

Enrico Carocci

*La caduta del bianco. Domino e la forma del mito americano
dopo l'11 settembre 2001*

Questo saggio prende in esame *Domino* (2005) di Tony Scott come caso esemplare per un'indagine sulla forma del mito cinematografico americano dopo l'11 settembre 2001. Ma in che senso parlare di 'mito'? John Izod, nel suo libro junghiano *Myth, Mind and the Screen*, ricorda l'importanza della dimensione mitica delle narrazioni cinematografiche, il cui potere è da connettere a quello che lui chiama «inconscio culturale» – cioè il luogo di una collisione tra immagini archetipiche, che emergono dall'inconscio collettivo, e contraddizioni represses da formazioni sociali oppressive¹.

Nelle pagine che seguono si tenterà di mostrare come la narrazione filmica dia forma all'inconscio culturale americano post-11 settembre. Più in particolare, in relazione alle configurazioni specifiche del film preso in esame, si evidenzieranno alcune implicazioni culturali del regime che alcuni definiscono 'postclassico'.

1. *Una nuova eroina*

Domino si inserisce nella recente tendenza della cultura popolare americana alla rappresentazione di 'donne forti' che incarnano nuove forme di eroismo. Si tratta di figure prevalentemente legate al genere dell'*action movie* e da tempo studiate in una prospettiva di *gender*². In anni più recenti il cinema hollywoodiano e la serialità televisiva, ma anche il videogame e il

¹ J. IZOD, *Myth, Mind and the Screen: Understanding the Heroes of our Time*, Cambridge University Press, Cambridge 2001.

² Si pensi, tra i primi lavori, a Y. TASKER, *Spectacular Bodies: Gender, Genre, and Action Cinema*, Routledge, New York 1993; oppure, sul versante dell'horror, a C. CLOVER, *Men, Women, and Chainsaws: Gender in the Modern Horror*, Princeton University Press, Princeton 1992.

fumetto, hanno stimolato una quantità di studi sulla *action heroine* che hanno messo in relazione forme espressive, dinamiche di *gender* e mutamenti socio-culturali³.

Si tratta di uno scenario di indubbio interesse, che si inserisce nel più ampio contesto del divismo femminile contemporaneo⁴. Le donne d'azione del cinema contemporaneo non si limitano a ribellarsi ai tradizionali ruoli di *gender*: esse, come ha scritto Elizabeth Hills, tendono piuttosto a confonderne la logica binaria canonica, mescolando gli elementi tradizionalmente attribuiti al mascolino e al femminile in una misura maggiore di quanto non avvenisse in precedenza⁵. Molti autori dell'antologia *Action Chicks*, inoltre, sostengono che le eroine della cultura di massa contemporanea istituiscono un nuovo sistema dei generi – pur non sfuggendo completamente al gioco delle aspettative relative ai ruoli⁶.

La rinegoziazione dei ruoli di *gender*, ad ogni modo, tende a diventare permanente: a tratti tipicamente mascholini come la forza, fisica e morale, o la capacità di autoaffermazione, si affiancano elementi tipici della rappresentazione del femminile, inclusi quelli della bellezza e della sensualità. Per questo, come scrive Jeffrey Brown, pensare queste figure in termini oppositivi – innovativi ed emancipatori *versus* regressivi e opprimenti – significa non cogliere le complesse implicazioni culturali dell'*action movie* né le sue logiche produttive⁷.

Le nuove eroine impongono un ripensamento, e una messa in discussione dei confini, delle categorie interpretative tradizionali relative all'identità

³ Ricordiamo, tra i molti contributi: S.A. INNESS, *Tough Girls: Women Warriors and Wonder Women in Popular Culture*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia 2000; *Reel Knockouts: Violent Women in the Movies*, a cura di M. McCaughey e N. King, University of Texas Press, Austin 2001; D. HEINECKEN, *The Women Warriors of Television: A Feminist Cultural Analysis of the New Female Body in Popular Media*, Peter Lang, New York 2003; *Athena's Daughters: Television's New Women Warriors*, a cura di F.H. Early e K. Kennedy, Syracuse University Press, New York 2003; Y.D. SIMS, *Women of Blaxploitation: How the Black Action Film Heroine Changed American Popular Culture*, McFarland & Co., Jefferson 2006; *Feminism at the Movies: Understanding Gender in Contemporary Popular Cinema*, a cura di H. Radner e R. Stringer, Routledge, New York 2011.

⁴ Cfr. V. PRAVADELLI, *Le donne del cinema. Dive, registe, spettatrici*, Laterza, Roma-Bari 2014, pp. 85-89.

⁵ E. HILLS, *From 'Figurative Males' to Action Heroines: Further Thoughts on Active Women in the Cinema*, in «Screen», 40, n. 1, 1999, pp. 38-50.

⁶ *Action Chicks: New Images of Tough Women in Popular Culture*, a cura di S.A. Inness, Palgrave-Macmillan, New York 2004.

⁷ J.A. BROWN, *Dangerous Curves: Action Heroines, Gender, Fetishism, and Popular Culture*, University Press of Mississippi, Jackson 2011, pp. 7 e segg.

individuale e sociale. Questo tema, come vedremo, diventa addirittura motivo strutturale in *Domino*. Come ha sottolineato Jennifer Stuller, inoltre, le nuove 'amazzone' cine-televisive ridefiniscono il *gender* e l'eroismo soprattutto in relazione ai temi della redenzione, della collaborazione e della compassione⁸. Sono tre temi presenti nella storia di Domino Harvey che, come vedremo, delinea un percorso di rinascita individuale e collettiva.

Domino Harvey è figlia del defunto attore Laurence Harvey e vive a Beverly Hills con la madre. Dopo aver abbandonato il college e una carriera da modella, e in breve rifiutando lo stile di vita della madre, entra in una squadra di cacciatori di taglie insieme a Ed, Choco e all'autista Alf. La fama della squadra diviene tale che un produttore della Warner decide di includere i cacciatori in *Bounty Squad*, un violento reality show che ha il compito, tra l'altro, di rilanciare la carriera di due attori della celebre serie *Beverly Hills 90210*. Da quel momento molte delle vicende sono accompagnate dalle telecamere della tv. I cacciatori, tuttavia, interrompono la trasmissione e si sbarazzano dei girati quando capiscono aver accettato una missione troppo pericolosa, che coinvolge un boss mafioso e un milionario cui sono stati rubati dieci milioni di dollari. Il racconto ruota intorno al mistero della sparizione di questa somma. La vicenda è complicata dal doppio gioco della fidanzata dell'agente Claremont, Lateesha, che inganna tutti perché deve ottenere il denaro utile a curare la nipotina, affetta da una grave malattia del sangue. Il finale del film vede presenti sulla torre di un casinò di Las Vegas tutti i personaggi del film; tra sparatorie ed esplosioni si salva soltanto Domino, che viene arrestata dall'FBI e, dopo un lungo interrogatorio, viene rilasciata.

