

Stanley Kubrick e la Storia: nota a margine di *Full Metal Jacket*.

di Gianluca Seramondi

La letteratura critica ha rilevato in più occasioni che la Storia è per Kubrick un "interlocutore" privilegiato, e non un semplice sfondo o un pretesto. Per Barnaba Maj, Kubrick è «...uno dei più profondi analisti [...] delle forme moderne e contemporanee»¹ della guerra. Guido Fink, in un saggio su *Lolita*, ha puntualizzato la centralità della Storia nel discorso kubrickiano, affermando che il regista statunitense «sembra animato, fin dalle scatole cinesi del flashback nel flashback di *Killer's Kiss* (1955), dall'esigenza di *tornare indietro*, di raggiungere, procedendo controcorrente, il momento in cui *tutto è cominciato*: la prima guerra mondiale, la prima rivolta di classe della storia, il primo - e ultimo - conflitto nucleare, l'ormai lontana festa di capodanno che ha segnato il culmine dell'attività mondana all'Hotel Overlook»². Nello stesso modo, Alberto Crespi, a proposito di *Barry Lyndon*, afferma che «lo scrupolo con cui sono stati ricostruiti i vestiti, gli ambienti e le suppellettili dell'epoca ... è funzionale alla messinscena di un modello storico ... in cui individuare (ed esaminare all'opera, nel vivo della ricostruzione), le origini, storiche e culturali della nostra civiltà. Questo e non altro è il '700 per Kubrick»³. Vi è, insomma, in Kubrick l'esigenza di trovare l'*inizio* o, per meglio dire, gli *inizi*. I periodi storici o gli accadimenti storici affrontati nei suoi film sono, nella prospettiva indicata dagli autori sopra citati, i luoghi in cui per Kubrick emerge qualcosa di nuovo che introduce uno scarto rispetto al *continuum* storico. E l'analisi a cui egli sottopone queste situazioni affatto dettagliate storicamente, da cui poi estrarre le differenze che impongono una deviazione al movimento storico, è realmente nichilistico giacché è a tutti gli effetti uno smascheramento e una individuazione dei meccanismi che hanno costruito ed affermato la "maschera" in quanto discorso dominante. In questo articolo illustrerò come operi questa strategia discorsiva in relazione alle questioni della tecnologia bellica dispiegata nel Novecento e di quale sia il Vietnam in gioco nella guerra che vi si svolse tra il 1962 e il 1975.

Il penultimo film di Kubrick si muove nella piena consapevolezza che «la guerra del Vietnam è stata la prima guerra interamente seguita da media, stampa e televisione e che il suo film deve confrontarsi con un'*iconografia tracciata dalla cronaca mondiale*»⁴. Ecco, allora, gli sguardi in macchina dei marines intervistati da un cineoperatore; il marines che posa accanto al cadavere di un vietcong; ed ecco, soprattutto, il *giornalista* Joker. Questa consapevolezza significa anche che *Full Metal Jacket* si muove interamente sul piano dell'immaginario collettivo, lo trascina in sé, se ne alimenta, lo sfrutta e ne usurpa la forza. Così, per esempio, *Full Metal Jacket* assume senza timore il *topos* classico del *war movie* che vuole la guerra come luogo di formazione. Si può affermare, infatti, che *Full Metal Jacket* è sostanzialmente un romanzo cinematografico di formazione. Il passaggio all'"età adulta", rappresentata dall'affermazione finale di Joker: «Vivo in un mondo di merda, ma sono vivo»⁵, si compie dapprima attraverso l'addestramento nel campo *marines* di Parris Island e poi con la prova sul campo, nel Vietnam in guerra, prova che dovrebbe confermare o invalidare il raggiungimento dell'"età della ragione".

