

BUONFANTINI PRESENTA  
UN FILM DI  
**DARIO  
ARGENTO**



JESSICA HARPER

STEFANIA CASINI

# Suspìria



FLAVIO BUCCI MIGUEL BOSE  
BRUNO MAGALFI SUSANNA JACOBI THE ABBEY  
con ALIDA VALLI <sup>nel ruolo</sup> di Tanya e con JOAN BENNETT  
diretta dalla troupe di LUIGIO TONOLI <sup>musica di</sup> GORLI con la collaborazione di DARIO ARGENTO  
effetti speciali BRNO CERMA (Cinema) <sup>in un progetto di</sup> CLAUDIO ARGENTO per la SIDA SpA (Roma)  
distribuzione P.A.C. PRODUZIONI ATLAS CONSORTILE regia di DARIO ARGENTO **TECHNOVISION TECHNICOLOR**

## Suspiria

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <i>Regia:</i>                    | Dario Argento  |
| <i>Soggetto e sceneggiatura:</i> | Dario Argento e Daria Nicolodi   |
| <i>Fotografia:</i>               | Luciano Tovoli, A.I.C. (Technovision, Eastman Colour)  |
| <i>Montaggio:</i>                | Franco Fraticelli  |
| <i>Costumi:</i>                  | Piero Cigoletti  |
| <i>Scenografia:</i>              | Giuseppe Bassan  |
| <i>Aiuto regista:</i>            | Antonio Gabrielli  |
| <i>Effetti Speciali:</i>         | Germano Natali   |
| <i>Trucco:</i>                   | Pierantonio Mecacci  |
| <i>Musica:</i>                   | I Goblin e Dario Argento   |
| <i>Sonoro:</i>                   | Mario Dallimonti, Federico Savina  |
| <i>Effetti sonori:</i>           | Luciano Anzellotti   |
| <i>Produzione:</i>               | SEDA Spettacoli, Roma  |
| <i>Produttore esecutivo:</i>     | Salvatore Argento  |
| <i>Produttore:</i>               | Claudio Argento  |
| <i>Assistenti di produzione:</i> | Federico Starace, Massimo Brandimarte  |
| <i>Ispettore di produzione:</i>  | Lucio Trentini   |
| <i>Distribuzione:</i>            | PAC  |
| <i>Durata:</i>                   | 97'  |
| <i>Anno di edizione:</i>         | 1977   |
| <i>Interpreti:</i>               | Jessica Harper (Susy Bannon), Alida Valli (miss Tanner), Joan Bennett (madame Blanc), Stefania Casini (Sara), Flavio Bucci (Daniel), Barbara Magnolfi (Olga), Eva Axen (Pat Hingle), Susanna Javicoli (Sonia), Miguel Bosè (Mark), Giuseppe Transocchi (Pavlo), Udo Kier (Frank), Rudolf Schündler (professor Milius), Margherita Horowitz, Renata Zamengo, Jacopo Mariani, Giovanni Di Bernardo, Claudia Zaccari, Alfredo Rains, Cristina Latini, Renato Scarpa, Fulvio Mingozzi, Franca Scagnetti, Serafina Scorcelletti, Salvatore Capozzi, Alessandra Capozzi. |

## **Sinossi**

*Susy Bannon giunge dall’America a Friburgo per perfezionare i propri studi di balletto in una celebre e severa accademia di danza classica. Arriva alla scuola sotto una pioggia battente proprio mentre una ragazza (Pat) sta scappando. Poco dopo essa verrà uccisa, e con lei una sua compagna. La mattina dopo Susy conosce miss Tanner e madame Blanc, che gestiscono la scuola, e Daniel, il pianista cieco. Altri eventi turbano la scuola: migliaia di vermi cadono dal soffitto, Daniel viene ucciso dal suo cane, e Sara, una amica di Susy, viene massacrata a rasoiate. Susy apprende da Frank, uno psichiatra amico di Sara, che l’accademia è stata fondata da una setta di streghe comandata da Elena Marcos. In una notte in cui si trova da sola, Susy vagabonda nei locali segreti dell’accademia: vede una messa nera, officiata da miss Tanner e madame Blanc, e arriva al giaciglio della Regina Nera, Elena Marcos. Quando sta per essere assalita dallo zombie di Sara, Susy riesce a trafiggere il collo della Regina. Questo provoca la morte degli adepti della setta e la distruzione della scuola avvolta dalle fiamme. Susy fugge sotto un temporale.*

## **Lista delle sequenze<sup>1</sup>**

### **1. C’era una volta...**

Sui titoli di testa una voce narrante introduce Susy e il motivo del suo arrivo a Friburgo, sotto un temporale battente che l’accoglie appena uscita dall’aeroporto. Arrivata con un taxi alla scuola, vede una ragazza (Pat) fuggire, ma non capisce cosa stia urlando, né a chi. Al citofono Susy non viene riconosciuta e quindi torna in città in taxi. Pat riesce ad entrare nella camera di una sua amica, alla quale non dice niente sul perché stia scappando. In bagno viene aggredita da una presenza fuori dalla finestra; poi è trascinata all’esterno e ripetutamente pugnalata. L’amica tenta di entrare in bagno e poi di chiamare aiuto, ma senza successo. Il cuore di Pat è trafitto, il suo cadavere cade da un lucernario sfondandolo. I frammenti di vetro trafiggono l’amica uccidendola.

### **2. La Tanz-Akademie**

Susy arriva a scuola e spiega a miss Tanner il motivo del suo mancato arrivo, la sera prima. Conosce anche la vicedirettrice, madame Blanc, che la informa dell’assenza della direttrice. Le vengono riferiti i fatti della sera precedente, e le viene detto che dovrà sistemarsi in città, da una compagna di corso, in quanto la sua stanza non è ancora

pronta. Mentre sta per andarsene con miss Tanner, Susy conferma a dei poliziotti di avere visto la ragazza la sera prima. Susy conosce le sue compagne, tra cui c'è Olga, dalla quale andrà ad abitare, e Sara, un'altra americana. A casa di Olga Susy conosce Mark, che le porta le valigie. Olga sostiene che Susy abbia fatto colpo su di lui, e ricorda che c'era qualcosa tra Mark e Pat. Susy tenta di riportare alla mente la scena della sera prima (brevi flashback) mentre Olga parla dei motivi dell'espulsione di Pat dalla scuola. Infine Susy riesce a ricordare due parole pronunciate da Pat: "iris" e "segreto".

### **3. *Sangue, vermi e sospiri***

La camera di Susy si è liberata, ma lei rifiuta di andare a dormire nella scuola. Trasferendosi da una sala ad un'altra dell'accademia, attraversa un corridoio, in cui c'è una donna con un cristallo in mano, che all'improvviso emette una luce fortissima: Susy rimane stordita dal lampo. Arrivata nella sala da ballo dice a miss Tanner del suo malessere, ma la donna insiste per vederla danzare. Dopo poco Susy sviene: rivoli di sangue le escono dal naso e dalla bocca. Si risveglia nella sua stanza: Olga le ha portato tutti i bagagli. Il dottore le prescrive una dieta in bianco con vino rosso e le fa un'iniezione ricostituente. La stessa sera sta meglio, e scopre di avere Sara come vicina di stanza; le viene servita la prima cena "in bianco". Prima di andare a letto, pettinandosi, Susy scopre di avere dei vermi tra i capelli: migliaia di vermi stanno cadendo dal soffitto, le ragazze scappano atterrite. La causa è una partita di merce avariata in soffitta. Viene allestita a dormitorio la sala degli esercizi. Susy apprende da Sara che le insegnanti dormono in città. Dopo poco una sagoma si distende dietro il lenzuolo/séparé vicino a Sara e Susy. Le ragazze avvertono un rantolo provenire da dietro: secondo Sara è il respiro della direttrice.

