



La Trama de la Comunicación

ISSN: 1668-5628

latramaunr@gmail.com

Universidad Nacional de Rosario  
Argentina

Dusi, Nicola

Sentieri che si biforcano: Smoking-No Smoking, tra caso e narrativa

La Trama de la Comunicación, vol. 12, 2007, pp. 135-156

Universidad Nacional de Rosario

Rosario, Argentina

Disponibile in: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323927555008>

► Come citare l'articolo

► Numero completo

► Altro articolo

► Home di rivista in [redalyc.org](http://redalyc.org)

redalyc.org

Sistema d'Informazione Scientifica

Rete di Riviste Scientifiche dell'America Latina, i Caraibi, la Spagna e il Portogallo

Progetto accademico senza scopo di lucro, sviluppato sotto l'open acces initiative

# Sentieri che si biforcano: Smoking-No Smoking, tra caso e narrativa

Por Nicola Dusi

---

Profesor e investigador de la Università di Modena e Reggio Emilia - Italia

---

## Sumario:

Queremos indagar el juego de las posibles narrativas de *Smoking-No Smoking* (1993), dos películas de Alain Resnais especulares en las que se propone un *design narrativo* parcialmente abierto. Se trata de una textualidad que simultáneamente reflexiona sobre su propia potencialidad semiótica y abre a la multiplicidad narrativa y despliega un conjunto de situaciones que se entrelazan, para proponer cada vez nuevas conclusiones.

Teatral y, a su modo, hipertextual, *Smoking-No Smoking* usa una estrategia de la duplicación audiovisual, a mitad de camino entre la secuenciación y la remake, que definimos como una *variante interna autodirigida*: una lógica serial con específicos problemas de ritmo, temporalidad, enunciación.

*Smoking-No Smoking* presenta una textualidad prismática que impone al espectador un modo performativo, un "estar atento". La relación traductiva con el texto teatral en la base de la película asume formas graduales, de una búsqueda "teatralidad" de las situaciones a su opuesto, que definiremos como *efecto teatro*.

## Descriptores:

*Smoking-No Smoking*, narrativa, Alain Resnais

## Sommario:

Intendiamo indagare il gioco dei possibili narrativi di *Smoking-No Smoking* (1993), due film di Alain Resnais speculari nei quali si propone un *design narrativo* parzialmente aperto. Si tratta di una testualità che mentre riflette sulle proprie potenzialità semiotiche, apre alla molteplicità narrativa e dispiega un intarsio di situazioni che si riavvolgono, per proporre volta per volta nuove conclusioni.

Teatrale e, a suo modo, ipertestuale, *Smoking-No Smoking* usa una strategia della replicabilità audiovisiva, a metà strada tra il sequel e il remake, che definiamo come una variante interna autodiretta: una logica seriale con specifici problemi di ritmo, temporalità, enunciazione.

*Smoking-No Smoking* presenta una testualità prismatica, che impone allo spettatore un modo performativo, uno "stare all'erta". La relazione traduttiva con il testo teatrale alla base del film assume forme graduali, da una voluta "teatralità" delle situazioni al suo opposto, che definiremo come *effetto teatro*.

## Descrittore:

*Smoking-No Smoking*, narrativa, Alain Resnais

## Summary:

The aim of this article is to analyze the game of the possible narratives of *Smoking-No Smoking* (1993), two specular films of Alain Resnais in which design sets out narrative partially open. It, simultaneously, reflects on its own semiotic potentiality, opens to the narrative multiplicity and shows a set of situations that are interlaced, to propose every time new conclusions.

Theater and, in some way, hypertextual, *Smoking-No Smoking* uses an audiovisual duplication strategy, between the sequence and the remake, that we define as an internal variant: a serial logic with some specific problems like rate, enunciation and temporality.

*Smoking-No Smoking* presents a prismatic textuality that imposes to the spectator a performative mode, in other words "to be aware". The relationship with the theater text in the film assumes gradual forms, that we will define as theater effect.

## Describers:

*Smoking-No Smoking*, narrativa, Alain Resnais



"Il sentimento che ho nella vita è *il senso di poi*.

Questo, lo conosco bene.

Dal momento che ho preso una decisione, quella che ho scartato mi ispira dei rimorsi.

Mi sembra che viviamo questo tutti i giorni"

(Alain Resnais, intervista nei *Cahiers du cinéma*, 1993)

## 1. Resnais e Calvino, all'ombra di Queneau

Credo che questi film gemelli sarebbero piaciuti a Queneau e a Calvino. Ne *Il castello dei destini incrociati* di Calvino un mazzo di tarocchi dispiegato sul tavolo serve a costruire intrecci narrativi multipli, da percorrere in verticale, dall'alto verso il basso, ma anche in tutte le concatenazioni orizzontali delle sequenze di carte (e di personaggi), mentre Raymond Queneau, romanziere, poeta ed enciclopedista, con una passione per la matematica, uno dei fondatori dell'OULIPO, l'"Ouvroir de littérature potentielle"(tradotto in Italia come "Opificio di letteratura potenziale"), annovera tra i suoi giochi letterari quello di scegliere una regola arbitraria, ma inderogabile, e scrivere un poema o un racconto applicandola scrupolosamente.

Queneau ha sperimentato con alcuni suoi libri delle costruzioni uniche nel loro genere, come *Esercizi di stile* o *Piccola cosmogonia portatile*, *Un conte à votre façon* o *Cent mille milliards de poèmes* (1961). Ecco la sintesi che ne dà Calvino:

"In *Esercizi di stile* [...] un episodio di poche frasi è ripetuto 99 volte in 99 stili differenti; la *Piccola cosmogonia portatile* è un poema in alessandrini sulle origini della terra, la chimica, l'origine della vita, l'evoluzione animale e l'evoluzione tecnologica; *Cent mille milliards de poèmes* è una macchina per comporre sonetti che consiste di dieci sonetti con le stesse rime stampati su pagine tagliate a strisce, un verso su ogni striscia, in modo che a ogni primo verso si possa far seguire dieci secondi versi, e così via fino a raggiungere il numero 10 alla 14esima di combinazioni."<sup>1</sup>

Le esplorazioni di Queneau si potrebbero mettere subito in correlazione con quelle di Resnais, se pensiamo alle molte variazioni su un'unica sequenza di ricordi nel film *Je t'aime Je t'aime*; oppure ad uno dei suoi cortometraggi, tratto proprio da un testo di Queneau: *Le chant du styrene* sugli oggetti in plastica che derivano dalla trasformazione del petrolio, o anche alla passione scientifica dimostrata con *Mon oncle d'Amerique*.

Se *Cento mila miliardi* di poemi non è la cifra raggiunta dalla pièce di Ayckbourn *Intimate*

*Exchange* (del 1981), e dalla scommessa di Resnais di adattarla per *Smoking-No Smoking* (1993), certo una esplorazione delle possibilità combinatorie della "narratività potenziale" sembra interessare a entrambi. Tanto più che nel lavoro di Queneau, l'intento è proprio quello "della moltiplicazione o ramificazione o proliferazione delle opere possibili a partire da un'impostazione formale astratta" (Calvino, cit., p. XXI).

La pista Queneau mi interessa per proporre una prima ipotesi, rispetto a un "cinema potenziale". Si è molto parlato, per primi i film di Resnais, del suo lavoro sul tempo e la coscienza, l'immaginario e la memoria, di surrealismo e della teoria della composizione automatica, forti delle dichiarazioni di amore per il lavoro di Breton dello stesso Resnais.

Mi sembra che l'ultima virata di Resnais, almeno a partire dal 1993 con questo film, si allontani dal surrealismo per passare decisamente all'approccio combinatorio di Queneau (e di Perec).

