RIVSEM DOCDT 2005

Centro Internazionale
di Semiotica e di Linguistica

Documenti di lavoro

e pre-pubblicazioni

Nicola Dusi, Lucio Spaziante, Ruggero Eugeni,
Andrea Bellavita, Luca Marconi, Cristina Demaria,
Lella Mascio

Remake-rework: sociosemiotica delle pratiche di replicabilità

Università di Urbino
"Carlo Bo" - Urbino (Italia)

340-341-342
gennio-febbraio-marzo 2005

serie **C**

Remake-rework: sociosemiotica delle pratiche di replicabilità

*documento di lavoro**

La leggerezza della ripetizione. Modi di ri-produzione testuale tra remake e remix.

1. A partire da un testo

"La comprensione ha bisogno necessariamente, costitutivamente, di sommergere una parte per poter esplicitare l'altra" (Fabbri 2000a, 58) e quindi le operazioni di integrazione, di *incorporazione*, hanno l'utilità di fornirci sonde, arnesi, protesi di conoscenza (Polanyi 1967, 32).

Il processo di creazione di una forma testuale realizzata a partire da un testo preesistente, può rappresentare uno sguardo ulteriore sul testo stesso, una sua riattivazione. Il testo *target* serve infatti da strumento di scomposizione del testo *source*, perché senza una scomposizione in proprietà salienti non si può trarne elementi per la *ri-creazione*. Come se, attivando uno *stato di traduzione* per conoscere aspetti di un testo, si realizzasse una "sonda testuale" in grado di rimettere in gioco la comprensione.

L'ambito della *popular music*, ovvero il *rock* con i suoi dintorni e contorni sempre più indefinibili, è un caso paradigmatico di forma testuale, a trasmissione pseudo orale e al contempo mediale, dove i frequenti processi di incorporazione rappresentano modalità di selezione e di comprensione[1]. Il *rock'n'roll* nasce come reinterpretazione, a favore di un pubblico di massa, di brani da autori sconosciuti, laddove il *folk* opera un passaggio di valori attraverso la trasmissione da interprete ad interprete. Più in generale, la stessa forma-canzone si costituisce in modo similare ad un testo teatrale: un testo-traccia da attualizzare, cioè da (ri-)eseguire. Una *traccia*[2] che, affinché possa essere "testo", deve rivivere attraverso un'esecuzione, sia essa dal vivo o incisa su supporto. Quindi tra un oggetto testuale-virtuale e un'esecuzione-attualizzata

* I quattro testi qui riuniti sono stati presentati nel quadro del convegno "Remake-rework: sociosemiotica delle pratiche di replicabilità", coordinato da Nicola Dusi e Lucio Spaziante (Università di Bologna), (Urbino, C.I.S.eL., 12-13-14 luglio, 2004).

(Geninasca 1997, 105), sia che il primo si presenti in forma di notazione cioè di spartito, che in forma di *supporto* riprodotto cioè di disco, esiste una relazione congiunta e varia al proprio interno. Ad esempio c'è la possibilità che un testo, dotato di un'identità soggettiva e peculiare, possa essere elaborato da parte di *altri* in modo più o meno eterodosso. Il che porta naturalmente alla dissoluzione dei limiti testuali convenzionalmente pre-stabiliti. D'altro canto, l'erosione di ogni vincolo autoriale conduce ad una reazione opposta: l'universo del rock, divistico, propagatore di idolatria, detentore dei valori dell'unicità, in tempi di manipolazioni digitali e appropriazioni indebite, per la maggior parte riafferma il valore della singolarità opposto alla moltitudine. Se nell'ambito musicale contemporaneo è molto diffusa la pratica del "taglia e incolla", ciò è dovuto tra l'altro ad una serie di fattori: l'affermazione, a partire dagli anni '60, dello *studio* di registrazione come laboratorio sui materiali espressivi; alle selezioni musicali miscelate realizzate dai *dj*, sorta di micropalinsesti locali che hanno abbattuto la barriera dell'unità formale della canzone. Questo processo viene ampliato con l'avvento delle tecnologie digitali che, oltre alle iperboliche possibilità di *editing*, consentono una maggiore traducibilità e compresenza tra supporti audio e video. Il panorama delle relazioni tra testi e del loro statuto di originalità all'interno della *popular music* del Novecento possiede una conformazione ampia ma sufficientemente stabile per poter essere descritta. Definirne una mappa ha la funzione di stabilire alcune macro-tendenze che possano più o meno utilmente essere successivamente comparate a fenomeni che accadono parallelamente nell'universo audiovisivo.

2. Rifacimento, matrici, modularità

Le pratiche di rifacimento e replicabilità, che ci proponiamo di indagare, si possono intendere sia come forme di ripetizione e variazione, intese come ritorno dell'identico e nuove contestualizzazioni, sia come casi di traduzione, nel senso lato di reinterpretazioni e trasformazioni.

Il nostro interesse va nella direzione dell'analisi testuale o meglio intertestuale: è qui che entrano in relazione le nostre teorie sui testi, sulle strutture e su eventuali *matrici traduttive*. Il nostro lavoro si iscrive nell'ambito dell'ipotesi della semiotica testuale generativa e, in parte, di quella interpretativa: un testo è per noi sempre analizzabile come un insieme strutturato di livelli interdipendenti, dal più "astratto" al più "concreto", dal semplice al complesso. Se questo è sostenibile, anche solo come metodologia di analisi, si può

pensare che esistano interpolazioni, intersezioni, traduzioni e rifacimenti tra testi diversi *a diversi livelli testuali*.
Così, quello che chiamiamo piano del contenuto di un testo, complicato dalla stratificazione di livelli proposta da Greimas nel suo "percorso generativo della significazione" (Greimas, 1984), potrebbe essere considerato alla stregua di una *matrice*, poiché ogni livello è suscettibile di essere trasposto nella serie di altri testi, in modo da restare simile a quello del testo di partenza o di dare invece luogo a varianti e variazioni.
Per questo, ad esempio, si è potuto parlare negli studi di cinema di semplice "remake del personaggio", che traspone solo il livello figurativo e attoriale in nuove situazioni narrative e discorsive (quindi anche spazio-temporali), o al contrario di "remake restauro- di tipo filologico" che trasporta da un film al suo remake la maggior parte dei livelli del film precendente[3].
Anche la *modularità*, da questo punto di vista, si lega all'ipotesi di una (o più) strutture flessibili, ri-apribili (e non solo reinterpretabili) da ogni nuovo testo e discorso, da ogni nuova semiotica che si confronti con un'altra, da ogni nuovo lettore, come direbbe Lotman[4], e all'idea che vi siano in gioco relazioni transitorie tra "pezzi" nomadi, cioè tra porzioni riconoscibili di queste strutture che migrano tra i testi. Se si traduce per *livelli di equivalenza*[5], questo avviene anche in termini macrotestuali, ad esempio in un corpus di due o più film tratti dalla stessa base comune, e potremmo analizzare i livelli testuali nei quali è passata della *similarità* e quelli nei quali si è *trasformata in altro*, per esigenze legate allo scopo traduttivo, al nuovo target di riferimento, o alle condizioni sociosemiotiche della sua enunciazione. Ogni nuovo sequel, ogni secondo remake, nuova cover o ultimo remix, farà infatti "di necessità virtù": si limiterà e si ridefinirà in base alle sue regole di produzione, e alla rete di saperi e aspettative del suo target di arrivo.

3. Ri-produzione testuale e modi musicali

In questa sede ci limiteremo ad alcuni esempi che non possono di certo esaurire il lungo continuum esistente lungo l'asse della trasformazione tra testi, sia nel campo musicale che in quello audiovisivo. Nella *popular music*, troviamo ad esempio la *versione* (riesecuzione, re-incisione, riduzione, adattamento) di un testo operata dallo *stesso* autore; una reinterpretazione o *cover* nella quale sia un *differente* esecutore a realizzare una nuova versione (con differenti gradi di adesione o fedeltà all'originale)[6]. Il caso del *dub* rappresenta invece una sorta di pratica da studio di registrazione che consisteva, al tempo della sua

origine giamaicana, nel realizzare una *versione strumentale* di un brano, con alcune particolarità. Dalle *piste* di registrazione che contenevano le singole parti strumentali, venivano eliminate le parti vocali o la voce guida, mentre le basi ritmiche rimanenti (basso e batteria) venivano modificate con l'aggiunta di effetti di alterazione del timbro, aumento della profondità spaziale (echi e riverberi), effetti di presenza/assenza ovvero saturazione/alleggerimento dell'ambiente sonoro. A partire da questa *dub version* posta sul retro di un 45 giri *reggae*, è nato un vero e proprio genere, che vive tuttora, con sue ramificazioni ed ibridazioni. Da questa abitudine di produrre versioni "alterate" per differenti contesti di fruizione nasce poi l'idea stessa del *remix*, cioè intervenire nuovamente sul materiale espressivo originale e rielaborarlo, anche con interpolazioni inedite. Gli esecutori, i responsabili della realizzazione espressiva, si defilano per delegare ad altri l'operazione di manipolazione. Il valore di questa delega è variabile ed è ciò che dà l'impronta al remix. Può essere basata sulla competenza stilistica, essere mirata ad un contesto di fruizione, o altro. L'elaborazione di materiale altrui può estendersi fino a *comporre attraverso frammenti* (*sample* ossia campionamenti) di materiali pre-esistenti riassemblati.

1.1 Remix: ricostruzione e traduzione

Per vedere da vicino un caso di remix, secondo stilemi tipici del *dub*, trattiamo a titolo di esempio *Panthalassa*, un remix operato da Bill Laswell, musicista, produttore e responsabile dell'operazione definita di *reconstruction & remix translation*. Laswell è una figura-tipo confinante tra un alchimista del suono e un produttore, figura di mediazione tra *dance* e avanguardia, frequentatore di *hip-hop*, *ambient*, *avant-funk* e *world music*. Egli ha realizzato un'unica sintesi a partire da tre diversi dischi di Miles Davis: *In A Silent Way*, *On the Corner*, *Get Up With It*, dopo essere entrato in possesso del materiale originale, precedente alla "produzione musicale" (leggi manipolazione del suono, ovvero *mix*) di Teo Macero. Un "testo" derivante direttamente dalle *sessions* di Miles Davis, prima che chiunque abbia potuto montarlo, strutturarlo, narrativizzarlo. Operazione di recupero dell'autenticità simile alla riedizione compiuta dagli eredi Beatles che hanno pubblicato una versione *Naked* dell'album *Let it be*, proponendola appunto come una sorta di *core-text* precedente ad interventi spurii successivi (attribuiti alla "mano" invasiva di Phil Spector).

Nel caso di *Panthalassa* si esplicita la volontà di ricuperare l'autentico (*reconstruction*) per tradurlo subito in qualcosa d'altro (*remix translation*),

addirittura accorpando tre differenti dischi. Laswell procede a comprimere, estendere, espandere, dare un nuovo "spazio" e un nuovo "tempo" al materiale. Di fronte a tale enorme libertà di manipolazione decide di dotarsi però di un'"etica" della ricostruzione, al pari di un responsabile di *restauro* di un dipinto. Sceglie per questo di adoperare il più possibile i macchinari tecnologici d'epoca per riprodurre le condizioni primigenie; si impone di non aggiungere alcun suono che non sia derivante dai nastri originali. Ha la facoltà di compiere alcune "minime" operazioni: modificare i volumi, spostare alcune parti, inserire *out-takes* inedite, alterare la sequenza degli eventi sonori. Fornire cioè un interpretazione dal punto di vista contemporaneo delle *performance* originali, enfatizzando quelle che, ora, appaiono intuizioni precorritrici già presenti nei testi (linee di basso e ritmi ripetitivi in evidenza, avendo in mente *rock*, *funk*, *R&B*, *reggae*, ma anche gli attuali *drum'n'bass* e *techno*). Nonostante i principi etici esplicitati, egli ha proposto una *rilettura* che è stata in qualche caso criticata come un atto di blasfemia verso un artista, cioè verso un testo sacro. Laswell ha sostenuto a propria difesa che per poter rimettere le mani su materiale altrui, come ha fatto nei suoi lavori "postumi" su Miles Davis e Bob Marley (*Dreams Of Freedom, Ambient Translations Of Bob Marley*, è sufficiente *rispettare* quella potremmo definire una sorta di *intentio operis*.

1.2 Assemblaggio: Dj Shadow

L'assemblaggio, una composizione tramite frammenti altrui riassemblati, funziona invece tramite ripetizione, repliche di stile, schegge testuali, il tutto ricombinato secondo una mappa archivistica della memoria. Mantiene al suo interno un carattere di *rappresentazione* perché è comunque copia di una copia, ma non si tratta di un *calco*, bensì di una rappresentazione *cartografica* che produce connessioni rizomatiche.

> Il rizoma (è) carta e non calco. (...) La carta si oppone al calco, è interamente rivolta verso una sperimentazione in presa sul reale. (...) Può essere strappata, rovesciata, adattarsi a montaggi di ogni natura, essere messa in cantiere da un individuo, un gruppo, una formazione sociale. (Deleuze e Guattari 1980, 28-29).

Produzione realizzata a partire da un prodotto, sia pure alterato e trasformato fino alla perdita dell'identità di questo oggetto, costituisce un esempio di costruzione di un "effetto di realtà" musicale. Testo nel testo, costruisce un livello "artificiale" interno, dato dalla *ostensione* della pre-esistenza di frammenti musicali.

"...Endtroducing" (Dj Shadow, 1996) è considerato il manifesto dell'arte dell'assemblaggio sonoro casalingo. Disco che inizia con un dichiarazione verbale, storpiata dalla manipolazione dello *scratch*, che diventa marca di introduzione a questo mondo di gastronomia sonora. L'istanza di discorso assume l'enunciato su di sé, creando una profondità di senso su due livelli, cioè l'enunciato ci dice *quello* che dice e ci dice *come* lo dice: una *enunciazione assuntiva*. Proprio questa profondità discorsiva crea un effetto di prospettiva: in primo piano la *Figura* composta di frammenti testuali; sullo *Sfondo* l'atto di ricombinazione che a sua volta modalizza la Figura che va ricompresa a partire dal punto di vista dello Sfondo. La peculiarità dell'operazione consiste nell'essere un totale assemblaggio di fonti eterogenee rese irriconoscibili (*cleared*), dunque anonime, se non ad un livello *esoterico*. La grammatica dell'ascolto non è organizzata come semplice *cut-up*,[7] ma prevede una vera e propria ritualità educata dell'ascolto. Il testo prevede un osservatore-ascoltatore installato a cogliere di continuo *azioni* percepibili. Il *meta-sapere* indirizza la competenza utile alla comprensione-interpretazione ed il testo stesso ne indica il percorso. Dj Shadow è un "agente mascherato", se non *doppio*, che lavora in incognito sull'osservazione delle superfici testuali, e costruisce un testo che costituisce, in sé, un saggio meta-musicale su come, attraverso una strategia di esemplificazione-uso, conosciamo la musica. Questa strategia si definisce lungo un *continuum* che poggia sull'opposizione tra voler e saper far vedere e voler non far vedere-sapere, dunque in una certa misura tra mostrare e trasformare, sempre avvalendosi di materiali esistenti.

1.3 Appropriazione: Beastie Boys

Se Dj Shadow rappresenta il caso di un'*appropriazione celata*, i Beastie Boys (1989) con il disco *Paul's Boutique* rappresentano uno dei casi più trasparenti di *appropriazione evidente*. Entrambi, in modo più o meno pronunciato, appartengono alla cultura dell'*hip-hop*, che per prima ed in modo più istintivo, ha dato inizio alle operazioni di puro *collage*.

La peculiarità dello *schema discorsivo* dell'*hip-hop* risiede nell'aver selezionato rispetto al patrimonio musicale precedente, una *cellula ritmica*, una sincope che, posizionata come struttura di base, funziona da ossatura, da collante generale. A partire da una sottrazione della testura musicale si è realizzato l'isolamento di una formula costante. Alcuni inserti iniziali funzionano da dichirarazione d'intenti e dettano le regole grammaticali che funzioneranno da schema ripetitivo. Si adoperano frammenti di testo eterogenei resi perti-

nenti dal *groove*, cioè dallo strato ritmico costante e scarno di sfondo.
Essendo la *popular music* basata sulla qualità timbrica d'insieme di ogni brano (altrimenti detta *sound*), grazie anche alle *elaborazioni produttive* che diventano marche di distinzione peculiari di ogni singolo autore-esecutore, la cosa più semplice da fare è prelevarne frammenti *direttamente dal* testo prescelto. Le variazioni esecutive di una stessa opera di Mozart sono, ad esempio, significative ma non *pertinenti* rispetto all'identità dell'opera stessa, data la necessaria *interpretazione* letterale delle prescrizioni dello spartito. Selezionare, invece, solo la struttura melodico-armonica di un brano di *popular music* per poterlo rieseguire, trascurando l'impasto timbrico, vuol dire mancarne l'essenza. Dunque? Meglio fare un taglia-incolla. Ma cosa tagliare, e da dove? Dall'insieme dei discorsi della musica, vengono selezionate *prassi* mediante singoli atti enunciativi che le riattualizzano.
Prendiamo dai Beastie Boys (1989) l'esempio di *B-boy Bouillabaisse* penultimo brano di *Paul's Boutique* composto da nove parti distinte e collegate fra loro. La parte 1, *59 Chrystie St.*, inizia con un campionamento (*sample*) estratto dall' introduzione di *Are you Experienced?* di Jimi Hendrix (1967). Nel brano di Jimi Hendrix il frammento sonoro (un rumore filtrato elettronicamente di corde di chitarra sfregate e assieme piatti di batteria riprodotti in direzione inversa) ha funzione di *introduzione* e di *innesco*. Importato in *59 Chrystie St.* diventa un *loop* continuo, come una frase ripetuta all'infinito, alla quale si sovrappone l'usuale *groove* ritmico *hip-hop* ed il canto *rap*.
La pratica sonora nell'*hip-hop* ha costruito un proprio schema discorsivo attraverso l'importazione e la messa in serie delle parti che costituiscono la struttura *aspettuale* della canzone da sezionare. L'*hip-hop* conferisce massima valorizzazione all'introduzione e agli "stacchi" ritmici: seleziona le parti e le concatena tra loro, trattandole come elementi densi e come cellule ritmiche strumentali su cui poter improvvisare un canto. Si tratta di un vero e proprio recupero della "merce di scarto" in modo da far risultare il *record-set* (giradischi+disco) un attante delegato a tutti gli effetti. Fatta eccezione per il canto, che in una certa misura possiede un proprio programma narrativo indipendente, non esiste altro gesto musicale se non l'azione della mano sul piatto che funzioni da indicatore di *formanti*. Un azione che è possibile intendere come il filo conduttore verso l'*aspettualizzazione*: il suono è continuamente accompagnato da *scratch* che funzionano da regolatori del tono e dell'aspetto, in modo simile alle *emoticons* nel linguaggio di Internet: scratch incoativo, durativo o terminativo. Inoltre lo *scratch* talvolta assume le caratteristiche di

un Anti-Soggetto in un dialogo *call and response*: ad ogni frase del canto corrisponde una frase in linguaggio *scratch* composta di soli elementi prosodici. Ecco alcune opposizioni categoriali che emergono dalle pratiche produttive sotto il segno del dialogismo testuale sin qui descritte che si oppongono a forme più canoniche di testualità:

TESTUALITÀ CANONICA	DIALOGISMO TESTUALE
trasformazione	ripetizione
variazione	messa in serie
coesione	separazione
creazione	combinazione
stabilità	mutamento
esecuzione	accostamento

Queste categorie di testi contengono un unico flusso, *retorico* in senso lotmaniano, che presenta accostamento/sovrapposizione di parti separate, messa in serie di ripetizioni, combinazione di elementi eterogenei e mutanti. In *Paul's Boutique* troviamo una messa in discorso che mostra una narrazione cerimoniale, con un contratto enunciativo che vede il simulacro dell'ascoltatore continuamente convocato sul livello dell'enunciato ed informato in modo costante sul senso dell'operazione di *appropriazione*.
La pratica collettiva dell'appropriazione, in conseguenza della sua diffusione, ha sviluppato un potere mitopoietico di ritorno che ha provocato la ricerca, attraverso indizi, delle fonti che sono state oggetto di furto. Un'archivistica che ha provocato un'azione di recupero della memoria sonora attraverso il cortocircuito inverso: l'appropriazione che genera interesse per l'originale depredato.

4. Intermedialità e polisistemi

L'idea di una matrice di invarianza, seppur modularizzata su più livelli (dal tensivo al patemico, dal semionarrativo e discorsivo all'enunciativo, dal figurativo al plastico), non basta per spiegare il fenomeno del rifacimento intertestuale. Bisogna aprire il confronto all'*intermedialità*, e cercare di dar conto di come un testo vive nel suo co-testo mentre entra in un nuovo contesto mediatico, quali gradi di apertura e differenziazione permette, fino a dove è ancora *riconoscibile come tale* e quando si può dire che è divenuto *totalmente altro da sé*.

Identità e differenza, infatti, si ritrovano alla base di ogni ragionamento sul senso e sul valore del segno o di un testo, fino ad arrivare alle ipotesi sulla traduzione inter e intrasemiotica. Con una variazione: lo sguardo intermediale diventa una scelta di prospettiva che mette in scena una galassia di testi interrelata in un rete di relazioni e rinvii[8], una rete che convive con il modo traduttivo ma ne presenta molti altri. Come ci ricorda Ferraro[9], il carattere profondamente ipertestuale di ogni sistema culturale, inteso come insieme di porzioni di testualità connesse tra loro, veniva già esplorato nell'analisi dei miti di Lévi-Strauss. È Lévi-Strauss ad estendere la definizione *differenziale* del valore del segno avanzata da Saussure non solo a segni e simboli di un racconto mitico, ma ad interi testi, gruppi di racconti mitici e macro complessi culturali.

In questi termini, anche l'*intertestualità* (o la "transtestualità" alla Genette[10]), sarebbe da intendersi non come "allusioni tra testi la cui identità sarebbe comunque indipendentemente costituita", ma piuttosto in quanto "componente essenziale del processo di definizione dell'identità di ciascun testo [...] ciascun complesso di testi, di ciascuna cultura" (Ferraro, cit., p. 349). Una rete di relazioni tra testi dinamica e traduttiva, che ancora una volta ci riporta alle proposte di Lotman sulla intertraduzione costante di ogni semiosfera[11]. Una semiosfera intesa anche come confronto, scontro, e assimilazione parziale tra testi e culture.

Grazie a Greimas utilizziamo, fin dagli anni Sessanta[12], la nozione di *isotopia* come forma di ridondanza semantica necessaria alla disambiguazione di un testo e alla sua comprensione, utile a ritrovare il filo che lega la disseminazione di elementi omogenei nei testi[13]. Possiamo ormai estendere lo strumento al di là del singolo testo, e utilizzarlo in termini di relazioni traduttive, o almeno disambiguanti, per ogni macro insieme testuale, sia che si tratti di configurazioni discorsive come i generi, sia di una rete di citazioni e rimandi tra testi in relazione di contagio e risonanza reciproca. Ferraro propone ad esempio di pensare ad *isotopie intertestuali*, "che emergono solo accostando tra loro più testi" (cit., p. 350), e che permetterebbero percorsi aggregativi e configurazioni coesive tra i testi[14].

Accanto a questa versione dell'intermedialità, vogliamo riprendere anche il concetto di "polisistema", rifacendoci a Lotman ed alla sua rielaborazione nei *Translation Studies*. Un polisistema va inteso come macroinsieme di testi letterari, visivi o audiovisivi, macrotestualità musicali (o più semplicemente sonore), che ci sfidano a dare conto non più solo della relazione interna alla

significazione dei singoli testi, ma del modo in cui essi si interfacciano e dialogano tra loro, dei debiti (o i prestiti) che ognuno porta con sé rispetto agli altri e al contesto storico e culturale di appartenenza. Lavorare su un polisistema significa ad esempio interessarsi alle norme e alle costrizioni della produzione e della ricezione di una traduzione, alla relazione tra la traduzione e altri "text processing", e al ruolo del traduttore nella propria letteratura (o altro sistema artistico) e nell'interazione con le altre[15]. In modo lotmaniano, nei lavori di Even-Zohar[16] si parla ad esempio del *polisistema letterario* come di un sistema conglomerato, differenziato e dinamico, con opposizioni interne e continui slittamenti (spostamenti) dati da opposizioni tra modelli e tipi innovatori o conservatori, e dalla tensione tra centro e periferia del sistema, tra strati canonizzati e non, tra forme più o meno fortemente codificate, tra generi diversi. L'aspetto dinamico di questo modello deriva dalla tensione e dai conflitti generati da queste multiple opposizioni, per cui il polisistema nel suo insieme e i suoi sistemi e sottosistemi sono in uno stato di flusso perpetuo, sempre instabile.

Come abbiamo detto, queste teorie si possono ricollegare alla ricerca semiotica di Lotman, e alle proposte di Eco sui sistemi culturali[17], ribadendo però l'interesse per le norme della trasformazione intertestuale, da intendersi come *contraintes*: si tratta cioè di vincoli, costrizioni e assunzioni sociosemiotiche, che influenzano i metodi di traduzione, le prassi di rielaborazione e replica, e tutti i prodotti derivati[18].