2. *La struttura del viaggio dell'eroe*

La sceneggiatura del film, scritta da Richard Kelly, presenta una narrazione articolata, che accumula scene in maniera disordinata, con molte sottotrame che spesso confondono i nessi causali e gli archi narrativi principali. A poco serve la 'cornice' dell'interrogatorio, in cui Domino racconta gli eventi a una criminologa: la presenza di un narratore diegetico non rinforza l'intelligibilità del racconto, e anzi motiva il suo procedere per libere associazioni, in quanto filtrato dalla mente euforica di Domino.

A questo si aggiunge l'irruzione continua di scene altamente spettacolari, tipica del *blockbuster* contemporaneo. Le molte situazioni pirotecniche

⁸ J. STULLER, *Ink-stained Amazons and Cinematic Warriors: Superwomen in Modern Mythology*, I.B. Tauris, London-New York 2010.

contribuiscono a creare un andamento che ha la forma di quella che Geoff King ha definito «corsa narrativa»: le situazioni spettacolari si moltiplicano, anche al di là di *climax* e punti di svolta, e pur senza contraddire la narrazione producono «un cambiamento dall'intreccio lineare 'classico' a quello episodico a montagne russe 'postclassico'»⁹. Complici le forme della «continuità intensificata»¹⁰ e uno stile visivo sensazionale¹¹, insomma, il racconto in *Domino* appare come un caso limite nel panorama dell'*action movie* contemporaneo che assume e intensifica i caratteri del postclassico.

A questa forma complessa bisognerà evidentemente concedere la giusta attenzione. A un primo livello di indagine, tuttavia, ricordiamo come il film soddisfi comunque i principi tipici dei modelli fondamentali del racconto classico – dalla struttura in tre atti (paradigma di Syd Field) al modello dell'arco di trasformazione di Dara Marks¹². In questa sezione ci soffermeremo, per ragioni di pertinenza, sul modello del «viaggio dell'eroe» proposto da Christopher Vogler il quale, sulla scorta degli studi di Joseph Campbell, connette la narrazione cinematografica alla struttura del mito. La forma individuata da Vogler include eventi e figure (archetipi) comuni a miti e film: «Queste storie sono modelli molto precisi dei meccanismi della mente umana, vere mappe della psiche psicologicamente valide ed emotivamente realistiche, anche quando rappresentano avvenimenti fantastici, impossibili o irreali»¹³. Ogni archetipo possiede una funzione drammaturgica e una funzione psicologica, e assume senso a seconda della fase del percorso dell'eroe in cui appare. Il modello prevede una traiettoria suddivisa in dodici fasi: individuarle ci consentirà innanzitutto di far emergere una struttura mitica dal disordine visivo e narrativo del film.

⁹ G. KING, *New Hollywood Cinema: An Introduction*, I.B. Tauris, London-New York 2002, trad. it. *La Nuova Hollywood. Dalla rinascita degli anni Settanta all'era del blockbuster*, Einaudi, Torino 2004, p. 258.

¹⁰ D. BORDWELL, *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley 2006.

¹¹ Su questo aspetto rimandiamo al nostro E. CAROCCI, *Effetto Domino: Tony Scott e i limiti del post-classico*, in *Il cinema di Tony Scott*, a cura di M. Gerosa, Il Foglio, Piombino 2014, pp. 189 e segg.

¹² Cfr. S. FIELD, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, Dell Publishing Company, New York 1979, tr. it. *La sceneggiatura. Il film sulla carta*, Lupetti, Milano 1991; D. MARKS, *Inside Story: The Power of the Transformational Arc*, A&C Black, London 2009, tr. it. *L'arco di trasformazione del personaggio*, Audino, Roma 2007.

¹³ CH. VOGLER, *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers*, Michael Wiese Productions, Saline 1998 [3a ed. rivista 2007], trad. it. *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema*, Audino, Roma 2009⁵, p. 22.

1) *Il Mondo ordinario*. Nella prima fase viene presentato l'universo californiano che Domino rifiuta insieme allo stile di vita della madre. In questa fase viene presentata la *backstory* e, a livello della cornice, viene fissata una posta in gioco: dal racconto fatto alla criminologa, infatti, dipenderà la libertà o la carcerazione di Domino.

2) *La Chiamata all'avventura*. Domino partecipa a un seminario per cacciatori di taglie e chiede di essere ammessa nella squadra di Ed e Choco: la sua Chiamata ha la forma casuale della 'tentazione', tuttavia il film ha già mostrato l'interesse di Domino per le armi e la sua non comune aggressività.

3) *Il Rifiuto della chiamata*. Domino non è particolarmente riluttante, ma inizialmente Choco non vuole una ragazza nella squadra. Choco funziona inizialmente come un Guardiano della soglia ma incarna in seguito anche l'archetipo dello *Shapeshifter*, che per Vogler indica lo junghiano 'animus', cioè l'elemento maschile dell'inconscio femminile. Tra le funzioni drammaturgiche dello *Shapeshifter* c'è l'impulso alla trasformazione e al cambiamento: e infatti l'esplosione del rapporto con Choco precederà di poco l'apparizione del Messaggero, all'inizio del terzo atto.

4) *L'Incontro con il Mentore*. Ed, presentato esplicitamente dalla voce narrante come «my mentor», difende Domino e la inizia alla vita dei cacciatori. La relazione tra lui e Domino, cui peraltro il film allude soltanto, suggerisce il coinvolgimento emotivo da parte della protagonista, che vede in Ed una figura paterna sostitutiva. In effetti il Mentore è associato, tra l'altro, alla motivazione e all'iniziazione sessuale. Ma Ed è anche un eroe che non ha ancora terminato il proprio viaggio, è cioè un Mentore caduto che incarna la crisi del maschio bianco. Per questo motivo le sue funzioni di Mentore saranno condivise con altri personaggi: una nuova motivazione sarà indicata, più avanti, da un Messaggero, e la vera iniziazione sessuale avverrà insieme a Choco.