Ricordo solo una questione: la polemica sulla composizione automatica, dopo l'uscita di Queneau dal gruppo di Breton. Per Queneau i surrealisti, apprendo all'inconscio, affidando l'opera a determinazioni che non si padroneggia. In un saggio del 1938 ("Che cos'è l'arte?") Queneau spiega, infatti:

"Un'altra falsissima idea che pure ha corso

attualmente è l'equivalenza che si stabilisce tra ispirazione, esplorazione del subconscio e liberazione; tra caso, automatismo e libertà. Ora, *questa* ispirazione che consiste nell'ubbidire ciecamente a ogni impulso è in realtà una schiavitù. Il classico che scrive la sua tragedia osservando un certo numero di regole che conosce è più libero del poeta che scrive quel che gli passa per la testa ed è schiavo d'altre regole che ignora". (Queneau, 1938, ora in Queneau 1981, p. 207)<sup>2</sup>.

Per Queneau, e certo anche per Calvino, "La struttura è libertà, produce il testo e nello stesso tempo la possibilità di tutti i testi virtuali che possono sostituirlo. Questa è la novità che sta nell'idea della molteplicità <potenziale> implicita nella proposta di una letteratura che nasca dalle costrizioni che essa stessa sceglie e s'impone." (Calvino, cit., p. XXII)

Calvino chiarisce che certo non si pensa solo ad una molteplicità potenziale di "tutti i testi virtualmente scrivibili secondo quelle regole", ma anche a "tutte le letture virtuali di quei testi" (cit., p. XXIII). Se confrontiamo queste proposte con le parole di Resnais, intervistato a proposito di *Smoking-No Smoking*, troviamo una ricerca molto simile: "nel testo teatrale di Ayckbourn non c'è nessun sistema [... piuttosto] una forma rigida,

basata sul numero cinque. [...] Ma, in fondo, una libertà totale." (Cahiers du cinéma, 1993, ora in Ragosa, 2002, p. 317). E alla domanda "i personaggi sono abbandonati a una specie di caso terrificante?", Resnais risponde: "la vera scelta, il vero libero arbitrio è forse l'1 per cento [...] poggia sulle sabbie mobili."<sup>3</sup>

### 2.1. attanti/attori, narratività

Per affrontare *Smoking-No Smoking*, iniziamo dalla narratività di base. Cosa significa per noi che il film presenta sei personaggi principali e tre secondari, ma che a interpretarli sono solo due attori?

Si tratta in semiotica di una distinzione di base, molto banale, tra attanti e attori: i primi sono dei *ruoli narrativi*, i secondi sono i personaggi con i loro volti e nomi, le loro storie, abiti e abitudini.

Già Propp lo indicava, rispetto alle narrazioni delle fiabe: un personaggio può rivestire un solo ruolo, più personaggi possono avere la stessa funzione o ruolo nel racconto, oppure più ruoli sono assunti dallo stesso unico personaggio.

Qual è il nostro caso? Tutti e tre. Siamo infatti di fronte ad una sfida, proposta sia dal testo teatrale sia dal film di Resnais che lo traspone: due soli interpreti, attori intesi come persona fisica, *mettono in scena più personaggi, e giocano quindi al contempo più ruoli narrativi. Ma per complicare le cose, gli*

stessi personaggi assumeranno, nelle diverse varianti dei due film, ruoli attanziali diversi a seconda delle nuove situazioni.

Come dire che personaggi e ruoli attanziali rimangono molteplici, e in apparenza non intercambiabili, ma l'attore in senso teatrale, la persona fisica, è sempre la stessa: *una identità che viene camuffata solo in parte, volutamente*. Come vedremo, Resnais decide che il gioco teatrale si deve percepire, la riconoscibilità dell'attore dietro la maschera deve perdurare sullo sfondo della rappresentazione, e non userà mai trucchi filmici (come lo split screen, ad esempio). Una identità morfologica che viene mantenuta, mentre cambiano e si moltiplicano le identità relazionali e sociali, e le storie di vita di ogni singolo personaggio.

Ma tutto questo, abbiamo detto, solo "in apparenza". Non appena il film inizia l'apertura dei possibili, la narrazione si ripiega su se stessa ed iniziano le biforcazioni del gioco "se... allora", introdotte dal narratore e dagli intertitoli che recitano la parola magica "ou bien" ("oppure lei/lui dice.."), cade l'apparente meccanismo di svelamento del simulacro dell'attore. Esso funziona infatti finché i personaggi sono all'interno della logica coerente di un singolo racconto, ma ecco che il film *rompe la regola appena costruita*, ed esce dalla rassicurante soddisfazione delle attese dello spettatore, apre ad una logica

narrativa inaspettata, ludica e gratuita.

Un modo di procedere che è ormai una cifra stilistica dei film di Resnais basti pensare a *On connait la chanson* (*Parole, parole, parole*), in cui le canzoni non sono sempre in un rapporto uno a uno canzone-personaggio, ma il tema che propongono può essere ripreso più volte: è possibile che lo stesso motivo sia usato in coppia dagli attori, per sottolinearne la complicità, ma anche che ritorni in situazioni diverse, con altri personaggi.

## 2.2. mondi possibili e logiche modali

In *Smoking-No smoking* potremmo seguire l'albero alla base della sua costruzione, per aprire il problema del personaggio e delle sue qualità e scelte narrative a quello dei mondi possibili e delle logiche modali (nei termini della semiotica testuale)<sup>4</sup>.

Si tratterebbe ad esempio di descrivere quali sono le possibilità di incontro e relazione tra ogni singolo personaggio, le coppie e tutti gli altri, e di leggere le svolte narrative a seconda delle *modalità* che incidono sul fare e l'essere dei personaggi come il potere, il dovere, il volere o il sapere: sistemi modali che rendono possibili, impossibili, probabili o necessarie alcune azioni, ne permettono o proibiscono altre, le orientano volutamente sulla base dei desideri dei personaggi, ne (pre)giudicano i risultati a seconda dei

loro saperi e delle loro performance. Senza entrare nei particolari, cosa cambia in termini modali se Celia fuma o non fuma la sua sigaretta, all'inizio dei due film?

Nel primo caso (*Smoking*) si rilassa, non fa in tempo ad entrare in casa per aprire la porta a chi sta suonando, si vede entrare in giardino Lionel (il giardiniere della scuola), con il quale inizia un dialogo sui lavori possibili di sistemazione, sul mettere o meno le mani alla baracca della rimessa per metterla in ordine, ecc. In termini modali, Celia non cede al dover fare, non sa chi era alla porta; rispetto alla spesa prevista dal giardiniere vorrebbe poter decidere a seconda dello sviluppo della vita familiare (forse il marito verrà licenziato) ma, ancora, non sa tener testa a Lionel e quindi non può che accettare. Darà il suo assenso perchè il giardiniere inizi da subito a lavorare nella baracca. A questo punto, entrando in casa per preparare un thè non coglie il passaggio dell'amico del marito (Miles Coombes) che chiama Lionel da fuori, per informarlo che passerà un'altra volta. Una *serie di incontri mancati*, ma anche di logiche che si sono innestate e hanno aperto direzioni narrative e costrizioni sociali in una sintassi precisa.

Se invece Celia non fuma quella sigaretta (in *No Smoking*), cambia davvero qualcosa in termini modali? Celia non sa comunque chi è alla porta, e invece di Lionel si presenta

Miles Coombes, che dice di aver visto l'altro defilarsi vedendolo arrivare. Nella nuova situazione quello che cambia sono innanzitutto le competenze reciproche, i saperi e i voleri, quindi le relazioni tra i personaggi: Miles è un amico, è lì per parlare della difficile situazione del marito di Celia nel scuola dove entrambi lavorano, dovuta all'alcool, ma viene investito dalla disperazione di Celia per il comportamento del marito, che rischia di far saltare il loro matrimonio.

Potremmo dire, legando le modalità dei soggetti ai loro valori, cioè ragionando in termini passionali, è che in entrambi i casi Celia si è *sbilanciata*: nel primo in buona fede, per far qualcosa per la famiglia, mettendo in moto qualcosa di cui crede di prevedere la fine (e che invece creerà nuovi conflitti tra lei e il marito Toby, e l'innamoramento del giardiniere); nel secondo in modo più autocentrato, annunciando a Miles che si sta per lasciare con il marito perchè non ce la fa più, e aprendo così tra loro una confidenza che non era ancora sbocciata, gravida di conseguenze..

