Jean-Luc Merenda

Il cinema secondo Van Damme

L'evoluzione del cinema d'azione da Bruce Lee a Bruce Willis

A Fresno Bob, naturalmente.

“Con un paio di calci in bocca ve la caverete”
(Joe)

Ringraziamenti

Un particolare ringraziamento va a Kaatje Van Damme, Philippe Van Damme, Jan Van Damme, Alain Van Damme, Cynthia Van Damme, Remco Van Damme, Charles Van Damme, Alex Van Damme, e a tutti coloro che, nel presente come nel futuro, moltiplicheranno e perpetueranno la genealogia di un eroe.

VAN DAMME CON(TRO) GODARD

di Roy Menarini

Negli Stati Uniti tutti ricordano che cosa stavano facendo quando Kennedy è stato ucciso. Io ricordo perfettamente quando Van Damme è entrato a far parte della mia vita. Stavo scrutando le locandine dei film proiettati nella mia città, e all'improvviso, sulla pagina degli spettacoli, notai il viso penetrante e opaco ad ogni sentimento del belga di ferro. Si trattava di *Kickboxer*, era il 1989, anno in cui entravo nella maturità anagrafica, mentre il film mi chiedeva di essere ancora adolescente. A quel tempo vivevo il tipico riflusso del giovane cinefilo, convinto che bisognasse espiare i troppi Joel Silver frastornanti con cure massicce di Bergman e Truffaut. Cosa vera e sacrosanta, ma che mai, e dico mai, deve impedire l'amore per i generi come il "cinema-Van Damme". Così, titubante ma desideroso, mi sono recato in un bigio pomeriggio domenicale presso il fatiscente cinema Settebello di Bologna, e là ho avuto la folgorazione. Un film orrendo, una storia patetica: ma un cinema nuovo, che si organizzava intorno ai volumi umani-post-umani di un grande atleta dello schermo, agli equilibri armonici della sua plastica classica, ai gesti fotogenici dell'ultimo eroe. Stallone e Seagal erano serviti, mai più nulla sarebbe stato uguale a prima. Van Damme era il migliore.
La conferma del fatto che non mi ero sbagliato, e che si possono amare insieme Jean Luc (Godard) e Jean Claude (V.D.), viene anche da questo bel libro, che spiega in tutte le sue forme il fenomeno divistico del nostro combattente, analizza il suo cinema (in cui si sono succeduti molti registi, anche grandi, ma che ha mantenuto la sua immediata riconoscibilità) e lo risarcisce di ciò che mille Vice gli hanno stupidamente tolto nelle sbrigative colonnine dei quotidiani di provincia. Non si tratta, quindi, di affermare che Van Damme è Dio ma che Dio è un po' anche in Van Damme. Pensiamo al suo corpo, e facciamone un discorso iconografico: il body building di Stallone non ha potuto alzarne la statura, gli avambracci di Seagal non ne hanno nascosto l'imbarazzante pinguedine (facendone l'unico action-hero ripreso solo dalla cintola in su), la muscologia cubista di Schwarzenegger tendeva da subito al robotico; Van Damme è

scultoreo come un antico discobolo e, come dicevo poc'anzi, catalizza l'inquadratura sulle *sue* forme, rigettando o rielaborando quelle proposte dai registi che lo hanno diretto. Ci vorrebbe un Panofsky per capire come funziona la prospettiva nei suoi film, e gli strumenti della patafisica per giungere alla verità di questo concentrato di "massa" che è l'eroe di Bruxelles.
Tra la Via Emilia e il West, tra il Benelux e Hong Kong, rubacchiando un po' dell'immaginario hollywoodiano e un po' di quello di Maciste, Van Damme non è spettacolo da baraccone né kung fu fighter dalle performance attrattive. Cioè non fa parte dei forzuti o neoforzuti che sempre il circo nella sua storia ha prestato al cinema, ma non appartiene del tutto nemmeno ai generi performativi, che sono quelli (musical, arti marziali, slapstick e porno) in cui a un certo punto il film si blocca per lasciar spazio a performance quasi extra-narrative, vero e proprio sistema delle attrazioni. E' chiaro che, come in un musical si attende principalmente il tip tap di Astaire o in un Keaton d'annata ci si pregusta l'inseguimento comico e cinetico, anche nei Van Damme movies il centro è lo scontro. Ma vi è una mitologia ulteriore, una *opacità* del mito, una resistenza immaginaria che pesca da tutte le sacche del genere-mosaico di cui ci parlano gli autori del libro.
Tutto ciò serve a sostenere due tesi fondamentali.

1) Questo non è un libro sul trash o un libro stupido su un fenomeno stupido. Per fortuna non è neanche uno di quei volumi recenti in cui si sostiene che Antonio Margheriti è meglio di Don Siegel. Questo è un libro sul cinema.
2) La ragione per cui questo è un libro *sul* cinema, è che Van Damme *è* il cinema.

Come noto, per spiegare la vera natura del cinematografo bisogna studiare avventura, azione, western e fantascienza. E per comprendere l'intimo linguaggio del cinema, oggi bisogna guardare Van Damme più che *American Beauty*. L'uno, piaccia o no, spiega il movimento, le immagini, e le immagini in movimento (un po' quello che ha fatto Hong Kong, cinema totale degli anni '80); l'altro spiega che cosa si può fare *col* cinema in quanto materia drammatica e narrativa. La

macchina Jean Claude è come la macchina Jean Luc, sono gatti di cinema che lo abitano prima ancora di "farlo".
Peccato non avere ancora tra noi gente come Roland Barthes. Che ci dica dove vive Van Damme, se nell'Idea (come la Garbo) o nell'Evento (come la Hepburn). O che ne analizzi la frangia, come fece per i romani di Mankiewicz. Abbiamo però Bedetti e De Luca: non è poco. Fanno parte di quegli appassionati che danno fastidio a noi accademici perché hanno altrettanta competenza e molta più capacità di osare, inventare, bighellonare tra i campi del sapere. Questo libro arriva tra l'altro al momento giusto. Dimostra che il cinema d'azione, in senso lato, merita studi e trattati. Ricorda l'esistenza di un divismo muscolare e non solo etereo. Inoltre si pone dopo l'instant book e prima del "coccodrillo". Il nostro Van Damme scricchiola, non tira più i calci di una volta, va al ralenti da solo dopo che Woo lo ha trasformato in un movimento d'avanguardia, insomma non è più lui.
Ma noi pretoriani ci crediamo ancora, magari confidando nella sua passione per la classicità (dimostrata in *Legionary*).
Può anche essere più lento, ma l'uomo ha ancora il pugno pesante.

1
Utopia e disincanto

"Io non sono qui per salvare Rambo da voi, io sono qui per salvare voi da lui".
(Colonnello Samuel Trautman)

Gli anni che spalancano le porte di Hollywood a Jean-Claude Van Damme consumano le ceneri dell'utopia eroica. I trecento muscoli, scolpiti con sudore nelle palestre di Bruxelles e volati a Los Angeles spinti da fame di gloria, si contraggono dagli occipitali ai tendini per liberare ancora energia, ma sul tenue brillio che si ostina a persistere primeggia un immaginario che ne esige la fine. Nelle cellule e nei tessuti dei grandi pettorali, fino ai grandi glutei e ai bicipiti femorali, quell'energia continua a scorrere, ma si innerva in ossa ormai slogate, e quando *Bloodsport* regala fama internazionale al suo protagonista, il genere *action* comincia a disarticolarsi.

Un anno decisivo

Van Damme emerge infatti al tramonto degli anni Ottanta, dopo che l'irruzione delle major nel cinema d'azione ha provocato un'ennesima rivoluzione, destinata a sopprimere ciò che aveva glorificato nel decennio al suo epilogo e ad affermare nuovi modelli che si imporranno prepotentemente nell'ultimo bilustro del secolo.
Il 1988 è decisivo per l'*action*: *Die Hard* consacra l'epoca dell'accumulo semiotico e della deflagrazione tecnologica, dell'iperbole e dello scherno: con naturalezza i personaggi esibiscono la propria finzione irridendo i modelli filmici da cui provengono ("Sei uno dei tanti americani che hanno visto troppi film di avventura, un orfano di una cultura in rovina che crede di essere uno sceriffo, John Wayne, o Rambo?", domanda Hans, il capo dei terroristi, a John Mc Clane) e avviando un processo di disillusione che si imporrà negli anni successivi. Ma il 1988 è anche l'anno in cui gli specialisti del cinema d'azione degli anni Ottanta – Stallone e Schwarzenegger soprattutto – confermano la propria popolarità, e in cui si affermano nuovi divi marziali (oltre a Van Damme, Steven Seagal).

Se immaginassimo il 1988 come l'anno che divide il cinema *action* in due – equivalenti quanto incongruenti – fasi, e collocassimo nella prima fase, che potremmo chiamare ancora "classica" o "moderna", i film precedenti *Die Hard*, e nella seconda, che potremmo chiamare "postmoderna" o più correttamente "ipermoderna", quelli inaugurati da *Die Hard*, il cinema di Van Damme si collocherebbe esattamente nel mezzo, come Joe tra i Rojo e i Baxter.

Al confine di due immaginari

Potremmo dunque ripercorrere il racconto biografico di Van Damme e il suo sogno hollywoodiano per celebrarne il trionfo e il fallimento; oppure potremmo concentrarci sulle qualità performative dell'atleta, catalogare gli stili marziali che ibrida per l'esibizione cinematografica confrontandoli con quelli degli altri attori: dimostreremmo, presumibilmente, la superiore competenza tecnica dei secondi e, sicuramente, l'inferiore spettacolarità. Primo e unico al mondo, al cinema come sguardo Van Damme oppone il cinema come *calcio*, e al cinema come corpo il cinema come *fisico*. Ce n'è abbastanza, come si vede, per strutturare una teoria cinematografica alternativa a quelle ufficiali. Ma ci limiteremo, come ogni libro che si rispetti e che aderisca con serietà all'oggetto trattato, a considerare il nostro argomento come centrale, e la centralità di Jean-Claude Van Damme è secondo noi storica.

Nel corso del decennio che lo magnifica e lo degrada, Van Damme interpreta tutti i filoni del cinema d'azione, sperimentando (e subendo) le nuove tendenze dell'*action* e, contemporaneamente, rinnovando la "vecchia" tradizione, collocandosi in questo modo al confine di due immaginari. Il cinema di Van Damme comprende infatti: 1) il *martial art movie* (*No Retreat No Surrender*, *Bloodsport, Kickboxer*, *Lionheart*, *Double Impact*); 2) l'*arcade movie*, anche nella forma di *tournament movie*[1] (*Bloodsport*, *Kickboxer*, *Lionheart*, *Streetfighter*, *The Quest*, *Sudden Death*); 3) il *prison movie* (*Death Warrant*); 4) lo *spy action* (*Black Eagle*, *Double Team*); 5) lo *science action* (*Cyborg*, *Universal Soldier*, *Timecop*, *Universal Soldier: The Return*); 6) il

[1] Il "cinema del torneo", film cioè incentrati su un torneo di arti marziali durante il quale si affrontano campioni di stili diversi. A partire da *Bloodsport*, il *tournament movie* identifica gran parte del cinema di arti marziali occidentale, in particolare quello a basso costo.

double action[2] (*Double Team*, *Knock Off*); 7) l'*action* urbano (*Maximum Risk*); 8) il *western action* (*Nowhere to Run*, *Inferno*, *Hard Target*); 9) il cinema di avventura (*Hard Target*, *Legionnaire*).
Questa catalogazione serve ai fini del nostro discorso per dimostrare – oltre all'importanza storica di Van Damme – che il genere *action*, il quale raggiunge il suo apice nel ventennio di chiusura del secolo, è un genere complessivamente privo di identità, un genere-mosaico – spiegheremo subito cosa intendiamo con questo termine – prodotto dall'intera storia del cinema di genere americano.
Van Damme è l'unico attore che, fino a oggi, si è dedicato esclusivamente all'*action* (al contrario di Stallone o Schwarzenegger, che hanno trovato consacrazione ufficiale a Hollywood con incursioni in altri generi, in particolare nella commedia), e che allo stesso tempo si è confrontato con tutti i filoni più all'avanguardia del genere, svincolandosi dalle produzioni di nicchia senza però riuscire ad affermarsi come attore *tout court* e a liberarsi dal dequalificante marchio di "minore".

Alla ricerca di un modello
Si possono individuare alcune tipologie narrative che caratterizzano la struttura del cinema d'azione, e definiscono meccanismi consueti nell'intreccio e nella costruzione dei personaggi. Questo gruppo di intrecci-base e aree tematiche costruisce la morfologia del cinema d'azione. Un film è un film *action* se:

- La storia si concentra sul punto di vista di un personaggio, l'eroe, che diventa il centro della narrazione. (Gli eroi possono essere al massimo due.)
- Il tempo dell'azione è limitato.
- L'eroe è un solitario e si pone sempre contro l'autorità.
- L'eroe manifesta sempre uno stato di crisi (privato e professionale), vive in maniera conflittuale il rapporto con la famiglia – se ne ha una – e con i colleghi, e spesso viene emarginato dal gruppo di riferimento.

[2] L'*action movie* che presenta una coppia di coprotagonisti. Inaugurato da *The Blues Brothers* ("The Blues Brothers", 1980, di John Landis) e *48 Hours* ("48 ore", 1983, di Walter Hill) ma affermatosi con *Lethal Weapon* ("Arma letale", 1987, di Richard Donner), nella sua marcata comicità il filone evidenzia la sua provenienza comica, che trova le sue radici nel cinema di Laurel e Hardy, Abbott e Costello, Lewis e Martin.

- L’eroe è generalmente un poliziotto, un investigatore privato, un militare o ex militare. Anche quando il suo ruolo attuale è marginale, ha spesso alle spalle un passato eccellente. Quel passato può nascondere un segreto che pesa sul suo presente, e che lo ha reso cinico e disilluso.
- L’eroe è un “diverso”, un marginale. Spesso si allude al fatto che sia un pazzo. Paga ancora lo scotto di una forte delusione da parte del sistema o ha subìto un evento nel passato che lo ha reso profondamente diverso, cinico e disincantato, o disilluso. Ciò lo ha reso profondamente individualista.
- L’eroe si trova in lotta contro il tempo, deve confrontarsi con il fattore “conto alla rovescia”.
- L’eroe è in continuo pericolo di morte.
- Almeno una volta, l’eroe viene inseguito. Capita spesso anche il contrario: l’eroe insegue. L’inseguimento può avvenire a piedi o con mezzi di trasporto e può sfruttare tutti gli ambienti naturali. L’esito dell’inseguimento è altamente spettacolare e nella maggior parte dei casi si conclude con la distruzione del mezzo di trasporto..
- L’eroe si trova in una situazione da cui è impossibile salvarsi. Lui però riesce sempre a farlo.
- C’è un largo, anche eccessivo, impiego di armi.
- C’è un ampio, anche eccessivo, dispiego di fiamme ed esplosioni.
- La violenza è molto elevata.
- Si può contare un elevato numero di morti e feriti.
- C’è un uso – anche moderato – di effetti speciali.
- L’eroe, casualmente o involontariamente, perturba un ordine precedentemente costituito, sventando i piani di una banda di malviventi guidati generalmente da una mente logico-razionale.
- C’è almeno uno scontro a fuoco.
- C’è almeno un combattimento corpo a corpo.
- L’eroe rimane contuso, ferito, ustionato, lacerato, modificato fisicamente nel corso della narrazione.

Quando viene imprigionato può essere torturato. Ma riesce sempre a risorgere. Nei rarissimi casi in cui muore, ciò avviene per una diretta volontà, per un sacrificio volto a salvare i più deboli.

- L'eroe incontra e salva una donna (o un bambino).
- Ciò che spinge l'eroe all'azione è il desiderio di vendetta, di riscatto, o una fede quasi fanatica verso il suo lavoro e il senso di giustizia.
- La tecnologia tende ad assumere sempre maggiore importanza.