5) *Il Superamento della prima soglia*. È la fase di addestramento di Domino; si conclude classicamente con il primo *plot point*, e indica l'ingresso nel Mondo straordinario del secondo atto.

6) *Prove, Alleati e Nemici*. Coincide con la lunga fase del film che accompagna i cacciatori durante l'esperienza del reality Bounty Squad, nella quale appaiono alcuni 'emissari' dell'universo materno (il produttore Mark Heiss, poi Ian Ziering e Brian Austin Green). Allo stesso tempo la squadra si consolida con l'approfondimento dei personaggi di Ed e Choco e con l'introduzione dell'autista Alf. Emerge infine il motivo della truffa di Claremont, che coinvolge una quantità di personaggi secondari; un particolare rilievo è assunto da Lateisha che, in forma ridotta, attraversa

le fasi di un personale «viaggio dell'eroe», con una forte motivazione, antagonisti (tra cui Domino) e una squadra del tutto simmetrica a quella dei cacciatori.

7) *L'Avvicinamento alla caverna più profonda*. I cacciatori si avvicinano al cuore del Mondo straordinario, preludio alla Prova centrale. Con l'infittirsi della trama si introducono il motivo dei dieci milioni di dollari e i personaggi di Locus e Edna Fender, il gruppo dei mafiosi e gli agenti dell'FBI. Aumentano le tensioni tra Domino, Ed e Choco. La morte del pesce rosso è particolarmente dolorosa per Domino, che rivive il trauma della perdita del padre. Nel frattempo il Mentore Ed comincia a perdere autorevolezza, e l'universo materno mostra la propria inconsistenza: il reality è interrotto e i girati sono fatti saltare in aria. Questa esplosione sancisce la fine di questa fase.

8) *La Prova centrale*. Locus Fender viene rapito dai cacciatori che, insieme a lui, si recano alla tenuta per recuperare i dieci milioni di dollari. Possiamo considerare lo scontro con Edna come la Prova centrale per Domino: gran parte di questo episodio, forse non a caso, ci viene mostrata nell'incipit del film. In questa fase, secondo la descrizione di Vogler, confluiscono molti fili della storia del protagonista nella forma della *crisi*, cioè «il punto di una storia in cui le forze ostili si oppongono nel modo più intenso»¹⁴. In effetti, nel confronto con Edna Fender, Domino si confronta con una figura genitoriale negativa, un'Ombra materna – il che contribuisce a qualificare questo episodio, come vedremo, come un confronto con «la paura più grande».

9) *La Ricompensa*. I dieci milioni di dollari vengono recuperati, esplose l'amore tra Domino e Choco, e la protagonista comincia a guadagnare una nuova visione di sé. Si tratta di una fase risolta rapidamente, e strettamente connessa con la successiva.

10) *La Via del Ritorno*. I protagonisti si recano all'appuntamento a Las Vegas. Alla fine del secondo atto il film presenta una stasi: i cacciatori si ritrovano nel deserto, drogati di mescalina e con il camion distrutto. Hanno un appuntamento, perché devono riconsegnare i dieci milioni di dollari per porre fine alla vicenda. A quel punto la sceneggiatura inserisce una sorta di *deus ex machina* che 'passa di lì' in automobile – una sorta di predicatore che, prima di accompagnare i protagonisti al loro appuntamento, ha una sorta di delirio chiaroveggente in cui predice il destino di Domino associandolo al tema del sacrificio per la salvezza di una bambina. Il predicatore è un Messaggero, archetipo che accompagna di norma un

¹⁴ *Ivi*, p. 121.

momento di consapevolezza e offre al protagonista una motivazione. Il personaggio di Domino, prima dell'apparizione del Messaggero, non è stato mosso da motivazioni forti. Forse per questo motivo il Messaggero, che tipicamente appare durante il primo atto di un film, è qui spostato al punto di svolta tra il secondo e il terzo.

11) *La Resurrezione*. Le funzioni di questa fase si svolgono a due livelli. A un primo livello essa coincide con l'amore per Choco, e porta a termine il percorso di rinascita dopo la 'morte' dolorosa causata dalla mescalina di Edna. Ma Domino risorge, a un altro livello, dopo la sparatoria finale, il climax del 'regolamento dei conti' nel quale risulta unica superstita. Entrambe le Resurrezioni possiedono una valenza catartica che risolve l'arco del personaggio.

12) *Il Ritorno*. Anche questa fase è risolta sbrigativamente senza che emergano motivazioni forti: Domino, quasi senza ragione, è rilasciata dall'FBI e, in maniera altrettanto immotivata, torna a casa della madre. Ogni personaggio è comunque ricompensato: Domino acquisisce una nuova coscienza di sé e della comunità di cui fa parte, Lateesha utilizza il denaro per operare la nipotina, i bambini dell'Afghanistan gioiscono all'arrivo dei soldi inviati da Alf, morto nel corso dell'esplosione finale.

Il film, come emerge da questa sintesi, presenta figure e fasi classiche, anche se talvolta in forma compressa o dislocata; la forma del racconto mitico è comunque individuabile, e costituisce criterio di intelligibilità. *Domino*, come ogni racconto cinematografico che segue il modello di Volger, è un film strutturato secondo una traiettoria del Sé che muore e rinasce con una nuova consapevolezza che investe l'individuale e il collettivo.

Il modello del «viaggio dell'eroe» tuttavia, come nota ad esempio Buccheri, indica «degli universali della narrazione», e finisce per delineare «la versione 'classica' di una formula inevitabile»¹⁵. In altri termini, il fondamento mitico della storia costituisce una sorta di universale che non dà conto della struttura del film in termini di *discorso*¹⁶, che pure costituisce un livello di analisi imprescindibile per individuare la forma del mito in *Domino*. Per cogliere le implicazioni strutturali e culturali specifiche del film, pertanto, dovremo spostarci decisamente sul piano del discorso, riferendoci al postclassico inteso come categoria formale e interpretativa.

¹⁵ V. BUCCHERI, *Il film. Dalla sceneggiatura alla distribuzione*, Carocci, Roma 2003, p. 48.