Le logiche dei mondi narrativi, raffinate nel discutere delle proprietà "necessarie" e di quelle "latenti" nei personaggi, non sembrano permettere una rapida descrizione delle sequenze delle azioni, ma forse (con qualche aggiustamento) ci aiuterebbero a comprendere il meccanismo passionale del

film. Ci accontentiamo però del *design narrativo*, intesa come logica testuale: a partire da un prologo comune, nel quale Celia durante le pulizie di primavera è scesa in giardino, la narrazione si interrompe e si innescano le due storie diverse, contenute nei due film. Entrambe apriranno ad una prima biforcazione (cinque giorni dopo), e così via, con intervalli di tempo cadenzati da "cinque settimane dopo" (con tre varianti); "cinque anni dopo" (con sei varianti), arrivando al totale di ben *dodici finali diversi per i due film*, e sei snodi principali della narrazione seguiti a quelle due prime biforcazioni.

Nella letteratura critica<sup>5</sup>, "il film più seriale di Resnais" è di solito considerato *Je t'aime Je t'aime*, dato che "il protagonista rivive (e non: rivede) interminabilmente dei frammenti dolorosi della sua vita, senza poter fare altro che la stessa che li ha resi tali", come dice Philippon (1993, p. 20). In *Smoking-No smoking*, invece:

*ogni segmento del film è un palinsesto (si cancella tutto e si ricomincia), ogni biforcazione una eccitante sospensione del senso (che ci vale un molto seducente utilizzo del fermo-immagine, non come chiusura, ma come apertura), e ogni nuovo tragitto una occasione, per i personaggi, di realizzare un desiderio che il precedente tragitto non aveva loro permesso di raggiungere". (ib., corsivo e trad. nostri)<sup>6</sup>*



### 2.3. design narrativo (poco) variabile

Eugeni e Bellavita (2006)<sup>7</sup> propongono di pensare a una evoluzione della testualità in diverse pratiche di rifacimento intertestuale, a partire dalla nozione di "design narrativo", e cioè dai modi in cui avviene la progettazione, a monte del testo, in vista di una sua attualizzazione nell'atto della fruizione. A partire da un modello tradizionale, *stabile*, di testualità, nella quale l'autore modello prevede e chiude le mosse dello spettatore modello, come nel cinema classico; si discute di un modello derivante dall'ipertesto, definito *variabile*; e di un design narrativo più recente definito dinamico, esemplificato dalle analisi del reality show Grande fratello e del videogioco The Sims. Se il design narrativo dinamico si basa sulla costruzione di una matrice di possibilità narrative non calcolabili a priori, nel senso che sono legate a sviluppi interattivi e contestuali delle azioni, quello variabile appartiene alla logica della variazione che sottostà anche *Smoking-No Smoking*. Certo qui l'interattività è solo un invito cognitivo, non c'è modo di intervenire nel racconto da parte dello spettatore (se non a posteriori, nella pratica fruitiva del DVD). Nei due film, la strategia autoriale guida lo spettatore attraverso le varie possibilità e prevede tutti i percorsi del senso narrativo, per quanto multipli e paralleli possano essere, costruendo

come fosse un *libro-game* o un videogioco di prima generazione, un film a intreccio variabile, le cui scelte sono previste in partenza dal testo, ma non sono note allo spettatore. L'interattività (parziale) dell'ipertesto si perde, ma lo spettatore è invitato, fin dal trailer, a decidere liberamente almeno quale dei due film vedere per primo. Perfino nel recente DVD, che questo film doppio e multiplo in qualche modo prefigurava, lo spettatore si trova davanti a due dischi (anzi tre, con gli inserti speciali): se appare finalmente libero di comparare le varianti, lo può fare solo in un singolo film ed è mantenuto nella linearità consequenziale dalla costruzione dell'interfaccia grafica, che non permette di saltare tra i "capitoli" ma lo obbliga a scorrerli tutti per arrivare fino a quello scelto.

### 2.4. il seriale come messa in variazione

Si potrebbe anche dire, semplificando molto, che in un remake il testo di partenza diviene a volte il *significante* del secondo, sul quale tessere e incrementare nuove connotazioni e operare delle variazioni. Variazioni tanto più interessanti quanto più differenti dalle relazioni interne del primo testo: il *significante*, o la catena dell'espressione, si riattualizza per nuovi *significati*. Il fatto che un remake non lavori sempre in questo modo dipende dal livello di astrazione reso pertinente dall'analisi comparativa: ad esempio

in un testo la *serie temporale* può venire fatta "entrare in variazione", o in vibrazione, e modulare delle frequenze differenti: si avranno in tal modo le *modernizzazioni*, del testo di partenza, i suoi *aggiornamenti* o il loro contrario.

Questo punto di vista sembra fertile perché permette di comparare i testi come *serie di tensioni e di forze*, che vengono reinnescate e rivisitate con variazioni e trasformazioni dei singoli elementi, dei singoli livelli, e dei rapporti tra loro, senza che cambi l'equilibrio interno al testo, perlomeno nel remake riconoscibile, legato al testo di partenza. Ogni variante di *Smoking-No Smoking* viene trasformata più o meno intensamente e estesamente, *entra in risonanza e produce senso*, proprio grazie a questo confronto-scontro tra diversi "testi di arrivo".

Ma il film di Resnais propone dei remake o qualcos'altro? Il film mette all'opera almeno due meccanismi, all'interno della presentazione di una serie notevole di varianti del racconto, con delle norme di costruzione che provengono dalla strategia dell'enunciazione o autore modello: una costruzione per *varianti interne autodirette*<sup>8</sup>.

Quando segue una pista narrativa, uno scatto temporale dopo l'altro, *Smoking-No Smoking* lavora nella logica del concatenamento enunciativo per espansione e dilatazione, come un *sequel*. Ogni filone narrativo

sarà quindi una nuova variazione individuale, sul tema delle relazioni di coppia e delle *chances* di ogni personaggio.

Quando invece il film salta indietro, cancella apparentemente tutto ciò che abbiamo appena visto, e riparte da uno degli snodi dell'albero rizomatico, si mettono in scena le diverse varianti, dovute alle diverse scelte dei singoli personaggi, e alle loro conseguenze: in questo caso la logica non è quella del sequel, bensì del *remake*. Entra infatti in gioco non la catena dei concatenamenti, ma il sistema delle differenze. Insomma il remake riapre, in termini semiotici, l'asse paradigmatico delle possibilità, quello delle opposizioni sostitutive, e ogni nuovo racconto diventa così una storia a sé, una invariante strutturale.

### 3.1. tra teatro e cinema

La pièce teatrale *Intimate Exchange* di Alan Ayckbourn, alla base della trasposizione di *Smoking-No Smoking*, non è un'eccezione nel percorso sperimentale di Ayckbourn:

"Da più di vent'anni, questo drammaturgo e regista inglese immagina a ogni nuova opera una struttura complessa originale. Nel trittico *The Norman Conquest*, egli declina una stessa azione vista da punti di sguardo differenti (la sala da pranzo, il salone e il giardino di una stessa casa). In *Sisterly Feelings*, si inventa quattro sviluppi distinti a

partire da uno stesso punto di partenza, una moneta lanciata alla fine della prima scena che deciderà, se testa o croce, di una prima" (Rouyer, 1993, p. 16, nostra trad.)<sup>9</sup>

Non apriremo un confronto con il testo fonte, nelle complesse relazioni traduttive e interpretative tra teatro e cinema. Limitiamoci a dire che la sceneggiatura cinematografica viene tradotta e riscritta da due attori francesi che sono anche registi teatrali, Jean-Pierre Bacri e Agnès Jaoui, in una costante discussione con Resnais, attenti a non perdere l'efficacia anche comica della *pièce*, ma anche rispettosi di scelte e limiti, innanzitutto materiali ed espressivi, dei due diversi linguaggi. Proveremo a indagare, più avanti, il legame che il film mantiene con gli *effetti di senso teatrali*. Come spiega Resnais<sup>10</sup>:

"*Intimate Exchanges* è un punto limite perchè qui Ayckbourn ha provato a fare una sorta di 'orgia teatrale', presentando uno spettacolo di variazioni che rappresentano 16 *pièces* con dei pezzi in comune, ma per vederlo tutto servirebbe andare 16 volte a teatro; e per semplificare le cose aveva deciso che non ci sarebbero stati che due attori, per i nove o dieci ruoli della *pièce*, per cui il gioco è anche di sapere come fare per le entrate e uscite dei personaggi, e quindi c'è una tensione drammatica enorme" (Resnais, cit.).

