

SEGNOCINEMA

**UN DOSSIER
PROVVISORIO**
Full Metal Jacket

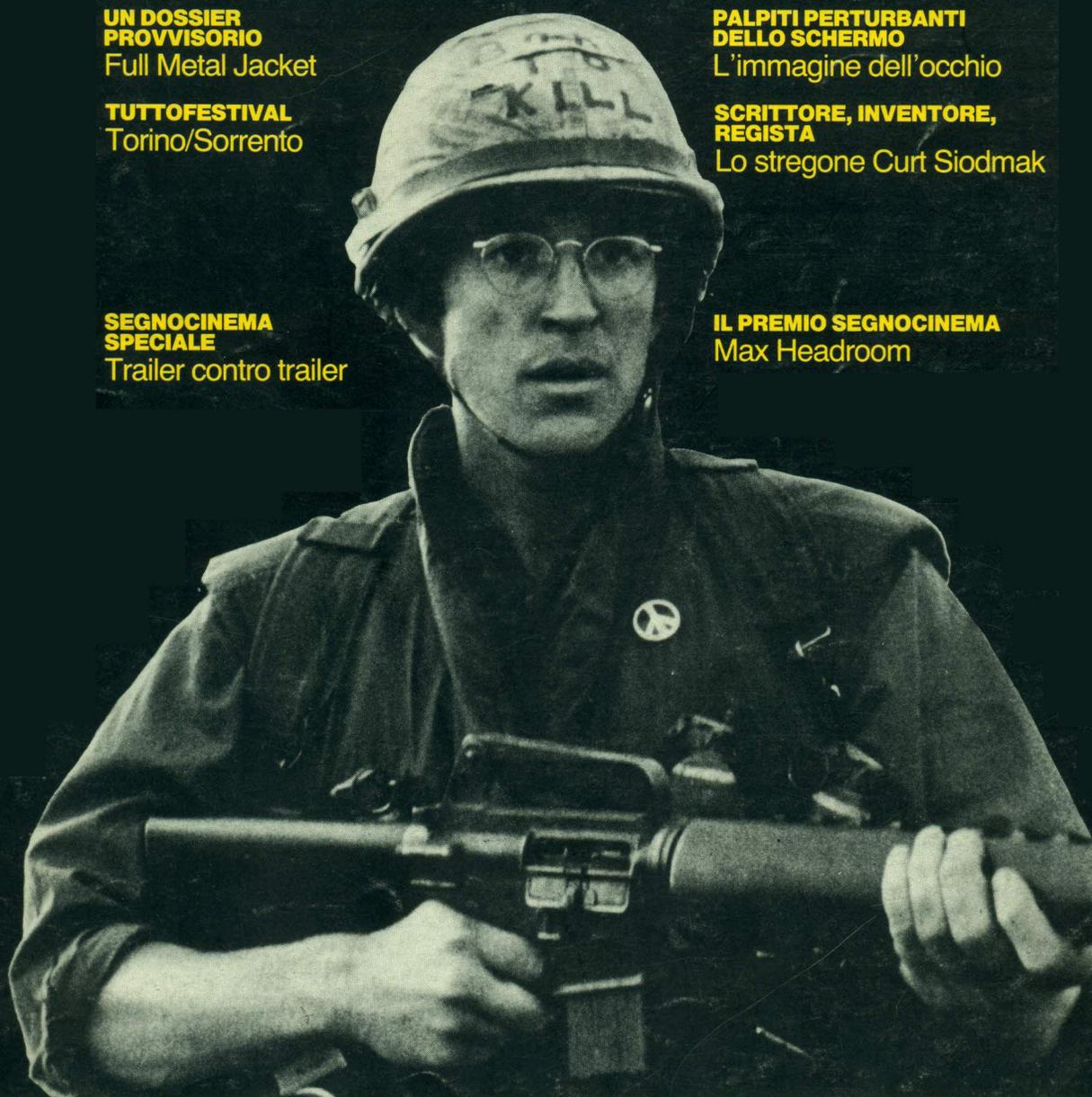
TUTTOFESTIVAL
Torino/Sorrento

**SEGNOCINEMA
SPECIALE**
Trailer contro trailer

**PALPITI PERTURBANTI
DELLO SCHERMO**
L'immagine dell'occhio

**SCRITTORE, INVENTORE,
REGISTA**
Lo stregone Curt Siodmak

IL PREMIO SEGNOCINEMA
Max Headroom



Segnocinema
bimestrale
anno VIII n. 31
gennaio 1988

31

sped. in abb. post.
gr. IV-70%
lire 7.000
ISSN 0393-3865

Il saggio vincitore della 2ª edizione del premio Segnocinema

MAX HEADROOM

20 Minutes into the Future by Rocky Morton and Annabel Jankel, 1985

di Marco Conte e Leonardo Previ

Testo

Finale: carte al vento su architetture morte. Un attimo prima: i due gestori di Big Time Television guardano un pezzo dell'intervista di Edison Carter e poi cambiano su Max Headroom, che dà (è) altro, e per loro che cambiano e rimangono, sicuramente meglio (è più divertente).