### **4. *"Io sono cieco, non sordo!"***

La mattina dopo Sara chiede a miss Tanner se la direttrice ha dormito lì, ma la donna nega. Il nipotino di madame Blanc viene aggredito dal cane guida del pianista cieco Daniel. Miss Tanner se la prende con lui, ma il pianista sostiene che evidentemente l'animale era stato infastidito. Miss Tanner caccia Daniel dalla scuola. Susy continua la dieta prescrittata; di notte Sara tenta di ricostruire con lei il cammino fatto dalle insegnanti. Susy non riesce a stare sveglia, ma in un momento di lucidità nota che i passi vanno verso l'interno della scuola e non fuori. Sara prende nota dei passi dell'ultima insegnante e di ogni altro rumore. Daniel esce da un locale con il suo cane. In una piazza

deserta entrambi avvertono una presenza. Qualcosa si avventa su Daniel dall'alto, sfiorandolo. All'improvviso il cane si avventa sul pianista e lo sbrana. Quando arrivano due poliziotti è troppo tardi.

## **5. Sara**

Le ragazze a scuola commentano i fatti del giorno prima. Susy ricorda alcune delle parole pronunciate da Pat, e le comunica a madame Blanc, che la ringrazia e avvisa la polizia. In piscina Sara confida a Susy di avere risposto lei al citofono la prima sera: Pat le stava confidando qualcosa. Di sera Sara cerca di svegliare Susy, per dirle che gli appunti di Pat sono spariti, ma Susy crolla addormentata. Sara, terrorizzata, tenta di scappare, e arriva in soffitta. Una figura di spalle prende un rasoio da un astuccio e con esso tenta di forzare il chiavistello della stanza dove si è rifugiata la ragazza. Questa nota una finestra in alto, vi entra, ma cade dall'altra parte, in un'enorme matassa di filo spinato che la strazia. Infine viene sgozzata da una rasoia.

## **6. Streghe**

La mattina dopo Miss Tanner informa Susy che Sara se ne è andata: forse c'era una macchina che la aspettava. Susy telefona ad un amico della ragazza per avere sue notizie. I due si incontrano in città: lui è psichiatra e ha avuto Sara in cura. Ultimamente era scossa da alcune storie sull'Accademia, fondata da una strega, Elena Marcos, detta la Regina Nera. Susy vuole saperne di più; le viene presentato il professor Milius, esperto in questo campo, che le spiega che lo scopo delle streghe è solo fare il Male, in cambio di vantaggi materiali. Inoltre sottolinea il fatto che la forza di un'associazione di streghe è soprattutto nel suo leader.

## **7. Elena Marcos, la Regina Nera**

Susy è sola nella scuola: tutti sono andati in città, ad una rappresentazione. Tenta di telefonare a Frank, lo psichiatra, ma la linea si interrompe. Susy torna in camera e butta via la sua cena: il lavandino rimane macchiato del rosso del vino. Un pipistrello entra nel bagno e le si avventa contro: la ragazza riesce a coprirlo con un asciugamano e ad ucciderlo. Susy sente dei passi e trova gli appunti di Sara: decide di usarli per ripercorrere il cammino fatto dalle insegnanti. Dopo aver vagato per i corridoi della scuola si trova in una stanza dalle pareti affrescate, e nota degli iris. Un flashback ci fa sentire le esatte parole pronunciate da Pat: "Ho visto oltre la porta: i tre iris, gira quello blu". Susy segue

queste istruzioni e si trova in un corridoio con decorazioni nere e dorate. Vede in una stanza madame Blanc, miss Tanner e gli inservienti della scuola officiare una messa nera: viene invocato il nome di Elena Marcos e la morte della ragazza americana. Atterrita Susy se ne va e scopre il cadavere di Sara, con gli occhi trafitti da spilloni. Fuggendo arriva in una stanza in cui c'è un baldacchino, dal quale proviene lo stesso rantolo udito da lei e Sara. Susy urta una statua e la fa cadere: il rumore sveglia Elena Marcos: il rantolo era il suo. Susy avanza verso il letto con una punta di ferro in mano, scosta la tenda, ma non c'è nessuno. Lo zombie di Sara sta per avventarsi su di lei, quando un lampo illumina la stanza, facendo intravedere la sagoma di Elena Marcos. Susy le trafigge il collo e la Regina Nera si materializza in una vecchia dalle sembianze orribili. Si alza un vento fortissimo, la scuola inizia a distruggersi. Fuggendo Susy vede gli adepti della setta morire agonizzanti. Alla fine la ragazza riesce ad uscire dalla scuola, ormai avviluppata nelle fiamme, sotto un temporale battente. Sull'immagine della scuola in fiamme scorrono i titoli di coda.

Il criterio utilizzato per definire i confini tra sequenze è essenzialmente temporale. La corrispondenza sequenza/giornata è violata solo nel caso delle ultime due sequenze, che occupano una sola giornata. Ma la sesta vede un netto e radicale cambio di luogo: insieme al prologo e alla sequenza dell'uccisione di Daniel, la sottosequenza del colloquio con lo psichiatra è l'unica a non essere ambientata nella scuola o nelle sue immediate vicinanze.

## **Découpage**

La sequenza che verrà descritta analiticamente è quella dell'uccisione di Daniel, il pianista cieco. Per essere precisi, secondo la lista delle sequenze sopra riportata, questo episodio non è una sequenza completa, ma è la seconda delle due sottosequenze che formano la sequenza n° 4 (*“Io sono cieco, non sordo!”*). L'ambientazione è un interno notte (inquadrature dalla 1 alla 9), ed un esterno notte, per il resto delle inquadrature. La sottosequenza dura 5'16" ed è composta da 59 inquadrature, che vanno da un minimo di 0,5" (la n° 45) ad un massimo di 33" (la n° 10).

| <u>INQUADRATURA</u> |               | <u>COLONNA VISIVA</u>  |  | <u>COLONNA SONORA</u>              |   |  |
|---------------------|---------------|--|--|------------------------------------|---|--|
| <i>n°</i>           | <i>durata</i> | <i>Piani, mov. di macch., angoli</i>   | <i>Movimenti dei personaggi, elementi del profilmico, note sull'illuminazione<sup>2</sup></i>  | <i>Dialoghi (voci)<sup>3</sup></i> | <i>Rumori</i>                                     | <i>Musica</i>  |
| 01                  | 3"            | P.A., fix, 90°   | un locale; danzatori folcloristici su un tavolo che ballano e cantano; in secondo piano i suonatori; illuminazione calda (gialla) data dalle lampade del locale;                             | /                                  | battiti delle mani dei danzatori                  | folcloristica diegetica  |
| 02                  | 5"            | F.I., fix, 90°   | danzatori; pubblico seduto che partecipa battendo le mani e ondeggiando a ritmo; ill. come 01;   | /                                  | come 01   | come 01  |
| 03                  | 4"            | C.M., fix, 45° dx  | come 01  | /                                  | come 01   | come 01  |
| 04                  | 2"            | F.I., fix, frontale  | Daniel seduto su uno sgabello; ill. calda (rossa), del locale;   | /                                  | come 01   | come 01  |
| 05                  | 5"            | come 02  | come 02; poi i danzatori ballano abbracciati;  | /                                  | come 01; poi cessano i battiti di mani            | come 01; poi la musica si fa più lenta                                     |
| 06                  | 6"            | C.M., breve carrellata laterale sx-dx, poi fix                                     | danzatori e parte del locale, colmo di avventori; si vede Daniel seduto sullo sgabello e una signora che gli si avvicina prendendolo sotto braccio; ill. come 01;                            | /                                  | come 05   | come 05  |
| 07                  | 13"           | F.I.; lenta carr. laterale sx-dx, con lieve movimento a salire; 90°, poi da dietro | Daniel è accompagnato fino alla porta di uscita del locale dalla signora; ill. come 04, poi più fredda (grigio/azzurra);   | /                                  | come 05   | come 05, ma attenuata; poi riprende il tema dell'inq. 01                   |
| 08                  | 3"            | come 02  | come 02  | /                                  | come 02   | come 02  |
| 09                  | 3"            | come 01  | come 01  | /                                  | come 01   | come 01  |
| 10                  | 33"           | C.M.; carr. obliqua dx-sx, combinata con una carr. in avanti, poi fix              | Daniel e il suo cane fuori dal locale camminano sul marciapiede; incrociano un poliziotto, fermo, poi se ne avvicina un altro; Daniel gira a destra; ill. proveniente dalla strada, scarsa e | /                                  | passi e ticchettio del bastone; ansimare del cane | musica folk diegetica proveniente dall'interno del locale; poi dissolvenza |

