

Full Metal Jacket: l'ordine, il potere, il senso

Inviato da Raffaele Pavoni

Introduzione

Queste pagine si propongono di analizzare una delle prime scene di Full Metal Jacket, quella relativa al primo incontro tra il sergente Hartman e quelli che saranno i tre personaggi principali della prima parte del film: Joker, Cow-boy, Palla di Lardo. È una scena ricca di significati, che si presta a differenti letture, nella quale abbiamo non solo una presentazione dei personaggi, ma anche e soprattutto una (rap)presentazione dei loro rapporti di forza. In due minuti si delineano perfettamente i rapporti di potere tra i personaggi (ed i mezzi tramite i quali tali rapporti si manifestano), la loro psicologia, il ruolo che devono giocare e che giocheranno nel corso del film. Se pensiamo alla prima parte di Full Metal Jacket come a una descrizione dell'educazione militare e dei suoi effetti sui giovani, è proprio in questa scena che viene anticipato tutto ciò che accadrà: perdita di umorismo, perdita di dignità, perdita di innocenza, cameratismo ed emarginazione, obbedienza e disobbedienza, violenza fisica e psicologica. E anche perdita di senso, come vedremo.

La caserma, regno dell'ordine

L'azione si svolge all'interno di una caserma, un ambiente freddo e geometrico. Contrariamente alla seconda parte del film, dove lo stile è piuttosto caotico, qui tutto rimanda ad una precisa geometria: i soldati, i letti, le finestre, il percorso tracciato dal sergente, gli oggetti (le lampade, i bauletti, le medaglie sull'uniforme del sergente). Tutto è molto scarno, la scenografia è essenziale, l'autore vuole portare l'attenzione sui soldati. Eppure, nella sua rarefazione, l'ambiente significa molto, come d'altronde in tutta la filmografia kubrickiana. A differenza, però, della ricchezza visiva di Eyes Wide Shut o Barry Lyndon, qui si tratta di una caserma qualsiasi in un posto imprecisato degli Stati Uniti. La composizione geometrica del quadro è orientata in senso verticale, artificio filmico che genera inquietudine. E, più delle colonne, ciò che conta, in tal senso, è la verticalità immobile dei soldati, immobilità che il sergente Hartman è IL SOLO a poter infrangere con un movimento orizzontale (l'unico movimento, d'altronde). È da notare, d'altronde, che tutti i soldati sono nella loro posizione tipica, sull'attenti: "più che verticali", verticali in modo eccessivo, innaturale. Ed è proprio questo uno degli intenti del film: denunciare l'INNATURALEZZA dell'educazione militare, un'educazione che vuole imporre un suo ordine ad una sostanza informe e disordinata. Processo che genererà mostri, siano essi di cinismo (Cow-boy) o di follia omicida-suicida (Palla di Lardo). Da notare anche che, quando Joker riceve il pugno del sergente, si ripiega (naturalmente) su se stesso, in un modo (naturalmente) obliquo, in opposizione netta con la geometria verticale (innaturale) del luogo. Questo contrasto acutizza l'efficacia drammatica del gesto. D'altronde sarà lo stesso sergente, vero e proprio guardiano dell'ordine, che rimetterà Joker sull'attenti, gridando "Alzati! In piedi!". La stessa cosa accadrà a Palla di Lardo: il sergente prima lo costringe in posizione obliqua e lo obbliga a strangolarsi, in seguito lo riporta in posizione "più che verticale", ristabilendo l'ordine del quadro. Innaturali sono anche i colori: la verticalità dei soldati è messa in rilievo da un contrasto tra il verde dello loro uniformi ed il rosso (colore complementare del verde) del pavimento (orizzontale). Si tratta, comunque, di un verde e di un rosso molto tenui, funzionali all'effetto di luci della stanza: al bianco grigiastro delle pareti interne della caserma si contrappone il bianco della luce proveniente dalle finestre, un bianco forte, eccessivo, che resta dietro il vetro, dietro la grata.