Questi due momenti sono il senso di una trama consueta che infine è rotta, lasciandoci l'ansia della scomparsa delle regole del gioco: per l'eliminazione, attraverso il cambio di canale, dei buoni che celebrano la meritata vittoria, e dei cattivi che subiscono il giusto destino.

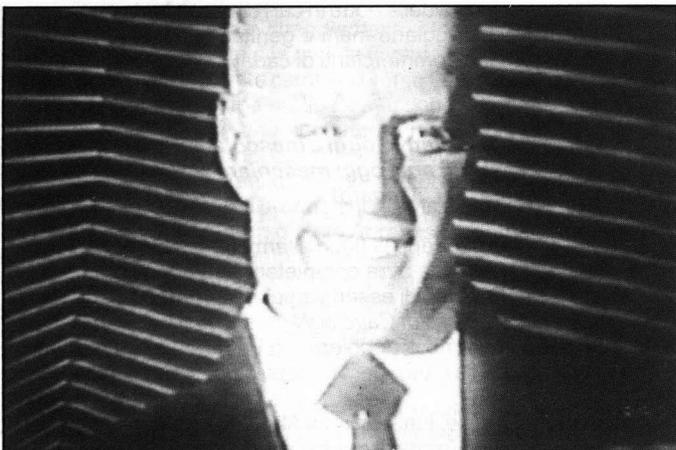
Se questo è il senso, ciò permette una lettura all'indietro dei materiali proposti, seguendo il filo di quel destino mortale, l'eclissi dell'uomo, in cui la possibilità di rispondere meglio al desiderio per mezzo di un *altro* dall'uomo (Max), risolve senza appello possibile l'azione della sopravvivenza, definendo l'uomo come fruitore totale della sua perfezione: fermo.

Nella narrazione c'è uno spartiacque: il momento della creazione di Max. Si tratta di una cesura tra il primo scenario possibile, con un senso di trama, e un secondo scenario che supera il primo. Nel primo scenario proposto, la modalità dell'invenzione narrativa è definita su una unità uomo-protesi del corpo umano, verosimile per noi: possibile.

Edison Carter è la sua telecamera, è il sistema di simulazioni computerizzato (quando lui sviene si rompe anche la telecamera). Questo sistema è la sua arma quando "l'eroe" scende all'inferno (pensa! il protagonista dello *Stato delle cose* di W. Wenders spara ai suoi aggressori con la sola cinepresa; qualche anno dopo il protagonista di *Videodrome* di D. Cronenberg viene ferito a morte da un revolver generato dal proprio TV).

La struttura dello scenario in cui Edison Carter si muove definisce i parametri per giudicare il merito delle questioni morali poste: il diritto di Edison di essere appiccicato alla notizia (come lo sono i teleutenti all'apparecchio televisivo) contro l'aut-aut in cui si dibatte la direzione di canale 23 (perdere Carter o i *blipverts* che producono en-

Max Headroom di Rocky Morton e Annabel Jankel



La Giuria della 2ª edizione del *Premio Segnocinema* composta da Alberto Abruzzese, Callisto Cosulich, Gianni Rondolino e – per la componente redazionale – da Gianni Canova e Paolo Cherchi Usai, dopo aver esaminato i testi inviati e corrispondenti alle condizioni richieste dal bando di concorso, ha deciso di assegnare il premio al saggio *Max Headroom*, di Marco Conte e Leonardo Previ, per l'originalità dell'argomento prescelto, estraneo tanto alle convenzioni della saggistica scolastico-accademica quanto all'approccio "amatoriale" spesso diffuso nelle riviste di cinema, e per la lucidità con cui affronta alcuni nodi teorici fondamentali nell'attuale fase evolutiva del cinema contemporaneo.