Attraverso Joker il penultimo film di Kubrick assume un altro *topos* del *war movie*: la figura del giornalista di guerra. Se, infatti, l'obiettivo dichiarato del *war movie* in genere è affermare che «si combatte per necessità, per difendere «le nostre case», ... per salvare, una volta per tutte, la democrazia, il futuro»⁶, il reporter-soldato, è una figura necessaria per spiegare i motivi della guerra

¹ Barnaba Maj, *Idea del tragico e coscienza storica nelle "fratture" del Moderno*, Macerata, Quodlibet, 2003, p. 110.

² Guido Fink, *Senso antiorario, ovvero le due immortalità di Lolita*, in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Stanley Kubrick*, Venezia, Marsilio, ©1999., p. 160.

³ Alberto Crespi, *Spazio e tempo in «Barry Lyndon» : la quadratura del cerchio*, in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Stanley Kubrick, op. cit.*, p. 206.

⁴ Ruggero Eugeni, *Invito al cinema di Kubrick*, Milano, Mursia, 1995, p. 117.

⁵ cfr *Full Metal Jacket*, edizione italiana.

⁶ Giuliana Muscio, *Hollywood in guerra*, in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Storia del cinema mondiale*. Vol. II. *Gli Stati Uniti*, Tomo II, Torino, Einaudi, 1999-2000 p. 1058.

innanzitutto ai soldati stessi che combattono e poi alla società civile. Come Roy Menarini e Claudio Bioni spiegano: «La questione di spiegare a sé stessi e a chi è restato a casa ad aspettare le ragioni del combattere sul fronte nemico, il motivo che spinge al sacrificio di vite umane, è un dato così poco secondario del *war movie* da aver contribuito a fare nascere un sottofilone del genere, quello dei film che hanno per protagonisti i giornalisti di guerra».⁷

Attingere all'immaginario collettivo non risparmia nemmeno il nemico, il soldato vietnamita (la sua ombra), su cui, evidentemente, grava più che la somiglianza fisica, la *percezione* di una somiglianza fisica con i giapponesi. E *Full Metal Jacket*, infatti, ne offre un'immagine oramai stereotipata coltivata da film su film riguardanti la Seconda Guerra Mondiale. I vietnamiti, alla pari dei giapponesi, «sono sleali, attaccano di notte e di sorpresa [l'attacco al campo marines di notte e, per di più, durante i festeggiamenti del Tet]».⁸ Ma se i vietnamiti sono una variazione sul tema dei giapponesi, questi ultimi sono caricati di ben altri fantasmi: «Ricordano il pellerossa dell'Western».⁹ Del resto, gli stessi marines di *Full Metal Jacket* non si oppongono ad essere a tutti gli effetti dei cow boy: al di là del fatto che uno dei marines è soprannominato "Cow boy", sono molti i riferimenti ironici di Joker a John Wayne. In generale i *marines* «agiscono come se fossero modellati da un immaginario cinematografico. I ruoli possono essere quelli del generale Custer o degli indiani».¹⁰ Si potrebbe dire che in *Full metal Jacket* si riverberi l'intera storia del *war movie* e, soprattutto, il nucleo tematico su cui si fonda: «La guerra è, al tempo stesso, una nuova frontiera, un palcoscenico di proporzioni smisurate e, più di tutto, uno spazio mitico nel quale rivive lo spirito d'avventura dei pionieri e dei padri [fondatori]».¹¹

