

Tra le parole tutti le fanno domande
Perché ha tutto in testa
Ha tutto in testa
Stanno chiedendo
Se è buono o cattivo
È una sensazione di ghiaccio
È così freddo in Alaska

Velvet Underground
«Stephanie says»

IL RITORNO DEI TEX VIVENTI

Renato Pallavicini

il calzino di bart

A volte ritornano. Come gli zombi. E davvero il Mefisto protagonista dell'omonimo albo di *Tex* (Bonelli Editore, n. 501, pagine 114, euro 2,20), primo dopo il giro di boa del traguardo dei 500 numeri, è uno zombi. Non solo perché torna, dopo un bel po' di anni dalla morte e dalla sua ultima apparizione, quando tutti l'avevano creduto morto e sepolto sotto le rovine di un tetro castello in Florida (sì, proprio così, nei fumetti succede anche di trovare tetri castelli là dove meno ce li aspettiamo); ma, soprattutto, perché quest'albo, firmato da Claudio Nizzi (soggetto e sceneggiatura) e splendidamente disegnato da Claudio Villa, copertinista esclusivo degli albi di *Tex*, dopo la morte del grande Aurelio Galleppini, sembra, per le sue atmosfere, quasi più un'avventura di *Dylan Dog* (altra serie bonelliana di successo) che una del mitico ranger, creato

oltre mezzo secolo fa da Gianluigi Bonelli. Del resto, come i più affezionati cultori dell'indagatore dell'incubo sanno, *Dylan Dog*, partorito dalla fantasia di Tiziano Sclavi, fu all'inizio concepito graficamente proprio da Claudio Villa che diventò, anche in quel caso, il copertinista esclusivo della collana, prima di cedere le copertine ad Angelo Stano. Mefisto, per chi non lo sapesse, agli esordi (sul numero 3 di *Tex*) è un imbonitore da strapazzo, un mago (il cui vero nome è Steve Dickart) che si guadagna la vita girando per il West, turlupinando gli spettatori con trucchi da avanspettacolo. Ma con il passare degli anni e degli albi a fumetti si fa scaltro, tira fuori le sue vere doti magiche e diventa il nemico n. 1 di *Tex*: che lo dovrà affrontare, a distanza di anni, per ben tre volte e che se la dovrà vedere anche con il perfido figlio di Mefisto,



Yuma, degno di cotanto padre. Ora, il padre, si riaffaccia, evocato durante una seduta spiritica, con l'aiuto determinante della sorella Lily, sua compagna di avventure e di sventure. Occhi spiritati, lunghi baffi e pizzetto, viso emaciato, Mefisto fa onore al suo nome ed è davvero una creatura mefistofelica, votata al male e, soprattutto, alla vendetta nei confronti di *Tex* e dei suoi pards che, da sempre, ne hanno contrastato le maligne intenzioni. L'albo n. 501 si conclude con la reincarnazione di Mefisto, ben-mal-intenzionato a vendicarsi definitivamente su *Tex*; e rimanda la soluzione al prossimo n. 502, in uscita il prossimo 9 agosto; Staremo a vedere.
P. S. «Il calzino di bart» se ne va in vacanza e dà appuntamento ai suoi affezionati lettori a martedì 3 settembre. Buone vacanze, buon sole e, soprattutto, buone «nuvolette» a tutti.

