

Giuseppe Gatti  
*Caccia al divo. Un approccio transindividuale  
al mito di Cary Grant*

Né ai proletari né ai borghesi fregava granché del materialismo storico.  
Semplicemente, ammiravano Cary Grant e volevano essere come lui.

Wu Ming, 54

1.

Tutti volevano essere Cary Grant e tutti, ancora, potrebbero esserlo. Il divismo acrobatico di questo *cockney* di Bristol, cresciuto nel *vaudeville* e divenuto archetipo interclassista di stile ed eleganza, è un caso esemplare di mitopoiesi occidentale. In senso stretto, la mitopoiesi è l'arte di produrre miti. Tuttavia, nell'accezione contemporanea che si fa risalire a J.R.R. Tolkien, la si può intendere come la pratica di inserimento e rielaborazione di *tòpoi* mitologici in opere di *fiction* letteraria e cinematografica. Rispetto al paradigma del mito classico, che attinge al passato collettivo per orientare le gesta delle generazioni future, il genere mitopoietico ci tuffa in un futuro utopico o in un passato ucronico al fine di estirpare l'archetipo stesso dal dominio del canone. Eppure, come ci ricorda il collettivo Wu Ming, i rapporti fra l'universo mitologico della Grecia antica e le contemporanee strategie di *storytelling* transmediale non sono agli antipodi: da un nucleo centrale condiviso, entrambi orchestrano mondi narrativi fatti di rimandi, soluzioni di continuità e *spin-off* che spesso risultano in aperto conflitto fra loro<sup>1</sup>. Restringendo il campo mitopoietico nei confini del Novecento, gli studi sul divismo cinematografico hanno registrato un'analoga propensione verso un'analisi policentrica e intertestuale del divenire-divo e più in generale, l'attenzione verso forme di intelligenza e *sense-making* emergenti sta assumendo un notevole sviluppo in alcuni rami delle scienze cognitive e del pensiero contemporaneo.

---

<sup>1</sup> WU MING 1 e WU MING 2, *Mitologia, epica e creazione pop al tempo della rete* <<http://www.carmillaonline.com/2007/01/29/mitologia-epica-e-creazione-pop-al-tempo-della-rete/>> 2007 (ultimo accesso 22.10.2015).

Un'analisi della mitopoiesi di Cary Grant sarà quindi un territorio privilegiato su cui sintonizzare questi molteplici campi di ricerca e ragionare sulle alternative alle traiettorie (apparentemente imposte) del sistema *mainstream* americano per lo sviluppo di percorsi di organizzazione dell'esperienza e soggettivazione individuale e collettiva.

Per iniziare, compiremo un breve confronto fra le teorie divistiche e dell'apparato cinematografico e quelle della teoria letteraria e narrativa, tentando di individuare un carattere epistemologico comune. Successivamente, faremo convergere queste considerazioni negli studi mitopoietici contemporanei, focalizzandoci sul ruolo della così detta *embedded narrative* studiata dal narratologo cognitivo David Herman e sul concetto di «mitocrazia» elaborato dal teorico radicale Yves Citton. A partire da queste considerazioni metodologiche, analizzeremo le diramazioni mitopoietiche di Cary Grant prendendo in esame due universi narrativi: quello cinematografico di *Caccia al Ladro* (*To Catch a Thief*, Alfred Hitchcock, 1955) e il corrispettivo 'spin-off letterario' presentato nel romanzo *54* di Wu Ming<sup>2</sup>.

2.

L'impianto marxista-strutturalista europeo ha certamente determinato la nascita e lo sviluppo dei primi studi sistematici sulla funzione sociale del mito e influito in larga misura sulle teorie narratologiche e del cinema a partire dalla seconda metà degli anni '60. In quel periodo, i teorici francesi del dispositivo cinematografico classico (Baudry, Oudart, Metz, Bellour) come quelli della narratologia (Genette, Todorov, Eco, Barthes) hanno accentuato un'interpretazione tematica o 'ideologica' della narrazione, tenendo meno in considerazione la specificità dei media e dei generi che attraversavano certe storie e che di rimando influivano sull'esperienza fenomenica dell'individuo. Secondo David Herman, il punto debole delle teorie narratologiche strutturaliste è quello di sottostimare la funzione referenziale delle storie (ovvero, in senso ampio, il loro potenziale di creazione di mondi anziché di 'fabule') e la specificità del genere, dello stile e dell'ambiente semiotico-mediatico in cui l'attività di *storytelling* è situata<sup>3</sup>. La reazione all'egemonia della fabula, intesa come strategia di

---

<sup>2</sup> Cfr. WU MING, *54*, Einaudi, Torino 2002.

