

## FULL METAL JACKET (STANLEY KUBRICK, 1987) | SCHEDA TECNICA E INFORMAZIONI

**Anno:** 1987

**Durata:** 116 minuti

**Origine:** GB, USA

**Colore:** colore

**Specifiche tecniche:** 35mm (1.85 : 1)

**Genere:** Guerra

**Produzione:** Warner Bros., Stanley Kubrick Productions, Natant

**Attori:** Matthew Modine (Joker), Adam Baldwin (Animal), Vincent D'Onofrio (Palla di Lardo), R. Lee Ermey (sergente istruttore Hartman), Arliss Howard (Cowboy), Kevin Major Howard (Rafterman), Dorian Harewood (Eightball), John Terry (tenente Lockhart)

**Sceneggiatura:** Stanley Kubrick, Michael Herr, Gustav Hasford

**Fotografia:** Douglas Milsome

**Musiche:** Vivian Kubrick con lo pseudonimo di Abigail Mead

**Montaggio:** Martin Hunter

**Scenografia:** Anton Furst

### *Full Metal Jacket*

Alberto Libera

<https://specchioscuro.it/full-metal-jacket-stanley-kubrick/>

Tra i grandi registi della storia del cinema, Stanley Kubrick è quello di cui si è scritto, detto, dibattuto di più. Più di Orson Welles, più di John Ford, più di Alfred Hitchcock o, tra i contemporanei, di David Lynch, il regista di *Arancia meccanica* [*A Clockwork Orange*, 1971] ha eccitato l'insaziabile grafomania di critici e studiosi. Un paradosso, se si vuole, per un autore spesso accusato di essere troppo chiuso nell'autoreferenzialità del meccanismo («Il suo lavoro è indebolito da una narrazione [...] autocosciente intesa a dare significato alle scene» – ha scritto Rita Kempley al tempo dell'uscita di *Full Metal Jacket* [id., 1987]<sup>1</sup>). Un dato perfettamente comprensibile, invece, se si è disposti a compiere un piccolo salto concettuale: nel cinema di Kubrick, alla perfezione del congegno logico<sup>2</sup> non corrisponde la perfetta linearità del senso. L'esatto opposto, semmai. Con più la concretezza del meccanismo narrativo si dispiega in tutta la sua perfetta consecuzione *matematica*, tanto più il senso appare sfuggente. Ambiguo. «Dal momento che [ogni film, NdR] si muove su un livello non-verbale, l'ambiguità è inevitabile» – ha dichiarato infatti il regista<sup>3</sup>. Semplificando, è proprio qui che risiede il cuore del mistero che circonda ogni film di Kubrick: nella perfetta coesistenza di concretezza e astrazione, di realismo (o, quantomeno da *Shining* [*The Shining*, 1980] ad *Eyes Wide Shut* [id., 1999] di iperrealismo) e accensioni fantastiche (caratteristiche di cui, come vedremo, anche *Full Metal Jacket* è un esempio quasi prototipico). Un cinema in cui la sollecitazione dei sensi convive con la provocazione intellettuale e la continua ricerca di stimoli razionalizzabili (non si può qui non pensare, ovviamente, a *2001: Odissea nello spazio* [*2001: A Space Odyssey*, 1968]). In molti, fra teorici più o meno scrupolosi, hanno cercato di trovare una chiave di lettura di questo enigma. Michel Chion, ad esempio, ha parlato di cinema “de-fusionale”<sup>4</sup>, riferendosi ad una pratica di messa in scena che porta ad un grado di massima significazione tutti i suoi elementi (dalla musica al montaggio, dal sonoro alla fotografia), i quali, pur interagendo, mantengono però un forte grado di autonomia (appunto, non si “fondono” assieme). Più

interessante, invece, l'idea di Enrico Ghezzi di chiamare in causa il concetto barthesiano di "significanza". «Per il cinema di K. – scrive, infatti, nella sua monografia per la collana de *Il Castoro* – si può sempre parlare di "significanza" più che di significati. [...] "Che cos'è la significanza? È il senso *in quanto prodotto sensualmente*.(Barthes)»<sup>5</sup>

Configurandosi come terreno di incontro e di scontro per dualismi, come quello – individuato sempre da Ghezzi – non tanto tra Amore e Morte ma tra Controllo e Morte, apparentemente inconciliabili (non ci sentiamo quindi di smentire l'inveterata asserzione per cui la figura principale del cinema kubrickiano è quella del doppio<sup>6</sup>: anzi, ci pare quasi un assioma, autoevidente nella sua flagranza), è perfettamente comprensibile come nell'opera del regista di *Rapina a mano armata* [*The Killing*, 1956] «la perfetta chiusura dei meccanismi [...] li faccia poi apparire aperti [...] L'assoluto rigore con cui il meccanismo è chiuso e controllato [...] rimanda a ciò che non vi è rinchiuso, provoca una dialettica col "mondo"»<sup>7</sup>

Anche *Full Metal Jacket* vive di questa dialettica, a partire dalla sua struttura binaria (senza contare che la seconda parte è a sua volta segmentabile in due ulteriori frammenti: retrovie e prima linea).

In questa sede, proprio alla luce di quanto ribadito nelle righe poco sopra, non si vuole assolutamente creare un testo analitico che sia onnicomprensivo ed esauriente. Sia perché, come detto, su Kubrick (e sullo stesso *Full Metal Jacket*) si è detto e scritto di tutto. Sia perché, se un obiettivo del genere risulta tanto borioso quanto utopico a riguardo di pressoché ogni esito dell'intelletto artistico, lo è a maggior ragione di fronte all'opera di quello che è contemporaneamente il più controllato e il più sfuggente regista della storia del cinema (per rimarcarne l'enorme impatto culturale, Martin Scorsese – nel suo documentario *Un secolo di cinema – Viaggio nel cinema americano di Martin Scorsese* [*A Personal Journey with Martin Scorsese Through American Movies*, Martin Scorsese, 1995] – afferma a proposito dei cineasti della New Hollywood; «Siamo tutti figli di David Wark Griffith e di Stanley Kubrick»<sup>8</sup>). Ci limiteremo qui a campionare alcuni aspetti, interessanti da rimarcare anche alla luce di percorsi di riflessione attivati da tanto cinema (non solo e non tanto bellico) successivo.