Ma ecco che già sulla questione del nemico Kubrick mette all'opera una strategia che penetra il reale di chi sia in verità il nemico contro cui si combatte in Vietnam al di sotto dell'immaginaria e ridondante variazione sul tema dei pellerossa. A ben vedere, infatti, *Full Metal Jacket* rappresenta l'ultimo tassello di una riflessione sulle modificazioni (ontologiche, verrebbe da dire) della figura del soldato che si riverberano dalle diverse forme che hanno assunto i conflitti nel Novecento e che risale a *Fear and Desire*, il suo primo lungometraggio. In questo film, il conflitto è tra uomini più che tra opposti eserciti, le cui differenze culturali, sociali etc. etc. sono annullate dalla identica «sostanza umana» allusa per metonimia dall'impulso della fame che accomuna i due opposti schieramenti nella sequenza dell'assalto alla casa occupata dai nemici. In *Paths of Glory* Il nemico contro cui combattono i soldati gettati lungo il fronte occidentale non è solo la nazione tedesca. È la stessa tecnologia, la quale costringe i fanti nelle ristrettezze di un suolo scavato, butterato, percorribile solo a carponi o abitabile solo nell'angustia di ridotti equivalenti a tane. Nel *Doctor Strangelove...*, il conflitto poi non è in verità tra Stati Uniti e Unione sovietica, che nessun film sulla Guerra Fredda avrebbe mai osato "affratellare" come ha fatto Kubrick, ma è quello più reale tra «l'ordigno fine del mondo» sovietico e l'arsenale nucleare statunitense. In questo conflitto l'uomo, si potrebbe dire, è cooptato dalla tecnologica dispiegata come suo elemento: il pilota del bombardiere americano che monta come fosse un cavallo l'ordigno nucleare che apre il valzer dei funghi atomici nel finale del film, e che in qualche modo anticipa gli astronauti guidati e giocati da Hal 9000 in *2001: A Space Odyssey* e i cow boy impegnati in Vietnam.

In *Full Metal Jacket* l'addestramento dei *marines* ha come fine dichiarato la trasformazione dei soldati in macchine da guerra, per le quali il fucile non è uno strumento o una protesi, ma la prima e più ovvia estensione offensiva (ed erotica) della propria natura. L'umano è, in questo film, l'ultima frontiera della tecnologia, l'ultimo suo territorio di conquista. Il soldato di *Full Metal Jacket* è costruito attraverso un profondo e instancabile lavoro psicologico, attraverso un'accurata e radicale programmazione. Il soldato di *Full Metal Jacket* ha tutte le sembianze dell'umano, comprese le sue

⁷ Roy Menarini, Claudio Bioni, *Stanley Kubrick. Full Metal Jacket*, Torino, Lindau, 2002, p. 34.

⁸ Giuliana Muscio, *Hollywood in guerra*, in op. cit., p. 1064

⁹ Ivi, p. 1064

¹⁰ Roy Menarini, Claudio Bioni, *Stanley Kubrick*, op. cit, p. 36

¹¹ Gian Piero Brunetta, *Over there. La guerra lontana*, in Gian Piero Brunetta (a cura di) *Storia del cinema Mondiale*, Vol. II, *Gli Stati Uniti*, Tomo I, Torino, Einaudi, 1999-2000 , p. 279.

debolezze e le sue insufficienze anche fisiche, ma possiede nello stesso tempo la struttura psicologica di un killer irremovibile dai fini stabiliti dal programmatore. Di fronte a questo soldato il nemico vietnamita è un'ombra che alla fine si rivelerà essere una ragazzina che implora la morte. Il reale conflitto che si combatte nel Vietnam, allora, non è quello contro i viet-cong, nemmeno è quello tra i prodotti certo devastanti della tecnologia bellica, bensì è quello tra l'uomo-macchina, tra la tecnologia incarnata e fattasi uomo (che ha *sussunto* l'uomo come propria *differenza specifica*), e l'umano *tout court*. In questo contesto, il nemico non può che essere o un'ombra o un cecchino che, di tutti i ruoli militari è quello che più conserva l'umano nei propri porsì: il nascondimento, la paura di essere scoperto, l'imprevedibilità, la competenza tattica, la visione d'insieme della situazione in cui opera, l'abilità, verrebbe da dire, artigianale con cui si rapporta ai suoi strumenti, la domanda di morte supplicata insistentemente.