L'ambientazione prediletta del cinema di azione è la città, soprattutto la metropoli; ciò non costituisce però una caratteristica esclusiva. Non di rado, infatti, l'eroe si avventura in foreste, montagne, deserti, o in località esotiche (Estremo Oriente, soprattutto).
Nasce però un problema. Si può osservare infatti come ogni punto di questo elenco possa trovare collocazione in altri generi storicamente antecedenti: western, avventura, noir, guerra, poliziesco, possono equamente spartirsene ogni voce.
Si potrebbe obiettare dunque che, essendo il risultato di un *patchwork* di generi, di un assemblaggio di elementi eterocliti, in realtà il genere *action* non esiste, o perlomeno non esiste intrinsecamente. A ciò si potrebbe rispondere che secondo il buddhismo tibetano e i profeti del nichilismo novecentesco niente, intrinsecamente, esiste, ma sarebbe una risposta disonesta e poco pertinente in questa sede. Più appropriatamente, si potrebbe controbattere sostenendo l'esistenza formale del cinema d'azione. Il montaggio serrato, i rapidi movimenti di macchina, l'elevatissimo numero di inquadrature che sfaccettano il punto di vista in schegge di fotogrammi distinguerebbero il testo *action* dagli altri testi generi; calcolatrice alla mano, si potrebbero misurare le frazioni di secondo di un'inquadratura e, operando acute proporzioni, si potrebbe stimare la durata e quantità media dei piani usati in un dialogo o quante volte la macchina da presa sperimenta soggettive ardite dal mezzo mobile durante un inseguimento, o quante volte la steadycam interviene per risolvere una sparatoria. Anche in questo caso, però, gli oppositori avrebbero gioco facile a rispondere: certo, direbbero, l'accelerazione e la rapidità sono figure

caratterizzanti del cinema d'azione, ma non originali; anzi, esse provengono sempre dai linguaggi specifici di altri media (il videoclip, la pubblicità, la televisione) e contraddistinguono tutto il cinema contemporaneo: l'iperbole di per sé non è sufficiente a dimostrare l'esistenza del genere, è solo il risultato algoritmico di un processo formale che accomuna i discorsi di tutti i generi (western, fantascienza, horror, avventura e persino commedia); la grammatica *action* (montaggio serrato[3], ralenti, enfatizzazione dei movimenti di macchina) deriva insomma da grammatiche precedenti, così come gli strumenti per scrivere quella grammatica: carrelli, dolly, ecc. Persino la steadycam, prediletta nell'*action*, viene usata per la prima volta in un film horror.

A questo punto non ci resterebbe che arrampicarci sugli specchi della semiotica e dire che se si sommano i numeri corrispondenti alle lettere dell'alfabeto (A=1, B=2, C=3, ecc.) di *comedy*, *adventure*, *science fiction*, *western*, *musical* e *horror* si otterrebbe rispettivamente il risultato di 65, 89, 134, 104, 78 e 92, mentre il risultato corrispondente di *action* sarebbe 62, cioè un numero diverso da tutti gli altri; quindi, perlomeno da un punto di vista alfabetico, il genere esiste; oltretutto 62 è il numero più basso di tutti, quindi, in un questo senso, l'*action* diventerebbe il punto di arrivo e di inizio del circolo matematico-cabalistico-semiotico inaugurato dal numero 45, quello corrispondente alla parola *cinema* (uguale in italiano, in inglese e in francese, dove il *cinéma* nacque una sera del 1895, la cui somma – 1+8+9+5 – darebbe 23, e la cui parola corrispondente sarebbe *ahie*, cioè un'esclamazione di gioia per la nascita della Settima Arte). A questo punto, però, saremmo pronti per il ricovero.

Un genere-mosaico

Condividiamo piuttosto, per tentare di definire il genere *action*, quanto dice José Maria Latorre a proposito del cinema d'avventura:[4] "Non esistono generi cinematografici allo stato puro. A causa della sua stessa natura il cinema propende, per principio, alla mescolanza, alla contaminazione culturale, alla diversità (armonica e disarmonica), alla

[3] Già la famosa sequenza dell'inseguimento de *Il braccio violento della legge* (1971), per esempio, girata in un periodo complessivo di tre settimane, alterna una rapidissima sequenza di inquadrature, e gli stacchi di montaggio sono più di 150. Daniela Catelli, *Friedkin, il brivido dell'ambiguità*, Ancona, Transeuropa, 1997.

[4] José Maria La Torre, *Avventura in cento film*, Genova, Le Mani, 1999.

commercializzazione di idee altrui, a servirsi di linguaggi di provenienza diversa, e non permette che esista una qualsivoglia purezza *naturale*"[5].

Ancora più del cinema di avventura, dal quale – come da altri generi – *l'action* proviene, il cinema d'azione può essere definito un genere impuro, prodotto da un media impuro quale è il cinema. Esito di un processo storico ricettivo a tutti gli influssi culturali, il cinema *action* tende a cooptarli per le proprie funzioni creando successivamente un'autonoma sintassi.

Alla luce di questa focale, l'*action* costituirebbe dunque un elemento fondamentale della grammatica dei generi "mitici"[6] hollywoodiani e, attraverso la loro storia linguistica e formale, arriverebbe a costituirsi in linguaggio autonomo all'inizio degli anni Ottanta; a tale metafora linguistica preferiamo però una metafora naturalistica, più indicata secondo noi a descrivere la ricchezza storica e formale del genere.

Intendiamo l'*action* come un sistema complesso, cioè, nella definizione data da Alberto Gandolfi[7], come un "sistema aperto, formato da numerosi elementi che interagiscono fra loro in modo non lineare e che costituiscono una entità unica, organizzata e dinamica, capace di evolvere e adattarsi all'ambiente". Il cinema *action* è innanzitutto un sistema aperto, nel senso che è in comunicazione con il suo ambiente (il cinema) attraverso dei flussi continui di interazione (con gli altri generi e con gli *input* extracinematografici); è inoltre un sistema non lineare, che non procede cioè secondo una linea diritta di causa-effetto ma che si organizza su processi a rete (vedi fig.1), che coinvolgono più in generale lo sviluppo dell'immaginario e dei linguaggi, non solo cinematografici, e ne caratterizzano l'imprevidibilità del comportamento. È inoltre un sistema capace di evolversi e adattarsi nel senso che, seguendo ancora Gandolfi, "i sistemi complessi non sono entità statiche in balia dell'ambiente, bensì organismi dinamici, capaci di 'sentire' cosa succede nell'ambiente che li circonda, di reagire in modo intelligente a questi

---

[5] Condividiamo il pensiero di Latorre anche se ci pare si contraddica poche pagine più avanti, accusando alcuni film moderni d'avventura, come *I predatori dell'arca perduta* o *All'inseguimento della pietra verde*, di aver impunemente saccheggiato il cinema classico, quasi a voler, nonostante tutto, conservare una purezza originaria.

[6] Intendiamo l'aggettivo mitico nel senso distintivo del cinema americano come definito da Gian Piero Brunetta in *Storia del cinema mondiale*, vol. 2, "Stati Uniti", I, Torino, Einaudi, 1999.

[7] Alberto Gandolfi, *Formiche, imperi, cervelli*, Torino, Bollati Boringhieri, 1999. Per una introduzione al paradigma della complessità si veda inoltre Roberto Marchesini, *Il concetto di soglia*, Roma, Theoria, 1996, e Mauro Ceruti, *Il vincolo e la possibilità*, Milano, Feltrinelli, 1986.

stimoli e mutamenti ambientali, di evolvere, trasformando le loro stesse strutture in modo da adattarsi all'ambiente".
Applicare il paradigma della complessità al cinema significa guardare la storia del cinema attraverso la complessità dei suoi processi evolutivi, e significa altresì pensare al cinema non come a una struttura che può essere costruita e/o decostruita ma come a un sistema vivente che muta attraverso le interazioni. Significa soprattutto considerare elementi concettuali come la "ridondanza", cioè la disponibilità sempre maggiore di funzioni rispetto a quelle necessarie, la "somatosensorialità", cioè la sensibilissima ricettività agli stimoli esterni, e la "contingenza" delle variazioni e mutazioni dei processi culturali, cioè la loro effettiva storicità.
Il genere *action* è dunque il risultato di un processo filogenetico, quindi può essere osservato attraverso il suo sviluppo diacronico, e si forma inoltre attraverso la continua interazione e ibridazione (nonché mosaicizzazione) con gli altri generi e gli stimoli esterni, in un complesso flusso sincronico. In questo senso l'*action* è un genere-mosaico, perché è formato da embrioni della stessa specie (la specie "cinema di genere"), ma è anche un genere-ibrido, perché il suo discorso e la sua morfologia si modificano attraverso le continue interazioni con l'ambiente esterno.
Seguendo a ritroso la filogenesi dell'*action*, il nostro "viaggio allucinante" ci porterebbe alla letteratura popolare americana di metà e fine Ottocento, alle soglie della nascita del cinema.

Avventurosi progenitori
Quando Jean-Claude Van Damme era ancora un calcolo probabilistico e i suoi muscoli una possibilità genetica dispersa nei cromosomi degli antenati, un suo lontano parente, se fosse vissuto negli Stati Uniti della metà del XIX secolo invece che nell'Europa di Bismark, avrebbe potuto leggere *Malaeska, la moglie indiana del cacciatore bianco*, una delle *dime novels* più in voga all'epoca. Le *dime novels*, che prendono il nome dal loro prezzo – un *dime*, cioè dieci centesimi –, erano riviste della foliazione di 32 pagine stampate su carta di bassa qualità e racchiudevano racconti sulla Frontiera, su pirati e su eroi delle praterie, successivamente sostituiti – con un processo analogo a quello

che si sarebbe verificato nel cinema americano[8] circa un secolo più tardi – da storie ambientate nelle metropoli.
Verso la fine del secolo, ai protagonisti delle *dime novels* nella letteratura e nell'immaginario popolari si sostituiscono gli eroi dei *pulp magazines*[9], riviste sempre economiche ma di grande formato e di circa 192 pagine. Nasce così "la fortunata forma di intrattenimento delle masse, destinata a influenzare, direttamente o indirettamente, varie espressioni culturali, a partire dal cinema, per tutto il secolo ventesimo che sta nascendo".[10] I geni che andranno a formare il genotipo del cinema di genere cominciano così la loro evoluzione: i *pulp magazines* raccontano storie di guerra, western, di avventura, di fantascienza e di mistero, e risvegliano le emozioni più immediate dei lettori – giovani e adulti – che si identificano negli eroi *pulp* come Doc Savage, l'Ombra o Maschera Nera. Il rapporto con il cinema che sta nascendo è diretto: "Soprattutto il *pulp* ha dimostrato, fin dalla sua nascita a cavallo tra l'Ottocento e il Novecento, di sapersi intrecciare inestricabilmente con la vita, la cultura e le forme d'arte d'America, e aprire al cinema. Il pulp sa toccare direttamente le viscere del lettore come dello spettatore cinematografico. Non a caso il testimone passa subito dai primi *pulp magazines* ai primi *serial* cinematografici, in un gioco di rimandi che si protrarrà fino ai nostri giorni".[11] Alla nascita del cinema corrisponde infatti la nascita dei primi *serial* cinematografici, e a Doc Savage, l'Ombra e Maschera Nera si aggiungono *The Adventures of Kathlyn* (1913), *The Perils of Pauline* (1914), *The Broken Coin* (1915), *The Crimson Stain Mistery* (1916).
I primi *serial* duravano generalmente dai quindici ai quarantacinque minuti, accompagnando la proiezione del film principale[12]; puntualmente le storie si interrompevano nel momento cruciale dell'azione, quando l'eroe era sospeso sull'orlo di un precipizio o prigioniero tra le fiamme – consuetudine che prese il nome di *cliffhanger* –, affinché gli spettatori accorressero all'episodio successivo per seguire con il fiato sospeso come l'eroe sarebbe riuscito a salvarsi. L'embrione dell'*action* è così formato dai

[8] O anche nel cinema di Hong Kong, quando negli anni Settanta i film di *gongfu* si inurbarono nel *modern day action*.
[9] L'era dei *pulp magazines* fu inaugurata nel 1896 dalla rivista *Argosy*, proprietà dell'editore Frank Munsey. Paolo Aleotti, *La Hollywood dell'era pulp*, Roma, Editori Riuniti, 1999.
[10] Ibidem.
[11] Ibidem.
[12] Inaugurando una tradizione che sarebbe proseguita almeno fino agli anni Sessanta.

cromosomi della narrativa popolare e dello spettacolo cinematografico. La nostra storia potrebbe finire qui, poiché nel corredo genetico sono già contenuti tutti i geni regolatori dell'*action*, l'inizio di un processo evolutivo che ne comporrà la morfologia.

Corpi nella polvere

Negli anni Trenta maturano i generi che confluiranno nell'*action*. Nel 1930 esce *Little Caesar* ("Piccolo Cesare", di Mervyn Le Roy), nel 1931 *The Public Enemy* ("Nemico Pubblico", di William A. Wellmann) e nel 1932 *Scarface, Shame of a Nation* ("Scarface", di Howard Hawks); nel 1932 escono anche *Tarzan, the Ape Man* ("Tarzan, l'uomo scimmia", di W.S. Van Dyke) e *The Most Dangerous Game* ("La pericolosa partita", di Ernest B. Schoesdack e Irving Pichel): con questi film si definiscono i modelli del *gangster movie* e del cinema d'avventura. Per quanto riguarda il western, il genere cinematografico americano per eccellenza secondo André Bazin, il discorso si fa leggermente più articolato: prima ancora di Ford, De Mille e Walsh, infatti, i geni western che confluiranno nel cinema d'azione – compreso il respiro epico e la funzione poetica e retorica della violenza – sono presenti in *The Great Train Robbery* (1903, di Edwin S. Porter) e nei film di Thomas Harper Ince e David Wark Griffith, per convergere nel cinema dei maestri attraverso i serial sonori di Robert N. Bradbury[13]. Si può dire, però, che film come *Stagecoach* ("Ombre rosse", 1939, di John Ford) e *Union Pacific* ("La via dei giganti", 1939, di Cecil B. De Mille) siano fondamentali della storia del genere-mosaico per la mitologia degli eroi e per la funzione centrale dell'azione, dello scontro a fuoco, del combattimento corpo a corpo, della violenza.[14]

Dalla polvere dei vicoli e dei deserti si solleva il mondo che questi generi rappresentano e inventano: un mondo duro, spietato, selvaggio,

[13]Con protagonista John Wayne.