5. Ripetizione

Deleuze ha tentato di dar conto filosoficamente dell'analisi delle forme moderne di rappresentazione, ricordandoci che "tutte le identità non sono che simulate, prodotte come un "effetto" ottico, attraverso un gioco più profondo che è quello della differenza e della ripetizione: [...] Alla divergenza e al decentramento continui della differenza, corrispondono strettamente uno spostamento e un travestimento della ripetizione" (1968, 1-2). Per Deleuze, ripetere è un modo di comportarsi in rapporto a qualcosa di unico o di singolare, diversamente dalla generalità. I riflessi, gli echi, i doppi non appartengono al regno della somiglianza poiché non possono essere scambiati o sostituiti: la ripetizione, infatti, esprime la singolarità contro il generale, lo straordinario contro l'ordinario. Spostando l'attenzione sul soggetto, la ripetizione non cambia l'oggetto, che viene ripetuto, ma implica un mutamento nello spirito di chi la contempla[19]. In effetti, per Deleuze, "la ripetizione non si limita a moltipli-

care gli esemplari sotto lo stesso concetto, ma *pone il concetto fuori di sé*, facendo resistere in altrettanti esemplari *hic et nunc*, e *frammenta la stessa identità*"[20].

Il bambino nell'ombra canta e ricanta il *ritornello* di una canzone, ci dicono Deleuze e Guattari: il ritornello rassicura e culla, nel suo ritmo che è un ritorno dell'identico, una ridondanza progressiva e costante che domina l'ignoto divenire del tempo e trasforma l'infinito in qualcosa di *finito*, controllato: è un ritorno che domina l'ignoto.

Dal nostro punto di vista, il meccanismo della ripetizione non è solo fondativo del modo intertestuale e intermediale, ma funziona come un *mantra* mediatico: ripetere ha a che fare con il sacro, con il rito, con le forme sospese e cristalizzate dalla tradizione. Non perchè sia una formula, o una regola conservatrice: la ripetizione non è soltanto un *meccanismo ritmico* di creazione di un'attesa, ma è anche creazione di un distacco (un débrayage interno al testo) che permette al racconto del mito o della fiaba, al remake come al remix, di costruirsi un proprio livello enunciativo autoreferenziale, autonomo. Ripetere il rituale o la formula è *di per sè* un atto *creatore* di un discorso altro, inattaccabile, potente e autarchico (e spesso autoreferenziale): è differenza rispetto alla fuga, alla semiosi illimitata (o infinita), è *altro* rispetto alla disseminazione incessante di frammenti e scorie testuali. Ritrovare l'identico, riproporre l'uguale, crea uno iato tra il discorso e noi, una sacca di resistenza, un luogo sicuro dato della ripetizione e al contempo indica il meccanismo stesso del discorso, lo pone al di là, di fronte al soggetto che guarda o ascolta.

Greimas, nel suo *Dell'imperfezione*, scriveva contro l'usura della ripetizione, dell'ordinario, e sembrava mirare allo straordinario (pur nell'oggetto quotidiano), all'estesia, all'uscita dalla noia dell'identico: nel nostro discorso, invece, la *ripetizione è estetica della variazione*[21]. Ripetere variando, variare giocando sul già noto, è forse un modo rassicurante di *tradire l'identico*, di evitare l'usura e la "semplice" replica.

L'importanza della *ripetizione* viene rilevata anche da Barthes (1986) in quanto tratto culturale fatto proprio dalle culture popolari, rifiutato da quella che egli definisce l' "Arte propria". Una delle caratteristiche della ripetizione risiede nel dare "accesso a una diversa temporalità" in modo tale che le cose siano "definite ma senza destino. Possono iniziare dal nulla e durare venticinque ore"[22]. La riflessione operata da Barthes sulla Pop Art individua alcuni tratti fondamentali che ritroviamo in forma diffusa nelle forme estetiche e mediali contemporanee. I valori si invertono: l'*origine* si perde a vantaggio

della *citazione*; le espressioni di massa "riappaiono nell'opera come materiali"; si affermano l'*imagerie* e la copia (*ibidem*).
L'inserimento della variabile temporale nella relazione testuale sembra essere un tratto dominante che, a partire dalla Pop Art ritroviamo in modo diffuso nelle forme artistiche che introiettano il *consumo*, dunque il fruitore-enunciatario, all'interno del testo stesso. La distanza con il testo si pone ermeneuticamente come una relazione di confronto, ma su di un piano *osservativo*. L'arte di massa è un'arte di *sguardo a distanza* sull'oggetto. La Pop Art ad esempio "naturalizza" il sociale appropriandosene e traducendolo in *stereotipo*. Inoltre l'installazione di un punto di vista nel testo determina variazioni di ordine *percettivo*: la Pop art "rimpicciolisce, dilata, allontana, avvicina, allunga l'oggetto" e in questo senso l'arte appare "appena le proporzioni vengono cambiate". Lo sfondo da cui si stacca l'oggetto ha un'esistenza forte: compare la trama in quanto "consacrazione del materiale piatto" (grana) e "meccanizzazione della riproduzione" (linee e pixel).
Roy Lichtenstein , *Magnifying Glass*, 1963

Nella Pop Art, dunque, la ripetizione, la replica, il Doppio, si svuotano del carattere inquietante dato dall'Ombra, da ciò che sta *dietro* le cose, perché la Copia sta invece "*accanto*, non *dietro*". Essa è per Barthes svuotamento e desimbolizzazione, nulla a che vedere con il riempimento religioso. Il multiplo e la singolarità/molteplicità appaiono *valori* che si sono sostituiti all'individualità come entità unica ed irripetibile.

6. La variazione audiovisiva

Chiudiamo il nostro excursus con l'esempio di una *ripetizione autodiretta*, che riflette e mette in mostra le invarianti strutturali, mentre le trasforma, analizzando brevemente il film *Lola corre* (*Lola rennt*) di Tom Tykwer (Germania, 1998).
A partire da una matrice di invarianti, come può dirsi la rete di isotopie figurative-tematiche-valoriali, si trasformano dei momenti locali del testo: in *Lola corre* si mantiene la stessa struttura narrativa in ben tre varianti, ma le svolte discorsive (cioè l'intreccio) cambia progressivamente. Potremmo dire di più: all'interno di una struttura narrativa simile le variazioni figurative incidono su quelle tematiche, e arrivano a trasformare quelle valoriali.
Lola corre si apre fin dai titoli di testa al confronto-scontro con un tipo di narratività non lineare, quella del videogioco. Nei titoli, Lola è un cartone

animato, che corre rompendo con il pugno tutte le scritte che appaiono, dopo essere stata inghiottita dal grande e mostruoso orologio a pendolo. Si instaurano fin da subito un paio di isotopie dominanti: a livello tematico la corsa contro il tempo, a livello figurativo il co-testo del videogioco. Il videogioco viene infatti citato esplicitamente, ma sarà subito dimenticato: nel divenire del testo, lo si potrà ripensare solo alla fine come una strategia metadiscorsiva. Il film presenta un unico prologo, che mette Lola in allarme e giustifica con un mandato la lotta della protagonista per salvare l'amato, recuperando in qualche modo il denaro che serve al suo ragazzo per non essere eliminato dal capo dell'organizzazione criminale per la quale ha appena condotto un affare. L'operazione di scambio merci è andata inizialmente bene, e poi lui l'ha balordamente fatta saltare dimenticando i soldi in metropolitana. Lola deve risolvere tutto in venti minuti. Per questo corre a perdifiato per la città di Berlino, cerca di ottenere i soldi dal padre direttore di banca senza riuscirci, ha varie avventure e infine giunge dal suo ragazzo nel momento in cui questi entra, pistola alla mano, a rapinare un supermarket. Lola lo aiuta nella rapina, ma appena usciti col denaro la polizia li accerchia, e lei muore per un colpo in pieno petto. Lola, però, non ci sta: passa per un momento di interregno (virato in rosso) nel ricordo, e decide di ripartire dall'inizio. Ecco la seconda variante: Lola corre dal padre, lo rapina, giunge dal ragazzo con i soldi, in tempo per non entrare al supermarket, ma un'autoambulanza in corsa investe proprio il suo ragazzo e lo uccide. Altro interregno, nuova decisione di ricominciare e quindi terza variante, con *happy end*.

Ci siamo dilungati nel triplice racconto non a caso. Negli anni Novanta abbiamo assistito ad un ritorno del cinema delle varianti narrative, con film in cui vengono messe in scena le diverse opzioni dei mondi potenziali di un racconto, ma *Lola corre* supera la "seconda *chance*" data agli stessi personaggi da due film accoppiati come *Smoking e No Smoking* di Alain Resnais (Francia, 1993), oppure inserita internamente al film, quasi come un autoremake, da *Sliding Doors* di Peter Howitt (USA, 1998)[23]. La narratività che si riavvolge su sé stessa qui non è solo biforcata, ma triplicata: anche il ragazzo di Lola non vuole morire, e passando attraverso l'interregno del ricordo (sempre lo stesso, con leggere variazioni), il film riparte dalla corsa iniziale di Lola. Stavolta il padre non viene trovato, e Lola trova i soldi che cercava giocando al Casinò. Anche il suo ragazzo riesce a recuperare i soldi perduti e il terzo finale li vede riuniti, vivi, e persino ricchi. Le isotopie del gioco e della corsa contro il tempo, dell'amore tra i due, del rischio della vita e del ruolo di oppositore della

società e della famiglia sono state sempre rispettate, ma qualcosa si è trasformato gradualmente.
Controlliamo con un paio di esempi: all'inizio della corsa, quando Lola esce di casa in versione *cartoons*, incontra un ragazzo sulle scale con il suo cane: lui la spaventa nella prima variante, la fa cadere nella seconda, mentre è lei a ruggire terrorizzandolo nella terza. Un'altra variazione si dà nell'uso della pistola da parte di Lola: nella prima variante lei aiuta il suo ragazzo a condurre la rapina ma non sa usarla ("togli la sicura", le dice lui), nella seconda, invece, quando decide di rapinare la banca del padre, un vigilante la blandisce sulla sua incompetenza e lei non solo toglie rapida la sicura ma spara sul muro come avvertimento. Nella terza variante non ne avrà più bisogno, perché riesce ad ottenere i soldi che le servono grazie alla vincita, che si presenta però come una manipolazione magica del mondo: la pallina si ferma dove lei aveva puntato solo a causa del suo urlo sovrumano, che rompe perfino i cristalli della sala.
Ci interessa notare che nelle tre varianti le trasformazioni più evidenti non sono solo a livello discorsivo, ma soprattutto in quello della logica narrativa: al contrario di quello che si è portati a credere, il rifacimento in questo caso non lavora trasformando il flessibile livello figurativo e discorsivo a partire dalla invariante della matrice semionarrativa. *Lola corre* si presenta infatti come un *autoremake*, interno al film stesso, ma rompe le regole di genere: se a livello figurativo tutto parla di un rifacimento, ogni variante è invece un *sequel* paradossale, perché il tempo è quello dell'eterno ritorno, ciclicamente identico, ma cambia qualcosa di fondamentale: il *sapere* di Lola e degli altri personaggi principali, così come quello dello spettatore. Nel film si innesca infatti una nuova logica narrativa, moltiplicabile e aperta alle variazioni, data dal fondamentale sottotesto del *videogioco*. Il videogioco incide allora nel film, come dicevamo, non solo a livello figurativo ma anche in termini profondi e valoriali, nonché in quelli stilistici dati dal ritmo incalzante della musica e del montaggio, e nelle isotopie del tempo a rapida scadenza e delle svolte possibili provocate dal pericolo o dall'errore sempre in agguato.
Se ogni variante ripercorre, a livello dell'intreccio, la precedente, ogni svolta narrativa conclude le conseguenze delle (stesse) azioni di Lola in modo diverso, spostando così gradualmente, fino a sovvertirlo, l'universo ordinato dei valori in gioco e quindi la logica della fabula[24] : da *opponente* del suo ragazzo (non era andata all'appuntamento cruciale per garantirgli la buona riuscita del colpo), Lola diventa *aiutante* e soggetto dell'azione, per porsi infine come

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

7. Pratiche di replicabilità.

Nell'indagine sulle *pratiche di replicabilità* si tratterà a nostro avviso di tenere presente almeno due poli: da una parte una *piattaforma di continuità isotopiche* (se esiste) che rimane invariata da un testo all'altro, da un medium all'altro; dall'altra le *spinte centrifughe alla trasformazione e differenziazione*, le tensioni di apertura all'esterno di ogni polisistema mediatico, che riesce a far convivere testi lineari e sequenziali con testi reticolari e "policentrici", flussi radiotelevisivi e ipertesti perpetuamente incompiuti, testi frammentati e ricomposti da percorsi di fruizione non lineare del testo, a vari gradi di interattività[25].

In questo secondo percorso di analisi pensiamo di debba dar conto di un'ulteriore questione, in tensione tra micro e macro: ad un sguardo micro, della *resistenza* all'adeguarsi del nuovo testo alla matrice di appartenenza pensata in termini espressivi, ossia l'antica questione della "specificità" di ogni medium, riletta però come differenza di sostanze e materie dell'espressione, limiti materiali del significante, con i propri specifici vincoli e impossibilità, con le proprie aperture e capacità di reinvenzione. Entreranno allora in gioco la relazione che ogni testo propone tra i suoi piani dell'espressione e del contenuto, i sistemi di significazione sui quali è costruito, segnici, simbolici (alla Hjelmslev) o greimasianamente semisimbolici. Sistemi sincretici,

polisensoriali, costruiti in vista di una comunicazione, che prevedono sempre specifici fruitori (lettori o spettatori modello, nei termini di Eco).
Ad uno sguardo macro, si tratterà invece di confrontarsi con la specificità di ogni *contesto intermediale* e di ogni polisistema (o insieme della serie artistica pertinente, letteraria, musicale, cinematografica o audiovisiva), nel definire i propri limiti discorsivi in termini di genere, di stile, di target, di relazioni interculturali. Siamo allora nel campo delle *macro relazioni tra media diversi* e delle loro intersezioni e *differenze*, ma anche dei continui rimaneggiamenti e rimandi tra testi internamente ad un unico sistema mediatico, e quindi della rete delle loro *somiglianze*.
Resta una domanda: come dar conto dei sistemi mediatici nel quale si iscrive una *transizione* tra testi, per controllare i meccanismi discorsivi all'opera nell'intertesto traduttivo? Forse con delle analisi estese a corpus più ampi, con più di un asse di pertinenza e più modi dello sguardo, senza perdere la capacità di microanalisi testuali. Ci si interroga da tempo, e da più parti, su cosa sia effettivamente un testo, quali ne siano i limiti intrinseci e quali margini possieda un analista che stabilisca il proprio corpus. Non è probabilmente un'errata descrizione quella che ipotizza almeno due polarità teoriche, che postulano da un lato il testo come "dato" e dall'altro il testo come "costruito". Aggirando l'aporia proviamo a partire da una constatazione parallela: il testo in alcuni casi si dà nella propria singolarità ma altre volte si configura in modo *plurale*. Ad esempio come risultato di più *versioni* diacronicamente rilevabili ovvero come un *adattamento* verso differenti sostanze espressive, come una *rielaborazione* a partire da un testo, come *interconnessione* tra più testi. Pinocchio, Dracula, Zorro, ma anche il più recente Commissario Montalbano, sono alcuni esempi di "personaggi" che rappresentano quelle che Lotman (1985) definiva *personalità semiotiche*, ovvero mondi testuali, matrici comprimibili ed espandibili in tempi diversi e attraverso diverse sostanze[26].
Rivista alla luce del paradigma semiotico l'idea di *testualità* prefigurata dal post-strutturalismo (Cavicchioli 1996), assume ora un carattere "empirico". Non si può non notare che i testi, in particolare se pensiamo alle tecnologie digitali e ai nuovi media, spesso lavorano attraverso *connessioni*, e che simili processi oltrepassano la generica e statica nozione di *intertestualità*. Questa è infatti riferita in linea di principio ad *ogni testo* che, in quanto tale, trarrebbe implicitamente da uno o più testi, come fosse un "mosaico di citazioni", poiché "ogni testo è assorbimento e trasformazione di un altro testo" (Kristeva, 1969 citato in Bernardelli 2000, 1).

Assumendo questo punto di vista, senza operare distinzioni tra differenti procedure, *ogni* testo diventa in sé un (potenziale) intertesto. La testualità contemporanea rende esplicita questa potenzialità, che in alcuni casi può diventare *manifesta* ed in altri essere solo *latente*. I testi possono diventare agenti *attivi* di concatenazione e riformulazione, ricombinazione e trasformazione traduttiva. Lo sguardo semiotico, che si pone il compito di selezionare pertinenze intertestuali, può allora elevarsi al di là del singolo testo per essere in grado di cogliere fenomeni di trasposizione e ri-composizione. E quale territorio migliore come campo d'osservazione se non il *testo estetico* inteso come punto d'incontro tra il dominio dell'arte e le produzioni mediali audiovisive? I nuovi testi audiovisivi e della popular music diventano per noi un modello di laboratorio che sollecita un'indagine su una sociosemiotica delle *procedure di senso* e dei *regimi testuali* (Fabbri 1990, 178). Le procedure ed i regimi peculiari della testualità contemporanea stimolano, infatti, una nuova e profonda riflessione semiotica, ad esempio sulle relazioni tra piano dell'espressione e piano del contenuto. Se da un lato, spiega Fabbri commentando la teoria di Eco, l'*ipocodifica* consiste nell'approfondire l'organizzazione del piano dell'*espressione*, dall'altro "il nuovo approfondimento dell'organizzazione microsequenziale - una trasformazione di pertinenza delle qualità e dei valori della materia del testo" - è tra le condizioni dell'*ipercodifica*, cioè dell'approfondimento e dell'arricchimento del *contenuto* (ibidem, 183).[27] Questo percorso può, per un verso, condurre all'esplorazione dei domini del *sensibile*, ma per un altro conduce a nostro parere al dominio delle *pratiche di replicabilità*, le quali rappresentano una possibile estensione dell'indagine verso le zone inesplorate dell'enciclopedia artistica e culturale, da intendersi come "una memoria inventiva e un sistema di perplessità e di ricerche il cui dedalo è il modello estetico ed euristico, il sintomo e la meraviglia" (Fabbri 1990, 185).

Le pratiche di replicabilità consistono allora in procedure condivise di *invenzione*, originate a partire da memorie ed archivi testuali e, nel contempo, incorporando le prassi sedimentate di produzione e fruizione all'interno del testo stesso.

Università di Bologna

Nicola Dusi e Lucio Spaziante*

Bibliografia

BARTHES, Roland
1982 "L'arte...questa vecchia cosa", in *L'obvie et l'obtus*, Paris, Seuil (trad. it. *L'ovvio e l'ottuso*, Torino, Einaudi, 1985).
BERNARDELLI, Andrea
2000 *Intertestualità*, Milano, La Nuova Italia.
CALABRESE, Omar
1984 "I replicanti", in F. Casetti (a cura di).
1992 *L'età neobarocca*, Roma-Bari, Laterza.
CANOVA, Gianni
2000 *L'alieno e il pipistrello. La crisi della forma nel cinema contemporaneo*, Milano, Bompiani.
CAPRETTINI, Gian Paolo
1997 *Segni, testi, comunicazione. Gli strumenti semiotici*, Torino, UtetLibreria.
CASETTI, Francesco (a cura di),
1984 *L'immagine al plurale, serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Venezia, Marsilio.
CAVICCHIOLI, Sandra
1997 "La vocazione al testo della semiotica", introduzione a Cavicchioli, Sandra (a cura di), *Le sirene*, Bologna, CLUEB.
COLOMBO, Fausto e EUGENI, Ruggero
2000 *Il testo visibile*, Roma, Carocci.
COLOMBO, Fausto e EUGENI, Ruggero (a cura di),
2001 *Il prodotto culturale. Teorie, tecniche di analisi, case histories*, Roma, Carocci.
DELEUZE, Gilles,
1968 *Différence et répétition*, Paris, PUF, (tr.it., *Differenza e ripetizione*, Milano, Cortina, 1997).
DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix
1980 *Milles plateaux - Capitalisme et schizophrénie*, Paris Minuit, (tr. it. *Rizoma-Millepiani sez. I*, Roma, Castelvecchi, 1997).
DERRIDA, Jacques
1967 *De la grammatologie*, Paris, Minuit (tr. it. *Della grammatologia*, Milano: Jaca Book, 1988).
DUSI, Nicola
2003 *Il cinema come traduzione. Da un medium all'altro: letteratura, cinema e pittura*, Torino, UTET.
ECO, Umberto
1975 *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani.
1979 *Lector in fabula*, Milano, Bompiani.
1984 "Tipologia della ripetizione", in *L'immagine al plurale, serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, a cura di F. Casetti, Venezia, Marsilio, 1984.
EVEN-ZOHAR, Itamar
1990 *Polysystem Theory*, «Poetics Today», (numero monografico: *Polysystem Studies*), 11, 1, pp. 1-94.

ECO, Umberto e FABBRI, Paolo
1978 "Progetto di ricerca sull'utilizzo dell'informazione ambientale", *Problemi dell'informazione*, 4.
FABBRI, Paolo
1992 "L'idioma estetico: il dedalo nel testo", in Magli, Patrizia et alii (a cura di), *Semiotica: Storia, Teoria, Interpretazione*, Milano, Bompiani, pp. 177-186.
2000a "Conoscenza tacita e discorsività" in Fabbri, P., *Elogio di Babele*, Roma, Meltemi, pp. 50-64.
2000b "Introduzione", in A.J. Greimas, *Semantica strutturale*, Roma, Meltemi, nuova edizione.
FERRARO, Guido
2000 *Il linguaggio del mito*, Roma, Meltemi.
GENETTE, Gérard
1982 *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil, (trad. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Torino, Einaudi, 1997).
GENINASCA, Jacques
1997 *La parole littéraire*, Paris, PUF (tr. it. *La parola letteraria*, Milano, Bompiani, 2000).
GREIMAS, Algirdas J.,
1966 *Sémantique structurale*, Paris, Larousse, (nuova ed., Paris, P.U.F., 1986; trad. it. *Semantica strutturale*, Milano, Rizzoli, 1968; nuova ed., Roma, Meltemi, 2000).
1987 *De l'imperfection*, Périgueux, Pierre Fanlac, (trad. it. *Dell'imperfezione*, Palermo, Sellerio, 1988).
GREIMAS, Algirdas J. et COURTÉS, Joseph
1979 *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, (trad. it. *Semiotica. Dizionario Ragionato della teoria del linguaggio*, Firenze, La casa Husher, 1986).
HERMANS, Théo (a cura di),
1985 *The Manipulation of Literature: Studies in Literary Translation*, London – Sidney, Croom Helm.
LOTMAN, Jurij M.
1985 *La semiosfera*, Venezia, Marsilio.
1993 *Kul'tura i Vzryv*, Moskva, Gnosis (trad. it. *La cultura e l'esplosione. Prevedibilità e imprevedibilità*, Milano, Feltrinelli, 1993).
MARRONE, Gianfranco
2003 *Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico*, Roma, RAI VQPT.
POLANY, Michael
1967 *The tacit dimension*, London, Routledge & K. Paul (tr. it. *La dimensione tacita*, Roma, Armando, 1979)
SPAZIANTE, Lucio
2000 "L'ora della ricreazione. Reinterpretazione, cover, remix" in *Versus*, 85/86/87, pp. 235-249.
2003 "Musica e nuovi media. La testualità sonora dalla fonografia al digitale" in *Versus*, 94/95/96, pp. 251-270.

Discografia

Beastie Boys
1989 *Paul's Boutique*
Davis, Miles e Laswell, Bill
1998 *Panthalassa: The Music of Miles Davis 1969-1974*
Dj Shadow
1996 *Endtroducing...*
Hendrix, Jimi (Experience)
1967 *Are You Experienced?*
The Beatles
2004 *Let It Be (Naked)*

Note

* Il presente lavoro è stato pensato e rivisto a quattro mani e (almeno) due tastiere. Tuttavia Lucio Spaziante ha scritto i paragrafi 1 e 3 (3.1, 3.2, 3.3) e Nicola Dusi i paragrafi 2, 4, 6. I par. 5 e 7 sono in comune.

[1] Con le dovute differenze questo accade per tutto l'universo audiovisivo che qui verrà toccato solo relativamente all'ambito cinematografico.

[2] *Traccia* qui intesa nel senso di Derrida (1967) come grafia, come fissazione su supporto materiale e non di *track*, cioè *brano* musicale, nell'uso che ne viene invece fatto ad esempio nei CD. Vedi anche Spaziante (2003).

[3] Di "remake del personaggio" e di "remake restauro di tipo filologico" parla Canova, 2000.

[4] Lotman, 1985.

[5] Si veda Dusi, 2003.

[6] Cfr. il saggio di Marconi in questo volume per un'ampia e approfondita tipologia di *cover*. Vedi anche Spaziante 2000.

[7] Assemblaggio casuale di materiali praticato in letteratura, tra gli altri, da William Burroughs.

[8] Si veda su questo punto Colombo e Eugeni, 2001.

[9] Ferraro, *Il linguaggio del mito*, 2000.

[10] Genette, 1982.