L'importanza espressiva della fotografia nei film di Kubrick è nota, ma qui, oltre al palese valore simbolico della purezza della luce esteriore, tale luce, nei piani a favore dei soldati interrogati dal sergente, il bagliore delle finestre crea una sorta di "quadro nel quadro" alle loro spalle. Ed è un bagliore di libertà, di vita. E anche di innocenza, quell'innocenza giovanile che i soldati hanno perso, tagliata visa come i loro capelli nella primissima scena del film. L'intero film, d'altronde, non è altro che un processo di maturazione dei soldati, processo al quale Palla di Lardo non riuscirà a sopravvivere. Ultimo particolare interessante, sempre relativo alla fotografia, è l'analogia tra la luce retrostante Palla di Lardo nel momento in cui si strangola e la luce, alla fine del film, dietro la cecchina vietnamita in azione. Due simboli della follia inumana della guerra, due persone private della loro dignità e diventate macchine da uccisione.

Il sergente Hartman, tre volte superiore

Essendo il sergente Hartman il "guardiano dell'ordine", il regista di un film tragico che coordina le azioni dei suoi attori-soldati, egli rappresenta il potere non solo da un punto vista geometrico-spaziale (come abbiamo visto), ma, ad esempio, anche da un punto di vista di ordine sonoro. Nella caserma non ci sono rumori, né suoni off, né accompagnamenti musicali di alcun tipo: tutta l'azione si svolge in un silenzio assoluto (innaturale, anche qui), le sole cose che soldati e spettatori riescono a sentire sono la voce roboante e monocorde del sergente e il ritmo regolare dei suoi passi (con tanto di fruscio dei pantaloni negli intervalli). Il tutto viene messo in risalto dall'eco del dormitorio, grazie al quale le parole del sergente risuonano fino a diventare impossibili da non ascoltare, e troppo nette da poter sopportare. Kubrick qui da un saggio sull'importanza del silenzio nel cinema, su come non solo la presenza di musica possa avere un potere espressivo, ma anche e soprattutto la sua assenza. Anzi, in questo caso la sua presenza avrebbe smorzato l'impatto dell'azione. Terza cosa da notare: il sergente detta legge anche sul regista, sui movimenti di camera. La traiettoria tracciata dal sergente, come si è visto, ha una precisa geometria, che il travelling della macchina da presa deve rispettare. Se, da un lato, questo travelling ha una funzione di accompagnamento, nondimeno ha un forte potere espressivo, aggiungendo a una geometria (il percorso del sergente) un'altra geometria (il percorso del punto di vista), il tutto dentro una terza geometria (l'ortogonalità del dormitorio). Il sergente, in un certo senso, è il vero regista: fino all'intervento autonomo di Joker, è l'unico a poter decidere se fermarsi (e far fermare il travelling) per interrogare un

soldato (ed effettuare un campo-controcampo se la situazione lo necessita), per poi ripartire (e far ripartire il travelling). I campi-controcampi, inoltre, hanno sempre le quinte del secondo interlocutore, i due personaggi sono quasi sempre presenti nello stesso quadro, come se l'autore (o il sergente, secondo questa chiave di lettura) volesse sottolineare la vicinanza opprimente e soffocante del sergente, a livello fisico e visivo. E ancora, continuando su questa riga, è sempre il sergente che assegna i nomi ai soldati (nomi, d'altronde, che non sono altro che ruoli: Biancaneve, Cow-boy, Joker), ordinando loro ciò che dovranno fare e non fare nel corso del film, ciò che dovranno dire e non dire. Possiamo quindi, alla luce di queste riflessioni, affermare che, nella geometria silenziosa e desaturata della caserma, il sergente Hartman ha tre poteri, in ambito visivo: suoni, movimenti dei personaggi e movimenti di camera. La loro presenza o assenza dipendono solo da lui.