La scelta degli attori, due figure topiche del

cinema di Resnais, si spiega come dovuta all'esigenza che "gli attori fossero riconoscibili e il pubblico fosse complice di ciò che li si presentava [...] mi interessava che Azéma e Arditi restassero riconoscibili, [...] mi pareva divertente, soprattutto, sentirli reclamare un altro se stesso" (Resnais, 2002, p. 319)<sup>11</sup>. Riguardo alla scenografia, Resnais è categorico: girare tutto in studio, in un ambiente chiuso, non naturale, gli permette di poter controllare la luce. Vuole però un "*décor* di cinema", costruito in modo che possa permettere di fare degli spostamenti di macchina, con modellini e punti di ripresa concordati con lo scenografo. Quello che si mostra al cinema, spiega Resnais, non è realizzabile a teatro: lo scenografo non deve "riprodurre la realtà", ma "permettere al regista e agli attori una *mise en espace* che corrisponde allo sviluppo dell'intrigo e al ritmo dei dialoghi<sup>12</sup>. Infatti, a suo dire, si può realizzare del teatro filmato solo se "si gioca con la sensazione di teatro al cinema, facendolo in maniera differente che come si sarebbe fatto sulla scena teatrale" (ib.).

### 3.2. teatralità delle situazioni

Al di là delle dichiarazioni di Resnais, nel film abbondano i modi direttamente legati ad una statica "teatralità", vediamo alcuni. Come si è detto, l'uso della luce artificiale, tenue e precisa, in cui tutto resta visibi-

le e controllato nelle sfumature (anche un tramonto); i colori degli abiti, scelti per far risaltare per contrasto le diverse identità dei personaggi: basti pensare ai completi rosa pallido di Celia Teasdale contrapposti ai rossi accesi della intraprendente moglie di Coombes, Rowinda; le poche esplorazioni dello spazio fatte dalla macchina da presa, che si concede di rado dei presenzialismi, di solito nei momenti di trasformazione passionale, come un innamoramento o una nostalgia, o all'inizio del film nel sottolineare la scelta/non scelta di fumare di Celia. Più spesso, il ruolo di sottolineare o aprire ad altre connotazioni è delegato alla colonna sonora.

I due attori, che come abbiamo detto impersonano tutti i ruoli, recitano quasi sempre al centro dell'inquadratura, con un contrasto evidente riguardo ai modi e al movimento: nelle due coppie principali dei due film, le donne - Celia e Rowinda - sono di solito agitate e ipercinetiche, la prima per effetto della repressione o compressione delle passioni, l'altra per il suo contrario: Rowinda è sempre in esplorazione dello spazio, in espansione, e infatti saltella, corre, rotola, scruta dietro gli angoli; al contrario, i mariti - Toby e Coombes (l'amico fidato) - sono entrambi statici e lenti nei movimenti, l'uno per l'alcool ingerito o i suoi postumi, l'altro per il suo carattere remissivo, tranne quando

entrambi, repentinamente, prorompono in scoppi d'ira a volte risolutivi<sup>13</sup>.

Questo contrasto cinetico, tra donne-frenetiche e uomini-posati (più o meno) si ritrova anche nella coppia Sylvie/Lionel: lei dà continuamente dei calci ai muretti del giardino mentre parla, lui la ascolta placido e ironizzante. Ancora più esplicito, il contrasto *dinamico/statico* si ha nei personaggi secondari: il padre di Lionel è immobilitato nella sedia a rotelle, mentre la vicedirettrice della scuola o la madre di Celia compiono solo rapide incursioni negli ambienti del racconto.

Più in generale, in termini enunciativi la definizione di *teatralità* si lega al privilegio dato ai dialoghi diretti tra due attori alla volta, e alle rispettive storie che vengono, ad ogni nuovo "oppure", riepilogate ed esplicitate all'interlocutore e allo spettatore. Per colmare le lacune date dai frequenti salti temporali, infatti, quasi tutto quello che sappiamo delle vite dei personaggi è raccontato a voce: i vuoti narrativi sono ricuciti con sintetiche indicazioni verbali, senza uso di flashback, inserti, immagini. La categoria *statico/dinamico* ci torna utile in effetti anche per la temporalità e la spazialità del racconto: seppure gli spazi siano sempre all'aperto (per quanto fittizi), la macchina da presa li esplora solo in funzione dei personaggi, mentre la temporalità vive di un *eterno presente*, senza flashback o anticipazioni, nello spazio della

scena. I lacerti di passato sono recuperati come abbiamo detto dai dialoghi "riassuntivi" dei personaggi, ma vengono anche segmentati dagli intertitoli e dai siparietti a fumetto. Se vi è un flashback possibile, a coglierlo è la pista sonora e non quella visiva, con la musica che - in questi momenti - diventa elegiaca.

Resnais sembra voler "svoltare con se stesso", o meglio con i suoi modi stilistici depositati e ormai "tradizionali", non concedendosi mai un montaggio alternato su temporalità diverse, tantomeno disnarrativo. Come se la regola da seguire fosse quella della *massima verosimiglianza*, massima linearità nel concatenamento delle azioni, e al contempo *rigoroso rifacimento* (remake) di ogni nuova prospettiva narrativa.

Siamo insomma nell'area del metacinema: *Smoking-No Smoking* non è solo un film che riflette su se stesso, si ripiega, mostra l'enunciazione al lavoro, ma anche in modo più ampio una piega su di sé, sulla propria opera, fatta dal regista. Uno specchiarsi del cinema di ora sul proprio cinema di *allora*: è come se Resnais riflettesse, con umorismo, sull'autorialità legata al suo nome, e giocasse a reinterpretare i suoi stessi *clichés*, per rendere esplicite le regole e le casualità dei meccanismi della narrazione e per portare avanti la sua ricerca formale. Questo motiva, forse, la scelta di una messa

in scena teatrale, che però chiama in causa cognitivamente lo spettatore dei suoi film: lo spettatore si può certo perdere, perfino annoiare, nel confronto delle molte versioni, ma in alcuni punti dei due film si apre - imprevista - una variante dura e realistica, un *crescendo di verità*, nel quale il dialogo tra gli attori in scena si fa acuminato, le illusioni cadono e non resta che un'amara riflessione sulla vita.