[11] Lotman, 1985.

[12] Greimas, 1966.

[13] Le isotopie possono essere semantiche, ad esempio tematiche o figurative, parziali o locali (Greimas e Courtés, 1979), ma sono anche di tipo pragmatico, come ci ha insegnato Eco, 1979.

[14] Si veda l'analisi di *Matrix* proposta da Ferraro durante il convegno di Urbino, ora disponibile nel sito www.associazionesemiotica.it, e quella di *Kill Bill* condotta da De Maria e Mascio presente in questa raccolta.

[15] Seguendo Hermans, l'idea di letteratura "come sistema, cioè come insieme di elementi gerarchicamente strutturati", risale ai formalisti russi (Tynianov, Jakobson) e agli strutturalisti cechi (Mukarovsky, Vodicka) (e più recentemente si può ritrovare in Lotman, Schmidt, Itamar Even-Zohar e altri.) (1985, p.11).

[16] Even-Zohar, 1990.

[17] Eco, 1975.

[18] Hermans spiega: "le nozioni di *interferenza, trasformazione funzionale* e *code-switching*

sono aspetti essenziali della teoria polisistemica, la traduzione può provvedere clausole per lo studio di altri tipi di *transfer* intra- e inter-sistemico". (1985, p. 12).

[19] Deleuze riprende Hume, il quale spiega come sia l'immaginazione a fondere insieme casi identici o apparentemente indipendenti. (si veda Hume, *Trattato sulla natura umana* in *Opere filosofiche*, Laterza, Bari 1992).

[20] Deleuze, cit., p. 348 [corsivo nostro].

[21] Rinviamo agli ormai classici studi di Casetti, 1984; Eco, 1984; Calabrese, 1984 e 1992.

[22] Pensiamo a forme di Pop Art come il film *Chelsea girls* di Andy Warhol ma anche alla sua realizzazione *post-pop* quale il programma televisivo contemporaneo *Grande Fratello* dove è (stato?) possibile assistere a visioni *dry* con cronologia in tempo reale, 24 ore su 24.

[23] Rinviamo all'analisi di Caprettini, 1997.

[24] Cioè lo schema semio-narrativo greimasiano (Greimas e Courtés, 1979).

[25] Come dimostrano Colombo e Eugeni, 2000.

[26] Si veda Marrone, 2003.

[27] Cfr. Eco e Fabbri, 1978.

Mondi negoziabili. Il *reworking* del racconto nell'era del design narrativo dinamico

1. Design narrativo e replicabilità testuale

E' evidente che le pratiche di replicabilità dei testi dipendono dal modo in cui una cultura pensa e pratica l'esperienza testuale. A una evoluzione dell'idea di testualità corrisponde una evoluzione delle pratiche di rifacimento intertestuale. Per esempio in una cultura con un forte nucleo di testi canonici le pratiche di replica saranno guidate dal rispetto del testi originari e dall'uso del commento; al contrario in una cultura priva di un canone forte le esperienze di rifacimento saranno legate alla frammentazione dei testi, alla citazione parodica, ecc. Ma la tipologia è ovviamente molto più ampia.

Questo lavoro muove dall'ipotesi che un particolare aspetto della testualità svolga un ruolo chiave nella definizione delle pratiche di replicabilità: si tratta della relazione tra gli oggetti testuali e le pratiche di narrativizzazione. Parleremo a questo proposito di modelli di *design narrativo* dei testi.. Differenti modi di pensare, progettare e praticare la relazione tra testo e attività narrativizzante, ovvero differenti modelli di design narrativo, configurano differenti pratiche di rifacimento intertestuale.

In questo intervento intendiamo sostenere che l'universo dei media contemporaneo prospetta un modello di design narrativo decisamente innovativo rispetto al passato; e che tale innovazione porta a riconfigurare le forme della replicabilità del testo.

Nel primo paragrafo dettaglieremo la nostra idea di design narrativo con riferimento a due modelli applicabili rispettivamente al testo tradizionale e all'ipertesto: il design narrativo *stabile* e *variabile*. Nel secondo paragrafo introdurremo il nuovo modello emergente, che chiameremo design narrativo *dinamico*. Esamineremo alcune caratteristiche di tale modello facendo riferimento a due oggetti mediali: il format del reality show *Il grande fratello* e il videogioco *The Sims* (Will Wright, Maxis, 2000). Nel terzo paragrafo esamineremo in che modo il nuovo modello costringe a una ridefinizione delle pratiche di replicabilità testuali. Il quarto e il quinto paragrafo sono dedicati a due tentativi di interpretazione dei fenomeni analizzati: uno in chiave semio-psicanalitica, alla luce delle categorie lacaniane di Legge e godimento; l'altro in chiave estetico-ermeneutica, alla luce della categoria di immaginazione narrativa introdotta da Pietro Montani.

2. Il design narrativo stabile, il design narrativo variabile e le forme della loro replicabilità

Il testo tradizionale (per intenderci: un romanzo, un film, ecc.) costituisce il luogo di "immagazzinamento" di un discorso narrativo: la narrazione viene progettata "a monte" da un autore implicito, stoccata all'interno del testo e attualizzata "a valle" da un lettore o spettatore implicito mediante un'opera di narrativizzazione dei materiali testuali regolata da norme fissate culturalmente e orientate dal testo[1]. In ogni caso il discorso narrativo progettato dall'autore implicito non subisce trasformazioni di rilievo all'atto della fruizione: chiameremo *stabile* questo modello di design narrativo.

Le forme di replicabilità collegate a questo tipo di design narrativo sono ben note, e possono essere riassunte nel noto schema di Eco: *Ripresa, Ricalco, Serie, Saga, Dialogismo intertestuale*[2]. Osserviamo due cose. In primo luogo tale tipologia si regge su quella implicazione reciproca di discorso narrativo e testo di cui abbiamo parlato: ogni ripresa avviene all'esterno dell'ipotesto (per usare la terminologia di Genette[3]), mediante l'assunzione di un nuovo discorso narrativo che viene a sua volta incorporato in un testo secondo, l'ipertesto genettiano. In secondo luogo possiamo distinguere, tra le differenti pratiche disegnate da Eco, alcune orientate al *remaking*, ovvero alla ripresa di schemi narrativi, personaggi, e altri elementi testuali: la ripresa, il ricalco, la serie, la saga; altre orientate invece al *reworking*, al rimaneggiamento creativo o citazionista del testo di partenza in un contesto differente: il dialogismo.

L'avvento dell'ipertesto narrativo ha introdotto una nuova forma di relazione tra discorso narrativo e testo. Il progetto dell'autore implicito non riguarda una narrazione, ma una rete di possibili narrazioni. L'ipertesto costituisce quindi il luogo di immagazzinamento di una serie di possibili contenuti narrativi, un *narrative data base*[4]. Tali contenuti sono reciprocamente accessibili grazie a una rete di collegamenti eventualmente attivabili mediante interruttori, in base a un progetto definibile spazio logico o algoritmo[5] dell'ipertesto. Spetta al fruitore implicito attivare una certa linea narrativa, passando dalle narrazioni "as stored" alla narrazione "as discoursed"[6]. L'opera di narrativizzazione del fruitore consiste al tempo stesso nella scelta di segmenti narrativi e nell'assegnazione di un senso narrativo ai materiali via via selezionati. Parliamo in questo caso di un modello *variabile* di design narrativo[7].

La principale conseguenza del passaggio dal modello stabile a quello variabile è una *parziale testualizzazione delle pratiche di remaking*: la ripetizione del racconto, il suo rifarsi eventualmente con variazioni viene previsto testual-

mente dal modello del design narrativo variabile. Questo non esclude né la sussistenza di pratiche di remaking tradizionali di tipo intertestuale e intermediale: ecco allora i *sequel* di alcuni videogames (*Myst, Riven*, ecc.); i *remakes* di videogiochi da una piattaforma all'altra (*Myst* ridisegnato per Playstation 2 in modo da costituire un ipertesto "fluido" e non più a salti); i *remakes* da ipertesti a testi tradizionali (videogiochi che divengono film: *Tomb Raider*, *Final Fantasy*, *House of the Dead*, ecc.; film che divengono videogiochi: *Blade Runner*, *Star Wars*, *Spider Man*, ecc.). Né esclude in linea di principio fenomeni di reworking (per esempio le libere interpretazioni che alcuni artisti hanno fatto del personaggio di Lara Croft).

3. Il design narrativo dinamico: matrici, fatti e narrazioni

Un ulteriore e radicale spostamento viene introdotto dal terzo modello di design narrativo, quello *dinamico*. Si tratta di un modello emergente cui dedicheremo particolare attenzione. Abbiamo scelto quali esempi di design narrativo dinamico il videogioco *The Sims* (Will Wright, Maxis, 2000) e il format del reality show televisivo *Il grande fratello*. Per comprendere cosa cambia nelle relazioni tra narrazione e testo ripercorriamo le tre fasi della ideazione e progettazione, testualizzazione e fruizione del discorso narrativo[8].

3.1. La progettazione come costruzione di una matrice narrativa

Nella fase progettuale vengono introdotte alcune variabili di base portatrici di sviluppi narrativi potenziali. In *The Sims* le variabili sono in parte fornite dal software (i modelli di case, gli ammobiliamenti già pronti e da scegliere, e soprattutto i set di personalità dei soggetti messi a disposizione) e in parte disposti dal fruitore (scelta dei personaggi combinando set di personalità, modelli fisici, ecc.), sfruttando possibilità offerte dal software stesso. Nel caso de *Il grande fratello* è la complessa operazione preparatoria a costituire tale fase: casting e individuazione dei soggetti in competizione, progettazione e costruzione della casa con i suoi differenti ambienti, redazione dei contratti con i partecipanti tali da definire indirizzi e limiti dei loro comportamenti nel corso dello show[9]. «Il processo produttivo di scelta dei concorrenti (il *casting*) [appare quindi] come una procedura in cui vengono individuate e selezionate alcune caratteristiche essenziali che si suppone potrebbero condurre a certi comportamenti, secondo la logica che uno stimolo prodotto da X, applicato al personaggio Y potrebbe produrre il risultato Z»[10].

3.2. La testualità come accumulo di risorse fattuali

In *The Sims* la fase testuale, ovvero la situazione di gioco, consiste semplicemente nell'osservare lo svolgersi della vita della famiglia o del nucleo virtuale precedentemente costruito all'interno della casa. È possibile effettuare interventi e scelte pilotando un personaggio per volta e effettuando una scelta all'interno di un set proposto in alcuni punti nodali. È importante osservare che quanto si sta svolgendo non consiste nella attualizzazione di (una parte di) contenuti precostituiti all'interno di un database: l'algoritmo non è rappresentabile come uno spazio logico, ma come un dispositivo di generazione semicasuale di eventi[11].

Il grande fratello segue la stessa logica nel periodo del suo effettivo svolgimento, nel suo mostrarsi nelle dirette. Il fruitore può intervenire solo per decidere quali personaggi escludere. Altri tipi di intervento riguardano la scelta della finestra video da seguire (in particolare quando si svolgono in contemporanea differenti storie, in stanze differenti) o la possibilità di interagire in *chat* con altri spettatori all'interno di una community.

In entrambi i casi il testo non può essere pensato come luogo di immagazzinamento di materiali automaticamente narrativizzabili. Piuttosto, esso è il luogo di accumulo di risorse fattuali (di micro eventi, di sequenze di azioni) disponibili a trasformarsi in racconti. Il testo rappresenta in altri termini lo spazio di accumulazione di materiale narrativo che non viene però (se non debolmente) tradotto in racconto.

Possiamo osservare che l'accumulo di risorse narrative segue una logica di *restringimento spaziale e di distensione temporale*. La caratteristica spaziale fondamentale è quella della *modularità* che trova il suo compimento proprio nella formula (e nella forma) della casa come *mondo* all'interno del quale mantenere il dominio della matrice narrativa. Dal punto di vista *temporale* in entrambi i casi assistiamo a un vincolo stringente: la sovrapposizione "in scala" tra tempo testuale e tempo di fruizione di *The Sims* (un'ora di tempo reale equivale un minuto nel mondo testuale), la sovrapposizione 1:1 nel *Grande fratello*. In modo coerente con la dimensione *spaziale* di questi testi è il tempo è un *presente ciclico*[12] fluido, già pronto nel momento stesso del suo prodursi a quelle riletture in chiave narrativizzante che avverranno all'interno della terza fase.

3.3. La fruizione e le sue testualizzazioni come costruzioni del senso narrativo

In questa terza fase le risorse fattuali accumulate nella seconda fase a partire dalla matrice di svolgimenti potenziali della prima, vengono trasformati in racconti. Si precisa un senso narrativo degli eventi e quindi una loro "morale"; per converso tale operazione implica una selezione, una gerarchizzazione, una correlazione e un ordinamento lineare degli eventi. Una simile opera di narrativizzazione può non essere unica (e spesso non lo è): uno stesso fluire fattuale può dar luogo a narrazioni diverse a seconda del tipo di lavoro narrativizzante che viene effettuato.

The Sims presenta un tipico strumento di narrativizzazione: la funzione *snapshot*. Questa permette di "fotografare" una certa fase del mondo testuale, di aggiungere una didascalia esplicativa e di memorizzare il tutto in un album virtuale. Questa funzione ha conosciuto una fortuna inaspettata: migliaia di fruitori di *The Sims* hanno diffuso via Internet i loro album in forma di *storyboards* di narrazioni[13].

Il grande fratello presenta alcuni tipici luoghi testuali di narrativizzazione: i servizi delle puntate settimanali, gli interventi in studio nelle stesse sedi, ma anche articoli su riviste specializzate, interventi di fan nei forum in rete, ecc. La puntata post-conclusiva del programma (quella che dopo circa una settimana dalla conclusione ripercorre il periodo trascorso nella casa e traccia un bilancio finale) rappresenta un esempio molto evidente: intorno a particolari temi e filoni vengono riutilizzati segmenti – risorsa accumulati nel corso della fase precedente (e già progressivamente selezionati nel corso delle puntate di sintesi settimanale) in modo da dar forma a varie linee narrative[14].

4. Il design narrativo dinamico e le forme della replicabilità testuale

Possiamo valutare a questo punto le innovazioni introdotte dal design narrativo dinamico rispetto ai due modelli precedenti. La fase di ideazione e progettazione della narrazione non consiste più nella costruzione di una architettura narrativa precisa, né di tipo lineare né di tipo reticolare: essa si basa piuttosto sulla costruzione di una matrice di possibilità narrative non calcolabili a priori. La fase testuale non è più rappresentabile come luogo di immagazzinamento né di un disegno narrativo lineare né di una rete precostituita di sviluppi narrativi: il testo (se intendiamo con questo termine il testo – nucleo, la costante diretta televisiva del *Grande Fratello* piuttosto che lo svolgersi progressivo di una "partita" di *The Sims*) si presenta come un accumulo di azioni

e di fatti non ancora impacchettati in un progetto narrativo. Infine la fruizione non è rappresentabile né come attualizzazione della narrazione immagazzinata nel testo né come attualizzazione di una delle linee di sviluppo previste dall'ipertesto. La fruizione, nel caso del design narrativo dinamico, presenta due aspetti. Per un verso essa, seguendo il testo – nucleo, attua una narrativizzazione debole, una ricostruzione locale di eventi e azioni prive di senso unitario. Per altro verso "a posteriori" la fruizione attua una narrativizzazione forte mediante la costruzione di una serie plurima di racconti a partire dai dati fattuali; tale attività viene in larga parte testualizzata all'interno del complesso universo di testi – satellite che circonda il testo – nucleo (ricostruzioni filmate, interventi in studio, discussioni in rete, discussioni sulla stampa specializzata, ecc.) e lo completa in un unico dispositivo intertestuale. In altri termini il design narrativo dinamico si distacca dai due modelli precedenti per due caratteristiche correlate: esso separa la narrativizzazione forte dalla fruizione del testo – base e la disloca in una miriade di testi satellite[15]. A partire da qui si può comprendere quali conseguenze il nuovo modello apporti nelle pratiche di replicabilità testuale. Se il design narrativo stabile separava nettamente testualità, remaking e reworking e se il modello del design narrativo variabile testualizzava almeno in parte il remaking, *nel caso del design narrativo dinamico sono le pratiche di reworking a essere introiettate all'interno del dispositivo intertestuale*. Le pratiche di narrativizzazione consistono infatti in un libero e molteplice lavorio sui dati fattuali accumulati all'interno del testo – nucleo. E anche le occasioni di reworking più libero (per esempio la versione ironica attuata dal programma *Mai dire Grande Fratello* della Gialappa's band) finisce per essere introiettato nel dispositivo complessivo, come un ulteriore luogo di elaborazione narrativa.

5. La Legge, il piacere, il godimento

In questa ultima parte dell'intervento intendiamo fornire due interpretazioni dei fenomeni legati al design narrativo dinamico. La prima lettura è alla luce del concetto lacaniano di Legge. Intendiamo qui il concetto di *Legge* come la tessitura simbolica che consente la messa in scena del sistema sociale all'interno del quale un soggetto, così come un testo, è collocato. L'ordine simbolico virtuale, la rete che struttura la realtà. È una concezione di *Legge* che desumiamo direttamente dalla teoria lacaniana e che cercheremo il più possibile di *piegare* al nostro contesto[16].

Intanto traducendola immediatamente come la rete che struttura non tanto la

realtà simulata nei nostri testi, quanto la *narrazione*. Intendiamo allora per *Legge* la rete che permette in *mettere in narrazione* i testi. Ne abbiamo parlato come di un ordine simbolico virtuale, quindi trascendente.
Che ha però delle traduzioni, delle codificazioni empiriche: la *Legge*, di *The Sims* è quella, numerica, della programmazione, che attribuisce ad ogni *azione* una *reazione*. È la *Legge* dell'algoritmo del *design narrativo dinamico*. Ne *Il grande fratello* può essere riscontrata, ad esempio, nella *bibbia* che gli autori del programma pongono alla base della sua realizzazione.
Al di là dell'architettura estremamente complessa e raffinata che può sostenerla (in particolar modo in *The Sims*), è una *Legge* prescrittiva. E insieme *generativa*, nel senso più greimasiano del termine, e anzi nell'accezione paradossalmente più scorretta del termine greimasiano, perché percorre le varie fasi della semiotica generativa in termini diacronici e successivi.
Sia l'algoritmo di *The Sims* che la *bibbia* de *Il grande fratello* sono due veri e propri *avatar* della *Legge*, al pari dei personaggi che mettono in scena, e si traducono nella compilazione di un sistema di *regole*.
È proprio la *presenza-assenza* della *regola* a sancire la differenza, a cui avevamo accennato in precedenza, tra *game* e *play*. Nel *game* la presenza di regole "di gioco" consente l'attualizzazione di *regole di narrativizzazione*: una "mossa" (intesa come adesione/non adesione ad una *regola*) mi può fare *progredire/regredire*, mi può porre in posizione di *vantaggio/svantaggio*. Quindi mi consente immediatamente di accedere al livello dell'ordine narrativo, della logica del racconto, della narrativizzazione. Nel *play* non ci sono regole e *quindi* non ci sono *regole di narrativizzazione*. Lo stato in cui si permane è quello della *fattualità*.
In *The Sims* e ne *Il grande fratello* le regole naturalmente ci sono (non ci troviamo nella fase del *puro play*) e la dialettica si gioca nel rapporto di *ubbidienza/disubbidienza* stabilito nei confronti di tali regole. E soprattutto nella dialettica di *piacere* e *godimento* che il soggetto sviluppa nei confronti del testo: l'utilizzo di tali categorie ci permette non solo di recuperare la dimensione lacaniana, ma di porci decisamente nell'alveo della teoria di Barthes di *piacere* e *godimento* del testo. Il rapporto che il *player* di *The Sims* può sviluppare nei confronti delle regole che sostengono il gioco (al di là delle derive di *guerriglia* che conducono le comunità a boicottare o sostenere alcuni *trademark*, oppure a cercare il modo per mettere in scena gli atti sessuali o i matrimoni omosessuali) è dettato dall'ubbidienza. Il livello del *piacere*, nei termini del rapporto tra il soggetto e la Legge, che se ne determina è il piacere dell'ubbi-

dienza e del *fort/da*. Il piacere della coazione a ripetere.
Al contrario è interessante guardare al *godimento* che si sviluppa a partire dal rapporto tra il soggetto e la *Legge*: il godimento *non di disubbidire*, ma di *essere disubbiditi*. Ad esempio nel momento in cui l'avatar "sceglie" di non *ubbidire*: quando non si cerca un lavoro perché troppo depresso o non si alza dal divano per buttare la spazzatura perché intento a guardare la televisione.
Il *godimento* è quello che si prova nel vedere *apparentemente* disattesa una *regola* (quella per cui l'uso dei "comandi" e delle indicazioni non viene "obbedito") soltanto per *assecondare* ad una *Legge* più alta (la *Legge* della programmazione).
Ancora una volta: se il vero oggetto di cui l'avatar si fa simulacro fosse la vita reale, *allora* la funzione *simulativa* di *The Sims* sarebbe davvero limitata al modo in cui la Legge (e il confronto con la Legge) può mettersi in relazione con il sistema che regola l'agire sociale e civile. Ma anche in questo caso la *Legge* è una legge di *simulazione narrativa*, di *fattualizzazione* dei rapporti che precede, e introduce alla messa in ordine di un discorso, di una narrazione ordinata che, bypassando proprio questo momento dialettico tra regola e giocatore, ristabilisce la linearità delle azioni svolte (e delle infinite risposte dell'*avatar*) in un racconto unitario, lo *snapshot*.
Analogo lo sviluppo ne *Il grande fratello*, in cui (di fronte alla presenza di una *Legge* che ordina il gioco: quella del funzionamento, quella degli autori), lo spettatore trae il suo *piacere* dal *fort/da* della scelta di esclusione e mantenimento (in *ubbidienza*) e il suo *godimento* dalla messa in scena di tutte le forme di *apparente disubbidienza* a questa stessa *Legge*.
La disubbidienza dei partecipanti, che si esprime in quella che Summerhayes definisce come *crepa nella maschera che il soggetto consapevolmente si attribuisce e svolge* nella sua presenza nella casa, come *indefinita incertezza*, o in quella che Roscoe[17], riferendosi alla stessa situazione, chiama *frammenti di incertezza*. Ma anche la disubbidienza degli autori, nel *fantasma* di un intervento *scorretto* sul preteso realismo e "verità" del gioco.
Fantasmi, appunto, di disubbidienza, del tutto analoghi ai "rifiuti" degli avatar che in realtà hanno la funzione di sostenere la *Legge* alla base del funzionamento.
È una struttura del tutto simile a quella che Slavoj Žižek descrive a proposito del *Grande Altro*, come messa in scena (ancora: narrativa) di una *regola* che "possa" essere trasgredita per concepire alla tessitura simbolica di preservarsi.
E non è un caso che gli oggetti testuali che Žižek impiega per descrivere la sua

teoria siano proprio testi filmici come *Truman Show* o *Matrix* che mettono a loro volta in scena dispositivi del tutto simili a quelli di *The Sims* e *Il grande fratello*[18].
Lungi dal considerare questa forma di *finta disubbidienza* come il portato di una tensione etica (o morale) implicata dai due testi (e quindi ancora una volta di attribuirgli una funzione simulacrale rispetto alla vita reale) ci sembra rilevante ricollocare queste dinamiche ancora all'interno di una dimensione *narrativa*. Essi dovrebbero allora essere considerati come dei *blank* narrativi, una ulteriore dimensione di racconto che offre (in alternativa a quella più stabile derivata dalla compiuta attorializzazione degli attanti) un *bianco*, una *crepa*, un *neologismo* narrativo all'interno della matrice narrativa. Una frattura, una frattura di *godimento* all'interno del testo, un luogo in cui la *regola* viene messa in discussione, in cui la dimensione del *game* si *dissolve*, letteralmente, in quella del *play*. Prima logicamente (e non solo cronologicamente) che la crepa si rinsaldi, che la *Legge* prevalga sulla regola infranta, che la faglia si rimargini, che *intervenga* ancora l'ordine logico del racconto.
La dimensione di *play* di *The Sims* e de *Il grande fratello*, è un *bagno di godimento* (fattuale) in cui però è *inscritta* la successione *logico-cronologica* del ritorno della *Legge* e della *narrativizzazione*. Quindi del ritorno del piacere. Saremmo quindi portati a azzardare che *il motivo del successo* di strutture testuali come queste è che essi lasciano il proprio interlocutore *nel* godimento (cioè gli permettono di sovvertire le regole mettendole momentaneamente tra parentesi) ma insieme gli promettono che *dopo* arriverà il *piacere*. È il piacere è un piacere narrativo: non si tratta di sovvertire regole sociali, ma di creare *blank* narrativi, *puns*, (con Lacan potremmo parlare di *équivoques*) che, stato di *insostenibile* godimento perenne, possono essere *riscritti* nel piacere finale. È ciò che Montani ritrova *in stato perenne* in certi testi di cinema contemporaneo (da Lynch a Kiarostami), che l'estetica lacaniana ritrova ad esempio nei testi di Joyce, e che qui, per brevi tratti, per sprazzi, per lampi, possiamo intravedere in una dimensione *di massa*.