Joker, tre volte ribelle

Sarà Joker che, deridendo impudentemente il sergente, pronuncerà la celebre frase "Sei proprio tu John Wayne? E io chi sarei?". Questo atto si impone come una grave infrazione non solo al rigore militare, ma anche e soprattutto al rigore filmico. I tre ordini precedentemente attribuiti alla volontà del sergente vengono qui perturbati: l'ordine sonoro (Guignol sarà d'altronde il primo, nella scena, ad emettere un qualsivoglia suono, ad eccezione ovviamente del sergente), l'ordine dei movimenti dei personaggi (alla pronuncia di tali parole il sergente è costretto a compiere un movimento OBLIQUO e disarmonico per cercare il colpevole) e l'ordine dei movimenti di camera (con le sue parole Joker si "guadagna" un piano tutto per sé, il primo non a vantaggio del sergente). Di fronte a questa triplice effrazione il sergente-regista ristabilirà l'ordine dei movimenti di camera con un secco campo-controcampo e l'ordine sonoro sia con le sue grida sia col rumore del suo pugno. In quest'azione è molto interessante notare che Joker ammette la sua colpa solo quando vede il sergente accanirsi su un innocente camerata (Cow-Boy). È la prima occasione in cui si manifesta il "metodo di lavoro" del sergente: non è tanto importante scoprire il colpevole, quanto punire qualcuno, indipendentemente dalle sue colpe. È lo stesso metodo che esporrà Palla di Lardo alla derisione (ed alla violenza) altrui e, infine, lo condurrà alla disperazione e alla follia. E gli effetti di questo metodo su Joker sono evidenti anche a livello filmico: l'ingiusto rimprovero del sergente a Cow-Boy si svolge, nel quadro, dietro alla figura verticale di Joker. Abbiamo qui, grazie alla profondità di campo, un doppio centro di interesse, e i due piani (Joker e sergente-Cow-Boy) dialogheranno tra loro solo quando il primo esclamerà "Signore, sono stato io, signore!". La cinepresa allora effettua un leggero travelling in avanti: leggero ma molto importante, essendo il sergente nuovamente il soggetto di interesse, oltre che il regista, che deve rimproverare l'attore non diligente.

Il potere in centimetri

Potremmo supporre che in una scena simile il regista abbia optato per delle forti oblique dal basso (sul sergente) e dall'alto (sui soldati), alla Orson Welles. Niente di tutto ciò: tutti i campi-controcampi si sviluppano sull'asse ottico, e le inclinazioni sono leggere. La ragione di tutto ciò è molto semplice: il sergente è molto basso, uno dei più bassi, all'interno del dormitorio: più basso di Palla di Lardo, più basso di Biancaneve, più basso di Joker. Non più basso di Cow-boy, e infatti sarà proprio a lui che si indirizzerà quando dovrà trovare un colpevole per le parole pronunciate, noi sappiamo, da Joker. Non è casuale, se consideriamo i numerosi riferimenti alla statura, in questa sequenza: quando il sergente accusa Cow-boy gli dirà "Was it you, you scroungy LITTLE fuck, huh?!" (particolare perso nella traduzione italiana). In seguito, quando parlerà nuovamente con lui, alterandosi senza alcuna motivazione, gli chiederà: "Quanto sei alto soldato?" "Signore, uno e settantatre, signore!" "Un metro e settantatre? Prima non facevano pile di merda così alte! Cerchi anche di fregarmi qualche centimetro?". Non solo: interrogando Palla di Lardo, il sergente ha bisogno di dimostrare la sua altezza ordinandogli "Mettiti in ginocchio sacco di merda!". La stessa cosa vale per Joker, "abbassato" con un pugno nello stomaco. L'ossessione di potere del sergente, insomma, si trasforma, a livello sia visivo che dialogico, in un'ossessione per l'altezza fisica, o – riprendendo la metafora precedente – in un'ossessione per le inquadrature oblique, che il sergente desidera senza pertanto riuscire ad ottenere, se non con violenza o con l'accanimento sull'unico soldato più basso di lui (Cow-boy). Infatti, per punire Joker della tripla infrazione di cui sopra, lo costringerà (con un pugno) a guardarlo dal basso all'alto, costringendo contemporaneamente la cinepresa ad una soggettiva inclinata dal basso, con tanto di perturbante sguardo in camera (il primo del film) alla pronuncia della frase "Tu non riderai! Tu non piangerai! Qui si riga dritto e basta!". Solo in seguito il sergente-regista ricorderà a Joker il ruolo che deve giocare: "Fammi una faccia da guerra!". "Vuoi vedere una faccia da guerra?! AAAAHHHHHH!! La mia è una faccia da guerra, avanti con la tua faccia da guerra!". "Manco per il cazzo non fai paura a nessuno voglio una faccia da guerra vera!". Alla fine, gli dice persino "ti ci devi applicare", come un vero regista ai suoi attori. Ottenuta la sua "rivincita cinematografica", quindi, il sergente è libero di sfogarsi ingiustificatamente sul basso Cow-boy, che neanche si merita un piano tutto per sé. D'altronde, scopriremo, Cow-boy è un personaggio senza qualità, cinico ed egoista, non degno di particolare attenzione. Poi il sergente aggredirà Palla di Lardo...