#### 4.1. "effetto teatro"

Più che sulle scelte di regia e di *décors* dei film di Resnais, che riprendono spesso convenzioni teatrali, appare interessante soffermarsi sulla creazione da parte del film di quello che chiameremo "effetto teatro", sulla falsariga di quello che Antonio Costa individua come "effetto dipinto" nella relazione traduttiva e intertestuale tra cinema e pittura. L'effetto "dipinto", con il suo "tempo sospeso, spazio definito e selezione cromatica", è una funzione "controllata sul piano registico", ed un meccanismo testuale che, mentre stabilisce una relazione traduttiva tra universo pittorico e messa in scena filmica, può "essere ridotto al minimo o addirittura scomparire" (Costa, 2002, pp. 314-315)<sup>14</sup>. Tra cinema e pittura, Costa definisce "effetto dipinto" (e non un effetto "pitturato"), un vero e proprio "effetto quadro". In sintesi, "l'inquadratura cinematografica fa l'effetto

di un quadro, d'un dipinto, [...] se è ben realizzato, dovrebbe evocare la pittura il meno possibile, pena la perdita dell'effetto realistico. [...] lo fa in vari modi:] ne riproduce determinati effetti lumininistici, cromatici o di organizzazione spaziale [...] ne imita la staticità, la sospensione temporale, la selettività cromatica. [...] In tutti i casi, si può individuare un prevalere dell'istanza discorsiva come istanza metalinguistica, autoriflessiva." (Costa, 2002, p. 311)

Ciò che troviamo nel film che stiamo analizzando, con le caratteristiche che in prima istanza abbiamo chiamato "teatrali", è un meccanismo testuale molto simile: l'inquadratura cinematografica *fa l'effetto di una scena di teatro*, ma evoca il teatro meno possibile proprio per non perdere l'effetto realistico. Tra il "dire la stessa cosa in altro modo" e il "dire quasi la stessa cosa", che per Genette e per Eco definiscono una relazione di traduzione e reinterpretazione tra due testi<sup>15</sup>, prevale anche nel film di Resnais l'istanza discorsiva, in modo metalinguistico e autoriflessivo.

Per approfondire la nostra ipotesi, proviamo ad interrogare uno studioso che a lungo si è occupato dei rapporti tra cinema e teatro dal punto di vista semiotico: André Helbo. Allontanandosi dalle posizioni di Mitry (1965) o di Bazin (1958), Helbo non cerca di spiegare in cosa consista lo "spe-

cifico teatrale", ma considera fondamentale pensare alla relazione tra teatro e cinema in termini di adattamento o traduzione intersemiotica, tra testi con sistemi dell'espressione diversi. In particolare, si tratta di trovare con il cinema i modi di una "ri-costruzione di affetti": è questa *l'unica equivalenza* che viene davvero richiesta, sembra dire Helbo d'accordo con Marie-Claire Ropars (1991)<sup>16</sup> che pensa all'adattamento (teatrale) come a un luogo interstiziale, di intervallo pulsionale, un territorio di mezzo, in *between*. Attraverso la produzione di un senso multipolare e multisensoriale, grazie alle proprie configurazioni discorsive e sincretiche, un film deve puntare, più che sulla comprensione e la comunicazione, sulla "ri-costruzione della passione", ossia sulla "riproduzione per il destinatario di una emozione comparabile a quella della pièce originale", al punto di "arricchire, a dinamizzare, a *risemantizzare* questa emozione" (Helbo, 2000, p. 122)<sup>17</sup>

Come funziona questa scommessa testuale nella trasposizione che *Smoking-No Smoking* fa a partire da *Intimate Exchange* di Ayckbourn? Diciamo subito che è in buona parte a carico dello spettatore, ma che la struttura stessa del film, inesorabilmente iterativo e costruito su varianti e variazioni, lo mette sulla buona strada. Come abbiamo detto, nel film di Resnais, la scenografia è trattata come realista ma è tutta teatra-

le, costruita in studio, décor: si tratta di un *raddoppiamento spaziale* del senso, che iscrive il mondo nella convenzione spettacolare, oltre al fatto che i luoghi sono filmati in focalizzazione esterna, nella loro autonomia e non come eco realista o come contrappunto psicologico dei personaggi. Un modello figurativo, che è quasi un sottotesto, è dato dalle immagini stilizzate di Flo'ch, i fumetti usati nei titoli di testa e per introdurre le varianti. I disegni di Flo'ch forniscono almeno due indicazioni paratestuali: il luogo in cui si arriva - o torna - nella scansione temporale, e il protagonista dell'azione. Nella pista sonora, una singola frase viene scelta come sintesi del dialogo diegetico che darà il via alla svolta narrativa, mentre le scritte e la voce narrante rappresentano la delega enunciativa nella costruzione della nuova variante. Nella loro precisione e luminosità, nella nitida bidimensionalità, le illustrazioni di Flo'ch ancorano l'operazione di moltiplicazione dei racconti, come altrettanti *punti di forza strutturale*. Sono infatti una invariante del film, che ritorna su se stessa, ripete l'identico, mentre denuncia ogni volta la sua nuova trasformazione.

Sofferamoci sulla *costruzione ritmica* di una sequenza nel giardino di casa Teasdale (nel terzo capitolo di *No Smoking*: "Diner sur la terrasse"), nella quale troviamo Celia e Miles a cena, da soli, cioè in attesa dei

rispettivi coniugi che non verranno. La relazione tra i due è passata dai convenevoli alla confessione, a metà tra il litigio e la tresca amorosa. Dopo una lunga scena di dialogo, nella quale Miles ha giocato le sue carte con Celia, prima mentendo, poi svelandosi, infine teatralizzando il suo ruolo di ambasciatore, ecco una svolta narrativa: i due iniziano a confidarsi-corteggiarsi e la macchina da presa *improvvisamente* si fa sentire, si muove come una carezza, apre lo sguardo, circola sulla scena, diventa complice del momento sentimentale. Nella quasi immobilità del montaggio narrativo che seguiva lentamente i ritmi della conversazione con pacati passaggi di campo/controcampo, alternati a qualche campo lungo per reinquadrare la situazione o ai primi piani d'obbligo per entrare affettivamente nel discorso, improvvisamente qui la ripresa si fa *fluttuante e affettiva*. Per contrasto alla *staticità* del racconto precedente, questo movimento di macchina viene esaltato, assieme alla colonna sonora che si trasforma e diventa elegiaca: la scelta registica si valorizza, e mentre si mostra al lavoro porta lo spettatore ancora più dentro la finzione.

Ricordiamo *en passant* che all'inizio dei due film accade qualcosa di analogo: la scatola di sigarette appoggiata sul tavolino da giardino sembra infatti "pulsare" e chiamare Celia. La soggettiva dello sguardo di lei sul

pacchetto si fa infatti rapire da uno zoom in avanti e indietro, tentenna marcatamente, ritmata al rumore (in rilievo sonoro) di un battito cardiaco. Quando Celia afferrerà o meno il pacchetto la marca dell'enunciazione si fa ancora più decisa grazie a un fermo-immagine. Questa tendenza a raccontare in modo autoriflessivo si mantiene nei film più recenti di Resnais, da *On connaît la chanson* (*Parole, parole, parole*, 1997) a *Coeurs* (*Cuori*, 2006). In quest'ultimo, la marca teatrale è presente nelle riprese dall'alto dei muri interni agli appartamenti visitati, nel compiaciuto uso di divisori, tende e séparés: il film richiama lo spettatore sulla rappresentazione al lavoro, e chiede di apprezzare il cinema come racconto, come filtro e artificio<sup>18</sup>.

#### 4.2. problemi di ritmo e temporalità

*Smoking-No Smoking*, abbiamo visto, costruisce un mondo possibile arricchito dallo sviluppo della psicologia dei personaggi, da proprie strutture narrative e discorsive, da proprie strutture narrative e discorsive, da movimenti e scelte della macchina da presa: il "come se" del cinema, fin dal momento della produzione attiva per lo spettatore una *competenza finzionale*. Secondo Helbo (2000), per lo spettatore di teatro la competenza funziona invece sulla coscienza del "sono a teatro", che rinvia a presupposti per i quali l'enunciato prende senso in un contesto, in un regime di credenza proprio della ricezione in

*presenza* della performance e dell'illusione scenica. È un lavoro di costante *attenzione* dell'osservatore, dato che lo spettatore inquadra l'immagine e ricostruisce il senso assieme al resto del pubblico. Lo spettatore ritaglia il *continuum* scenico per costruire il proprio montaggio nel momento stesso della ricezione. Nella *competenza spettacolare* dello spettatore di teatro, il "come se" è *contemporaneo* al momento della ricezione: l'effetto presentativo, spiega Helbo, è compreso nel *frame* dell'immagine, e si attivano strategie metacomunicative come la presenza dell'osservatore al momento della ricezione, che fondano la simulazione teatrale. La questione del ritmo e del tempo diventa la linea di confine nell'opposizione tra spettacolo *dal vivo*, in cui il tempo è prodotto, retto dall'attore e dallo spettatore, e spettacolo *filmato*, in cui il tempo diventa consustanziale al montaggio.