Rilevando un livello non sempre soddisfacente in buona parte dei testi partecipanti, la Giuria ha deciso altresì di limitare le segnalazioni al saggio *Musica e cinema, musica è cinema: il "caso" Straub-Huillet*, di Federico Lauro.

trambi indici di ascolto); il diritto della gente a non esplodere – il nemico è la pubblicità – contro la legittima aspirazione di un genio baby a dar corso alla sua invenzione.

In mezzo ci sono le genti della città bassa che come teleutenti o come dipendenti vanno dove il desiderio o l'opportunità li porta. E c'è anche una storia d'amore: da sempre legame e dipendenza, in questo caso l'amore è legame telematico dato dalla modalità di esistenza dell'uomo-protesi.

Elemento di raccordo dello scenario possibile è la televisione nei suoi momenti di costruzione del materiale visivo, di disposizione dello stesso per la trasmissione ed infine nella sua fruizione. La televisione funziona in quanto sistema di segni acquisiti come convenzionali: i pallini identificati come segno televisivo di non funzionamento, presenti come sfondo negli articoli di testa, la mediazione del reticolo di inquadratura tra la realtà e l'immagine della realtà. Televisione, dunque, come elemento strutturante di esistenze: il bivacco con fuoco e televisori attorno al quale la gente della città bassa è raccolta.

Una TV presente quando l'utente è fuori: Edison Carter spegne la tele quando entra in casa di lei. Ed infine una TV come simbolo del potere: nella sala delle decisioni della rete 23 lo schermo è posto in posizione simmetrica al simbolo della rete stessa; analogamente il segno della rete 23 occupa la parte più alta della torre più alta della metropoli.

Luogo di questa maglia televisiva è una città divisa: alta-perfetta-ordinata-linda e bassa-degradata-disordinata-sporca (Lang / *Metroplis*). In questa città il processo di riconversione ha definito tre classi di persone: coloro che prendono le decisioni sul palinsesto (la direzione di canale 23), gli spettatori e i produttori di informazione (Edison Carter). Costoro congiungono le altre due classi e quindi i due luoghi di questo scenario. Max (il vero nemico) porta lo sconvolgimento dei rapporti di necessità che giustificano questa struttura sociale. La sua esistenza spazza via i parametri di giudizio (moral) che strutturano il primo scenario, negando alle questioni poste importanza, senso, esistenza.

Chi (cosa) è Max. Max è anzitutto una scatola meravigliosa che

Max Headroom: è l'essere nato dalla duplicazione informatica dei dati dell'essere umano Edison Carter.

Edison Carter: è il giornalista che scopre che i *blipverts* fanno esplodere le persone.

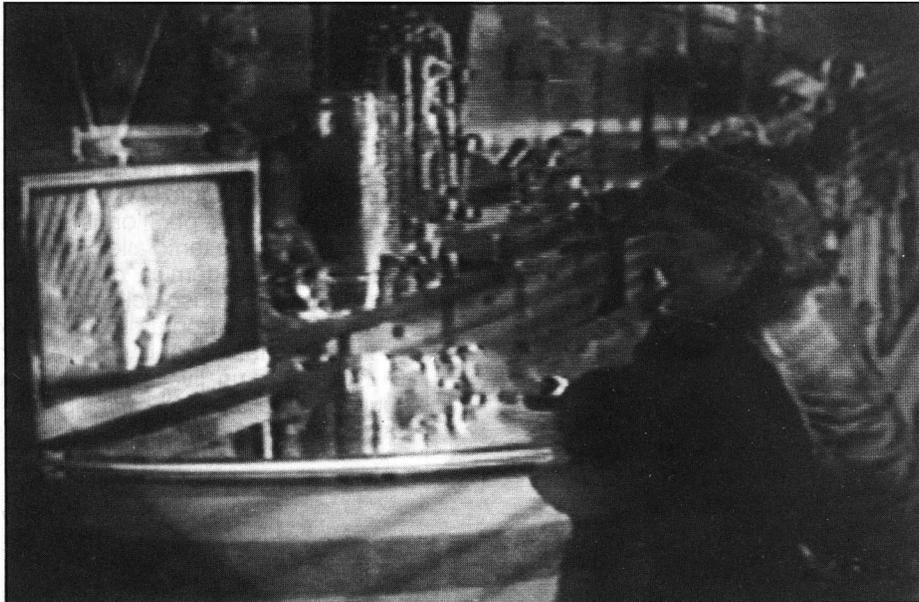
Theora: è la giornalista che aiuta Edison Carter nella sua indagine.