Palla di Lardo, lo sguardo infantile

Qui Palla di Lardo ci viene presentato come un ragazzo più "bambino" degli altri, che non riesce a giocare il suo ruolo, ad essere freddo ed impassibile: riesce unicamente a ridere e a piangere. In un contesto dove entrambe le cose sono proibite, e in questo senso la frase detta dal sergente a Joker (nella terrificante soggettiva trattata sopra) assume un significato profondo: "Tu non riderai! Tu non piangerai! Qui si riga dritto e basta!". Il mondo militare è l'esatto contrario del mondo di Palla di Lardo. Al comico agitarsi del sergente Palla di Lardo non riesce a contenere un sorriso divertito, non maligno, lo stesso di un bambino che guardasse il film. Non realizza la situazione, semplicemente, né concepisce la gravità delle violenze fisiche e verbali impartite dal sergente ai suoi subalterni. Palla di Lardo ride. E, alla fine della piacevole conversazione col sergente, dopo essersi strangolato con la sua mano, piangerà. D'altronde, il sergente non riesce a sopportare un sorriso scemo sulla bocca di un soldato, un'interferenza che renda il suo freddo film di guerra un

film comico. “Tu non riderai! Tu non piangerai! Qui si riga dritto e basta!”: sarà esattamente questa la storia di Palla di Lardo: perdita di sentimenti umani (infantili) e indirizzamento alla guerra. Viene ucciso l'uomo per creare una macchina per uccidere gli uomini. E Palla di Lardo farà esattamente questo, alla fine della prima parte del film: uccidere uomini, e in particolare l'uomo che ha generato la macchina e la macchina stessa. “Tu non riderai! Tu non piangerai! Qui si riga dritto e basta!”: gli altri camerati non trovano nulla di divertente tutto ciò, Palla di Lardo sì. E, cosa altrettanto importante, Palla di Lardo non solo è l'unico a ridere (e piangere), ma è anche l'unico a GUARDARE il sergente. Tutti gli altri soldati hanno uno sguardo perso nel vuoto, in un punto indefinito davanti a loro (gli occhiali di Cow-boy e Joker evidenziano l'effetto). Palla di Lardo è l'unico che guarda lo spettacolo, come se fosse al cinema, con uno sguardo un po' trasognato, presente e assente allo stesso tempo, indirizzato al sergente senza alcuna profondità. Solo grazie allo strangolamento il sergente riuscirà a cancellare dalla sua faccia quel sorriso scemo, ma non quel suo sguardo scemo, che continuerà a fissare il sergente, come se fosse naturale. D'altronde è naturale (concetto che ritorna anche qui) guardare negli occhi qualcuno che ti sta parlando. E Palla di Lardo sarà quasi l'unico in tutto il film a guardare in faccia il sergente, nonché il solo ad affrontarlo e, infine, ad ucciderlo.