|    |      |  |  |  |  |  |
|----|------|--|--|--|--|--|
|    |      |  | fredda (bianca)  |  |  | incrociata e musica extradiegetica inquietante, tipo carillon      |
| 11 | 14'' | C.M., fix, leggermente inclinata verso dx, poi breve carr. indietro a precedere; | Daniel attraversa una strada guidato dal suo cane; all'incrocio è ferma una macchina bianca; un semaforo va dal verde, al giallo, al rosso; ill. stradale;   | /  | come 10  | come 10; poi il tema strumentale è ripreso da un canto sussurrato; |
| 12 | 6''  | C.L., fix, dall'alto;  | piazza con due edifici in stile neoclassico, uno a destra (a), uno a sinistra (b); ill. fredda (bianca) dei soli edifici e di una zona di forma irregolare tra di essi;  | /  | come 10  | come 11  |
| 13 | 17'' | C.M., carr. lat. dx-sx, poi fix, 90°;  | Daniel entra in campo da sinistra, il cane lo tira, egli lo trattiene; il cane emette un guaito, poi si ferma e abbaia; si vede un edificio (b); Daniel si ferma e volge la testa a destra e a sinistra; ill. media, luce fredda (bianca); | /  | passi, ticchettio del bastone, ansimare del cane; poi guaiti e latrati del cane; | come 11; poi solo strumentale                                      |
| 14 | 4''  | P.P. del cane, fix, dal basso;   | il cane abbaia, Daniel volge la testa a destra e a sinistra; ill. fredda (bianca), contrastata;  | /  | latrati del cane   | come 13  |
| 15 | 7''  | come 12  | Daniel è fermo vicino all'edificio b; il cane continua ad agitarsi e ad abbaiare;  | /  | come 14  | come 13  |
| 16 | 4''  | come 14  | il cane abbaia; Daniel lo accarezza e si calma; ill. fredda (bianca);  | Daniel: "Buono..."   | latrati; poi guaito  | come 13; con bassi in crescendo e canto sussurrato                 |
| 17 | 15'' | C.M., fix;   | Daniel fermo, poi volge le spalle alla m.d.p. e va verso l'edificio sullo sfondo (a); il cane si agita; Daniel si ferma; ill. fredda (bianca) dell'edificio (a);   | Daniel: "Che c'è? Buono, su, andiamo, andiamo... che c'è?" | passi; poi latrati;  | come 16  |
| 18 | 15'' | C.L., carr. laterale, poi fix;   | la m.d.p. passa dietro le colonne di un terzo edificio; in mezzo alla piazza Daniel, fermo, con il cane che tira;  | /  | passi; latrati del cane (lontani)  | come 16  |
| 19 | 7''  | C.L.; dall'alto;   | Daniel fermo al centro della piazza; il  | Daniel (con voce più                                       | latrati del cane   | come 16  |



|    |    |  |   |  |                                    |   |
|----|----|--|---|--|------------------------------------|---|
|    |    |  | cane tira; Daniel gira su se stesso;<br>ill. fredda (bianca) solo intorno a Daniel;                               | tesa): “Buono! Chi c’è? Chi c’è qua? Buono!”                             |                                    |   |
| 20 | 4” | P.P. del cane, fix,                                      | cane di Daniel che abbaia e ringhia;  | /  | come 19                            | come 16   |
| 21 | 6” | P.P. di Daniel, fix, leggermente dal basso;              | Daniel immobile, teso a percepire ogni cosa; sullo sfondo il palazzo (b) ill. neutra e fredda (bianca) su Daniel; | Daniel (a bassa voce): “C’è qualcuno...”; poi con rabbia: “Che succede?” | come 19;<br>poi silenzio           | come 16   |
| 22 | 1” | come 20  | il cane guarda verso la m.d.p.;   | /  | flebili guaiti del cane            | come 16, in crescendo   |
| 23 | 3” | C.L., fix;   | parte superiore dell’edificio (a); ill. piatta, neutra, fredda (bianca);  | /  | come 22                            | come 22   |
| 24 | 5” | come 21  | Daniel si gira di scatto verso il palazzo (b) sullo sfondo (fuori fuoco);   | Daniel (urlando): “Chi è lì?”  | /                                  | come 22, ancora crescendo   |
| 25 | 3” | come 20  | il cane ansima con la lingua di fuori;  | /  | /                                  | come 24   |
| 26 | 3” | come 21  | Daniel è girato verso la m.d.p.; trema;   | Daniel (urlando): “Chi c’è!”   | /                                  | come 24   |
| 27 | 3” | P.P. del cane, fix, leggermente dall’alto;               | il cane guarda in avanti;   | /  | flebili guaiti del cane            | come 24, ancora crescendo   |
| 28 | 8” | TOT, fix, poi panoramica verso l’alto;                   | edificio (b); parte superiore dello stesso; ill. fredda (bianca), messe in risalto chiaroscurale le decorazioni;  | /  | latrati del cane                   | come 27; una voce pronuncia la parola “witch”, sussurrandola, con eco |
| 29 | 2” | F.I., fix, frontale;                                     | statua sul timpano del palazzo (b), a forma di mostro alato; ill. come 28;  | /  | /                                  | come 27   |
| 30 | 1” | come 29, ravvicinato;                                    | come 29; ill. come 28;  | /  | /                                  | come 28   |
| 31 | 5” | C.L., carr. aerea a scendere e a risalire <sup>4</sup> ; | piazza; Daniel e il cane;   | esclamazione di paura e di stupore di Daniel                             | sbattere di ali; latrato del cane; | /   |
| 32 | 3” | P.P. di Daniel, fix, frontale;                           | Daniel  | /  | latrati                            | musica extradiegetica percussiva con riverbero ed eco                 |
| 33 | 5” | come 23  | ombre indefinite e ampie si muovono   | /  | come 32                            | come 32   |

|    |                  |  |   |                          |                  |   |
|----|------------------|--|---|--------------------------|------------------|---|
|    |                  |  | sulla facciata dell'edificio (a) da sinistra a destra;  |                          |                  |   |
| 34 | 2"               | P.P. del cane, fix (con riquadramenti), dall'alto; | parte della giacca di Daniel e la sua mano che tiene il cane; il cane gira il muso da sinistra a destra guardando avanti;   | /                        | /                | come 32   |
| 35 | 2"               | come 32  | Daniel muove la testa;  | /                        | /                | come 32; poi parte vocale con vocalizzi lenti e lunghi; |
| 36 | 2"               | come 19  | Daniel in mezzo alla piazza;  | /                        | /                | come 35   |
| 37 | 2"               | come 20  | il cane gira la testa verso l'alto;   | /                        | /                | come 35   |
| 38 | 1"               | C.L., fix;   | palazzo (a);<br>ill. come 23;   | /                        | /                | come 35   |
| 39 | 1"               | come 23  | parte superiore del palazzo (a);<br>ill. come 23;   | /                        | /                | come 35   |
| 40 | 4"               | come 20  | il cane torna a guardare in avanti;   | /                        | /                | come 35, con vocalizzi acuti                            |
| 41 | 2"               | TOT, fix;  | edificio (b);<br>ill. come 28;  | /                        | /                | come 35, con vocalizzi acuti                            |
| 42 | 4"               | come 20  | il cane guarda di lato e poi in alto;   | /                        | /                | come 35, con vocalizzi di voce femminile                |
| 43 | 3"               | come 32  | Daniel, con la bocca socchiusa, muove impercettibilmente la testa;  | /                        | /                | come 42   |
| 44 | 12"              | come 34  | il cane, la mano di Daniel che lo tiene e parte della giacca di Daniel; il cane volge lo sguardo verso l'alto, poi in avanti, a sinistra, infine si volta di scatto verso Daniel; | /                        | /                | cala di volume fino a sparire                           |
| 45 | 0,5" (12 frames) | P.P. del cane, fix, frontale;                      | il cane salta verso la m.d.p.;  | /                        | ringhio del cane | grave e continua, extradiegetica                        |
| 46 | 1"               | P.P. di Daniel, fix, frontale;                     | Daniel; il cane entra in campo dal basso, a destra e gli salta alla gola;   | urla soffocate di Daniel | ringhi del cane  | come 45   |
| 47 | 1"               | M.F., fix, dal basso;                              | il cane azzanna la gola di Daniel e lo  | come 46                  | come 46          | come 45   |