### **#1: Dispacci di guerra**

*La cosa più difficile per me è trovare una storia [...] Non vi è metodo che funzioni sistematicamente, è come cercare qualcuno per innamorarsi: non vi è granché da fare se non guardarsi attorno con gli occhi bene aperti.* – Stanley Kubrick<sup>9</sup>

Dopo aver adattato l'omonimo romanzo di Stephen King in *Shining*, Kubrick si mette alla ricerca di un nuovo soggetto. Ad attirarlo è un romanzo di Gustav Hasford, *The Short-Timers* (lett. «soldati vicini al congedo», in Italia pubblicato da Bompiani con il titolo *Nato per uccidere*), definito da *Newsweek* «la migliore opera narrativa sulla guerra del Vietnam. [...] Il libro – ha dichiarato il regista – non offriva alcuna facile soluzione morale o politica [...] non si trova nessuna di quelle scene obbligate nelle storie di guerra che spiegano che quel dato soldato aveva un padre alcoolizzato e quell'altro una moglie infedele: quanto veniamo a sapere dei personaggi proviene esclusivamente dall'azione principale.»<sup>10</sup>

Dopo l'esperimento giovanile di *Paura e desiderio* [*Fear and Desire*, 1953] e un capolavoro come *Orizzonti di gloria* [*Paths of Glory*, 1957], senza contare gli episodi bellici di

*Spartacus* [id., 1960] e *Barry Lyndon* [id., 1975] nonché “la guerra virtuale” de *Il dottor Stranamore, ovvero: come imparai a non preoccuparmi e ad amare la bomba* [*Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1964], Kubrick torna a quello che «nello spazio del cinema americano [è] il [suo] genere [...] (ovvero) il film bellico.»<sup>11</sup> Passeranno sette anni e una lunga lavorazione prima che *Full Metal Jacket* (il titolo si riferisce alla camicia di metallo duro che riveste un altro metallo, più morbido, di un particolare tipo di proiettili) veda la luce delle sale. Per il ruolo del protagonista, il soldato Joker (poi finito a Matthew Modine) fu inizialmente chiamato Bruce Willis (ai tempi non ancora una star), che dovette rifiutare per partecipare alla serie *Moonlighting* [creata da Glenn Gordon Caron, 1985-1989], mentre per interpretare il duro Animal Mother la scelta di Kubrick era inizialmente ricaduta su Arnold Schwarzenegger, il quale, però, declinò per prendere parte a *L'implacabile* [*The Running Man*, Paul Michael Glaser, 1987] e venne rimpiazzato dal meno noto Adam Baldwin.

Non riportiamo queste informazioni solo per piegare il capo ad un certo gusto aneddotico, quanto per proporre un primo vettore di riflessione: l'assenza di star non serve infatti solo ad impedire ogni facile identificazione tra spettatore e personaggi, ma anche per trasformare questi ultimi in caratteri fortemente tipizzati, puri tipi fisionomici. Allo scavo psicologico si sostituisce l'evidenza icastica del segno: il lavaggio del cervello a cui il sergente Hartman (R. Lee Ermey<sup>12</sup>, vero istruttore dei *marines* e già elicotterista in una scena di *Apocalypse Now* [id., Francis Ford Coppola, 1979]) sottopone le reclute al campo d'addestramento, trova il suo controcanto nel massimo grado di riconoscibilità offerto ai corpi in quanti referenti di un'idea astratta e generica: il soldato, il marine, l'*homo bellicosus* – per dirla con Robert Sheringham. In altre parole, sono l'uniforme, il fucile, l'appartenenza ad un gruppo di simili che condividono contrassegni e rituali a produrre un processo di riconoscimento nello spettatore. La stessa voce narrante del soldato Joker, intermittente e incerta, unisce l'ironia tagliente del narratore omodiegetico («Avevamo scolpito a sufficienza i nostri nomi nella storia») al distacco denotativo e raffreddato di un narratore in terza persona.

Un scelta da cui prenderanno le distanze alcuni dei *war movies* successivi più interessanti o influenti, come *La sottile linea rossa* [*The Thin Red Line*, Terrence Malick, 1998], *Salvate il soldato Ryan* [*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998] o, anche, *Jarhead* [id., Sam Mendes, 2005] che “rilegge” il capolavoro di Kubrick in chiave psicologica, mantenendo però gli accenti fantastici nella rappresentazione del conflitto (qui la Prima Guerra del Golfo). Addirittura, nel caso de *La sottile linea rossa*, un cast faraonico relega diverse superstar (tra cui George Clooney) in ruoli secondari di pochi minuti; alcune vengono persino tagliate in fase di montaggio e altre (tra cui Leonardo DiCaprio) non riescono nemmeno a comparire nel film. L'opera di Malick mette in scena la frammentazione di un Io-lirico, quindi necessariamente “superconnotato”, visto come ultima sacca di resistenza di fronte alle Storia e alla degenerazione dell'universo materiale. Kubrick, invece, si colloca all'esatto opposto: l'Io non esiste più, sostituito da un rivestimento (come, appunto, quello dei proiettili Full Metal Jacket) coatto e “pavloviano”, prigioniero dei meccanismi del congegno ineluttabile della Storia.

A congiungere queste due visioni ci penserà, parzialmente, il Christopher Nolan di *Dunkirk* [id., 2017], dove il rifiuto della presenza “iconica” della star (c'è il solo Tom Hardy, il quale, per giunta, mostra il volto solo per pochi minuti) si unisce però ad una sorta di panteismo materialista e, parzialmente, lirico, totalmente anti-kubrickiano.