Già qui si può intravedere all'opera quel lavorio instancabile di *destratificazione*, di cui si comprenderanno le procedure solo alla fine di questo articolo, cui Kubrick sottopone i suoi soggetti. Infatti al di sotto dei conflitti ufficiali, che definiscono esattamente (geopoliticamente ma anche immaginariamente) il nemico, Kubrick rintraccia conflitti i cui contendenti sono ad un altro livello rispetto a quello geopolitico. Difatti i conflitti attraversati dai film prima richiamati potrebbero essere riassunti nel seguente modo: uomo *versus* uomo (*Fear and Desire*); uomo *versus* macchina (*Paths of glory*); macchina *versus* macchina (*Dottor Strangelove...*); **uomo-macchina *versus* umano** (*Full Metal Jacket*).

Ad una stessa elaborazione Kubrick sottopone anche il Vietnam, cioè il luogo in cui gli americani si sono infangati per una decina d'anni. Ma rispetto a questo "oggetto" il discorso del regista si rivela spiazzante. Se infatti, come si è detto, *Full Metal Jacket* vive dell'immaginario dagli *war movies* e dai mass media, stupisce la scelta di Kubrick di fornire una rappresentazione del Vietnam che contrasta palesemente con l'iconografia tradizionale che cinema, televisione e stampa avevano codificato: si pensi, per esempio, al Vietnam di *Apocalypse Now*. Come afferma perentoriamente Sandro Bernardi, in *Full Metal Jacket* «Il Vietnam è sparito[corsivo mio]»¹² e «L'Oriente misterioso è stato sostituito da un grande complesso edilizio di cemento armato».¹³

Come è noto, Kubrick girò *Full Metal Jacket* nel complesso industriale di Beckton, nei pressi di Londra. La scelta di questo teatro di posa era motivata dalle affinità architettoniche che il plesso mostrava con la città vietnamita di Hue, la cui «architettura massiccia di stampo razionalistico [era] improntata ai principi dell'architettura tedesca [Gropius e il Bauhaus] degli anni Trenta e Quaranta (la città vietnamita fu costruita da architetti della scuola di Dessau per incarico dei francesi, che la governavano in quel periodo)».¹⁴ Il Vietnam è stato colonia francese e, anzi, la guerra che ha dilaniato il paese negli anni Sessanta e Settanta, è "figlia" anche di quel periodo.

La *sparizione* del Vietnam sancita da Bernardi, dunque, ha il senso preciso *della scomparsa proprio del Vietnam immaginario codificato dai mass media*, e dipende, in sostanza, dal fatto che il Vietnam di Kubrick «pur essendo somigliante di fatto al Vietnam storico, non lo riproduce in modo verosimile, [cioè] secondo le attese dello spettatore».¹⁵ Kubrick, in altri termini, ha sì rappresentato il Vietnam, ma lo ha fatto «per dissomiglianza. Questa scelta [è] fondata sulla sostituzione invece che sull'analogia, cioè su un procedimento che non ricostruisce l'oggetto ma mette al suo posto un altro oggetto diverso».¹⁶

L'interpretazione di Bernardi ha di mira l'affinità della scrittura kubrickiana con quella kafkiana, e quindi non ritiene di dover insistere oltre sul seguente aspetto che per quanto qui si va dicendo è invece centrale: il fatto, in altre parole, che il Vietnam storico che Kubrick mette in scena è a sua volta il prodotto della cultura occidentale. Il Vietnam di *Full Metal Jacket* è la colonia francese in

¹² Sandro Bernardi, *Kubrick e il cinema...*, op. cit., p. 18.

¹³ Ivi, p. 18.

¹⁴ Ruggero Eugeni, *Invito...*, op. cit., p. 115.

¹⁵ Sandro Bernardi, *Kubrick e il cinema...*, op. cit., p. 19. Sarebbe accattivante aprire un'indagine a sé su questa *perturbante* sovrapposizione che di fatto si sta qui producendo tra immaginario, verosimiglianza e orizzonte d'attesa dello spettatore.

¹⁶ Ivi, p. 19.

cui ricostruire le architetture funzionali occidentali. È, in fondo, una rappresentazione (una *proiezione*) esso stesso dell'Occidente. La *sparizione* del Vietnam, a questo punto, non concerne solo il Vietnam verosimile ma anche quello, per così dire, pre-coloniale.