|    |     |  |   |  |                                  |  |
|----|-----|--|---|--|----------------------------------|--|
|    |     |  | butta giù; cade insieme a lui lasciando il campo vuoto, con sullo sfondo il palazzo (b), fuori fuoco;   |  |                                  |  |
| 48 | 2"  | P.P.P., fix, 90°, lievemente dall'alto;    | Daniel a terra con la bocca aperta e senza occhiali; tenta di liberarsi dalla morsa del cane;   | come 46  | come 46                          | come 45  |
| 49 | 4"  | come 12                                    | piazza con i due edifici e Daniel e il suo cane a terra, minuscoli;<br>ill. fredda (bianca) sui palazzi; Daniel e il cane illuminati solo di riflesso;                                  | come 46  | come 46                          | come 45  |
| 50 | 3"  | P.P.P., fix, 90°;                          | Daniel è stratonato dai morsi alla gola del cane; del sangue esce dalla sua bocca;  | come 46  | come 46                          | come 45  |
| 51 | 2"  | P.P. del cane, fix, 90°, legg. incl. a sx; | il cane tenta di sbranare Daniel;   | /  | rumore di carne lacerata; ringhi | come 45  |
| 52 | 3"  | come 50                                    | Daniel tenta di liberare la gola dalla morsa delle mascelle del cane;   | /  | come 51                          | come 45  |
| 53 | 2"  | come 12                                    | come 49   | /  | come 51                          | come 45  |
| 54 | 4"  | P.P.P., fix, frontale;                     | Daniel emette un frotto di sangue dalla bocca, che si sparge per il volto;  | Daniel emette un urlo strozzato e un gorgoglio | come 51                          | come 45, crescendo, con note acute e timpani                         |
| 55 | 4"  | come 12                                    | come 49   | /  | come 51                          | come 54  |
| 56 | 12" | P.P. del cane, fix, 90°;                   | il cane strappa con i denti brandelli di carne del collo di Daniel;   | /  | rumore di carne lacerata;        | come 54  |
| 57 | 6"  | C.L., fix;                                 | un poliziotto indica qualcosa ad un altro; corrono verso la m.d.p.;<br>ill. stradale;   | vociare dei poliziotti                         | /                                | come 54  |
| 58 | 3"  | come 56                                    | il cane continua a sbranare Daniel aiutandosi anche con le zampe;   | /  | come 56                          | come 54  |
| 59 | 10" | C.L., fix;                                 | piazza vista da dietro le colonne del terzo edificio; i poliziotti entrano in campo da sinistra; il cane scappa; uno dei poliziotti si ferma vicino a Daniel, l'altro rincorre il cane; | vociare dei poliziotti                         | Come 56                          | come 54, poi calo di volume fino ad una nota unica bassa e sostenuta |

## Analisi del film

*La magia è “quoddam semper, quoddam omnibus, quoddam ubique creditum est”.*

*Non esistono immagini neutre (Metz).*

*Suspiria* è il primo film horror di Dario Argento. I suoi film precedenti sono dei gialli, o dei thriller, che rispettano pienamente i canoni (narrativi) del genere. In particolare, in questi film precedenti, non sono presenti elementi soprannaturali. Alla fine tutto è spiegato, tutto è logico, tutto è verosimile. Qualcuno segue un percorso di indagine razionale, che alla fine porta al colpevole. Questo (che di solito è una donna) viene individuato e punito, o molto più spesso, fa una fine orribile.

Con *Suspiria* tutto questo scompare. La verosimiglianza cede il posto al delirio, la logica investigativa al vagabondare per i corridoi della scuola prima di Sara, poi di Susy. Le cose accadono e basta. L'unico evento che può essere inserito in uno schema logico di tipo causale è quello dei vermi (sequenza n°3); la spiegazione della loro presenza è immediatamente fornita da miss Tanner, ed è la cosa più banale che si possa immaginare: del cibo avariato. Ma, soprattutto, in *Suspiria* non c'è l'ombra del *colpevole*. Dire che il responsabile degli assassini sia Elena Marcos o uno qualsiasi degli adepti della setta sarebbe non solo troppo semplicistico, ma “logicamente” sbagliato. Infatti Argento in ogni suo film ci fa vedere qualche particolare dell'assassino: le mani, quasi sempre guantate (e quasi sempre di Argento stesso), e qualche particolare che poi in effetti si dimostra realmente dell'assassino (basti pensare all'occhio truccato di nero in *Profondo rosso*, film in cui addirittura ci viene mostrata la colpevole dopo dieci minuti, seppur riflessa in uno specchio!). Anche in *Suspiria* Argento ci mostra dei particolari, ci dà (pochissimi) “indizi”: degli avambracci grossi e pelosi con delle mani (senza guanti!) grandi e unghie lunghe, che uccidono Pat (sequenza n°1), e una figura di schiena, vestita con un mantello nero, che si appresta ad eliminare Sara (sequenza n°5). Nessuna di queste caratteristiche è facilmente attribuibile ad uno degli adepti, neanche a Pavlo l'insergente (mostruoso, sì, ma con le mani curate). Ma qualcuno, comunque, uccide. Il problema è scoprire chi. Cercherò di farlo, conducendo un'indagine un po' particolare, cercando di risalire al colpevole partendo da *ciò che esso vede*.

La sequenza dell'uccisione di Daniel può essere esemplificativa a questo proposito. In particolare mi concentrerò sullo “statuto” di alcune inquadrature, rifacendomi a lavori di impostazione semiologica quali quelli di Metz (1995) e di Casetti, di Chio (1990).

La prima inquadratura che intendo prendere in considerazione è la n°12. È un campo lungo, che ci permette di vedere il luogo dove si svolgerà l'azione nel resto della sequenza. Si potrebbe supporre che sia un "establishing shot", che abbia quindi una sorta di funzione orientativa e riassuntiva al tempo stesso. Viene mantenuta una certa distanza dall'azione, giustificata dal fatto che Daniel entrerà in scena solo nell'inquadratura successiva. Questa inquadratura può essere quindi vista come una sorta di "apertura di sipario", con una particolare attenzione alla scenografia. È l'illuminazione che guida l'occhio dello spettatore verso i due edifici, illuminati nettamente, e altrettanto nettamente contrastanti nel loro biancore con il nero della notte. Questa scenografia non sarà assolutamente un puro contorno, come dimostrano i numerosi piani dedicati solo ed esclusivamente agli edifici. La stessa inquadratura ritorna poco dopo (n°15), ma stavolta Daniel è in scena, e quasi si perde nel nero della piazza.

Veniamo all'inquadratura n°18. La tensione è cominciata a salire: il cane sente qualcosa e noi sappiamo benissimo che possiamo, anzi, dobbiamo fidarci di lui, esattamente come deve fare Daniel. Inizia questo gioco di identificazione tra noi spettatori e il cieco che verrà continuamente confermato con il proseguire dell'azione. "Che c'è?" chiede Daniel, nell'inquadratura n°17. Quella successiva ce lo dice, o meglio, conferma quanto abbiamo intuito, sentito, *avvertito*. Un lungo carrello laterale, un rumore di passi in primo piano che contrasta con l'abbaiare del cane di sottofondo, non può che confermare che c'è qualcuno che sta camminando e vede. E Daniel non tarderà molto a dirlo, a esplicitarlo sottovoce (inquadratura n°21), anche se potremmo pensare che noi spettatori e lui ce ne siamo accorti, o meglio, ne abbiamo avuto la conferma, nello stesso momento. Quindi una soggettiva, senza ombra di dubbio. E di nuovo un campo lungo, una distanza che si mantiene. Inoltre c'è l'entrata in scena di un terzo palazzo, di cui si vedono solo le colonne. Ma non è così importante come gli altri due, non lo vedremo mai per intero, ma solo in questa e in un'altra occasione (nell'ultima inquadratura della sequenza, la n°59) da dentro, e vedremo una minima parte della scalinata (inquadrature n°19 e n°36). È interessante soffermarsi sullo statuto di soggettiva dell'inquadratura n°18. Il procedimento classico della soggettiva che Branigan chiama "chiusa" (citato in Casetti [1993; 166]) è noto: prima si fa vedere colui che guarda, poi ciò che vede, infine di nuovo colui che guarda. A volte il procedimento può essere inverso, nel senso che prima si vede l'oggetto del vedere e poi il soggetto (è quella che Branigan identifica come "soggettiva inversa"). Questi procedimenti portano ad una soggettiva di tipo classico, una soggettiva saturata –o suturata, secondo la teoria di Oudart (citata in Aumont e Marie [1996; 234], e in Casetti [1993; 176])– nel senso che nulla è lasciato nascosto allo spettatore, al quale sono esplicitati i due poli della soggettiva. Nel caso dell'inquadratura n°18, invece, il cosiddetto "campo assente" rimane assente, non viene mai esplicitato. Addirittura può risultare difficile orientarsi nel luogo dell'azione,