## #2: *Brevi cenni di sinossi*

*Certo, vivo in un mondo di merda, questo sì, ma sono vivo e non ho più paura*

– voice over del protagonista Joker

Torniamo però ora a *Full Metal Jacket* per inquadrarne brevemente la sinossi:

### **Prima parte**

Nella base militare di Parris Island, in South Carolina, un gruppo di reclute del corpo dei *marines* viene addestrato dal sergente maggiore Hartman in vista del servizio di leva in Vietnam. Sottoposti a brutali esercizi, severe punizioni, irrisioni e ingiurie, i giovani subiscono una sorta di lavaggio del cervello e di deumanizzazione («È il cuore che vi frega»), perdono i propri connotati identitari (Hartman assegna loro un soprannome che sostituisce il nome proprio) e si trasformano in killer. Uno di loro, il soldato Palla di Lardo [in originale Gomer Pyle, riferimento cinefilo a uno dei Tre Marmittoni de *The Andy Griffith Show*, un popolare programma televisivo americano, che trovò il suo spin off ne *Gomer Pyle, U.S.M.C.*, una American situation comedy andata in onda su CBS dal 1964 al 1969], continuamente angariato dalla ferocia linguistico-psicologica di Hartman, non resiste alla durezza dell'addestramento e, oramai completamente alienato, spara in pieno petto al sergente istruttore, prima di suicidarsi.

### **Seconda parte**

*Retrovie*: il soldato Joker, una delle reclute di Parris Island e voce narrante del film, viene inviato come reporter militare per la rivista *Stars and Stripes*. Qui, assiste all'offensiva del Têt, che segna irrimediabilmente le sorti della guerra. Ostinato nel rifiutarsi di ottemperare alle direttive superiori che impongono una continua manomissione della realtà, viene inviato in prima linea insieme al compagno fotografo Rafterman. *Prima linea*: Joker, accompagnato da Rafterman, si congiunge ad un plotone guidato dal suo vecchio compagno di addestramento, Cowboy. Tra i militari di cui i due fanno la conoscenza, vi è il nerboruto e cinico Animal Mother. Mandati nella città di Huế per verificare delle informazioni ricevute dai servizi segreti, i soldati si imbattono in un cechino vietcong che, nascosto all'ultimo piano di un palazzo semidistrutto dai bombardamenti, uccide alcuni di loro, tra cui Cowboy. Piombati all'interno dell'edificio per eliminare il nemico, i *marines* scopriranno che il cechino è in verità una ragazza di sedici anni. Abbattuta da Rafterman, la giovane, in preda ad un dolore tremendo, implora che qualcuno la uccida. Joker decide così di spararle: un atto di pietà o il segno della definitiva trasformazione in killer auspicata da Hartman?

## #3: *Il primo paradosso. Paura e desiderio: identità e caos*

*Già fra uomini che avessero tutti quanti gli stessi lineamenti non sapremmo ritrovarci*

– Ludwig Wittgenstein<sup>13</sup>

Paradossalmente, in *Spartacus* – il meno kubrickiano dei film di Kubrick<sup>14</sup> – possiamo trovare una prefigurazione della prima parte di *Full Metal Jacket*. All'inizio del film, lo schiavo trace [della dinastia trace, la dinastia originaria della Tracia che regnò nell'Impero

Romano d'Oriente dal 457 al 518] Spartaco (Kirk Douglas) raggiunge l'accademia per futuri gladiatori guidata dal mellifluo Lentulo Batiato (Peter Ustinov). Fa seguito un lungo addestramento che, per modalità di racconto, ricorda da vicino l'incedere ritmico della lunga porzione di *Full Metal Jacket* ambientata a Parris Island: un'introduzione in cui l'istruttore passa in rassegna i novizi così come farà Hartman con il plotone del soldato Joker, l'avvicinarsi rapsodico di brani di addestramento in cui emerge la figura di un corpo estraneo che scombina l'equilibrio "simmetrico" della turba (Spartaco da una parte e Palla di Lardo dall'altra) infine il verificarsi di un evento-limite che sconvolge l'ordine pronosticabile e controllato (da un lato, la rivolta degli schiavi guidata da Spartaco e, dall'altro, l'omicidio[parricidio?]-suicidio di Palla di Lardo). Ovviamente, in ossequio alle convenzioni hollywoodiane, la durezza della parte iniziale di *Spartacus* è temperata anche dai primi tremiti della *love story* che legherà il futuro ribelle alla bella Varinia (Jean Simmons). Un alleggerimento incompatibile con l'asciutta prassi antiretorica di *Full Metal Jacket*, dove invece la presenza femminile è surrogata (l'amante del marine è il suo fucile) e pressoché del tutto annullata o ridotta a puro sfogo pulsionale. Fino ad assumere, nel potentissimo finale, la concretizzazione del fantasma «dell'Altro Femminino che ha ossessionato i soldati di fanteria lungo tutto il corso del film» (Rosenbaum)<sup>15</sup>

La differenza sostanziale, però, è un'altra. In *Spartacus* l'abbandono del perimetro circoscritto dell'accademia coincide con l'ingresso nel consorzio civile e la predisposizione di un progetto utopico di libertà e riscatto sociale. In *Full Metal Jacket*, invece, la civiltà è alle spalle, collocata in uno spaziotempo antecedente. La partenza da Parris Island precipita Joker e il suo "Caronte" (la definizione è di Marcello Walter Bruno<sup>16</sup>) Rafterman (il cui nome, non a caso, significa «zatteriere», «traghetto») in un inferno, un cuore di tenebra dove contano solo l'istinto per la sopravvivenza, l'odio generico per l'Altro, una sorta di abolizione dell'individuo in nome della sua funzione sociale.

Ma come si è giunti a questo processo di deumanizzazione?