¹⁶ Si veda a proposito S. CHATMAN, *Story and Discourse*, Cornell University Press, London 1978, trad. it. *Storia e discorso. La struttura narrativa nel romanzo e nel film*, Pratiche, Milano 1998.

Questo ci consentirà di precisare il modo in cui questo film eccessivo produce senso, e quale sia la forma del mito che il film configura: l'«inconscio culturale» a cui allude ma anche, come scrive Irving Singer, il «senso della realtà che emana da una particolare società»¹⁷.

3. *La forma postclassica*

Il dibattito intorno al postclassico è generalmente centrato sui modi in cui la classicità viene riconfigurata nei nuovi blockbuster e nell'*high-concept film*¹⁸. Tra le prospettive possibili ci sembra particolarmente utile qui quella di Thomas Elsaesser, che ha discusso efficacemente la nozione di postclassico in due saggi, dedicati rispettivamente a *Dracula di Bram Stoker* (*Bram Stoker's Dracula*, 1992) di Francis Ford Coppola e a *Die Hard – Trappola di cristallo* (*Die Hard*, 1988) di John McTiernan¹⁹. In questa sede ci limiteremo ad astrarre dalle sue analisi i criteri formali e culturali utili all'analisi della forma del mito in *Domino*.

Secondo Elsaesser i modi della riconfigurazione del classico sono complessi: il postclassico «ri-centra» il classico senza contrapporvisi, lo decostruisce e rende dominante ciò che nel classico è marginale, senza smettere di «negoziare i concetti di identità, persona, azione». Un film postclassico pratica insomma «una sorta di decostruzione del sistema di rappresentazione della prospettiva lineare narrativo/monoculare che gli studiosi hanno identificato con il 'classico', dominato da una causalità incentrata sul personaggio»²⁰. Questo comporta un'involuzione della narrazione e una perdita della consistenza del mondo rappresentato, nonché

¹⁷ I. SINGER, *Cinematic Mythmaking: Philosophy in Film*, The MIT Press, Cambridge 2008, p. 2.

¹⁸ Cfr. G. KING, *Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster*, I.B. Tauris, London-New York 2000; J. WYATT, *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*, University of Texas Press, Austin 2010. Per una discussione cfr. E. THANOULI, *Post-classical Cinema: An International Poetics of Film Narration*, Wallflower, London 2009.

¹⁹ TH. ELSAESSER, *Specularity and Engulfment: Francis Ford Coppola and Bram Stoker's Dracula*, in *Contemporary Hollywood Cinema*, a cura di S. Neale e M. Smith, Routledge, New York 1998, pp. 191-208; TH. ELSAESSER, *Classical/Post-Classical Narrative (Die Hard)*, trad. it. *La narrazione classica/post classica (Die Hard – Trappola di cristallo)*, in TH. ELSAESSER, 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. 43-101.

²⁰ ELSAESSER, *Specularity and Engulfment*, cit. (citiamo dalla trad. it. parz. in M. FADDA, *Il cinema contemporaneo. Caratteri e fenomenologia*, Archetipolibri, Bologna 2009, p. 114).

dei nessi che regolano l'azione e la psicologia dei personaggi – elementi che, in *Domino*, contribuiscono a dar forma al nuovo 'senso della realtà' che emana dalla società statunitense del dopo 11 settembre.

Elsaesser individua cinque parametri che caratterizzano il postclassico e, significativamente, evidenzia l'importanza del loro intreccio: essi infatti, presi in sé, non costituiscono condizioni sufficienti affinché si possa parlare di postclassico. Per ragioni di spazio evidenzieremo soltanto alcune occorrenze significative in *Domino*.

Primo parametro: la narrazione postclassica non nega quella classica ma la 'stratifica' e la complica. Se la storia di *Domino* presenta una struttura in tre atti ed è in linea con i modelli di Marks e Vogler, il film tuttavia sommerge la trama principale con divagazioni o trame secondarie. Allo stesso tempo i segmenti narrativi si accorciano e sembrano costituire, a volte, le vie più rapide per connettere grandi momenti spettacolari²¹. La narrazione inoltre, come abbiamo visto, procede per libere associazioni che seguono il flusso di pensiero di una narratrice scarsamente attendibile. Spesso inoltre l'ordine delle relazioni causali è invertito e lo spettatore, pur possedendo tutte le informazioni, fatica a ricostruire la vicenda: si pensi al modo in cui sono presentati gli eventi legati alla truffa di Clermont, in un insostenibile accumulo di colpi di scena e dettagli secondari.

In alcuni momenti il *plot* sembra addirittura assumere un senso diverso a seconda del personaggio che si prende in considerazione, con conseguente indebolimento del sistema delle identificazioni. Pensiamo soprattutto a Lateesha le cui vicende, pur non essendo svincolate dal *plot* principale, tendono spesso all'autonomia. Lateesha ha fin da subito un obiettivo forte che orienta e motiva tutte le sue scelte. Al confronto *Domino*, che pure è la protagonista del film, non ne ha: rifiuta lo stile di vita materno e il connesso modello identitario, ma è diventata cacciatrice di taglie per caso, e l'unico obiettivo che sembra avere è quello di condurre una vita piena di sensazioni intense.

C'è un frammento che viene da una delle molte sequenze digressive e che ha per protagonista proprio Lateesha, ospite del noto talk televisivo Jerry Springer Show. Lateesha va in televisione per sensibilizzare l'opinione pubblica rispetto alla sua causa (la malattia della nipote), ma coglie l'occasione per mostrare un poster che espone una particolare visione

²¹ A questo proposito è stato suggerito come il film recuperi una 'drammaturgia situazionale' tipica del melodramma ottocentesco: cfr. S. HIGGINS, *Suspenseful Situations: Melodramatic Narrative and the Contemporary Action Film*, in «Cinema Journal», n. 2, 2008, pp. 74-96.

dell'identità dal punto di vista dell'etnia (Fig. 1). La proposta è semplice: si chiede al governo federale, vista l'identità ibrida di molti cittadini, di riconoscere nuove categorie razziali come *blactino*, *blackasian*, *hispanic*, e sottocategorie come *chinegro* o *japanic*, per vedere rappresentata l'identità di chi non è semplicemente *black*, *hispanic* o *asian*. Il termine *white* campeggia sullo schema proposto da Lateesha, che peraltro dà per scontate le identità di neri, ispanici o asiatici misti a bianchi. Quello che le interessa è sottolineare la presenza di nuovi soggetti ibridi che non hanno sangue bianco: lei stessa, Lateesha Rodriguez, è una *blactino woman*. Il suo tentativo di classificazione genera un violento dibattito con il pubblico in studio, mentre un coro di astanti inneggia al conduttore Jerry Springer.

