

Lucia Di Girolamo

**Per amore e per gioco  
Sul cinema di Pedro Almodóvar**

*vai alla scheda del libro su [www.edizioniets.com](http://www.edizioniets.com)*



Edizioni ETS



[www.edizioniets.com](http://www.edizioniets.com)

© Copyright 2015

EDIZIONI ETS

Piazza Carrara, 16-19, I-56126 Pisa

[info@edizioniets.com](mailto:info@edizioniets.com)

[www.edizioniets.com](http://www.edizioniets.com)

*Distribuzione*

Messaggerie Libri SPA

Sede legale: via G. Verdi 8 - 20090 Assago (MI)

*Promozione*

PDE PROMOZIONE SRL

via Zago 2/2 - 40128 Bologna

ISBN 978-884674259-9

## Introduzione

### Pedro Almodóvar, per amore e per gioco

«Mi chiamo Patty Diphusa e appartengo a quel tipo di donne protagoniste dell'epoca in cui vivono»<sup>1</sup>. L'incipit del primo di una serie di racconti che Almodóvar pubblica tra il 1983 e il 1985 su alcune riviste madrilene dice molto del regista spagnolo e del suo lavoro. La protagonista delle storie è Patty Diphusa, travestito divo del Porno, creatura affascinante ed eccentrica.

Nel fotoromanzo ispirato ai racconti di Almodóvar e pubblicato sul periodico *La vípera – El víbora* (1983) – Patty viene incarnata dalla figura sottile dell'attore Fabio «Fanny» McNamara. Ma Patty è quasi un *alter ego* di Pedro Almodóvar. Lo è probabilmente nella sua estrema aderenza all'epoca, nell'essere completamente immerso nel flusso incessante della movida madrilena, esplosa in un'estasi creativa espressa in performance artistiche che vanno dal Pop al Camp, dall'Underground al recupero degli elementi più eccentrici della tradizione iberica.

Patty è una concrezione della Spagna liberata post-franchista e in un certo modo lo è anche Almodóvar. Tra la fine degli anni Settanta e l'inizio degli anni Ottanta, il futuro regista forma con McNamara un famoso duo musicale che si esibisce nei locali alternativi della capitale castigliana. Fabio e Pedro non sono musicisti professionisti, come non sono artisti di professione coloro che animano in quel periodo la vita culturale e notturna della città. In fondo sono tutti un po' Patty Diphusa, tutti aderiscono pienamente all'epoca in cui vivono. Il loro più influente atto creativo è «partecipare», essere presenti, avere idee<sup>2</sup> e anche Almodóvar c'è, partecipa, ha delle idee; il suo esordio ha i

<sup>1</sup> P. ALMODÓVAR, *Patty Diphusa y otros textos*, Barcelona, Anagrama, 1998 [trad. it. *Patty Diphusa e altre storie*, Torino, Einaudi, 2004, p. 6].

<sup>2</sup> Lo stesso Almodóvar sottolinea come, all'epoca, coloro che poi sarebbero diventati artisti famosi non sapevano fare ancora il loro mestiere, «ma ciò che sicuramente avevano erano delle idee» (P. Almodóvar in V. MOLINA FOIX, «Il cineasta della vita moderna», in S. NAITZA, V. PATANÉ (a cura di), *Folle Folle Folle Pedro!*, Cagliari, Tredicilune, 1992, p. 15).

contorni di un'esplosione primordiale, un big bang che lancia nell'universo cinematografico un incandescente magma creativo.