Senso e perdita di senso delle parole

In conclusione, è molto interessante analizzare il significato delle frasi del sergente Hartman. Come spesso accade, nei film di Kubrick, le battute hanno un'espressività che trascende il loro significato letterale, per andare a indagare il sistema di valori e la mentalità di colui che parla. Il sergente, in questo caso, è molto volgare, dice molte parolacce. La sua caricaturalità sarebbe divertente, se la situazione non fosse drammatica. Lo spettatore è al contempo divertito e spaventato dalle sue frasi. A livello filmico, inoltre, la tensione è acuita da accavallamenti tra le inquadrature e le battute e da quei primi piani che intervengono magistralmente solo quando gli insulti usati dal sergente diventano scioccanti (per esempio quando dice a Cow-Boy “la parte migliore dello schizzo da cui sei nato è colato fra le chiappe di tua madre ed ha macchiato il materasso! T'hanno fatto con lo scarto!”). Palla di Lardo non può ridere, lo spettatore neanche. E la perfezione di questa scena sta appunto in questa sintetica combinazione di elementi. Qui impariamo tutto ciò che dobbiamo imparare: i nomi (imposti dal sergente), i caratteri, il nucleo drammatico, il tono. Anche lo spettatore più ignorante, in fatto di poetica kubrickiana, capisce che non si tratta di un film comico, malgrado l'aspetto e le battute del sergente suggeriscano il contrario. Analizziamole, dunque, queste battute. Al di là dello spiccato senso dell'umorismo e di quell'ironia volgare ma mai banale, possiamo notare, ad esempio, che la statura non è la sola ossessione di Hartman. Un'altra ossessione, la più evidente, è l'omosessualità e, in senso più lato, l'effeminatezza, verso la quale sembra avere un odio profondo: “Chi è quel lurido stronzo comunista checca e pompinaro che ha firmato la sua condanna a morte?!”; “Strano, io ho sempre saputo che nel Texas ci nascono solo tori e checche, soldato Cowboy. Tu l'aria del toro non ce l'hai neanche un po' quindi il cerchio si restringe! Tu succhi cazzo? Ci soffi dentro per gonfiarli? Io scommetto che tu sei uno di quegli ingrati che lo mette in culo a qualche poveraccio senza usargli la cortesia di menarglielo davanti per sdebitarsi, ti terrò d'occhio!”; “Balle! Tu ti succhi una pallina da un capo all'altro di un tubo per inaffiare!”; “Non mi piace il nome Lawrence, solo finocchi e marinai si chiamano Lawrence”; “I miei ordini sono di scremare tutti quelli che non hanno le palle necessarie per servire nel mio beneamato corpo!”.

Ma anche il comunismo: “Chi è quel lurido stronzo comunista checca e pompinaro che ha firmato la sua condanna a morte?!”. I disabili: “I tuoi genitori hanno anche figli normali?”. L'arte: “Tu sei talmente brutto che sembri un capolavoro d'arte moderna!”. Uno psicanalista, poi, potrebbe notare la ricorrenza di parole quali shit o ass, ma molto più interessante sarebbe analizzare la perdita di senso delle frasi, lo svuotamento semantico delle parole utilizzate. Ad esempio, sia Joker che Cow-Boy a un certo punto rispondono al sergente “Signore”, e basta: il primo alla richiesta “Fammi una faccia da guerra!”, il secondo alla domanda “Sono io che ti rendo nervoso?”. La risposta a questa seconda domanda è evidente: sì. Perché allora Cow-boy non risponde? E perché il sergente formula una domanda così idiota? Si vede bene l'assurdità quando in seguito, sempre a Cow-Boy, il sergente chiederà “E tu che scusa hai?!”; “Signore, scusa di che, signore?”. “Le domande qui le faccio io fino a prova contraria sono stato chiaro?!”. Insomma, le parole qui non contano per il loro significato intrinseco, ma sono piuttosto emanazioni dirette del loro creatore, dei segni di un'aggressività repressa che si manifesta in abusi di potere. Le parole, qui, contano per il loro potenziale aggressivo, come fossero una musica insopportabile. È un artificio spesso usato, d'altronde, dai regimi totalitari, basti pensare all'assenza di logica che spesso stava alla base della violenza verbale hitleriana (“Il Führer è la Germania, la Germania è il Führer”). Scopo del sergente è quindi spaventare i soldati con il timbro di voce più che con le parole, deridendo chiunque per qualsiasi motivo: Guignol per il suo humour, Biancaneve per il colore della sua pelle, Cow-boy per la sua statura ed il suo aspetto gracile, Palla di Lardo per la sua mole e per il suo nome di battesimo (“Come ti chiami sacco di lardo?”; “Signore, Leonard Lawrence, signore!”; “Lawrence, Lawrence come Lawrence d'Arabia?”; “Signornò signore!”). Il fatto che nei panni del sergente, inoltre, vi fosse un vero sergente non può che amplificare quest'irruenza, un po' lost in translation nella versione italiana doppiata.