[14] In particolare *Union Pacific*, la cui spettacolarità e la funzione centrale dell'azione contengono i caratteri dell'*action*; lì infatti troviamo "la corsa contro il tempo della posa dei binari; i pestaggi con chi spara agli indiani per diletto o con chi antepone il salario al senso del dovere; l'attacco dei pellerossa, che deragliano il treno, facendo precipitare sulla locomotiva in corsa la grande cisterna d'acqua, il sacrificio del macchinista al collaudo del tronco ferroviario sulle montagne innevate; il vile agguato finale …". Aldo Viganò, *Western in cento film*, Genova, Le Mani, 1994, il quale commenta: "Il western di De Mille appartiene a un'epoca in cui il cinema non si vergognava del piacere di narrare. Con tanti luoghi comuni e una certa vocazione all'eroismo celebrativo. Ma anche con un sorprendente senso del ritmo e una personalissima capacità di catturare lo spettatore nel flusso continuo degli avvenimenti". Lo stesso giudizio può essere trasfuso per i migliori autori *action* degli anni Ottanta e Novanta come John Mc Tiernan, Renny Harlin, John Woo.

pericoloso. In questo "stato di guerra" hobbesiano domina la *cupiditas naturalis* dei malvagi, la legge del più forte; l'odio e la violenza premiano i feroci e sottomettono i deboli e gli indifesi, che si appellano alla benevolenza degli dei; e gli dei li accontentano donando loro gli eroi. Gli eroi – e gli antieroi – sono archetipi morali che partecipano dell'inferno degli uomini e immolandosi lo salvano ("È questa dunque la fine di Rico?", ansima Cesare Enrico Bandello nel tragico finale di *Little Caesar*); oppure con la violenza difendono i deboli dalla violenza stessa, con le armi strette in pugno sconfiggono il Male e fanno trionfare la giustizia. L'eroe corre a piedi, a cavallo, salta sugli alberi, insegue o è inseguito, è sempre al centro della battaglia, conosce e usa il linguaggio degli abietti, le tecniche del Male; è il più spietato degli spietati, il più cattivo dei cattivi ("Ci sono solo due categorie di persone: i cattivi e i molto cattivi; ma noi siamo giunti a un accordo e chiamiamo buoni i cattivi e cattivi i molto cattivi", diceva Fritz Lang), ma le sue gesta o il suo sacrificio ristabiliscono un equilibrio. Dalle foreste ai deserti, dalle paludi ai villaggi, dagli oceani alle metropoli la purezza dell'eroe ripristina la *legge*, nel cinema come nel mondo.

Gli eroi del *gangster-movie* e del western si completano in un rapporto speculare, nel doppio del chiaro-scuro estetico e tematico (come i gemelli Alex/Chad in *Double Impact* e Alain Moreau/Mikhail Suverov in *Maximum Risk*): al mondo notturno e fumoso degli angoli delle metropoli fanno da contrappunto le esplosioni di luce sulle rocce dei deserti o delle praterie; alla claustrofobia dei vicoli il respiro dei grandi spazi; all'espressionismo del bianco e nero di *Nemico pubblico* il fragore del technicolor di *Duello al sole*; al nichilismo solenne degli antieroi gangster l'epos ottimistico degli eroi western. Speculare è anche il movimento simbolico che li contraddistingue: verso il basso quello degli antieroi gangster, verso l'alto quello degli eroi western.

In comune hanno la solitudine e la violenza. Quando il tempo si chiude sul destino degli eroi, strade e sentieri restano disseminati di cadaveri, di corpi svuotati di vita che pesano nella polvere. Questo è il prezzo da pagare per il trionfo della legge.

Il gene della violenza

Un compendio della storia dell'*action* fino a Van Damme diventa anche un compendio della storia della violenza nel cinema americano. Sociologici e critici sono divisi tra chi reputa la violenza sullo schermo come uno specchio di quella reale e chi come la sua principale causa; questo libro non intende intervenire nel dibattito: la nostra metafora evidenzia però come il processo filogenetico del cinema di genere rinforzi il gene-violenza fino a renderlo un fondamentale regolatore del genotipo *action*. Sostenere che tale evoluzione sia dovuta anche all'assenza forzata del gene-sesso (altro gene regolatore di fondamentale importanza per il corredo genetico del cinema popolare), assenza dovuta a una sorta di volontà "eugenetica" delle istituzioni americane, almeno dai tempi del codice Hays, sarebbe un'argomentazione forse non trascurabile, ma ciò che è in questa sede più pertinente è come tale gene "egoista" si sia evoluto fino agli anni Ottanta.

"Per far veramente vedere la violenza agli spettatori di oggi, bisogna sbattergli il muso dentro", diceva negli anni Settanta Sam Peckinpah, e a partire dalla seconda metà degli anni Cinquanta il muso degli spettatori resta sempre più contuso sbattendo contro le ossa della violenza. Sono registi come Samuel Fuller[15], Budd Boetticher, Don Siegel, John Sturges, Robert Aldrich a operare, all'interno dei generi classici, una secca sterzata a favore della violenza; se negli anni Quaranta i b-movie preferivano le atmosfere gotiche e le tensioni psicologiche al furore dell'aggressività esteriore, sia i *low buget movies* che i film ad alto costo cominciano sempre più a lasciarsi sedurre dal fascino della violenza fisica.

Che abbia funzione estetica, politica o semplicemente commerciale, la violenza diventa sinonimo di spettacolo; contemporaneamente il ritmo narrativo abbandona il respiro classico per comprimersi intorno a nuclei asciutti e serrati, e i personaggi diventano raccordi intertestuali che ottengono effetto di immediata presa sul pubblico in quanto presuppongono modelli consolidati. I nuovi eroi agiscono spinti da motivi personali (vendetta, soprattutto), svincolandosi dal "mito della fondazione" della società americana e agendo anzi contro e nonostante

[15] Per il quale "i film sono come una battaglia: l'amore, l'odio, l'azione, la violenza e la morte: in una parola l'emozione".

le regole di quella società. Conservano gli stessi valori dei loro progenitori, ma quei valori adesso li emarginano perché anacronistici rispetto al disincantato mondo moderno. In questo senso possono essere chiamati *reazionari*: nonostante la sconfitta storica di quei valori, infatti, essi, isolati come virus dal sistema, in nome di quei valori continuano a combattere. Il processo di mitizzazione dell'eroe popolare cinematografico prosegue dunque attraverso la demitizzazione e il disincanto dei valori che lo avevano fatto nascere[16]. Sono poste così le basi per il western crepuscolare di Peckinpah (inaugurato nel 1961 da *Guns in the Afternoon*, "Sfida nell'Alta Sierra") e l'uso politico della violenza di Arthur Penn.
L'uso snello della violenza e quello commerciale del mito modificano i generi e ne accentuano la resa spettacolare, inaugurando una stagione forse povera dal punto di vista ideologico ma ricca da quello cinematografico: è il tempo del western dal respiro mitografico di Sergio Leone e dei film corali di guerra come *The Guns of Navarone* ("I cannoni di Navarrone, 1961, di J. Lee-Thompson), *The Great Escape* ("La grande fuga", 1963, di John Sturges) e *The Dirty Dozen* ("Quella sporca dozzina", 1967, di Robert Aldrich). Sempre di più il centro narrativo del film si identifica con quello spettacolare, e sempre più il racconto trova nell'azione energia per alimentare il mito e accrescerne il fascino. Avventura, inseguimenti, socntri a fuoco e a mani nude, esplosioni, sangue e morti costituiscono grammatica e sintassi del cinema spettacolare, un cinema certamente cinico ma persistentemente eroico.

Spyploytation

Nonostante gli abiti eleganti che indossa, il *self control* da nobile inglese che mantiene in ogni situazione, la raffinata ironia che pensa di esprimere, James Bond è uno dei personaggi più triviali che il mondo del cinema abbia regalato al pubblico. Una vera manna, per il cinema d'azione. Contemporaneo alla diffusione del *blacksploitation* e del *sexploitation*, ciò che lo contraddistingue dai più "luridi" cugini è l'alto costo necessario per produrlo.

[16] È vero dunque, come scrive Viganò, che Sturges tende a utilizzare i suoi personaggi come "schemi funzionali alla conservazione di una mitologia", ma è anche vero che quella mitologia varia sensibilmente rispetto a prima, fino a definirsi secmpre più come mitografia.

Strutturato intorno al binomio preferito dal popolo moderno, donne e motori, James Bond si rivela uno dei personaggi più genuinamente popolari della storia del cinema, e quello che meglio incarna l'evoluzione dell'*action*. Già a partire dagli anni Sessanta, ma con una spinta decisiva nei Settanta, i film di Bond procedono secondo blocchi narrativi separati in cui l'azione – il centro della storia – è contrappuntata da pause narrative congegnate per lasciare il tempo agli spettatori di tirare il fiato, secondo uno schema ritmico che caratterizzerà anche il cinema *action*. D'ora in avanti, le attese del pubblico si concentreranno sul catalogo di ambienti, mezzi di trasporto, armi tecnologiche usate nelle sequenze d'azione piuttosto che sulla qualità delle storie; il regista della seconda unità e gli stuntmen assumono sempre maggiore rilievo; le armi di Bond, come la famosa pistola PPK, raggiungono lo *status* di personaggi; l'azione si allea con la tecnologia.
Con scioltezza Bond eccelle nella guida di tutti i mezzi di trasporto (aerei, elicotteri, motoscafi, sottomarini, autobus, carri armati) e in tutte le tecniche di combattimento con le armi e a mani nude[17]. Il suo *aplomb* emolliente e le sue battute grevi trovano casa sui precipizi dei ghiacciai come nelle ambasciate europee. Sempre sospeso sul *cliffhanger* e sempre brillante nello scampare il pericolo, Bond riesce a sventare i piani perfetti della Spectre e a salvare il mondo disinnescando la bomba a -00.00.01. Dell'avventura, Bond conserva l'esotismo e il mistero, ma li "tecnologizza" in versione moderna, ponendosi come imprescindibile modello del genere *action*.

Violenza, ideologia e quattrini: gli anni Settanta

Gli anni Settanta decidono le sorti del cinema d'azione. Siegel e Peckinpah decretano il tramonto del western per trasfonderne i caratteri in ambientazioni contemporanee; la metropoli sostituisce la Frontiera, gli eroi disincantati dei western degli anni Cinquanta si tolgono cappello e cinturone per indossare giacca e fondina ascellare. "L'apologia della violenza" di Sam Peckinpah fa esplodere la brutalità

[17] Oltretutto, la serie di James Bond è la prima a confrontarsi *seriamente* con le arti marziali: in *Agente 007 si vive solo due volte*, Sean Connery è impegnato contro una squadra di ninja; in *Agente 007 missione Goldfinger*, il cattivo di turno ha come guardia del corpo Oddjob, lottatore coreano abilissimo nel lanciare la sua bombetta con la tesa metallica; Roger Moore vive in *Agente 007 l'uomo dalla pistola d'oro* un'avventura in Oriente nella quale deve scontrarsi con killer esperti in arti marziali.

della morte caricandola di significati estetici e ideologici; l'uso del ralenti espande drammaturgicamente l'azione e il destino dei personaggi; gli scontri a fuoco moltiplicano scoppi ed esplosioni; il sangue si versa copioso come un'emorragia; inizia la pratica del *body count*, il conteggio dei morti in un film, che diventa il palcoscenico di devastanti carneficine.
Come quelli di Peckinpah, gli eroi solitari e violenti di Don Siegel conservano l'epica western, che però implode nell'individualismo reazionario – abbiamo già descritto il senso che diamo a questo termine – degli "sporchi" Dan Madigan (*Madigan,* "Squadra omicidi, sparate a vista!", 1968), Coogan (*Coogan's Bluff*, "L'uomo dalla cravatta di cuoio",1969), Harry Callaghan, (*Dirty Harry*, "Ispettore Callaghan: il caso Skorpio è tuo", 1971)[18]. Questa è gente che usa la violenza come l'unico linguaggio che conosce, che risponde occhio per occhio – e se può anche peggio – alla violenza dei criminali; agisce sempre più spesso per motivi personali; ha perso la sacralità delle proprie azioni; fracassa teste, spezza braccia e gambe, disfa automobili e mette a soqquadro le strade per inseguire il nemico. È la funzione ideologica della violenza a segnare il passo di questi anni. Peckinpah, Siegel, Penn, Friedkin, Coppola, Scorsese, usano la violenza come forma di ribellione e di sopravvivenza dei loro antieroi a una società disperata.
Contemporaneo alla violenza cresce anche l'impatto spettacolare. Nel 1972 Peckinpah gira *Getaway!*[19]; un anno prima uscivano *The French Connection* ("Il braccio violento della legge", di William Friedkin) e *Duel* ("Duel", di Steven Spielberg): in questi film lo spettacolo dell'inseguimento automobilistico diventano il fulcro della narrazione. La *new Hollywood* risveglia le assonnate tensioni politiche e lo spirito di ribellione, ma grazie a essa subisce anche un'impennata irreversibile lo spirito commerciale e spettacolare: saranno *Jaws* ("Lo squalo", 1975, di Steven Spielberg) o *Star Wars* ("Guerre stellari", 1977, di George Lucas) e non *Easy Rider* ("Easy Rider", 1968, di Dennis Hopper) a caratterizzare la Hollywood del futuro, come saranno gli alti budget e non i piccoli film, le meravigliose come *Raiders of the Lost Ark* ("I predatori dell'arca perduta", 1981) e non le

[18] Ma anche il Paul Kersey di *Death Wish* ("Il giustiziere della notte", 1974, di Michael Winner).
[19] Il film è sceneggiato dall'esordiente Walter Hill e ha come primo assistente alla regia Newt Arnold, che dirigerà l'esordio da protagonista di Jean-Claude Van Damme, *Bloodsport.*

piccole storie indipendenti a imporsi nell'immaginario. La "nuova ondata" di giovani cineasti, animati da un'indiscutibile genialità cinematografica ma, anche, da una spiccata sensibilità commerciale, riscopre in Hollywood la Babilonia dello stupore infantile, la Lanterna Magica che inebria gli occhi del bambino di *Sleepy Hollow*: nella sua fase più politica, Hollywood svolta verso la sua fase più neotenica. Nell'Era Spielberg i film – sempre meglio studiati, organizzati, preparati, cinematograficamente ed extracinematograficamente raffinati – cominciano a diventare il segmento di un'articolata produzione e promozione commerciale che integra gadget, serie televisive e videogiochi: nasce il blockbuster.

Lo Spirito del Drago

Jean-Claude aveva tredici anni e si chiamava ancora Van Varenberg quando, nel 1973, usciva *Enter the Dragon* ("I tre dell'operazione drago", di Robert Clouse). Coproduzione americano-hongkonghese (Golden Harvest-Warner Bros), il film lanciava nel firmamento cinematografico occidentale l'effimera stella di Bruce Lee, e avrebbe cambiato la vita di Muscoli da Bruxelles.

Senza Bruce Lee, il cinema di arti marziali non avrebbe mai assunto rilevanza mondiale; il merito va senza dubbio alla capacità di Lee di aver operato una fusione di Oriente e Occidente, conservando i caratteri espressivi tradizionali del *gongfu* (la carica brutale di violenza, il virtuosismo coreografico degli scontri a mani nude) adattandoli alla dimensione urbana e ai generi moderni, facendo inoltre emergere una contrapposizione radicale tra le classi sociali e identificando l'eroe con il proletario.

Della violenza del kung fu Bruce Lee accentua inoltre il narcisismo, il gusto tutto gratuito per lo scontro e la distruzione, parallelo a un non celato edonismo e culto per il corpo. Alla "despiritualizzazione" del kung fu spesso imputata a Lee corrisponde un'irreversibile commercializzazione del genere hongkonghese, da cui il cinema d'azione occidentale coopterà alcuni caratteri per adattarli a nuove funzioni, accentuando soprattutto quegli aspetti che maggiormente faranno risaltare la dimensione narcisistica e "ritualistica" della violenza del combattimento. Allo stesso tempo, dal *gongfu* di Bruce

Lee i film *action* erediteranno maggiore cura nelle scene di scontro fisico e più attenzione alle tecniche utilizzate.
Non solo a influenze formali è però destinato a derivare l'incontro tra *gongfu* e *action*: in particolare Van Damme dal cinema di Bruce Lee riceverà la medesima tensione al riscatto sociale, allo scontro duro con il sistema da parte di una classe oppressa e storicamente predestinata alla sconfitta. Grazie a Bruce Lee, Van Damme costruirà i suoi personaggi più felici (il Frank Dux di *Bloodsport*, il Chad di *Double Impact*, il Chance Boudreax di *Hard Target* e, soprattutto, il Leon Gautier di *Lionheart*), uomini comuni ma dotati di una volontà dirompente, emarginati che troveranno nella propria irriducibile determinazione – e nella loro perizia marziale – la forza per risollevarsi e vincere.