In termini ritmici e seriali, in *Smoking-No Smoking* di Resnais mano a mano che la narrazione si ripiega su se stessa per biforcarsi, siamo di fronte a una narrazione "a spirale": il racconto fa un passo indietro per ripartire con nuove prospettive e nuove tensioni, e a volte ha bisogno di un *cliff hanger* dato da una situazione insostenibile, come avviene per la protesta di Miles, che si chiude dentro la rimessa in giardino per ben cinque settimane in *No-Smoking*<sup>19</sup>.



Lo spettatore accetta - o subisce - il gioco testuale, entrando volta per volta nell'attesa della nuova variante: mentre ne segue una sa già che questa è solo una possibilità tra quelle che si potevano scegliere, e attiva le possibili interpretazioni verso diverse variazioni, più spregiudicate, più cattive o più nobili, ecc. Nel gioco dell'attesa, lo spettatore vive il piacere del ritorno all'identico (la situazione di partenza), assieme a quello di una estetica della variazione che apre alla vertigine dei possibili, ma anche all'aspetto *ludico* della gratuità delle soluzioni, al divertimento che sa di sfida alla moltiplicazione, nella richiesta infantile di una storia infinitamente ripetuta e variata. Eppure, accade anche qualcos'altro: il narratore in *voice over*, l'uso degli intertitoli, l'uso dei fumetti, il proliferare delle varianti costruiscono una *nuova e diversa temporalità* che pone l'oggetto fuori di sé, ne mostra la struttura, mentre al contempo chiama in causa un osservatore esterno. Nell'estetica della ripetizione, la struttura narrativa di *Smoking-No Smoking* apre ad una temporalità congelata, sospesa, *altra* rispetto al film, qualunque sia il suo svolgimento.

#### 4.3. stare all'erta

*Intimate Exchange* di Alan Ayckbourn, diciamo, è una pièce per due soli attori, che recitano cinque personaggi a testa, formata

di otto parti, ciascuna con due finali. Per vederla tutta bisognerebbe andare a teatro otto o sedici volte di fila, quindi non è mai stata realizzata per intero. Ayckbourn mette in scena i suoi lavori, prima di approdare a Londra, nel suo teatro a Scarborough, nello Yorkshire. Un teatro circolare, nel quale, spiega Resnais,

"con il sonoro, con l'illuminazione, riesce a preparare un ambiente quasi interamente immaginario. *Lo spettatore si trova costantemente allerta*, nel dover immaginare gli elementi che erano assenti nella scena, ma dei quali, senza posa, la messa in scena si serve" (Resnais, in Jousse, Nevers, 1993, p. 322, corsivo nostro)<sup>20</sup>.

Nel teatro di Ayckbourn la disposizione del pubblico attorno alla scena della performance crea un forte magnetismo che entra nel gioco dell'azione, dice ancora Resnais, "ma lo spettatore stesso doveva continuamente comprendere dove si trovava, attraverso un dettaglio minimo" (ib.).

Vorrei soffermarmi proprio su questo "stare allerta o stare all'erta": uno stare in guardia, derivato da "erto, eretto", stare "rivolto all'insù" (Devoto e Oli, *ad vocem*). Identifica uno spettatore che accoglie costantemente l'invito dell'autore a collaborare interpretativamente, mentre apprezza il gioco meta-discorsivo e il poter intravedere lo schema di fondo, i fili e le maglie che tessono la tela

narrativa. Uno *spectator in fabula* costantemente richiamato all'ordine, da parte del demiurgo, in una tensione fortemente legata all'idea stessa di *performance*: lo spettatore a teatro può essere più o meno attivato cognitivamente in questo gioco interattivo che costruisce il discorso, e certo lo è affettivamente e corporalmente. L'attesa, l'attenzione, il silenzio, la compartecipazione emozionale a teatro formano un corpo unico, rituale e a suo modo mistico, tra attori e pubblico<sup>21</sup>: è un'*enunciazione in atto, in flagranza*, come si dice di qualcuno "colto sul fatto".

Una prassi che al cinema appare negata, ma che si può recuperare come "effetto di senso". Se si disloca nell'interazione simulacrale dei soggetti - tra film e spettatore -, essa ritorna fortemente nel contagio emotivo e passionale degli spettatori, mentre il film, come insegnava Metz (1991)<sup>22</sup>, può accentuare il gioco metadiscorsivo, ripiegarsi e interpellare, chiamare in causa lo spettatore. Questo meccanismo si dispiega nel corso di *Smoking-No Smoking*, come abbiamo detto, spiegando meticolosamente i passaggi narrativi (le dislocazioni temporali) in modo ironico e plateale, con un narratore dall'accento *very british* in *voice over*, scritte e immagini fisse riprese dal fumetto con i tratti semplici e puliti di Flo'ch. Ma non basta. Quello che funziona non è

un peggiorativo "effetto di senso teatrale", indicatore di immobilità, di fissità delle scene e innaturalità dei dialoghi, ma piuttosto un "effetto teatro", che riesce a convincere lo spettatore, a divertirlo, commuoverlo o coinvolgerlo, pur mantenendo alta l'attesa di una nuova soluzione nel mondo possibile appena ri-definito. Il concatenamento delle azioni, il loro processo sintagmatico, si ripiega su di sé e riparte da uno snodo precedente, riapre l'azione con una possibile variante, introdotta dal narratore onniscente con i suoi siparietti scritti ("ou bien", "oppure lei/lui dice"): l'immagine fissa (a fumetti) ricolloca l'azione in termini spaziali e attoriali, e si accompagna all'indicazione scritta della collocazione temporale. È un ripiegamento discorsivo (di tempo, spazio, attori), che incide sul livello narrativo e lo riapre: la superficie del racconto, il suo intreccio, torna ad incidere sulle profondità strutturali della fabula.

Proprio nel ritornare indietro e ripartire, guidati dall'autore e i suoi delegati, per lo spettatore *si rompe l'identificazione* con il personaggio<sup>23</sup> e si accetta il gioco dei confronti tra i loro diversi destini, decisi nella logica delle azioni da una scelta casuale, da una libera interpretazione, oppure da scelte fortemente motivate e esplicite.

Tuttavia, la leggerezza e la limpidezza di questo meccanismo *non* rompe la credibilità e godibilità del testo narrativo, ma crea un

sentimento di sospensione e attesa, di partecipazione in parte decettiva e in parte ludica, come se la catastrofe (ed ogni svolta narrativa) non fossero mai definitive, ma sempre penultime, imperfette, ricollocabili in un più vasto sguardo ironico sulla vanità dei nostri sforzi. Qualcuno dei personaggi ne esce vincente, altri perduti o addirittura morti, ma poi le sorti si ribaltano, ed ecco la possibilità di intravedere tutto questo in controluce, cogliendo il suo contrario o la sua variazione. Un gioco più ampio, che permette al regista e allo spettatore un'estetica della variazione, ma anche una riflessione sulla *messa in forma* e sullo *sformare*, deformare, *riconfigurare* il nostro mondo costruito di narrazioni, scelte e azioni, di facce e ruoli sociali, spesso intercambiabili. È questo che provoca, o che permette, l'*effetto teatro* del film di Resnais.

In *Smoking-No smoking* il contratto fondamentale con lo spettatore è basato su un atto di fiducia verso gli attori: se all'inizio si cercano i riferimenti e si ha "un grado assoluto di non credibilità", poi la fiducia si ripristina, e "a poco a poco succede il contrario, e ci si crede assolutamente"<sup>24</sup>. Non è un semplice meccanismo metadiscorsivo per cui, inevitabilmente, il film ogni volta che si "piega" e torna sui suoi passi, riflette su se stesso e le sue strutture. Piuttosto, siamo di fronte a una riflessività che investe il corpo e il punto

di vista dello spettatore, il quale non può più stare nel gioco narrativo con lo stesso piacere (consolatorio) di un ritorno del già noto, ma si trova curioso e complice della creazione della variante. Per questo Philippon (1993, p. 21)<sup>25</sup> può dire che Resnais "gioca come Hitchcock a dirigere lo spettatore": ci guida nel tempo, ci fa periodicamente tornare a un punto definito e ci dice dove siamo, ma "nonostante queste indicazioni precise si arriva a un momento in cui si è totalmente perduti" in cui ci si trova davanti ai "blocchi di puro presente filmico, aggrappati e satelliti della diegesi"<sup>26</sup>.