<sup>3</sup> Cfr. D. HERMAN, *Storytelling and the Sciences of Mind*, The MIT Press, Cambridge (US) 2013.

rappresentazione ideologica, si è concretizzata nel modernismo cinematografico degli anni sessanta e settanta che ha promosso un'interrogazione critica dei sistemi di rappresentazione e identificazione al prezzo però di una considerevole perdita di coinvolgimento e piacere spettatoriale<sup>4</sup>. Come ricorda Yves Citton, l'area materialista e progressista delle scienze umane ha progressivamente mostrato una sorta di 'allergia' nei confronti delle storie, lasciando campo libero a narrazioni semplicistiche di stampo reazionario e neoliberista proposte ad esempio dalla nuova destra dell'epoca Reagan<sup>5</sup>.

A partire dagli anni '90, e in maniera ancor più significativa durante il primo decennio duemila, si è verificato un importante cambio di tendenza. La teoria ha rivalutato la funzione emancipatrice del mito avviando una serie di studi multidisciplinari in aperta rottura col *divertissement* postmoderno e rivolti all'analisi transmediale e partecipativa dell'attività mitopoietica.

Il dibattito intorno alla capacità della mente di percepire, organizzare e dare senso alle narrazioni filmiche, è stato uno dei terreni di scontro fra le discipline analitico-cognitiviste e quelle del pensiero continentale o postmoderno a partire dagli anni '80. Se oggi alcuni sostenitori dell'approccio *embodied* insistono sul fatto che un grado di organizzazione lineare dell'esperienza sia inscindibilmente legato all'evoluzione dell'apparato sensomotorio e muscoloscheletrico umano, altresì un approccio *ecologico* riconosce che gli elementi e i processi che costituiscono un mondo narrativo formino un sistema composto da dettagli mancanti, traiettorie potenziali e 'molteplici versioni' che non giungono mai a produrre una narrazione definitiva. Questi approcci trovano applicazione anche per lo studio della 'narrativizzazione' del sé individuale e del mondo-ambiente dell'essere umano.

L'approccio cognitivo di Herman, ad esempio, non mira a distruggere la narrazione ma piuttosto tenta di scardinare la centralità epistemologica della fabula, affiancandole il modello a distribuzione cognitiva legato all'attività di creazione di mondi (*worldmaking*). Con questa mossa, la narratologia evade dalle maglie dello strutturalismo e, come vedremo, negli studi di cinema si guarda all'esperienza filmica come mondo-ambiente performativo. Sia nelle teorie del cinema sia in quelle narratologiche si afferma la nozione di «post-classico».

<sup>4</sup> V. PRAVADELLI, *Le teorie di Laura Mulvey e gli Studi di Cinema*, in L. MULVEY, *Cinema e Piacere Visivo*, a cura di Veronica Pravadelli, Bulzoni, Roma 2013, p. 16.

<sup>5</sup> Y. CITTON, *Mythocratie. Storytelling et imaginaire de gauche*, Éditions Amsterdam, Paris 2010, trad. it. *Mitocrazia. Storytelling e immaginario di sinistra*, Alegre, Roma 2013, pp. 86-87.

La così detta attività di *worldmaking*, cioè la capacità dell'individuo di creare mondi dotati di senso tramite l'organizzazione della sua esperienza percettiva, è centrale nella teoria letteraria dei «mondi finzionali» di Lubomir Doležel che assume nell'eroe una caratteristica transindividuale in quanto «entità compossibile» capace di mobilitare nel lettore nuovi mondi e posizionalità soggettive<sup>6</sup>. Negli stessi anni, Edward Branigan opera un'allargamento della teoria spettatoriale analitico-cognitivista inaugurata da David Bordwell e Noel Carroll, moltiplicando le così dette «agentività» filmiche (narratore, personaggio e spettatore) e i gradi di focalizzazione spettatoriale, così da accantonare il binomio inquadratura-oggettiva/soggettiva<sup>7</sup>. Analogamente, negli studi sul divismo cinematografico, Richard Dyer abbatte il monolite dell'agentività divistica che si credeva manipolata ad arte dallo *star system*, individuandone la genesi nell'intreccio di molteplici 'testi mediatici' fra cui il sistema di promozione della star, la pubblicità, il *corpus* filmico e la rete di discorsi critici e di commento. Insieme all'autonomia della fabula e del testo, cade quindi il ruolo privilegiato del film nel determinare la ricezione e l'interpretazione del mito divistico. Per Dyer l'immagine della star «è una totalità complessa priva di dimensione cronologica» ed è capace di suggerire al pubblico l'esistenza di un'identità 'altra' al di fuori di quella evocata dal testo o dal ruolo interpretato<sup>8</sup>. Se l'intreccio è dunque una caratteristica funzionale alla dimensione esistenziale della fabula, il personaggio, per essere riconosciuto tale dallo spettatore, deve trascendere il medium, dando l'idea che ci siano 'molteplici versioni' di se stesso. Potremmo quindi dire che in entrambi gli ambiti teorici, personaggio e divo condividano il medesimo principio di esistenza trans-mediale<sup>9</sup>.

