



tore - testimone esterno per eccellenza - ad adottare quel punto di vista e ad entrare nel mondo del racconto che gli è precluso: come se a uno di noi dicessero di assumere per gioco una identità non nostra e noi lo facessimo, pronti a recuperare la nostra appena il gioco è finito. Lo costringe insomma a sovrapporre una identificazione, primaria, visuale, esterna, e una secondaria, narrativa, interna. E tuttavia non nasconde il fatto che questo transfert narrativo è un artificio drammatico, un trucco, un gioco a rimpiattino rovesciato, un effimero scambio d'identità: i ruoli sottoposti allo scambio (spettatore e personaggio-narratore) rimangono istituzionalmente inconciliabili, legati a due mondi paralleli, fuori del racconto e dentro il racconto - e la loro incomunicabilità è paradossalmente sottolineata proprio dal carattere finto e scopertamente funzionale dello scambio-sovrapposizione.

La soggettiva/non soggettiva di *Shi-*

*ning* sfugge a questo trascinarsi emozionale-partecipazionale: proprio mentre sembra subirlo (l'impressione della soggettiva nasce dallo sguardo di Torrance), lo rifiuta, senza stacchi, cesure, soluzioni di continuità. Se la soggettiva classica si presenta come consegna, effimera ma seducente, di un testimone all'interno della staffetta narrativa, e tutt'al più duplica o moltiplica la potenziale soggettività dello sguardo, qui lo scarto avviene all'interno della stessa inquadratura, che si rivela duplice in sé, ambigua, sospesa. Nel momento stesso in cui accettiamo di entrare nel mondo parallelo del racconto, scopriamo di essere fuori. L'illusione narrativa si smaschera da sé, si dichiara inganno. Raggiungiamo insomma il cuore della *fiction* cinematografica, giocata prima sullo sguardo che non sulle azioni.

Kubrick è probabilmente l'autore che negli ultimi trent'anni (a partire da *2001 Odissea nello spazio*) si è ci interroga con maggiore insistenza sul nostro

ruolo di spettatori e sulla funzione identificatrice dello sguardo, analizzando in modo sistematico tutte le possibili variazioni di prospettive e distanze: la complicità del *camera look* e la teatralità distaccata di *Arancia meccanica*; lo zoom indietro e l'estasi figurativa di *Barry Lyndon*; il campo-controcampo di *Full Metal Jacket*, dove uno dei punti di vista che siamo costretti ad adottare è quello dei morti. Il labirinto di *Shining* è uno dei punti d'arrivo di questa ricognizione: è a suo modo il trionfo del fantastico, perché ci conduce in un luogo in cui non sappiamo più *chi guarda che cosa*, una vera e propria *no man's land* in cui si perde la separazione rigidamente convenzionata del cinema classico fra spettacolo e spettatore, fra immagine e sguardo. Quel labirinto non è il teatro-mondo di Torrance, come in parte speriamo per salvarci, è il nostro. Non abbiamo bisogno di altre soggettive - vere, marcate - per riconoscerci in lui: è stato sufficiente averlo creduto per una frazione di secondo. Accanto allo spaesamento fantastico e a quello metalinguistico, ne troviamo un altro che è morale o, se si vuole, politico. (g.c.)

## Lezioni di nuoto

In un film tutto giocato all'insegna della combinazione di rigore formale e fantasia e del ribaltamento delle convenzioni del buon senso comune (non solo cinematografico: «Il cinema non mi interessa. - ha detto Monteiro - Sono molto affascinato dal paganesimo e cerco di sfuggire la cultura cristiana») assume un valore paradigmatico la lunga sequenza, composta di un'unica inquadratura fissa in posizione frontale, senza dialoghi, della durata di sette minuti, che vede il protagonista Joao de Deus celebrare la bellezza, la grazia e la vitalità della sua giovanissima musa, Rosarinho, con un rito pagano i cui toni estatico-contemplativi vengono modulati dal regista portoghese facendo ricorso ad una gustosa dose di ironia in grado di spiazzare piacevolmente, indurre a riflettere e colmare di meraviglia lo spettatore.