Questa sequenza è esemplare per il nostro discorso sotto diversi aspetti: 1) ci ricorda il peso delle digressioni relative a personaggi secondari nel film (si tratta di circa tre minuti poco utili all'avanzamento dell'azione); 2) introduce il tema del sensazionalismo televisivo e della violenza connotata al sistema dei media, molto presente a vari livelli del *plot*; 3) mette in luce la presenza di nuove soggettività ibride e *in-between* (secondo razza e *gender*) che reclamano una nuova visibilità e relativizzano la posizione privilegiata dei bianchi; 4) suggerisce un parallelismo tra Lateesha e Domino, la quale nella sequenza precedente ha accettato di partecipare a un reality show per rappresentare pubblicamente il proprio stile di vita non normativo, che segue la rinegoziazione identitaria tipica delle *action heroines* (Fig. 2).

Secondo parametro di Elsaesser: nel postclassico è presente un discorso sull'identità di razza e *gender* che gioca esplicitamente con la trasgressione dei confini. Al di là del frammento del *Jerry Springer Show*, il film allude spesso, in vari modi e a livelli diversi, alla crisi dei bianchi che vedono dissolvere le proprie – ormai insufficienti – categorie interpretative. Più in generale la sequenza del Jerry Springer sembra riferirsi alla logica del film stesso, che mette in risalto un ampio ventaglio di razze: americani bianchi, ispanici (Choco), neri (Lateesha, ma anche le sue compagne e il suo fidanzato), e poi ancora un italo-americano (il mafioso Cigliutti), orientali naturalizzati (la criminologa).

C'è infine l'autista dei cacciatori, Alf, che è afgano, e che ci consente di accennare al terzo parametro: un film postclassico allude a un universo globalizzato e caratterizzato da dinamiche transnazionali. Il riferimento all'Afghanistan, in *Domino*, costituisce un ulteriore motivo di indebolimento dei confini, stavolta in senso geopolitico oltre che identitario. Alf è, come Lateesha, un personaggio marginale che via via assume peso nel corso dello sviluppo degli eventi. Alla fine del film invia i dieci milioni di

dollari ai bambini afgani, e fa esplodere la torre del casinò di Las Vegas (Fig. 3). Egli porta insomma con sé il fantasma del terrore che caratterizza l'America del dopo 11 settembre e della guerra in Afghanistan: una guerra i cui effetti, sembra suggerire il film, pervadono il territorio americano, qui rappresentato da un noto casinò di Las Vegas – la città-spettacolo per eccellenza, ma anche l'America delle Corporation (la torre che esplose, ricordiamo, si chiama *Top of the World*).

Il quarto parametro si riferisce alla propensione per giochi di parole, stratagemmi visivi e «ironie strutturali»²²: quelli che Elsaesser chiama *sliding signifiers*, «significanti variabili» che indicano, tra l'altro, come il film postclassico si mostri 'consapevole' del proprio funzionamento. Si pensi al nome della protagonista, che è richiamato visivamente dalle tessere del domino nei titoli di testa; o al ripetuto lancio della monetina accompagnato dal motto «heads you live, tails you die», che allude anche alla progressione casuale della narrazione. Ma ricordiamo soprattutto il motivo del pesce rosso, che simbolizza il dolore per la perdita prematura del padre. In una digressione autobiografica Domino ricorda una giornata al luna park trascorsa col padre e terminata con la vittoria un pesciolino, la cui successiva morte costituisce un trauma per Domino che, dice, da quel momento ha smesso di investire sugli affetti (Fig. 4). La morte di un secondo pesce rosso alla metà del secondo atto, come abbiamo visto, contribuisce ad annunciare il punto di non-ritorno in quanto presagio di sventura. Domino, inoltre, ha un pesce rosso tatuato sul collo (Fig. 5). È interessante ricordare che a un certo punto, durante l'interrogatorio, la criminologa cinese – senza un preciso motivo – dice a Domino che nella sua cultura quella figura indica in realtà una carpa, in cinese *koi*, e che i giapponesi indicano la carpa con la parola *shiromuji*, che significa semplicemente 'bianco'. Cambiare prospettiva significa, in questo film, cambiare anche il senso: il pesce rosso indica la 'caduta' di Domino dopo la morte del padre, ma è anche un significante che allude al motivo della crisi dei bianchi.

Quinto parametro (che, nella discussione di Elsaesser, è il secondo): una narrazione postclassica esprime una particolare intelligenza nel gioco tra strutture manifeste e strutture profonde. La doppia trama classica, come è noto, porta con sé due livelli del racconto, ognuno organizzato in maniera specifica. Questi due livelli, nel postclassico, riarticolano il loro rapporto, finendo per delineare un 'eccesso' del classico in cui lo stesso binomio profondità/superficie è superato. In *Domino*, come abbiamo visto, l'ordine gerarchico delle funzioni tende ad essere sovvertito man

²² ELSAESSER, *La narrazione classical/post classica*, cit., p. 87.

mano che l'azione procede, mentre trame e personaggi secondari assumono consistenza ed emergono.

Tutto questo è particolarmente rilevante a proposito della 'struttura profonda' che, al di là delle spettacolari avventure dei cacciatori di taglie, allude alle dinamiche affettive e relazionali della protagonista. Con particolare riferimento, come stiamo per vedere, ai rapporti con la madre, alla solidarietà con Lateesha e al confronto con Edna.

4. *Il viaggio dell'eroina*

Tra gli archetipi individuati nel «viaggio dell'eroe» quello dell'Ombra è forse il meno ovvio da individuare in *Domino*. La figura dell'Ombra indica, secondo Vogler, l'inespresso che viene rifiutato dall'eroe: a livello psicologico segnala «sentimenti repressi», «traumi profondi» o «sensi di colpa» inaspriti²³ – elementi ampiamente presenti in *Domino*, soprattutto in relazione alla figura del padre (ricordiamo che la ricerca di approvazione da parte del padre costituisce quasi uno stereotipo per le *action heroines* contemporanee²⁴).