Il mosaico-Rambo
Si possono attribuire a *First Blood* "Rambo", 1982, di Ted Kotcheff) tutte le caratteristiche ereditate o cooptate dal nuovo genere nel corso della sua formazione e tutte le nuove componenti, tematiche e narrative, caratteristiche del cinema *action*, perlomeno fino a *Die Hard*.
Nel film emergono infatti, allo stesso tempo, la migliore tradizione del western, dell'avventura e di altri generi, uniti a una dinamica espressiva ereditata dal poliziesco degli anni Settanta e a elementi nuovi che lo caratterizzeranno come "organismo" originale. Con *First Blood*, il cinema *action* trova finalmente il suo corpo-mosaico, nella rete del sistema complesso cinema. Nel film troviamo infatti:

Western

- John Rambo è un solitario che arriva in un piccolo paese, Hope. Si scontra con lo sceriffo del luogo, che non vuole vagabondi nella sua cittadina tranquilla ("Lavati e tagliati i capelli", gli dice).
- Rambo torna in città per compiere la propria vendetta.

Poliziesco

- Rambo fugge dalla prigione e ruba una motocicletta. Parte con un'impennata. Lo sceriffo lo insegue con l'auto della polizia.
- Dopo essere uscito dalla miniera, Rambo salta su un camion militare carico di armi e si dirige verso Hope. Le auto della polizia si gettano al suo inseguimento.
- Con il camion, Rambo forza un posto di blocco sfondando il muro di auto della polizia.[20]

Avventura

- Rambo viene ingiustamente accusato di un crimine che non ha commesso e arrestato[21]. Viene malmenato dai poliziotti.
- Con indosso solo una canottiera e un paio di jeans, Rambo fugge e si rifugia nel bosco[22]. In un ambiente ostile riesce a sopravvivere, cacciando e pescando con un bastone, e fabbricando indumenti con oggetti trovati per caso (una corda e un telo), grazie al suo coltello[23].
- Rambo resta prigioniero in una miniera e cerca una via di uscita. Striscia nel liquame del labirinto sotterraneo mentre un nugolo di topi gli si avventano addosso. Riesce a uscire.

Cliffhanger

- Inseguito dai poliziotti, dai cani poliziotto e da un elicottero, ormai accerchiato, Rambo si trova sull'orlo di un precipizio altissimo e non ha via di fuga. Si getta nel vuoto atterrando sugli alberi e

[20] La scena è accentuata e dilatata dal ralenti.

[21] Il tema dell'innocente ingiustamente accusato, imprigionato, costretto alla fuga e inseguito, si trova sia nel genere western che in quello di avventura, e ha raggiunto l'acme espressivo grazie ai film di Alfred Hitchkock. Ci pare però che le conseguenze avventurose della fuga (come accade in *Capitan Blood*, *Il prigioniero di Zenda* o *La più pericolosa partita*) faccia appartenere il tema più al cinema di avventura che agli altri generi.

[22] L'ambiente bosco è anche un elemento originario del fantastico.

[23] Tale arma-personaggio, oltre a diventare uno *status symbol* negli anni Ottanta, identifica l'eroe come la PPK di James Bond.

ferendosi al braccio, che sutura con ago e filo del suo coltello[24].

- Rambo si rifugia in una grotta, ma viene individuato. Gli uomini della Guardia Nazionale fanno esplodere con un colpo di bazooka l'ingresso della grotta. Rambo viene dato per morto.

Horror

- Nel bosco, mentre tuoni e lampi conferiscono all'ambiente un aspetto sinistro, i poliziotti cercano Rambo, che sembra svanito nel nulla. Una a una scattano le trappole preparate da Rambo e feriscono i poliziotti, tra i quali si scatena il panico.
- Rambo emerge dalla terra e accoltella un poliziotto. Si getta su un poliziotto dall'alto e lo ferisce. Lo sceriffo rinviene uno dei suoi uomini sanguinante a un albero, legato gola e mani. Rambo tende un agguato allo sceriffo e gli ficca il coltello in gola. Gli dice: "Potevo ucciderli tutti, potevo uccidere anche te. In città sei tu la legge. Qui sono io. Lascia perdere. Lasciami stare o scateno una guerra che non te la sogni neppure".

Guerra

– Rambo è un reduce dal Vietnam.

- Si scopre che Rambo è un eroe pluridecorato del Vietnam, un Berretto Verde.

Arti marziali

- Quando ingaggia un corpo a corpo con i poliziotti, Rambo mostra di aver appreso una precisa arte di combattimento.

[24] E dando il via anche alla seguitissima pratica della body-art.

A ciò si devono aggiungere elementi originali:

- Rambo distrugge un distributore di benzina, fa esplodere un'armeria e porta il caos nelle strade di Hope.
- Rambo esibisce il suo look con fascia in testa e doppia cintura di proiettili che inguaina la sua portentosa muscolatura.

La figura di Rambo completa anche la storia degli eroi cinematografici (e cinemitografici); Rambo è infatti odiato ed emarginato dall'intera società, sia dal sistema sia da chi è contro il sistema[25], e trova solo in se stesso, nella propria solitudine, la forza per recuperare, difendere e perpetuare i valori del passato, ormai confinati alla dimensione dell'istinto, dell'animalità. L'identificazione con l'animale (Rambo è cacciato come un animale, vive come un animale, è udo come un animale, ecc.) accentua inoltre il narcisismo fisico, muscolare di Rambo, e la gratuità dell'effetto e della violenza funzionali alla resa spettacolare

[25] Vale la pena, a questo proposito, di riportare per intero il dialogo finale tra Rambo e Trautman.
Trautman: E' finita, Johnny, è finita.
Rambo (urlando): Non è finito niente, niente! Non è un interruttore che si spegne! Non era la mia guerra. Lei me l'ha chiesto, non gliel'ho chiesto io, e ho fatto quello che dovevo fare per vincerla, ma qualcuno ce l'ha impedito. E il giorno che torno a casa mia trovo un branco di vermi all'aeroporto che mi insultano, mi sputano addosso, mi chiamano assassino e dicono che ho ammazzato vecchi e bambini. E chi sono per urlare contro di me, eh? Chi sono, per chiamarmi assassino, se non sanno neanche che cavolo stanno strillando!
Trautman: Sono brutti momenti per tutti, Rambo, ma è finita ormai.
Rambo: Per lei, per me la vita civile non esiste. In guerra c'è un codice d'onore, io copro te e intanto tu copri me. Qui non c'è niente!
Trautman: Tu sei l'ultimo di un gruppo scelto, non finire in questo modo.
Rambo: Io là pilotavo gli elicotteri, guidavo un carro armato, rispondevo per attrezzature di milioni, qua non riesco neanche a trovare lavoro come parcheggiatore! (Scaglia l'M-60 contro la parete. Poi scoppia in lacrime, accasciandosi). Ma perché, perché? Dove sono finiti, i miei amici, dove sono finiti! Dove sono finiti, tutti quei ragazzi! Dove sono finiti loro? Avevo tutti quei compagni intorno. Erano amici miei, qui non c'è più nessuno. Si ricorda di Joe Pauli, mi disse Quando torniamo, compriamo cento biglietti della lotteria, vinciamo un mucchio di soldi e ce ne andiamo a Las Vegas. Non faceva che parlare di Las Vegas, e di comprarsi una macchina, una Chevrolet rossa decappottabile, lui parlava sempre di quella macchina, diceva che ci voleva correre fino a che si consumavano le gomme. (Piange). Noi stavamo in un granaio, arriva un ragazzino, con la sua scatola da lustrascarpe, e entra e dice Io lucidare prego, lucidare, io ho detto di no ma quello continuava a chiedere e Joe ha detto Sì, e io… io sono andato a prendere un paio di birre. In quella scatola c'era l'esplosivo, e quando lui l'ha aperta il suo corpo è volato in aria in tanti pezzi. Era steso lì e urlava come una bestia, io avevo i pezzi della sua carne maciullata addosso, ho dovuto, ho dovuto togliermeli da solo, insomma io avevo i pezzi di carne del mio amico addosso, il sangue e tutto il resto! Cerco di rimetterlo insieme ma le sue budella mi scappano sempre fuori, e nessuno mi aiuta! Non c'era nessuno! Mi fa, Voglio andare a casa, voglio tornare a casa, e continua a ripeterlo, Voglio andare a casa, Johnny, voglio guidare andare sulla Chevrolet, io non riesco neanche a trovare… a trovare le sue gambe! Non posso dimenticarlo, e sono passati sette anni, e mi succede tutti i giorni. Certe volte mi sveglio e non so neanche… non so neanche dove mi trovo. Non parlo con nessuno, a volte per giorni, per settimane, ma come è possibile… come è possibile… Non posso dimenticarlo… non posso… Che devo, che… che devo fare? Che… che cosa devo fare? Che cosa devo fare?

e commerciale. Dall'eroe archetipo all'eroe emarginato: l'*action* e il pubblico hanno finalmente trovato un modello.

A questo punto è dunque arrivata la storia del cinema d'azione quando Jean-Claude Van Varenberg decide che il suo futuro sarà Hollywood.

2
Duri a morire

"Non fa male, non fa male"
(Rocky Balboa)

Se il mondo non avesse bisogno di eroi, Menahem Golan non sarebbe diventato ricco.
Spinto da un'unica, solidissima motivazione ("Se in America giri un film con un inizio, uno sviluppo, una fine e un budget che non superi i cinque milioni di dollari, sei un idiota se perdi denaro"), il produttore-regista[26] israeliano dalla marcata sensibilità popolare riesce a costruire – insieme al socio e amico Yoram Globus – un impero decennale sulle emozioni più semplici del pubblico, dando volto e corpo a storie dichiaratamente povere che ripetono, riciclano, manipolano, i generi cinematografici più in voga (horror, fantascienza e, soprattutto, *action*), regalando altresì un'inattesa popolarità a un'armata di divi minori che negli anni Ottanta conquistano il loro breve momento di gloria. Destinati a un mercato sempre più globale, che si estende dal Medio Oriente all'Europa agli Stati Uniti alla Tailandia, i film della Cannon Group costituiscono infatti la palestra internazionale per attori che vivranno successivamente il salto nelle major, come Chuck Norris e soprattutto Jean-Claude Van Damme, e per altri – la maggior parte – che rimarranno per sempre confinati nel b-movie, come Michael Dudikoff e David Bradley.
In modo poco diverso da quanto praticano a Hong Kong Run Run Shaw e la sua *factory*, la formula sperimentata dalla Cannon è semplice: clonare i successi hollywoodiani e sfornare prodotti quasi sempre girati con pochi mezzi, con sceneggiature spesso raffazzonate[27] e diretti da professionisti che ne assicurano il successo. Altre volte l'ingaggio di attori più noti – come Sylvester Stallone per *Over the Top* e *Cobra* – fa rischiare budget più elevati in produzioni

[26] La sua carriera cinematografica comprende trentasette film, metà realizzati in Israele, dove è nato il 31 maggio del 1929, e metà negli Stati Uniti.
[27] Non mancano peraltro alcune "perle" come *Avenging Force*, ("Cacciatori della notte", 1986, di Sam Firstenberg), *Runaway Train*, ("A trenta secondi dalla fine", 1985, di Andrej Konchalovsky,) *Space Vampires*, ("Space Vampires", di Tobe Hooper, 1985).

commercialmente più pretenziose, ma non fa ottenere maggiori soddisfazioni, né qualitative né finanziarie.
È chiaro però che Golan-Globus interpretano in maniera efficace il bisogno di consumo cinematografico e cinemitografico del periodo, dando inizio a un'intensa produzione di cinema d'azione, in particolare di cinema di arti marziali, che connota la Cannon come la casa madre del *martial art movie*.

Ninja Tune

Nelle esotiche foreste dell'Estremo Oriente gli eroi della Cannon trovano il loro rifugio ideale; per alimentare il mito dell'avventura e i fasti del *gongfu*, e per abbattere i costi di produzione dei film, le storie emigrano nel sud-est asiatico e fanno incontrare i loro protagonisti con misteriosi maestri di arti marziali da cui apprendono i segreti millenari delle pratiche esoteriche.
Della cultura orientale il cinema della Cannon coopta quegli elementi che, nell'immaginario occidentale, conferiscono all'Oriente una superiore consapevolezza esistenziale e spirituale: sorge così un nuovo guerriero, "mistico" e ascetico, migliore e superiore agli altri esseri umani.
L'eroe marziale vive in Occidente dopo aver trascorso un periodo di formazione in Oriente, nella maggior parte dei casi presso un maestro di arti marziali che lo ha iniziato al kung fu o ad altri stili; all'Oriente come luogo reale di pratica si aggiunge poi l'Oriente come luogo simbolico di rinascita, fisica e spirituale, a cui l'eroe approda spesso dopo una fuga o una fase negativa della vita. In Oriente, e grazie all'incontro con il maestro, la tensione escapistica dell'eroe si trasforma in riscoperta di sé, in resurrezione; nel rapporto tra maestro orientale e allievo occidentale la tradizione filosofica della reincarnazione si fonde con l'individualismo. Se a Hong Kong – ma lo stesso discorso si può fare per il *chanbara*, il cinema di samurai giapponese – l'accento tematico del *gongfu* classico era posto sulla nobiltà, di casta e spirituale,[28] in Occidente il cinema di arti marziali assume una valenza iniziatica – che conferisce all'eroe qualità divine o comunque tali da renderlo superiore a tutti gli altri – e individualistica, dal tratto spiccatamente fumettistico (l'eroe

[28] Per perdere, da Bruce Lee in poi, tale eredità.

apparentemente è uno come tutti gli altri, ma nasconde un segreto, che sfrutta al momento giusto, per spiccare il salto oltre la dimensione comune). Cooptata da una cultura pragmatica e individualistica, la figura del maestro orientale[29] – dai modi bruschi e sbrigativi che incontrano subito il favore del pubblico – assume i connotati di una macchietta seriosa, dispensatrice di una saggezza che poco differisce dal senso comune e che conferisce – a chi ne comprende i segreti – quelle qualità spirituali e fisiche grazie alle quali si potrà trovare riscatto e successo nella vita, o compiere la propria personale vendetta.

Nella serie *Karate Kid* questo processo di assorbimento del modello orientale in quello occidentale si realizza pienamente: l'iniziazione di Daniel Larusso da parte del maestro Miyagi fa parte del "romanzo di formazione" individualistico e autoaffermativo di un giovane americano, segnando allo stesso tempo una fase importante di riconoscimento e di accettazione da parte del gruppo in cui vuole inserirsi.

Dopo il lungo periodo di riflusso seguito alla morte di Bruce Lee, la scoperta del filone delle arti marziali riavvicina Hollywood a Hong Kong; a questo riaffiatamento la Cannon Group contribuisce in modo decisivo riscoprendo il mistero e l'avventura del Lontano Oriente e facendo nascere in Occidente il *ninja movie*. Con la prima serie sui ninja (*Enter the Ninja*, "L'invincibile ninja", 1981, di Menahem Golan; *Revenge of the Ninja*, "Ninja la furia umana", 1983; *Ninja III: The Domination*, "Trancers", 1984, entrambi di Sam Firstenberg), che lancia la breve carriera di Sho Kosugi, l'Oriente della Cannon si distanzia da quello originale: dal modello hongkonghese (come *Return of the Deadly Blade* di Chang Cheh, del 1981), i ninja della Cannon ereditano l'abbigliamento completo (la *shinobi*, cioè la tuta – nera o rossa o liberamente variopinta – completa di cappuccio, che rende il guerriero invisibile come un'ombra[30]) insieme alle tecniche e agli strumenti più segreti e spettacolari (le stelle intrise di veleno – *shaken* –, i chiodi a tre punte, gli aghi avvelenati, i fumogeni e gli

[29] Mentre a Hong Kong il rapporto maestro-allievo emerge soprattutto in una serie di film dal taglio comico, come *Drunken Master* e *Snake in the Eagle Shadow* – entrambi di Yuen Woo Ping con protagonista Jackie Chan –, in Occidente – se si eccettua *Remo Williams: The Adventure Begins…* ("Il mio nome è Remo Williams", 1985, di Guy Hamilton), che ripropone in chiave occidentale lo stesso spirito leggero degli *action comedy*), esso si prende molto sul serio..