Lo spazio (un campo medio capace di suggerire un rapporto armonico, equilibrato fra figure umane e ambiente) è selezionato in maniera simmetrica e ripartito in tre distinte sezioni: le due porte-finestre ai lati (che lasciano intravedere i profili degli alberi, dei tetti del quartiere dell'Alfama e le acque del Tejo in lontananza, e da cui proviene la fonte d'illuminazione naturale della scena che, combinata con la tenue luce diffusa dell'ambiente, genera un effetto di semi-controluce funzionale alle atmosfere evocate) e l'"altare" (un tavolo su cui è posato un materasso rosso simile ad un drappo cerimoniale) al centro. Uno spazio così organizzato, nell'ambito di una cornice nettamente delimitata che esclude ogni rapporto con il fuori-campo, la prospettiva centrale e l'angolazione frontale della ripresa (che co-





stringe ad una unidirezionalità dello sguardo d'ascendenza teatrale) suggeriscono insieme il senso della sacralità della rappresentazione: siamo di fronte ad una pala d'altare (di stile rinascimentale, visti gli elementi in gioco), che a sua volta riproduce un altare sul quale viene officiato un sacrificio rituale.

L'azione vede in principio il ministro del culto trarre ispirazione fumando in solitudine; quindi entra in campo magicamente Rosarinho, con un effetto epifanico, e l'«istruttore» (come Monteiro ama essere definito) con gesti pacati, ondeggianti, ieratici, governa la musica (di tradizione «alta»: l'aria della morte di Isotta da *Tristano e Isotta* di Wagner) e asseconda i movimenti eleganti della ragazza, impegnata a mimare una danza natatoria, assaporandone la squisita bellezza; la eleva in alto prendendola fra le braccia, la sfiora appena, con delicata attenzione, e le ruota attorno rapito, beandosi del piacere della sua presenza. Da una appassionata contemplazione di gusto sottilmente dionisiaco si passa poi all'adorazione vera e propria, alla sottomissione totale, con l'innalzarsi del sacerdote di fronte all'altare e quindi col suo inchinarsi dietro il capo della ragazza.

La situazione rappresentata appare inscritta fra le coordinate del sublime e del grottesco: agli eccelsi riferimenti figurativi, musicali e rituali corrispondo-

no da un lato la caratterizzazione del protagonista, dal nome a sua volta allusivo in senso parodistico-dissacrante (João de Deus, alias Max Monteiro, la cui esangue e torva gracilità rimandata alla ben nota figura di Max Schreck nel *Nosferatu* di Murnau) e dall'altro il culto morbosamente ossessivo (e del tutto appagante) esercitato dallo stesso personaggio per la sensualità carnale, per il desiderio. L'ironia è data dal contrasto fra materia «bassa» (o meglio intesa solitamente come tale: la passione per la bellezza di una giovane ninfa piacente) e rappresentazione «alta», rigorosa, impeccabile.

L'esercizio del registro grottesco presuppone, come scrive Northrop Frye (*Anomalia della critica*, Einaudi, 1969), «una presa di posizione militante nei confronti del mondo dell'esperienza». Sottolinea ancora Frye: «Quando noi, dagli avamposti della fede e della ragione, torniamo alla realtà tangibile dei sensi, la satira ci vien dietro». Da questo punto di vista lo scopo, la presa di posizione (militante: etica ed estetica insieme) di João César Monteiro-Max Monteiro-João de Deus è evidente: glorificare l'incanto fisico della bellezza, della gioiosa pienezza dei sensi, «esaltare la vita in un mondo di beccamorti soffocato dalla mediocrità». È proprio questo «l'ultimo lusso sovrano di un uomo libero», come affermerà successiva-

mente nel film lo stesso protagonista in una sequenza che figurativamente corrisponde alla finestra (il discorso di celebrazione del gelato effettuato di nuovo di fronte ad un altare). Il tutto viene risolto senza esibizioni o forzature retoriche («Non possiedo ricette, formule magiche» ripete Monteiro nei panni di João de Deus), ma con arguta leggerezza, ponendo questioni aperte, lasciando spazio alla libera interpretazione. La posizione frontale, la staticità e la durata della ripresa danno infatti allo spettatore la libertà di cogliere nel tempo i molteplici significati presenti nell'inquadratura, la possibilità di registrare mentalmente gli elementi di senso desunti o intuiti e quindi l'opportunità di metterli in relazione con le proprie cognizioni, con altri testi, immagini, idee, situazioni corrispondenti. (p.l.)

## Malattia francese

«Le cose del mondo sono inseparabili.  
Perché dunque mostrarle separatamente?».  
Wang Shih-shen

Per Raul Ruiz - inafferrabile equilibrista dell'illusione, forse l'unico ancora convinto di dover prendere alla lettera, e non già metaforicamente, la capziosa espressione *tromper l'œil* - quella che