

Ghost World: personaggi vivi di un mondo fantasma

Inviato da di Mauro Brondi e Davide Saraceno

Fra i lungometraggi in concorso al Torino Film Festival 2001 abbiamo potuto assistere a Ghost World, un film americano ancora non distribuito in Italia. Questo titolo forse non dirà molto agli appassionati italiani di cinema, ma sicuramente i lettori di fumetti più attenti hanno già capito di cosa stiamo parlando...

In un momento in cui l'attenzione dell'industria cinematografica sembra essere puntata sul mondo dei comics (X-men, From Hell, Spiderman) e della bande dessinée (Asterix) come spunto per produzioni per lo più commerciali, questo lungometraggio di Terry Zwigoff, regista indipendente di documentari (nel 1994 ha riscosso un largo successo oltreoceano con Crumb, una biografia filmata del papà del fumetto underground americano) ci fa respirare un po' d'aria nuova.

Daniel Clowes

L'autore della graphic novel e dell'impegnativo adattamento in sceneggiatura per il cinema è il quarantenne Daniel Clowes, uno dei più apprezzati fumettisti indie statunitensi.

I suoi lavori sono in generale racconti brevi o episodi di serie "non seriali", pubblicati prima dell'edizione in volume nella sua originale rivista antologica e periodica Eightball.

Essi sono caratterizzati da una spiccata sensibilità e attenzione alle idiosincrasie della società americana, alla costruzione di misteri bizzarri e al mondo interiore dei personaggi – "in qualche modo – dice Chris Ware – riesce a fondere satira e simpatia, due sensibilità che di solito sono mutuamente esclusive".

Si può tracciare, ammissione dell'artista stesso, un confine fra le prime opere (Lloyd Llewellyn, Like a Velvet Glove Cast in Iron, Young Dan Pussey), fortemente influenzate da Mad Magazine, più taglienti e smaccatamente grottesche, e quelle successive a Eightball #11 (Ghost World, Caricature, David Boring), che gli sono valse definitivamente il successo internazionale: in queste l'energia corrosiva dei primi anni '90 lascia il posto, senza perdere in efficacia, a un cinismo più dimesso e mimetizzato.

Ora l'interesse è rivolto più ai personaggi che alla "trama"; le storie, spesso di sapore noir, vengono decostruite in flashback, frammenti di immaginazione, monologhi, sogni, possibilità narrative non esaudite secondo i canoni dell'entertainment (seppur "alternativo").

Così, attraverso un uso definitivo, maturissimo, del bianco e nero, allo stesso momento espressionista, pop e iperrealista, Clowes dirige con disinvoltura personaggi ai margini del new deal americano fra archeologie consumistiche, frustrazioni irrisolte, subculture giovanili, detections introspettive e scenari apocalittici individuali e collettivi.

Dal fumetto al film

"Non ho mai visto un film con ragazze che sembrassero vere. Nei film le donne assumono spesso ruoli stereotipati, non so... la secchiona occhialuta e un pò sfigata, o la sguadrinella che parla sboccato... ma sono solo tipi, entità a cui non viene mai attribuita una personalità complessa e sfaccettata". (dall'introduzione a Ghost world di Daniel Clowes ["Phoenix Edizioni", 1999])

Leggendo Ghost World di Daniel Clowes è immediatamente evidente l'intento dell'autore di voler mostrare i personaggi. L'interesse è quello di concentrare l'attenzione sulla rappresentazione di caratteri, approfondendo comportamenti, pensieri e gesti. Questo significa che Clowes non crea un tessuto drammatico particolarmente complesso, optando invece per una narrazione a episodi che alleggerisce e allo stesso tempo allarga il mondo rappresentato. I personaggi non inseguono nessuna "motivazione drammatica" né lo sviluppo narrativo è così importante da imporre una serie di personaggi (o anche solo un protagonista) che si muovono e inseguono una meta: "I got really into the idea of just creating characters, where the plot wasn't as important as the characters. [...] And that was the whole idea behind Ghost World. To focus on the characters and let them do whatever they want" (Parody and perplexity with Daniel Clowes, "Indy Magazine", 2000).

Le protagoniste (due ragazze adolescenti appena diplomatesi) allora acquistano consistenza per il solo fatto di muoversi nel loro mondo (l'America contemporanea) vivendo brevi avventure/disavventure quotidiane, commentando piccoli grandi orrori televisivi, immaginando (quasi con distacco) morbosità adolescenziali.

E' quindi comprensibile la difficoltà per uno sceneggiatore cinematografico nell'adattare un fumetto d'autore di questo tipo, un'opera inoltre che si presenta già da sola come compiuta e perfettamente riuscita. La sceneggiatura di Clowes e Zwigoff si trova tra due fuochi: da un lato la struttura episodica del fumetto, certamente non il terreno migliore per costruire un

film unitario, e dall'altra alcuni modelli banali e facili della commedia americana contemporanea.