L'incontro con l'Ombra corrisponde alla fase che Maureen Murdock, ne *Il viaggio dell'eroina*, chiama «la discesa verso la Dea»²⁵. Il modello di Murdock non si riferisce alle strutture filmiche, essendo una risposta a Campbell che precede la pubblicazione de *Il viaggio dell'eroe*. Esso dunque delinea un percorso mitico che offre spunti utili all'interpretazione del film in relazione al personaggio di Domino, ma non si oppone al modello narrativo di Vogler.

Il viaggio mitico dell'eroina ha inizio con una reazione brusca e rabbiosa contro il femminile materno, e prosegue con l'identificazione dell'eroina con il maschile (in cui il padre è visto come alleato positivo). Di qui l'eroina si immerge nel viaggio dell'eroe, in un percorso che le consente di giungere all'indipendenza e al successo. Ma l'eroina, appunto, non si ferma qui: al successo segue una fase di confusione o disperazione che comporta una «discesa agli inferi» e un incontro con il «femminile oscuro»; quello che ne consegue è il bisogno di guarire dalla ferita della separazione con la madre. Il percorso si conclude con il 'ritorno' dell'eroina, che implica una

²³ VOGLER, *Il viaggio dell'eroe*, cit., p. 61.

²⁴ BROWN, *Dangerous Curves*, cit., pp. 14-15.

²⁵ M. MURDOCK, *The Heroine's Journey*, Shambhala, Boston-London 2013, tr. it. *Il viaggio dell'eroina*, Audino, Roma 2010, pp. 67-86.

nuova integrazione del femminile con le capacità maschili apprese nella prima parte del viaggio. Nel suo percorso, insomma, l'eroina deve imparare a curare «la 'bambina' che vive in lei»²⁶ per poi sacrificarsi e far vivere una nuova bambina – spesso, ma non necessariamente, attraverso la maternità.

Il personaggio di Edna Fender, sebbene del tutto secondario, si candida meglio degli altri a incarnare l'Ombra per Domino (Fig. 6). Il figlio Locus è stato rapito dai cacciatori i quali peraltro, per errore, gli hanno tagliato un braccio: la storia di *Domino*, come accennato, si apre con l'episodio in cui i cacciatori invadono la tenuta Fender per restituire Locus alla madre e avere in cambio i dieci milioni di dollari. Dunque Edna appare presto nel film, prima dei titoli di testa: gran parte del racconto non è altro che la ricostruzione della complessa rete di concause che hanno portato a questo episodio la cui posizione privilegiata, oltre che aprire il film con una sparatoria sensazionale (come avviene in molti *action movies* contemporanei), consente di istituire fin da subito un confronto tra i due personaggi. Edna e Domino sembrano conoscersi bene, ma non ci verrà mai spiegato il perché.

Durante la sparatoria iniziale Edna fa leva sui sensi di colpa di Domino, sul rapporto irrisolto con la madre, sul bisogno di approvazione da parte del padre, proprio mentre un televisore trasmette *Va' e uccidi* (*The Manchurian Candidate*, 1962), una delle interpretazioni più note di Laurence Harvey. Più avanti, quando la situazione di partenza sarà chiarita, sarà proprio Edna a mettere fuori gioco i cacciatori, e a farli precipitare nel deserto somministrando loro della mescalina: in quella fase in cui Domino cadrà in uno stato di angoscia (peraltro evocato da poche inquadrature) da cui uscirà liberata nella scena d'amore con Choco e poi con l'arrivo del Messaggero. C'è poi un altro fattore importante: Edna è anche una madre, una furia disperata che sta difendendo la propria casa dall'invasione dei cacciatori che hanno pestato il suo cane e mutilato suo figlio. All'inizio del film lo spettatore, che ancora non conosce i personaggi principali, sembra addirittura portato a simpatizzare per lei.

Nel terzo atto del film, stando ai termini di Murdock, Domino rinasce dopo essersi confrontata con Edna, che è una rappresentante del «femminile oscuro», cioè la funzione che nei miti o nelle favole è incarnata da streghe, matrigne o donne pazze. L'incontro con il femminile oscuro è una tappa fondamentale del viaggio dell'eroina, e costituisce la condizione necessaria affinché il soggetto femminile possa riconnettersi col femminile affrontando il dolore della separazione dalla madre/figlia.

²⁶ *Ivi*, p. 10.

Ora, sebbene in maniera non sempre immediatamente palese, e con tempi dilatati o compressi a seconda delle esigenze narrative, il personaggio di Domino attraversa tutte le tappe del viaggio dell'eroina. Nel finale del film la vediamo nuotare nella piscina della villa di Beverly Hills, inaspettatamente riappacificata con la madre. I nessi non vengono esplicitati, ma nella sua traiettoria Domino ha affrontato la femminilità oscura di Edna, è sprofondata nel pianto (il film allude rapidamente a una fase depressiva), ha sostituito Ed (il Mentore bianco decaduto) con Choco (l'*animus*), e si è riappacificata con Lateesha donandole la cifra necessaria a salvare la vita della piccola Mica – secondo la traiettoria indicata dal Messaggero nel deserto.

Come abbiamo visto, però, Domino non compie da sola questo percorso: nel finale del film è tornata a essere figlia di una donna bianca, e il suo sacrificio si è compiuto per la bambina di una donna *blacktino*, Lateesha. Si tratta di una interessante conseguenza della complicazione narrativa postclassica, ed è anche in linea con alcuni tratti dell'eroismo femminile delle 'donne forti' ricordate all'inizio di questo capitolo. Per giungere a una redenzione Domino deve seguire una traiettoria postclassica, 'uscire' dalla propria trama principale per recuperare le proprie capacità affettive ed 'entrare' così nelle logiche della sottotrama minoritaria e marginale di Lateesha, contribuendo alla 'nascita' di una bambina. Ecco il senso più profondo, ci sembra, dei parallelismi tra Domino e Lateesha. C'è una segreta complicità tra la donna bianca e la donna nera: le due, come era accaduto anche con Edna, sembrano conoscersi bene. È all'interno di questa relazione di amicizia femminile che *Domino* ridefinisce lo statuto dell'eroina mitica in termini di redenzione, collaborazione e compassione (Fig. 7). Percorrere la traiettorie dell'eroina significa, per Domino, aprirsi all'alterità e mescolare gli opposti in forme inedite, aprirsi a nuove forme di identità sessuale, etnica, politica.

