

Lorenzo Marmo

Il deserto sanguina. Decostruzione dello spazio mitico in Jarhead

1. *Lo spazio del mito*

In questo saggio mi occuperò della concezione mitica dello spazio e della sua relazione con la narrazione cinematografica. Nella seconda parte dell'intervento analizzerò invece un film di guerra statunitense relativamente recente, *Jarhead* (Sam Mendes, 2005), per mostrarne i meccanismi di decostruzione mitopoietica. L'investigazione della messa in scena dello spazio del deserto proposta da questo film aprirà poi il discorso verso considerazioni di natura metalinguistica a proposito del rapporto tra *medium* cinematografico, realtà referenziale e corporeità.

Per incominciare, sarà bene chiarire cosa si intende qui per spazio mitico. Il *background* teorico a cui mi sono rifatto è quello della filosofia delle forme simboliche elaborata da Ernst Cassirer negli anni Venti del Novecento. Nella sua riflessione sull'attività simbolizzatrice e sulla funzione formatrice della fantasia che stanno alla base del mito, il filosofo tedesco rimarca esplicitamente l'importanza della dimensione spaziale. Secondo Cassirer infatti «l'intuizione dello spazio si è dimostrata un elemento fondamentale del pensiero mitico, in quanto questo è apparso dominato dalla tendenza a convertire tutte le differenze, che esso stabilisce e coglie, in differenze spaziali, e a rappresentarsele direttamente in questa forma»¹. Nel tentativo di comprendere le specificità della concezione mitica dello spazio, Cassirer sottolinea anzitutto la sua collocazione mediana rispetto ad altri due modi di pensare ed esperire la spazialità: «in una

¹ E. CASSIRER, *Philosophie der symbolischen Formen* (1923-1929), Band 2: *Das mythische Denken*, Bruno Cassirer Verlag, Berlin 1925, trad. it. *Filosofia delle forme simboliche*. Volume II. *Il pensiero mitico*, La Nuova Italia, Firenze 1961, p. 137.

posizione intermedia tra lo spazio della percezione sensibile e lo spazio della conoscenza pura, dell'intuizione geometrica»².

All'interno di questa triade di concezioni della spazialità, lo spazio della percezione sensibile si distingue per la propria natura sostanzialmente ostile al linguaggio: in quanto direttamente vissuto, esso è infatti per definizione recalcitrante ad ogni descrizione generale e concettuale. Il pensiero mitico e quello scientifico di stampo euclideo hanno viceversa in comune un tentativo *forte* di leggere lo spazio, allo scopo di emanciparsi da tale ineffabilità della percezione immediata. Sia il pensiero mitico che quello scientifico agiscono infatti «come uno schema con la cui applicazione e mediazione gli elementi più diversi e a prima vista per nulla paragonabili possono essere messi in rapporto fra loro»³. A differenza dal ragionamento puramente concettuale però, lo sguardo mitico non costruisce la propria struttura interna in base a leggi rigorose. Al contrario, questo tipo di pensiero poggia sempre su «una base originaria di sentimento»⁴, ed è in questo che la sua concezione dello spazio rimane legata allo spazio per definizione «accentato» della percezione sensibile.

Mentre la scienza vuole ottenere un pensiero del Tutto tramite un ragionamento sistematico, tramite speculazioni razionali che partano dai singoli elementi per costruire un'articolazione dinamica, nel pensiero mitico le cose avvengono diversamente. Lo spazio mitico è infatti uno spazio completamente strutturale, in cui la totalità non deriva geneticamente dagli elementi, ma si costruisce invece in base ad un «rapporto puramente statico di immanenza»⁵, in cui ciascun elemento è fisso e imperituro. «Ogni nesso nello spazio mitico poggia in definitiva su questa identità originaria: non risale a un'uniformità di azione, a una legge dinamica, ma a un'originaria identità di essenza»⁶. Il pensiero mitico costruisce dunque uno spazio in cui le relazioni tra le parti non sono neutre, ma provengono da un'intuizione di fondo che mira a mettere in contatto elementi estremamente eterogenei: dalla mediazione spaziale tra essi si giunge al livello della mediazione spirituale, e dunque alla connessione di tutte le alterità in un mitico piano fondamentale del mondo. Per Cassirer è l'opposizione giorno/notte, luce/tenebre a fondare il primo orientamento spaziale del

² *Ibid.*, p. 121.

³ *Ibid.*, p. 124.

⁴ *Ibid.*, p. 138.

⁵ *Ibid.*, p. 128.

⁶ *Ibid.*, p. 129.

pensiero mitico, quello che sussume tutti i successivi, in modo da articolare una serie di rapporti in cui, per così dire, tutto si tiene.

Cassirer sottolinea il contatto tra questa geografia mitica e l'anatomia magica: metafora essenziale si rivela infatti quella del corpo umano e delle sue parti. «Ogni volta che vuole cogliere una totalità organicamente articolata e 'intenderla' con i propri mezzi di pensiero, [il mito] è solito intuire questa totalità nella figura del corpo umano e della sua organizzazione»⁷. Cassirer ricorda ad esempio la concezione «cristiano-germanica» del corpo di Adamo secondo cui la sua carne corrisponde alla terra, le sue ossa alle pietre, il suo sangue al mare, i suoi capelli alle piante, i suoi pensieri alle nuvole.

Secondo Cassirer lo spazio costituisce, nel pensiero mitico, il modo stesso di concepire la differenza e di stabilire il rapporto con l'identità e l'alterità. Il punto però è che proprio questo processo implica, in verità, anche il proprio esatto contrario, ovvero l'incapacità di cogliere pienamente la differenza tra soggetto ed oggetto, che vengono costantemente ricondotti alla loro matrice comune. È per questo che, secondo Cassirer, «il pensiero mitico nega e distrugge sempre, in qualche maniera, la distanza spaziale»⁸, perché non conosce i diversi gradi di oggettivazione che vengono invece distinti dal pensiero empirico e dall'intelletto critico.

Se il pensiero mitico è animato da una profonda ambivalenza a proposito della distinzione tra soggetto ed oggetto, questo implica che la narrazione mitica tenderà a sottovalutare la problematica alterità dello spazio in cui l'eroe è immerso. Beninteso, il viaggio dell'eroe è notoriamente la struttura mitica per definizione, ed in esso lo spazio assume importanza primaria, perché gli eroi sono «simboli dell'anima in trasformazione e del viaggio che ogni persona intraprende nella vita»⁹. Ma il punto è che, per quanto i diversi scenari risultino essenziali per l'articolazione della traiettoria dell'eroe, questi si muove comunque su una mappa dai significati predeterminati. Il paesaggio è insomma essenziale per il dipanarsi della narrazione, ma esso alla fine viene dominato e controllato in modo efficace. Il soggetto pieno del racconto mitico attraversa dunque uno spazio concepito essenzialmente come uno sfondo, per quanto altamente significativo.