6. Verso una immaginazione narrativa di massa

Una seconda interpretazione dei fenomeni collegati all'avvento del design narrativo dinamico può procedere da categorie semiotico – ermeneutiche. In questo caso si può leggere nel *re-working* dei materiali narrativi e quindi nella narrativizzazione dei materiali fattuali, l'applicazione di una *immaginazione narrativa*, ovvero l'intervento di una istanza di passaggio dal fattuale al

finzionale, la messa in scena «di una *intermediazione originaria* [...] tra qualcosa che è dato e qualcosa che ha senso»[19]. Tale lettura non esclude, e anzi implica la possibilità di un farsi e disfarsi dei racconti; ma legge tali possibilità come «campo di reversibilità del dato e del senso, della vita e della forma»[20]. Si tratterebbe insomma di una rappresentazione dell'attività rifigurante ricoeuriana, di un fare oggetto di racconto la stessa attività narrativizzante.
Non sarebbe questa una novità: parte del cinema moderno e postmoderno si è caratterizzato proprio per una volontà di superare su questo terreno il romanzo. Nuova sarebbe piuttosto la portata di massa del tentativo: la messa in scena del farsi del racconto diverrebbe non più un fine e accurato sforzo sperimentale, ma una esperienza diffusa.
E qui sta forse la radice sottile del rapporto del narrative design dinamico con la realtà: *reality show* e *reality game* (o play) non solo e non tanto perché osservano un settore ristretto di vita quotidiana o perché simulano dinamiche reali e pedestri; quanto piuttosto perché mettono in scena il passaggio dal dato al senso (narrativo) che costituisce l'interfaccia del nostro accesso al reale.

Università Cattolica (Milano-Brescia)

Ruggero Eugeni – Andrea Bellavita*

Note

* Ruggero Eugeni ha steso i paragrafi da 0 a 3; Andrea Bellavita ha steso i restanti paragrafi 4 e 5. Inutile sottolineare che il lavoro è frutto di una progettazione unitaria.

[1] L'impostazione del problema e il termine stesso "narrativizzazione" sono desunti da Roger Odin, *De la Fiction*, Bruxelles, De Boeke, 2000; trad. it. *Della finzione*, Milano, Vita e Pensiero, 2003, in part. pp. 17-40 dell'ed. it. In effetti ci discosteremo dal modo in cui Odin usa il termine: la "narrativisation" di Odin corrisponde alla nostra "narrativizzazione debole", mentre la nostra "narrativizzazione" tout court o "narrativizzazione forte" corrisponde a quella che Odin chiama "narration".

[2] Umberto Eco, «Tipologia della ripetizione», in Francesco Casetti (a cura di), *L'immagine al plurale. Serialità e ripetizione nel cinema e nella televisione*, Venezia, Marsilio, 1984, pp. 19-35.

[3] Gerard Genette, *Palimpsestes. La litérature au deuxième degré*, Paris, Seuil, 1982 ; trad. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Torino, Einaudi, 1997.

[4] Marsha Kinder, «Narrative Equivocations between Movies and Games», in Dan Harries (a cura di), *The New Media Book*, London, B,F.I., 2002, pp. 119-133, in part. p. 126. Non è tuttavia corretto a nostro avviso identificare *The Sims* con un ipertesto di questo tipo, come fa l'autrice (cfr. infra).

[5] Lev Manovich, *The Language of New media*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2001; trad. it.

Il linguaggio dei nuovi media, Milano, Olivares, 2002. D'altra parte lo stesso Manovich riduce la distanza tra testo classico e ipertesto sottolineando che un progetto testuale (un algoritmo metaforico) presente anche in un romanzo o in un film. Sull'idea di spazio logico cfr. Ruggero Eugeni, «Myst: multimedia hypertexts and film semiotica», in *Iris*, n. 25, Fall 1998, pp. 9-26; vedi anche le critiche mosse a questo testo (in una prima versione italiana) da Massimo Maietti, *Semiotica dei videogiochi*, Milano Unicopli, 2004, in part. pp. 86-93. Il presente saggio costituisce anche un tentativo di ripensamento di quel precedente lavoro alla luce sia delle osservazioni di Maietti (che non posso qui discutere in dettaglio), sia di nuovi oggetti videoludici quali *The Sims*.

[6] Sono categorie proposte da Gunnar Liestøl, «Wittgestein, Genette, and the Reader's Narrative in Hypertexts», in George P. Landow (a cura di), *Hyper/text/theory*, Baltimore-London, Johns Hopkins University Press, 1994, pp. 86-120.

[7] Stante questa impostazione, non possiamo non essere d'accordo con quegli autori che insistono (contro i primi entusiasmi circa l'interattività e l'azione del fruitore cui dovrebbero dare accesso gli ipertesti) sul fatto che l'esperienza di fruizione è comunque progettata dall'autore implicito (o dall'"agenzia" responsabile della produzione) e che tale progetto è immagazzinato nell'ipertesto. Ci riferiamo in particolare al discusso volume di Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodek: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, The Free Press, 1997.

[8] Vari osservatori hanno notato alcune similarità tra il format *Big Brother* e il "simulatore di relazioni umane" di Wright (tanto da ipotizzare per *The Sims* il nickname di "Small Brother"): cfr. ad esempio Bernadette Flynn, «Video games and the New Look Domesticity», in *Bad Subjects*, n. 57, ottobre 2001, http://eserver.org/bs/57/flynn.html; Bernadette Flynn, «Factual hybridity: Games, documentary and simulated spaces» in *Media International Australia – Culture and Policy*, n. 104, August 2002, pp. 42-54; Jonathan Dovey, «Reality Game Shows as New Media Paradigm», Paper presentato alla Conferenza *Cost A20 –Toward New Media Paradigms*, WorkingGroup Media Content, 2003; Catherine Summerhayes, «Power and the Performance Artist in the Reality Television», in *Visible Evidence 10 - New Forms, New Implements. Acting apart - acting a part: performance and reception in film and television documentary hybrids forms*, http://www.up.univ-mrs.fr/visevi/articles/summerhayes.pdf. Per una sistematizzazione e un approfondimento di tale orizzonte di studi, si rimanda a Anna Sfardini, «Lo spettatore attivo della *Reality Tv*», in Chiara Giaccardi e Nicola Bosco (a cura di), *Comunicazione e vita quotidiana*, numero monografico di *Comunicazioni sociali*, n. 3, 2003, in corso di pubblicazione.

Chiariamo qui una volta per tutte quanto ci separa da questi e da altri studi di taglio *culturalist* da cui trarremo in seguito alcuni spunti. Ciò che caratterizza, sia pure secondo differenti declinazioni, l'approccio culturologico è da una parte l'attenzione per le facoltà produttrici e riproduttrici dei testi interattivi nei confronti della *realtà* e del mondo sociale che li ospita e li gioca; dall'altro l'approfondimento delle relazioni che lo spettatore-fruitore-giocatore stabilisce con il testo e insieme con il sistema sociale *attraverso* la pratica interattiva del testo. La nostra prospettiva è differente (per quanto complementare): noi ci concentreremo sulle relazioni che i testi in questioni stabiliscono con la *facoltà e l'attività narrativizzante*, ovvero di costruzione del senso narrativo a partire da materiali fattuali. Ne deriva la proposta di guardare a *The Sims* e a *Il grande fratello* come a delle *simulazioni in vitro* non tanto della realtà e delle interazioni sociali ma piuttosto delle attività di narrativizzazione messe in atto nei pro-

cessi di interpretazione del reale. Il passaggio dunque sarebbe da testi che *simulano* la realtà a testi che *simulano i processi di narrativizzazione che trovano spazio nel reale.*

[9] La contrattualistica tra networks televisivi e soggetti partecipanti ai *reality shows* è stata studiata (con particolare attenzione ai problemi di copyright sulla personalità) da Debora Halbert, «Who Owns Your Personality: Reality Teòevision and Publicity Rights», in Matthew J. Smith e Andrew F. Wood (a cura di), *Survivor Lessons. Essays on Communication and Reality Television*, Jefferson (North Carolina) – London, McFarland & Co., 2003, pp. 37-56.

[10] Anna Sfardini, *Lo spettatore attivo*, cit. Sulla storia e le caratteristiche del software di simulazione alla base di *The Sims* cfr. Matteo Bittanti e Mary Flanagan, *The Sims. Similitudini, Simboli e Simulacri*, Milano, Unicopli, 2003, pp. 129-134.

[11] Per questo, hanno insistito vari autori, *The Sims* è più vicino a un *software toy* che a un *game* vero e proprio: il game è una cornice di interazione che prevede regole e obbiettivi riconoscibli e ripetibili, e dunque una rete di schemi narrativi di svolgimento predittibili. Il *toy* è una scatola di montaggio (o una wittgensteiniana cassetta degli attrezzi) che non permette in sé di predire gli oggetti che verranno costruiti; più esattamente *The Sims* è un *toy di simulazione*, ovvero permette di costruire modelli cronotopici, microsvolgimenti spazio temporali coinvolgenti spazi, tempi, soggetti e oggetti. Cfr. Bittanti e Flanagan, *The Sims.*, cit., p. 21.

[12] Misha Kavka e Amy West, «Temporalities of the Real. Conceptualizing Time in Reality TV», in Su Holmes e Deborah Jermyn (a cura di), *Understanding Reality Television*, London – New York, Routldge, 2004, pp. 136-153. Le autrici svolgono varie osservazioni utili ai fini del nostro discorso, benché volte essenzialmente a di sottolineare gli effetti di intimità e quelli di realtà costruiti a partire da questa temporalità (cfr. nota 8).

[13] Per l'analisi delle possibili forme enunciazionali di *The Sims* si veda Ruggero Eugeni, *Tattiche del senso: figure dell'enunciazione*, in Bittanti e Flanagan, *The Sims*, cit, pp. 29-39.

[14] Per un'analisi dei meccanismi enunciazionali della reality TV si rimanda a Cristina Demaria, Luisa Grosso, Lucio Spaziante, *Reality TV : la televisione ai confini della realtà*, Rai-Eri, Roma, 2002.

[15] Estella Tincknell e Parvati Raghuram, «Big Brother: reconfiguring the 'active audience' of cultural studies?», in Holmes e Jermyn (a cura di), *Understanding...*, cit., pp. 252 - 269

[16] Nella impossibilità di rinviare esattamente ai luoghi lacaniani di elaborazione della idea di Legge, facciamo riferimento a Antonio Di Ciaccia e Massimo Recalcati, *Jacques Lacan*, Bruno Mondatori, Milano 2000; Massimo Recalcati, *Introduzione alla psicoanalisi contemporanea*, Bruno Mondatori, Milano, 2003; Mikkel Borch-Jacobsen, *Lacan. The Absolute Master*, Stanford University Press, Stanford 1991, trad. it. *Lacan. Il maestro assoluto*, Einaudi, Torino 1999.

[17] Jonathan Roscoe, «Big Brother Australia. Performing the 'real' twenty-four-seven», in *International Journal of Cultural Studies*, vol. 4, n. 4, 1998, pp. 473-488.

[18] Slavoj Žižek, *Il Grande Altro*, Feltrinelli, Milano 1999; Slavoj Žižek, *Benvenuti nel deserto del reale*, Meltemi, Roma 2002

[19] Pietro Montani, *L'immaginazione narrativa. Il racconto del cinema oltre i confini dello spazio letterario*, Milano, Guerini, 1999, p. 14.

[20] Ivi, p. 15. Rinviamo all'importante volume di Montani anche per quanto riguarda il debito ricoeuriano: pp. 51 ss.

Per una tipologia e una storia delle cover

Il termine "cover" viene solitamente usato per indicare la nuova versione di un brano di popular music[1] alla quale viene attribuito lo stesso titolo di un'altra versione già esistente.
In questo scritto mostrerò come sia possibile distinguere diversi tipi di cover.
Una prima tipologia può essere elaborata considerando il contesto comunicativo nel quale esse si presentano: le ascoltiamo assistendo a una performance (saranno dunque "cover dal vivo") oppure fruendo di uno dei doppi[2] ricavati da una certa matrice (saranno allora "cover attraverso un doppio"); mi occuperò soprattutto di quest'ultimo caso.
Una seconda tipologia concerne ciò che di una versione precedente ha a disposizione chi realizza la cover: può essere solo un ricordo, come è stato a lungo caratteristico delle pratiche di replicabilità delle musiche di tradizione orale (in questo caso si può parlare di "cover da un interpretante mnemonico"), o un testo scritto, come avviene solitamente nelle repliche delle musiche "colte"[3] (saranno "cover da un interpretante scritto"), o almeno una registrazione di una versione già esistente, la condizione più comune nella produzione odierna di repliche di popular music (le chiamerò "cover da un doppio").
La tipologia che mi interessa maggiormente approfondire riguarda le funzioni che le cover possono assolvere; enumerandole, cercherò anche di esaminare se vi siano stati dei cambiamenti nel corso della storia della popular music ai quali corrispondano mutamenti nel panorama di tali funzioni.

Repliche concorrenti in reperibilità

Partiamo da un esame della condizione della popular music nel periodo dagli anni '20 agli anni '50 del '900, nel quale l'industrializzazione della musica si fonda non più, come avveniva in precedenza, solo sui concerti pubblici e sulla vendita degli spartiti, ma anche sul funzionamento di tre mass-media che in quell'epoca si sviluppano parallelamente: la radio, il disco e il cinema.
In questo periodo la popular music statunitense, che comincia ad assumere il ruolo di leader nell'ambito dei paesi occidentali, si articola fondamentalmente in due filoni: a dominare il mercato è la popular music 'mainstream', sotto l'egida dei grandi editori di musica scritta, costituita soprattutto dalle canzoni e dai ballabili in stile "Tin Pan Alley"[4]; questo repertorio, oltre a essere presentato dal vivo, viene fruito attraverso le registrazioni delle grandi case discografiche[5] e viene diffuso nell'etere dai grandi network radiofonici, che

costituiscono una sorta di oligopolio mediatico[6]. Accanto a tale repertorio si sviluppa una popular music 'di nicchia', che comprende la musica country, i diversi generi di musica nera (blues, jazz, gospel, spiritual, etc.) e altri generi minori, e che è meno strettamente legata alle sorti dei grandi editori di musica scritta; le grandi case discografiche tendono a lasciarla alle etichette minori, e i grandi network le dedicano meno spazio di quello fornito alla popular music maninstream, mentre è più diffusa nelle piccole emittenti locali.
In questi due filoni, la relazione tra la fruizione di una performance dal vivo e quella di un doppio discografico viene concepita in modo diverso: nella popular music mainstream dell'epoca l'esperienza dal vivo viene vissuta come l'esperienza principale, mentre l'ascoltare un disco viene sentito come un surrogato di tale esperienza; il pubblico spesso desidera riascoltare un brano già noto, ma tale desiderio può essere soddisfatto da qualsiasi sua versione.
A testimoniare tale fenomeno è innanzitutto il fatto che ancora negli anni '40 nessun programma dei network nazionali statunitensi trasmise musica registrata su disco: ogni network aveva la sua orchestra e i suoi cantanti che durante le trasmissioni eseguivano dal vivo i successi del momento, e la sera presentava i concerti delle più famose stelle in auge. I dischi venivano utilizzati invece in alcuni programmi realizzati da emittenti locali affiliate ai network, ma è significativo il nome dato al programma più famoso e imitato di quel tipo (trasmesso dalla WNEW di New York a partire dal 1935): *Make believe ballroom*; le presentazioni dei brani, l'organizzazione della loro successione e persino a volte delle pseudo-interviste erano tutte concepite per far sembrare che il programma fosse realizzato dal vivo in una sala da ballo. Anche nelle emittenti indipendenti spesso si usavano i dischi simulando che si trattasse di una performance dal vivo, accanto a programmi nei quali dei gruppi country effettivamente si esibivano dal vivo, mentre era molto meno frequente che suonassero dal vivo gruppi di blues e rhythm & blues. Solo in alcune emittenti del Sud e del Mid-West, a partire dalla fine degli anni '40, alcune piccole etichette indipendenti cominciarono ad acquistare segmenti di 30 minutri di trasmissioni per promuovere i loro dischi (Peterson 1990: 104).
Altrettanto significativo è il fatto che all'epoca si riteneva che chi ascoltava un disco alla radio non l'avrebbe poi acquistato[7].
Nello stesso periodo, comunque, in alcuni generi di popular music di nicchia il disco comincia a essere sentito non più solo come un surrogato dell'esperienza dal vivo, ma come un testo dotato di una sua identità (che si desidera riascoltare più volte senza che intervengano mutamenti nel piano dell'espres-

sione) e di un'autonomia dalla performance in tempo reale: si pensi ad esempio al fatto che la più famosa formazione di jazz della seconda metà degli anni '20, l'Hot Five di Louis Armstrong, "non esisteva fuori degli studi di registrazione" (Schuller 1968, tr. it. 136).
Al modo divergente di considerare la relazione tra dischi e concerti nei due repertori corrispondevano due differenti modalità nel realizzare le cover: nella popular music mainstream venivano effettuate soprattutto cover da un interpretante scritto, mentre nella popular music di nicchia si cominciavano a produrre cover da doppi; si ascolti, ad esempio, la versione di *West end blues* registrata nel 1929 dalla band di King Oliver, un anno dopo quella degli Hot Five: si noterà come l'incisione del 1929 non si limiti a usare lo stesso tema di quella del 1928 per poi inserire assoli personalizzati (come è tipico dell'approccio del jazz alle pratiche di replicabilità), ma ne riprenda l'impostazione formale[8], e ne ripeta quasi suono dopo suono quattro delle sei sezioni (l'introduzione, l'esposizione del tema, l'assolo pianistico e quello finale della cornetta), pur non avendone a disposizione la partitura.
Sia nel caso di questo tipo di "cover da un doppio" che nel caso delle cover da un interpretante scritto della popular music mainstream coeva, comunque, la funzione principale era la medesima: concorrere in reperibilità nei confronti della versione precedente. In altri termini, queste cover, che chiamerò "repliche concorrenti in reperibilità", ripetevano le componenti della versione precedente che avevano avuto successo per un certo pubblico rivolgendosi a un pubblico simile che si trovava nella zona di influenza della loro casa discografica[9] (Fabbri 2002: 34), di fronte al quale cercavano alla fin fine di 'coprire', esclissare e dunque nascondere la versione già esistente: è a questa funzione che può essere ricondotto il termine "cover" (Spaziante 2000: 241).
Riguardo a quanto avveniva negli anni '40 negli Stati Uniti, il sociologo Richard Peterson afferma:
"When one of the companies had a significant hit on a song, the other oligopolists would immediately 'cover' it by putting out a recording of the same song by one of their own singers or orchestras. The practice of covering hits also helped to keep independent companies from succesfully competing in the market. When in 1947 Bullet records of Nashville released *Near you* by the Francis Craig Orchestra it gained considerably record sales in the region because the Craig Orchestra was a regular perfomer on WSM, a powerful radio station broadcasting live from Nashville. Within weeks of the success of the Bullet recording, each of the four major record companies released their

own version, and all of these reached hit status in the weeks that followed, completely eclipsing the original version by the independent record company" (Peterson 1990: 112).

Repliche concorrenti in appetibilità

Come ha sottolineato soprattutto lo stesso Peterson (1990), verso la metà degli anni '50 il panorama della popular music presenta numerosi mutamenti, riconducibili a una serie di fenomeni sostanzialmente coevi:

- fa la sua comparsa un nuovo tipo di pubblico, costituito dai teen-ager cresciuti dopo la seconda guerra mondiale;
- vi è un notevole sviluppo delle tecniche di registrazione, e il vecchio formato dei dischi a 78 giri viene soppiantato dal microsolco (a 33 e 45 giri), "un disco ottenuto con una tecnica di incisione e con materiali che non solo permettono di ospitare una durata maggiore, ma anche di riprodurre una gamma di frequenze più estesa sia verso l'alto che verso il basso" (Fabbri 2002, p. 28);
- vengono introdotti nel mercato nuovi strumenti elettrici (primi fra tutti la chitarra elettrica e il basso elettrico);
- viene lanciato (soprattutto dalle ditte giapponesi) un nuovo tipo di radio, a transistor, molto più economica e trasportabile dei vecchi modelli; oltre alla voluminosa radio familiare, gli adolescenti hanno così a disposizione questo nuovo apparecchio che permette loro di ascoltare musica ovunque;
- con la nascita e lo sviluppo della televisione, i grandi network radiofonici, trasformati in network televisivi, lasciano spazio alle stazioni radiofoniche locali, che nella loro programmazione di popular music fanno ampio uso di dischi (soprattutto 45 giri);
- le emittenti radiofoniche sostituiscono il format 'generalista', pensato per i grandi network, con quello"Top Forty", caratterizzato da un massiccio bombardamento dei successi più programmati dai jukeboxe o in testa alle tre principali classifiche di vendita dei dischi, distinte per generi (pop, country e rhythm & blues).

Una delle principali conseguenze di tali mutamenti è un cambiamento, con aumento di varietà, nei repertori della popular music mainstream: mentre il sistema oligopolistico precedente aveva reso mainstream un repertorio che cercava di non offendere nessuno, corrispondente con le canzoni Tin Pan Alley, determinando una forte omogeneità di proposte, il format radiofonico "Top Forty" rende mainstream un insieme più eterogeneo di repertori, costituito

soprattutto dai successi del momento delle tre classifiche di vendita in vigore (Peterson 1990: 112-113).
Dal nostro punto di vista, il cambiamento corrispondente che risulta più rilevante è che, non solo nella popular music di nicchia, ma anche in quella mainstream, il pubblico desidera sempre di più riascoltare più volte non una qualsiasi versione di un certo brano, ma una certa versione particolare, con un determinato sound, che è abituato a sentire nei jukeboxe e alla radio: in ogni genere di popular music, dunque, la registrazione assume un'importanza sempre maggiore (Hatch and Millward 1987: 71-73), funzionando come materiale di riferimento principale per fare "cover da un doppio".
Ne consegue che le cover, pur avendo ancora come funzione principale quella di presentarsi a un pubblico simile a quello che aveva apprezzato la versione precedente al posto di tale 'originale', cercano di assolvere tale funzione non più solo risultando più reperibili del brano replicato, ma anche cercando di apparire più appetibili, soprattutto nel loro sound.

Pseudorepliche rifunzionalizzanti e rifiguranti

Un'altra pratica che la cover, come molti altri prodotti basati sulla ripetizione del già esistente, consente di realizzare è la rifunzionalizzazione[10], cioè la costruzione di una nuova versione di un prodotto precedente che, pur avendo con esso in comune alcuni aspetti, mutandone altri, diviene adatto a essere inserito in altri contesti per assumere altre funzioni: chiamerò le cover risultanti da tale pratica "pseudorepliche[11] rifunzionalizzate".
Nella popular music statunitense degli anni '50 la produzione di cover risultanti come "pseudorepliche rifunzionalizzate" era molto frequente, specie nelle relazioni tra i generi 'bianchi' e quelli 'neri', dove erano all'ordine del giorno cover country di brani blues, ma anche percorsi nella direzione opposta[12].
E' nell'ambito di questo fenomeno che si inseriscono le cover realizzate da Bill Haley ed Elvis Presley che vennero a incidere sulla nascita del rock'n'roll.
Concentriamoci innanzitutto su *Rocket '88*, prima incisione, realizzata nel 1951, dal gruppo di western-swing Bill Haley & the Saddlemen per la piccola etichetta Holiday Records diretta da Dave Miller, a partire dall'omonimo brano realizzato nello stesso anno da un gruppo nero di rhythm & blues, Jackie Brenston & his Delta Cats.
Di tale cover il critico musicale Bruce Eder scrive:

"Al momento, *Rocket '88* non sembrò avere un grande riscontro in termini di vendite[13], giacché non era né carne né pesce: non era abbastanza efficace come rhythm &

blues da riuscire a eclissare l'originale di Brenston agli occhi degli acquirenti di dischi neri, ma non risultava nemmeno in linea con il tipo di incisione country voluto dal pubblico bianco o dalle radio al suo servizio. E addirittura nessuno aveva un nome per etichettarlo: sembrava un "race record" (venivano chiamati così i dischi realizzati in uno stile che risultava rivolgersi agli ascoltatori neri), ma inciso da un gruppo bianco in uno stile che in qualche modo era country. A dire il vero, il gruppo stesso risultava stranamente anonimo: Miller aveva fatto in modo che non ci fossero fotografie pubblicitarie di Bill Haley & the Saddlemen; era uno sforzo calcolato per oscurare la loro razza, anche se il nome del gruppo e le ballad country presenti nelle facciate B dei loro 45 giri non lasciavano dubbi sulla loro identità"[14].

Dunque, la registrazione di Bill Haley aveva alcune componenti del rhythm & blues e altre del country, ma non riusciva ad assolvere le funzioni né dell'uno né dell'altro genere; piuttosto invitava il suo fruitore modello a inventare una nuova categoria per render conto della propria esistenza al di fuori delle categorie correnti[15]: chiamerò questo tipo di cover "pseudoreplica rifigurante".