Questa apertura è da intendersi anche come relativizzazione della prospettiva dei bianchi, trasgressione dei confini fisici e simbolici, e messa in discussione delle cornici di senso abituali. Soltanto attraverso questa modalità la storia di *Domino* assume la dimensione conoscitiva che caratterizza il mito contemporaneo, e che dà forma alla collisione tra immagini archetipiche e contraddizioni sociali.

5. Conclusioni

L'insieme di discorsi, ideologie e sentimenti condivisi che hanno costituito la «9/11 Culture»²⁷ ha avuto un evidente impatto sul cinema americano del nuovo millennio²⁸. Il tema del sacrificio dei cittadini bianchi è diventato un motivo diffuso, e ha contribuito a far circolare l'idea silenziosa secondo cui gli eventi dell'11 settembre e le loro conseguenze riguarderebbero, appunto, soprattutto gli americani bianchi. Anche grazie al cinema, secondo alcuni, si è rinforzato quel modello culturale fondato sul primato del bianco che è stato definito «*white racial frame*», e che riguarda tanto l'identità etnica che di *gender*²⁹.

La traiettoria di *Domino*, che allude evidentemente alla traumatica crisi statunitense, è rilevante nella misura in cui configura a vari livelli il tema del crollo del *white racial frame*, suggerendo come esso contribuisca a qualificare la sensibilità dominante dopo l'11 settembre. Il film si riferisce di continuo al motivo della caduta dei bianchi: basti pensare alla battuta conclusiva della voce narrante, «we all fall down», che sintetizza la consapevolezza acquisita dall'eroina. La «discesa agli inferi» di *Domino* è di fatto un confronto con rappresentanti degli Stati Uniti, dai media alle corporation, dalla mafia all'FBI.

Domino è una donna bianca che rinasce in una bambina nera, esattamente come la mascolinità del bianco Ed rinasce in quella latina di Choco. Pensiamo anche alla scena in cui, sotto le maschere di gomma raffiguranti quattro *first ladies* bianche, scopriamo celarsi quattro personaggi di razza mista, tre donne e un gay (Fig. 8). L'America dei bianchi, nel film, è una copertura lucente che nasconde la complessità della situazione sociale, politica e culturale contemporanea. La decostruzione postclassica della traiettoria mitica dell'eroina, tuttavia, impedisce alla prospettiva dei bianchi di diventare dominante.

²⁷ J. MELNICK, *9/11 Culture*, Wiley-Blackwell, Hoboken 2009.

²⁸ Si possono vedere in proposito *Film and Television After 9/11*, a cura di W.W. Wilson, Southern Illinois University Press, Carbondale 2004; *Reframing 9/11: Film, Popular Culture and the 'War on Terror'*, a cura di J. Birkenstein, A. Froula e K. Randell, Continuum, New York 2010; J. MARKERT, *Post-9/11 Cinema: Through a Lens Darkly*, The Scarecrow Press, Lanham 2011; T. POLLARD, *Hollywood 9/11: Superheroes, Supervillains, and Super Disasters*, Routledge, New York 2011; K. WETMORE, *Post-9/11 Horror in American Cinema*, Continuum, New York 2012; G. WESTWELL, *Parallel Lines: Post-9/11 American Cinema*, Wallflower, London-New York 2014.

²⁹ Cfr. M.K. BLOODSWORTH-LUGO, C.R. LUGO-LUGO, *Projecting 9/11: Race, Gender, and Citizenship in Recent Hollywood Films*, Rowman & Littlefield, Lanham 2015, pp. 5 e segg.

Quello che emerge è un Paese attraversato da contraddizioni manifeste, e i cui confini stanno per cedere o sono già crollati in maniera violenta, sotto il peso destabilizzante del sistema dell'entertainment, delle logiche del capitalismo, delle azioni militari all'estero. Come scrive Larry Knapp, nel film «la violenza diventa così totalizzante che gli Stati Uniti non possono più sigillare i propri confini e contenere le proprie contraddizioni ideologiche»³⁰. *Domino* è anche una grande allegoria dei traumi di una nazione disorientata, attraversata da nuovi soggetti ognuno dei quali reclama una rinegoziazione delle categorie normative connesse al primato del bianco.

Tutti questi elementi emergono spesso proprio nelle divagazioni o nelle sottotrame che accompagnano il *biopic* principale. I parametri del postclassico costituiscono una forma culturale che traduce le dinamiche di una fase traumatica della storia degli Stati Uniti, sottolineando la perdita delle cornici di senso, l'ansia della caduta, e l'esplosione di conflitti per i quali non sembra possibile una ricomposizione simbolica classica. La forma postclassica del film riconfigura il mito, confonde le logiche binarie, dilata gli interstizi, capovolge le gerarchie, complica e stratifica il racconto enfatizzando – allo stesso tempo – ciò che sta al centro e ciò che sta ai margini. La struttura postclassica, in breve, dà forma all'inconscio culturale americano in quegli anni, e ci consente di immaginare la relazione tra eroe e società secondo una prospettiva diversa.

È così che, nel film, emerge la forma mitica della caduta dell'America che, dal 'Top of the World', precipita dopo un'esplosione. Domino e gli Stati Uniti cadono negli inferi e sono in attesa di rinascere in qualcos'altro. Accettare la trasgressione dei confini e aprirsi a nuove forme di identità – diventare *inclusive* – è il destino che il film assegna a Domino e all'America del dopo 11 settembre.

³⁰ L. KNAPP, *Tony Scott and Domino. Say Hello (and Goodbye) to the Postclassical*, <<http://www.ejumpcut.org/archive/jc50.2008/DominoKnapp/>>. (ultimo accesso 22.10.2015).