nella piazza, anche perché questo terzo palazzo, il luogo da cui “si vede”, non è mai mostrato per intero, né tantomeno è mostrato colui che guarda. In effetti è la colonna sonora a venirci in aiuto nella determinazione dello statuto di questa inquadratura: sono i passi che ci fanno capire che quello che vediamo è il movimento di una persona, e che quindi noi stiamo vedendo con gli occhi di qualcuno che però, come Daniel, non possiamo vedere<sup>5</sup>.

L'inquadratura successiva, la n°19, è di nuovo un campo lungo, dall'alto, della piazza. Possiamo ipotizzare la macchina da presa sia posizionata in alto, davanti all'edificio (b). Quello che si vedrebbe in alto, nel quadro, sarebbe quindi una parte (minima) del “terzo palazzo” di cui ho parlato. È possibile parlare di “oggettiva irreale” (Casetti, di Chio [1990; 244]), o di “immagine oggettiva orientata” (Metz [1995; 177]). In ogni caso quello che abbiamo è un intervento diretto dell'istanza narrante, del *foyer*. Certo, la posizione della macchina da presa è insolita, “impossibile”, ci dà un'immagine fortemente marcata. Ci identifichiamo, questa volta non con qualcuno, ma con qualcosa: con la macchina da presa.

È venuto il momento di esaminare l'oggetto che, dal punto di vista della colonna visiva, contende la scena (se così si può dire) a Daniel e al suo cane: i due palazzi neoclassici che già ho avuto modo di menzionare. L'inquadratura n°23 ci mostra la parte superiore del palazzo che ho chiamato (a). Poco dopo, nell'inquadratura n°28, ci viene mostrato l'edificio (b): ha qualcosa in più. Questo ci viene detto, prima che dalle immagini, dalla musica: una voce sussurra “witch”, cioè “strega”, proprio quando viene inquadrato il palazzo. Questa è chiaramente un'indicazione rivolta a noi spettatori, quella che potrebbe essere, usando ancora la terminologia di Casetti e di Chio, un'“interpellazione sonora”: la musica, infatti, è extradiegetica, è solo per noi spettatori. Anche Daniel sta rivolgendo la sua attenzione allo stesso palazzo (inquadratura n°24), ma poi si volta dalla parte opposta: si sente letteralmente circondato. Ma noi sappiamo da dove verrà il pericolo. La serie di raccordi sull'asse delle inquadrature 28-30 porta a stringere sulla statua del mostro alato, sulla sommità del timpano del palazzo (b), *close up* evidenziato dallo stesso sussurro di prima, “witch”. E poi abbiamo la soggettiva, bellissima, di un volo (inquadratura n°31). Non ci sono dubbi sullo statuto di questa inquadratura. Come prima è la colonna sonora a venirci in aiuto, con lo sbattere di ali, nettissimo, parallelo al rumore dei passi dell'inquadratura n°18. È il *sentire* che conta per noi spettatori, ma a ben vedere conta anche per Daniel. Egli può solo sentire, lo vediamo spesso teso, pronto a percepire ogni più piccolo rumore. Daniel sente che qualcosa gli sta piombando addosso, come prima sente che c'è qualcuno nella piazza, e non è detto che non abbia sentito gli stessi passi che noi abbiamo sentito nell'inquadratura n°18. Sentire è alla base del suo lavoro di pianista, è il suo ponte con il mondo; ed egli tende a sottolinearlo, quando, cacciato da miss Tanner, se ne va dicendo: “Sono cieco, non sordo!”<sup>6</sup>.

A proposito dell'inquadratura n°18 ho fatto notare come ci fosse il problema della saturazione, cioè che il campo assente non venisse mai esplicitato. In questo caso, invece, le regole vengono pienamente rispettate. Come fa notare Metz (1995; 132): "(...) affinché lo spettatore possa assumere la visione di un personaggio occorre che subito prima o subito dopo egli veda questo stesso personaggio". Il problema della saturazione non si pone: prima vediamo colui che vede (la statua), poi ciò che è visto (la piazza). Il fatto che ci venga imposta l'identificazione con un uccello di pietra è secondario, ma sicuramente spiazzante.

Considerare l'inquadratura n°31 una soggettiva, porta a rivedere lo statuto dell'inquadratura n°19: entrambe mostrano lo stesso punto di vista, quello della statua. Non si tratta più quindi di un'oggettiva irrealista: ci stiamo identificando con il mostro alato, vediamo attraverso i suoi occhi, anche se non lo sappiamo. L'inquadratura n°36 è identica alla n°19: ma con chi ci stiamo identificando, adesso? Attraverso gli occhi di chi, o meglio, di che cosa, stiamo guardando, visto che il mostro alato è volato via? A dire la verità non si muove niente, concretamente. Anche se qualcosa si fosse mosso noi/Daniel avremmo potuto solo sentirlo: qualcosa si è mosso, ma non di certo l'uccello di pietra. L'inquadratura n°36 potrebbe essere una prova sufficiente, ma ce ne sono di più concrete ancora: la statua nelle successive inquadrature è sempre lì, sulla sommità del timpano del palazzo (per esempio nell'inquadratura n°41). Piuttosto si è mosso qualcosa di indefinito, forse le ombre dell'inquadratura n°33, davanti all'altro edificio. Se prendiamo come buona questa ipotesi, allora in questo caso lo schema classico della soggettiva è rispettato nella sua interezza, avendo, nell'ordine: colui che vede (inquadratura n°30), ciò che è visto (inquadratura n°31), di nuovo "colui" che vede (inquadratura n°33), che però è un "soggetto" diverso da prima. Non possiamo che accontentarci di questo schema minimo di saturazione (che per altro ha il grosso difetto di non poter considerare in alcun modo l'inquadratura n°36). La tensione è ormai al climax (ed è ben sottolineato dalla musica), un climax che verrà prolungato per quasi un minuto, Daniel è spaventato, anche noi lo siamo (o siamo quanto meno disorientati), vorrebbe vedere, vorremmo capire e vedere, ma *nessuno può farlo*. Anche quello che vediamo noi ormai è quasi inutile, in quanto non è più riconducibile ad uno schema logico: che fine ha fatto l'uccello di pietra? Cosa si è mosso? Perché quelle ombre? Vedere, sembra dire Argento, non serve poi a molto.