<sup>6</sup> Cfr. L. DOLEŽEL, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, The John Hopkins University Press, Baltimora-London 1998.

<sup>7</sup> TH. ELSAESSER e W. BUCKLAND, *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Oxford University Press, New York 2002, trad. it. *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, Bietti, Milano 2010, pp. 186-190.

<sup>8</sup> R. DYER, *Stars*, BFI, London 1979, trad. it. *Star*, Kaplan, Torino 2003, p. 82.

<sup>9</sup> Un analogo cambio di paradigma si afferma negli stessi anni anche nelle scienze cognitive. È infatti nel 1991 che Daniel Dennett elabora in maniera più sistematica il suo «modello delle molteplici versioni». Combinando dati analitici ed esperimenti concettuali, il filosofo statunitense giunge a paragonare la nostra esperienza cosciente all'esistenza diegetica di un personaggio letterario. Frutto di una tessitura competitiva fra molteplici narrazioni ed informazioni spurie, il personaggio di Sherlock Holmes, così come la nostra esperienza cosciente, non ha bisogno di un flusso narrativo unitario per sostanzarsi. Cfr. D. DENNETT, *Consciousness Explained*, Little Brown, Boston 1991, tr. it., *Coscienza. Che cos'è?*, Laterza, Roma 2009.

Intorno agli anni Duemila, l'ulteriore nebulizzazione divistica della star, che diventa ormai una *celebrity* a tutto campo, corrisponde al superamento dell'approccio ludico e meta-discorsivo della teoria postmoderna e all'introduzione di quel millefoglie epistemico che è il post-classico. Se gli studi della narratologia post-classica indagano la multisensorialità dell'esperienza narrativa e le configurazioni transmediali dello *storytelling*<sup>10</sup>, nel contesto degli studi di cinema il film post-classico 'eccede' i tratti spettacolari del classico, inserendosi in un rinnovato contesto di produzione volatile e partecipata<sup>11</sup>. In maniera a mio avviso analoga, nel 2008 Wu Ming individua una 'nebulosa' nel panorama della narrativa italiana che definisce *New Italian Epic* (NIE)<sup>12</sup>. Questa costellazione di opere sancisce infatti l'ibridazione fra narrativa pop e avanguardia stilistica (*avant-pop*), con una vocazione verso aspetti transmediali e partecipativi, al fine di potenziare i propri effetti mitopoietici. Wu Ming usa il termine 'epica' poiché riconosce nelle opere NIE una funzione taumaturgica, pedagogica e, potremmo dire, di educazione cognitiva. Fra le caratteristiche del NIE, due sono significative per il nostro discorso. Una è la «sovversione 'nasco-sta' di linguaggio e stile», ovvero l'uso «giusto e serio» della letteratura di genere finalizzata a raccontare una storia nel modo più efficace possibile; l'altra è lo «sguardo obliquo», ossia l'adozione di punti di vista extraumani o lo slittamento ambiguo degli stessi tramite l'uso del discorso libero indiretto che, sul piano del lettore, servirebbe a stimolare un'esperienza ecosofica del sé<sup>13</sup>.

Negli studi di cinema l'idea che questi processi narrativi non siano semplicemente ascrivibili ad un genere, a un movimento o ad un singolo medium matura nel saggio di Thomas Elsaesser dedicato al *mindgame* film. Il *mindgame* è uno strumento cognitivo che come il NIE utilizza l'ibridazione delle forme (avanguardia filmica, letteratura postmoderna e videogame) per orientare la comunità spettatoriale verso nuovi orizzonti epistemici. Elsaesser sottolinea come questi film, da *Lola corre* (*Lola Rennt*, Tom Tykwer, 1998) a *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001), non ci raccontino semplicemente 'storie complesse' bensì le co-determinino diventando essi stessi «agenti performativi» che da un lato giocano con la nostra mente e dall'altro sono innervati in un sistema più ampio di derive narrative.

<sup>10</sup> HERMAN, *Storytelling and the sciences of mind*, cit., p. 107.

<sup>11</sup> Cfr. TH. ELSAESSER e W. BUCKLAND, *La narrazione classica/post classica*, in *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, cit., pp. 43-101.

<sup>12</sup> Cfr. WU MING, *New Italian Epic. Letteratura, sguardo obliquo, ritorno al futuro*, Einaudi, Torino 2009.

<sup>13</sup> *Ibid.*, pp. 26-33; 37-41.

Il *mindgame* film, alla stregua dell'opera NIE, afferma una forte singolarità. Entrambi, per seguire ancora una suggestione di Wu Ming, sono «UNO»: *Unidentified Narrative Objects*.

3.