Ogni variante del film si chiude nello spazio del cimitero fuori dalla chiesa del paese, e la morte e la malattia sono tematizzate spesso, ma la riflessione di Resnais non è affatto amara. Sembra piuttosto una esplicita presa in carico dei nostri sé multipli, attivati e costruiti nelle superfici di interazione con gli altri. Con uno sguardo distaccato e ironico, Resnais opera come un *demiurgo sensibile* che accetta di entrare nelle umane debolezze e desideri, consapevole che si tratta di un gioco dei sentimenti e delle emozioni impermanente ma, in ogni singolo momento, vitale e solo in apparenza effimero.

## 5. il fantasma di Borges

*Smoking-No Smoking* è costruito sulla continuità e la ripetizione spaziale, e sulla

creazione di una compresenza temporale nei vari bracci dell'albero narrativo. Non a caso il fumetto di Flo'ch torna ogni volta alla scena (ambiente scenico, spazio e décor) che viene scelta come nuova partenza per la biforcazione narrativa: il fumetto contestualizza, semplificando linee e cromatismi per permettere una migliore intelligibilità allo spettatore.

La spazialità aiuta a mantenere il racconto coerente, lo "uniforma" nelle unità di spazio mentre apre il gioco sulle unità di tempo (con gli intervalli segnati dal cinque "cinque minuti, cinque giorni, cinque settimane, cinque anni"): è una griglia di ripetizione che serve a costruire *parallelismi temporali*, mentre mette in mostra il meccanismo discorsivo.

Una riflessività molteplice, con temporalità a faglia, un insieme di co-presenze, come ci ha insegnato Deleuze sulla falsariga di Bergson<sup>27</sup>: il narrativo potenziale diventa virtuale, attuale, realizzato. Ma attenzione, questo non accade solo per il racconto del film, che segue una sua logica volta per volta riconfigurata, sequenziale, per quanto ipertestuale. Queste *faglie* di co-presenza temporale pur nelle unità di spazio sono l'effetto di senso cercato rispetto alla *fruizione dello spettatore*, lavorano nella sua memoria semantica che tiene assieme i pezzi del racconto. Ciò che avviene per lo spettatore è una sorta di sfocatura cognitiva legata

alla co-presenza in memoria delle diverse possibilità narrative, che si accumulano, si negano, si confondono vicendevolmente. Un *entrare in risonanza* dei concatenamenti narrativi, che fa parte del meccanismo stesso della serialità e della replicabilità.

Ma Resnais ha più volte spiegato che non ama il termine "memoria", e vi preferisce quello di "coscienza" (o incoscienza), perchè trova che faccia parte del "realismo della vita". Per lui non si tratta di una fascinazione per la memoria, e preferisce parlare di "immaginario":

"Ce qui m'intéresse dans le cerveau c'est cette faculté extraordinaire que nous avons d'imaginer dans notre tête ce qui va arriver, de se souvenir de ce qui s'est passé, et de voir à quel point tout cela fait tellement partie de notre vie qu'on arrive à transformer complètement les réactions de notre corps" (Resnais, 1980, p. 277)<sup>28</sup>.

Per concludere, vorrei allora rinviare all'origine di questa mia interpretazione, contenuta nel titolo dell'intervento. Borges ha esplorato innumerevoli volte le virtù della narrativa potenziale:

"In tutte le opere narrative, ogni volta che s'è di fronte a diverse alternative ci si decide per una e si eliminano le altre; in quella del quasi inestricabile Ts'ui Pên, ci si decide - simultaneamente - per tutte. Si *creano*, così, diversi futuri, diversi tempi, che a loro volta

proliferano e si biforcano. Di qui le contraddizioni del romanzo." (Borges, 1944, p. 698)

La citazione è tratta da *Finzioni*, in particolare dal racconto "Il giardino dei sentieri che si biforcano"<sup>29</sup>, nel quale il protagonista (una spia) riceve spiegazioni su un romanzo che porta questo nome, risultato di una vita di ricerche di un suo lontano antenato cinese. Il romanzo è considerato "caotico", poiché in realtà è un "labirinto di simboli" che racchiude un'idea cosmologica<sup>30</sup>, almeno nelle spiegazioni di un dotto sinologo raccontate poco prima di essere ucciso dalla spia stessa:

"Fang - diciamo - ha un segreto; uno sconosciuto batte alla sua porta; Fang decide di ucciderlo. Naturalmente, vi sono vari scioglimenti possibili: Fang può uccidere l'intruso, l'intruso può uccidere Fang, entrambi possono salvarsi, entrambi possono restare uccisi, eccetera. Nell'opera di Ts'ui Pên, questi scioglimenti vi sono tutti; e ognuno è il punto di partenza di altre biforcazioni. Talvolta i sentieri di questo labirinto convergono: per esempio, lei arriva in questa casa, ma in uno dei passati possibili lei è mio amico, in un altro è mio nemico." (Borges, 1944, pp. 698-699)

Apprendo una nuova prospettiva sull'intera operazione di Resnais in *Smoking-No Smoking*, la letteratura pensa a percorsi narrativi antagonisti che non si escludono a vicenda, e lo discute filosoficamente:

"A differenza di Newton e di Schopenhauer, il suo antenato non credeva in un tempo uniforme, assoluto. Credeva in infinite serie di tempo, in una rete crescente e vertiginosa di tempi divergenti, convergenti e paralleli.

Questa trama di tempi che s'accostano, si biforcano, si tagliano o si ignorano per secoli, comprende *tutte* le possibilità. Nella maggior parte di questi tempi noi non esistiamo; in alcuni esiste lei e io no; in altri io, e non lei; in altri, entrambi. In questo, che un caso favorevole mi concede, lei è venuto a casa mia; in un altro, attraversando il giardino, lei mi ha trovato cadavere; in un altro io dico queste medesime parole, ma sono un errore, un fantasma." (Borges, cit., pp. 700-701)

## Notas

1. CALVINO, "Introduzione", in R. QUENEAU, *Segni, cifre, lettere, e altri saggi*, Einaudi, 1981. Queneau è stato uno dei fondatori dell'OULIPO, l'"Ouvroir de littérature potentielle" (tradotto in Italia come "Opificio di letteratura potenziale") che si diverte a "comportarsi di fronte al linguaggio come se fosse matematizzabile", dandosi delle regole (che devono essere ingegnose ed eleganti) da esplicitare e seguire rigidamente per comporre poemi o racconti, sempre restando sospesi tra esperimento e gioco, come farà ad esempio Perec con i romanzi *La vita istruzioni per l'uso* e *La disparition*.