In breve tempo, Haley e il suo manager, Jim Ferguson, si accorsero che c'era un pubblico al quale questo repertorio senza nome piaceva: quello degli adolescenti.
Alla base di tale apprezzamento può essere rilevato un processo di decodifica aberrante (Eco 1968): agli elementi che nelle versioni 'originali' erano sentiti dal pubblico corrispondente come tratti pertinenti alle funzioni proprie del rhythm & blues o del country, nelle cover di Bill Haley vengono attribuiti dai codici della cultura adolescenziale nuove connotazioni, quali la promozione di stili di vita e di divertimento sentiti come giovanili in quanto alternativi a quelli del perbenismo adulto ufficiale.
Per sfruttare questo fenomeno, Haley (che nel frattempo, per sottolineare la sua nuova collocazione nel sistema dei generi, aveva cambiato il nome del suo gruppo dalla denominazione decisamente country "Bill Haley & the Saddlemen" all'astrale "Bill Haley & his Comets") continua in tale direzione[16] cercando di trovare il dosaggio più efficace[17] fino a conseguire nel 1952 un primo notevole successo con un'altra cover, *Rock the joint*[18], che secondo diverse testimonianze è il primo brano per presentare il quale il disc jockey Alan Freed adottò la formula "rock'n'roll".
Questo successo e quello ancora più clamoroso ottenuto poi da Haley con il brano 'originale' *Rock around the clock*[19] spinsero a compiere molte altre operazioni dello stesso tipo, che sfociarono soprattutto in pseudorepliche concorrenti con versioni precedenti realizzate da musicisti neri: in tali casi nume-

rose componenti pertinenti alle funzioni della musica rhythm& blues nera venivano sostituite con elementi pertinenti alle funzioni del pop bianco; cover edulcorate e 'sbiancanti' di questo tipo sono, ad esempio, *Sh-Boom*, incisa nel 1954 dal gruppo bianco The Crew Cuts a partire dall'originale realizzato nello stesso anno dal gruppo nero The Chords[20], e *Tutti-Frutti*, incisa nel 1955 dal "teen-idol" bianco Pat Boone a partire dall'originale realizzato nello stesso anno dal cantante nero Little Richard.
Contemporaneamente, comunque, ci furono anche casi di cover rock'n'roll di brani country che sostituivano componenti pertinenti a funzioni della musica bianca con elementi pertinenti a funzioni della musica nera: è il caso, ad esempio, della cover del brano country *Blue moon of Kentucky* (la cui versione originale era stata realizzata dal gruppo country Bill Monroe & his Blue Grass Boys) incisa da Elvis Presley e posta nel 1954 nella facciata B del suo primo 45 giri, nel quale la facciata A era costituita da una cover di un brano di rhythm & blues, *That's all right*, la cui versione originale era stata registrata nel 1946 dal cantante nero Arthur Crudrup[21].

Pseudorepliche dialoganti

Spesso le cover degli anni '50 si rivolgevano a un pubblico che non conosceva le versioni replicate e non chiedevano a tale pubblico di confrontarle con gli 'originali', tendendo piuttosto a sostituirli nella memoria collettiva (Weinstein 2000: 144). Il riferimento alla versione precedente si trovava invece in un altro tipo di popular music frutto di pratiche di replicabilità, all'epoca chiamato "answer record": erano parodie[22] che riproponevano sostanzialmente la stessa musica della versione precedente, ma con parole che in qualche modo rispondevano a quanto era in essa affermato.
Uno dei casi più famosi di questo tipo di prodotti, che chiamerò "pseudorepliche dialoganti", è costituito da *Bear cat*, firmata da Sam Philips e registrata per la Sun Records nel 1953 da Rufus Thomas, "answer record" nei confronti di *Hound dog*,[23] firmata dagli autori bianchi Jerry Lieber e Mike Stoller, che, incisa per la prima volta nello stesso anno dalla cantante nera Willie Mae "Big Mama" Thornton, aveva raggiunto quell'anno il primo posto nelle classifiche di rhythm & blues[24].

Repliche divulgative e traduzioni

Per affrontare i cambiamenti di atteggiamento nei confronti delle cover sviluppatisi negli anni '60, conviene riflettere su un fenomeno che emerse in

quell'epoca come reazione alla società di massa: il folk revival. La cultura alla base di tale fenomeno considerava il "mainstream di massa" (la *Top Forty* e la popular music corrispondente) come un nemico emblematico di tutti gli aspetti negativi della vita moderna: esperienze insulse, successo ottenuto in modo sospetto, idoli adolescenziali preconfenzionati e masse manipolate. "Tale cultura si vedeva come l'unica alternativa seria al mainstream di massa. Si sentiva seria giacché interconnetteva sia una presa di posizione sociale che un atteggiamento estetico, inserendoli insieme nel concetto folk di autenticità (...). Tale autenticità folk si riteneva consistesse in determinate esperienze musicali giudicate non alienate e non corrotte, e cioè in piaceri non di massa che si riteneva fossero musicalmente puri, genuini e connessi organicamente con la comunità che li aveva prodotti. Enfatizzando le radici, la tradizione, il patrimonio comune e la dimensione rurale (...), il folk revival concepiva la propria autenticità musicale come un baluardo contro l'alienazione della società di massa (...). Venivano allora imbracciati strumenti acustici, proponendo canzoni trasmesse oralmente e adottando modalità di performance locali. Facendo rivivere stili e brani del passato, il folk revival presentava una critica implicita alla musica del presente" (Keightley 2001: 121).

Per il folk revival, dunque, la performance dal vivo torna a essere l'esperienza principale, l'unica dotata di "autenticità", rispetto alla quale il disco viene vissuto come un surrogato quantomeno sospetto: nel suo ambito vengono realizzate delle repliche di versioni precedenti, che vogliono però essere non concorrenti rispetto all'originale, bensì divulgative. E' in quest'ottica che Bob Dylan – pur essendo uno di primi artisti del folk revival a proporre brani originali, impriimento un'importante svolta al genere - nel suo primo Long Playing, del 1962, accompagnato solo da una chitarra acustica, presenta ancora molte cover, tra le quali quella di *The house of the rising sun*, brano di tradizione orale già cavallo di battaglia, tra gli altri, di Woodie Guthrie e Pete Seeger.
Ben diversa è la cover dello stesso brano realizzata nel 1964 dagli Animals, uno dei gruppi protagonisti della British Invasion che portò numerose formazioni inglesi a seguire i Beatles nella conquista del mercato musicale statunitense: in questa versione vengono riproposte molte componenti della versione *à la* folk revival di Dylan, ma nello stesso tempo viene realizzato un arrangiamento che consente di inserire gli strumenti e le sonorità caratteristiche dei gruppi della British Invasion coeva. Ne risulta un'operazione che presenta analogie con quella compiuta lo stesso anno da Eco col suo saggio *Apocalittici e integrati*: viene cioè prospettata una terza via alla popular music che, col suo

arrangiamento *à la* British Invasion, si oppone all'approccio apocalittico, di rifiuto incondizionato della cultura di massa, proprio del folk revival, ma che nello stesso tempo, nella scelta delle parole cantate e dell'impostazione vocale, prende le distanze dall'approccio integrato in tale cultura, proprio dei *teen idols* della musica pop coeva. Come nel caso della cover di *Rocket '88* di Bill Haley ci troviamo dunque di fronte a una pseudoreplica rifigurante, con l'introduzione di un genere ancora senza nome, che, subito riproposto da ulteriori cover e da brani 'originali' con gli stessi dosaggi[25], prenderà presto piede, in questo caso sotto la denominazione di "rock". Nel caso della cover di *The house of the rising sun* degli Animals si può però anche rilevare la presenza di un'operazione di traduzione[26]: alcune componenti di una versione precedente (quali, ad esempio, le sonorità della chitarra acustica) vengono sostituite da altri elementi (le sonorità della chitarra elettrica) sentiti come adatti a comunicare a un altro destinatario lo stesso contenuto (l' "autenticità") che le componenti sostituite comunicavano al loro destinatario.

Meta-cover e pseudorepliche identificanti

La musicologa Barbara Weinstein, in un suo saggio sulla presenza delle cover nella storia del rock, sostiene che nell'ultima parte degli anni '60 le cover realizzate nell'ambito del rock fossero abbastanza rare: "tendevano a essere relegate nelle facciate B e nei bis dei concerti, in modo che si potesse distinguere la band dal materiale non scritto da questa, facendole mantenere allo stesso tempo qualche connessione con le origini autentiche. La nozione moderna e romantica di autenticità – il creare a partire dalle proprie risorse personali – cominciò a dominare rispetto all'idea che l'autenticità costituiva una relazione, attraverso la ripetizione creativa, con una fonte autentica" (Weinstein 2000: 142).

Se si può sostanzialmente concordare con tali affermazioni, si possono comunque aggiungere alcune puntualizzazioni.

Indubbiamente si può rilevare nel rock della fine degli anni '60 una presa di distanza dalla pratica delle cover concorrenti rispetto all'originale, sentite come una delle manifestazioni caratteristiche del pop commerciale nei confronti del quale il rock si propone come alternativa autentica, che cerca di combattere il sistema non dall'esterno, come aveva fatto il folk revival, ma dall'interno.

Una delle manifestazioni più significative di tale presa di distanza dalle repliche concorrenti in reperibilità è costituita dal Long Playing *Cruising with Ruben & the Jets*, del 1968: questo disco è costituito in gran parte da cover di brani

presenti in *Freak Out!* (primo disco realizzato, nel 1965, da Frank Zappa e dalle sue Mothers of Invention) attribuite in questo caso al fantomatico gruppo Ruben & the Jets, che altri non è se non il gruppo di Zappa sotto mentite spoglie. Tali cover sostituiscono gli elementi più trasgressivi presenti negli originali[27] con stilemi tipici della musica pop adolescenziale degli anni '50 e '60 (soprattutto del genere doo-wop). Si tratta dunque di meta-cover caricaturali, che mettono alla berlina ironicamente la pratica delle cover concorrenti in reperibilità 'sbiancanti' in auge nel pop del decennio precedente.
Tra la fine degli anni '60 e l'inizio dei '70 vengono presentati comunque altri tipi di cover, concepite soprattutto come traduzioni divulgative, corrispondenti a due dei principali filoni del rock dell'epoca: da una parte vengono realizzate cover di brani blues, inserite nel filone del rock[28] che assume una concezione romantica dell'autenticità[29], nel cui ambito esse vengono sentite come traduzioni dei modelli dotati delle radici di tale autenticità, capaci di fornire quella continuità col passato che costituisce uno dei sui tratti maggiormente caratterizzanti; dall'altra, troviamo i rifacimenti di brani di musica colta del progressive rock, che assume una concezione modernista dell'autenticità, nel cui ambito tali rifacimenti vengono sentiti come l'equivalente in seno al rock delle rivisitazioni dei grandi modelli del passato in chiave modernista realizzate dai musicisti di avanguardia del primo Novecento[30].
Inoltre, in questo periodo si può rilevare la presenza anche di cover nelle quali, oltre a essere ripetute delle componenti dell'originale, vengono inseriti degli elementi che invitano a cogliere, attraverso il loro confronto con quelli dell'originale, l'identità del soggetto che li ha scelti e inseriti: un esempio di questo tipo di cover, che chiamerò "pseudorepliche identificanti", è costituito dalla versione di *All along the watchtower* personalizzata da Jimi Hendrix[31] nel Long Playing *Electric Ladyland* del 1968 a breve distanza dall'originale di Bob Dylan; si pensi inoltre a quanto fondamentale sia stata, per la comunicazione della propria identità, la cover realizzata nel 1969 da Joe Cocker di *With a little help of my friends* dei Beatles.

Cover stereofoniche

A partire dalla metà degli anni '70, con il punk prima e poi con la new wave post-punk, l'autenticità rock, in entrambe le sue declinazioni (quella romantica e quella modernistica) viene messa in crisi (Laing 1985, Frith 1988, tr.it. 5-6, Weinstein 2000: 144-145). Prende così piede un approccio post-moderno all'autenticità, che conduce a un approccio post-moderno anche alla pratica

delle cover: se "il passato non è più qualcosa da trascendere, da onorare, da criticare o parodiare, ma diventa qualcosa di cui appropriarsi" (Weinstein 2000:145), le cover post-moderne, invece di essere repliche concorrenti o traduzioni divulgative rispetto alle versioni precedenti, si presentano come messaggi "stereofonici" (*ibidem*), che invitano il loro fruitore modello a confrontarli con l'originale.
Nell'ambito di tale approccio, si possono poi distinguere quanto meno tre diversi tipi di cover: un primo tipo risulta da un'operazione di evidenziazione e amplificazione di alcune componenti dell'originale, rispetto alle quali il fruitore modello viene invitato ad assumere un atteggiamento di svalutazione irriverente: esempi di queste "pseudorepliche caricaturali" sono costituiti dalle cover realizzate da Sid Vicious nel 1979 nei confronti di *My Way* e dai Dead Kennedys nel 1981 nei confronti di *Viva Las Vegas* (Weinstein 2000: 144) .
Un secondo tipo di cover 'stereofonica' consiste nel riproporre brani poco noti e/o svalutati del passato mettendone in evidenza la presenza di stilemi simili a quelli adottati dal soggetto riproponente, invitando il fruitore modello a una rivalutazione *a posteriori*; un esempio di "pseudoreplica connettiva" riconducibile a tale pratica, affine a quella rinvenibile, in ambito cinematografico, nei film di Quentin Tarantino, è costituito dalla cover registrata nel 1976 dai Ramones nel loro primo Long Playing del brano *Let's dance* di un musicista messicano dei primi anni '60, Chris Montez.
Infine, un terzo tipo di cover 'stereofonica' coevo con i primi due sopra considerati consiste nell'invitare a confrontare l'originale con la nuova versione rilevando gli elementi di variazione presenti in quest'ultima[32] : un esempio di tali "variazioni rielaborative" è costituito dalla cover realizzata nel 1978 dai Devo nei confronti di *Satisfaction* dei Rolling Stones, dove tutti gli elementi che avevano fatto di questo brano il prototipo dell'espressività dell'autenticità rock vengono variati uniformemente trasportandoli dall'isotopia originale all'insegna del "calore organico" in una dominata dalla "freddezza meccanica".

Cover per monomaniaci nostalgici e remake 'fai da te'

Per completare il percorso intrapreso, rimangono da additare due fenomeni ai quali corrispondono altri due tipi di cover ancora non considerati nella tipologia di questo scritto.
In primo luogo, man mano ci si allontana dal momento in cui la popular music ha cominciato a essere incisa, parallelamente aumenta il numero di fan nostalgici nei confronti di popular music registrata nel passato, che coltivano una

tendenza al collezionismo monomaniaco, consistente cioè nel cercare di procurarsi qualsiasi cosa riguardi il genere, il gruppo o la canzone della quale si è nostalgici (Reynolds 2004: 292-293).

In corrispondenza con tale fenomeno, è in continua crescita la realizzazione di diversi tipi di prodotti offerti a tali collezionisti monomaniaci come integrazioni degli oggetti da loro già posseduti, ma nello stesso tempo come diverse forme di loro replica: pseudodoppi 'speciali' dotati di qualche differenza rispetto all'originale, rimasterizzazioni[33] e altri aggiornamenti per nuovi tipi di tecnologia più o meno filologici[34], ricostruzioni di versioni 'integrali' analoghe al cinematografico "director's cut"[35], "alternate takes", registrazioni inedite di concerti, bootleg, cover attraverso doppi poste in "tribute albums" o in altri contesti, cover dal vivo realizzate da *cover bands* e *tribute bands*[36], etc (Weinstein 2000: 147-148, Reynolds 2004).
In secondo luogo, sono sempre più disponibili e più economiche delle forme di tecnologia che permettono a un numero sempre più ampio di persone di realizzare qualche forma di replica della popular music già esistente: remix[37], arrangiamenti computeristici, performance tipo karaoke, e altri remake 'fai da te'[38].

Unversità di Bologna

Luca Marconi

Riferimenti bibliografici

Ala, Nemesio, 1984, *Bob Dylan*, Milano, Gammalibri
Eco, Umberto, 1964, *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani
Eco, Umberto, 1968, *La struttura assente*, Milano, Bompiani
Eco, Umberto, 1975, *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani
Eco, Umberto, 1979, *Lector in fabula* Milano, Bompiani
Eco, Umberto, 1990, *I limiti dell'interpretazione*, Milano, Bompiani
Eco, Umberto, 1997, *Kant e l'ornitorinco*, Milano, Bompiani
Fabbri, Franco, 2001, "La canzone", in *Enciclopedia della musica vol. I*, Torino, Einaudi
Fabbri, Franco, 2002, *Il suono in cui viviamo*, Roma, Arcana
Frith, Simon, 1988, *Music for pleasure. Essays in the sociology of pop*, New York, Routledge, (tr. it. *Il rock è finito: miti giovanili e seduzioni commerciali nella musica pop*, Torino, EdT, 1990)
Frith, Simon, 2001, "L'industrializzazione della musica e il problema dei valori", in *Enciclopedia della musica, vol. I*, Torino, Einaudi
Griffiths, Dai, 2002, "Cover versions and the sound of identity in motion", in Hesmondhalgh, David e Negus, Keith (eds.), *Popular Music Studies*, London, Arnold

Guralnick, Peter, 1986, *Sweet soul music. rhythm and blues and the southern dream of freedom*, Harper and Row, tr. it. *Sweet soul music: il rhythm 'n 'blues e l'emancipazione dei neri d'America*, Roma, Arcana, 2001
Hamm, Charles, 1983, *Music in the New World*, New York, Norton, (tr. it. *La musica degli Stati Uniti*, Milano, Unicopli/Ricordi, 1990)
Hatch, Davis and Milward, Stephen, 1990, *From blues to rock. An analytical history of pop music*, Worcester, Biling & Sons
Headlam, Dave, 1997, "Blues transformation in the music of Cream", in Covach, John & Boone , Graeme M (eds.), *Understanding rock. Essays in musical analysis*, New York and Oxford, Oxford University Press
Kaiser, Rolf-Ulrich, 1969, *Das Buch der neuen Pop-Musik*, Dusseldorf un Wien, Econ Verlag, (trad. it. *Guida alla musica pop*, Milano, Mondadori, 1971)
Keightley, Keir, 2001, "Reconsidering rock", in Frith, Simon, Straw, Will & Street, John (eds.), *The Cambridge Companion to pop and rock*, Cambridge, Cambridge University Press
Marconi, Luca, 2000, "Arrangiamenti musicali e trasposizioni visive. Per una semiotica della traduzione non-verbale", *Versus* 85/86/87
Montecchi, Giordano, 1997, "Contaminazione o nuova acculturazione? Lingue e tecnologie musicali nell'epoca del post-", in De Incontrera, Carlo (a cura di), *Contaminazioni. La musica e le sue metamorfosi*, Trieste, Stella
Moore, Alan, 2001, "Come si ascolta la popular music", in *Enciclopedia della musica vol. I*, Torino, Einaudi
Peterson, Richard, 1990, "Why 1955? Explaining the advent of rock music", in *Popular Music* 9/1
Russo, Marco, 1996, "La prassi dell'arrangiamento nelle canzoni: esempi e osservazioni", in Dalmonte, Rossana (a cura di), *Analisi e canzoni*, Trento, Università di Trento
Reynolds, Simon, 2004, "Lost in music: obsessive record collecting", in Weisbard, Eric (ed.), *This is Pop. In search of the elusive at Experience Music Project*, Cambridge, Mass., Harvard University Press
Schuller, Gunter, 1968, *Early Jazz*, Oxford, Oxford University Press, (tr. it. *Il jazz classico. Origini e primi sviluppi*, Milano, Mondadori, 1979)
Spaziante, Lucio, 2000, "L'ora di ricrezione", *Versus* 85/86/87
Stefani, Gino, 1996, "L'arte di arrangiarsi in musica", *Carte semiotiche* n. 2, ora in Stefani, Gino, *Musica con coscienza*, Cinisello Balsamo, Paoline, 1989
Weinstein, Deena, 2000, "The history of rock's pasts through rock covers", in Swiss, Thomas, Sloop, John & Herman, Andrew (eds.), *Mapping the beat. popular music and contemporary theory*, New York, Routledge
Wolk, Douglas, 2004, "Compressing pop: how your favourite songs got squished", in Weisbard, Eric (ed.), *This is Pop. In search of the elusive at Experience Music Project*, Cambridge, Mass., Harvard University Press

Note

[1] Gli studi sulla "popular music" hanno mostrato che si è cominciato a distinguere questo repertorio dalla "folk music" e dalla "art music" in corrispondenza dell'insorgere di fenomeni di "industrializzazione della musica" (Frith 2001: 955). A partire dalla rivoluzione industriale, attorno al 1780, la musica non industrializzata (la "folk music", di tradizione orale), è stata

distinta da quella industrializzata (all'inizio attraverso gli spartiti, poi con altri mezzi di riproduzione), a sua volta articolata in musica "di alta cultura" ("art music") e "di bassa cultura" ("popular music").

[2] Mi sto rifacendo al concetto di "doppio" analizzato in Eco (1975: 242-245 e 1990: 165-166).

[3] Sull'applicazione alla musica colta del concetto di "replica" definito da Eco (1975: 245-246), vedi Marconi 2000.

[4] "Tin Pan Alley" è il soprannome affibiato da un giornalista americano all'inizio del '900 al quartiere di New York (intorno alla Ventottesima Strada, fra la Quinta e la Sesta Avenue) dove hanno sede gli editori di musica, e dove dunque in quell'epoca si ascoltano numerosi pianoforti scordati, sotto le mani dei propagandisti delle canzoni che propongono i futuri successi, suonare come delle pentole di stagno. "Quel nome diventa rapidamente sinonimo dell'industria della canzone americana, e più tardi anche di un genere e di una forma di canzone" (Fabbri 2001: 566).

[5] Richard Peterson mostra che negli anni '40 esisteva una sorta di oligopolio nel mercato discografico statunitense: "nel 1948 (...) le quattro più grandi compagnie - RCA, Columbia (CBS) Capitol e American Decca (MCA) - produssero l'81% dei dischi che entrarono nelle classifiche *Top Ten* settimanali di quell'anno" (Peterson 1990: 104).

[6] "Nel 1948 quattro network radiofonici competevano tra loro. In effetti, vedevano il pubblico radiofonico come un unico mercato vasto e omogeneo. Operavano insieme per mantenere le leggi e i regolamenti governativi che impedissero ad altri di entrare in competizione con loro nel mercato. Facevano ciò realizzando una lobby che si opponeva alla concessione di licenze ad ulteriori stazioni radiofoniche. Nello stesso tempo, competevano all'ultimo sangue tra di loro per aumentare la propria fetta di torta del mercato" (Peterson 1990: 112).

[7] "Quando raggiunse il culmine della popolarità, Bing Crosby richiese alla Decca di stampare su ciascuno dei suoi dischi la scritta "Not licensed for radio air play"" (Peterson 1990: 105).

[8] Nella registrazione del 1928 degli Hot Five l'articolazione formale è la seguente: introduzione realizzata dalla cornetta – tema esposto dalla cornetta - assolo del trombonista - ripresa del tema con inserimento di un controcanto simultaneo - assolo pianistico - assolo finale della cornetta; nella registrazione del 1929 della band di King Oliver troviamo la stessa disposizione con due aggiunte: introduzione realizzata dalla cornetta – tema esposto dalla cornetta - assolo del trombonista - assolo di un altro stumento a fiato (prima aggiunta) - ripresa del tema con inserimento di un controcanto simultaneo - assolo pianistico - arrangiamento corale del tema (seconda aggiunta) - assolo finale della cornetta.

[9] In questo periodo, "l'editore riscuote i propri diritti dappertutto, i discografici spesso possono puntare solo a mercati ristretti. Se un cantante ha successo in un paese con una certa canzone, il suo discografico scopre che in un altro paese l'editore ha ceduto la stessa canzone a qualcun altro, che raccoglie il successo (magari ooriginato da un film, o alla radio) senza fatica. Ancora all'inizio degli anni Sessanta, quando gli Shadow hanno *Apache* in testa a tutte le classifiche in Europa, negli Stati Uniti è uno sconosciuto chitarrista danese, tale Jorgen Ingmann, a raggiungere il secondo posto in quell'enorme mercato" (Fabbri 2002: 34).

[10] Sulla presenza di rifunzionalizzazioni basate sulla ripetizione e l'arrangiamento nelle pratiche dell'appropriazione "popolare" di musiche preesistenti, vedi Stefani 1986.

[11] In Marconi 2000 ho coniato il termine "pseudoreplica" (rifacendomi al termine "pseudodoppio" coniato da Eco 1990: 166-167) "per indicare quei casi nei quali un certo

oggetto, pur avendo molti tratti in comune con altri oggetti, è dotato di una caratteristica che gli fa assumere, rispetto a un certo sistema e/o per alcuni utenti, un significato diverso dagli oggetti che questo sembra replicare" (Marconi 2000: 219).

[12] Ad esempio, la prima versione di *Shake a hand*, realizzata da Faye Adams nel 1953, era una canzone rhythm & blues con influenze della musica gospel, e come tale raggiunse la vetta delle classifiche di vendita del genere rhythm & blues, dopodiché il cantante bianco Red Foley ne fece una cover in stile country; pochi anni prima, il brano *Crying in the chapel* era stato realizzato una prima volta come canzone "country and western" e in tale versione era entrato nella classifica *Top Ten* relativa a tale genere, dopodiché se ne fece una prima cover ancora in stile country (dunque, una "replica concorrente") che entrò a sua volta nella *Top Ten* country, e una seconda cover in stile rhythm & blues con venature gospel (da parte degli Orioles, nel 1953) che fu un grande successo tra il pubblico di quel genere (Guralnick 1986, tr. it. 26-27).