l'Unità
ONLINE
nasce
sotto
i vostri
occhi ora
dopo ora
www.unita.it

orizzonti

idee | libri | dibattito

l'Unità
ONLINE
nasce
sotto
i vostri
occhi ora
dopo ora
www.unita.it

“ Un libro
e un film:
il regista
silenzioso
e le sue intuizioni
postmoderne

Stefano Pistolini

Dal villaggio rurale al villaggio globale: si riparla di *Playtime* di Jacques Tati, film la cui importanza è scivolata tra le mani dei contemporanei ma il cui valore profetico, la sottigliezza filosofica e l'innovativo fattore rappresentativo sono lì intatti, a testimoniare come sia finalmente giunta l'ora di fare i conti con questo intuizionista della modernità, anticipatore di tante letture trasversali che avrebbero fatto parte del bagaglio culturale del postmoderno. *Playtime* di Jacques Tati è risorto in questi mesi grazie al restauro presentato a Cannes e in questi giorni visibile anche nelle nostre sale, splendida occasione per chi voglia congiungere gusto cinematografico della riscoperta e repêchage di una grande provocazione socioculturale. Un ritorno che sta sollevando nei confronti del film emozioni, teorie e un'ondata d'articoli e libri: imperdibile quello della figlia Sophie Tatischeff, che ha il titolo della pellicola ed è pubblicato da Cahiers du Cinéma.

Jacques Tati portò nelle sale di Francia *Playtime* - il progetto più ambizioso della sua avara produzione - appena qualche mese prima del terremoto-68, coincidenza che sarebbe risultata fatale a quella faticatissima opera e all'intera carriera di questo talento puro del Novecento francese. L'avvento del '68 spazzò violentemente le ironie leggere di *Playtime*: «È un film rivoluzionario nonostante Tati», scrisse sarcasticamente Jacques Rivette, per quanto l'autore provasse a cavalcare l'onda dichiarando che con *Playtime* si sentiva sulle barricate insieme agli studenti. Per lui alla fine fioccarono accuse di reazione e *Playtime* venne bollato dalla critica movimentista d'inconcludenza e di barocchissimi frutto di una mentalità superata, che non sapeva confrontarsi con eventi sconvolgenti come uno sciopero operaio di 12 milioni di lavoratori o la rabbia degli studenti per le strade di Parigi.

Oggi, rivedendo il film con sguardo lontano, l'effetto è di ben altro genere. *Playtime* è un vaudeville geometrico, un'opera visionaria che nasce dalle osservazioni intrise dello scetticismo di Tati riguardo al cambiamento della società francese lungo il quarto di secolo dal secondo dopoguerra agli anni '70, dalla condizione rurale all'urbanizzazione, da una cultura prevalentemente agricola al frenetico orizzonte prototecnologico.

Il film non ha intreccio, ma si limita a congiungere due lunghissimi canovacci, contraddistinti da rappresentazioni corali di uno scenario ad hoc. La sequenza diurna è ambientata in una futuribile - ma scarsamente efficiente - struttura di uffici. Tutte le pareti sono trasparenti, il privato è scomparso in nome della produttività e l'occhio di Tati filtra di vetro in vetro dentro un parallelepipedo teatro dell'assurdo, dove l'uomo compete con gli strumenti che ha creato e che piuttosto dovrebbero servirlo. La falsa trasparenza, sostiene l'autore, solletica solo l'ipocrisia e il voyeurismo - anticipando il guardonismo del Grande Fratello e lo sciocco mondo credulone della tv-realtà. La seconda sequenza è quella dell'inaugurazione (prematura, vista la miriade di malfunzionamenti) di un ristorante-nightclub alla moda, tramite il quale Tati decide di attenersi alla complementarie-

JACQUES TATI

La modernità è un bomba



“ Nel '68 venne
criticato come
reazionario
Nessuno aveva
capito il suo
valore profetico

fari per illuminare gli angoli bui e l'ultima novità sono le porte che sbattono in silenzio.

Per assurdo però, buona parte dei rischi del film risiedono proprio qui, ben esposti: con la sua malinconia rivolta a una Francia e a un mondo che se ne vanno e con la sua ironia sul nuovo che avanza, *Playtime* può essere infatti interpretato come un film passatista. Un punto di vista ingiusto: Tati non è un detrattore della modernità o un tradizionalista a oltranza. La sua indicazione punta solo al risveglio dello spirito critico in ciascuno di noi: eccessi, assurdità e seduzioni - sostiene - vanno accolte con tutta l'ironia del caso e non con lo stordito nichilismo di quello che sarebbe diventato un Occidente televisivo.