La narratologia transmediale di David Herman entra nel pieno di questo panorama teorico, analizzando la questione dello *storytelling* attraverso lo studio delle dinamiche di lotta fra universi narrativi, la specificità dei vari media coinvolti, le disposizioni e i processi mentali che rendono possibile l'esperienza narrativa e – importante per noi – le forme di intelligenza e articolazione dell'esperienza individuale e collettiva innescate dalla narrativa. Per Herman infatti la narrazione non è semplicemente uno strumento attraverso cui interpretiamo la complessità del reale («worlding the story») ma serve da «dispositivo di modellamento primario» per dare senso e organizzare la nostra percezione-azione nel mondo («storying the world»). La mitopoiesi post-classica, nella sua vocazione più cinematografica o letteraria, è dunque un dispositivo epistemologico-esistenziale, oltre che cognitivo.

Non solo. Lo *storytelling* (quanto più transmediale e partecipativo) sembra partecipare attivamente alla formazione di un tipo di soggettività distribuita e socialmente determinata, che Herman sostanzia a partire da alcune ricerche condotte nel campo della così detta cognizione incarnata (*embodied cognition*). Questo ramo delle scienze cognitive scardina infatti l'approccio cartesiano e cervello-centrico del soggetto (in voga nell'approccio cognitivista classico) studiando il ruolo culturalmente e storicamente situato della corporeità e dell'ambiente nello sviluppo della cognizione e, di rimando, della soggettività<sup>14</sup>. In questo contesto, le storie assumono la valenza di 'artefatti cognitivi', ovvero degli strumenti atti all'organizzazione sotto forma di schemi narrativi dei processi di percezione-azione-ragionamento, i quali, si possono quindi estendere al di là del nostro cervello formando un sistema extra-neurale di *sense-making*<sup>15</sup>. Sul piano

---

<sup>14</sup> Questo campo di ricerca trova numerose affinità teoriche nella robotica evolutiva, nella biologia, nella filosofia della mente e, in maniera poco esplorata ma a mio avviso molto rilevante, nel pensiero politico radicale. Herman, che come Branigan rielabora lo strutturalismo di Genette e Vigovsky, accoglie l'approccio tecno-antropologico di studiosi quali Andy Clark e Edwin Hutchins che a loro volta rielaborano delle istanze sviluppate in precedenza dalla fenomenologia continentale.

<sup>15</sup> HERMAN, *Storytelling and the Sciences of Mind*, cit., p. 263. Per 'artefatti cognitivi', ci si

dello *storytelling*, questi artefatti possiedono una ‘componibilità ermeneutica’, non rimangono cioè chiusi all’interno di singoli universi finzionali, e a seconda del loro grado di ‘sensibilità contestuale’, vanno a dialogare con l’ambiente socio-simbolico dell’interpretante.

L’ipotesi più radicale avanzata da queste teorie è che lo *storytelling* sia un apparato psico-socioculturale innervato nel funzionamento della mente. Infatti, secondo il filosofo della mente Andy Clark, questo divenire-dispositivo della mente è il frutto della inusuale plasticità della neocorteccia e del lungo periodo di apprendimento cui gode l’essere umano<sup>16</sup>. Tramite questa caratteristica, la nostra architettura neurale è in grado di adattarsi rapidamente ai cambiamenti ambientali per intervenire quanto più efficacemente sulla realtà. Attraverso questa prospettiva, invece che essere modificata o intossicata da dispositivi esterni o artificiali, la nostra percezione e di conseguenza il nostro senso del sé, emerge come un’entità distribuita fra mente, ambiente e corpo. Così per Herman, il mito inteso come «narrativizzazione del mondo» è legato ad un’idea transindividuale dell’intelligenza che si configura tra «il provare a dar senso al mondo e l’essere immersi in un ambiente che si estende oltre il sé»<sup>17</sup>.

Pensare alla narrazione in questi termini ci permette di interpretare il fenomeno divistico attraverso una concezione ecologica del sé spettatoriale: un’entità non solo continuamente ri-posizionata, per dirla con Foucault, ma esistenzialmente distribuita al di là dei processi cognitivi che si suppone avvengano nella propria scatola cranica. Herman offre un esempio di questo modello in riferimento alla tecnica dell’*embedded narrative*, ovvero il racconto di una storia all’interno di un’altra storia. Ogni ‘storia nella storia’ infatti produce dei riquadri esistenziali che innescano e delimitano l’operazione di richiamo e ricomposizione delle esperienze del soggetto. Rielaborando la topologia enunciativa di Gérard Genette, Herman analizza il poema *The Ruined Cottage* di Wordsworth abbinando

---

riferisce sia ad oggetti materiali di natura tecnologica sia a processi e proprietà emergenti dall’interazione con l’ambiente che permettono lo sviluppo di un sistema intelligente. In un’accezione estesa può considerarsi tale l’insieme dei quadranti che compongono il cruscotto di un veicolo, la disposizione delle stelle per l’orientamento nautico o le strategie di mnemotecnica che si utilizzano per organizzare contenuti ‘mentali’ (p. 272). Per una panoramica essenziale sull’attuale lavoro delle scienze cognitive in questa direzione cfr. E. HUTCHINS, *The Cultural Ecosystem of Human Cognition*, «Philosophical Psychology», vol. 27, n. 1, 2014, pp. 34-49.