Fig. 1 – Il sistema delle etnie miste secondo Lateesha



Fig. 2 – Presentazione del reality 'Bounty Squad'

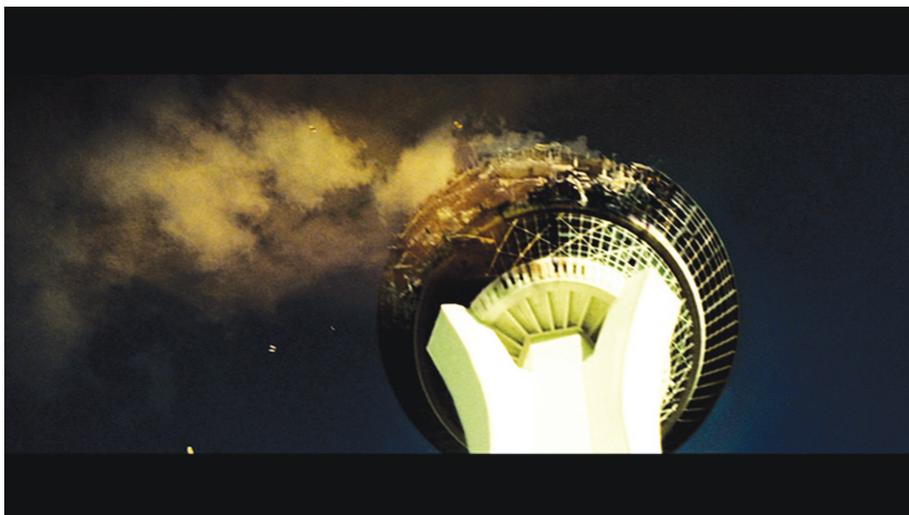


Fig. 3 – L'esplosione della torre del 'Top of the World'

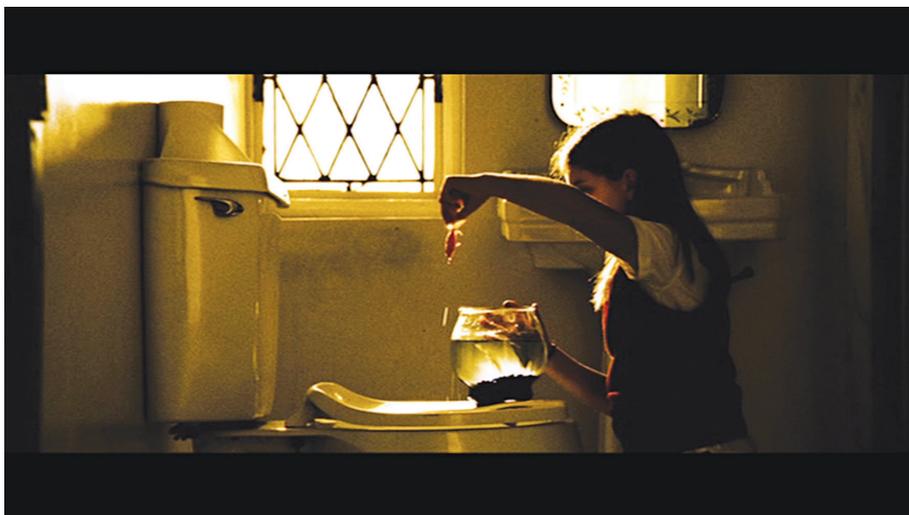


Fig. 4 – Un ricordo d'infanzia: la morte del pesce rosso

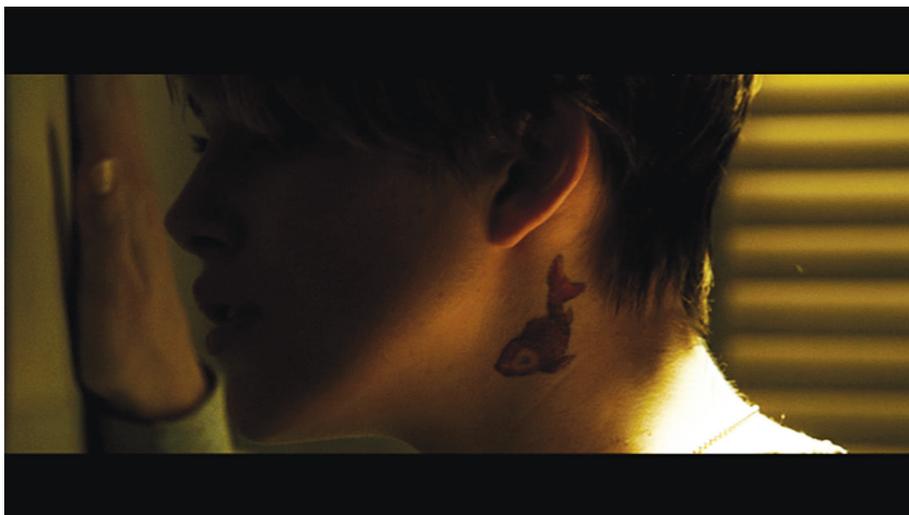


Fig. 5 – Il tatuaggio di Domino: la carpa *shiromuji* e il 'bianco'



Fig. 6 – Edna e il 'femminile oscuro'



Fig. 7 – L'amicizia tra *Domino* e Lateesha

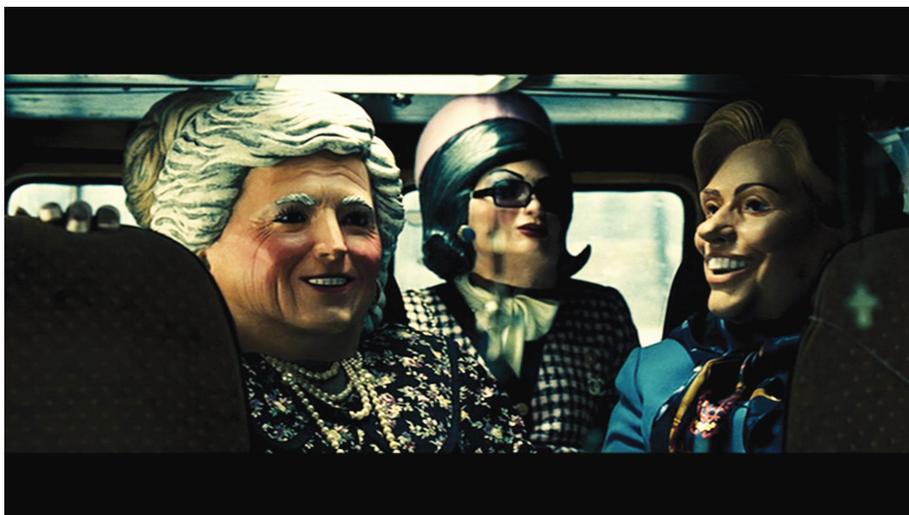


Fig. 8 – Le quattro 'false' first ladies