Ma aldilà del messaggio e della sua attualità, *Playtime* è ancor oggi un intatto piacere per l'occhio, di una plasticità sontuosa, sorgente di vibranti piani di visione (valga per tutti il sex appeal dell'ultima scena, con l'accensione dei lampioni che danno alla città energia elettrica e brivido vitale). Anche il mirabile cromatismo del film gioca un suo ruolo nella scientificità *grandeur* di Tati: la prima parte, ambientata negli uffici, è a tinte fredde, acide, repellenti. La sera l'uomo moderno libera i sensi e crede di farlo: ecco i colori caldi dei corpi che ballano, mangiano, ridono.

Altrettanto «filosofico» l'uso che l'autore fa delle prospettive, rifiutando teleobiettivi o grandangoli e rifuggendo da campi e controcampi. Il suo progetto è fare della platea un lato partecipante della messinscena (l'idea di partenza di *Playtime* prevedeva addirittura l'irruzione di attori in carne ed ossa dallo schermo nella sala nella scena conclusiva del film) e i quadri viventi a 70 millimetri sono sospinti ininterrottamente dal desiderio di rappresentare, totalizzare il disordine insorgente e la sua irritante banalità. Non è un caso neppure che *Playtime* costituisca il distacco dell'autore dal suo alter-ego, quel Signor Hulot che aveva veicolato la sua poetica dell'innocenza. Tati dissemina lo schermo e il non-intreccio della pellicola di falsi Hulot, vestiti come lui e contraddistinti dalla stessa andatura ciondolante, promulgando così l'avvenuto superamento di un modello ormai inattuale (in un successivo soggetto rimasto irrealizzato, *Confusion*, Tati prevedeva addirittura la morte accidentale di Hulot nella scena d'apertura).

Come Kubrick, Welles, o Lynch, Tati usa dunque il cinema per esprimere la propria visione del mondo, non esitando a forzarne le regole formali. In *Playtime*, culmine della sua opera, anticipa con chiarezza e preveggenza contraddizioni ed errori nei quali la nostra società stava piombando e, ridicolizzandoli, prova a mettere in guardia lo spettatore dall'insistere sulla stessa strada. Missione fallita e lungo oblio per un autore a cui solo l'anno 2002, a un ventennio dalla sua morte, sta restituendo ciò che merita, cinematograficamente e culturalmente.

Resta un interrogativo: cosa concretamente può l'umorismo e lo spirito burlesco - anche di grande umorismo - contro l'avanzata dell'ultracapitalismo e del consumismo? Pochissimo, si direbbe, al punto da rendere lui incompreso e sgradito. In sostanza la satira, tanto più se intelligente, sottile ed educata, non ha cominciato oggi a vivere i suoi ciclici tempi duri.



In «*Playtime*» ha descritto
il Terzo Millennio con un quarto
di secolo di anticipo: la sua
ironia ci metteva già in guardia
dalla corsa al moderno



Uffici come grandi scatole
case trasparenti che
annullano il privato
divertimento effimero:
ovvero l'assurda frenesia
tecnologica

tà che pare regolare il contemporaneo: dopo il dovere, il piacere. Ma tormenti e disfunzioni sembrano farla da padroni anche qui, dal momento che nel divertirsi è andata perduta ogni naturalezza, smarrita nei grotteschi corridoi dell'effimero prefezionato.

Lo sviluppo narrativo del film agisce per contrasti: l'uomo e la macchina, la meccanica e l'emotività e soprattutto l'ordine e il caos, ovvero la semplicità e le sovrastrutture del progresso apparente.

Ma la cifra di *Playtime* è prima di tutto comica, con innumerevoli gags inserite in chiave matematica nel teorema-base del film: il mondo moderno è più imperfetto di quello che vogliono farci credere e sta a noi non farci stritolare e distrarre dalle trappole del consumismo.

Un rischio che Tati ridicolizza ad esempio buttando l'occhio in un grande magazzino di lusso, dove una colonna greca nasconde una pattumiera, un dimostratore si dà da fare con la scopa dotata di

Ridicolizzandoli
ha mostrato le trappole
del consumismo
le contraddizioni e gli
errori nei quali la società
stava piombando