⁷ *Ibid.*, p. 131.

⁸ *Ivi.*

⁹ C. VOGLER, *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Michael Wiese Productions, Studio City (CA) 1992, trad. it. *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Dino Audino, Roma 1999, p. 43. Il testo fondante per questo tipo di analisi di narratologia mitica rimane naturalmente J. CAMPBELL, *The Hero with a Thousand Faces*, Pantheon, New York 1949, trad. it. *L'eroe dai mille volti*, Feltrinelli, Milano 1958.

Viceversa, una più radicale problematizzazione del rapporto con lo spazio appartiene evidentemente ad un altro tipo di soggetto, quello scisso, che vi trova rispecchiata la propria difficoltà ad agire e la propria incapacità di orientarsi ed interpretare ciò che lo circonda.

2. Valenze mitiche del paesaggio cinematografico

Il cinema, specialmente nella sua opzione narrativa, partecipa della profonda ambiguità dello spazio che abbiamo delineato. A questo proposito Mary Ann Doane sottolinea che «lo spazio del cinema narrativo, come pure lo spazio sociale, è intrinsecamente contraddittorio». Per la studiosa il cinema prevede infatti «uno spazio che sia pieno di significati se non di simbolismo, dove ogni posizione e ogni oggetto sono portatori di un significato» ma tale spazio è sempre «attento a non dichiararsi come tale»: lo spettatore è invitato a spostarsi virtualmente attraverso questo spazio naturalizzato che non segnala il proprio significato, e che si presenta invece come un'assenza. Nel cinema narrativo dunque «lo spazio è allo stesso tempo sia pieno, simbolico, significativo, eloquente – che vuoto»¹⁰.

Un'ulteriore dimensione del discorso emerge grazie alla riflessione di Martin Lefebvre¹¹. Lo studioso canadese ha messo infatti in evidenza come l'esperienza filmica attui un costante bilanciamento tra lo spazio inteso come semplice ambientazione delle vicende narrate e lo spazio come paesaggio osservabile, come oggetto in un certo senso autonomo, la cui importanza eccede la logica narrativa *stricto sensu*. Tale dialettica è estremamente stratificata, conosce infinite gradazioni e soprattutto include una componente di godimento estetico che non può essere sottovalutata. Lo spazio estetico va dunque ad aggiungersi agli spazi della percezione sensibile, della scienza e del mito come ulteriore dimensione di riflessione all'interno del nostro discorso. Uno degli aspetti più importanti della riflessione di Lefebvre consiste nell'aver convincentemente argomentato l'esistenza del cosiddetto «paesaggio dello spettatore»: secondo lo studioso canadese infatti, lo spettatore è capace di godere del paesaggio al di là

¹⁰ M.A. DOANE, *Vicinanza, distanza e scala*, in *Otto Preminger, regista. Generi, stile, storie*, a cura di G. Carluccio, Kaplan Torino 2009, pp. 33-51, pp. 34-35.

¹¹ M. LEFEBVRE, *Between Setting and Landscape in the Cinema*, in *Landscape and Film*, a cura di Id., Routledge, New York-Abingdon (UK) 2006, pp. 19-59; Id., *On Landscape in Narrative Cinema*, «Canadian Journal of Film Studies», vol. 20, n. 1, 2011, pp. 61-78, trad. it. *Sul paesaggio nel cinema narrativo*, «Imago. Studi di cinema e media», anno V n. 9, 2014, *Il paesaggio nel cinema contemporaneo*, a cura di S. Parigi e G. Ravesi, pp. 23-42.

delle intenzioni esplicite dell'autore della messa in scena. Anche in un film fortemente incentrato sulla narrazione, e in cui dunque il paesaggio tende ed essere subordinato al *plot*, relegato ai margini dell'inquadratura e privato di indipendenza, lo spettatore è comunque capace di arrestare mentalmente lo scorrere del film, trattenere il paesaggio e contemplarlo, senza per questo per il filo della storia.

Se dunque è vero che l'esperienza spettatoriale va vista e compresa in tutta la sua complessa stratificazione percettiva, è però altresì vero che è proprio nel diverso modo di gestire l'ampio ventaglio di potenzialità spaziali e paesaggistiche offerte dal medium che possiamo identificare uno dei criteri tramite cui differenziare i diversi momenti della storia del cinema, soprattutto in relazione alla *vexata quaestio* dell'identità del cinema classico. Questo cinema si mostra infatti il più affine alla concezione mitica dello spazio che abbiamo provato a delineare pocanzi, proprio perché si tratta di un cinema in cui nessun elemento deve interferire rispetto alla «sutura»¹² degli spettatori nel mondo diegesi: una dinamica di rapporto col dispositivo che tende idealmente proprio a quella non separazione tra soggetto e oggetto che come abbiamo visto è caratteristica della concezione spaziale del mito. In un modello di questo tipo, lo spazio ed il paesaggio, per quanto significativi, devono sempre palesarsi in modo discreto, per non distrarre eccessivamente gli spettatori dallo svolgimento della trama. Il cinema classico può dunque essere definito «il tempo dei miti», per usare la felice espressione di Sandro Bernardi, perché suo scopo precipuo è «rendere leggibili le inquadrature; per fare questo occorre ridurre la ricchezza originaria delle immagini, ma in cambio di questa riduzione, di quest'impovertimento, ci viene data una nuova ricchezza, quella del senso»¹³. In questo tipo di cinema il paesaggio deve insomma risultare rigorosamente funzionale all'articolarsi della vicenda, e sviluppa semmai il proprio discorso «in direzione di un'equivalenza *paesaggio-anima*»¹⁴. Come sostiene Veronica Pravadelli, la narrazione classica è fondata sul principio della posizionalità: in questo cinema, proprio come nel mito, «l'identità è data a priori dall'ordine simbolico e non dipende in alcun modo da un autonomo percorso individuale»¹⁵. Per quanto possa anche mettere i personaggi e gli spettatori davanti all'alterità del mondo, il cinema classico

¹² J.-P. OUDART, *La suture e La suture II*, «Cahiers du cinéma», 211 e 212, 1969, pp. 36-39 e 50-55.

¹³ S. BERNARDI, *Il paesaggio nel cinema italiano*, Marsilio, Venezia 2002, p. 55.

¹⁴ *Ibid.*, p. 56.