2. Calvino, primo traduttore di Queneau in Italia, ricorda che per Queneau le costanti estetiche e morali sono "la valorizzazione dell'opera costruita, finita e conclusa (in precedenza

- se l'era presa con la poetica dell'incompiuto, del frammento, dell'abbozzo)" (1981, p. XIII).
3. C.M. TRÉMOIS, P. MURAT, "Entretien avec Alain Resnais", *Télérama*, 2292, 1993, pp. 30-34 (trad. it. in M. RAGOSA, Alain Resnais. *Il metodo, la creazione, lo stile*, Roma, Fondazione Scuola Nazionale di Cinema, 2002, p. 318).
  4. Si veda. U. ECO, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani, 1979; A.J GREIMAS, *Du sens II. Essais sémiotiques*, Paris, Seuil, 1983 (trad. it. *Del senso 2. Narrativa, modalità, passioni*, Milano, Bompiani, 1985); L. DOLE el, *Heterocosmica. Fiction and Possible Worlds*, Baltimore-London, Johns Hopkins University Press, 1998 (tras. it. *Heterocosmica. Fiction e mondi possibili*, Milano, Bompiani, 1999).
  5. Cfr. J.-M. FRODON, *L'age moderne du cinéma française. De la Nouvelle Vague à nos jours*, Paris, Flammarion, 1995; si veda anche P. Bertetto, Alain Resnais, Milano, Il Castoro Cinema, 1976; S. Arecco, *Alain Resnais o la persistenza della memoria*, Genova, Le Mani, 1997.
  6. A. PHILIPPON, "Vertiges du double", *Cahiers du cinéma*, 474, pp. 20-21, 1993. Si veda nello stesso numero il Dossier dedicato al film..
  7. R. EUGENI, A. BELLAVITA, "Mondi negoziabili. Il reworking del racconto nell'era del design narrativo dinamico", in N. DUSI, L. SPAZIANTE, a cura, *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Roma, Meltemi, 2006.
  8. Per approfondimenti rinviamo a N. DUSI, "Pratiche di replicabilità", 2006, in *Dusi e Spaziante*, cit.
  9. PH. ROUYER, "Smoking et No Smoking. Deux films sinon rien", *Positif*, 394, 1993. Si veda anche, nel Dossier dedicato ai due film nei numeri 394-395 della stessa rivista, J.-L. Leutrat, "No Smoking et Smoking. Hutto Buscel, ou bien...ou bien", *Positif*, 395, 1994.
  10. F. THOMAS, "Entretien avec Alain Resnais. Le point de vue de la mouette", *Positif*, 394, 1993, pp. 19-25, (nostra trad.). Dello stesso tenore anche "Entretien avec Alain Resnais", contenuta nel triplo DVD *Smoking/No Smoking*, Paris, Pathé Video, 2004.
  11. TH. JOUSSE, C. NEVERS, "Entretien avec Alain Resnais", *Cahiers du cinéma*, 474, 1993, pp. 22-29 (nostra trad.).
  12. Resnais spiega che come Sautet anche lui ricostruisce tutto in studio, per avere tutte le repliche e la luce che vuole. Il suo cinema ha bisogno di percorsi nello spazio (distanze e percorsi) e illuminazioni dei dettagli, permessi dalla scenografia e decisi con l'operatore per capire con quale ottica si filma per permettere la più grande fluidità, oppure la più grande rottura del tempo, come accade ad esempio nell'appartamento di *Muriel*: lì "ogni cosa è dolorosa [...] mentre in Providence era tutto il contrario" (ib.)
  13. Come accade in uno dei confronti finali tra Coobes e la moglie Rowinda, quando la accusa di non voler accettare di comportarsi come un'adulta ma di essere sempre inquieta per la sua smania adolescenziale (di esperire altro da quello che ha).
  14. A. COSTA, *Il cinema e le arti visive*, Torino, Einaudi, 2002.
  15. Il rinvio è a G. GENETTE, 1982, *Palimpsestes. La littérature au second degré*, Paris, Seuil (trad. it. *Palinsesti. La letteratura al secondo grado*, Torino, Einaudi, 1997); U. ECO, *Dire quasi la stessa cosa*, Milano, Bompiani, 2003.
  16. Si veda M.-C. ROPARS, *Entre film et textes: retour sur la réécriture. Cinéma et Littérature*, Bruxelles, VUB Press, 1991.
  17. A. HELBO, "Adaptation et traduction. Une liaison dangereuse?", *Versus*, 85-86-87, 2000, pp. 121-132, (trad. nostra).
  18. In *Cuori*, in modo molto sottile, Resnais sembra accentuare non tanto il gioco di rappresentazioni sociali del sé, tra essere e sembrare, menzogne e segreti, che ha più volte esplorato (citiamo solo *L'année dernière à Marienbad* e *Mélo*), ma piuttosto la fatica a togliere il velo dell'ipocrisia e del quieto vivere al nostro mondo di relazioni, tematizzate - preferibilmente - come relazioni quotidiane di attesa e frustrazione. Le due piste dominanti, *tra relazioni umane e schermi-filtri*, si intrecciano grazie ai meccanismi figurativi del film, che mette in scena fin dall'incipit cortine di neve e poi, in ordine sparso, divisori di vetro nelle conversazioni in ufficio, separés di ferro battuto nelle entrate del monolocale della coppia in crisi, tendine di perle che separano le due zone del bancone da bar (cfr. N. DUSI, "Cuori", *Segnocinema*, 143, 2007, pp. 44-45).

19. Un cinema della *remise*? La rimessa nel giardino di casa Teasdale è un luogo chiuso, che non vedremo mai all'interno, dove la memoria ha accumulato detriti: in *Smoking* il giardiniere Lionel passa gran parte del tempo a buttar fuori oggetti inutilizzabili, come fosse una cantina, un repertorio delle vite precedenti. Ma è anche il luogo delle trasformazioni passionali dei personaggi: serve a confidarsi, ad incontri galanti, a nascondersi. Ma anche al ritiro spirituale di Miles Coombes, in *No Smoking*, dopo che proprio lì dentro la moglie gli ha confidato la quantità di amanti che ha avuto (praticamente tutto il gruppo di squash del marito). Anche questo luogo è metaforico e autoironico: proprio il regista osannato per i suoi giochi sul tempo, per le indagini sulla memoria e sull'oblio, mette al centro dei suoi film gemelli una "stanza dei ricordi" in cui non entreremo e drasticamente malandata. Per una ricerca sulle piste tematiche e figurative nel cinema di Resnais, si veda S. LIANDRAT-GUIGUES, J.-L. LEUTRAT, *Alain Resnais. Liaisons secrètes, accords vagabonds*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2006.

20. Jousse, Nevers, 1993, cit.

21. R. SCHECHNER, *Performance Theory*, New York, Routledge, 1988.

22. C. METZ, *L'énonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris, Klincksieck, 1991 (trad. it. *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, Napoli, Ed. Scientifiche Italiane, 1995).

23. Potremmo dire, con Metz, che si rompe l'identificazione "secondaria" e il film ci riporta continuamente su se stesso, al momento dell'identificazione "primaria" con il dispositivo (C. METZ, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, UGE, 1977 (trad. it. *Cinema e psicanalisi. Il significante immaginario*, Venezia, Marsilio, 1980).

24. Dicono gli stessi Jousse, Nevers, "Entretien avec Alain Resnais", 1993, cit.

25. Philippon, 1993, cit.

26. Il film di Resnais apre al "lavoro di memoria e di *rêverie* fatto da ogni spettatore, che diventa director, co-autore, perchè le diverse varianti non si cancellano mai del tutto e si possono immaginare i campi e controcampi mancanti" (ib.).

27. G. DELEUZE, *Cinéma 2. L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985 (trad. it. *Cinema 2. L'immagine-tempo*, Milano, Ubulibri, 1975).

28. A. RESNAIS, "Entretien", *Positif*, 1980, p. 277.

29. J.L. BORGES, *Ficciones*, Buenos Aires, 1944 (trad. it. *Finzioni*, Torino, Einaudi).

30. Nel racconto di Borges, una spia cinese, nell'Inghilterra della seconda guerra mondiale, decide di uccidere un uomo solo perchè il proprio nome sia legato a lui, e si trasmetta così un messaggio ai suoi capi in Germania. Casualmente, Victor Albert è un sinologo, l'unico che ha decifrato il mistero del libro *Il giardino dei sentieri che si biforcano*, opera di un antenato illustre della spia.

## Registro Bibliográfico

DUSI, Nicola

"Sentieri che si biforcano: Smoking-No Smoking, tra caso e narritività" en *Dossier de Estudios Semióticos, La Trama de la Comunicación, Volumen 12, Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación*. Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales, Universidad Nacional de Rosario. Rosario. Argentina. UNR Editora, 2007