La direzione di canale 23: è l'ente responsabile dell'utilizzo del *blipvert*. Da esso dipende come giornalista Edison Carter.

Bryce: è l'inventore baby dei *blipverts* e della possibilità di riprodurre elettronicamente le persone.

I due bulli: sono coloro che assalgono Edison Carter per eliminarlo, su ordine della direzione di canale 23 e su consiglio di Bryce.

I conduttori di Big Time Television: sono coloro che, venuti in possesso di Max Headroom, lo mettono in onda.



Max Headroom di Rocky Morton e Annabel Jankel

ammicca e parla. Max però è anche Edison, l'Edison che si è fermato sulla sbarra del parcheggio: dispone di ciò che Edison era in quel momento, ma come fanno notare i due conduttori di Big Time Television non riesce a produrre del nuovo. Non a caso il baby-inventore (il padre di Max) aveva sintetizzato informaticamente un pappagallo (colui che ripete per definizione) prima di Max. Il baby-inventore sostiene che Max è una persona (Bryce infatti esclama "Don't touch him"), mentre il direttore di canale 23 afferma che è una macchina ("him? This is-a-machine").

In realtà Max non esiste né come persona né come macchina. Assomiglia più al protagonista di *Simulacron 3* di D. Galouye: inconsapevole di non essere, in quanto simulazione, senza quella connotazione di bene e di male che E. Ghezzi sembra voler suggerire associando Edison-Max al Dr. Jekyll e Mr. Hyde. Max è l'altra parte della donna del protagonista di *Solaris* di S. Lem. Lei è senza passato (viene da lui) ma vive, da quel momento (la sua creazione) è donna. Poetica è per questo l'attesa di lui, del suo ritorno.

Max invece è fermo alla sua creazione. È così che egli sopravvive all'uomo nel suo essere idea rispetto all'ombra Edison (Max che viene preferito ad Edison). L'inquietudine è quella di Susan Calver, dottore in robotica, nel racconto *Soddisfazione garantita* contenuto ne *Il secondo libro dei robot* di I. Asimov, in cui il protagonista Claire Belmar si innamora del suo robot maggiordomo.

La fine dell'uomo conclude il secondo scenario e ferma la storia sul terzo e definitivo scenario: carte al vento su architetture morte.

* * *

Contesto

20 Minutes into the Future mette dunque in scena il futuro. I due registi inglesi ci propongono una descrizione dell'evoluzione che gli agglomerati urbani e di conseguenza i mass media – anzi esattamente il contrario poiché “è la localizzazione puntiforme del video che impone, al di là del territorio realmente occupato dalla metropoli, i ritmi e le forme di quest'ultima”, come sostiene Abruzzese nel suo intervento nel saggio *La città e l'immaginario* – sono destinati a subire.

Città e comunicazione, dunque. Nel libro di S. Bonfiglioli e M. Galbiati *Dopo metropolis* viene sostenuta la tesi che la città del futuro è destinata a subire mutazioni morfogenetiche in relazione alla sempre maggiore importanza che produzione e circolazione dei flussi comunicativi/informazionali vanno assumendo: è sorprendente notare come un'intera fascia dei risultati che le scienze del territorio hanno conseguito in relazione alle ricerche sulla “città del futuro” aderisca senza alcuna sbavatura alla “mise en scène” di *20 Minutes*. Tale constatazione stimola l'utilizzo di una griglia interpretativa del film e del contesto nel quale si inserisce.

Tesi: il cinema è un evento urbano. Parigi 1895: lo spazio immaginario della mente viene ufficialmente accolto in città. In una città che ha cominciato la metamorfosi verso la metropoli si afferma una città “speculare deformata”, ri-vista attraverso l'occhio della cinepresa e

ri-vissuta dallo spettatore. Il cinema è evento pubblico per un pubblico che vive ancora una città antropomorfa, della quale si sanno immaginare i confini e nella quale sono facilmente riconoscibili i luoghi di produzione dell'immaginario (le sale).

Antitesi: la televisione è un evento metropolitano. La diffusione puntiforme dello schermo televisivo coincide con una città che è ormai uscita da se stessa, non si misura più con la scala umana. Gli eventi di massa vengono privatizzati e la funzione spettacolare delle immagini viene disgregata casa per casa. Di un territorio completamente antropizzato (la metropoli) non si possono conoscere i limiti.