[30] "Ombra nera" è in effetti la traduzione letterale di *ninja*.

esplosivi, le tecniche del *shurikenjitsu*, dell'invisibilità e del *jahojitsu*, cioè della magia) e inaugurano un filone assai più profilico in Occidente che in Oriente, grazie alla serie *American Ninja*,[31] che fondei caratteri del filone orientale con quelli del cinema *action* inaugurato da *First Blood*, confezionando prodotti di puro intrattenimento pieni di avventura, azione e violenza che il pubblico – o perlomeno un certo tipo di pubblico – sembra gradire.

Atleti attori

Sono questi gli eroi della Cannon. Negli anni Ottanta il cinema, persino quello popolare, è ancora una cosa seria, e lo stesso discorso vale per la pletora di divi che spuntano come l'erba cattiva nel prato diserbato di Hollywood: gli attori *action* sono dei duri che vengono dal nulla, come tutti noi, che "ce l'hanno fatta" – per dirla alla Charlie Crocker – solo con le proprie forze. Sono montagne di muscoli; nel loro passato non c'è il teatro ma gli steroidi, i copioni che studiano sono gli estensori e i bilanceri, le loro tecniche di recitazione i piegamenti e lo stretching, e amano esibire il profilo degli sternocleidomastoidei e dei bicipiti piuttosto che il metodo Stanislavsky. Sylvester Enzio Stallone si fa strada a spallate in una Hollywood che lo rifiuta e riscuote successo con i personaggi disperati di Rocky Balboa e John Rambo; Arnold "Mister Muscolo" Schwarzenegger è campione di body building e ha interpretato Ercole invece che Amleto; Lou "L'incredibile Hulk" Ferrigno sfonda con la testa muri di cemento armato; Jean-Claude "Muscoli da Bruxelles" Van Damme ha studiato danza, arti marziali e body building; Chuck "Mascella d'Acciaio" Norris è stato veramente campione di karate, Steven "Collo di Marmo" Seagal ha insegnato aikido in Giappone.

Per cingere d'assedio il cielo degli dei, l'eroe *action* deve cominciare dal basso, conoscere a fondo la fatica della povertà, la sporcizia delle strade, la brutalità della violenza, le vessazioni quotidiane di una società sempre più spietata per assurgere alla sfera divina in nome di

[31] I film della serie del Guerriero Americano sono: *American Ninja* ("Guerriero americano", 1986, di Sam Firstenberg), *American Ninja 2: The Confrontation* ("Guerriero americano 2: la sfida", 1987, di Sam Firstenberg), *American Ninja 3: Blood Hunt* ("Guerriero americano 3: agguato mortale", 1989, di Cedric Sundstrom), *American Ninja 4: The Annihilationi* ("Guerriero americano 4: distruzione totale", 1991, di Cedric Sundstrom), *American Ninja 5* ("Guerriero americano 5", 1992, di Bobby Gene Leonard) diretta per la maggior parte dei casi da Sam Firstenberg e che conta cinque episodi interpretati da Michael Dudikoff (il primo, secondo e quarto) e David Bradley (il terzo e il quinto).

quel popolo oppresso e angariato di cui lui stesso fa parte, e riscattarlo: nelle favole edificanti che anche in Jean-Claude Van Damme troveranno genuina incarnazione si attua ancora il bisogno di catarsi.
A presiedere i confini dell'immaginario sono eroi dai muscoli definiti come catene montuose, statuari e immortali, superuomini pazzi che possono tuffarsi con il corpo nelle fiamme della violenza senza ustionarsi. È il tempo in cui Ronald Reagan viene visitato nei sogni dallo spirito di John Wayne, in cui l'individualismo americano ha un'impennata di reazione al clima di rivoluzione cresciuto negli anni Settanta e Settanta, il tempo di Rambo e Terminator.

Ossa di metallo

Gli anni passati alla storia come culla del "rambismo" mostrano in realtà un alto livello di complessità, e accentuano l'aspetto di contaminazione e ibridazione proprio del cinema d'azione: con *48 Hours* ("48 ore", 1982, di Walter Hill) si impone il *double action*, il cinema di coppia, che caratterizzerà il filone in senso marcatamente comico e fa nascere la stella dell'*action comedy* Eddie Murphy, che incontrerà il suo personaggio di maggiore successo tre anni dopo, impersonando l'agente Axel Foley in *Beverly Hills Cop* ("Un piedipiatti a Beverly Hills", 1985, di Martin Brest).[32]
La violenza intanto cresce sfrenatamente, in un processo privo di equilibrio. Tutti i generi ne sono coinvolti: dal *fantasy* di *Excalibur* ("Excalibur", 1981, di John Boorman[33] e *Conan the Barbarian* ("Conan il barbaro", 1981, di John Milius)[34] all'*action* di *Commando* ("Commando", 1984, di Mark L. Lester) l'effetto raccapricciante diventa ormai elemento espressivo fondamentale. Al trionfo delle emorragie di sangue e degli arti mozzati si abdica la funzione di sbalordire, e contemporaneamente disgustare, lo spettatore. D'ora in avanti, l'eroe *action* non risparmierà i sistemi più efferati per eliminare i nemici, e il catalogo di "armi bianche" (coltelli, machete, oggetti acuminati) si allungherà spropositatamente; l'ambiente di un

[32] Hong Kong si avvicina sempre di più, con il suo ludico spirito che assomma violenza e umorismo, inaugurato da Jackie Chan e Samo Hung e proseguito da Stephen Chow.
[33] Che già nove anni prima aveva travolto il pubblico con la spaventosa e primitiva violenza nel brutale *Deliverance* ("Un tranquillo week end di paura", 1972).
[34] E fino a *Braveheart* e *Giovanna d'Arco*.

combattimento corpo a corpo sarà sempre più irto di pericoli, ci saranno sempre una piastra o una pentola bollenti accese e destinate a ustionare la faccia di qualche malcapitato, o una pressa in azione che maciullerà le gambe, le braccia o l'intero corpo del predestinato; il finale di uno scontro sarà sempre più cruento: il cattivo sconfitto precipiterà su una inferriata appuntita e il suo sangue festeggerà in un tripudio cromatico la gioia della scoperta del mondo, oppure finirà con il cervelletto spappolato contro un appendiabiti appuntito o contro qualunque casuale sporgenza acuminata, o ancora – destino forse più glorioso – esploderà in pezzi perché centrato in pieno da un'arma particolarmente "pesante". Ciò offrirà lo spunto all'eroe per un consueto rito di battute conclusive: se per esempio il nemico resta infilzato da una ringhiera, l'eroe gli dirà: "Non muoverti"; se invece finisce il suo tempo di criminale precipitando da un grattacielo sul tetto di un'automobile, l'eroe dirà: "Parcheggiala bene", e così via, in un processo "esilarante" che troverà sbocco nel cinema logorroico e autoironico degli anni Novanta.

Almeno dal punto di vista della fortuna storica, gli anni del rambismo sono soprattutto gli anni dell'innamoramento tra tecnologia e cinema d'azione. In questo periodo, il processo di contaminazione "tecnologica" dei generi assume infatti la sua forma definitiva grazie al capolavoro "technoir" – come l'ha definito Roy Menarini[35] (anche se per il nostro discorso sarebbe più corretto dire *techno action*) – *Terminator* ("Terminator", 1984, di James Cameron), l'erede più diretto dei due film "epocali" *Escape from New York* ("1997: fuga da New York", 1981, di John Carpenter) e *Blade Runner* ("Blade Runner", 1982, di Ridley Scott). Il cyborg immortale mostra le sue ossa tecnologiche e con esso il cinema *action* subisce il fascino della tecnologia mediato dalla fantascienza: sofisticate tecnologie, armi impossibili, sistemi computerizzati violati da intelligenze superiori irrompono nel cinema, regalando maggiore sveltezza al racconto; per ottenere un'informazione l'eroe o un suo assistente – di solito un esperto di computer grassoccio e unticcio che vive recluso in una stanza nutrendosi di hamburger popcorn – "violeranno" il "sistema" dell'FBI o di qualche altra fantomatica megastruttura, e superando un codice (ci sono sempre un codice o una parola d'accesso che

[35] Roy Menarini, *James Cameron*, Genova, Le Mani, 1998.

ostacolano il successo dell'impresa, e che dopo qualche veloce tentativo con febbrili digitazioni sulla tastiera viene individuato) in poco meno di un minuto risolvono il problema.
D'ora in avanti, l'eroe *action* respirerà sempre più tecnologia, e *Terminator* assume a posteriori il valore di doppia metafora: quella di trasformazone del corpo in metallo e quella di sostituzione del metallo al corpo. Sempre più il cinema vivrà questa trasformazione, fino a dissolvere, a far sparire, il corpo.

Il vecchio mondo di Carlos Ray
Povero Chuck Norris: in mezzo a tutte queste trasformazioni, il cinema di arti marziali resta recluso al "bassomondo" della Cannon. Lui, cui si deve il rispetto – perché è Chuck Norris – e l'onore di aver traghettato il *martial art movie* da Bruce Lee agli anni Ottanta, resta tagliato fuori da Hollywood. È una star, è vero, ma già quando è una star è destinato all'oblio. Negli anni Settanta si ostina a interpretare film di arti marziali quando il filone sembra esaurito; negli anni Ottanta si aggrappa al fiato corto del rambismo, e anche le poche produzioni a medio budget (come *Code of Silence*, "Il codice del silenzio, 1985, di Andrew Davis) non riescono a regalargli la fama che merita; negli anni Novanta naufragherà ai confini della dignità per consumare il suo tramonto nel serial televisivo – che peraltro gli ridarà lustro – *Walker Texas Ranger*. Passerà alla storia minore di Hollywood come colui che ha transitato il cinema di arti marziali da Bruce Lee a Jean-Claude Van Damme.
E oggi, in un immaginario così trasformato, i film di Norris hanno il sapore di qualcosa di antico, come le frittelle di una nonna americana – le frittelle di Mamma Abigail – che attende i nipoti per il pranzo del Ringraziamento in una qualche casetta sperduta nella campagna del Kentucky, o come gli accordi della chitarra di Robert Johnson suonati in una discoteca.
Norris è però una figura chiave nella biografia di Van Damme. Da lui, infatti, Jean-Claude ottiene una parte da comparsa in *Missing in Action* e, soprattutto, con lui ingaggia una sfida personale che lo vedrà vincitore nel 1988, grazie al trionfo di *Bloodsport*.

I duri anni di Hollywood

Durante gli anni in cui Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone e Chuck Norris mostrano un fisico invidiabile sugli schermi di tutto il mondo,Van damme è completamente ignorato da Hoillywood. Vola prima a Hong Kong, dove si presenta ad alcuni produttori, che si gli rifiutano però anche il più piccolo dei ruoli, dopodiché emigra a Los Angeles, in cerca di fortuna. Ha già alle spalle una piccolissima parte nel film francese *Rue Barbare*, e si sente pronto per diventare una stella.

A Hollywood il suo calvario dura però ben sei anni, durante i quali affronta i mestieri più umili: buttafuori, istruttore di aerobica, autista di taxi e limousine, pulitore di tappeti, fattorino di pizze a domicilio.

Uno dei locali in cui lavora è di proprietà della moglie di Chuck Norris, e Van Damme si trova per un certo periodo ad allenare gratuitamente la famosa stella delle arti marziali, ma questi, forse per invidia, non intende presentare il proprio sparring ai produttori e gli offre soltanto una parte da comparsa nel film *Missing in Action*. Fino al 1987 Van Damme colleziona soltanto parti irrisorie: balla per qualche minuto tra un gruppo di californiani in *Breakin'* ("Breakdance", 1983, di Joel Silberg), interpreta un gay esperto di arti marziali nello *z-movie Monaco Forever* di William A. Levey, (1984), e quella di un russo in *No Retreat No Surrender*, dove dispone di una sola battuta: "Io sono il migliore! Io sono il migliore!".

Nel frattempo, cambia cognome (da Van Varenberg a Van Damme) e batte le aree di parcheggio delle grandi compagnie per lasciare la fotografia e il numero di telefono sui parabrezza delle auto dei produttori, ma invano. Poi, un giorno, avviene l'incontro decisivo con Menahem Golan. Dopo aver cercato di incontrarlo per sei anni, Van Damme si imbatte casualmente nel produttore all'uscita da un ristorante. Per dimostrargli le sue potenzialità, Van Damme gli sferra un calcio laterale sopra la testa; l'esibizione impressiona sufficientemente Golan, che gli porge il suo biglietto da visita e lo invita a presentarsi, il giorno dopo, nel suo ufficio.

Puntualissimo, quando il sole è da poco alto nel cielo inquinato di Los Angeles, Van Damme si presenta agli studi della Cannon, ma il gran capo è troppo impegnato per riceverlo. Van Damme non demorde, e la

settimana successiva si ripresenta. Questa volta ha fortuna: Menahem lo riceve.
Jean-Claude si toglie la camicia, mette in mostra i bicipiti, i portentosi sternocleidomastoidei e i latissimi dorsi, fa la spaccata sagittale in sospensione tra due sedie e dice: "Non costo e sono molto bravo. Tu puoi fare un sacco di soldi con me". Van Damme spera in una piccola parte in un film d'azione. Menahem gli offre il ruolo di protagonista di *Bloodsport*. In quel preciso istante, comincia il successo di Van Damme.

Senza esclusione di colpi

Diretto da Newt Arnold[36] con un budget molto limitato, prima dell'uscita il film accusa molte difficoltà: in fase di postproduzione viene bloccato da Menahem Golan e sospeso; riesce a trovare una distribuzione soltanto diciannove mesi più tardi, dopo che Van Damme ha interpretato altri due film per la Cannon alquanto scadenti, *Black Eagle* ("Black Eagle, 1988, di Eric Karson) e *Cyborg (*"Cyborg", 1989, di Albert Pyun). Con grande sorpresa dello stesso Golan, il film è un successo internazionale, che fa rinascere il *martial art movie* occidentale. Dopo *Enter the Dragon*, il *tournament movie* torna inoltre a far breccia nel cuore dell'immaginario per identificarsi sempre di più con il cinema di arti marziali e l'*arcade movie*, che negli anni Novanta dominerà la produzione commerciale di Hollywood.
Bloodsport concentra tutta l'azione intorno al nucleo sportivo del torneo, sui continui "duelli" a mani nude tra stili marziali differenti, come nella classica tradizione hongkonghese delle *rival schools*. La "salita" dei livelli del torneo compie anche il riscatto individuale di Frank Dux e del suo maestro Tanaka, che si completa nella vittoria finale contro il massiccio Chong Li, durante la quale Van Damme esibisce le sue migliori tecniche spettacolari – dal calcio circolare doppiato alla spaccata sagittale – e metterà anche in pratica l'iniziazione "spirituale" appresa in Oriente.

[36] Newt Arnold (scomparso il 12 febbraio 2000 all'età di settantatre anni) ha una lunga esperienza nel cinema di genere, soprattutto come assistente alla regia e regista della seconda unità. Oltre a essere stato, come abbiamo visto, assistente di Sam Peckinpah in *Getaway!* (e *Pat Garrett e Billy the Kid*, *Killer Elite*, *Convoy, trincea d'asfalto*) ha lavorato anche per *Il padrino parte II*, *Blade Runner*, *Wargames, giochi di guerra*, *Abyss*, *Jade*.