<sup>16</sup> Cfr. A. CLARK, *Natural-Born Cyborgs. Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*, Oxford University Press, Oxford 2003.

<sup>17</sup> HERMAN, *Storytelling and the Sciences of Mind*, cit., 248.

ad ogni livello narrativo un io-esperenziale e un io-narrante, in maniera analoga alla stratificazione di Branigan. Il continuo passaggio fra universi diegetici ed io-esperenziali messo in atto dal passaggio fra varie cornici narrative può favorire, come nel caso de *La Metamorfosi* di Kafka, una ricollocazione dell'attività ermeneutica anche oltre i legami di specie<sup>18</sup>. Come vedremo nell'incipit di *Caccia al Ladro*, Hitchcock usa la medesima strategia per introdurre l'immagine polimorfa di Cary Grant quale divo, archetipo hitchcockiano e protagonista del film.

#### 4.

Il concetto di «storying the world» di Herman, è molto simile a quello di «scenarizzazione» nella teoria politica di Yves Citton. Citton, legato al pensiero post-operaista e radicale europeo, ci ricorda infatti che le narrazioni sono delle concatenazioni che ci attraversano e «funzionano come macchine per orientare i nostri flussi di desideri e convinzioni»<sup>19</sup>. La scenarizzazione è quindi la capacità del mito di catturare desideri, orientare comportamenti e donare senso all'attività politico-percettiva individuale e collettiva. Se alla parola 'carne' associo l'immagine di un mattatoio in piena attività, si tratta ad esempio di una scenarizzazione alternativa rispetto a quella di una succulenta bistecca alla griglia. Si innesca, a mio avviso, una ricollocazione ermeneutica simile a quella descritta da Herman riguardo all'*embedded narrative*. Infatti per Citton la scenarizzazione è sempre mutuale: l'individuo e il personaggio possono raccontare e raccontarsi solo nella misura in cui sono essi stessi raccontati all'interno di una tessitura di *frame* narrativi. Lo studio della mitocrazia si fonda quindi sull'analisi delle relazioni di potere che avvengono tramite la scenarizzazione mitopoietica.

L'eroe, secondo Citton, offre al fruitore un percorso utopico di riconfigurazione del sé, in cui si è portati a fare delle proiezioni future e rinegoziare il passato personale all'interno di scenari e mondi possibili. In opposizione all'eroe sovradeterminato da strutture ideologiche (che Citton paragona all'idea monolitica dello *star system*, già demistificata in realtà da Dyer), la nuova traiettoria mitopoietica 'di sinistra' dovrà proporre un eroe goffo, un personaggio in grado cioè di indossare provvisoriamente molteplici maschere incomplete e favorire così il riempimento da parte di altri sé narrativi. Gli eroi della «gauche-rie», un gioco di parole fra *gauche*

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 262.

<sup>19</sup> CITTON, *Mitocrazia*, cit., p. 94.

(sinistra) e *gaucherie* (goffaggine), «si sforzeranno di sentirsi extraterrestri per lasciar emergere la dimensione virtuale e l'immaginazione di altri mondi possibili. [...] bisognerà che essi si allenino a fare del loro essere maldestri l'oggetto di una pratica virtuosa»<sup>20</sup>.

A mio avviso, l'ambivalente 'goffaggine' del mondo divistico costruito da/su Cary Grant è un caso paradigmatico di mitocrazia maldestra. Il suo persistente potere scenarizzante dagli anni '30 ad oggi, offre un caso di studio privilegiato per un'analisi interdisciplinare del ruolo del divismo cinematografico americano verso una forma mitopoietica post-classica di *worldmaking* cognitivamente e politicamente esemplare.