¹⁵ V. PRAVADELLI, *La grande Hollywood. Stili di vita e stili di regia nel cinema classico americano*, Marsilio, Venezia 2007, pp. 123-124.

tende sempre a raccontare anche l'addomesticamento del mondo stesso e la sua riconducibilità ad un percorso di integrazione del personaggio col proprio ambiente.

Al contrario, nel cinema successivo alla classicità, il paesaggio tende ad assumere un ruolo nettamente più preponderante, decostruendo, tramite la propria presenza ingombrante, ogni mitopoiesi ordinata. Il paesaggio svolge spesso la funzione di smontare l'illusione dell'uomo di essere realmente al centro del mondo e capace di controllare ciò che lo circonda. Tale funzione del paesaggio come scoperta dell'irriducibilità della natura al controllo della specie umana, come istanza di riflessione sulla visione e di problematizzazione della conoscenza, viene assegnata da Bernardi essenzialmente al cinema neorealista e moderno.

È altresì possibile rintracciare una importante metamorfosi nella relazione con il paesaggio anche all'interno del cinema americano, in cui parimenti si palesa la tendenza a rimarcare il paesaggio e garantirgli un'autonomia che permetta di mettere in discussione gli investimenti mitico-simbolici cui esso si prestava nella classicità. Secondo il modello proposto da Pravadelli, il cinema statunitense affronta il suo periodo più propriamente classico negli anni Trenta¹⁶. In seguito invece, già negli anni Quaranta e Cinquanta, lo spazio mitico classico viene caricato di nuova enfasi e trasformato in qualcosa di più di un semplice sfondo, in modo da enfatizzare il carattere non lineare del rapporto soggetto-mondo. Un tale utilizzo del paesaggio come elemento eccessivo e potenzialmente autoriflessivo prevale poi ulteriormente nel cinema postclassico vero e proprio, che riusa in modo consapevole alcuni *topoi* del classico iperbolizzandoli e sovradeterminandoli¹⁷. E proprio di un film di guerra postclassico ci occuperemo qui di seguito.

3. *Jarhead*, il mito della guerra e la crisi del nomos

Jarhead, diretto da Sam Mendes del 2005, è tratto dall'omonimo volume autobiografico dell'ex-marine Anthony Swofford (qui interpretato da Jake Gyllenhaal), che vi racconta le proprie vicissitudini durante la Prima Guerra del Golfo (1990-1991), ovvero quella che all'epoca veniva chiamata dai

¹⁶ *Ibid.* Si veda in particolare il capitolo III, *Ordine, parola, razionalità: l'apogeo del modello classico*, pp. 79-119.

¹⁷ Per una riflessione approfondita sul concetto di cinema post-classico, che per la sua ampiezza esula purtroppo dalla trattazione in questa sede, si veda T. ELSAESSER, W. BUCKLAND, *Studying Contemporary American Film*, Bloomsbury, London 2002, trad. it. *Teoria e analisi del film americano contemporaneo*, Bietti, Milano 2010, in particolare il II capitolo.

vertici militari americani l'Operazione Desert Storm (ed in seguito *Desert Shield*). Non c'è dunque da sorprendersi se il principale paesaggio con cui si confronta il film è, per l'appunto, quello del deserto.

Se si prova ad indagare, pur sinteticamente, l'importanza della figura del deserto nel cinema americano bisogna tenere conto di una quantità di immaginari diversi, che tendono a sovrapporsi tra loro. Il fatto è che il deserto, vista la sua affinità con l'infinito, il nulla, la trasparenza e l'assoluto, sembra mettere in crisi la pensabilità stessa dello spazio come percorribile e misurabile, prestandosi viceversa molto bene allo scivolamento verso il simbolismo mitico e le sue rese estetiche. Il deserto si configura d'altronde come una sorta di crocevia dell'immaginario, in cui confluiscono direttrici provenienti dalle origini stesse della cultura statunitense: innanzitutto perché il deserto ha una forte connessione con lo stesso paesaggio americano, ed il western come genere cinematografico fonda la sua struttura sintattica sulla dinamica civilizzatrice che trasforma il deserto in giardino¹⁸. Questa struttura, per quanto storicamente specifica, si tinge evidentemente di un carattere mitico, ed è informata anche dall'importanza del deserto nella storia del cristianesimo, sul modello veterotestamentario dell'esodo ebraico in cui il deserto è spazio necessario alla ricerca della Terra Promessa, e su quello neotestamentario legato alla figura del Cristo, che nel deserto fu sottoposto alle tentazioni del diavolo¹⁹. Al racconto western è ad ogni modo legata a doppio filo l'idea della guerra, ed in particolare la lotta dei bianchi contro i non-bianchi: il conflitto bellico è stato storicamente un fattore determinante nel processo di trasformazione dei coloni europei in americani. Proprio per questo, anche una volta chiusa la frontiera, questo mito della conquista guerresca ha dovuto naturalmente perpetrarsi altrove, tanto muovendo guerra ad altri popoli non-bianchi quanto, appunto, attraverso le narrazioni letterarie e cinematografiche²⁰.

¹⁸ Cfr. J. KITSSES, *Horizons West* (1969), BFI, London 2007.

¹⁹ Cfr. R. BANHAM, *Scenes in America Deserta*, Gibbs Smith, East Layton (UT) 1982, trad. it. *Deserti americani*, Einaudi, Torino 2006.

²⁰ Come ha ben illustrato Dana Polan, una volta chiusa definitivamente la frontiera con l'annessione della California, è Hollywood che diventa – in senso ideale certo, ma anche per la sua collocazione geografica nella stessa California – la terra promessa da raggiungere, in cui perpetrare la mitopoiesi americana (anche a rischio, evidentemente, di farla sfociare nel proprio inverso distopico). D. POLAN, *California through the Lens of Hollywood in Reading California: Art, Image, and Identity, 1900-2000*, a cura di S. Barron, S. Bernstein, I.S. Fort, University of California Press, Berkeley 2000, pp. 129-152. Il deserto è d'altronde un elemento costitutivo anche della stessa spazialità di Los Angeles e Las Vegas, due città il cui ruolo nell'immaginario collettivo è esplicitamente legato ad uno sviluppo urbanistico in senso orizzontale (lo *sprawl*) e all'idea del miraggio

Rispetto a questa complessa stratificazione di racconti, i film sulle recenti guerre in Iraq hanno la particolarità di riportare gli americani proprio nei pressi del deserto originario del racconto biblico, permettendo loro di realizzare la propria personale guerra santa.