Da *Bloodsport* e dal suo gemello *Kickboxer* ("Kickboxer, il nuovo guerriero", 1989, di Mark di Salle e David Worth[37]), che inaugura il filone del *kickboxing movie*, strariperanno centinaia di sottoproduzioni, destinate alle sale o direttamente al mercato home video, in cui troveranno spazio campioni mondiali della specialità, piccoli divi tenuti a battesimo da produttori spregiudicati (come la coppia Don "The Dragon" Wilson-Roger Corman, che riesce a inanellare una sequela di pessime figure cinematografiche[38]) e atleti attori: Dolph Lundgren, Lorenzo Lamas, Jeff Speakman, David Bradley, Jeff Wincott, Dominic Labanca, Jalal Merhri, Jerry Trimble (campione mondiale di Kickboxing nella categoria dei superleggeri e cintura nera di Tae Kwon Do), Dennis Keifer (K.I.C.K. U.S. Supermiddleweight Kickboxing Champion), Rod Kei (W.K.W. Bantamweight World Kickboxing Champion), Val Mijailovic (I.K.A. Heavyweight World Kickoxing Champion), Hyung Lee (U.S. Tae Kwon Do National Champion), Carolyn Raimondi (U.S. Tae Kwon Do National Champion), James Choi (U.S. National Collegiate Tae Kwon Do Champion), eccetera.[39]

Cuor di Leone

Con *Bloodsport* e *Kickboxer*, e fino al termine del contratto con la Cannon, si afferma lo stile marziale e cinematografico di Van Damme. In esso culmina il narcisismo e l'edonismo fisico del cinema d'azione americano ma, a dispetto della farraginosità coregrafica precedente, emerge anche una dinamica più fluida ed esatta; dilatati dai ralenti, o enfatizzati dalla moltiplicazione delle angolazioni da cui vengono ripresi, i calci di Van Damme si espandono all'infinito in un tempo artificiosamente dilatato, al fine di mostrare una perfezione plastica fino a quel momento sconosciuta.
Nel corpo di Van Damme Oriente e Occidente si incontrano, e nella sua mescolanza di pesantezza e leggerezza due culture visuali

[37] Di Salle e Worth continueranno nella produzione di film a basso costo di arti marziali, il primo dirigendo Jeff Speakman – già avversario di Van Damme in *Lionheart* – in *Perfect Weapon* ("Arma perfetta", 1991), il secondo con un breve sodalizio con la *femme fatale* americana Cynthia Rothrock.
[38] Senza nulla togliere all'importanza di Corman nella storia del cinema americano, nei film di arti marziali non ha mai espresso il meglio di sé.
[39] Senza dimenticare il "Van Damme italiano" Claudio Del Falco (campione europeo W.K.F. di Kickoxing), che in *Tradito a morte* (di Emanuele Glisenti, 1996) offre una visione inedita, pasoliniana, delle arti marziali, vissute come luogo incontaminato e perduto, sconfitto dalla violenza della società.

differenti trovano un linguaggio comune: il cinema di Van Damme è l'esito sincretico di due tradizioni differenti di spettacolo.
L'incontro tra Oriente e Occidente quasi si materializza in *Double Impact*, dove Van Damme interpreta il doppio ruolo di Alex e Chad, uno cresciuto negli Stati Uniti e l'altro a Hong Kong. L'ambientazione hongkonghese della vicenda suggella anche, simbolicamente, il nuovo corso del cinema hollywoodiano affascinato dall'estetica del cinema di Hong Kong, come vedremo nel prossimo capitolo.
Con questi due film si consolida inoltre l'affiatamento tra Van Damme e lo sceneggiatore e regista Sheldon Lettich, che insieme darano vita al migliore film del periodo, l'apice della carriera di Van Damme: *Lionheart*.
Nell'odissea di Leon Gautier, che fugge dalla Legione Straniera per ritrovare il fratello negli Stati Uniti e precipitare nell'inferno dei tornei clandestini, si riconosce la storia stessa di Van Damme, la sua lotta solpsistica nel mondo di Hollywood; Leon Gautier è il personaggio perfetto di Van Damme, il proletario che incarna il popolo, che riscatta se stesso e fa trionfare, solo grazie a se stesso, gli eterni valori umani. Sono questi i personaggi che indossa Van Damme, che infatti interpreta spesso personaggi "bassi": un legionario (*Legionnaire*), un piccolo truffatore (*Double Impact*), un evaso (*Nowhere to Run*), un ladro (*The Quest*), un disoccupato (*Hard Target*), un malavitoso (*Maximum Risk*), ancora un truffatore (*Knock Off*). Eroe basso e "sporco", quello di Van Damme è però animato da un'energia semplice di giustizia, da un cuore di leone sempre pronto a battere per le emozioni umane. *Lionheart* è il cinema di Van Damme, un cinema forse ingenuo ma sincero; in Leon Gautier si perpetua l'eroe classico, adeguato a un immaginario che rapidamente si trasforma ma che si nutre ancora dei valori del passato. È anche il mondo che Van Damme si autorappresenta,[40] in cui si proietta, è la sua immaginazione, sono i suoi sogni. È questo il cinema secondo Van Damme, un cinema incantato, che crede ancora nelle favole e nell'utopia eroica.
Negli anni del successo di Van Damme le cose però stanno cambiando. Le major scoprono il cinema *action* e fanno nascere, come

[40] In questo periodo,Van Damme assume peraltro il controllo dei suoi film, intervenendo sulla sceneggiatura, sul montaggio, e allestendo le coreografie marziali.

dicono a Hong Kong, il cinema di azione con effetti speciali, che dà inizio a un irreversibile processo di desertificazione del reale.

3
Anime immortali

"Pensi che sia aria quella che stai respirando?"
(Morpheus)

Vedere una "rottura" all'interno del cinema d'azione agli sgoccioli degli anni Ottanta contrasterebbe con quanto abbiamo sostenuto fin qui, cioè che l'evoluzione dell'*action* è frutto di un processo filogenetico e ibridativo tra i generi, di una storia del cinema che trova nella sempre maggiore complessità, ma anche nella continuità, la sua ragion d'essere. In realtà, il "nuovo corso" hollywoodiano matura da un processo di modificazione costante e, come ogni sistema complesso, tende a raggiungere nuovi equilibri, nuovi stati omeostatici, attraverso le continue interazioni culturali. Come cinema "somatosensoriale", cioè ipersensibile – o iperricettivo – a ogni variazione esterna, "ridondante", con una disponibilità cioè sempre maggiore di funzioni rispetto a quelle necessarie, e "contingente", modificato cioè dalla casualità delle variazioni dell'evoluzione culturale, il cinema d'azione risente di ogni cambiamento e sperimenta – per quanto possibile entro le griglie commerciali – tutte le interazioni dell'immaginario.
Dal nuovo del cinema d'azione, concepito da Hollywood e recepito dal pubblico, Jean-Claude Van Damme è destinato però a restare escluso, nonostante – e questo ha il sapore della beffa – lui stesso contribuisca a promuoverlo.

Realtà addio

Alla fine degli anni Ottanta il cinema *action* diventa consapevole della propria illusorietà, dichiara la propria finzione, in prodotti, come *Die Hard* ("Trappola di cristallo", 1988, di John McTiernan), agili ad attraversare, similmente a Jack Slater/Arnold Schwarzenegger in *Last Action Hero* e ai rinoceronti di *Jumanji*, il confine tra testo ed extratesto, tra sogno e realtà; della cooptazione degli elementi extragenere alle proprie funzioni, tipica dell'*action*, *Die Hard* accentua quelli più iperbolici e inverosimili, in una sorta di sfida continua all'incredibile. Fino a ora, infatti, il realismo – anche nella

sua versione meno impegnativa di iperrealismo – aveva contenuto il cinema entro limiti "naturali"; d'ora in avanti il cinema crea un nuovo patto con lo spettatore: più sarò falso, sembra dirgli, più sarò artificioso, più sarò vero cinema e vero spettacolo; l'irrealismo diventa la caratteristica del nuovo cinema d'azione. In modo non diverso da quanto accadde in pittura tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo, il distacco dalla realtà (che può spalancare le porte del meraviglioso come provocare lo stordimento del nulla) si produce attraverso la sostituzione e ricostruzione della realtà stessa;[41] la tecnica prediletta dal cinema per operare tale sottrazione e sostituzione è l'accumulo, la sovrabbondanza (di segni, situazioni, inquadrature, personaggi, parole, cadaveri, violenza).

Ogni sinonimo di 'troppo' potrebbe qualificare il "nuovo" cinema d'azione: eccessivo, esagerato, eccedente, esorbitante, esuberante, ampolloso, enfatico, opulento, magniloquente, persino prolisso, logorroico, un circo dei superlativi assoluti dove virtuosi dell'effetto allestiscono vertiginose acrobazie e mentre inscenano quello presente già preparano lo spettacolo successivo, che sarà ancora più eccessivo, esagerato, esorbitante, eccetera. Se l'eroe rischia la vita sette volte in *Die Hard*, in *Die Hard 2* la rischierà dieci; se i morti sono cento nel primo episodio, nel secondo saranno duecento e nel terzo duecentocinque; se la canottiera di John McClane nel primo si sporca, nel secondo si strappa; se in *Speed* un vagone della metropolitana sfonda l'asfalto e sbuca in città, in *Speed* 2 la nave da crociera dovrà sfondare l'intera città; i fili da tagliare per disinnescare una bomba sono ormai centinaia e decine sono i mezzi di trasporto che l'eroe cambia e distrugge durante un unico inseguimento; tutto procede per crescita esponenziale tesa al puro sbalordire, a una sfida cinefila e ludica tra campioni dell'eccesso: un cavallo in un ascensore in *True Lies*, un elicottero in una galleria in *Mission Impossible*, un'automobile in un grattacielo in *Lethal Weapon 4*. È il medesimo meccanismo che, *mutatis mutandis*, caratterizza il *best seller* letterario.

A tale irreversibile irrealismo corrisponde una progressiva defisicizzazione del cinema d'azione: il cinema-gioco diventa il

[41] Non si tratta, in questo caso, di immaginare una realtà, come accade per esempio nel cinema di fantascienza, né di utilizzare la realtà come spazio di sperimentazione estetica, come accade nel cinema d'autore.

cinema dell'eroe-giocattolo. Privo di corpo, trasformato in presenza fantasmatica, il simulacro dell'eroe mitico si avvia verso il glorioso orizzonte dell'immortalità tecnologica in un mondo in cui domina l'indifferenza.[42] L'attore principale di questa svolta è un produttore dall'indubbio intuito: Joel Silver.

L'Era Silver

Il cinema di Joel Silver comprende: *48 Hours* (1982), *Commando* ("Commando", 1985 di Mark L. Lester), *Lethal Weapon* ("Arma letale", 1987, di Richard Donner), *Predator* ("Predator", 1987, di John McTiernan), *Action Jackson* ("Action Jackson", 1988, di Craig R. Braxley), *Die Hard* (1988), *Lethal Weapon 2* ("Arma letale 2", 1989, di Richard Donner), *Die Hard 2* ("58 minuti per morire", 1990, di Renny Harlin), *The Last Boy Scout* ("L'ultimo Boy Scout", 1991, di Tony Scott), *Lethal Weapon 3* ("Arma Letale 3", di Richard Donner), *Demolition Man* ("Demolition Man", 1993, di Marco Brambilla), *Executive Decision* ("Decisione critica", 1996, di Stuart Baird), *Lethal Weapon 4* ("Arma letale 4", 1998, di Richard Donner), *The Matrix* ("Matrix", 1999, di Andy e Larry Wachowski), e, nel prossimo futuro, *Romeo Must Die* (2000, di Andrzej Bartkowiak), *Wonder Woman*, *Dungeons & Dragons*. Praticamente tutto il cinema d'azione degli ultimi dieci anni.

Il cinema che scorre nelle vene di Silver è un cinema velocissimo e pervaso di tecnologia, che comprime ogni tensione ideologica ed espande all'eccesso i meccanismi dello spettacolo, sperimentando la combinazione dei più disparati linguaggi e fondendola in un megacontenitore visuale; intorno al nocciolo centrale dell'azione pura,

---

[42] E' utile riportare a questo proposito quantodice José Maria Latorre nel recensire *Cut Throat Island* ("Corsari", 1995) di Renny Harlin: "*Corsari* parla il linguaggio della rapidità: i fatti si accumulano sullo schermo senza lasciare il temo di assimilarli, e le inquadrature sono così brevi che si capisce appena quello che sta succedendo. Inoltre, la musica, vacua e altisonante, satura il film fin dalle prime immagini, a volte addirittura sovrapponendosi al dialogo e rendendone difficile l'ascolto. Sorge un dubbio la veloce accumulazione dei fatti, la durata brevissima delle inquadrature e l'invadenza della musica, non possono essere sintomi di horror vacui? D'altronde è un modo per sfuggire alla riflessione che non deve per forza mancare, in un film d'avventura – ma anche la dimostrazione di una certa maniera di intendere il cinema commerciale oggi, negli Stati Uniti: non è sufficiente un solo elemento in scena, se ne devono accumulare tanti, con l'intenzione di ostentarli. Fin dalla prima sequenza, Corsari non è altro che uno spiegamento di immagini e rumori con i quali si cerca di nascondere la povertà inventiva di una vicenda che, in fondo, è fatta di una serie di recuperi di fatti, immagini e tipi del classico cinema di pirati.
Come prodotto postmoderno, diretto da un esperto di videoclip, Corsari attinge a tutto il catalogo di situazioni, tipi e immagini del macrogenere esibendolo davanti agli occhi dello spettatore in un batter d'occhio, usando anche immagini aeree, grandangolo e rallentatore. La confusione diventa quindi protagonista dell'azione, il che produce un effetto straniante di sicura efficacia: a nessuno importa ciò che si racconta, né i personaggi né il modo di narrare. Ci troviamo nel regno dell'indifferenza".