La prima parte di *Full Metal Jacket* mette in scena il rigoroso processo di spossessamento identitario a cui il sergente istruttore Hartman (ironicamente, Heart-Man, l'uomo di cuore) sottopone le reclute del corpo dei *Marines*. Individui immolati sull'altare della Storia (come, in modi diversi, lo sono molti personaggi dei film di Kubrick: da Spartaco ai tre militi codardamente fucilati in *Orizzonti di gloria*, da Redmund Barry, inghiottito dalle leggi di quello che, di lì a poco, si sarebbe chiamato "capitale" al Bowman di *2001*, da Alex DeLarge fino all'umanità intera condannata dall'imbelle logica di potere messa in scena con agghiacciante precisione in *Stranamore*), i *marines* di *Full Metal Jacket* vengono privati di tutto il corredo di "segni" che li qualificano come esseri umani, per opera di un potere tanto astratto quanto aberrante e ineludibile. Marcello Walter Bruno, non a caso, parla a tal proposito di «nazificazione dell'individuo (quei soldati dell'incipit [una serie di primissimi piani di teste rasate, NdA] non sono forse, letteralmente, skin-heads?).»<sup>17</sup> Così come non è improbabile che Kubrick avesse presenti le idee di Hannah Arendt sull'obliterazione dell'identità soggettiva che, nei campi di concentramento, partiva dalla sostituzione del nome proprio con un numero di serie identificativo. Anche i *marines* del film, infatti, non sono più soggetti ma prodotti seriali: non hanno più nomi ma soprannomi, camminano allo stesso modo, parlano allo stesso modo, vestono allo stesso modo, compiono i medesimi rituali ed esercizi. I loro corpi sono una sorte di estensione armonizzata di un altro corpo, unico e coeso ("il corpo dei *Marines*", guardacaso), che per sopravvivere domanda il sacrificio dell'unicità dell'individuo.

Il film si apre con la tonsura delle teste delle reclute dei *marines*. Ogni contrassegno identitario esteriore viene omogeneizzato in vista della trasformazione in assassini specializzati. A partire dalla testa, la sede del pensiero.

Da questo punto di vista, in fondo, la figura di Palla di Lardo – come hanno intelligentemente notato Roy Menarini e Claudio Bisoni nella loro monografia dedicata al film – riveste una funzione, diremmo pure, sovversiva rispetto all’omogeneità proporzionata e de-individualizzata del “plotone”, di cui il dormitorio della caserma, con il suo *décor* simmetrico e cartesiano, rappresenta una sorta di reduplicazione materiale. Con la sua «corporeità in eccesso»<sup>18</sup>, Palla di Lardo (magistralmente interpretato da Vincent D’Onofrio<sup>19</sup>) segna un’evidente frattura visibile in quel processo di «moltiplicazione dell’identico»<sup>20</sup> che è condizione necessaria per la “robotizzazione”/automazione perseguita dal potere militare. Palla di Lardo è una sorta di corpo impuro che guasta la purezza armoniosa e bilanciata, asettica e geometrica, degli altri corpi e degli spazi che abitano. È il primo elemento di caos destinato, kubrickianamente (vedasi, su tutti, *Stranamore*), a sconvolgere dall’interno un ordine solo apparentemente incorruttibile.

Il corpo estraneo: Palla di Lardo

Le modalità con cui il sergente Hartman procede all’«assalto sistematico dell’Io»<sup>21</sup> sono state più volte dibattute e analizzate<sup>22</sup>. Ci limitiamo ad enunciare brevemente alcune: l’annullamento dell’identità attraverso la dequalificazione dei suoi segni primari (il nome), la retrocessione dell’Io individuale a pura estensione dell’Io collettivo (vero epicentro dei continui e ingiuriosi oltraggi verbali di Hartman: «Non siete neanche fottuti esseri umani, sarete solo pezzi informi di materia organica anfibia comunemente detta “merda!”»), l’erotizzazione degli strumenti di morte, la sollecitazione di un odio nei confronti di un nemico tanto astratto quanto invariabilmente ingiusto (come ha ben insegnato von Clausewitz), la trasformazione del linguaggio in «un paesaggio di rovine significanti prive di ogni significato residuo»<sup>23</sup>. Ovvero, la riduzione del linguaggio ad una sorta di *grammelot* privata di ogni referente reale, di ogni incidenza sulla comprensione della complessità del reale.

Ci interessa notare, però, come questa *reductio ad unum* lasci emergere una sorta di ambivalenza irriducibile. Il co-sceneggiatore Michael Herr racconta così uno dei primi colloqui telefonici avuti con il regista: «Passammo una mezz’ora a parlare del concetto di Ombra, e di quanto lui volesse a tutti i costi metterlo nel suo film di guerra.»<sup>24</sup> A proposito di tale concetto, Jung scrive: «L’incontro con se stessi significa anzitutto l’incontro con la propria Ombra [...] È il mondo dell’acqua [...] dove io sono inseparabilmente questo e quello, dove io sperimento in me l’altro e l’altro-da-me sperimenta me stesso».<sup>25</sup> Ad incarnare questa dualità apparentemente inconciliabile è, nel film, il soldato Joker, che indossa un elmetto con la scritta a caratteri maiuscoli *BORN TO KILL* mentre, sul petto, ha appuntata una spilla con il simbolo della pace. L’esperienza della riprogrammazione identitaria dell’addestramento ha sortito in Joker una sorta di frammentazione del Sé che lo porta a considerare egualmente legittime ciascuna cosa e il suo contrario. Un processo di paradossale e schizofrenica conciliazione degli opposti. Il regime di terrore imposto da Hartman ha di fatto rigenerato il binomio kubrickiano di paura e desiderio.

Incalzato da un superiore, il soldato Joker afferma che egli indossa un berretto con la scritta *BORN TO KILL* accompagnato da un distintivo della pace appuntato sul petto come simbolo dell’irriducibile dualità junghiana.