Provenendo dalla Spagna più tradizionale e rurale Almodóvar – che per mantenersi nella capitale lavora presso una compagna telefonica – si lascia completamente avvolgere dall'atmosfera frizzante e rivoluzionaria di un popolo eccitato dalla sensazione di emancipazione provocata dalla caduta della dittatura di Francisco Franco. Figlio di un mulattiere e di una casalinga, cresciuto tra la Mancia e l'Estremadura – due delle regioni più povere del paese –, il giovane Pedro pare non avvertire la mancanza della terra di provenienza. Certo non dimentica la sua formazione: il ricordo delle origini contadine torna molto spesso a informare il suo cinema, ma si tratta più di una disposizione nostalgica che di un vero e proprio rimpianto. Il futuro regista è infatti troppo occupato a sperimentare se stesso e le proprie capacità artistiche, troppo preso a intercettare gli innumerevoli stimoli che Madrid gli offre. La città gli appare come un cosmo scintillante, la dimensione adatta dove trovare le giuste occasioni per dare forma e concretezza alle molteplici idee creative che si porta dentro fin dall'infanzia. L'universo urbano entra nell'immaginario almodovariano come uno spazio in cui trovare porte di accesso verso altri mondi, si afferma come un terreno privilegiato per la crescita personale. Negli anni della formazione Almodóvar è inarrestabile, come lo è anche successivamente. Vicente Molina Foix lo descrive come un ragazzo logoricoico che intrattiene con pensieri e parole originali gli avventori di un pub<sup>3</sup>. Un giovane capace di far parlare di sé già a metà degli anni Settanta quando sorprende il pubblico con i suoi Super-8.

Le prime performance cinematografiche di Almodóvar sono pure sperimentazioni di un neofita che scopre un potente mezzo di espressione. Il giovane creativo e originale si affida all'accessibile formato Super-8, grazie al quale può mostrare ai suoi amici i lavori iniziali. Si tratta di racconti brevissimi in cui la forza attrazionale dell'immagine esplose nei primi *divertissement* di intrecci e storie, in seguito pilastri della «classicità» almodovariana. Gli albori della vicenda artistica del regista hanno il sapore del cinema delle origini dei Lumière e di Méliès: il piacere dello stupore provocato dallo splendore della pellicola sovrasta persino la mancanza di una vera colonna sonora, la cui assenza è ovviata da una voce che racconta le immagini. Così accade anche per il primo lungometraggio, *Folle... folle... fólleme Tim*

<sup>3</sup> Cfr. ivi, p. 13.

(1978), di respiro narrativo più ampio ma ancora affidato al formato amatoriale. Il guado verso una concezione più professionale di cinema avviene sempre nel 1978 con *Salomé*, 12' di film in 16mm. Il tema biblico – materia già affrontata dal regista nel 1975 con *La caída de Sódoma* – fornisce ad Almodóvar l'occasione per maneggiare temi per lui molto stimolanti. Il primo è sicuramente il labile confine tra il peccato e la virtù: come la tradizione sacra insegna Dio chiede ad Abramo di sacrificare Isacco, ma nel film di Almodóvar il Signore incarna le fattezze di Salomé, simbolo di potere egoistico. Nei pochi minuti del cortometraggio prende corpo il multiforme universo del regista spagnolo e nel giro di qualche scena il senso iniziale viene completamente rovesciato.

La produzione Super-8 concede ad Almodóvar la possibilità di sondare il linguaggio cinematografico, di esplorarlo e di appropriarsene. Attraverso i cortometraggi d'esordio si evidenziano quasi tutti i temi, i personaggi, le storie e le situazioni che si ritrovano poi nei lungometraggi successivi. L'amore respinto e infelice, il travestimento, l'inganno, lo scambio di persona, le donne, gli inutili prodotti della pubblicità, il sesso, caratterizzano i bizzarri mondi descritti dal neonato regista, universi sempre aperti a una possibile trasformazione. Fin dai primi anni, infatti, l'autore maneggio tende a evitare che i suoi racconti siano circondati da contorni netti: ogni suo corto sembra piuttosto il prodotto di un puro divertimento, il risultato di un gioco a volte improvvisato, il terreno di esperienza di un bambino che ha scoperto da poco la prestidigitazione e con coraggio cerca il modo più adatto per realizzare i suoi numeri di magia. In questo terreno di pura sperimentazione nasce il regista che da *Pepi, Luci, Bom e le altre ragazze del mucchio* fino a *Gli amanti passeggeri* guarda al dispositivo cinematografico come a una macchina ludica.