## 5.

Classe 1904, il giovane attore-performer Archie Leach venne ingaggiato dalla Paramount come doppione a buon mercato di Gary Cooper sotto lo pseudonimo di 'Cary Grant'<sup>21</sup>. Secondo il biografo Graham McCann, Cary Grant incarnò ben presto un nuovo modello divistico maschile «in conflitto con se stesso»; un «forestiero intimo» dalla mascolinità attenuata, a suo agio nella *screwball comedy* come in quella sofisticata e romantica, prototipo interclassista di gentleman grazie al suo peculiare 'staccato' a metà strada fra il *cockney* londinese e il West Country<sup>22</sup>. Anche gli studi divistici interessati a Grant, ruotano generalmente attorno a tre sue caratteristiche del tutto peculiari: ironia, ambiguità ed eleganza<sup>23</sup>. Se da un lato diventa ben presto uno dei massimi prodotti dello star system hollywoodiano, Cary si afferma come il primo divo *freelance*, curando personalmente gli ingaggi e stipulando percentuali inarrivabili per qualsiasi altro/a divo/a dell'epoca. Reagisce poi con stile anche di fronte all'inevitabile crisi di mezza età, ottenendo un rinnovato successo negli anni '50. Infatti, i tratti romantici di una mascolinità da *bachelor*, anziché 'ribelli' come quelli degli

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, p. 337.

<sup>21</sup> Wu Ming dichiarerà di aver scelto Cary Grant quale protagonista del romanzo in modo accidentale. Durante la fase di ricerca preliminare, un componente del collettivo appuntò le iniziali 'G.C.' riferendosi a Gary Cooper che, nella fase successiva, il resto del gruppo ha interpretato come quelle di 'Cary Grant'.

<sup>22</sup> G. McCANN, *Cary Grant. A Class Apart*, Columbia University Press, New York 1996, p. 59.

<sup>23</sup> Cfr. *Cary Grant: l'Attore, il Mito*, a cura di G. Alonge e G. Carluccio, Marsilio, Roma 2006.

emergenti Brando, Dean e Presley, gli permisero di indossare nuovamente i panni del trentenne, fino a sfondare il muro degli anni '60<sup>24</sup>.

È in questo contesto che ci imbattiamo in *Caccia al ladro*, il film di Hitchcock che riporta alla ribalta Cary Grant attraverso la meta-scenarizzazione della sua parabola divistica, rilanciando il filone hitchcock-grantiano incentrato sullo 'scambio di persona'. Mentre ne *Il Sospetto* (*Suspicion*, 1941) Grant era un giovane marito sospettato di voler uccidere la moglie per intascarne l'eredità, in *Notorius* (*Notorious*, 1946) vestiva i panni di un agente segreto che grazie al suo ascendente riusciva a far infiltrare una giovane donna all'interno di un covo di nazisti americani. In *Intrigo internazionale* (*North by Northwest*, 1959) lo vedremo infine nel ruolo di un pubblicitario scambiato per agente segreto che cadrà a sua volta vittima di un raggio amoroso ad opera di una agente dei servizi segreti americani. Qui in *Caccia al ladro*, il suo personaggio è Robie 'il Gatto', ex-ladro ed eroe della resistenza francese, che viene ingiustamente accusato di una serie di furti di gioielli che rimandano al suo *modus operandi*. Questa componibilità ermeneutica di *Caccia al ladro* si estende oltre la trama, predisponendo tutta una serie di *embedding* narrativi e visuali. Come vedremo, tutti questi elementi offriranno un notevole gancio a Wu Ming per la migrazione mitopoietica di Grant in 54.

## 6.

Cercheremo ora di individuare le cornici narrative ed esperenziali relative alla sequenza introduttiva del film, analizzandone i risvolti scenarizzanti. La prima inquadratura è composta da un progressivo carrello in avanti che ci mostra la vetrina di un'agenzia di viaggi su cui sono appesi dei manifesti pubblicitari della Costa Azzurra. Dopo i titoli di testa, in cui compaiono a caratteri cubitali i nomi di Cary Grant, Grace Kelly e Alfred Hitchcock, la camera si avvicina al dettaglio di un manifesto raffigurante una veduta della Riviera che reca la scritta: «if you love life, you will love France» (Fig. 1). Al termine del carrello, si verifica un brusco stacco verso il primo piano di una donna che grida. Segue il dettaglio di un portagioie vuoto e attraverso due inquadrature, vediamo la donna affacciarsi sul medesimo panorama esposto nel manifesto e denunciare il furto dei gioielli invocando l'intervento della polizia. Ci vengono successivamente

---

<sup>24</sup> V. PRAVADELLI, *L'immagine divistica di Cary Grant. Mascolinità/Identità in Hawks e Hitchcock*, in *Cary Grant*, a cura di Alonge e Carluccio, cit., p. 62.