Il desiderio, spesso legato all’istinto di morte, crea infatti un profondo squilibrio nell’individuo, il quale, allo stesso tempo cerca un modo per ricongiungersi all’altro-da-sé. «Nel campo del desiderio l’altro si congiunge al soggetto» (Thanopoulos)<sup>26</sup>. Tale moto interiore, capace di attivare una sorta di fascinazione/repulsione anche nello spettatore, è

magistralmente reso da Kubrick attraverso un espediente formale che già aveva fatto la fortuna di *Orizzonti di gloria*: la carrellata frontale. Scrive splendidamente Ghezzi: «Mentre lo scivolamento laterale della m.d.p., nel carrello laterale o nella panoramica, non provoca traumi nello spettatore [...], il movimento in profondità chiama in causa il soggetto, riproducendo la struttura di una sua entrata nella terza dimensione, chiamandolo a costruire lo spazio [...] Tale movimento è al cinema per definizione il luogo dell'emozione, del desiderio (indietro o avanti, il carrello è decisivo per produrre qualsiasi momento erotico) o della paura (come ha capito bene Herzog).»<sup>27</sup>

Nel suo *Psicoanalisi della guerra*, Franco Fornari sostiene che «la società [...], attraverso la guerra, regalerebbe agli individui l'orgasmo distruttivo, che sul piano individuale è di solito irrealizzabile» proprio perché sul piano individuale è già stato raggiunto una sorta di «pacifismo integrale»<sup>28</sup>. È tutta all'interno di quest'antinomia insanabile che risiede il vero carattere disumano (un qualcosa che è contemporaneamente men che umano e “troppo” umano) dell'addestramento del sergente Hartman: essere continuamente dibattuti tra Bene e Male, tra Vita e Morte, tra Ordine e Caos. Tra Paura e Desiderio.

#### **#4: Il secondo paradosso**

#### ***La soggettiva è uno sguardo morto: lo sguardo e i segnali di crisi***

C'era tutto: mancava solo la colonna sonora, e mi sembrava quasi di vedere la serie di stacchi e dissolvenze lentissime che Merry stava immaginando.

– Don De Lillo, *Americana*<sup>29</sup>

Può sembrare irragionevole individuare delle modalità di crisi dello sguardo in un film così fortemente controllato, geometrico, in cui il ricorso al grandangolo e lo sbalorditivo utilizzo del *panfocus* e della profondità di campo orchestrano il visibile secondo moduli architettonici di nitore palladiano. Certo, è buona norma anzitutto chiarire che cosa si intenda quando si mette in gioco il concetto *passerpartout* di crisi. Rifacendoci all'etimo<sup>30</sup> – e ci sia perdonato l'aulicismo – di essa ci interessa la sua natura di «separazione», di «cesura», di «frattura».

Ciascun *marine* guarda in una direzione differente. Uno ha lo sguardo perso nel vuoto. Gli occhi non si incrociano. Joker, addirittura, sembra quasi lanciare un timido sguardo in macchina.

Nel loro studio monografico più volte menzionato, Roy Menarini e Claudio Bioni sostengono, a ragion veduta, che «Kubrick destruttura il meccanismo standard della soggettiva.»<sup>31</sup> È molto raro trovare nel film un'inquadratura che rispetti tutti i parametri morfosintattici della soggettiva<sup>32</sup>; piuttosto, ci troviamo sovente di fronte ad inquadrature dallo statuto indecidibile, a metà tra interpellazioni, semi-soggettive e soggettive.

[...]

Il caso più eclatante di soggettiva presente nel film, però, lo riscontriamo nella seconda parte. Dopo uno scontro a fuoco con i vietcong, i soldati del plotone guidati da Cowboy vengono intervistati da una troupe cinetelevisiva: posizionati a semicerchio intorno ai cadaveri di due commilitoni, si lasciano andare ad una serie di riflessioni sulla guerra che spaziano dall'idealismo più dottrinario al cinismo più imperturbabile. Questa sorta di messinscena nella messinscena (prima di esprimere la propria opinione, ciascun soldato rispetta una breve pausa come se stesse ossequiando il proprio turno di

battuta all'interno di un copione) è ripresa dalla prospettiva "impossibile" dei morti. È, letteralmente, la configurazione di una soggettiva di uno sguardo morto. Uno sguardo fantasma.

I due soldati morti, ripresi attraverso una specie di semi-soggettiva che sintetizza lo sguardo di tutti i commilitoni che stanno rendendogli omaggio.

La soggettiva dei soldati morti. La macchina da presa compie persino una panoramica laterale, come a simulare un impossibile movimento rotatorio della testa di uno o entrambi i militi deceduti. Quasi come se questi volessero guardare in volto il proprio interlocutore.

Lo sguardo innaturale, aereo e immateriale della tecnica compie un processo che è al contempo di prosecuzione e di sostituzione dello sguardo umano. Questo sconvolgimento dell'ordine visivo – che, anticipato dalle straordinarie soggettive dei lupi mannari di *Wolfen* [Michael Wadleigh, 1981], dove sguardo del soggetto e sguardo della tecnica coincidevano perfettamente, sarebbe poi diventato una delle marche espressive del neocinema digitale<sup>33</sup> – non pone in essere solamente la questione, tutta moderna, della verità dell'immagine (non è un caso che tra le poche soggettive identificabili del film via siano quelle del fotografo, Rafterman). È la verità dello sguardo, in prima istanza, ad essere chiamata in causa. Se l'immagine non restituisce la realtà è anche perché lo sguardo che la produce è altrettanto manipolabile. Non ci sono più veri e propri soggetti percipienti e "guardanti", ma cose viste. Oggetti dello sguardo. Quindici anni dopo, lo mostrerà con piena evidenza il David Lynch di *Mulholland Dr.* [2001] e *INLAND EMPIRE*, [2006].