In *Jarhead* il deserto gioca un ruolo davvero preponderante, a cominciare dal fatto che il procedere della narrazione è scandito da scritte in sovrimpressioni che marciano la quantità di tempo che il plotone di cui Swofford fa parte ha trascorso nel deserto ed il numero complessivo di truppe inviate nel deserto dall'esercito americano fino a quel momento. Il film, narrato dalla *voice-over* dello stesso protagonista, enfatizza l'infinita attesa dei soldati, impazienti di passare all'azione ma impossibilitati a farlo dai tentativi diplomatici ancora in corso. L'unica consolazione, di natura estetica, viene da alcuni tramonti mozzafiato (Fig. 1), che sembrano presi direttamente da una scena di *She Wore a Yellow Ribbon* (*I cavalieri del Nord Ovest*, 1949), uno dei western della cosiddetta 'trilogia della cavalleria' di John Ford, come ad enfatizzare un possibile contatto con le precedenti narrazioni mitopoietiche della nazione americana cui accennavamo sopra. D'altra parte il film sottolinea la possibilità di leggere in termini guerrafondai anche racconti che in origine non erano affatto intesi in tal senso: in una delle scene iniziali infatti i marines, ancora stanziati al campo d'addestramento, si galvanizzano grazie alla visione di *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979). Perfino la sconfitta in Vietnam (guerra a cui tra l'altro avevano partecipato sia il padre che lo zio del protagonista) assume connotati positivi, come parte di un passato bellico ammantato di un'aura che sembra mancare irrimediabilmente al presente. Il film lavora d'altronde sin dall'inizio sui *topoi* del film militare radicati nell'immaginario collettivo, a cominciare dalla durezza dell'addestramento, che ricorda quelli di film come *An Officer and a Gentleman* (*Ufficiale e gentiluomo*, Taylor Hackford, 1982) e *Full Metal Jacket* (Stanley Kubrick, 1987). Rispetto a questi precedenti, pur diversissimi, in *Jarhead* domina però un senso di frustrazione: non siamo davanti né alla semplice narrazione eroica né alla sua negazione brutalmente atroce; qui dominano semplicemente la noia, l'irrisolutezza, la nullafacenza.

abbacinante di luci e colori: una fantasia dai caratteri fortemente postmoderni. Su questo tema si veda S. ARCAGNI, *Los Angeles e il cinema postmoderno*, in ID., *Oltre il cinema. Metropoli e media*, Kaplan, Torino 2010, pp. 12-30, e ID., *Il deserto sotto l'immagine. Las Vegas e il cinema postmoderno*, in *L'invenzione del luogo*, a cura di A. Minuz, Edizioni ETS, Pisa 2011, pp. 41-56.

Swofford e compagni cercano – invano – di ricollegarsi a quella che James Hillman ha definito, per l'appunto, la dimensione mitica della guerra. Secondo Hillman, per meglio comprendere il perdurare della dimensione bellica nella storia umana (e provare anche a difendersi dalle sue insidie), occorre affrontare empaticamente e non moralisticamente il fenomeno dell'amore per il combattimento. Da questo punto di vista, bisogna capire che la guerra manifesta in realtà, per il soldato, una possibilità di contatto con la trascendenza, finanche una possibile epifania del divino. Anziché costituire una mera ricaduta in un arcaico stato precedente la civiltà, per Hillman l'elemento marziale:

non può essere fatto derivare semplicemente dall'imperativo territoriale della nostra eredità animale [...] né le guerre nascono semplicemente dal capitalismo industriale con le sue crisi economiche, dalla mistica tribale e nazionalistica, dalla giusta difesa dello Stato, dal maschilismo patriarcale, da indottrinamenti sociologici né dalla paranoia e dall'aggressività psicologiche²¹.

Al contrario, secondo lo psicoanalista statunitense, le guerre «testimoniano anche di qualcosa di intrinsecamente umano che trascende l'umano, in quanto evocano potenze che sfuggono alla piena comprensione»²².

Il problema è che, come dicevamo, a Swofford e al suo plotone tale possibilità di collocarsi all'interno di una struttura mitica viene risolutamente e ripetutamente negata. Anche quando la guerra ha finalmente inizio lo squadrone non compie infatti alcun gesto significativo: varcato il confine con l'Iraq, i marines non potranno far molto, a parte marciare inutilmente nella sabbia (Fig. 2). Questi soldati appartengono alla fanteria, e la loro unica funzione è quella di pattugliare le aree petrolifere, mentre l'aspetto saliente della lotta in questa guerra-lampo è riservato all'aviazione: con loro estremo disappunto, le ostilità finiranno prim'ancora che si presenti l'occasione di uccidere qualcuno. Il nemico potrebbe essere sempre dietro la prossima duna, ma di fatto la scena d'azione più forte a cui prendono parte li vede nel ruolo di vittime di un erroneo attacco del fuoco aereo amico. Per loro il combattimento 'vero', quello eroico, rimane sostanzialmente un miraggio, meno soddisfacente d'un *videogame*. Il film è dunque il racconto di una guerra che ad un certo livello, come

²¹ J. HILLMAN, *Wars, Arms, Rams, Mars* [1987], in ID., *Mythic Figures*, Spring, Putnam (CT) 2007, trad. it. *Guerre, armi, arieti, Marte* in ID., *Figure del mito*, Adelphi, Milano 2014, pp. 111-128, p. 113.

²² *Ivi*.

ha detto Jean Baudrillard, «non c'è mai stata»²³: combattuta a distanza e percepita attraverso lo sguardo asettico delle tecnologie dell'immagine, essa tende a divenire un conflitto puramente virtuale, sempre più distante dall'originario legame dello scontro bellico con la terra.

Si tratta della metamorfosi a proposito del rapporto tra guerra e territorio già analizzata dopo la Seconda Guerra Mondiale da Carl Schmitt, nell'ambito delle sue riflessioni sull'importante concetto di *nomos*. Secondo Schmitt il diritto internazionale ed anzi il diritto *tout-court* è originariamente basato su un fortissimo legame con la terra. Con il termine di *nomos* egli intende indicare «l'origine spaziale delle rappresentazioni giuridiche»²⁴. Si tratta di un fondamentale processo di «ordinamento e localizzazione» essenziale alla convivenza dei popoli sul pianeta in ogni epoca storica. Schmitt evocava tale concetto, all'inizio degli anni Cinquanta, in parte per rifondare il diritto dopo la barbarie nazista, e in parte per richiamare l'attenzione sulla profonda metamorfosi che l'idea di *nomos* aveva subito in relazione al prevalere della guerra aerea autonoma.

Il *nomos* eurocentrico invalso per secoli era infatti basato sulla distinzione delle due superfici separate di terra e mare. In tale distinzione tra un diritto terrestre ed uno marittimo, «il diritto internazionale europeo dell'epoca interstatale era riuscito a ottenere, nei secoli XVIII e XIX, una limitazione della

²³ J. BAUDRILLARD, *La guerra del golfo non c'è mai stata*, in M. PERNIOLA, C. FORMENTI e J. BAUDRILLARD, *Guerra virtuale e guerra reale. Riflessioni sul conflitto del Golfo*, Mimesis, Sesto San Giovanni 1991.