Molto spesso al cinema – e nella vita – il principio di una storia contiene in sé quasi tutti i temi a venire: l'origine comprende l'intero sviluppo di un racconto. Così pare anche per la storia dell'Almodóvar regista, che nelle notti madrilene accumula parole, idee, impressioni, per poi farle sue, ricombinarle e sovrastare coloro che lo seguono, come performer prima e autore cinematografico poi.

In quegli inizi c'è l'Almodóvar successivo, che torna alla sperimentazione ancora negli anni Ottanta con il mediometraggio *Trailer para Amantes de lo prohibido* (1985) girato per il programma televisivo *La edad de oro*, o ancora nel 2009 con *La concejala antropófaga*, spin-off legato a *Gli abbracci spezzati*. Insomma, gli esordi del regista incom-

bono sul lavoro di quasi quarant'anni di attività, influenzandola in maniera più o meno evidente.

Ed è proprio qui, in una dimensione ludica, che si può inquadrare il percorso di questo libro, che non segue gli sviluppi lineari dell'opera di un regista ma piuttosto indaga l'universo immaginifico di uno sperimentatore sempre teso a mettere in gioco il cinema e il suo amore per esso. Almodóvar gioca con il cinema così come gioca con la musica o con i travestimenti nella Madrid della movida. Da vero mancego, allo stesso modo di Don Chisciotte, erra nel suo tempo imbatendosi in una realtà costantemente sottoposta a mutazioni; maneggia un mondo le cui figure cambiano di foggia e sostanza sostituendo al volto le apparenze.

Da quegli inizi vorticosi si aprono numerose strade percorribili, direzioni interpretative che attraversano il cinema di Almodóvar in più sensi. Il tema dell'artificio innanzitutto. L'artificio come doppio, falso, maschera, come strumento privilegiato mediante il quale giungere in un territorio in cui non conta tanto afferrare un unico senso della realtà quanto invece accogliere la sensazione di dislocazione provocata dall'eccesso di fittizio. Di fronte al palesemente falso che invade nel corpo e nell'anima i personaggi e gli stilemi narrativi dell'opera almodovariana si avverte l'inevitabile straniamento tipico dell'arte contemporanea, capace di farci staccare dall'«abituale» per percorrere strade inedite e guardare all'oggetto in una «nuova percezione impreveduta e sorprendente»<sup>4</sup>. Su questo territorio trionfa l'ambiguo, l'ibrido, il sottile legame tra elementi contrastanti che non si fondono in una sintesi catartica ma rimangono lì, l'uno di fronte all'altro. Il falso è autentico ed è l'unica verità possibile al cinema, dove persino lo spettatore finge di essere ciò che non è immedesimandosi nei personaggi. Per risultare davvero straniante l'artificio deve essere sovrabbondante e Almodóvar trova nel melodramma, genere che manipola e trasforma dall'interno, il contenitore più adatto alla sua idea di cinema.

Categoria narrativa già eccedente, nella versione almodovariana il melodramma si distingue per l'abbandono dell'opposizione netta tra bene e male: le forme contrastanti vengono portate in superficie facendole tendere l'una verso l'altra fino a sfiorare, molto spesso, un rovesciamento dei rapporti. Il melodramma fornisce ad Almodóvar una piattaforma su cui lavorare muovendo gli elementi del racconto come se stesse maneggiando le tessere di un mosaico, e così il piacere del-

<sup>4</sup> M. PERNIOLA, *L'estetica del Novecento*, Bologna, Il Mulino, 1997, p. 175.

l'artificio e il gusto nel costruire inusitati intrecci sono spesso portati fino all'esasperazione.

Al pari di un alchimista il regista spagnolo si diverte nel comporre elementi anche lontani. È questo per lui un gioco che seduce e da cui si fa sedurre, ed è il gioco stesso del cinema, già di per sé seduzione estrema dell'artificio. Dimensione privilegiata dell'incertezza delle forme<sup>5</sup>, la seduzione comporta necessariamente la simulazione. Si seduce per amore, per scommessa, per puro desiderio sessuale. Attraverso un celato inganno il seduttore manipola la sua preda per portarla a sé, le racconta un mondo attraente, la avvolge nelle reti di una narrazione irresistibile. Così fa il regista. Per Almodóvar narrare, e narrare al cinema, significa sedurre. Ma il suo gioco seduttivo/narrativo è costellato di aporie e spesso si avviluppa su se stesso creando un mondo in cui ad ogni passo i personaggi – e lo spettatore – deviano dal percorso di partenza.