I *marines* di *Full Metal Jacket*, dal canto loro, sono stati addestrati proprio ad "oggettivizzare" il proprio sguardo, alterandone la natura di strumento di discernimento della realtà. È principalmente qui che si consuma la crisi dello sguardo rappresentata nel film. «Il campo di addestramento dei marines è quindi anche un campo di relazioni di indifferenza in cui ci si sorveglia, ci si tiene d'occhio (come dice Hartman), ma ci si guarda come potrebbero guardarsi oggetti inermi.»<sup>34</sup>

Lo sguardo alienato di Palla di Lardo. Uno sguardo che guarda senza vedere.

La scelta del contesto è assai significativa. La sporca guerra del Vietnam, avversata, censurata (e il grande Robert Altman, genialmente, trasformò la Corea di *M.A.S.H.* [*M\*A\*S\*H*, 1970] in una sorta di Vietnam mimetizzato eppure perfettamente identificabile), adulterata (la funzione sofisticatrice dei media, nel film, è perfettamente incarnata dalle dinamiche redazionali di *Stars and Stripes*) fu di fatto una sorta di grande allucinazione collettiva. Come, in fondo, aveva mostrato, animato da un'ideale titanismo prometeico assolutamente irripetibile, il Francis Ford Coppola di *Apocalypse Now*. Il capolavoro maledetto di Coppola, infatti, metteva in scena le tappe di viaggio in un Vietnam d'oltretomba come fossero «altrettanti set cinematografici [...] altrettanti fantasmagorici lunapark [...] che paiono allestiti per essere smantellati subito dopo.»<sup>35</sup>

L'equivalenza tra guerra e spettacolo, dunque, che già Kubrick aveva raccontato attraverso il processo-farsa di *Orizzonti di gloria* e, tra le righe, in *Barry Lyndon* (arruolare un contingente di soldati per combattere contro i secessionisti nordamericani è, per Barry, un espediente utile a conseguire un titolo nobiliare), trova nel conflitto in Vietnam la sua più perfetta concretizzazione, proprio perché kubrickianamente ambigua (torniamo, ancora, una volta, all'indeterminatezza dello sguardo e dell'immagine).

È inevitabile però ricordare come, nel film, alcune delle soggettive riconoscibili (per la verità, a rigore nomenclatorio, si tratta più propriamente di semi-soggettive) appartengano

al cecchino vietcong appostato tra le rovine fatiscenti di un palazzo nella fantasmatica Hué. Come ha notato Andrea Pirruccio, si tratta di una soluzione visiva che, accompagnata dal ricorso allo zoom (e al suo effetto di distorsione spaziale), rompe l'equilibrio cartesiano della composizione, la simmetria visiva che conferisce il suo ritmo prosodico alla partitura narrativa. Siamo certamente nel territorio, tutto kubrickiano, della sconcertante conformità tra ordine e caos, dell'«irruzione improvvisa del dionisiaco»<sup>36</sup> in un contesto apparentemente controllato. Allo stesso modo, qui il ricorso alla soggettiva che maschera il volto del depositario dello sguardo assume un'ulteriore funzione identificabile solo a posteriori. È difatti un espediente tecnico necessario a dar rilievo al successivo, agghiacciante disvelamento dell'identità del cecchino: una ragazzina di sedici anni, impaurita e sola. Tale scoperta attua, nuovamente, un ribaltamento di prospettiva: tutti, personaggi e spettatori, sono chiamati a ridiscutere la verità e le conclusioni (parziali) di quanto avevano appreso in precedenza. Di quanto le immagini (e lo sguardo che le ha prodotte) non sono state in grado di comunicare.

### **#5: Il terzo paradosso** ***Iperrealismo fantastico: lo spazio del mito***

*Non c'è mito senza forma motivata*

– Roland Barthes<sup>37</sup>

Il primo lungometraggio di Kubrick, *Paura e desiderio*, è stato, forse fin troppo ingiustamente, disprezzato dal regista stesso, che lo riteneva non più di un pretestuoso esercizio dilettantesco. In ogni caso, la voce narrante di questo film giovanile e semi-amatoriale introduce da subito un concetto fondamentale: la guerra che si sta combattendo è tutta nella mente dei personaggi. La guerra come meccanismo astratto, come über-genere che, nel caso di Kubrick contiene in sé tutti i generi (tutti i film di Kubrick, metaforicamente o no, sono film di guerra). La guerra come elemento fantastico, immaginario.

A proposito di *Full Metal Jacket*, Michel Ciment – uno di maggiori studiosi del regista – ha scritto: «A differenza di *Apocalypse Now*, che assumeva tonalità metafisiche da opera lirica, de *Il cacciatore*, che si confrontava con il mito e lo spirito della Frontiera, o di *Platoon*, che contrapponeva il soldato buono a quello cattivo, *Full Metal Jacket* propone uno sguardo clinico sulla realtà.»<sup>38</sup> Tutto vero, certamente. Eppure, questo sguardo clinico sulla realtà finisce, paradossalmente, per trasformare l'esperienza bellica in uno spazio dell'assurdo dominato da accensioni fantastiche. Certo, come già ribadito in precedenza, la scelta dell'atroce conflitto vietnamita è, di per se stessa, piuttosto indicativa, trattandosi di una guerra rispetto alla quale «il senso dell'assurdo era predominante, (tanto più che) l'opinione pubblica americana non sosteneva a fondo le truppe che, disorientate, non capivano più perché combattevano»<sup>39</sup>.

Assurdità, orrore, ironia macabra: un soldato chiede di farsi fotografare con il cadavere di un “nemico” impagliato come un manichino. L'unica ragione per cui i *marines* accettano di combattere è una pulsione generica e, per questo, ancora più assoluta ad uccidere.