²⁴ Schmitt sottolinea come nel corso del tempo il termine *nomos* abbia perduto la sua forza originaria, riducendosi a designare ogni tipo di legge: ciononostante, esso «nel suo significato originario, indica proprio la piena 'immediatezza' di una forza giuridica non mediata da leggi», C. SCHMITT, *Der Nomos der Erde im Völkerrecht des Jus Publicum Europaeum*, Greven Verlag, Köln 1950, trad. it. *Il nomos della terra*, Adelphi, Milano 1998, p. 63. È interessante sottolineare che il *nomos* trae tale forza primaria che lo caratterizza come «evento storico costitutivo» (*Ivi*) proprio dalla sua relazione con il mito. Secondo Henri Lefebvre, infatti, ogni suddivisione di territorio ha origine da un'attività mitizzante. Lefebvre non parla di *nomos*, ma sostiene che «tutte le volte che il pensiero mitico e il sentimento mitico-religioso conferiscono a un contenuto un particolare accento di valore e gli attribuiscono un significato speciale, questa distinzione qualitativa si presenta loro di solito nella forma di separazione spaziale». Si produce in questo modo «una cerchia particolare dell'esistenza, un campo dell'essere cintato e chiuso, che si distingue per ben determinati limiti dall'ambiente circostante». L'articolazione spaziale che, come abbiamo visto con Cassirer, è tanto essenziale per il pensiero mitico è dunque passibile di una sorta di 'laicizzazione': trasferendosi «dal campo della vita religiosa a tutte le parti della vita giuridica, sociale e politica», essa si fa origine di tutte le pratiche dell'agire quotidiano. H. LEFEBVRE, *La production de l'espace*, Éditions Anthropos, Paris 1974, trad. it. *La produzione dello spazio*, Moizzi, Milano 1976, pp. 149 e 144.

guerra»²⁵. Sin dalla fine delle guerre di religione seicentesche, il conflitto bellico aveva cessato di puntare al puro annichilimento, con il prevalere di un rigoroso diritto di guerra basato sulla tesi dell'uguaglianza morale dei combattenti e su un principio di reciprocità per cui si deve sempre concedere al nemico la possibilità di rispondere ad armi (almeno teoricamente) pari.

Una tale situazione di equilibrio andò però in pezzi con la Prima Guerra Mondiale, durante la quale fu inaugurata la nuova pratica guerresca aerea. L'apertura a questa ulteriore dimensione del conflitto modificò in modo sostanziale le regole del gioco, perché il bombardamento costituisce nuovamente un conflitto impari in cui l'aggressore si colloca a distanza di sicurezza dal proprio obiettivo.

Non che, prima della guerra aerea, la pratica bellica non si avvallesse naturalmente di una complessa logistica della percezione in cui il controllo da lontano del proprio nemico giocava un ruolo preponderante. Al contrario, come afferma Paul Virilio nel suo celebre lavoro sul legame profondo tra guerra e cinema, «a fianco della 'macchina da guerra', esiste da sempre una *macchina di sorveglianza* (oculare, ottica, quindi elettro-ottica)»²⁶ che svolge un ruolo cruciale nelle operazioni belliche. Il punto è che l'importanza di questa funzione dell'«occhio come arma»²⁷ è andata progressivamente crescendo, sganciandosi sempre di più dalla presenza fisica del soldato sul campo di battaglia fino ad autonomizzarsi con l'invenzione della guerra aerea.

Una delle principali soddisfazioni di Tony Swofford in *Jarhead* è quella di riuscire a farsi selezionare come *sniper*, come tiratore scelto. La sua azione si risolverà però nel nulla: proprio quando, verso la conclusione del film, sembra che gli venga offerta per la prima volta l'occasione di sparare a qualcuno, egli vede svanire questa opportunità a causa dell'intervento di un superiore che stabilisce sia più efficace bombardare il medesimo bersaglio con un caccia. Il pur ambito ruolo di cecchino si rivela dunque anacronistico, ed alla fine del film il sentimento predominante è l'amarezza dovuta alla consapevolezza di aver fatto la storia (come si dicono i soldati durante la festa per la fine della guerra) senza aver fatto niente.

La guerra aerea autonoma ha di fatto portato il conflitto su un altro livello, nel senso che lo ha spostato letteralmente su un piano diverso. In precedenza, «malgrado le diversità esistenti tra la guerra terrestre e la guerra

²⁵ SCHMITT, *Il nomos della terra*, cit., pp. 410-411.

²⁶ P. VIRILIO, *Guerre et cinéma I. Logistique de la perception*, Cahiers du cinéma/Éditions de l'Etoile, Paris 1984, trad. it. *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Torino 1996, p. 4.

²⁷ *Ivi*. NdA: si è corretta qui l'espressione «occhio come arma» che nella traduzione italiana del testo di Virilio è tradotta in modo del tutto improprio con «occhio come anima».

marittima, rimaneva comune ad entrambe il medesimo piano [...] Invece lo spazio aereo diventa una dimensione propria, uno spazio proprio» e questo «elimina il nesso tra il potere che usa la forza e la popolazione che dalla forza è colpita [...] Nel bombardamento aereo la mancanza di relazioni tra il belligerante e il territorio, congiuntamente alla popolazione nemica che in esso si trova, diventa assoluta»²⁸. In questa sperequazione, l'azione bellica aerea implica uno sguardo distanziato dall'alto che tende a trasformare ed appiattire ogni cosa. Il risultato è quello che Henri Lefebvre ha definito lo «spazio astratto»: questo tipo di spazio è caratterizzato da un'omogeneità che è però soltanto un'apparenza di superficie, poiché essa è in effetti frutto dell'azione violenta della guerra o delle istituzioni di potere «che fanno 'tabula rasa' di ciò che resiste loro e che le minaccia: in breve, delle differenze»²⁹. Anziché essere realmente uniforme, lo spazio astratto è frutto di un ragionamento in termini geometrici, visivi e fallici che perverte la logica della scienza piegandola verso il culto dell'annientamento³⁰. Tale *hybris* di controllo dall'alto mira a trasformare tutto in un deserto, che diventa così immagine icastica del desiderio di sterminio. Spazio d'elezione di questo tipo di mitologia violenta, il deserto non è altro qui che una sorta di schermo bianco, su cui proiettare le proprie fantasie di onnipotenza.