dell'effetto speciale, dell'"adrenalina al 100%", il tessuto narrativo accumula riferimenti inter, intra ed extra testuali, sempre più irrelati e autoreferenziali.
L'accumulo di "materia narrativa" del cinema di Silver si traduce nella prolissità linguistica dei suoi eroi cinefili e autoironici; paradossalmente, tale sdrammatizzazione riscopre l'attore: gli atleti degli anni Ottanta cedono il passo agli attori con pedigree, formatisi nelle ascelle dello star system – come Dioniso nella coscia di Zeus – e che adesso godono del privilegio di alternare William Shakespeare o Bram Stoker a Graham Yost, Tom Wolfe a Steven E. De Souza, o di lavorare sia con Stanley Kubrick che con Tony Scott. Arrivano Keanu Reeves, Bruce Willis, Tom Cruise, Wesley Snipes, Woody Harrelson, Will Smith: in loro si identifica un più ampio e indifferenziato pubblico internazionale, che tende a rifiutare e a confinare in una categoria disprezzabile il cinema *action* precedente; così, il destino degli eroi anni Ottanta è segnato: come rivoluzionari, vengono schiacciati dalla "restaurazione" operata in seno a Hollywood.
Il cinema di Silver ha sempre più bisogno di maschere; come i loro personaggi, gli attori incarnano nell'*action* la propria mitografia, e sono quindi perfetti per un corpo che abdica *in toto* alla tecnologia, la nuova sintassi dell'*action*: carrelli ipercinetici, riprese aeree vertiginose, montaggio concitato, soggettive impensabili, fermo immagini, angolazioni duplicate o quadruplicate costituiscono il nuovo corpo tecnologico del cinema, assemblato dai linguaggi più frenetici degli anni Novanta: videoclip, spot televisivi, videogame. Il prodotto-film diventa la parte (ancora fondamentale, è vero) di un più ampio prodotto-immaginario che investe videocassette, serie televisive, giochi per playstation. I meccanismi narrativi stessi sono concepiti per essere trasfusi senza eccessive variazioni nella consolle di una playstation o nel Cd-Rom di un computer: si afferma l'*arcade*.
Anche grazie a Silver, Hollywood riscopre il piacere dello stupore e del gioco, e la massa di spettatori accetta l'offerta delle major: lo svago è sempre assicurato. Il film successivo sarà sempre "più" di quello precedente, come la versione aggiornata e upgradata di un software. Il *body count* diventa pratica consueta, e i film del periodo sono pubblicizzati come "i film con il più alto numeri di morti nella storia del cinema". Tra *Die Hard, Quake* o *Doom* non c'è differenza:

la "carne da cannone" è destinata a essere massacrata nei modi più violenti e allegri, in un tripudio di teste, arti e sangue staccati da corpi senza peso.
Con *Point Break* ("Point Break", 1990, di Kathryn Bigleow) nasce lo *speed movie*, il cui sviluppo fa raggiungere alla *techno action* i suoi risultati più stravaganti: per contratto l'eroe deve sempre rischiare la vita, è impedito a ogni normalità; accade così che in *Speed* ("Speed", 1994, di Jan de Bont), l'agente Jack Traven pur potendo sedersi in macchina, per dialogare con il suo capo preferisce restare aggrappato fuori dell'auto, che naturalmente corre a non meno di ottanta miglia orarie. Nell'accumulo tecnologico l'*action* ritorna infine al *disaster movie*, che digitalizza la forza dinamica degli elementi primordiali (uragani, vulcani, valanghe, tifoni), e trasforma il vento in effetto speciale..
Dalla coscia di Zeus-Silver emergono anche gli "autori" del cinema *action*: Richard Donner, John Mc Tiernan, Renny Harlin. Tutti e tre amano l'avventura classica, ma la loro nuova avventura assume consapevolmente tutte le caratteristiche teoriche e formali del tecno-cinema: Renny Harlin dirige per esempio *Cliffhanger*, il quale fin dal titolo dichiara la sostituzione dei codici del testo al testo stesso.
Così, quei semi gettati dai figli "buoni" della *new hollywood* germogliano nei meravigliosi artifici della *techno action* che celebra il centenario della Settima Arte. L'Era Silver può essere riassunta dalle parole del regista hongkonghese Tsui Hark: "Hong Kong (Hollywood) dal punto di vista culturale è un deserto. Qui ci sono solo elementi copiati da altre culture … La caratteristica di Hong Kong (Hollywood) è la sua capacità di combinare queste influenze esterne in modo molto veloce, e di renderle eccitanti, divertenti, ma anche molto superficiali. È un eterno scivolare da una cosa all'altra. Hong Kong (Hollywood) ha creato una cultura veloce e totalmente visuale in cui gli elementi funzionano come parte di un tutto, e nulla ha più valore in sé".

Jean-Claude Hong Kong
Inseguendo la velocità, Hollywood non tarda a scoprire Hong Kong. Tsui Hark, John Woo, Yuen Woo Ping, Kirk Wong, Ringo Lam, Samo Hung, Terence Chang, Jackie Chan, Chow-Yun Fat, Jet Li sono infatti campioni della velocità, atleti dell'ipercinesi, ingegneri della

balistica; clonano e riproducono il cinema hollywoodiano espandendone all'eccesso i meccanismi spettacolari. Dal loro cinema Hollywood coopta la radicalità dinamica e il ritmo visuale. Come quello di Hong Kong, il cinema di Hollywood ha fretta: ogni film divora il precedente, si duplica nel successivo, si ibrida nella moltitudine rimasticata dei segni a nascondere un perfetto vuoto di senso. L'incontro è inevitabile.

Di tale incontro, Jean-Claude Van Damme è l'incontestabile icona. Muscoli da Bruxelles interpreta infatti l'esordio hollywoodiano dei tre più importanti registi hongkonghesi: John Woo (*Hard Target*, "Senza tregua", 1993), Ringo Lam (*Maximum Risk*, "Maximum Risk", 1996) e Tsui Hark (*Double Team*, "Double Team", 1997).

In realtà, il legame tra Van Damme e Hong Kong accompagna l'intera carriera dell'attore belga. *Bloodsport* e *Double Impact* sono ambientati a Hong Kong[43], e *Bloodsport*, *Kickboxer*, *The Quest* – il filone del *tournament movie* – sono modellati su *Enter the Dragon*; *No Retreat No Surrender* è un dichiarato omaggio a Bruce Lee (dove lo spirito di Lee sconfigge Jean-Claude); in *Kickboxer* c'è addirittura una citazione al *drunken style* di Yuen Woo Ping/Jackie Chan, quando un Kurt Sloane completamente ubriaco – sotto lo sguardo sornione del maestro Xian – rissa con un gruppo di avventori del locale. Con l'incontro tra Van Damme e i grandi registi hongkonghesi, però, tale legame si stringe e l'esito sono i migliori film migliori dell'intera carriera di Van Damme. Contemporaneamente, tale legame accompagna anche la fine – speriamo temporanea – della carriera di Van Damme in seno alle major hollywoodiane.

L'esito commerciale del connubio tra Van Damme e Hong Kong non risulta infatti brillante, e l'onda della *new wave* "autoriale" hongkonghese a Hollywood è destinata a essere assorbita in fretta dalla battigia delle major. Se il botteghino soffre, però, la qualità cinematografica gode, e l'incontro tra Van Damme e i registi hongkonghesi può dirsi nel suo complesso assai proficuo, anche se non privo di difficoltà.

La lavorazione di *Hard Target* si dimostra infatti assai problematica per John Woo. Woo è scontento della macchina-Hollywood nel suo

[43] E sia per *Bloodsport* che per *Double Impact* Van Damme sceglie come avversario Bolo Yeung, il Bolo al servizio di Han in *Enter the Dragon*.

complesso: ogni sua iniziativa, ogni sua libertà creativa viene bloccata dai calcoli dei produttori[44] e passata al setaccio dei comitati di censura, che fanno uscire il film con la sigla "NC-17 Rating", cioè vietato ai minori di diciassette anni. Già a partire da *Hard Target*, John Woo è costretto ad abbandonare la sua "retorica degli eroi", il suo sentimento religioso, e a moderare il suo furore visuale; nonostante ciò, i suoi film – anche in *Broken Arrow* e *Face/Off* – conservano i suoi tipici elementi visuali, a esibire scontri a fuoco allestiti nei minimi particolari all'uso della *double gun action*.

Hard Target – remake di *The Most Dungerous Game* – risente delle difficoltà di Woo a Hollywood, e mostra una forzata attenuazione della violenza (manca per esempio la consueta ecatombe, che aveva reso particolarmente folle *Hard Boiled* – 1992 –, l'ultima sua produzione hongkonghese); nonostante tutte le difficoltà, però, Woo riesce ugualmente a rovesciare sullo spettatore una miscela esplosiva di azione e avventura e ad attuare la sua poetica: le interminabili sparatorie, che sperimentano traiettorie ardite e ineccepibili, l'incastro delle geometrie e dei corpi, il destino balistico dei personaggi. Il cinema di Woo è come un labirinto di fili (o di miccie) intrecciati che eterodirigono i personaggi come fossero su una scacchiera costellata di mine; all'estetica di Woo Van Damme aderisce esattamente, e nelle sue acrobazie, nella perfetta dinamica dei suoi calci e del suo corpo, che espande fino al parossismo lo spazio dell'azione, esulta la festa del delirio ipercinetico e della scrittura propulsiva di John Woo. Il film rimane insomma uno dei migliori *action* prodotti a Hollywood in questi anni e, come giustamente ha osservato Roman Zizalpe, "il film più pazzo" di John Woo a Hollywood, che non riuscirà più a conservare questa sua "pazzia" estetica per conformarsi sempre più alla techno-svolta hollywoodiana.

Le diverse personalità dei tre registi hongkonghesi che con Van Damme esordiscono a Hollywood trovano conferma anche nelle pellicole americane. Come *Hard Target* evidenzia le qualità estetiche di John Woo, *Maximum Risk* manifesta quelle di Ringo Lam: al contrario di Woo – e Tsui –, Lam è un regista *classico*, è (se ci è

[44] Queste sono le parole di John Woo al proposito: "*Nove* produttori per *Hard Target*! Non mi aspettavo questo genere di problemi, e non ero abituato al sistema hollywoodiano. Troppa gente interferisce con la creatività … Talvolta volevo modificare qualcosa, ma a Hollywood devono assicurarsi che il progetto non superi il budget". Citato in ???? e ????, *John Woo. La violenza come redenzione*, Genova, Le Mani, 1998.

concesso il paragone) un John Ford o un Alfred Hitchckock di Hong Kong, nel senso che il dispositivo espressivo è funzionale a quello narrativo, estetica e narrazione si identificano; è un cinema di personaggi psicologicamente definiti, non di schemi funzionali all'azione o alla poetica dell'autore; se Woo perpetua lo stesso modello facendolo diventare archetipo per una "retorica degli eroi" che lo caratterizza, e che assume valenza allegorica, quello di Lam è un cinema che produce il suo significato (poetico e morale, come avviene in *City on Fire*) attraverso l'interezza della storia. Il furore visivo caratteristico di Hong Kong può sembrare attenuarsi, perché si amalgama al racconto piuttosto che costituire un film-parallelo al racconto. Di qui la misura con cui si sviluppa il racconto drammatico del poliziotto Alain Moreau alla ricerca degli assassini del gemello Mikhail Suverov, e della sua vera identità. La classicità del film è la sua condanna: proprio nel momento in cui Van Damme si scopre come attore, si trova a interpretare un film che risulta anacronistico agli occhi del pubblico; il film è un insuccesso perché la sua "classicità" viene interpretata come ingenuità, e quindi è recepito come un prodotto "vecchio", nel bisogno di novità dello spettatore di oggi.

Con Tsui Hark il discorso cambia ulteriormente: Van Damme s'infila nel labirinto visuale del genio hongkonghese e ne resta imprigionato. I suoi due film, in particolare *Knock Off*, sono troppo raffinati per essere intesi dal pubblico dell'*action*[45] —, troppo personali dal punto di vista estetico, teorico e persino critico per raggiungere il successo.

Tsui prosegue infatti la poetica che lo ha reso grande la personalità più forte e acuta del cinema di Hong Kong degli ultimi quindici anni.

Il suo stile teso è alla velocità: l'instancabile movimento della cinepresa, la scelta di angolazioni di ripresa ardite e inaspettate, il montaggio parossistico atomizzano il racconto, e la forza centrifuga della macchina spettacolare lo ricompone grazie al miracoloso prodigio dell'illusione cinematografica. Il cinema di Tsui è suprema superficie, infinita moltiplicazione di segni vuoti di significato, barocco perché lo sfarzo dell'arredo oblia il senso stesso della costruzione.

[45] Il pubblico europeo amante dell'*auteur* avrebbe invece potuto apprezzarlo, peccato che non abbia molta affinità con il genere.

Double Team – gravemente ferito dalla presenza di Dennis Rodman (che ci sta nel film come Woody Allen ci starebbe in *Berretti verdi*) – è per esempio un pasticcio di generi, di omaggi e di assemblaggi: Bruce Lee più spionaggio più avventura più peplum più cinema di Hong Kong. Le scelte hollywoodiane di Tsui Hark sono frutto di un'estetica e forse anche di una critica: l'iperbolizzazione forzata di ogni elemento, l'accumulo e la deflagrazione tecnologica non possono non essere visti, oltre che come un'applicazione teorica, come una ferocia critica del dissolvimento della fisicità nel nucleo virtuale della tecnologia, nell'infantilizzazione e nella superficializzazione del cinema. Più intelligente e carico di significati dei suoi film, il valore di Tsui Hark è certamente metacinematografico o extracinematografico.
Il tempo nel cinema hollywoodiano di Tsui è sempre più compresso: il punto di vista della macchina-cinema esplode nella gloria tecnologica. La deriva tecnologica è suprema: la macchina da presa si infila nelle suole delle scarpe, nei chip dei computer, nel cuore di porcellana delle bambole. *Knock Off* mostra tale procedimento al suo parossismo, al suo paradosso, la deriva raggiunge il suo apice. Il tempo scorre con una rapidità vertiginosa, la macchina-spettacolo incamera ogni oggetto, dispositivo, linguaggio; lo splitting formale e tecnologico esplode e implode, in una pulsazione miocardica, dall'effetto continuo; i personaggi sono linee, neppure schemi, pure ipotesi in un paradossale delirio tecnologico. È Popalong, il dio con il televisore in testa di Joe R. Lansdale, sul cui volto di pixel scorrono le immagini dei videoclip e degli spot pubblicitari che comanda il mondo del cinema, e il mondo criticato da Tsui.
In *Knock Off*, il corpo stesso di Jean-Claude Van Damme subisce questo impatto mediatico: travolto dal caos degli eventi, dalla deflagrazione della sintassi e dell'artificio, è come se s'immobilizzasse, e s'abbandonasse al naufragio nella tecnologia che schizza impazzita.

Van Damme nell'Era Silver

Tra tensioni alla classicità e sperimentazioni critiche, il connubio Van Damme-Hong Kong si rivela, come dicevamo, un fallimento commerciale; con il più alto livello estetico e interpretativo raggiunto da Van Damme alla fine degli anni Novanta si consuma il suo declino:

i suoi film non incassano più sufficienti milioni di dollari nel primo week end di programmazione per far contente le major, che prontamente lo abbandonano; lo attende addirittura la derisione del pubblico che solo poco tempo prima lo aveva glorificato; e Van Damme deve sentirsi come Joe Wilson linciato dalla folla o come Carrie White ricoperta di sangue di maiale alla festa del liceo: è deriso nello spot della *Sprite*, dove a un non certo intelligentissimo Jean-Paul viene recapitata una lattina in piena fronte; subisce l'onta dello scherno in beceri programmi televisivi come *Scherzi a parte*. Al decadimento professionale si accompagna quello personale: nel dicembre del 1996 entra in una clinica per disintossicarsi dalla cocaina; nel settembre del 1999 viene fermato dalla polizia per guida in stato di ebbrezza. È una forma ingenua di ribellione verso un mondo del cinema che lo ha consumato e scartato, è il Cuore di Leone che batte nel corpo ingenuo di un innocente. E mentre i nuovi divi del cinema e dell'*action* ad alto costo riempiono le pagine delle cronache mondane, aprono catene di ristoranti e pubblicizzano le loro crisi mistiche, assurgendo anche al ruolo di figure letterarie ispirando *Glamorama*[46] di Bret Easton Ellis, Van Damme si incammina sul Viale del Tramonto.
Pochi anni prima, però, con produzioni a medio e alto budget come *Universal Soldier*, *Nowhere to Run*, *Timecop*, *Street Fighter*, *Sudden Death*, Van Damme si era cimentato con i filoni più in voga del *techno action*, adattandosi alle nuove esigenze di Hollywood – con l'apparente complicità dei produttori – e allontanandosi dai personaggi che gli avevano regalato la fama per aderire al nuovo corso hollywoodiano e seguire il genere nel "definitivo" filone dell'*arcade movie*.

Il gioco immortale

In *Game of Death*, salendo a piani superiori, Billy Lo affronta avversari sempre più pericolosi; in *Enter the Dragon*, Lee deve sconfiggere in un torneo gli avversari più temibili con prove sempre più ardite; in *Indiana Jones and the Last Crusade* Indiana Jones deve affrontare prove sempre più difficili per conquistare il Santo Graal; in *Die Hard*, John McClane deve superare livelli sempre più arditi

[46] Che, a onor del vero, ha il gusto di citare anche Jean-Claude Van Damme.

salendo e scendendo dentro lo spazio chiuso di un grattacielo; in *Mortal Kombat* – tratto da un videogioco – vincere il torneo diventa l'unico modo per salvare il mondo; in *Sudden Death*, Darren McCord deve riuscire a salire all'ultimo piano dello stadio di ghiaccio per sconfiggere Joshua Foss.