Questo cortocircuito percettivo trova nell'ultima parte del film la propria formalizzazione. Joker e compagni pattugliano una città-fantasma (Hué, interamente ricostruita all'interno di una centrale a gas in dismissione nei pressi del quartiere londinese di Beckton), con arabeschi di fumo che aspergono il cielo e lampi di fiamme che lumeggiano un mondo

infernale. Lo spazio del conflitto è prima di tutto uno spazio, come dicevamo, fantastico, che si contrappone nettamente alla fredda rigidità geometrica, concentrazione e iperrealista del dormitorio di Parris Island. Nel corso del film, Kubrick attua una progressiva riscrittura dello spazio volta a disperdere le coordinate di orientamento. Da quando Joker, ovvero colui che «incarna l'ambivalenza kubrickiana che rifiuta il manicheismo»<sup>40</sup>, viene spedito in prima linea, l'esperienza bellica si trasforma in «un vero e proprio viaggio al termine della notte»<sup>41</sup>. Prima, la visione di un gruppo di dissidenti civili vietnamiti fucilati e sepolti in una fossa comune, ricoperti di calce viva come fossero perturbanti statue di cera e, successivamente, la lenta discesa in un Vietnam tanto perfettamente ricostruito (addirittura, Kubrick scelse personalmente le palme da utilizzare in scena, vagliando tra diverse centinaia di esemplari provenienti dalla Spagna) quanto irricognoscibile, in cui il nemico è quasi sempre invisibile, precipitano personaggi e spettatori in una sorta di non-luogo. La metamorfosi dello spazio è necessaria per raffigurare l'assurdità, perfettamente logica (vedi, ancora una volta, *Orizzonti di gloria* e *Stranamore*), della guerra. Al di là di ogni prassi retorica. «Kubrick, è stato detto, ha fatto un film più vicino ai quadri di Francis Bacon, alle foto di Diane Arbus, ai testi di Samuel Beckett e ai romanzi di Louis Ferdinand Céline, che a un messaggio umanitario.»<sup>42</sup>

Un esempio del rigore euclideo che sovrintende gli spazi – e la rappresentazione degli stessi – nel dormitorio di Parris Island.

La topografia infernale di Hué conduce ad una perdita delle coordinate spaziali e dell'orientamento: inevitabilmente, i soldati sono destinati a perdersi.

Certo, anche gli altri due capolavori che il cinema americano ci ha lasciato partendo dalla rappresentazione della guerra in Vietnam (*Il cacciatore* [*The Deer Hunter*, [Michael Cimino](#), 1978] e *Apocalypse Now*) mettevano in scena, in qualche misura, uno spazio mitico, rituale, catacombale. Questi due film, però, partivano già da una situazione aprioristicamente governata dal caos, irrazionale e incomprensibile (*Apocalypse Now*, addirittura, si apriva con una serie di indimenticabili dissolvenze incrociate che da subito ponevano questa dispersione sul piano del discorso). In *Full Metal Jacket*, invece, il caos è in qualche modo sempre iscritto all'interno di un ordine che finisce per arrendersi alla follia della ragione (ennesimo paradosso kubrickiano) solo in ultima istanza. In questo, il film di Kubrick ricorda più da vicino altri due capolavori, ahinoi misconosciuti, del macrogenere bellico: *Ardenne '44: un inferno* [*Castle Keep*, Sydney Pollack, 1969] e *Operazione Overlord* [*Overlord*, Stuart Cooper, 1975] (quest'ultimo, al pari dello straordinario documentario *Basic Training* [id., Frederick Wiseman, 1971], potrebbe essere stato visionato da Kubrick in preparazione del suo film: sono davvero evidenti alcune somiglianze riscontrabili nel lungo segmento ambientato a Parris Island). Il film di Pollack e quello di Cooper, al pari di *Full Metal Jacket*, trasformano lo spazio in una sorta di estensione della paura e del desiderio. Un luogo mentale (*Operazione Overlord*) o immaginario e onirico (è il caso di *Ardenne '44: un inferno*) dove la guerra che si combatte nel cuore e nell'animo non ha soluzione di continuità con quella che si combatte al fronte o nelle retrovie.

Nella sua premessa a *I miti d'oggi*, Roland Barthes attribuisce alla nozione di “mito” la capacità di screditare le «false evidenze»<sup>43</sup> che infirmano il racconto della Storia. Lo spazio allo stesso tempo iperrealistico e fantastico di *Full Metal Jacket* è, in fondo, uno spazio mitico (come, nello spazio del “mito” barthesianamente inteso, vive tutto il cinema di Kubrick) dove convergono opposti inconciliabili e dove l'Uomo fa i conti con una Storia che, sempre richiamando in causa Barthes, ha perso ogni «naturalità»<sup>44</sup>. Una Storia che, nell'ottica del regista, ha depresso i panni di *magistra vitae* per trasformarsi in luogo della

falsificazione, dell'aporia, della progressiva deumanizzazione. In sintesi, della perdita di senso, resa ancora più dolorosa dal confronto con un apparato formale così rigoroso. Ordinato. Geometrico. In fondo, ha scritto ancora una volta Barthes, «il senso è sempre pronto a *presentare* la forma; la forma è sempre pronta a *distanziare* il senso.»<sup>45</sup> Forse, il cinema di Kubrick (ivi compreso *Full Metal Jacket*) vive in buona parte all'interno di questa contraddizione. Ed è forse anche qui che resiste il fascino imperituro dei suoi film.