D'altronde, come accennavamo, la Prima Guerra del Golfo si è allontanata dall'idea tradizionale del conflitto bellico non solo in quanto guerra-lampo dominata dall'azione dell'aviazione: essa ha rappresentato un momento di passaggio assolutamente cruciale nel rapporto tra media e attività guerresche, spingendo l'istanza di de-realizzazione del conflitto fino a punte mai toccate prima. Si è trattato infatti della prima campagna bellica che è sembrata dominata dalle istanze della comunicazione ancor più che dal combattimento vero e proprio: «con la sua peculiare trattazione mediatica, fondata su saldi principi dell'onnipresenza e dell'onnipotenza della televisione, [essa] viene appunto indicata come la prima effettiva *Tv War della Storia*»³¹. Siamo di fatto di fronte ad un'esibizione mediatica che

²⁸ SCHMITT, *Il nomos della terra*, cit., p. 428

²⁹ LEFEBVRE, *La produzione dello spazio*, cit., p. 277.

³⁰ L'estrema conseguenza di questa logica perversa che soggiace alla guerra aerea autonoma e al suo tentativo di proiettare forza senza emanare vulnerabilità sono evidentemente i droni, un tipo di arma che mette letteralmente in crisi l'*ethos* militare tradizionale, segnando il passaggio definitivo verso «[l']epoca della guerra senza virtù, [l']era 'post-eroica'». G. CHAMAYOU, *Théorie du drone*, LaFabrique, Paris 2013, trad. it. *Teoria del drone. Principi filosofici del diritto di uccidere*, DeriveApprodi, Roma 2014, p. 93.

³¹ L. DONGHI, *Torri che crollano, guerra al terrore e immagini* redacted. *Riflessioni sull'immaginario bellico dopo l'11 settembre*, in *America oggi. Cinema, media, narrazioni del nuovo*

non si dà come semplice riflesso della guerra, bensì come parte integrante della strategia militare adottata dalle istituzioni politiche, cui i network si sono largamente adeguati. Il discorso della guerra sembra dunque potersi sintetizzare ed esaurire semplicemente in una parata di immagini, come a confermare tutta quella messe di discorsi di stampo postmoderno che insistevano sulla crisi dell'idea di realtà e sul trionfo del concetto di simulacro: uno scenario in cui il 'mondo vero' è un deserto, e tutto ciò che riusciamo a scorgerne non sono che miraggi.

4. *Il deserto, il corpo e la traccia*

Ma *Jarhead* è un film significativo proprio perché non si ferma a questa presa di coscienza della crisi postmoderna del rapporto tra l'immagine e il referente reale, ed anzi propone semmai un discorso esattamente opposto. La pellicola si colloca in effetti in una posizione particolare nel panorama delle recenti narrazioni belliche del cinema americano: si tratta del primo film ambientato durante la Prima Guerra del Golfo ad essere stato realizzato e distribuito dopo l'inizio della Seconda, incominciata nel 2002. Tale scarto temporale risulta assolutamente cruciale per comprendere il senso di fondo del film, che si configura come un ripensamento del conflitto degli anni Novanta dalla prospettiva dell'impresa bellica successiva. L'intera idea della guerra virtuale che sembrava aver funzionato così efficientemente per la prima campagna d'Iraq (al netto evidentemente della perdita di valore epico di cui sopra) è stata infatti nel frattempo smentita dal vero e proprio spartiacque costituito dagli attacchi dell'11 settembre. Come scrive Lorenzo Donghi, l'11 settembre:

irrompe nel pieno della *condizione postmoderna* e finisce per sabotarne i piani. Curiosamente infatti, proprio quando la realtà sorpassa la finzione (...) gli attacchi di Al Qaeda annunciano la conclusione di quello *sciopero degli eventi* proclamato negli anni Novanta, scongiurando pertanto ogni coevo pericolo di fine della storia. (...) È ancora possibile, dopo l'11 settembre, parlare di relativismo, fine delle grandi narrazioni, distanza ironica, o del fatto che nulla è reale?³²

Il conflitto sul suolo iracheno seguito agli attacchi dell'11 settembre si è inoltre rivelato profondamente diverso dalla guerra dei primi anni Novanta,

secolo, a cura di G. Carluccio, Kaplan, Torino 2014, pp. 43-65, p. 51.

³² *Ibid.*, pp. 44-45.

poiché l'esercito americano è stato costretto a confrontarsi in lungo e in largo con la concretezza dello spazio iracheno, compreso quello urbano³³, e a risolvere le insidie di una lunga occupazione territoriale³⁴. *Jarhead* diviene dunque il racconto del senno di poi, che cerca di rileggere il conflitto del '91 smentendo la lettura oculocentrica che ne era prevalsa.

La principale strategia tramite cui il film di Mendes lavora per distanziarsi da ogni concezione disincarnata della guerra è, evidentemente, quella di una forte enfasi sul corpo e la corporeità. Si tratta di un discorso assai presente nel film fin dall'inizio, allorché durante l'addestramento si insiste sull'idea che il rapporto del marine con il proprio fucile condiziona per sempre la relazione che egli avrà in seguito con le proprie mani. La massima aspirazione delle nuove reclute è d'altronde quella di essere marchiati a fuoco con la scritta USMC (United States Marine Corp), e il sergente Sykes (Jamie Foxx) invita letteralmente i soldati a fondersi con il paesaggio («Diventerete alberi, rocce. Siete fango, sabbia e polvere»): il *coté* eroico di questa mitologia di unione marziale tra corpo maschile e territorio viene evidentemente negato nel seguito del film dalla guerra inconsistente in cui i soldati si trovano loro malgrado relegati, ma ne rimarrà comunque l'inverso negativo, talvolta parodico talvolta tragico.

Al posto della mitica corrispondenza sottolineata da Cassirer tra corpo umano e struttura mitica del cosmo, abbiamo infatti nel film un'enfasi sulle secrezioni corporee e sulla fisicità nel suo aspetto più greve. Durante la lunga attesa nel deserto la quotidianità dei marines si sostanzia solo di esercizi insensati, caldo asfissiante, corvée di pulizia delle cloache e masturbazione. Quando poi si trova effettivamente in prima linea, Swofford sembra reagire eroicamente all'attacco aereo di cui il plotone viene fatto oggetto: anziché gettarsi a terra secondo le istruzioni, egli rimane infatti in piedi, mentre la mdp in *valenti* sottolinea come la sabbia gli investa violentemente il viso (Fig. 3). Si tratterebbe di un perfetto momento mitopoietico, se non fosse che immediatamente dopo scopriamo che il nostro si è nel frattempo urinato addosso. D'altronde, anche la sessualità e l'eroticismo sono presenti principalmente in termini di frustrazione, o spostati sul registro triviale/grottesco, come nella sequenza in cui, ribellandosi all'immagine efficientista che i superiori vogliono dare del plotone in

³³ Mi permetto di rimandare qui al mio saggio su tale argomento: L. MARMO, *La città e il deserto. Gli spazi del conflitto in Iraq*, «Imago. Studi di cinema e media», anno V, n. 9, 2014, *Il paesaggio nel cinema contemporaneo*, a cura di S. Parigi e G. Ravesi, pp. 189-200.