Nel finale della sequenza tutti gli elementi visti ricompaiono freneticamente: i palazzi, per prima cosa, brevemente, ma a tutto schermo. In particolare Argento ci fa rivedere il palazzo dal quale dovrebbe essere planato il mostro alato, ma la statua è sempre lì, immobile, quasi a confermare il disorientamento dello spettatore e a prenderlo in giro (inquadratura n°41). Ci viene mostrato anche l'altro edificio, mai il terzo. E di nuovo abbiamo dei campi lunghi dall'alto della piazza (inquadrature n°49, n°53 e n°55), identiche all'establishing shot dell'inquadratura 12. Ma

questa volta non ha più senso parlare di un piano riassuntivo o introduttivo: la piazza è stata già considerata da molti punti di vista, è un luogo che conosciamo. Potrebbe essere avanzata l'ipotesi di un'oggettiva irrealista: ci staremmo quindi identificando con la macchina da presa, con il *foyer*. La cinepresa è in effetti situata in una posizione "impossibile" e fortemente marcata anche dall'uso del grandangolo. Ma torniamo ancora un momento alla definizione di questo tipo di "sguardo" (Casetti, di Chio [1990; 245]): si parla di un "vedere totale", che si contrappone naturalmente al "vedere limitato" della soggettiva (247), vedere totale che porta ad "un senso di onnipotenza visiva" (245). In tutte le inquadrature della piazza dall'alto (inquadrature n°12, n°15, n°49, n°53 e n°55) vediamo sempre la stessa porzione di piazza, che comprende il palazzo (b) per intero e parte dell'edificio (a). Eppure noi conosciamo altro: intanto numerose volte ci viene mostrato il palazzo (a) per intero (inquadrature n°17, n°23, n°24, n°38, n°39); ma, molto più rilevante, per di più sappiamo che c'è un *altro luogo*, un terzo palazzo, grazie alle inquadrature n°18, n°19, n°36 e n°59. La visione di quelle che abbiamo chiamato "immagini oggettive irreali/orientate" non è quindi completa, ma è limitata. Dobbiamo allora rivedere le ipotesi poste sul loro statuto.

Una breve analisi della sequenza dal punto di vista dell'organizzazione spaziale può far notare delle cose interessanti. Innanzitutto è evidente il senso di agorafobia che prende il protagonista: Daniel si sente circondato, i suoi movimenti sono circolari, continua a girare la testa da una parte all'altra, non riuscendo ad intuire da dove viene il pericolo. E, ancora una volta, anche noi spettatori siamo persi nella piazza, disorientati, non sappiamo dove guardare, né tantomeno da dove provenga il pericolo. I palazzi, l'abbiamo visto, sono spesso mostrati completamente, e assurgono quasi al ruolo di "coprotagonisti" della sequenza. È significativo il fatto che poco prima della vera e propria aggressione da parte del cane, sono ancora gli edifici ad occupare la scena, seppur per pochi attimi. L'aggressione del cane è quindi un vero e proprio shock, per noi e per Daniel: l'identificazione è mantenuta proprio fino alla fine. Ci si potrebbe aspettare un altro volo di qualche strana creatura, o una mano guantata, o qualsiasi altra cosa, ma un'aggressione da qualcosa di così *vicino* proprio no. Il pericolo, infatti, fino a questo momento è sempre stato associato all'alto, alla lontananza, allo spazio, alla distanza (anche ciò che vola, qualunque cosa sia, non sfiora neanche Daniel, non lo tocca). Inoltre il pericolo è legato, tutto sommato, all'immobilità e all'inorganicità, dei palazzi, certamente, ma anche della statua del mostro alato. La morte invece arriva proprio dal basso, da ciò che Daniel ha più vicino, da un animale vero, dalla sua guida, e, in un certo senso, dai suoi occhi.

La sequenza è chiusa da un piano fisso abbastanza lungo: tutto è finito, Daniel è a terra morto, sopraggiungono *altre* persone, i poliziotti. Il punto di vista, però è molto simile, quasi identico a quello della fine dell'inquadratura n°18. Si vede ancora qualcosa del terzo edificio, del



terzo lato della piazza. Per affinità con l'altra inquadratura direi che anche questa è una soggettiva, come se il "qualcuno" che aveva camminato lungo il colonnato prima fosse rimasto lì fino alla fine. Ancora una volta, quindi, abbiamo una soggettiva non saturata; anzi, questa volta ne abbiamo stabilito lo statuto solo per analogia con un altro piano, in quanto qui non si sente niente che possa fornirci qualche indicazione, come invece era accaduto con le altre inquadrature. L'"identità" di chi guarda rimane comunque ancora un mistero. Abbiamo visto che il rumore dei passi e delle ali confutano ogni ipotesi di punto di vista del foyer, e che questo ragionamento, anche in assenza di indizi sonori, può essere ripetuto per l'ultima inquadratura della sequenza. Rimane comunque il solito problema, che ci portiamo dietro ormai da molto: chi è che guarda, una persona, ma in tal caso prima o poi se ne dovrebbe scoprire la precisa identità (cosa che non accade neanche nel finale del film), o un mostro alato di pietra, che però non si muove mai dal suo posto, in alto, sopra il timpano di un palazzo neoclassico, chi, insomma?

La mia risposta è *il Male*, unico scopo delle streghe, come dice il professor Milius (sequenza n°6). La stregoneria, quindi, la magia (nera) a cui tutti credono, sempre, ovunque. Le streghe non sono che delle mere esecutrici, Elena Marcos è solo una che è più potente dei suoi adepti. Il Male, ovviamente, può assumere le forme più svariate: può essere impersonificato, o materializzarsi in un mostro di pietra, o ancora diventare pura ombra. Non ha quindi alcun senso porsi il problema di individuare a chi appartengano i passi dell'inquadratura 18, o di che fine abbia fatto la statua alata. La magia è ovunque, è detto nel film: ed ecco una possibile chiave di lettura per molte delle inquadrature non solo della sequenza analizzata, ma di tutto il film, che è costellato di immagini "impossibili". In *Suspiria* c'è una continua identificazione con il Male, non facciamo altro che vedere con i suoi occhi. Potremmo dire che quasi tutti i campi lunghi del film possono essere considerati in quest'ottica<sup>7</sup>. È possibile fare rientrare in questa concezione anche i campi lunghi delle inquadrature n°12, n°15, n°49, n°53, n°55. In questo modo la piazza stessa diventa un luogo maligno: il Male è dappertutto, nei palazzi, nelle statue, *nell'aria*. E può impossessarsi anche di un cane guida. Daniel prima di essere ucciso si guarda attorno, in tutte le direzioni: il Male, la magia, è ovunque, inafferrabile, *invisibile*. Daniel ne è circondato. Noi stessi ne siamo circondati, quando ci identifichiamo con il pianista, ma nello stesso tempo minacciamo Daniel, costruiamo una sorta di "gabbia di sguardi" che lo imprigiona. Metz fa notare che "si può vedere 'attraverso' un personaggio senza che questi si costituisca in soggetto pieno e psicologizzato, addirittura senza che si sappia alcunché di lui, se non che è un personaggio" (Metz [1995; 150]). In *Suspiria* si va ben oltre: Argento prende lo spettatore per mano e lo conduce in un delirante gioco di immedesimazioni, facendolo identificare con persone, statue, palazzi senza soluzione di continuità, arrivando a fare coincidere il punto di vista dello spettatore con quello di un concetto assoluto, il Male.

Dario Argento, con il suo primo film “soprannaturale” torna quindi alle rappresentazioni originali del Male, al suo stato primordiale e fiabesco, alle streghe, alla paura non spiegata e non spiegabile del buio, ai rumori, alle ombre, ai passi, agli scricchiolii, ai sospiri, ai vermi, ai pipistrelli. All’inizio di questa sezione ho ricordato alcuni particolari dell’assassino che ci vengono mostrati: ora è possibile dire che non ha senso cercare a chi appartengano le mani unghiate e pelose, per esempio, in quanto si tratta solo di un *archetipo*. In una fiaba le mani di chi uccide, di chi rapisce, di chi fa del male, insomma, le mani del *cattivo* non possono che essere fatte così. Riprendendo un altro punto toccato all’inizio di questa analisi, è forse errato dire che gli eventi non si possano ricondurre ad uno schema causale. Per meglio dire è possibile ricondurre tutto ad una sorta di macroschema molto generale, per cui opporsi al Male (alle streghe, alla setta, alla Tanz Akademie...) porta alla morte. Il Male può tutto: non è possibile contrastarlo, chi tenta di farlo è *destinato* ad una fine orrenda. Questo senso di inevitabilità e di fatalità è alla base dell’atmosfera allucinata che pervade il film: gli eventi accadono perché devono accadere, le persone muoiono perché devono morire. Nessuno sfugge a questo schema, nessuno può attraversare indenne i luoghi proibiti e uscirne vivo, tranne Susy. L’eroina di *Suspiria*, con il suo candore e il suo stato perenne di spaventata meraviglia è una nuova Biancaneve: appena arrivata deve attraversare un bosco, alla fine del quale c’è la costruzione violacea e minacciosa dell’Accademia; ma già appena uscita dall’asettico ambiente dell’aeroporto Susy viene risucchiata in una fiaba, un mondo *altro*, fatto di colori, luci e suoni irreali, in cui la logica non esiste, in cui tutto è delirante ed estremo, un mondo di magia e di morte.