[13] Il disco vendette solo 10.000 copie.

[14] Questa citazione è la traduzione in italiano di un passo della voce "Bill Haley" firmata da Bruce Eder nel sito www. allmusic.com, consultato il 10 novembre 2004.

[15] Su questi temi, il riferimento d'obbligo è a Eco 1997.

[16] Nel 1951 e nel 1952 Bill Haley tenne molti concerti nelle *High Schools* statunitensi cercando di conoscere i gusti e il gergo degli adolescenti che vi partecipavano.

[17] Nel *booklet* del cofanetto che raccoglie in una serie di CD tutte le incisioni per la Decca di Bill Haley, è riportata la seguente testimonianza di Johny Grande, che nel gruppo di Haley suonava la *steel guitar*: "per due anni abbiamo provato negli studi di registrazione quasi tutti i giorni. Ci aiutava uno dei tecnici registrando su nastro tutto ciò che provavamo e facendocelo riascoltare in modo che potessimo studiarlo. Prendevamo uno standard, ad esempio *Ida*, e lo suonavamo in tutti i modi possibili: *fast, slow, loud, soft, hillbilly, waltz, dixie, progressive*. Haley era come uno scienziato che dosava gli ingredienti in provetta. Uno degli esperimenti più importanti è avvenuto studiando alcuni dischi di Count Basic: dato che non avevamo i fiati, ci divertivamo con le chitarre, cercando di ricavare un volume sonoro che ottenesse lo stesso effetto".

[18] *Rock the joint* era stato realizzato dal saxofonista nero Jimmy Preston per l'etichetta Gotham records nel 1949 e in quell'anno aveva raggiunto la sesta posizione nelle classifiche di vendita dei dischi di rhythm & blues; la versione di Bill Haley vendette in breve tempo 150.000 copie.

[19] *Rock around the clock* non è una cover, ma è una sorta di centone (quasi caricaturale) dei luoghi comuni del repertorio ai confini tra rhythm & blues, country e jazz che Haley stava sviluppando nel periodo in cui tale repertorio cominciava a essere chiamato "rock'n'roll". Questo brano, inciso nel 1954 e divenuto poi uno straordinario successo planetario grazie alla sua presenza nel film *The Blackboard Jungle*, presenta al suo interno una replica: infatti l'asssolo di chitarra elettrica di Jimmy Cedrone in esso contrenuto è identico a quello realizzato dallo stesso chitarrista in *Rock the joint*.

[20] La versione di *Sh-Boom* dei The Chords entrò dapprima nella classifica *Top Ten* di rhythm & blues e fu poi il primo brano realizzato da un gruppo nero ad entrare nella classifica *Top Ten* pop statunitense, per essere poi subito sostituito, la settimana dopo, in tale classifica dalla cover del gruppo bianco The Crew Cuts (Weinstein 200: 139).

[21] Sulle relazioni tra i repertori bianchi e quelli neri nella popular music degli anni '50 e sul ruolo giocato dalle cover in tali relazioni, vedi Hamm (1983, tr. it. 741-758), Hatch and Willward (1987: 68-86), Weinstein (2000: 138-140) e Griffiths (2002: 55-57).

[22] Oltre agli "answer records", un altro tipo di cover riconducibile alla pratica della "parodia" (nel suo senso originario di sostituzione di parole a un canto) è costituito da tutti quei casi nei quali esse vengono realizzate effetttuando una traduzione, più o meno sistematica, delle parole dell' 'originale'. Sulla diffusione di questo fenomeno in Italia negli anni '60, vedi Fabbri 2002: 193-196. Un'analisi di alcuni casi particolarmente significativi di questo tipo di cover si trova in Griffiths 2002: 60-61.

[23] La prima strofa di *Hound dog* aveva questo testo: You ain't nothin' but a hound dog / Cryin' all the time / Well, you ain't never caught a rabbit /And you ain't no friend of mine. In *Bear cat* troviamo la seguente 'risposta': Tou ain't nothin' but a bear cat / Been scratchin' at my door / You can purr pretty kitty /But I ain't gonna rub you no more.

[24] Di *Hound dog* Elvis Presley realizzò per la RCA Victor nel 1956 una cover in stile rock'n'roll che fu il primo disco nella storia della popular music statunitense a raggiungere il primo posto sia nella classifica pop che in quella rhythm & blues e in quella country (Hamm 1983, tr. it. 742-743).

[25] "Dylan sottolineerà sempre – ed è abbastanza eccezionale per lui riconoscere debiti e influenze – l'importanza, per l'evoluzione del suo stile, rappresentata dal "beat" inglese, dai Beatles del 1963-'64, e ancor più dagli Animals. Dylan disse d'essere "balzato dalla sedia" ascoltando per la prima volta la loro versione di *The house of the rising sun*" (Ala 1984: 53-54). Nel 1964 egli comincia a registrare il suo primo disco nel quale viene accompagnato da un gruppo con strumenti elettrici e batteria, *Bringing it all back home*. Dell'anno successivo è poi il suo 45 giri di enorme successo *Like a rolling stone*, con un sound decisamente simile alla cover degli Animals. Nello stesso perodo egli esegue spesso in concerto *The house of the rising sun* elettrificandone il sound. Nel 1965 si esibisce al festival di Newport imbracciando una chitarra elettrica, accompagnato dalla Paul Butterfield Band, venendo fischiato e costretto a terminare il concerto accompagnandosi solo con la chitarra acustica. "Le critiche più aspre provengono dagli ambienti radicali bianchi legati al folk revival: "Ho seguito affascinato il sorgere come meteora di questo idolo americano (...). Solo un audience completamente priva di senso critico, allevata all'insipida e slavata pappa della pop-music, avrebbe potuto entusiasmarsi per simili ciance, buone per bambini di dieci anni (...). Credo che sia giunto il momento per i compositori di folk-revival americano di riesaminare le loro intenzioni e di decidere se il loro obiettivo consiste nel migliorare la musica pop o nell'estendere la tradizione. E' un errore pensare che i due obiettivi siano identici "" (Ala 1984: 61). A tali critiche Dylan risponde negando di essere un folk singer e ribattendo "Possono fischiare fino alla fine del tempo. So che la mia musica è reale, più reale di tutti i loro fischi". A chi parlava della morte del 'vero' Dylan, egli risponderà: "Hai ascoltato i miei ultimi due dischi, *Bringing it all back home* e *Higway 61*? E' tutto lì. Quello è il 'vero' Dylan "" (Ala 1984: 60-61).

[26] Sull'applicazione del concetto di "traduzione" alle cover, vedi Spaziante 2000; sulla sua applicazione ad altre pratiche di replicabilità presenti nella musica colta, vedi Marconi 2000.

[27] Come nota acutamente Montecchi (1997: 57-58), a loro volta, tali 'originali'accostavano elementi trasgressivi a luoghi comuni della musica pop degli anni '50 e '60, risultando così come delle parodie deformanti di tale repertorio..

[28] Alcune delle cover rock di brani blues più influenti in tale periodo sono state realizzate tra il 1967 e il 1968 dai Cream capitanati da Eric Clapton (Hatch and Willward 1987: 105-106 e Headlam 1997), nelle cui scelte si può rilevare una ricerca di una terza via alternativa sia all'approccio apocalittico che a quello integrato affine a quella che ho individuato negli Animals

e nel Dylan della seconda metà degli anni '60. Significativo è a tale proposito quanto afferma lo storico del rock Rolf-Ulrich Kaiser: "I Cream di Eric Clapton riuscirono a rendere attuale il blues introducendovi le possibilità sperimentali della musica pop. In principio Clapton (...) suonava con gli Yarbirds, ma se ne andò quando il loro primo grande hit, *For your love*, segnò l'inizio del loro successo commerciale: "Non volevo guadagnare soldi con un tipo di musica che non rispondeva al mio gusto. Preferisco non guadagnare niente che fare cose del genere. Ho suonato per un anno e mezzo con gli Yarbirds. Mi ero messo con loro perché non avevo nient'altro da fare. Mi ci trovai piuttosto male (...). Era come lavorare in fabbrica. Dopo un anno che stai lì, ti scordi di tutto e lavori solo per i quattrini. Dopo alcuni conflitti personali abbandonai finalmente gli Yarbirds; non potevo fare diversamente, ormai avevo capito quanto danno ne derivasse alla mia musica."" (Kaiser 1969, tr. it. 169); "John Mayall aveva idee molto precise sullo stile del suo complesso. Suonava un Chicago blues il più possibile autentico, che respingeva le influenze pop. Parlando del periodo trascorso con John Mayall, Eric Clapton dice di aver suonato volentieri con lui, ma che alla fine i limiti così rigidi imposti ai Bluesbreakers s'erano rivelati una restrinzione troppo pesante: "I miei interessi musicali non si limitano a ciò che suonavo con Mayall. Per esempio, mi va anche bene suonare un pezzo per sera come si faceva da Mayall, ma per il resto della serata voglio sunare con maggiore libertà"" (Kaiser 1969, tr. it. 169).

[29] Sulla presenza nell'ambito della concezione dell'autenticità del rock di "due famiglie principali", denominabili come "autenticità romantica" e "autenticità modernista", vedi Keightley (2001: 136).

[30] Nelle note di copertina della ristampa in CD del 2001 di *Pictures at an Exhibition* del gruppo di progressive rock Emerson, Lake & Palmer (realizzato per la prima volta come Long Playing nel 1971), il critico musicale Martyn Hanson scrive: "Emerson era imbestialito verso chi sosteneva che egli 'distruggesse' i classici. Non era forse evidente che c'era qualcosa che non andava in ciò che costituisce il concetto di 'distruzione'? Non si poteva dire alla stessa stregua che l'orchestrazione fatta da Ravel dello spartito originale per pianoforte di Mussorgsky costituiva una 'distruzione' di un classico? In effetti, la versione di Ravel ha reso popolare tale brano e ne è divenuta l'interpretazione standard. E' interessante notare che Ravel non ha generato la stessa critica che è stata invece rivolta ad Emerson, Lake & Palmer. Dopo il 1971 la quantità di incisioni orchestrali dei *Quadri a un'esposizione* ha avuto un aumento esplosivo rispetto agli anni precedenti, come conseguenza della versione di Emerson, Lake & Palmer. Dunque, prima Ravel e poi Emerson, Lake & Palmer hanno assunto lo stesso ruolo. Senza di loro, l'opera di Mussorgsky sarebbe rimasta nell'oscurità".

[31] Nelle note di copertina della ristampa in CD del 1993 di *Electric Ladyland* vengono riportate le seguenti parole di Hendrix: "Sono come Bob Dylan. Né io né lui cantiamo nel modo che viene comunemente considerato corretto. Ci limitiamo a essere noi stessi. A volte faccio una canzone di Dylan e sembra mi si adatti così bene che immagino di averla scritta io. Ho sentito che *All along the watchtower* è qualcosa che avrei potuto scrivere, ma non sono mai stato in grado di mettere insieme completamente".

[32] Uno dei fenomeni che documenta l'ampio sviluppo delle cover di questo tipo a partire dagli anni '80 è la trasmissione dell'emittente statunitense KPFK intitolata *Battle of the Louie Louie* nel corso della quale, a partire dal 1980, sono state presentate centinaia di cover di *Louie Louie* (incisa la prima volta nel 1955), molte delle quali realizzate in seguito alla nascita di tale trasmissione, invitando gli ascoltatori a votare la loro preferita, raccogliendone poi una parte

in una serie di dischi intitolati *The best of Louie Louie* (Russo 1996: 203-204).

[33] Sul ruolo giocato dalle rimasterizzazioni nell'ascolto odierno della popular music del passato e sulle scelte che vengono effettuate nell'ambito di tale pratica, vedi Wolk 2004.

[34] Uno dei casi più recenti è costituito dalla versione di *The dark side of the moon* dei Pink Floyd uscita in occasione del trentennale della sua prima apparizione, riproducibile solo con un lettore "super audio CD".

[35] Nel 2003 è stato pubblicato *Let it be naked* dei Beatles, con un talloncino nel quale il CD viene presentato come "*Let it be* as it was meant to be" e come "the band's cut from the original session".

[36] Le *cover bands* effettuano (di solito dal vivo) cover di brani di diversi repertori, mentre le *tribute bands* realizzano cover di brani di un unico repertorio, a volte anche molto circoscritto (riproponendo, ad esempio, esattamente la stessa scaletta adottata da un certo gruppo in una particolare sua *tournée*).

[37] Per una riflessione semiotica sui remix come pratiche di replicabilità, vedi Spaziante 2000: 242-245.

[38] Ringrazio Roberto Agostini per i preziosi suggerimenti fornitimi in fase di ideazione e stesura di questo testo.

Kill Bill vol. I: *migrazioni interculturali e propagazioni extra-testuali*

L'ipotesi che guida il nostro lavoro si collega a una riflessione iniziata alcuni anni fa da chi scrive (cfr. Demaria e Mascio 2000) sulle figure e i corpi femminili nei videogiochi. Tra le forme contemporanee di riscrittura e citazione ci è sembrato che *Kill Bill*, quarto e atteso lungometraggio di Quentin Tarantino (2003), oramai da sei anni assente dagli schermi (*Jackie Brown* è del 1997), con le sue protagoniste impegnate in combattimenti truculenti, simili a quelli non solo di molti videogiochi, ma di altre forme testuali che sempre di più migrano da medium a medium, ritraducendo discorsi, memorie culturali e archetipi, costituisse un particolare esempio di pratica testuale in cui si intrecciano problematiche legate all'intermedialità, all'interculturalità e ai ruoli di genere.

Affronteremo quindi alcune questioni: osserveremo dapprima *Kill Bill* nelle sue relazioni esterne, con testi, generi (cinematografici e non) e culture. Entreremo poi nella cornice del testo per osservare invece le relazioni interne, soffermandoci in particolar modo sulla passione che guida l'intero film, dal volume 1 al volume 2: la vendetta, e sul modo in cui questa viene esercitata da una donna (*The Bride*). Soffermandoci su questo personaggio, proporremo alcune riflessioni riguardo alla trasformazione-trasmigrazione della figura della donna guerriera tra *Kill Bill* e la semiosfera della cultura popolare globalizzata, nel dialogo tra generi e sottogeneri non solo cinematografici. Proveremo inoltre a descrivere come tale migrazione, a cui si accompagna la riscrittura cinematografica di forme del contenuto e dell'espressione, produca in *Kill Bill* un'estetica ibrida che si coniuga a forme di identificazione o di distanziamento, di costruzione dello sguardo e della soggettività dello spettatore, vale a dire a una specifica maniera di rappresentazione dell'identità e dei valori legati al genere. Concluderemo con la proposta di una possibile lettura del film, attraverso la quale cercheremo di mostrare come *Kill Bill* contenga diverse possibili visioni di genere e soprattutto come queste siano realizzabili su altre piattaforme mediali.

1. *Kill Bill* tra testi e culture

Sullo sfondo del nostro lavoro vi è una domanda forse banale: in che senso il film di Tarantino è "postmoderno"? E in che senso tale etichetta può ancora valere come categoria descrittiva di una certa estetica contemporanea, o anche

di determinati effetti di soggettività e di "realtà"? È vero che nel cinema essa ha un'altra valenza, diversa, per esempio, da quella letteraria, dove un romanzo è postmoderno, per riprendere Eco (1983), se è metanarrativo, dialogico, e se presenta procedure di *double* (anche *triple*) *coding*, insieme a effetti di ironia intertestuale. Il cinema è invece un mezzo che nasce già contaminato, e sono molti gli autori che vedono nei concetti di serialità e di ripetizione uno strumento per comprendere l'intera sua storia. Nel cinema la nozione di testo è già, di per sé, contaminata, e la citazione, quindi, non è certo pratica recente (si pensi a Godard e a *Le bout de souffle*). Ci sembra perciò che, se da un lato le procedure di doppia o tripla codificazione e l'ironia intertestuale sicuramente aiutino la comprensione di *Kill Bill*, dall'altro non ne esauriscano gli effetti di senso. Quello su cui ci sembra importante riflettere sono allora alcune delle modalità attraverso cui, come suggerisce anche Abruzzese (2004), specifiche forme narrative si accompagnano ai mutamenti del soggetto moderno, alla deterritorializzazione del soggetto storico della scrittura a favore di nuove soggettività:

L'audiovisivo non è solo il territorio in cui vengono tradotte le forme classiche del romanzo (riduzioni, traduzioni, divulgazioni, ibridazioni), ma la ridefinizione complessiva della dimensione postmetropolitana e postletteraria della narrazione moderna, del soggetto moderno che si racconta in forme sempre più estese di appartenenza" (Abruzzese 2004: XXIII)

E "questa fase si apre (...) a una soggettività che sfugge ai valori (identità, qualità, verticalità, centralità, quantità ecc.) del moderno e del postmoderno, favorendo sensibilità nuove" (ibidem: XXIV). Si tratta di una posizione a cui fa eco Bernardelli (1997: 15) quando, descrivendo il cambiamento di paradigma negli studi sull'intertestualità, afferma: "This shift seems to leave enough room for the exploration of the social, cultural and ideological stratifications that literally make up a text". Grazie alla ridefinizione del concetto stesso di testualità:

the notion of intertextuality finds itself more and more involved in the weaving of new and different cultural and social identities. The encounter between intertextuality, interdiscursivity and inter-identity permits us to apporach new fields of research...the new frontiers of intertextuality appear more and more synonymous with an opening to the poliphony of cultures and social voices" (Bernardelli 1997: 16)

Un'idea di intertestualità a sua volta ribadita da Guiménez-Micó (1997: 116):

> les cultures sont toujours des intercultures où l'inter, c'est à dire le trait d'union qui permet le changement, la connexion avec ce qui est ailleurs: la conjunction-opposition du meme et de l'autre...l'intertextualité ne doit pas etre considerèe comme un simple mécanisme rhétorique...le processus constant et incertain par nature de ré-appropriation dialogique connu sous le nom d'intertextualité s'avere etre la condition meme de possibilité des changements constanst des régles de jeu discursif et, donc, social et culturel, c'est à dire intersubjectif et interculturel.

Come allora fa notare di Luzio "a distanza di molti decenni e molti lavori dedicati in ogni settore delle scienze umane [all'intertestualità], si può dire che essa non sia più di moda (almeno nei termini in cui lo era stata nell'epoca oramai storica del Postmoderno), ecco che la questione torna a offrire nuovi spunti di riflessione soprattutto per quel che riguarda la sua propagazione extratestuale". (di Luzio 2002: ??) Come suggerisce Maria Pia Comand (2001), è forse importante tenere separati i "testi" dai discorsi, per poter meglio comprendere il tipo di dialogismo che via via intercorre tra di essi, e tra questi e la cultura di riferimento o il pubblico: "all'interno di ogni contesto culturale e sociale le diverse componenti del dialogismo si producono contemporaneamente e anzi spesso l'una è determinata e influenzata dall'altra o ne è traduzione diretta: testi e discorsi procedono di pari passo, seminando sui propri cammini tracce e fili dialogici spesso intrecciati e intersecati tra di loro" (Comand 2001:21).
Nel cinema si può quindi operare una distinzione tra "forme di intersezione che prevedono una stratificazione di materiali omogenei e forme che invece manipolano, in modo più sfumato e meno esplicito, materiali di provenienza eterogenea" (di Luzio 2002: ??). Nel primo caso abbiamo il testo filmico che si nutre di altri testi filmici, nel secondo ci troviamo invece di fronte a tutte quelle situazioni in cui il cinema attinge altrove.
Kill Bill ci sembra allora un esempio sia di intertestualità in quanto interculturalità, sia di intertestualità come propagazione extratestuale. Si tratta infatti di un testo che non si limita a sfruttare i meccanismi intertestuali della citazione o della parodia, ma che su tali meccanismi è letteralmente costruito, nella rivisitazione esplicita e dichiarata non solo di generi molteplici, ma anche di stili di ripresa, di immagini della storia del cinema, ecc. Facciamo brevemente qualche esempio. In primo luogo, è un film che si inserisce in un filone oggi in voga a Hollywood basato sul recupero di temi, figure e valori

orientali o, meglio, orientaleggianti, declinati, a seconda dei casi, in modo fantastico, fantascientifico, pseudo-storico, attraverso la spettacolarizzazione delle arti marziali, dei codici d'onore di altri tempi, e di figure di donne guerriere. Basti pensare, per citarne solo alcuni, a film quali *Charlie's Angels 2*, i tre *Matrix*, *La tigre e il dragone*, *L'ultimo Samurai*. Si annuncia inoltre portando le tracce di un'altra tendenza del cinema *mainstream*, e cioè quella del *sequel* (benché leggenda voglia che l'uscita in due volumi sia stata una scelta del produttore e non del regista).
Ha però una trama che allude alla black-comedy (non può non venire in mente *La sposa in nero* di Truffaut), ma è punteggiato di scene che rinviano invece all'horror, al gore e allo splatter, nelle versioni honkonghesi del gongfupian (film di kung-fu quali quelli di Bruce Lee) e del wuxiapian (film marziali di cappa e spada). Se poi guardiamo alle riprese dei combattimenti, alla loro aspettualizzazione e al loro ritmo, *Kill Bill* è invece un omaggio allo spaghetti western, ma anche al mélo-noir, al crime, al bad girls; se consideriamo invece i temi e i valori, troviamo a sua volta il genere del gansgster movie: lealtà, onore, rispetto, solidarietà, fedeltà, insieme agli opposti: inganno, tradimento, vendetta come motori dell'azione dei personaggi. Per non menzionare i riferimenti a singole opere cinematografiche, come *Godzilla* di Inoshiro Honda (nell'uso bianco e nero e nelle riprese di Tokio), e *Vestito per uccidere* di Brian De Palma (nell'uso dello split-screen).
Nel film di Tarantino incontriamo perciò un insieme di pratiche, ad esclusione forse del remake vero e proprio, volte alla produzione di un ipertesto che ogni volta strizza l'occhio a un ipotesto diverso (cfr. Genette 1982), troviamo cioè "tutti quegli esempi di concatenamento tra testi che non godono del privilegio della letteralità e neppure della totale libertà della pratica citativa (...) perché partecipano a una logica di rimandi che potremmo definire 'interna'" (di Luzio 2002:??): dalle pratiche di autorialità (in cui ad essere citato è il touch stesso del regista – Tarantino che cita se stesso, o di altri registi, per esempio Sergio Leone), al sistema dei generi, al gioco sugli attori/personaggi (in particolare con l'uso di Uma Thurman, già protagonista di *Pulp Fiction*).
Troviamo anche un rimando alla letteratura, in particolare negli elementi paratestuali: dalla divisione del film in due volumi, dei singoli volumi in "capitoli" titolati, fino all'impiego di didascalie sottotitoli che ogni volta definiscono le coordinate spazio-temporali delle scene, guidando l'enunciatario lungo il racconto.
Vi è inoltre in *Kill Bill* (per la prima volta da parte di Tarantino) l'uso di una

voce fuori campo intradiegetica, attraverso cui la Sposa si pone come narratrice del suo racconto, voce che da un lato rafforza la strategia cognitiva e informativa del paratesto (ci dà notizie sugli altri attori del racconto, sui ruoli passati e attuali, sugli eventi accaduti, raccontandoci quindi la sua storia), dall'altro entra, e su questo aspetto torneremo più avanti, in un gioco particolare con l'attante osservatore, a tratti attore partecipante, altri astante (cfr. Fontanille 1989).
Ma lasciamo il godimento del riconoscimento ai cinefili, mettiamo cioè da parte il piacere (forse ossessivo) che si può trarre dalla classificazione di ogni rintracciabile forma di riscrittura e citazione, o dalla sua collocazione in una delle molte griglie che hanno cercato di ordinare il campo dell'intertestualità e delle forme di trasposizione.

2. L'intertestualità in *Kill Bill*

Ci soffermiamo ora sulla questione dell'intertestualità considerandola come dialogismo, come modo in cui un testo entra in rapporto con altri testi. Realizzare un tale intreccio, scrive Bernardelli, "significa mettere in relazione «di dialogo» diversi codici, culture e ideologie" (Bernardelli, 2000 : 25).
Come abbiamo già visto, *Kill Bill* rientra a pieno titolo in questo regime, tanto da configurarsi come una sorta di *cornice narrativa* entro la quale trovano spazio riferimenti a generi filmici diversi, accostati in modo da produrre un effetto di tipo polifonico, soprattutto sul piano estetico. Non si seguono infatti le coordinate e le regole isotopiche di genere; al contrario il testo attiva una strategia che pone l'enunciatario di fronte alla possibilità di posizionarsi sia sulla narrazione che prende corpo nel testo, sia sui diversi universi a cui di volta in volta rinvia. Ma a *cosa* rinvia *Kill Bill* nelle diverse sequenze e, soprattutto, in che modo viene usata la pratica del *rinvio*? Si può davvero considerare questa modalità come "citazione"?
Scrive ancora Bernardelli: "Il dispositivo retorico-discorsivo della citazione viene spesso identificato come l'essenza stessa di ogni processo di tipo intertestuale. Tale identificazione tra il *puntuale* fenomeno della citazione e il *generico* campo dell'intertestualità avviene sulla base del fatto che la più semplice e intuitiva modalità di relazione di un testo con un altro testo consiste nella ripetizione di una parola, di una frase – di una scena, di una musica, di un gesto – dell'uno nell'altro" (Bernardelli, 2000: 28).
La pratica del rinviare, che appare connaturata al meccanismo filmico di *Kill Bill*, riguarda a nostro parere aspetti diversi. Nonostante i continui espliciti

riferimenti che all'interno del film vengono fatti a generi consolidati e, attraverso i rimandi musicali, di ambientazioni e di personaggi, o di modalità di tempi, attese e ritmi, a film già apparsi sul grande schermo, *Kill Bill* non si configura come un testo "retrospettivo" sul cinema. L'ottica che viene adottata non è dunque quella del meta-testo, ossia di un testo che va a collocarsi su un ipotetico piano superiore rispetto ad altri testi, in modo da poterli controllare e osservare. Ciò che caratterizza *Kill Bill* sta invece nella sua capacità di "entrare" ed "uscire" da differenti prospettive di *genere cinematografico*. Sono dunque i generi ad essere convocati, molto più dei singoli film che li hanno consolidati, ed è su di essi che vogliamo concentrarci.