Si comprende, allora, perché il romanzo di formazione di Joker non può che decidersi con la consapevolezza che stare nel Vietnam a combattere «equivale a sentirsi più vicini a casa».¹⁷ Si tratta di una consapevolezza pesante. Essa non significa l'equiparazione di Oriente e Occidente o la dichiarazione di una guerra giocata sostanzialmente in casa propria. Vuole dire, quantomeno, il tramonto dell'Oriente, nel senso che l'Oriente è stato *annesso* (termine anch'esso pesante) all'Occidente come terreno su cui predisporre il proprio gioco. Di conseguenza, il Vietnam pre-coloniale di *Full Metal Jacket* è rappresentato per *negazione*: come quel luogo, intreccio di realtà geografica e culturale, che rimane *radicalmente estraneo* a quanto avviene nei propri confini.

Spostandoci in un altro continente, l'Africa di Conrad può assurgere a "paradigma" per leggere anche il Vietnam di *Full Metal Jacket*. Infatti, a proposito di *Cuore di tenebra* di Joseph Conrad, Barnaba Maj segnala che «il senso profondo della metafora del "cuore di tenebra" è l'opposto del suo significato apparente: è una certa forma della civilizzazione, infatti, a rivelare un "cuore di tenebra". Le ricerche per ritrovare Kurtz diventano un viaggio nel cuore dell'Africa, di un mondo che assume sempre più i connotati della natura selvaggia. Ma una volta raggiunto, il mondo che "il civilizzato e civilizzatore" Kurtz ha costruito intorno a sé mostra il volto di un mondo oscuro di sterminio e barbarie».¹⁸

In questa prospettiva, il romanzo di formazione di cui Joker è protagonista si trasforma anch'esso in un viaggio nel cuore dell'Asia che ha il suo termine ancora una volta in quel «mondo oscuro di sterminio e barbarie» che è il civilizzato e civilizzatore Occidente. Dal punto di vista della strategia discorsiva messa all'opera da Kubrick, questo viaggio diventa il movimento seguito per trasporre la Storia del Vietnam nel film e può essere definito come una "sfoliazione" o una "destratificazione" che acquista la determinazione di uno *smascheramento per negazione*: sotto il Vietnam immaginario si nasconde un Vietnam storicamente determinato sotto cui vi è, a sua volta, un Vietnam autentico *irrappresentabile* perché è anch'esso il "cuore di tenebra" dell'(Occidentale)Asia. Il discorso di Kubrick è a ritroso. Percorrendolo al contrario, finisce per coincidere con il ritorno del rimosso: il Vietnam storicamente determinato – quello dell'architettura razionalista – è *negato* dal Vietnam (dell')immaginario in quanto «non è verosimile», e non è verosimile perché esso contiene come proprio nucleo inaccettabile le responsabilità (il cuore di tenebra) dell'Occidente nei confronti del Paese asiatico che nella sua autenticità è oramai irrecuperabile. In questo modo, ricordando Freud, «mediante il simbolo della negazione il pensiero si affranca dai limiti della rimozione [pur mantenendo] l'essenziale della rimozione».¹⁹ In questo modo il civilizzato e civilizzatore Occidente si affranca dai limiti della annessione del diverso mantenendo l'essenziale dell'annessione: la sparizione dell'autentico.

Gianluca Seramondi

¹⁷ Roy Menarini, Claudio Bisoni, *Stanley Kubrick*, op. cit, p.39.

¹⁸ Barnaba Maj, *Idea del tragico e coscienza storica nelle "fratture" del Moderno*, Macerata, Quodlibet, 2003, p.127.

¹⁹ Sigmund Freud, *Die Verneinung*, in *Gesammelte Werke*, Londra, 1940-1952, trad. it. *La negazione*, in *Sigmund Freud. Opere*, Torino, Bollati Boringhieri, 1966-80, Vol. 10, p. 198.