## NOTE

1. R. Kempley, *Indirect Hit: Vietnam Through Kubrick's Sights*, Washington Post, 1987, recuperabile online sul prezioso archiviokubrick.it a questo link: <http://www.archiviokubrick.it/opere/critica/fmj/1987WP.html>
2. Il *Dottor Stranamore* è da questo punto di vista un esempio insuperabile: la fine del mondo si scatena in seguito ad un progressivo smontaggio della catena logica che svela l'ineliminabile pulsione autodistruttiva che si nasconde dietro l'ordine più perfetto.
3. Y. Romi, *Midi-Minuti Fantastique*, n. 22 estate 1970 (da "Le Nouvel Observateur") citato in E. Ghezzi, *Stanley Kubrick*, Il Castoro, Milano, 2002, p. 10
4. vedi M. Chion, *Stanley Kubrick. L'uomo, né più né meno*, 2006, Lindau, Torino
5. E. Ghezzi, *Stanley Kubrick*, Il Castoro, Milano, 2002, p. 91
6. Insieme a quella degli "scacchi". Riferimenti al gioco degli scacchi si trovano pressoché in ogni film di Kubrick. Lo stesso Kubrick, adolescente, si rivelò un formidabile scacchista, impegnato a sfidare i migliori giocatori di Hyde Park. Ad ogni modo, il gioco degli scacchi non è che un'altra variazione della figura del doppio, addirittura nella sua forma più pura e simmetrica: lo stesso numero e la stessa tipologia di pezzi, l'una bianca e l'altra, si sfidano sullo stesso terreno fatto di caselle, anch'esse bianche e nere, dando vita ad un'infinita variazione di possibilità in un perimetro chiuso.
7. E. Ghezzi, *Op. cit.*, p. 94
8. Esempio di evidente di questa filiazione è l'incipit di *Star Wars – Episodio IV: Una nuova speranza* [*Star Wars: Episode IV – A New Hope*, 1977], diretto da [George Lucas](#), che si apre con una citazione diretta di *2001: Odissea nello spazio*.
9. Dichiarazione riportata in M. Ciment, *Kubrick*, Rizzoli, Milano, 2007, p. 247
10. *Ibidem*
11. E. Ghezzi, *Op. cit.*, p. 45
12. R. Lee Ermey, in realtà, era stato ingaggiato con il ruolo di consulente tecnico ma le sue capacità attoriali e le sue doti di improvvisazione (molte della battute che Hartman recita nel film, sono di fatto, frutto dell'improvvisazione di Ermey) impressionarono talmente tanto Kubrick da convincerlo a scritturarlo per la parte.
13. L. Wittgenstein, *Pensieri diversi*, Fabbri, Milano, 2004, p. 141
14. Kubrick subentrò nel progetto fortemente voluto da Kirk Douglas, il quale aveva apprezzato il talento del giovane regista ai tempi di *Orizzonti di gloria*. La star, che aveva già dato il benservito al grande Anthony Mann, non ebbe però rapporti sereni con il futuro regista di *2001: Odissea nello spazio*.

15. J. Rosebaum, *Two Key Moments from DEFINING MOMENTS IN MOVIES [from FULL METAL JACKET & THE NEON BIBLE]* reperibile su [www.jonathanrosenbaum.net](http://www.jonathanrosenbaum.net) a questo indirizzo: <https://www.jonathanrosenbaum.net/2018/11/two-key-moments-in-defining-moments/>
16. M.W. Bruno, *Stanley Kubrick*, Gremese, Roma, 2003
17. *Ibidem*, p. 58
18. R. Menarini e C. Bioni, *Stanley Kubrick. Full Metal Jacket*, Lindau, Torino, 2002, p. 67
19. Per la sua interpretazione, l'attore dovette ingrassare di oltre trenta chili, battendo così il record stabilito da Robert De Niro per *Toro scatenato [Raging Bull]*, Martin Scorsese, 1980]
20. Menarini e Bioni affermano che il processo di «deprogrammazione-riprogrammazione mentale da Hartman» ha, come effetto individuabile, il «moltiplicarsi dell'identico»
- vedi R. Menarini e C. Bioni, *Op. cit.*, p. 47
21. *Ibidem*
22. Pescando all'interno di una ricca bibliografia, indichiamo in particolare i testi di Marcello Walter Bruno e Roy Menarini e Claudio Bioni oìù volte citati in questa sede.
23. R. Menarini e C. Bioni, *Op. cit.*, p. 43
24. M. Herr, *Con Kubrick. Storia di un'amicizia e di un capolavoro*, Millennium Fax, Roma, 2009, p. 27
25. C. G. Jung, *L'inconscio collettivo*, I Libri del Corriere della Sera, Milano, 2011, p. 24
26. S. Thanopoulos, *Desiderio*, Società Psiconalatica Italiana, <https://www.spiweb.it/spipedia/il-desiderio/>
27. E. Ghezzi, *Op. cit.*, pp. 51-52
28. F. Fornari, *Psicoanalisi della guerra*, Feltrinelli, Milano, 1970, p. 91
29. D. DeLillo, *Americana*, Einaudi, Torino, p. 27
30. Dal verbo greco krino, "separare", "cernere" da cui appunto "discernere", "giudicare"
31. R. Menarini e C. Bioni, *Op. cit.*, p. 69
32. Per farla breve, perché si configuri una soggettiva è necessario che esista una continuità inconfutabile tra lo sguardo del soggetto percipiente (il personaggio), l'oggetto del medesimo sguardo (ciò che il personaggio guarda) e lo sguardo dello spettatore. La macchina da presa diventa quindi l'intermediario di questa complessa relazione.
33. Si confronti con il nostro speciale [HOLLYWOOD BRUCIA: Crisi dell'immagine e dell'immaginario nel cinema americano contemporaneo](#)
34. R. Menarini e C. Bioni, *Op. cit.*, p. 75
35. S. Arecco, *Anche il tempo sogna. Quando il cinema racconta la storia*, Edizioni di Cineforum, Bergamo, p. 43
36. A. Pirruccio, *Full Metal Jacket*, Cineforum
37. R. Barthes, *I miti d'oggi*, Fabbri, Milano, 2004, p. 207

[38.](#) M. Ciment, *Op. cit.*, p. 245

Le tre opere citate sono: *Apocalypse Now* [id., Francis Ford Coppola, 1979], *Il cacciatore* [*The Deer Hunter*, Michael Cimino, 1978] e *Platoon* [id., Oliver Stone, 1986]

[39.](#) *Ibidem*, p. 244

[40.](#) *Ivi*, p. 245

[41.](#) *Ivi*, p. 240

[42.](#) *Ivi*, p. 245

[43.](#) R. Barthes, *Op. cit.*, p. XIX

[44.](#) *Idem*

[45.](#) *Ivi*, p. 205