³⁴ Anche il ruolo del tiratore scelto è stato di conseguenza reinvestito della propria valenza mitica durante la Seconda Guerra in Iraq: si veda a questo proposito *American Sniper* (Clint Eastwood, 2013).

presenza di una *troupe* televisiva, i soldati si ribellano e mimano un'orgia gay in pieno deserto.

L'aspetto forse più importante di tale discorso sul corpo è proprio questo suo intrecciarsi con lo spazio desertico. Provato dalla routine e dalla costante disidratazione in queste condizioni ostili, Swofford vede il deserto penetrargli all'interno, come perfettamente sintetizzato da una sequenza onirica in cui egli sogna di vomitare sabbia (Fig. 4): gli impalpabili grannelli del paesaggio circostante si tramutano in una forza tossica, palesando l'insinuante materialità dello scenario desertico. Il deserto qui non è una semplice posizione all'interno di una struttura simbolica predeterminata, ma un luogo vero e proprio, che si riafferma in tutta la sua bruciante concretezza. L'esperienza di Swofford, e con lui quella dello spettatore, si aprono così a sensazioni sinestetiche, e la messa in scena del film punta ad una resa dell'atmosfera del deserto che superi la dimensione strettamente visiva in favore di una percezione più stratificata ed aptica.

Nella seconda parte il film sembra invece giocare a mutare di segno lo stesso paesaggio desertico, opacizzando il suo biancore, come a sottolineare l'impossibilità di ridurre questo spazio a un fondale di cartapesta su cui proiettare le propria gesta eroiche. Questo discorso risulta particolarmente chiaro allorché i soldati incontrano la cosiddetta Autostrada della morte, una zona del deserto attraversata dalla Highway 80, su cui l'esercito iracheno (probabilmente con al seguito anche ostaggi kuwaitiani e civili) stava battendo in ritirata dal Kuwait quando fu colpito dai bombardamenti americani nel febbraio 1991. Lo spettacolo che si presenta a Swofford e ai suoi commilitoni è semplicemente raccapricciante: una lunga fila di veicoli carbonizzati, ridotti a scheletri, al cui interno rimangono numerosi cadaveri.

Usati più volte come quinta dell'inquadratura (Fig. 5), in primissimo piano, questi corpi residuali, anche quando non sono smembrati ma rimasti integri nell'involucro, risultano comunque privi di ogni riconoscibilità fisiognomica, trasformati solo in delle forme nere. La scena può per certi versi ricordare quella di *Viaggio in Italia* (Roberto Rossellini, 1954) in cui Ingrid Bergman e George Sanders si recano agli scavi di Pompei ed assistono alla creazione di un calco di gesso di due cadaveri abbracciati, morti insieme durante l'eruzione che distrusse la città nel 79 a.C.. In *Jarhead* però questi corpi svuotati di sostanza non sono frutto dell'azione della natura ma della brutalità di una guerra disumanizzante nel senso più letterale possibile. Laura Mulvey, nella sua lettura del film di Rossellini, metteva in parallelo i corpi pompeiani con il processo indexicale di creazione dell'immagine foto-cinematografica³⁵. In

³⁵ L. MULVEY, *Roberto Rossellini's Voyage to Italy*, in *Death 24x a Second. Stillness and the*

Jarhead il discorso è però solo in apparenza il medesimo, perché in verità questi corpi non sono affatto delle copie, ma gli originali, tramutati dalla forza impressionante del bombardamento in dei significanti che hanno perso il loro significato. Al posto del carattere perturbante dei corpi rosselliniani, quelli di Mendes sono dei veri e propri fantasmi orrifici: essi rappresentano di fatto la smentita più radicale della logica della guerra puramente simulacrale di cui parlavamo sopra.

A questo proposito, è interessante notare che durante l'addestramento di Swofford, il sergente Sykes avesse evocato la discesa «nella valle dell'ombra della morte»: questa espressione, proveniente dal salmo 23 della Bibbia di Re Giacomo, è anche il titolo di una celebre fotografia scattata da Roger Fenton nel 1855, durante la guerra di Crimea. Si tratta di un'immagine famosa non solo in quanto incunabolo della fotografia di guerra, ma anche come uno dei primi esempi di falsificazione nell'ambito di un'operazione che si vorrebbe documentaria: l'autore ne scattò infatti due versioni, la seconda dopo aver spostato in scena delle palle di cannone che rendessero più efficacemente drammatica la rappresentazione del conflitto. Questo riferimento alla storia della fotografia e al suo problematico statuto documentario non può essere casuale, ma esso non serve qui a ribadire ancora una volta il valore relativo della fotografia in quanto prova testimoniale: al contrario, visto che Swofford finisce per incontrare davvero la propria «valle dell'ombra della morte», il film sembra voler sottolineare come, al di là di ogni pur imprescindibile discorso sulla necessità di mettere in questione la veridicità delle immagini, la guerra rimanga un fatto innegabile, persistente nella sua crudezza e crudeltà al di là di tutti i miti e le falsificazioni.

Che il film proponga una riflessione non esplicita ma assai significativa sulla questione dell'immagine come traccia risulta poi ancor più chiaro quando Swofford si addentra più dei suoi compagni nello scenario dell'orrore. Se nella zona della strage il deserto ha completamente cambiato colore, diventando nero, i passi del protagonista 'macchiano' l'area di bianco (Fig. 6). Tale inversione cromatica costituisce in primo luogo un'immagine potentemente icastica della dinamica razziale in atto, con Swofford che si trova faccia a faccia con un abitante autoctono proprio sotto la forma di questa figura scarnificata (la sua reazione è, ancora una volta, il vomito). Al tempo stesso, questa immagine instaura anche un vertiginoso gioco visivo che ricorda il passaggio dal positivo al negativo

Moving Image, Reaktion, Londra 2006, tr. it. *La continuità del tempo: Viaggio in Italia di Roberto Rossellini* (2006) in ID., *Cinema e piacere visivo*, a cura di V. Pravadelli, Bulzoni, Roma 2013, pp. 181-196.

dell'immagine pre-digitale. Possiamo perciò dire che in questa scena l'inversione del binarismo bianco-nero (che, come abbiamo detto in apertura, è uno delle strutture duali fondanti per tutto il pensiero mitico, nella lettura di Cassirer), oltre a rappresentare un mondo 'sottosopra', che ha perso i propri punti di riferimento degenerando nella violenza, si carica anche di una forte valenza metalinguistica.