Sintesi: *20 minuti nel futuro*. Le *self-made-televisions* che il film ci mostra sono eventi post-metropolitani: paradossalmente la TV prende il posto che fu del cinema nell'aggregare su un territorio (probabilmente del dopo-bomba: non vediamo alberi e quando il cielo non è nero è rosso) individui/sopravvissuti. Evento privato in pubblico, unico momento mass-mediale in una città priva di qualsiasi struttura pubblica che non siano banche del corpo o strade malmesse (quando Edison fugge malconco dalla Nightingales Body Bank non si rifugia in un ospedale bensì in un improbabile garage dimesso). Questa non-città assomiglia alla N.Y. di *1997* di Carpenter: dei personaggi non servono più i corpi ma solo le voci – il nastro del presidente in *1997* – o le immagini – Max.

* * *

L'agglomerato urbano che *20 Minutes* configura richiama alla mente la descrizione che D. Mazzoleni fornisce della post-metropoli nel saggio *La città e l'immaginario*: “Se l'architettura è protesi e metafora del corpo e la città è ancora una parte (la parte estroflessa, il fuori) del corpo, le ultra-città rivelano altre, più arcaiche ed inquietanti somiglianze. Come il computer, l'habitat ultra metropolitano è ormai vissuto come qualcosa che non è solo fuori dal nostro corpo, ma anche oltre il corpo, dunque altro dal corpo”.

Ma è anche facile pensare alle città popolate da morti dei film di Romero (“questa è l'ora della notte in cui i cimiteri sbadigliano e contagiano la città; scarseggiano mani e genitali maschili a Nightingales” sanciscono i due commercianti di cadaveri)

* * *

Il mio tentativo oggi è mescolare il documentario e la fiction, anzi oggi mescolare la televisione e il cinema. (J.L. Godard)

Morton e Jankel suonano l'ultimo allarme per i cinefili più irriducibili: quando la televisione avrà completamente soppiantato il cinema, le città si riempiranno di esseri vampireschi, simulacri di uomini. Come in *The Purple Rose of Cairo* di W. Allen, gli *zombies* di Romero usciranno dallo schermo e popoleranno un territorio post-atomico, pronti a smembrare se stessi per venderli a pezzi alla banca del corpo.

In modo paradossale, tuttavia, i cinefili più illuminati debbono salutare con entusiasmo l'uscita di questo stesso film. È una storia di so-



Max Headroom di Rocky Morton e Annabel Jankel

glie: come un muro veniva abbattuto sotto gli occhi di tutti ma in un altro luogo (qual meraviglia!) grazie al *cinematographe* nel 1895 (la fine di una storia, l'inizio di una storia dell'immaginario collettivo), così la sbarra contro cui Edison si francobolla si pone come punto di svolta (nel contempo fine ed inizio) all'interno dell'immaginario multimediale che contraddistingue il nostro evo. Fine di un'epoca a cui al cinema veniva riservato il privilegio di produrre immaginario e alla televisione il compito di produrre senso e informazioni. Inizio di un periodo aureo di proficua collaborazione, esattamente 90 anni dopo Boulevard des Capucines: mentre si produceva *Max Headroom* veniva proiettato alla Mostra del Cinema di Venezia e in contemporanea trasmesso alla TV francese *Il raggio verde* di Rohmer.

A conferma della tesi che l'immaginario può ormai essere trasmesso oltre che proiettato è interessante applicare la teoria di F. Durand sulle strutture archetipe dell'immaginario agli oggetti simbolici presenti nel film. La configurazione binaria città alta/città bassa corrisponde alla divisione operata da Durand tra i simboli che contraddistinguono la costellazione diurna e quelli che caratterizzano la costellazione notturna dell'immaginario.

L'elemento essenziale del regime diurno è una violenta repulsione nei confronti del tempo, caratterizzato da un desiderio di eternità ("coloro che prendono le decisioni sul palinsesto" vorrebbero che la gente rimanesse eternamente sintonizzata sul Network 23) che esprime una profonda angoscia nei confronti del tempo: una prima evidente equivalenza si delinea con la decisione di comprimere 30 secondi di pubblicità (sufficienti a far cambiar canale) nei 3 secondi del blipvert. Altra caratteristica del regime diurno è la prevalenza della verticalità, sempre più in alto, erezione verso il cielo: la svettante torre del Network 23 è la più alta emergenza urbana.