Partiamo dal fatto che il concetto di *genere* predispone un impianto teorico di riferimento piuttosto complesso. Esso è infatti sempre presupposto da qualsiasi testo e istalla un meccanismo di attese, sia all'atto della produzione che alla ricezione dei testi. Ci sembra che un artificio utilizzato da *Kill Bill*, e già usato da molti altri testi cinematografici, sia proprio la possibilità di costruire in un primo momento delle aspettative, per via dell'uso di elementi che rimandano a generi appartenenti alla cultura collettiva, e poi, in un secondo momento, di riuscire a disattenderle, per via di un cambio rapido di ambientazioni, di prospettive narrative e di tecniche di ripresa.

Per comprendere questo movimento continuo che si verifica nel film ci soffermiamo brevemente sulla nozione di *genere*. Sappiamo che un genere chiama in causa "*a priori* (...) le caratteristiche (di stile, di contenuto, di forma ecc.) che ogni prodotto deve avere per [appartenervi]" (Grignaffini, 2004: 13). Nell'ambito cinematografico queste caratteristiche riguardano essenzialmente l'ordine *tematico* "- ogni genere racconta storie e personaggi simili – e *formale* – ambientazione, regia, montaggio ecc. –" (Grignaffini, 2004: 14, corsivo nostro). In *Kill Bill* i riferimenti sono rintracciabili nelle costruzioni degli scenari (western, kung-fu giapponesi, fumetti manga, ...), nelle modalità di ripresa e di montaggio (campo lungo, soggettive, utilizzo dello schermo diviso a metà..), nei diversi ruoli tematici della protagonista (The Bride è una guerriera, una compagna, una quasi-madre, una sposa, ...) e conducono a linee di lettura parallele, possibili e previste dal testo.

Si può allora affermare che in *Kill Bill* venga utilizzata una sorta di *citazione selettiva* (cfr. Bernardelli, 2000) ossia la modalità di riferirsi ad un altro testo che si realizza attraverso l'attivazione di una funzione *amplificata* o *di stimolo* "finalizzata non alla presentazione del pensiero di un autore, bensì a trarne spunto o materia per una diversa e personale linea di ricerca o discussione"

(Bernardelli, 2000: 33). Ma *Kill Bill* non ospita solo rapporti dialogici, collocandosi nella posizione del *citante* e accogliendo testi ad esso precedenti come *citati*; utilizza i riferimenti di genere per proporre al suo lettore stereotipi culturali diversi appartenenti a tradizioni cinematografiche localizzate. In questo modo l'istanza dell'enunciazione si colloca su un livello di meta-sapere rispetto alle convocazioni operate sull'enunciato. Facciamo un esempio. *Kill Bill* 1 mostra *The Bride* a caccia dei suoi potenziali assassini, attività che la porta a muoversi da un punto all'altro dell'emisfero. La ricostruzione del momento iniziale della storia la ritrae a El Paso (Messico); dopo i quattro anni di coma la troviamo a Pasadena (California). Si imbarca poi dal Texas verso Okinawa per ripartire alla volta di Tokio. Infine, l'ultima scena, la ritrae su un aereo. Per ogni spazio rappresentato vengono utilizzate musiche, tecniche di ripresa e ritmi che citano gli stili cinematografici nati in, o dedicati a, quelle culture. Per El Paso l'accompagnamento musicale evoca un'atmosfera messicana e si prediligono i campi lunghi e i controcampi. Per la parte di Tokio il testo muta di natura e per una parte diventa un cartone animato manga. L'ultima scena, quella che ci mostra The Bride in aereo intenta a compilare la sua lista di morte, contiene frammenti filmici legati a momenti diversi, addirittura alcuni di questi appartengono a *Kill Bill* 2. L'aereo viene dunque utilizzato come luogo non ancorato ad un ambito geografico e culturale, sorta di punto di osservazione sullo spazio e sul tempo.

Una costruzione filmica siffatta conduce ad una sorta di biforcazione interpretativa: da un lato il fruitore è invitato a seguire la storia e le vicende che la compongono. Dall'altro il meccanismo che si realizza fra testo e fruitore è quello dell'identificazione del genere cinematografico chiamato in causa nelle diverse scene. Da un lato dunque viene a determinarsi una crescita della tensione narrativa e dall'altro viene posto in essere una sorta di gioco cinematografico del riconoscimento, il cui effetto, ogni volta, non può che essere quello della caduta della tensione raggiunta, per via del raggiungimento dello scopo (riconoscimento avvenuto – caduta di tensione). Questi due livelli compongono una partitura testuale complessa ed efficace: l'effetto è quello di provocare nello spettatore un'alterazione continua del ritmo tensivo (Barbieri, 2004). Per realizzarsi, infatti, il gioco del riconoscimento necessita dell'esistenza di un sapere in comune fra il testo e il suo fruitore e per questo in *Kill Bill* è forse più corretto parlare di *allusione* che di *citazione*. L'allusione chiama in causa una conoscenza già acquisita da entrambe le parti, dunque condivisa (Bernardelli, 2000). A questo livello il dialogo si svolge proprio fra il

testo e il suo lettore; la posta in gioco riguarda l'ipotetica presenza di una relazione di complicità e dunque d'intesa.
Va ancora aggiunto che per suo statuto il riferimento si situa in un testo che pone in essere un rapporto con il passato, si rivolge ad un testo ad esso precedente, già dotato di una propria esistenza. Chiama dunque in causa elementi esterni rispetto al perimetro del testo, determinando delle relazioni interne al sistema della semisfera (Lotman, 1985). Il meccanismo interessante, a nostro parere, si realizza proprio sul *confine* di *Kill Bill*: è qui che i diversi generi cinematografici subiscono la traduzione nello stile tarantiniano, trasformandosi in "blocchi" riconoscibili all'interno del testo sia per il loro rinviare a universi filmici "altri", sia per il fatto di appartenere inconfondibilmente alla struttura stessa di *Kill Bill*.

5. La vendetta

Una delle operazioni che viene messa in scena in *Kill Bill* riguarda dunque una modalità d'uso dei generi cinematografici; lo scopo sembra quello di raccontare la possibilità di utilizzare la pratica del riferimento in modo strategico (de Certeau, 1990). Il film diviene allora lo spazio entro il quale l'istanza dell'enunciazione esercita un tipo specifico di sapere: il *potere di sapere*, che viene espresso per mezzo di un *saper fare* (competenza) ed esercitato attraverso le diverse modalità d'uso dei rinvii di genere che prendono corpo nel testo. Tali modalità si configurano allora come elementi riconducibili alla marca stilistica della figura autoriale che, attraverso questo *fare*, usa lo spazio testuale per ospitare i riferimenti allo spaghetti western, alla black-comedy, allo splatter e così via.
Un'operazione di questo tipo produce nel testo un effetto di generale polifonia che però non entra in relazione con il livello narrativo strettamente inteso: la storia (compreso anche il vol. 2) sembra rappresentare un'unica prospettiva, quello della protagonista (*The Bride*) e coincide con una sorta di monologo (in alcuni punti accentuato anche dalla voce fuori campo di *The Bride*) costruito sulla base di un programma narrativo estremamente chiaro e guidato da una passione molto forte: la *vendetta*. A questo fanno riferimento i diversi programmi d'uso, presenti nei diversi capitoli. The Bride si configura dunque come il narratore intra-diegetico che assume su di sé la responsabilità del discorso narrativo (Bertrand, 2002) rappresenta l'io narrante che guida lo spettatore nelle diverse fasi del suo progetto di vendetta. Ed è proprio la vendetta a fornire alcune chiavi interpretative del testo, essendo questa una passione del

tempo, della memoria, sia collettiva che individuale[1]. Rappresenta una figura di comportamento, capace di attraversare i confini temporali (nasce per un evento collocato nel passato, accompagna l'azione nel presente e si predispone per la realizzazione futura) e quelli spaziali (contraddistingue luoghi e culture diverse). La vendetta presenta cioè una temporalità propria – il tempo della vendetta – che in *Kill Bill* viene ribadita fin dall'inizio, dalle prime scene ("la vendetta è un piatto che va mangiato freddo"). L'ultima scena, che vede The Bride sull'aereo intenta nella composizione della lista[2], viene intervallata da più frammenti, tutti legati al tema della vendetta. Nel primo compare l'Uomo di Okinawa (già incontrato nel capitolo 4) che recita "la vendetta non è mai una strada dritta. È una foresta. E in una foresta è facile smarrirsi. Non sai dove sei, né da dove sei partito". Nel secondo è il fratello di Bill a parlare: "Quella donna merita la sua vendetta. E noi meritiamo di morire.". Anche l'ancoraggio fra il vol. 1 e il vol. 2 è costruito sull'evidenziazione di questa passione: il trailer di *Kill Bill* 2 definisce The Bride "Una ruggente furia vendicativa". Dunque è proprio la vendetta, per questo suo statuto trans-temporale e trans-spaziale, che regge la costruzione in due volumi di *Kill Bill*.
Il rapporto con il tempo rende la vendetta un equilibratore passionale, una sorta di regolatore della violenza. Dal punto di vista di The Bride le configurazioni temporali possono essere così riassunte:

- prefigura un *passato* (che in *Kill Bill* è continuamente ricordato per mezzo della scena del matrimonio)
- evidenzia una mancanza nel *presente* (da colmare, attraverso la realizzazione dei diversi punti della lista di The Bride)
- è capace di spostare verso un *futuro*, periodo in cui la vendetta avrà il suo compimento (*Kill Bill* 2).

L'ancoraggio della passione al narratore intra-diegetico permette di realizzare nel testo salti temporali, flashback a partire dalle vicende del personaggio stesso. Tali salti servono a costruire una rete di motivazioni capaci di dare un senso ai fatti che accadono nel momento presente, effetto di un passato e momento di transizione verso un futuro in cui il mandato del destinante, contenuto nel titolo del film, potrà realizzarsi (*Kill Bill*).

2. Quando a vendicarsi è una donna

Kill Bill è dunque la storia della vendetta di una donna, già membro di una

squadra di killer chiamata *Deadly Viper Assassination Squad* (Divas) al soldo di Bill. Nel volume I seguiamo allora le vicende di Black Mamba, questo il nome in codice (quello di un serpente letale) assegnato al personaggio impersonificato da Uma Thurman, che, uno dopo l'altro, uccide gli ex compagni che hanno partecipato al massacro in cui Bill ha tentato di ucciderla, e con lei l'uomo con cui stava per sposarsi. Black Mamba aveva infatti abbandonato la sua 'professione', e anche Bill, che era stato, oltre che il suo mentore e maestro, il suo compagno. Ma Bill la ritrova, la scopre incinta, e, durante le prove per la cerimonia del prossimo matrimonio di Black mamba, le spara un colpo in testa, dopo aver trucidato tutti gli altri presenti. La Sposa (*the Bride*), altro nome con cui viene chiamata la protagonista (il suo vero nome si saprà solo al termine del II volume), però non muore: rimane in coma per quattro anni e al suo risveglio, accortasi, tra l'altro, di aver perso il bambino, fugge dall'ospedale, stila una lista delle persone di cui vendicarsi e dà inizio al suo percorso narrativo di vendetta che terminerà, ovviamente, solo nel II volume. La nostra protagonista è quindi stretta tra due ruoli tematici contrapposti, da vipera assassina e letale a sposa e madre, e di nuovo a vipera per vendetta, fino a tornare madre, secondo una temporalità che non è cronologica, e che invita lo spettatore a ricostruire una fabula in fondo molto semplice attraverso un intreccio che apparentemente parte dalla fine (nella prima scena si assiste all'esecuzione della sposa da parte di Bill), che è in realtà l'inizio: dopo quattro anni di "incubazione" dalla sposa rinasce la guerriera-vipera, che poi solo al termine del suo viaggio e della sua vendetta riconquista lo statuto non di compagna, ma di madre.

Se rimaniamo a livello dei contenuti narrativi, le opposizioni valoriali e tematiche, insieme a quelle patemiche (sottese per esempio al rapporto tra vittima e carnefice), le modalizzazioni (le motivazioni) dei personaggi sono dunque chiare e delineate, in un rapporto quasi perfetto di causa ed effetto. I dialoghi sono pochi, e pochi sembrano anche i meccanismi ironici: a differenza di film quali *Reservoir Dogs*, o anche *Pulp Fiction*, Tarantino abbandona le parole per concentrarsi sulle immagini e sulla loro forza. La sposa infatti discute raramente con le sue vittime: per lei lo fanno le sue azioni e la loro assolutezza, la linearità del suo percorso di autodestinazione (la gerarchia perfetta tra PN principali e d'uso), che molto in fretta da virtuale diviene realizzato, fino all'uccisione del padrone/padre/amante Bill. Alcuni critici hanno non a caso letto in questa figura la rappresentazione di un'eroina quasi asessuata, che incontra in ognuna delle sue vittime (cfr. Brancati 2004) un possibile aspetto

della femminilità: la maternità, la bellezza, la femminilità violata. Giochi di riflessi a cui si aggiungono le sfumature di passioni tipicamente femminili, quali la rivalità e l'invidia delle altre donne nei confronti della protagonista per la sua bellezza, la sua abilità, ma soprattutto per il fatto di essere stata la prediletta, l'amante del 'capo'. Quello del femminile sarebbe allora un universo che *Kill Bill* esplora nel suo complesso, attuando un'operazione inversa a quelle di *Reservoir Dogs*.[3]

Si tratta di valori e stereotipi delle relazioni tra donne incarnati però in un eroe, e usiamo volutamente il maschile, la cui figura (per tornare alle citazioni di strutture narrative) guarda al wuxupian, film di arti marziali e cavalieri solitari ed erranti, controparte del western occidentale. Il wuxupian è un genenere antico e popolare che trae origine dalla letteratura cinese del IV secolo a.C,. e che viene rilanciato dalla produzione hongkonghese Shaw Brothers tra gli anni sessanta e settanta, già però contaminato dal cinema giapponese di samurai. In particolare, il riferimento a questo tipo di figure femminili è quello di un sottogenere ancora più specifico, inaugurato dal regista King Hu, che era solito ritrarre la donna eroe-guerriero esperta in arti marziali e nel combattimento spesso travestita da maschio (per esempio in *Drink with Me* del 1965).[4]

Al centro della struttura narrativa pare dunque collocarsi l'opposizione tra donna guerriera, violenta, e donna-madre, dedita e tenera, o meglio l'oscillazione tra questi due poli, tra la negazione del femminile nella lotta, e la sua giustificazione come vendetta per la perdita della possibilità stessa di femminilità/maternità. A questa opposizione se ne sovrappone però un'altra, che divide e al tempo stesso unisce una natura umana (per l'appunto femminile) ed una sovraumana (quella dell'eroe guerriero invincibile) che il film sembra trarre dai fumetti e dalle anime, evocando inoltre la figura del cyborg di Donna Haraway, dal momento che "a differenza del mostro di Frankestein, il cyborg non si aspetta che il proprio padre lo salvi attraverso la restaurazione del giardino dell'eden. In questo caso il cyborg uccide il padre/amante che l'aveva inventata e costruita come tale" (Haraway 1991, trad. it p. 180).

Ma si può intravedere una matrice transculturale e transmediale di questi modelli? Il campo antropologico e, aggiungiamo noi, semiotico della costruzione di genere, secondo Héritier (2002) sarebbe dominato da "associazioni concettuali vincolanti", basate su di una valenza differenziale dei sessi, una sorta di vera e propria matrice di senso che governa le invarianti alla base della costruzione sociale e culturale delle relazioni tra sessi. Le invarianti non sono però iscritte in forme fisse, al contrario necessitano di configurazioni culturali ogni

volta diverse. Ciò che rimane invariato è la schematizzazione concettuale che riconduce, per esempio, la violenza femminile a forme di rappresentazione comunque limitate e dicotomiche.
Se allora è vero che la nostra cultura ci offre un numero sempre maggiore di immagini, a cui però si accompagna una riduzione delle forme di rappresentazione, questa scarsità risulta particolarmente evidente se si guarda al femminile e al suo rapporto con la violenza. Non è questa la sede per approfondire le strategie profonde di tali forme di rappresentazione, e cioè di processi di valorizzazione che, già a livello timico, classificano il femminile come passivo e sottomesso, traducendo un piano corporeo e materiale (la voce, la pelle) in un valore culturale e comportamentale. Ciò che qui ci interessa è come il film di Tarantino proponga la rappresentazione dell'efferatezza femminile attraverso una violenza delle rappresentazioni che rimanda a un tipo di violenza su cui da sempre la differenza sessuale è stata costruita. Possiamo allora individuare per lo meno due invarianti proprie di tale costruzione:

1. la proprietà del corpo femminile come diritto naturale dell'uomo, che ha come corollario il fatto che ogni donna può diventare proprietà di un uomo il cui desiderio non può aspettare: la sposa è tale perché di qualcuno; Black Mamba era di Bill, che tenta di ucciderla proprio perché gli si è sottratta;
2. la doppia natura del femminile, che è angelo e bestia, e nei conflitti o è una *mater dolorosa* oppure una combattente ribelle. Questa doppia natura, dice Héritier (cfr. 2002: 50) alimenta all'interno di una stessa cultura categorizzazioni contraddittorie e inconciliabili del femminile: o si è madri o si è guerriere. La natura potenzialmente mostruosa del femminile, incontrollabile e ribelle, potenzialmente viziosa, è un tratto in ogni modo da controllare. La violenza femminile è una devianza che dipende dal suo lato oscuro, sempre in agguato non appena la donna cessa di essere un oggetto del desiderio, o un oggetto fertile.[5]

In sostanza, la violenza femminile è la trasgressione estrema e ultima del confine tra i sessi, espressione di una natura che torna animale, e dunque di un tipo di soggettività che così si de-umanizza. È una violenza sempre sul punto di esplodere, che l'uomo deve controllare e addomesticare; un tratto che può scomparire solo per lasciare spazio alla sublimazione della natura femminile nel dolore, nell'esemplarità della compassione della 'madre dolorosa'.

Una certa rappresentazione della violenza femminile nasconde quindi il tabù della sessualità femminile su cui poggia gran parte della costruzione culturale della differenza sessuale. E ogni volta che una donna è violenta, lo può essere solo in quanto uomo, vale a dire solo quando il suo cuore diviene razionale e puro come quello di un maschio, e dunque le sue azioni assolute: la donna è eroe se combatte, eroina se si sacrifica.
L'insignificanza costruita e desiderata del femminile può dunque trovare eccezioni solo a patto di trasformazioni profonde, benché momentanee, alla luce di codici d'onore maschili che chiedono il sacrificio dell'eliminanazione di ogni traccia di femminilità e di sessualità dal corpo della donna combattente: una femmina guerriera non sarà mai una donna fertile; se non è vergine, è asessuata, vedova, o appunto senza (più) figli, troppo spirituale, troppo giovane, troppo vecchia o troppo razionale, e dunque troppo poco passionale per essere riproduttiva.
Françoise Héritier non ha visto *Kill Bill*, ma ha osservato culture diverse e comparato comportamenti e modelli per giungere a una conclusione sicuramente discutibile[6], ma di cui è difficile negare l'evidenza. Le tecnologie di genere continuano a nutrirsi di queste opposizioni che *Kill Bill* riutilizza, prendendo spunto anche dalle anime e dai manga, su cui ci soffermiamo ora.
Gli studi sulle anime[7] individuano tre modi o stili espressivi quali fonti di questo genere popolare: il carnevalesco (il festival), l'elegiaco e il lirico. In particolare, la violenza che caratterizza molte storie manga e anime sarebbe una derivazione dell'elemento carnevalesco (in giapponese *matsuri*, che significa 'teatro degli dei'), che nella società giapponese è fondamento della vita religiosa, ma al tempo stesso celebrazione del gioco e del rituale ludico e sovvertitore per eccellenza. Simile dunque al carnevale occidentale, il *matsuri* è lo spazio liminale in cui può trovar sfogo il caos controllato, e quindi, per l'appunto, la violenza e il sesso. Non si tratterebbe però del temporaneo ma totale sovvertimento dell'ordine sociale tipico del carnevale occidentale, ma di un suo (temporaneo) livellamento attraverso la spettacolorizzazione di un lato primitivo, spesso osceno e sempre violento, grottesco, truculento (cfr. Buruma 1984).
Non è allora un caso che nella tradizione giapponese siano sovente personaggi femminili a incarnare il *matsuri*, e quindi a dar vita al teatro degli dei. Secondo l'interpretazione di Napier (cfr. Napier 2000: 31), la spiegazione è nel ruolo sociale e culturale ancora sottomesso delle donne giapponesi: è dunque nello stravolgimento, nel ribaltamento di uno stereotipo ancora così radicato che si

può generare una risonanza particolarmente "carnevalesca". Nello spazio animato i personaggi femminili vengono glorificati, e si glorificano, attraverso manifestazioni di potere che sono loro in realtà ancora negate nel mondo reale. Nelle anime e nei manga, nella rappresentazione dei loro corpi in continua metamorfosi, si giocano dunque questioni legate all'identità culturale e di genere. Il corpo femminile, in particolare, è visto non tanto come un oggetto sessuale, quanto "come qualcosa di potente, misterioso e pauroso, controllabile solo dai demoni" (*ibidem*). I testi di anime metterebbero in altre parole in scena lo spiazzamento e la contemporanea esplorazione, in generale l'interrogazione, dei cambiamenti dei ruoli femminili in atto nella società giapponese.

3. Le 'anime' di *Kill Bill*

Non bisogna però dimenticare che, così come la cultura popolare occidentale accoglie tali modelli – benché si potrebbe discutere di come specifiche migrazioni mediatiche la rendano più 'orientale' - la cultura contemporanea giapponese a sua volta è occidentalizzata, a sua volta produce formule già contaminate da modelli occidentali. I fumetti manga, per esempio, di cui le anime sono l'animazione, portano nel fumetto l'inquadratura cinematografica hollywoodiana e la rielaborano, per poi costituire essi stessi un modello per il cinema contemporaneo americano.[8]

Seguendo questa idea, vorremmo ora mostrare come in *Kill Bill* alcune riprese del corpo e della figura della sposa determinino un tipo di osservatore e di focalizzatore particolare, simile a quello iscritto nelle immagini dei fumetti giapponesi, in grado di produrre una forma peculiare di identificazione/straniamento, una sorta di dentro/fuori dall'immagine, un ritmo della fruizione non lineare, che se vogliamo spezza la narrazione, e insieme a questa l'apparente assolutezza dei suoi valori.