## Fortuna critica

Dario Argento non ha mai goduto delle simpatie della critica, soprattutto di quella italiana. Le accuse che gli vengono di solito rivolte sono sempre le stesse: violenza gratuita, morbosità, scarsa attenzione alla narrazione, scarsa capacità di direzione degli attori. D’altro canto gli viene riconosciuta una forte visionarietà, e, in genere, una buona padronanza dei mezzi tecnici, capacità che gli consente una buona dose di sperimentazione. *Suspiria* non fa eccezione, anzi. Fra i film di Argento è forse il più estremo, e quindi i “pregi” e i “difetti” del regista romano sono portati all’exasperazione.

Nel panorama critico italiano una delle stroncature più puntigliose è firmata da Guido Fink (1977), che definisce Argento un “malaccorto ragioniere dell’incubo” (pag. 107), criticando duramente l’intermezzo “razionale” del film, quando Susy parla con Frank e con il professor Milius

(sequenza n°6): è un calo di tensione rilevato anche da Cozzi (1991; 79). La sequenza è effettivamente “estranea” al resto del film: anche le luci sono diverse, i colori sono più naturali, ma questo potrebbe essere un modo per marcare l’unico momento di razionalità in un’ora e quaranta di delirio. Lo stesso Fink riconosce la particolarità della sequenza analizzata, quella della morte di Daniel, definita “l’unica trovata del film” (107), anche se, a suo giudizio, il regista la spreca. Quello che Fink nota solo marginalmente, e che invece molti altri, tra cui Giovannini (1986; 101), considerano come un grande saggio di cinema del terrore, è la prima sequenza, la sua lunghezza e la sua articolazione, una sorta di *ouverture* che presenta tutti gli elementi che poi si ritroveranno nel corso della storia. È interessante un’osservazione del critico sulla accademia: “non vale più come casa degli Usher, come luogo deputato dell’orrore, come palazzo stregato (...): il terrore è anche *fuori*” (106). Non è chiaro se Fink consideri questo un anello della “catena degli errori” (106), quindi una sorta di violazione di regola del genere *mad house*, o se invece sia riconosciuto come innovazione. Inoltre il fatto che “il terrore è dappertutto, sullo schermo e dietro di noi” (106) è visto come qualcosa di poco corretto o di fastidioso, e il fatto che “Argento ci nega anche l’estremo diritto di rannicciarci nella nostra poltrona, di distanziarci metaforicamente dallo schermo insanguinato e pieno di spauracchi” sembra quasi un’offesa del regista allo spettatore. Argento ha *sempre* negato questo diritto allo spettatore: vedere un lavoro di Argento è sempre stato una sorta di *happening*, in cui lo spettatore non è mai lasciato in pace seduto a vedere il film, ma ne è trascinato dentro, a forza, ed è costretto ad assumere dei punti di vista scomodi e spesso non desiderati (valgano come esempio le numerose soggettive dell’assassino, presenti lungo tutta la filmografia argentiana). In genere il tono della critica di Fink è fortemente e pesantemente negativo: *Suspiria* non è altro che “putiferio generalizzato ed inefficiente” (106).

Di *Suspiria* si occupa anche Moravia (1977), che ne scrive una recensione parallela a quella di *Carrie lo sguardo di Satana* (*Carrie*, Brian de Palma, 1976). Anche questa è una stroncatura, ma con delle note interessanti, che richiamano l’universo archetipico del Male della mia analisi: “Dario Argento ha un’idea infantile del male che metaforizza con persone e insetti laidi, schifosi, ripugnanti; nonché con la profusione del sangue, altra tradizionale fonte di terrore. Quanto a dire che Argento non inventa situazioni terrorizzanti; si serve invece di tutto ciò che normalmente fa paura” (83). È un’osservazione interessante, che però denota negativamente qualcosa che, a mio avviso, non ha senso denotare in alcun modo. Argento non ha mai cercato nuovi modi per *fare* paura, in particolare in questo film (dove si accontenta di rintracciare, come abbiamo visto, i modi più antichi di spaventare, rifacendosi a figure e ad atmosfere mitiche e tradizionali). Argento sperimenta e ricerca nuovi modi di *mostrare* la paura. Ma Moravia non considera assolutamente il film dal punto di vista “grafico”, o meglio, nel caso del primo duplice omicidio, verrebbe da dire

“coreografico”. In entrambi i film Moravia riconosce una pausa nel ritmo: sia Carrie, in biblioteca, che Susy, a colloquio con il professor Milius, incontrano “la scienza” per prepararsi allo scontro finale. I due registi vengono lodati, infine, per la scelta di casting delle protagoniste: è una novità per Argento, considerando la sua scarsa attenzione per queste scelte, più volte dichiarata (si veda, ad esempio Pugliese [1986; 6]). Ma sembra che per Jessica Harper Argento abbia fatto un’eccezione<sup>8</sup>.

La critica straniera ha sempre avuto un occhio di riguardo per Dario Argento. *Suspiria* ha avuto un enorme successo in tutto il mondo, ed è il film di Argento che finora ha fatto registrare gli incassi più alti nei *box office* internazionali<sup>9</sup>.

Werb (1977) dà un giudizio equilibrato del film: si critica la debolezza dei dialoghi e la scarsa prova degli attori (si salva solo Stefania Casini), ma si riconosce il talento del regista nella lunga sequenza finale, che “gets as close to cinematic hallucination as any film author has dared in the past”. In genere il carattere “pioneristico” del cinema di Argento è una caratteristica che la critica internazionale ha sempre riconosciuto. In questo film la volontà di sperimentare è evidente: il critico sottolinea gli “uncanny camera angles” e il lavoro fatto sul colore, che dà al film un carattere quasi psichedelico. Werb accenna anche al totale abbandono della narratività di Argento. Secondo me questo abbandono non è totale: viene mantenuto un canovaccio, esile quanto si vuole ma essenziale. Non è di questo parere Meek (1977), che anzi sottolinea come “Argento never summons the courage to abandon narrative *completely*, so the script is continually acting as a brake while the visuals are driving forward to the next set-piece” (216, corsivo mio). Inoltre si nota come non sia possibile, in un film del genere che ci sia una vera recitazione, abbiamo solo “characters representing a single vice or virtue”. Questa osservazione è significativa: non ha senso pretendere personaggi a tutto tondo da una fiaba. Viene inoltre giudicato positivamente il lavoro fatto sulla colonna sonora, assolutamente disprezzato in Italia<sup>10</sup>.

Proprio il suono e la luce sono gli unici due elementi che si salvano nel film, secondo de la Fuente (1977), che parla di nuovo di luci psichedeliche e di una “rare qualité” (105) della banda sonora. Ma non mancano le critiche: innanzi tutto i cliché di genere, ripetuti senza innovazione; inoltre si parla di “un sadisme vulgaire et poussé, beaucoup plus nauséabond que dérangeant” (105). In effetti il film presenta delle scene molto violente, e forse è il più violento di tutta la filmografia argentiana. D’altro canto il regista ha sempre cercato di rappresentare l’omicidio nel modo più estetico/coreografico e, nello stesso tempo, più realistico possibile<sup>11</sup>.

Ma forse è la recensione di “Ecran” (1977) che più di tutte coglie nel segno: “tout le prix du film vient précisément de ses excès: musique tonitruante, éclairages fortement expressionnistes<sup>12</sup>, décors baroque aux intérieurs très rococo, personnages inquietantes, orages et grand-guignol” (73).

La forza del film è negli eccessi, e, aggiungo io, proprio nella povertà narrativa: cercare di costruire un profilo psicologico di uno qualsiasi dei personaggi nel film sarebbe stato ridicolo e fuori luogo. Proprio perché il film è una fiaba, da esso ci si può aspettare quello che ci si aspetta da una fiaba, se si vuole, un po' orrorifica: il finale lieto, con l'eroina che si salva e nient'altro che "le délicieux plaisir d'avoir peur sans risque".