mostrati altri due casi di furto, attraverso una strategia di montaggio simile: il campo totale della camminata sul tetto di un gatto nero che procede verso la mdp; le mani del ladro che si impossessano dei gioielli; di nuovo il totale del gatto che si allontana di spalle dalla mdp; e infine la facciata di un hotel di lusso da cui presumibilmente provengono le grida femminili delle vittime del furto. Dopo una serie di inquadrature che descrivono l'inizio delle operazioni di polizia, in breve siamo trasportati verso una pittoresca villa in collina dove è al lavoro una governante. Attraverso un carrello avvolgente posizionato in basso che si muove in senso opposto alla camminata della donna, scopriamo l'ingresso della casa. All'interno della villa troviamo nuovamente il gatto nero, mentre siede serafico su un divano al fianco di un quotidiano aperto (Fig. 2). Tramite uno stacco, si verifica l'ingresso in un'altra cornice diegetica: dal campo totale passiamo al dettaglio del giornale, e tramite uno zoom in avanti scopriamo il titolo dell'articolo: «The Cat Prowls Again?» («Il Gatto è di nuovo a caccia?», Fig. 3). Leggiamo letteralmente la storia di Robie il Gatto e il suo presunto collegamento con i recenti furti di gioielli. Si torna poi all'inquadratura precedente con il gatto in bella posa e poi, attraverso un aggiustamento di camera, ci viene mostrata un'ampia finestra aperta situata alle sue spalle. Oltre l'apertura, scorgiamo la figura intera di un uomo di profilo (Fig. 4). Con uno stacco sull'asse sfondiamo letteralmente la cornice e raggiungiamo il primo piano di Grant, ancora di spalle. Lo stridio del suono dei pneumatici fuori campo innesca la reazione sia di Grant sia del gatto che in alternanza si voltano lentamente verso la presunta sorgente sonora. In ultimo, dal primo piano frontale del gatto passiamo a quello di Grant che ci mostra il viso. Dopo questa lunga procedura di introduzione del viso di Grant, Robie coinciderà da ora in poi con l'io-esperenziale della vicenda, il così detto protagonista.

L'attraversamento di queste cornici visuali, ingaggia una negoziazione spettatoriale fra baricentri diegetici e soggettivi. Nel primo *setting*, quello della vetrina del negozio, potremmo dire di trovarci ancora ad un livello intermedio fra diegetico ed extradiegetico: diegetico nei confronti del profilmico, ed extradiegetico rispetto ai titoli di testa. Il linguaggio preponderante è tuttavia quello scritto, l'agentività narrante è anonima e l'io-esperenziale è quello dello spettatore-lettore. A partire dalla seconda inquadratura, passiamo al vero e proprio livello diegetico, con il gatto quale figura esperenziale più ricorrente e preponderante. È proprio seguendo il gatto che stacciamo sul dettaglio dell'articolo di giornale, scivolando in un livello ipodiegetico dove si ritrova il linguaggio scritto ma dove il narratore, seppur anonimo, è identificabile con un giornalista afferente all'universo

finzionale di *Caccia al ladro* e l'io-esperenziale torna ad essere il lettore-spettatore. L'articolo è un'evidente allegoria della parabola divistica di Grant. È verosimile credere che il pubblico dell'epoca potesse facilmente riconoscere l'allusione ed immergersi in parallelo in un'ulteriore livello di meta-scenarizzazione: è Cary Grant il grande 'ex' dello *star system* che rinnovando l'inconfondibile connubio con Hitchcock, è tornato di nuovo a 'caccia'. Poi, dopo essere tornati al precedente livello diegetico, attraverso lo stacco sull'asse verso la finestra spostiamo il fuoco esperenziale dal gatto a Robie. Il passaggio fra livello diegetico e ipodiegetico, e fra l'io-gatto e l'io-Robie si verificherà altre volte durante il film, fungendo da *affordance* cognitiva e soggettivizzante (ad esempio, le movenze del gatto anticiperanno allusivamente i pensieri di Robie)<sup>25</sup>.

7.

Questa concertazione fra discorso narrativo classico, dimensione attrattiva e meta-scenarizzazione divistica, viene a mio avviso ricombinata da Wu Ming e caricata di una componente transmediale e partecipativa di sovversione nascosta dello stile e delle scenarizzazioni imposte. Il romanzo *54* 'ritorna al futuro' immaginando un Cary Grant che a ridosso di *Caccia al ladro* è ingaggiato dai servizi segreti inglesi per svolgere una missione sotto copertura in Jugoslavia. Si tratta di promuovere l'avvicinamento di Tito all'occidente tramite la promessa di un fantomatico film a lui dedicato e con Cary nei panni del dittatore. La vicenda quindi traspone il mitologema hollywoodiano di Cary Grant in chiave 'resistente' sfruttando la dimensione hitchcockiano-grantiana dello scambio di persona per 'eccederla' e farla attraversare dai discorsi politici sulla questione triestina, la geopolitica del dopoguerra, i rapporti italo-americani fra la società dello spettacolo e la criminalità organizzata.