In un film dove i corpi vengono fatti a pezzi e tagliati, concretamente, letteralmente, anche lo sguardo è tagliato e frammentato, al fine però di un effetto generale che non è l'esaltazione del frammento di per sé, o della giustapposizione, bensì un particolare effetto di coinvolgimento/distanza nello spazio della rappresentazione definito da un Autore Modello forte, e in uno spazio rappresentato che è quello di un mondo che rimane violento. E i corpi sono frammentati anche attraverso la raffigurazione dei loro dettagli (i piedi, le mani, la grana della pelle), che non ha però la carica patemica ed erotizzante del *gaze* maschile[9]. Una vicinanza e un modo dello scrutare che mescola dunque differenti effetti estesici/estetici, nella giustapposizione di immagini rav-

vicinate, attraverso cui ci sembra quasi di toccare la materia e di poterne scorgere le più minime imperfezioni, e di altre non solo distanziate, ma patinate e lisce, in cui questa stessa materia si fa quasi materiale plastico in perenne e possibile rigenerazione.
Il film di Tarantino costituisce in altre parole un osservatore fortemente marcato, che gira intorno, davanti, dietro, di sbieco agli oggetti e ai corpi che ci mostra, dall'alto e dal basso, in contrasto con la voce narrante intradiegetica che fissa invece le coordinate della storia e i suoi personaggi, la loro entrata in scena. L'impressione è quella che ci venga offerta una sorta di soggettiva distorta, per l'appunto fumettistica, composta di semi-soggettive che poi si trasformano in riprese oggettive, in visioni dall'alto che passano attraverso i muri o il soffitto, rivelando la loro stessa finzione. Contemporaneamente, mentre l'osservatore contiene i soggetti rappresentati entro un punto di vista mobile ma comunque onnipotente, muovendosi a partire da una focalizzazione esterna che subito passa a un'inquadratura che ci porta invece dentro la scena, in mezzo all'azione, il suo ritmo – il suo *tempo*- è invece cadenzato sulla percezione dell'attrice, sui ritmi del suo corpo, e quindi a partire da un dentro che passa fuori (nei momenti in cui ascoltiamo il suo respiro, i gemiti dovuti ai suoi sforzi), attraverso soggettive apparenti che ci portano quasi a toccare (con lo sguardo) i piedi o la pelle dei corpi che inquadrano. Lo spettatore si trova dunque collocato in una posizione ambivalente: vede insieme al soggetto dell'enunciato, ma di più e meglio, ne moltiplica lo sguardo, e lo ascolta, ne percepisce il ritmo, in una costante oscillazione dall'azione alla percezione, dalla dimensione pragmatica a quella patemica.
Kill Bill ci offre così un corpo femminile che è alternativamente oggetto e soggetto dell'azione e della percezione: oggetto sessuale privo di coscienza, quando, in coma, il suo corpo viene venduto al miglior offerente, oggetto di desiderio di Bill, che per rabbia e gelosia se ne vorrebbe riappropriare, uccidendola, ma oggetto anche non in senso strettamente semiotico, e cioè corpo-macchina perfetto che si rigenera in un batter d'occhio; soggetto però di passioni, e al tempo stesso di controllo e di autocontrollo. In *Kill Bill*, e in particolare nel I volume, l'aspettualizzazione attoriale dell'eroe-eroina femminile non avviene perciò attraverso il progressivo svelamento dei suoi pensieri, o attraverso figurativizzazione delle sue emozioni, bensì nel passaggio tra modi e registri differenti, tra effetti estesici-patemici, ovvero estetici e patinati, nell'ondeggiare tra processi di soggettivazione (e quindi di identificazione) e dunque di costruzione di una soggettività individuale e singolare, e processi

invece di definizione impersonale e collettiva dell'eroe solitario, dell'archetipo maschile (guerriero invincibile) e femminile (madre che non può né perdonare, né dimenticare la perdita del figlio).
In questo modo, ci sembra, *Kill Bill* riscrive e rifà *–remakes-*, ma anche progetta, frammenti di memoria culturale già tradotti o ancora da tradurre, attraverso la distanza della citazione e dell'ironia, insieme alla passione del gioco e della finzione dichiarata. Non è nostro compito stabilire se si possa allora parlare di una forma di narrazione contemporanea capace di esprimere i mutamenti della soggettività moderna, come si scriveva in apertura; certo però *Kill Bill* ci mostra un tipo di intertestualità che non è solo citazione del passato, ma sguardo sul presente e, appunto, sul contemporaneo, dunque anche sul futuro, entro l'inter-culturalità come possibilità di cambiamento e di trasformazione costante delle regole del gioco discorsivo.

6. *Kill Bill* videogame

Kill Bill si presenta al proprio enunciatario con una costruzione dalla forma *modulare*, esplicitata dalla stessa suddivisione in capitoli. Come abbiamo già visto, tale segmentazione fa pensare di primo acchito a quella proposta dai testi letterari. In seconda istanza rimanda anche alla divisione in "quadri" o "schemi" da giocare, tipica dei videogame. Ogni capitolo intrattiene un rapporto con quello precedente, caratterizzato soprattutto dal susseguirsi dei programmi d'azione della protagonista. I programmi presentano un ordine sequenziale che rispetta lo stesso ordine della "lista"[10] che ella compone. Tale lista, per alcuni versi, è davvero simile ad una "lista della spesa": in *Kill Bill* le diverse esecuzioni potrebbero cambiare disposizione e probabilmente dal punto di vista dello sviluppo narrativo questa variazione non produrrebbe grosse differenze. L'ordine dato, se osservato in in'altra direzione, ha però un senso definito: rispetta infatti la logica del videogame, che contempla di norma l'aumento delle difficoltà per il *player*[11], previsto ad ogni passaggio di "schema"[12].
A sostegno di questa lettura si possono evidenziare due differenti dati: uno è il *corpo* di Uma Thurman-The Bride, che viene ferito, cade, ma di fatto non muore mai e che anzi, al cambio di "capitolo" torna sulla scena intatto, come se nulla fosse successo, proprio come un corpo in "pixel" e non in carne ed ossa. Anche l'incredibile risveglio, che avviene dopo quattro anni di coma causati dallo sparo in testa di una pallottola, sembra essere in linea con quanto detto. L'altro elemento ha caratteri di tipo estetico e riguarda le scene dei com-

battimenti, dove all'amputazione degli arti, realizzata mediante l'oggetto magico-spada di acciaio giapponese, seguono fuoriuscite di sangue con effetto "a fontana", tipiche di alcuni videogame e insolite invece per la rappresentazione che il cinema dà delle ferite arrecate da corpi contundenti.
La modalità "videogame" ha come scopo quello di attenuare il tono drammatico di certe scene, attraverso la creazione di un vero e proprio effetto comico provocato utilizzando il salto di genere. Ad esempio nel Capitolo 5 (*Resa dei conti alla casa delle Foglie Blu)* per la scena del combattimento vengono chiamati in causa due differenti generi (uno appartenente all'ambito cinematografico e l'altro a quello dei videogame), ognuno di per sé coerente e capace di rimandare ad un preciso universo di senso. La loro unione in una unica cornice determina una comprensione della scena del film non più secondo un unico quadro di riferimento[13], ma leggibile secondo due diversi livelli interpretativi che, in quella specifica sequenza, entrano in connessione fra loro. Questo tipo di scene mettono in campo e in sinergia due diversi orizzonti di controllo che rendono il testo *Kill Bill* non solo intertestuale, quanto "inter-genere".
A nostro parere fra le "maglie" del testo *Kill Bill* è possibile intravedere anche la costruzione di un videogame del genere *picchiaduro*[14]. Nei picchiaduro, infatti, vengono utilizzate narrazioni poco articolate, a partire da un evento iniziale adoperato come pretesto, all'unico scopo di dare maggiore spessore ai ruoli coinvolti (vittima e carnefice). In modo similare è la scena del matrimonio in *Kill Bill* a dare il via alla messa in forma di uno scopo: l'uccisione di tutti coloro che hanno partecipato al *Massacro ai due pini* (così definito nel capitolo 6 di *Kill Bill* 2). Va ancora aggiunto che all'inizio di ogni esecuzione vi è un elemento importante, un rimando "interno" al testo, simile ad un link ipertestuale, attivato per mezzo dello sguardo di The Bride sulla vittima. Questo sguardo innesca l'"avvio" di un flashback narrativo che figurativizza la prospettiva di The Bride: quando ella uccide qualcuno, ne ricorda (e ci ricorda) il suo ruolo all'interno del massacro avvenuto durante la cerimonia nuziale. L'occorrenza del flashback è accompagnata da uno stessa sequenza musicale. Si rievoca sempre, in questo modo, l'origine del sentimento di vendetta che guida tutto il film, quasi a voler giustificare, ogni volta, l'efferatezza delle scene che poi seguono. Nella sua struttura, dunque, la *fabula* di *Kill Bill* non è tanto diversa da quella dei più evoluti picchiaduro; è l'*intreccio* semmai ad essere differente, ad assumere i caratteri della narrazione cinematografica e a dare un senso alle diverse "esecuzioni". Come i picchiaduro:

- anche *Kill Bill* è molto simile ai fumetti (in alcuni casi i picchiaduro vengono addirittura definiti come "fumetti che si muovono" Hertz, 1997);
- mette in campo dei guerrieri che si combattono in duelli all'ultimo sangue (e il *conflitto* diviene la base del processo narrativo);
- il ritmo dei combattimenti è vorticoso;
- la regia utilizzata mette in risalto diversi angoli di ripresa.

La commistione fra cinema e videogame non rappresenta una novità: gli esempi esistenti sono molti e riguardano sia a) la relazione ipo-testo (film) iper-testo (videogame); sia b) ipo-testo (videogame) iper-testo (film) (Genette, 1982). Per a) ricordiamo, agli inizi, il film *Star Wars* di cui il videogame *Asteroid* (1979) citava la battaglia finale e, più recentemente, il famoso gioco *Resident Evil* che sembra essere basato su *Il ritorno dei morti viventi* di Romero (1968). Per b) è il cinema che "entra" nel videogame e lo fa suo, come succede nell'italiano *Nirvana* di Salvatores (1997), o in *Existenz* di Cronenberg (1999), fino ai più recenti film come *Tomb Raider* di West (2001) e *Final Fantasy* di Sakaguchi e Sakakibara (2001), dove la relazione con il videogame da cui, per così dire, "provengono", è più che evidente.
A differenza di *Tomb Raider*, *Existenz* o *Final Fantasy*, *Kill Bill* non riprende il genere *adventure* come i casi indicati. Inoltre le varie tappe del percorso narrativo, ossia le diverse esecuzioni, sono racchiuse in confini rigidi e stabiliti a priori, tanto che l'enunciatario ne viene avvisato ogni volta (Capitolo 1, Capitolo 2, ...). Questi capitoli funzionano in modo autonomo e sono distinguibili gli uni dagli altri. L'elemento di unione, oltre ai personaggi, è proprio quel "link" di cui abbiamo già parlato, lo sguardo di The Bride che li mette in relazione con la scena del matrimonio: in questo modo vengono collegati tutti al fatto iniziale e sono capaci di motivare la crudeltà che accolgono al proprio interno. In sostanza il prologo assume importanza sia per dare senso all'intera sequenza dei capitoli, sia per ogni capitolo preso singolarmente. In modo simile funzionano molti videogame, i quali presentano una scena iniziale, una micro storia che serve per dare una sorta di spessore motivazionale al picchiaduro; una parte funzionante in modalità "filmica" che introduce al gioco, appassionando il suo giocatore. A questa seguono i vari "quadri" di gioco vero e proprio, ossia le fasi di alta interattività fra utente e testo-game.
Ma la relazione con il videogame non si esaurisce certo qui: essa è resa ancora più esplicita dall'uso che viene fatto di The Bride, la quale sembra rappresen-

tare l'azione del play (*to play* è – secondo Eco (Eco 1973, in Huizinga)- *to take a part in a game*): è infatti capace di guidare l'enunciatario nelle varie fasi del racconto e del game. La commistione di narrazione e gioco determina nell'enunciatario l'effetto di giustificare, e in un certo senso accettare, sia l'eccesso di violenza presente nel film, sia la ferocia del personaggio principale con cui non si entra quasi mai in sincretismo (le soggettive sono poche; molti invece sono i campi e i controcampi). Il videogame, infatti, per suo statuto può permettersi di condurre il proprio enunciatario in luoghi tematici che potrebbero essere giudicati illeciti per un film: i combattimenti dei picchiaduro si concludono in bagni di sangue, proprio come accade in *Kill Bill*.
Continuando a tenere presente queste "intrusioni" del genere picchiaduro in *Kill Bill*, possiamo supporre che la sua suddivisione interna corrisponda ad una prospettiva futura: i blocchi di cui il testo si compone (i "capitoli") sembrano contenere in sé dei programmi d'uso da realizzare in possibili testi successivi. Il testo offre cioè l'opportunità per un enunciatore "altro" rispetto a quello del testo filmico, di utilizzare certe scene, per trasferirle su altri testi e su altre piattaforme mediatiche. Una dimostrazione di quanto detto è il rudimentale videogame ispirato alla scena di uno dei combattimenti di *Kill Bill* (Capitolo 5), presente all'indirizzo Internet: http://kill-bill.cz/game/index.php.

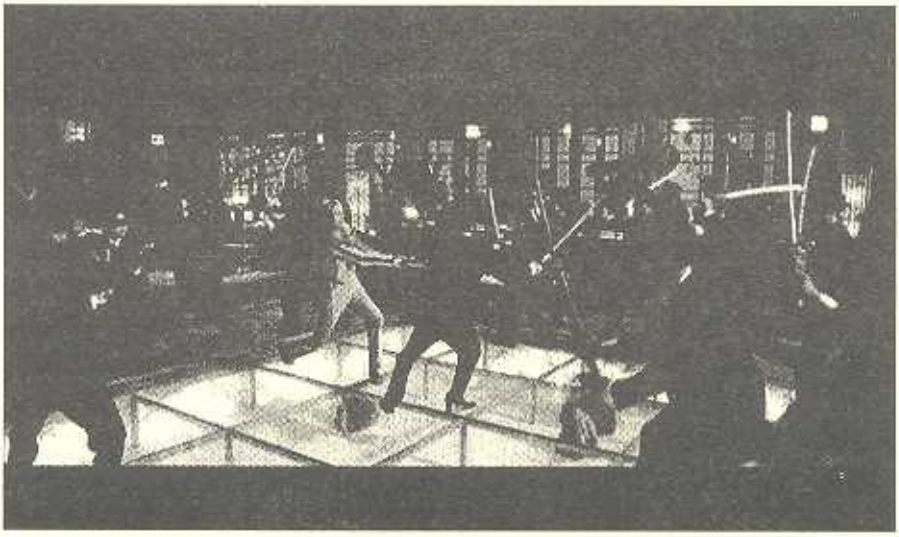

Figura 1: capitolo 5, *Kill Bill* 1

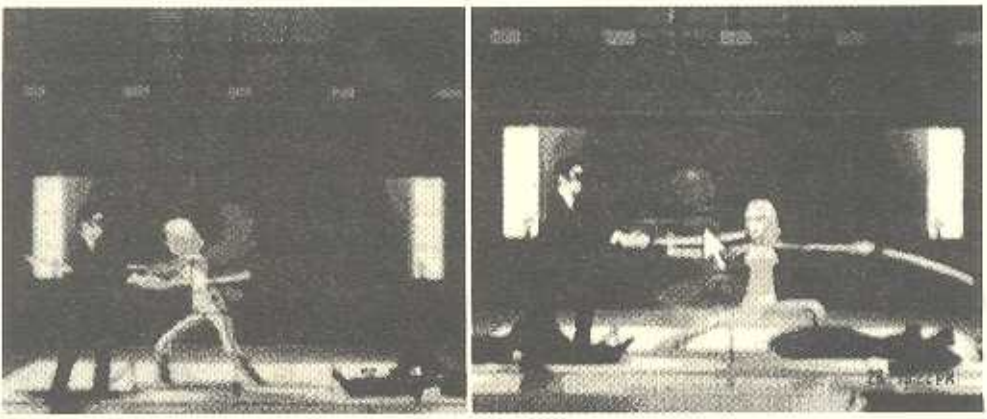

Figura 2: *Kill Bill* versione videogame (**http://kill-bill.cz/game/index.php**)

A conclusione di questo lavoro vorremmo soffermarci proprio su questa caratteristica: *Kill Bill* non propone solo un gioco di rimandi verso altri testi cinematografici, si pone anche come luogo testuale da cui trarre a sua volta delle citazioni, da utilizzare, a nostro parere, soprattutto in ambito videoludico. La citazione è allora presente nel testo, ma come *pratica*, dunque come un vero e proprio invito *al fare*.

In *Kill Bill* si realizza dunque il "trionfo di una struttura a incastri indipendenti, che va incontro alle esigenze – prima paventate, poi realisticamente riconosciute come dato di fatto, ora infine proclamate come nuove condizioni di esteticità – del «consumo della distrazione»" (Eco, 1985 : 141). Scrive ancora Eco: "dobbiamo cominciare a concepire una udienza capace di fruire di tali prodotti in questo modo. Perché solo a questo patto si può parlare di nuova estetica del seriale" (Eco, 1985: 142). E tale estetica si realizza mediante la struttura a capitoli-quadri presente nel testo.

Università di Bologna

Cristina Demaria e Lella Mascio*

Riferimenti bibliografici

Abruzzese, Alberto e Pezzini, Isabella (a cura di)
2004 *Dal romanzo alle reti. Soggetti e territori della grande narrazione moderna*, Torino: Testo&immagine.
Ascione, Giuseppe
1998 "Raising Game", in *Segnocinema*, Luglio/Agosto, anno XVIII, n.92
Barbieri, Daniele
2004 *Nel corso del testo. Una teoria della tensione e del ritmo*, Milano: Bompiani.
Bernardelli, Andrea
1997 "Introduction. The Concept of Intertextuality Thirty Years On: 1967-1997", in A. Bernardelli (a cura di) *The Concept of Intertextuality Thirty Years On: 1967-1997, Vs*, nn 77-78, pp. 3-22.
2000 *Intertestualità*, Milano: La Nuova Italia.
Brancati, Simona
2004 *Kill Tarantino. Quentin Tarantino: istruzioni per l'uso*, Roma: Pericle Tangerne Editrice.
Comand, Mariapia
2001 *L'immagine dialogica. Intertestualità e interdiscorsivismo nel cinema*, Bologna: Hybris.
de Certeau, Michel
1990 *L'invention du quotidien. I Arts de faire*, Paris: Gallimard (tr. it. *L'invenzione del quotidiano*, Roma: Edizioni Lavoro, 2001).
Demaria, Cristina
2003 *Teorie di genere. Femminismo, critica postcoloniale e semiotica*, Milano: Bompiani.
Demaria, Cristina e Mascio, Antonella
2000 Sotto al vestito niente. Alcune riflessioni a partire da Lara Croft e le sue sorelle, in ***Ocula, occhio semiotico sui media* (www.ocula.it).**
Di Luzio, Alessandra
2004 "Intertextuality as a Form of Multiple Negotations: Models of Contamination and Re-writing in Literary and Cinematic Texts". *Englishes*, vol. 8, pp. 53-57.
Eco, Umberto
1973 «Homo ludens» oggi, saggio introduttivo a J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino: Einaudi.
1983 "Postille al *Nome della rosa*", in U. Eco, *Il nome della rosa*, Milano, Bompiani.
1985 *Sugli specchi e altri saggi*, Milano : Bompiani.
Genette, Gérard
1982 *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris : Editions du seuil (tr. it. *Palinsesti: la letteratura al secondo grado*, Torino : Einaudi, 1997).
Gopalan, Lalitha
1997 "Violence and film: the 'revengeful woman' genre in indian cinema", *Nivedini. A Sri Lankan Feminist Journal*, 5 (tr. it. parziale "Donne vendicatrici", *DWF*, nn. 37-38, voll. 1-2, 1998, pp. 61-72).
Greimas, Algirdas J.
1983 *Du sens II – Essais sémiotiques* (tr. it. *Del senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, Milano: Bompiani, 1984).
Grignaffini, Giorgio
2004 *I generi televisivi*, Roma : Carocci.
Guiménez-Micó, J.A.

1997 "Intertexte, interculture, interidentité. Essayer de comprendre le néo/post-colonial à travers l'intertexte pré-colonial", *Vs*, nn. 77-78, pp. 97-118.
Haraway, Donna
1991 *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*, London and New York: Routledge (tr. it. *Manifesto Cyborg*, Milano: Feltrinelli, 1995).
Hertz, J.C.
1997 *Joystick Nation: how videogames ate our quarters, won our hearts and rewired our minds*, Boston: Little, Brown (tr.it. *Il popolo del joystick* Milano: Feltrinelli, 1998).
Koestler, Arthur
1964 *The act of creation*, London: Hutchinson (tr. it. *L'atto della creazione*, Roma: Ubaldini, 1975).
Lotman, Jurij M.,
1985 *La semiosfera*, Venezia: Marsilio.
Magny, Joël
2004 *Il punto di vista. Dalla visione del regista allo sguardo dello spettatore*, Torino: Lindau.
Napier, Susan J.
2000 *Anime. From Akira to Princess Momonoke*, New York: Palgrave.
Romeo, Andrea
1998 "La Doom Generation", in *Segnocinema*, Luglio/Agosto, anno XVIII, n.92.
Salvi, Andrea
1998 "A new art is born", in *Segnocinema*, Luglio/Agosto, anno XVIII, n.92.
Stam, R., Burgoyne, R. e Flitterman-Lewis
2004 New Vocabularies in Film Semiotics. Structuralism, Post-Structuralism and Beyond (trad. it. *Semiologia del cinema e dell'audiovisivo*, Milano, Bompiani, 1999).
Venuti, Lawrence
1998 *The Scandals of Translation. Towards an Ethics of Difference*, London and New York, Routledge.

Note

* L'articolo è il risultato di un lavoro collettivo. Per quanto riguarda la stesura: l'introduzione è stata scritta dalle due autrici; i paragrafi 1, 4 e 5 da Cristina Demaria; i paragrafi 2, 3 e 6 da Lella Mascio.

[1] Si rimanda a Juan Alonso, conferenza del 3 settembre 2004 dal titolo *Tempo, storia e memoria collettiva. Semiotica della vendetta*, La Sociosemiotica, Scuola Autunnale di Semiotica, S. Marino.

[2] La lista di The Bride (The Death List Five).

[3] Forse molti ricordano che *Resevoir dog* (Tarantino, 1992) in italiano *Le Iene*, è la storia di una rapina fallita a una gioielleria di Los Angeles. I sei rapinatori sono tutti uomini, ed ognuno di loro corrisponde a un tipo: il chiaccherone, l'orso, il tenebroso, etc.

[4] Il genere delle "donne vendicatrici" appare in ogni caso molto più popolare in oriente, e non solo nel cinema o nei fumetti giapponesi e cinesi. Anche a Bollywood, vale a dire nel cinema popolare indiano, vi è stato un lungo periodo, in cui si sono prodotti film che raccontavano storie di stupri e vendette, in ogni caso al cui centro vi era la trasformazione di un personaggio femminile da vittima passiva a violenta e attiva vendicatrice. Sull'argomenta si veda Gopalan 1997.

[5] Stiamo qui brevemente sintetizzando un elenco di invarianti culturali che Heritier (2003) discute in modo molto più dettagliato e approfondito, evidenziando aspetti che non ci sembravano pertinenti in questa sede.

[6] Non è possibile riassumere in poche righe un dibattito che è in realtà al centro di tutti gli studi di genere, e che riguarda controverse questioni epistemologiche: il genere, in quanto costruzione culturale del "femminile", è un insieme di significati e comportamenti che affonda le sue radici su "invarianti", per l'appunto, transculturali, ovvero su variabili culturali non riconducibili a una lista quale appunto quella stilata da Heritier? Questione che rimanda a più generali concezioni della cultura e della sua interpretazione.

[7] Per anime intendiamo i film di animazione giapponese, in cui possiamo includere da cartoni animati per bambini che ricuperano classici della narrativa occidentale quali Heidi a produzioni che si rifanno invece alla fantascienza giapponese dei fumetti manga. Si tratta di un fenomeno della cultura popolare giapponse (in giappone se ne producono più di cinquanta serie l'anno) oramai diffuso in tutto l'occidente. Per un'ampia trattazione di questo genere, della sua relazione con i manca, e dei diversi sottogeneri in cui si divide, cfr. Napier 2000.

[8] Sull'occidentalizzazione della cultura giapponese o, meglio, sulla sua americanizzazione, avvenuta anche grazie a mirate politiche e strategie editoriali, si veda Venuti 1998.

[9] Con la categoria di *gaze*, che volutamente manteniamo in inglese, ci riferiamo al modo attraverso cui le immagini possono veicolare una determinata rappresentazione della femminilità, riducendo, per esempio, il corpo della donna ai suoi frammenti (gambe, capelli, scollatura), e dunque oggettivandolo secondo uno sguardo che ne appiattisce ogni profondità o soggettività. Si tratta di una categoria sviluppata nell'ambito della critica femminista e in particolare dei film studies anglosassoni di impostazione femminista: si veda Demaria 2003.

[10] Ci riferiamo sempre alla "lista della morte", The Death List Five.

[11] Il personaggio del gioco che corrisponde al giocatore debraiato nel testo.

[12] fino ad arrivare, alla fine di *Kill Bill* 2, all'uccisione dell'anti-eroe (o secondo personaggio principale): Bill. dunque al concretizzarsi del titolo-ordine del film (*Kill Bill*) che agisce quale mandante-destinate nel percorso di entrambi gli episodi.

[13] In una prospettiva comica definita bisociata (cfr. Koestler, 1964).

[14] I videogame definiti *picchiaduro* sono molto simili ai fumetti e si basano su combattimenti fra il player (e il giocatore che lo guida) e il sistema o fra due players.

Pubblicato con il contributo: Fondazione Cassa di Risparmio di Pesaro.

A Semiotica, linguistica, semantica Sémiotique, linguistique, sémantique Semiotics, Linguistics, Semantics	B Semiotica narrativa e discorsiva. Retorica Sémiotique narrative et discorsive. Rhétorique. Semiotics of narrative and discourse. Rhetoric	C Socio-semiotica (socio- ed etno-lingu Socio-sémiotique (socio- et ethno-linguistique) Socio-Semiotics (Socio- and Ethno-Linguistics)
D Semiotica letteraria: mitologia e folklore: poetica Sémiotique litteraires: mythologie et folklore: poétique Literary Semiotics: Mythology and Folkloristics: Poetics	E Semiotiche auditive. Sémiotiques auditives Audio Semiotics	F Semiotiche visive e audio-visive Sémiotiques visuelles et audio-visu Visual and audio-visual Semiotics