppock in questo volume.

⁷⁹ Se invece abbiamo una serie di videogame tratti da un film di partenza, è ancora pertinente verificare quali sono i livelli di similarità/alterità? Forse è più giusto perdersi (ludicamente) nelle derive delle nuove narrazioni, e cercare di darne conto.