Per aumentare l'efficacia scenarizzante, *54* sfrutta proprio quel mix di eleganza, ironia e ambiguità che sono le caratteristiche peculiari del divo. Infatti, per coprire la sua missione in Jugoslavia, i servizi britannici sfruttano la recente

---

<sup>25</sup> *Embedding* di Grant è un elemento ricorrente anche sul piano visivo. Incastonando il volto di Grant fra architetture, corpi, fiori e altri elementi profilmici si riafferma quella che Giulia Carluccio chiama una «dimensione hitchcockiano-grantiana peculiare» che favorisce quel connubio fra «cinema delle attrazioni, cinema classico e preclassico, cinema modernamente metalinguistico» (cfr. *Cary Grant*, cit., p. 149). Un ulteriore indizio per rilevare la singolare pre-disposizione alla transmedialità e alla distribuzione cognitiva della mitopoiesi grantiana.

assenza dalla ‘mondanità di Hollywood’ di Cary per ingaggiare un sosia. Dopo una discussione surreale con Tito, che loderà l’attore inglese per «aver servito la causa antifascista in un settore strategico come l’intrattenimento», Grant andrà su tutte le furie quando sulla prima pagina del «Telegraph», vedrà il proprio sosia indossare una cravatta *regimental*. Segnato dall’esperienza jugoslava, Cary deciderà di accettare la proposta di Hitchcock, e parte dei fatti si svolgeranno intorno al set di *Caccia al ladro*, in modo da agire così retroattivamente sul mondo filmico. Inoltre lo pseudonimo di Grant sotto copertura è ‘George Kaplan’, lo stesso nome che sarà responsabile dello scambio di persona in *Intrigo internazionale*.

E ancora, 54 opera una peculiare forma di *embedded narrative* attraverso l’ibridazione di uno stratagemma registico hitchcockiano, il McGuffin, mediante la strategia narrativa dello «sguardo obliquo». Come ricorda Hitchcock, il McGuffin è un oggetto o un pretesto che funge da innesco narrativo. Il suo valore d’uso è totalmente irrilevante e infatti molto spesso non viene rivelato. Nella lettura lacaniana di Slavoj Žižek, il McGuffin corrisponde al «significante senza significato», il punto cieco attraverso il quale viene organizzato lo sguardo e il discorso simbolico del Grande Altro<sup>26</sup>. Questa idea che lo stesso Lacan ha divulgato attraverso l’esempio della pittura anamorfica, viene a sua volta mostrata da Hitchcock mediante delle ‘sogettive impossibili’ caratterizzate da un’inquadratura mobile e/o disancorata dal punto di vista umano in cui tuttavia traspare una componente di non-obiettività. In questo senso, il carrello avvolgente che precede l’ingresso nella villa di Robie è ascrivibile a questo tipo di sogettiva impossibile che eventualmente rimanda ai movimenti felpati e raso terra del gatto. In linea con questo quadro teorico, una linea narrativa di 54 riguarda «McGuffin Electron», un grande televisore con il quale il lettore condivide l’io-esperenziale di un vero e proprio McGuffin narrativo. Come Robie in *Caccia al ladro*, anche McGuffin Electron è descritto come un’entità dal passato glorioso e ora apparentemente inattiva, che innesca la vicenda poiché qualcun altro ne riconosce o ne suppone una determinata qualità. All’interno del televisore è infatti nascosta una partita

<sup>26</sup> Cfr. S. ŽIŽEK, *Everything You Always Wanted to Know About Lacan (But Were Afraid to Ask Hitchcock)*, Verso, Londra 1992. Žižek è un autore che Wu Ming conosce molto bene: sia per la comune vicinanza alle teorie della sinistra radicale sia per i numerosi riferimenti al lavoro del filosofo sloveno nel blog del collettivo. Il concetto di «sguardo obliquo» è stato probabilmente ispirato dalla lettura di *Looking Awry* (lett. ‘guardare di sbieco’), il volume contemporaneo a quello dedicato ad Hitchcock, con cui Žižek analizza il ruolo ideologico della *pop culture* rielaborando il concetto epistemologico di «anamorfosi» sviluppato da Lacan.

di eroina che alla fine scopriremo essere stata rimossa, lasciando il corpo del televisore completamente *vuoto*. Un McGuffin, appunto.

In conclusione, non solo la mitocrazia di Cary Grant si molecolarizza in continue cornici scenarizzanti, ma ha dimostrato di allontanarsi dalle istanze normative legate all'universo hollywoodiano in favore di una scenarizzazione nascosta, resistente ed eccessiva che propone una modalità di simulazione esperenziale distribuita e socialmente partecipativa.

Dopotutto, come ricorda il suo biografo, Cary Grant fu un'invenzione della classe proletaria.



Fig. 1 – Il manifesto pubblicitario della Riviera francese in apertura del film (*Caccia al Divo*, Hitchcock, 1955)



Fig. 2 – Il gatto che abita la villa di Robie “il Gatto”



Fig. 3 – Dettaglio dell'articolo di giornale che introduce la storia di Robie



Fig. 4 – La finestra aperta sul giardino oltre la quale scorgiamo per la prima volta la figura di Robie (Cary Grant)