Qual è allora una prima operazione fondamentale che compie il film? Quella di considerare il fumetto non una fonte già finita da cui attingere e scopiazzare, ma come un modello da riprendere e da rielaborare. Ghost world film diventa una sorta di reincarnazione in celluloidi dell'idea originale che riadatta l'immaginario della graphic novel costruendo nuove situazioni, nuovi dialoghi, e in parte anche nuovi personaggi. Inoltre, bisogna sottolineare come la superficialità da commedia teenager all'americana è abilmente evitata attraverso l'esagerazione di certe macchiette da una parte e una caratterizzazione particolarmente curata delle protagoniste dall'altra.

Enid e Rebecca, la prima ipercritica verso gli altri, ambiguamente cinica e passionale, la seconda più realista e concreta, sono due figure che lungo la visione del film acquistano spessore, diventando sempre più vere. La loro amicizia, ad esempio, non è considerata come un dato certo della storia: lungo il corso del film il rapporto tra le due ragazze si modifica fino ad entrare in crisi. E in un certo senso Zwigoff compie il miracolo nel finale, riprendendo quasi fedelmente il fumetto, con la fuga/scomparsa di Enid e riuscendo così a fondere insieme verità e mistero, materialità e fantasia.

Si potrebbe dire quindi che tra film e fumetto esista un diverso equilibrio tra le forze in gioco, resta cioè invariata l'essenza e il senso ultimo del progetto cambiando invece le attrazioni fra i personaggi e i momenti di tensione.

Se nel fumetto un momento di grande intensità si aveva nel supermarket seguendo la coppia "satanista", nel film (cancellato questo episodio) risulta più ricco l'incontro con Seymour (davanti alla sua bancarella di dischi vecchi), che diventa un vero e proprio co-protagonista, sintetizzando in un unico personaggio quelli che nel fumetto erano due.

Il personaggio interpretato dal magnifico Steve Buscemi svolge quella funzione di mediatore tra un passato decadente visto con nostalgia, inevitabilmente obsoleto (Seymour e la sua passione per il blues, le stampe d'epoca di Seymour che affasciano Enid), e il futuro incerto e difficile che trova Enid davanti a sé (il lavoro, una borsa di studio per l'accademia d'arte prima vinta e poi ritirata, l'amore). Nel fumetto questo contrasto/legame tra passato e futuro si avverte in modo forse più disomogeneo nei dialoghi e in alcune situazioni in cui Enid è vista come una bambina (goffamente va sullo scivolo e Clowes la disegna quasi come una caricatura, vedi pag.63), anche perché è in generale il disegno stesso di Clowes a presentarsi come una mediazione tra un passato glorioso dei comics americani e una ricerca stilistica di un tratto più sperimentale e corrosivo.

Il film quindi, per molti versi, contrasta con il fumetto, ma nello stesso tempo insegue le stesse linee e gli stessi principi.

Se Clowes mostra le due ragazze, Zwigoff elabora una costruzione narrativa più complessa con l'intento però di far uscire fuori le motivazioni profonde che spingono i personaggi, in modo da creare intorno a loro spessore. Da questo punto di vista, cioè dal punto di vista della costruzione narrativa, il film entra da subito in contrasto con il fumetto, facendo percepire, con una panoramica iniziale sulle finestre di alcune abitazioni, l'intento di volersi posare su una storia. Nel film, inoltre, Enid risulta la vera e unica protagonista: lei esprime un punto di vista sul mondo, critica, non si adatta, mentre Rebecca sembra svolgere il ruolo di compagna-amica, quasi l'equivalente al femminile di Seymour. Tanto che l'incontro tra Rebecca e Seymour, che avviene nella nuova casa di Rebecca, si svolge esclusivamente a causa di Enid (che è nel frattempo diventata introvabile); oltretutto è ancora Enid ad essere l'oggetto del discorso tra i due.

Nonostante questa prevalenza di Enid (tutto sommato anche nel fumetto ci sembra di percepire un'attenzione particolare, sottolineata dal fatto che il nome Enid Coleslaw è un anagramma dell'autore), il film (come il fumetto) riesce a conservare uno spirito corale, grazie ad una ricca serie di macchiette (mai scontate, spesso simboliche, come ad esempio la figura di Norman, in perenne attesa del bus) e attraverso vivaci cambi di scene e situazioni. Più volte vediamo Enid al corso di arte, in casa di Seymour, alle feste, in camera sua: una serie di azioni e personaggi che, ripetuti, diventano familiari per accumulo, così che lo spettatore si trova perfettamente inserito nel mondo della diegesi. Anche per questo motivo la scomparsa finale di Enid sembra così vera e drammatica. Il "ghost world", il mondo fantasma del titolo, è forse il mondo del passato (il passato nostalgico: l'infanzia, il blues), o forse ancora un mondo della fantasia, una sorta di limbo in cui ci si rifugia per debolezza, o ancora il mondo reale, che sfugge continuamente e non concede tregua. Inoltre sembra legittimo stabilire, supportati dalle scenografie e dalle luci del film, anche un legame col set cinematografico e col mondo degli "studios" della Hollywood gloriosa.

In ogni caso Zwigoff non è didascalico e, come Clowes, sa parlare attraverso le immagini. La sospensione magica del finale è ottenuta anche attraverso la bella fotografia di Alfonso Beato, in tutto il film sempre luminosa e vivace, che si trasforma verso toni lievemente più cupi, quasi da favola.