Tutti questi film sono caratterizzati da tre elementi fondamentali: 1) il raggiungimento di un *obiettivo*; 2) il superamento di *livello*; 3) il percorso di *ascesa* (spaziale e/o simbolico). Questi tre elementi contraddistinguono l'*arcade movie*.

> 1) Raggiungimento di un *obiettivo*: l'eroe deve conquistare un tesoro o salvare la Terra o sconfiggere il nemico. Per fare ciò, deve affrontare un percorso costellato di ostacoli e prove da superare. Tali prove sono caratterizzate dal:
>
> 2) superamento di *livello*: il percorso che l'eroe affronta si presenta come un insieme di livelli di difficoltà sempre maggiore. Tali livelli sono caratterizzati dal:
>
> 3) percorso di *ascesa* (spaziale e/o simbolico). Generalmente costretto in uno spazio chiuso (un grattacielo in *Die Hard*, uno stadio del ghiaccio in *Sudden Death*, un ring in *Street Fighter, Enter the Dragon, Bloodsport*, una grotta in *Indiana Jones and the Last Crusade*, una portaerei in *Under Siege*), l'eroe deve salire – spazialmente o solo metaforicamente – di livello, superando le prove per raggiungere il suo obiettivo.

Progenitori di questo schema narrativo sono film di guerra come *I cannoni di Navarone*, *Quella sporca dozzina* o *La notte delle aquile*, benché la coralità tipica del cinema di guerra sia sostituita dal solipsismo dell'eroe *action* e *arcade*[47]. Tale struttura, che ha in *Game of Death* il suo modello, si riproduce fino a diventare pervasiva negli anni Novanta, nel momento di più febbrile interazione tra cinema, videogame e cartoon. Tale movimento di ascesa unito al superamento di livelli è infatti il meccanismo che fa funzionare lo schema narrativo di un *arcade*, da *Wonder Boy* a *Doom* a *Quake* e *Resident Evil*.

Accompagna tale schema narrativo una originale struttura temporale. Il tempo dell'*arcade* procede infatti a blocchi-livelli separati da segmenti, come si vede nella figura 2. Il tempo-livello dell'*arcade*

[47] In questo senso, un precursore "bellico" del filone è storico: il blitz di Skorzeny per liberare Mussolini prigioniero sul Gran Sasso si può definire un *arcade*.

diverge dal tempo lineare della scienza come dal tempo ciclico del mito: l'eterno ritorno del mito si trasforma nell'eterno presente del gioco. Il segmento che in figura unisce un blocco-livello al successivo viene intenso in senso narrativo come una pausa, in maniera analoga alla pausa di un computer durante il caricamento di un software, o alla pausa, in un videogame, tra la fine del livello precedente e l'inizio del successivo. Nell'*arcade movie*, tale breve segmento corrisponde allo sviluppo narrativo e psicologico dei personaggi, sempre più limitato dalla predominanza dei blocchi-livelli.

Lo schema dell'*arcade* rivela anche la matrice religiosa del filone; la dinamica ascensionale dell'eroe corrisponde infatti a una sempre maggiore liberazione e purificazione interiore: attraverso il superamento dei livelli l'eroe progressivamente assurge a una dimensione superiore, ulteriore, comunque "altra". Come nei miti di Teseo e Eracle, nell'*arcade* il superamento di livello l'ascesa dell'eroe assumono valore spirituale, secondo un sistema concettuale di derivazione platonica. Dal *Fedro* di Platone in poi, infatti, la filosofia – e poi la religione – occidentale sviluppa il concetto dei due mondi, il mondo della realtà e il mondo delle idee. Copia imperfetta del secondo il primo, da questo ci si deve liberare per attingere alla vera "realtà" del secondo, una realtà immobile, metafisica, assolutamente pura. (Il cristianesimo accentua la dimensione soteriologica, salvifica, di tale processo.) L'eroe *arcade* incarna tale ideale, che si è affermato in Oriente come in Occidente[48], attraverso un processo di ascesa-ascesi che si conclude nell'estasi della conquista della purezza.[49]

Nella seduzione tecnologica, che fonde lo sviluppo del genere *action* alla storia della cultura umanistica occidentale, la funzione escapistica incontra le sue tensioni teotrope: l'eroe disincarnato perviene alla sostanza invisibile della realtà, alla sua dimensione sottile, che ne costituisce la matrice pura e metafisica; la tecnologia stessa assume questo connotato di purezza, è la leva che permette il passaggio dal

[48] Da Plotino a Meister Eckhart l'Occidente cristiano corrobora tale matrice platonica; nell'Oriente buddhista, per esempio, i sentieri del Bodhisattva, le sei *Paramita*, le *sadhana* e il tantrismo, o lo schema del mandala o del *Bardo Thodol*, il libro tibetano dei morti, condividono questa impostazione di superamento di gradi, ascesa e ascesi fino alla liberazione.

[49] Nel cinema tale processo di liberazione/purificazione può avvenire sia attraverso un movimento verso l'alto sia in quello opposto verso il basso, sia con la conquista della purezza sia ocn il "cristologico" sacrificio della purezza. Tale movimento è evidente in Martin Scorsese come in Paul Schrader.

falso mondo reale alla *vera* realtà spirituale: in questo modo il cinema interpreta il virtuale.
La lettura che fin qui abbiamo dato del cinema è di un sistema complesso che continuamente si ibrida e muta, in un processo filogenetico (cioè storico) strettamente ancorato alla realtà; a ciò dobbiamo aggiungere che, a una irriducibile dinamica interattiva del discorso, della sintassi e della forma cinematografiche, della sua forma, corrisponde un'immobilità "filosofica" piuttosto povera e, certamente, anacronistica; all'interazione "organica" che il cinema mostra nel corso della sua storia, il cinema stesso si ostina a perpetuare la fissità della metafisica, dell'invasivo dualismo sogno/realtà. Se il paradigma della complessità è dunque applicabile alla storia del cinema, esso non può adattarsi alla filosofia del cinema. All'organismo-cinema si continua infatti a preferire la macchina-cinema, alla postmodernità interattiva della rete l'ipermodernità stratografica dei piani separati. Riduzionista e privo di complessità, il cinema che trionfa costringe lo spettatore a innamorarsi di un'idea del mondo ormai superata.
Da *Tron* (1981) a *Il tagliaerbe (1992)* a *Matrix* (1999), lo spazio-tempo della macchina esclude ogni forma organica e ogni possibilità di interazione, nell'illusione della purezza esperienzale, di una ricostruzione/sublimazione perfetta della realtà. "I sogni diventarono infine tutta la sua vita e da allora la sua esistenza prese uno strano andamento: si può dire che dormisse quando era sveglio e vivesse quando dormiva" (Gogol'): nella sostituzione del virtuale al reale, del tecnologico all'organico, si compie la sostituzione dell'onirico al reale.[50] È il tempo di *Dark City* e della sua città annullata che perennemente si trasforma, dell'ambiente-fondale privo di vita di *Matrix*, della realtà come sfondo, come programma; ciò che rimane è il puro vuoto nulla, la realizzazione del sogno iperumano, l'immortalità dell'anima. È anche il tempo in cui l'effetto diventa corpo, in cui la *computer animation* diventa sinonimo di perfezione, della tecnologica digitale che con *Episode 2* di *Star Wars* – la cui uscita è prevista per il 2002 – farà scomparire anche la pellicola per correre nelle reti, negli impulsi dei cavi ottici. È infine il tempo del

[50] Di tale, "vecchia" ossessione non riescono a liberarsi neppure i geni: l'ultimo film di Stanley Kubrick, *Eyes Wide Shut*, soffre di questo limite, di questa cecità epocale.

dominio delle *anime* e dei *cartoon*, che invadono la realtà e la sostituiscono, da *Toys* a *Toy Story* a *Bug's Life*.
Mentre dunque la cultura scientifica riscopre la realtà – e la complessità reticolare della realtà – il cinema (come la gran parte della cultura umanistica), pur sedotto dalla rete, ripropone morti schemi concettuali. L'immagine della rete bene descrive il concetto di complessità, dove l'interazione e l'ibridazione creano una dinamica costante tra gli organismi, tutti gli organismi, viventi; la Rete immaginata dal cinema somiglia invece ai Millepiani di Deleuze e Guattari, a un'irrealtà iperumana stratografica, che oppone e riduce piuttosto che integrare e rendere complesso, una realtà ridotta a metafisica, al paradiso di angeli paranoici che ancora si interrogano sulla natura del proprio sogno creatore: "Dio, che cos'è la nostra vita! Un eterno conflitto del sogno con la realtà!" (Gogol').
Il cinema rinuncia del tutto a seguire la natura nei suoi particolari, ne riconosce l'impossibilità, gli risulta più facile sostituire la realtà con il desiderio – solo umano – di immortalità. Ciò che viene chiamato postmoderno è in realtà il trionfo dell'ipermoderno, della fuga completa dalla realtà nello spazio limitato dei desideri, delle paure e delle paranoie umane, nel "doppio" perfetto e immortale del sogno, come bene rappresentato da Edward Norton/Tyler Durden in *Fight Club*. Come il Neo di *Matrix*, il cinema dell'*arcade* è il cinema degli Eletti, degli spiriti disincarnati che trasmigrano nel *samsara* tecnologico fino a raggiungere la salvezza e l'immortalità, per agire non solo su, ma persino *da* un piano ulteriore, da una dimensione superiore. La realtà diventa programma, software di gioco, sogno partorito da anime eterne; i personaggi diventano essi stessi effetti speciali: volano su città virtuale e precipitano dai millepiani dell'irrealtà per rimbalzare su asfalti digitali. La violenza stessa scompare: al tripudio di sangue e organi si sostituisce una violenza anemica, che proietta la morte in una dimensione astratta e simbolica, fino ad annullarla. Il mondo è ora abitato da fantasmi, da morti che sono convinti di esseri vivi e che convivono con gli esseri umani, come Malcolm Crowe in *The Sixth Sense* (1999).
Nell'immortalità tecnologica raggiunta dalla macchina-cinema svanisce ogni utopia, e nella pace dell'eterno ogni *immagine* di

rivincita e di riscatto: sconfiggendo la morte, la tecnologia annienta ogni desiderio di vita.

4
Fughe dalla realtà

"Che abbiamo fatto di buono? Niente!"
(Eddie Lomax)

La neoavanguardia dell'intrattenimento globale esclude gli eroi, e Jean-Claude Van Damme (come Steven Seagal) resta confinato ai livelli inferiori; a tale condizione, Van Damme risponde riproponendo il suo passato, riscoprendo gli eroi classici che gli hanno regalato la popolarità in un fortunato quanto breve periodo, ma anche tale riproposta si rivela fallimentare. Se non fossimo convinti che la predestinazione non esiste, la storia di Van Damme avrebbe il sapore della nemesi.

Soldato nel deserto dei segni

Van Damme torna dunque, come Moses Baxter tra i rottami nucleari di *Hardware*, a cercare i pezzi della propria identità, sotterrati nel deserto dell'*entertainment*. Ritrova il vecchio compagno di avventura Sheldon Lettich, con il quale dà vita al personaggio di Alain Lefevre, soldato per caso nel film "minore" *Legionnaire*, che recupera il respiro epico e gli anacronistici, ingenui valori di amicizia, lealtà, eroismo. Come film classico di avventura – dall'impianto tragico – *Legionnaire* mostra infatti il cieco coraggio degli illusi ed è destinato alla sconfitta: il tentativo di recupero del "Van Damme originario" – migliorato da una superiore maturità interpretativa dell'attore – viene infatti recepito dal pubblico come ingenuo e puerile, ancora una volta come "vecchio".

I film successivi confermano e accentuano la crisi di Van Damme. Se *Coyote Moon* ("Fino all'inferno", 1999, di John G. Avildsen) avrebbe le potenzialità per sfidare il tempo in un'operazione "antistorica" che entusiasmerebbe noi reazionari, il risultato – forse a causa delle difficoltà sorte durante la lavorazione – spreca ogni intuizione per un guazzabuglio narrativo piuttosto deprimente, *Universal Soldier: The Return* ("Universal Soldier", 1999, di Mic Rodgers), scaraventa inesorabilmente Muscoli da Bruxelles nel sottomondo del b-movie, da cui, undici anni prima, era partito. Dall'abisso del *rent market*, il

noleggio in videocassetta, lo salvano per il momento il residuo della passata gloria e la distribuzione internazionale, che ancora lo fa reggere al botteghino. In Italia Van Damme torna ad abbonarsi alle programmazioni-cuscinetto pre e post estive. L'eroe classico ritrovato da Van Damme è un disastro.

Escapismi

Non nascondiamo di peccare di anacronismo, come i nostri eroi, rimpiangendo la *classicità* perduta del cinema di Van Damme e, soprattutto, la sua ingenuità di adulto sognatore, che si trova ora gettato in un mondo di eterni bambini; la storia e l'analisi si fermano qui, dove comincia a difenderci la nostra immaginazione. Quando sullo schermo trionfano la giustizia, l'amicizia, la lealtà, quando a colpi di tibia, o con ginocciate, gomitate, testate uomini giusti a riescono ancora a sconfiggere i malvagi, compiono anche la nostra vendetta contro un mondo fatto di crudeltà e intimidazione. Nell'attimo in cui il collo del piede o la tibia frantumano la mascella del cattivo, comincia il punto di fuga dalla realtà, e più il corpo inerme del nemico finalmente sconfitto vola lontano dalla gamba ancora sollevata di Frank Dux, Leon Gautier, Alain Moreau, Chance Boudreaux, Kurt Sloane, Louis Burke, Luc Deveraux, Sam Gillen, Max Walker, Darren McCord, colonnello Guile, Christopher Dubois, Jack Quinn, Marcus Ray, Eddie Lomax, più si dilatano lo spazio e il tempo della nostra rivincita, e ci viene concesso ancora un istante di illusione, l'illusione che Don Chisciotte riesca a distruggere i mulini a vento a colpi di karatè, e che un Cuore di Leone inauguri un tempo di pace e fratellanza su tutta la Terra, un tempo magico dove i corpi degli eroi marziali volano nel cielo del mondo. In quel tempo magico[51], così pieno di certezze e di colori, fuggiamo per ritrovare, o solo per emulare, nel buio della sala, nascosti da tutti, il mondo incantato della nostra infanzia. Lo spazio della fuga e del ritorno si riempie di immagini, suoni, ricordi, si riempie del nostro passato, a cui ritorniamo ad attingere a ogni nuova fuga e ritorno, nel tempo che desideriamo immobile e che invece realizza la sua pienezza solo

[51]Il cinema poteva essere anche solo un simulacro, del mito o del magico, ma era pur sempre un simulacro, era pur sempre qualcosa.

perché trascorre. In questo senso il cinema di Van Damme è un cinema adulto.
L'avanguardia dell'*entertainment* offre invece la liberazione definitiva dal tempo, regala l'infinita gioia dell'infanzia; il Paese delle Meraviglie a basso costo dona un meraviglioso mondo di giochi e giocattoli che invita il pubblico a restare bambino. Tale inversione neotenica si attua nella grammatica cinematografica attraverso l'esibizione sempre più invasiva dello scatologico: flatulenze, alitosi, sperma, pipì, pupù costituiscono la sintassi di film come *Scemo e più scemo*, *Tutti pazzi per Mary*, *American Pie* o di *cartoon* "per adulti" come *South Park*, in una degenerazione regressiva che farebbe impallidire persino Bombolo. La *teenage age* è il trionfo di un pubblico demente.
Su queste sconfortanti considerazioni si ferma la nostra storia di Hollywood; ci consola il fatto che come sistema complesso, il cinema possa trovare sbocchi imprevedibili e ritrovare la ricchezza perduta, nonostante la maggior parte degli *input* sembri procedere in senso opposto. Ma se anche ciò non dovesse accadere, come disse Scott Chavez prima di salire sul patibolo, "ci sono tragedie al mondo ben maggiori di questa".