Poche recensioni spingono le loro considerazioni sulla sequenza analizzata oltre la semplice constatazione della sua originalità: abituati ai virtuosismi della macchina da presa tipici di Argento, i critici non si chiedono il perché di questi virtuosismi. Certamente, è possibile trovare in essi una buona dose di narcisismo, ma ridurli a meri esercizi di stile è un errore, ed è legato ad un'incomprensione più generale. Molti degli interventi critici hanno notato come *Suspiria* sia in effetti una fiaba moderna: ma questo non basta. Riconoscere l'atmosfera fiabesca del film (peraltro ben riconoscibile sin dall'inizio, dalla presentazione fatta dalla voce *over* di Argento) dovrebbe voler dire anche accettarne tutti i limiti, ma sarebbe meglio dire le caratteristiche del genere. Ma questo accade poche volte: il fatto che de la Fuente (1977) parli di "cliché ripetuti" e che Garris (1977) intitoli il suo pezzo "hackneyed in concept but experimental in form" è indizio di una comprensione parziale del film, perché in esso, pur riconoscendone la bellezza visiva e sonora, si cerca ancora la storia, lo sviluppo narrativo. Ma questo non è proprio il caso di *Suspiria*: in esso bisogna *vedere e sentire*, e basta. Argento lo sottolinea molto bene, in ogni fotogramma. La sua capacità di sperimentare è applicata al regime della fiaba: Argento non può non considerare quella che è l'opposizione principale alla base di ogni racconto fantastico, quella tra Bene e Male. E se rappresenta il Bene con il personaggio di Susy, non si limita a rappresentare il Male. Ce ne fa vedere delle parti, degli aspetti, ma non basta: ci fa *entrare* in esso. Ma per farlo è necessario raggiungere lo stato che Coleridge ha chiamato "willing suspension of disbelief", essenziale anche per credere (seppure per meno di due ore) nelle fiabe.

## <sup>1</sup>Note

<sup>1</sup> L'unico segno di interpunzione usato durante tutto il film è lo stacco, che separa tra di loro le sequenze e le sottosequenze. Ho ritenuto quindi non necessario segnalarne le singole occorrenze.

<sup>2</sup> L'illuminazione, e la fotografia in genere, è molto particolare nel film. "Affrontammo il problema di come dare a questo film delle immagini come non si vedevano più. Dicemmo 'Facciamo il film in technicolor'. Il sistema technicolor più recente che abbiamo usato in *Suspiria*, cioè poter, da un unico negativo, tirare fuori tre matrici dei colori fondamentali e dipingerle una per una dei tre colori fondamentali con la differente intensità di colore che si desidera, addirittura una non dipingerla per niente, cioè togliere completamente un colore, era per me l'unica possibilità di fare un film diverso dal solito" (Luciano Tovoli, direttore della fotografia, dal documentario "Il mondo di Dario Argento").

<sup>3</sup> In tutta la sequenza la voce di Daniel è sempre *in*.

<sup>4</sup> In realtà non si tratta di una carrellata aerea vera e propria. Luciano Tovoli racconta come sia stato possibile fare questa ripresa: "Avevamo legato la macchina da presa ad un cavo d'acciaio che era stato ancorato al suolo, per cui la macchina da presa cadeva da trenta, quaranta metri in caduta libera, agganciata solo con una funivia, una funivia d'acciaio. In basso, sul pavimento, era stato attaccato uno sgancio elettromagnetico, per cui, con un pulsante, ad un certo momento questo cavo veniva lasciato in tensione, il cavo si alzava e la macchina da presa, invece di sfasciarsi al suolo, riprendeva il volo" (dal documentario "Il mondo di Dario Argento").

<sup>5</sup> Come nota giustamente Metz, "talvolta (...) sappiamo che l'immagine è soggettiva, cioè che c'è qualcun altro diverso da noi che la guarda; non sapremmo dire chi; è la definizione stessa di molte sequenze di suspense" (Metz, 1995; 137). Ma credo che Metz voglia dire che *nell'immediato* non vediamo colui che guarda, ma che alla fine qualcosa ci possa fare leggere retroattivamente tutte le soggettive "di nessuno", dandoci modo di attribuirle a qualcuno. In *Suspiria*, ed è questa la sua peculiarità, questo non accade.

<sup>6</sup> In tutto il film il sentire è una dimensione sensoriale privilegiata: basti pensare, tra le altre cose, alle parole urlate da Pat, che Susy non riesce, appunto, a sentire, e alle indagini di Pat prima, di Sara poi e di Susy alla fine, guidate dal rumore dei passi delle insegnanti.

<sup>7</sup> Basti pensare all'inquadratura della finestra del bagno dove si trova Pat, poco prima di essere uccisa, che appare come un minuscolo quadratino luminoso al centro del quadro. O anche ad alcune inquadrature di Susy e Sara in piscina, prese dall'alto, a strapiombo sull'acqua.

<sup>8</sup> "L'ho vista ne *Il fantasma del palcoscenico*, il film di Brian de Palma, e ho pensato che fosse perfetta" (da un'intervista rilasciata da Argento alla rivista Fangoria, n°35).

<sup>9</sup> Il successo di *Suspiria* in Giappone è stato così grande che è stato successivamente distribuito *Profondo Rosso* con il titolo di *Suspiria part II*.

<sup>10</sup> Guglielmo Biraghi, su "il Messaggero" del 27 settembre 1977 parla di "esasperazione degli effetti sonori" e ribattezza il film "Griduria" (riportato in Giovannini [1986; 103]).

<sup>11</sup> Non a caso uno degli ultimi volumi su Argento, scritto da Antonio Tentori, è intitolato "La sensualità dell'omicidio" (edizioni Falsopiano, 1995).

<sup>12</sup> Questo aggettivo è sicuramente più azzeccato del più volte usato "psichedelico": in effetti alcune inquadrature richiamano alla mente proprio le suggestive atmosfere espressioniste: dove l'effetto era ottenuto dall'opposizione ombra/luce, qui si ottiene grazie all'accostamento di colori fortemente saturati.

## Bibliografia teorico-metodologica

AUMONT J.; MARIE M.

1996 *L'analisi dei film*, Roma, Bulzoni

CASETTI F.

1993 *Teorie del cinema 1945-1990*, Milano, Bompiani

CASETTI F.; DI CHIO F.

1990 *Analisi del film*, Milano, Bompiani

METZ CH.

1995 *L'enunciazione impersonale o il luogo del film*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane

RONDOLINO G.; TOMASI D.

1995 *Manuale del film*, Torino, UTET

VANOYE F.; GOLIOT-LÉTÉ A.

1998 *Introduzione all'analisi del film*, Torino, Lindau

## **Bibliografia specifica sul film analizzato**

COLOMBO M.; TENTORI A.

1990 *Lo schermo insanguinato*, Chieti, Solfanelli

COSTANTINI D.; DAL BOSCO F.

1996 *Nuovo cinema inferno*, Milano, Pratiche

COZZI L. (a cura di)

1991 *Dario Argento*, Roma, Fanucci

DE LA FUENTE L.

1977 *Suspiria—Le night-club de Satan*, in "Cinéma 77", Juillet 1977

ÉCRAN

- 1977            *Suspiria*, in "Ecran" n°60, Juillet 1977
- FINK G.  
1977            *Suspiria*, in "Bianco e Nero", XXXVIII, gennaio/febbraio 1977
- GARRIS, M.  
1977            *Suspiria, hackneyed in concept but experimental in form*, in  
"Cinefantastique", vol. 6, no. 3, March 1977
- GIOVANNINI F.  
1986            *Dario Argento: il brivido, il sangue, il thrilling*, Bari, Dedalo
- MEEK S.  
1977            *Suspiria*, in "Monthly Film Bulletin", vol. 44, no. 525, October 1977
- MORAVIA A.  
1977            *Suspiria e dica trentatré*, in "l'Espresso", n°9, 6 marzo 1977
- PUGLIESE R.  
1986            *Dario Argento*, Firenze, Il Castoro Cinema, La Nuova Italia
- SOARE D.  
1982            *Il cinema thrilling*, Roma, Fanucci
- WERB  
1977            *Suspiria*, in "Variety", March 6<sup>th</sup>, 1977