Alla costellazione notturna appartiene viceversa il mondo della città bassa (sempre immersa nell'oscurità): "il regime notturno dell'immaginario affronta i volti del tempo tentando di captare le forze vitali del divenire" (commenta C. Formenti nel libro *Prometeo ed Hermes*): cos'altro è il commercio e riutilizzo di cadaveri umani se non una simbolizzazione di tale atteggiamento? Inoltre "l'abisso mutato in cavità diventa una meta e la caduta diventa discesa e si trasforma in piacere" (Durand): il triste cammino verso l'eclisse/estinzione della specie si modifica in una erotica evoluzione verso un essere/fermo che si identifica con uno spettatore di non-realtà (si sceglie di guardare Max) che grazie a tale percorso diviene reale.

Sotto gli occhi esterrefatti di chi (noi compresi) si ribellava puristicamente al successo delle produzioni televisive, Bene e Male giungono quindi a sintetizzarsi in questo Abraxas moderno, "immortale" come lo definisce il suo creatore.

Tesi e Antitesi, Cinema e TV, Città e Metropoli, Bene e Male sono i due punti che delimitano la base di un triangolo isoscele che ha nel vertice la sintesi, il punto di risoluzione che si pone al di sopra di ogni conflitto, più in alto di ogni cosa: *max headroom*, altezza massima.

Il ribaltamento della posizione nella quale solo qualche anno addietro la TV sembrava essersi assestata è totale ed efficacissimo all'interno delle ultime immagini del film: i gestori della B.T.T. rifiutano la visione del fiammeggiante rapporto di Edison (*live and direct*)

sulla pericolosità dei *blipverts* ("tutte balle" sostengono) per tornare a sintonizzarsi sull'eccentrica verva del presentatore sintetico. Rifiutano di accettare come verosimili le notizie sulla perfidia di un direttore di rete che faceva esplodere le persone attraverso la pubblicità e viceversa giungono a conferire statuto di realtà ad un personaggio che fisicamente non esiste. Condannano al falso il vero ed assumono per vero il falso, coscientemente.

Il cerchio si chiude: lo spettatore che cercava la fuga perché un treno stava per investirlo ma subito dopo si risiedeva rassicurato dai vicini di sedia, qui opta per la *full-immersion* e crede che il treno lo stia investendo (ci siamo, è *Videodrome*), vuole crederlo. Qual è la realtà, chi può affermarlo con sicurezza, Edison lo scrupoloso cacciatore di notizie (*live and direct*) o il suo doppio fatto di informazioni?

I due "spettatori ideali" che scorrazzano per una *post-bomb-city* su un carrozzone che trasmette programmi televisivi non vogliono più vedere catastrofi *live and direct* alla TV perché la non-città che abitano (quale abitare? stimolante ricerca per i futuri architetti) ne è conformata. Il finestrino trasparente della portiera incorniciato dal supporto di gomma nera ha preso il posto dello schermo televisivo ed è da lì che si prendono le informazioni (da lì i bulli si informano sulla presenza di Edison).

Al contrario alla TV si chiede ormai solo "immaginario", si vuole vedere sul video la rappresentazione dello spazio mentale insopprimibile che produce i simboli della comunicazione (ciò che un tempo, mille anni fa, avveniva al cinema). Assume senso la constatazione sulla aggregazione sociale prodotta dalla TV del futuro, unico mezzo per coagulare sul territorio presenze umane.

Infine nell'ultimissima scena, inquietante quanto l'*happy ending* di *Max mon amour* di Oshima (altro esaltante esempio di triangolazione culminante a sua volta in un Max), il carrozzone televisivo passando sotto un diroccato ponte (*max headroom* 4 m) perde l'antenna con cui trasmette il programma di Max: ciò nonostante la sua voce continua a popolare l'etere e abbiamo la sensazione di vedere il suo faccione sul nostro schermo, convinti di assistere a un avvenimento cui molti altri nelle proprie sale di visione stanno assistendo. Che *Max Headroom* si sia ormai installato nelle valvole del nostro monitor?

Riferimenti bibliografici contenuti nel testo

- D. Galouye, *Simulacron 3*, Moizzi editore, Milano 1977.
- S. Lem, *Solaris*, Editrice Nord, Milano 1974.
- I. Asimov, *Il secondo libro dei robot*, Bompiani, Milano 1978.
- S. Bonfiglioli-M. Galbiati, *Dopo metropolis*, Franco Angeli, Milano 1986.
- AA.VV., a cura di D. Mazzoleni, *La città e l'immaginario*, Officina edizioni, Roma 1985.
- G. Durand, *Le strutture antropologiche dell'immaginario*, Dedalo, Bari 1972.
- C. Formenti, *Prometeo e Hermes*, Liguori editore, Napoli 1986.