Lo stesso contrasto luministico viene d'altronde riproposto anche nella scena visivamente più sensazionale del film: i soldati assistono da lontano allo spettacolo dei pozzi di petrolio incendiati dagli iracheni in fuga, mentre su di loro scende una pioggia nera, ed i volti si coprono mano a mano di gocce scure (Fig. 7). Uno dei soldati (Lucas Black) fa esplicitamente riferito alla scena di *Giant* (*Il gigante*, George Stevens, 1956) in cui James Dean scopre il petrolio nel suo piccolo appezzamento di terreno ed il suo corpo viene completamente ricoperto dall'oro nero: non sarà senz'altro un caso se poco dopo lo stesso soldato verrà quasi accecato dalla pioggia di petrolio che gli va negli occhi. Il discorso sembra chiaro: leggere questa situazione tramite gli schemi di narrazioni pregresse rischia di essere inutile, se non dannoso. Non c'è alcuno spazio per confermare la propria virilità ricollegandosi all'epica del passato americano; a dominare è semmai la faccia oscura degli imperativi capitalisti, che fanno «sanguinare la terra», come dice Swofford commentando la scena. Fonte di notevole soddisfazione estetica (lo spettacolo della notte illuminata dai distanti bagliori dei pozzi in fiamme è davvero splendido, anche grazie alla fotografia di Roger Deakins³⁶, Fig. 8), il conflitto ed il deserto non possono però essere completamente ridotti ad immagini fruibili serenamente con distacco: essi lasciano le proprie tracce inscalfibili sul popolo iracheno, nel vissuto dei soldati ed anche nel corpo delle immagini stesse.

Per concludere, possiamo dire che *Jarhead* sia un film post-classico nella sua resa del paesaggio e nella sua insistenza sulla corporeità. Pur non essendo questa la sede per approfondire le complessità della revisione teorica di certo postmodernismo attraverso la rivalutazione della dimensione fisico-sensoriale, è inoltre possibile affermare che il film si ponga in posizione polemica rispetto a talune derive del discorso postmoderno che sembrano voler ridurre la realtà bellica (e la realtà *tout-court*) ad un gioco di immagini evanescenti. Questo, beninteso, non significa certo che il film miri a riproporre un discorso ontologico secondo cui l'immagine intrattiene

³⁶ Di questi stessi pozzi di petrolio in fiamme esistono anche degli straordinari scatti di Sebastião Salgado, che lavorano sullo stesso contrasto coloristico, ed anzi lo radicalizzano tramite l'uso della pellicola in bianco e nero.

un rapporto immediato con la realtà: non si tratta affatto di rivendicare una qualche superiorità dell'immagine analogica su quella digitale in base ad un rapporto indexicale più forte con il mondo fenomenico³⁷. Basti pensare che gli stessi pozzi petroliferi in fiamme sono stati ricostruiti al computer grazie alle tecnologie della Industrial Light & Magic di George Lucas, che ha anche eliminato le montagne sullo sfondo di molte scene in cui erano le aride pianure californiane ad 'interpretare' il deserto iracheno³⁸. Piuttosto, il punto su cui *Jarhead* insiste riguarda l'idea che la corporeità e la materialità siano elementi centrali dell'esperienza del soggetto, nonché aspetti cruciali della fruizione delle immagini stesse³⁹. Che il piano fisico e quello fantasmatico si possano distinguere solo con difficoltà è d'altronde evidente nell'ultima scena del film.

La parte finale della traiettoria dell'eroe mitico dovrebbe vederlo trionfare, dopo aver assorbito le lezioni che le varie tappe del suo cammino gli hanno offerto. Come abbiamo visto, tale assorbimento si configura nel caso di Swofford nei termini di una vera e propria incorporazione, tanto radicale quanto problematica (fino al momento in cui egli protende per un attimo le labbra verso la pioggia di petrolio, come a voler bere). Nel finale, questa incorporazione anziché condurre alla catarsi diventa un orizzonte totalizzante, in senso letterale: Swofford, ormai tornato a casa, viene inquadrato mentre guarda fuori da una finestra, ed il paesaggio di una generica provincia statunitense si trasforma mano a mano in quello desertico. «Noi siamo ancora nel deserto» sono le ultime parole della *voice-over*. La non-separazione tra soggetto e oggetto che sta alla base della struttura mitica e della sua concezione dello spazio sembra dunque esser stata raggiunta, ma nella sua declinazione più angosciosa: il deserto rimane dentro e fuori Swofford, ma da spazio idealizzato si è tramutato ormai in scenario traumatico.

³⁷ D'altronde, come hanno sottolineato molti studiosi, la dimensione indexicale dell'immagine continua ad essere presente anche con il digitale, in quanto l'indice vale ancora oggi «come atto, come modalità di produzione» della fotografia, nel senso che essa rimane fondata sulla «condizione generativa in presenza». C. MARRA, *Fotografia e arti visive*, Carocci, Roma 2014, p. 143. Su questo discorso si veda anche M.A. DOANE, *Indexicality and the Concept of Medium Specificity*, «differences: A Journal of Feminist Cultural Studies», vol. 18, no. 1 (Spring 2007), pp. 128-152.

³⁸ Il film è stato girato tra la Imperial Valley in California e il deserto messicano.

³⁹ Per un'efficace riassunto delle più importanti teorie del cinema che tendono a rivitalizzare il corpo come componente essenziale della fruizione cinematografica (da Stanley Shaviro a Linda Williams, da Vivian Sobchack a Laura Marks) si veda il capitolo V di T. ELSAESSER, M. HAGENER, *Filmtheorie. Zur Einführung*, Junius Verlag, Hamburg 2007, trad. it. *Teoria del film. Un'introduzione*, Einaudi, Torino 2009, pp. 119-143.



Fig. 1 – Consolazioni estetiche: *Jarhead* cita *I cavalieri del Nord Ovest*



Fig. 2 – La piattezza del deserto come negazione del mito guerresco



Fig. 3 – La guerra investe il corpo di Swofford



Fig. 4 – La dimensione onirica e la materialità del deserto



Fig. 5 – Corpi residuali sull'Autostrada della morte



Fig. 6 – Inversione cromatica e sue valenze metalinguistiche



Fig. 7 – Il deserto sanguina sul volto di Swofford



Fig. 8 – Lo spettacolo dell'incendio dei pozzi di petrolio