Odierni cavalieri erranti sono soprattutto le donne di Almodóvar: vagano in universi mutanti in cui, persino quando credono di aver trovato la soluzione ai propri tormenti, sono costrette a tornare inaspettatamente sui propri passi. Sembrano pedine di una scacchiera, manipolate da un regista demiurgo che muove le sue creature in cerca della combinazione narrativa più adatta, dell'affinità possibile tra esseri anche apparentemente opposti.

Il gioco combinatorio è una vera ossessione del regista mancego, ed è possibile perché l'immaginario di Almodóvar è costellato di identità mancanti, spezzate, frammenti sparsi adatti ad essere ricomposti in forme ambigue e grottesche, a volte ai limiti del mostruoso. È questa un'altra linea interpretativa che l'analisi delle sue opere pone con grande evidenza: l'identità portata tutta in superficie, liberata della sua profondità e rimessa in campo priva di qualsiasi centro. Siffatta identità in trasformazione, sottoposta a quello che Gilles Deleuze definisce il divenire proteiforme della vita<sup>6</sup>, è tanto conforme alle donchisottesche creature almodovariane quanto lo è alla stessa natura dei film del regista, che portano impressi sulla pellicola i riflessi dei

<sup>5</sup> Cfr. J. BAUDRILLARD, *De la Séduction*, Paris, Éditions Galilée, 1979 [trad. it. *Della seduzione*, Bologna, Cappelli, 1980, p. 22].

<sup>6</sup> Attraverso un'analisi delle figure di Falstaff e Don Chisciotte il filosofo francese oppone la Storia, uniforme e irrigidita, alle metamorfosi e al divenire della vita, che può essere proteiforme, trasformarsi, cioè, seguendo i più imprevedibili sviluppi. Cfr. G. DELEUZE, *L'image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, 1985 [trad. it. *L'immagine-tempo*, Milano, Ubulibri, 1989, p. 160].

generi più vari. Privata del centro gravitazionale, l'identità postmoderna esplose in innumerevoli frammenti. Non avendo più un solo volto, tutti i suoi posticci, i suoi travestimenti o i suoi trucchi, possono essere autentici come la pelle umana. Ciò che conta è dunque la difformità: il suo trionfo sull'unità è il motore di un mondo in evoluzione fatto di oggetti spezzati, bolle di una realtà scomposta e diventata altra cosa.

Pedro Almodóvar sembra mettere in pratica il principio deleuziano che guarda al mondo come a un paradosso marcato dall'esaltazione della differenza; un paradosso in cui la rappresentazione della realtà «non presenta più ciò che era stato presente, e la prova del riconoscimento viene tenuta in scacco»<sup>7</sup>. In questo artificioso gioco narrativo i frammenti molteplici dell'identità vanno alla deriva ma, più spesso, si organizzano in sistemi di forme lontani da ogni possibile modello originario. Persino la famiglia, spazio di tradizioni, si trasforma in qualcosa che è molto vicino all'unione per fratellanza che alla comunità di sangue. La famiglia è un luogo a cui il regista guarda per il suo essere foriero di potenza drammaturgica<sup>8</sup>, un campo di scontro delle tensioni che nascono dai legami di sangue. L'accostamento di elementi contrapposti rende più evidente la differenza, che così viene esaltata nel punto in cui due frammenti si uniscono. Nel corpo di Lola di *Tutto su mia madre*, in quello di Ignacio in *La mala educación* o in quello di Andrea in *Kika* si avverte in maniera marcata la sutura che lega i brandelli di identità. La sutura è unione di diversità e allo stesso tempo segno di una ferita. Si conserva lucente sul corpo e nell'anima delle creature di Almodóvar, così come risalta dirompente sulla superficie delle pellicole e nell'impianto narrativo dei suoi film attraverso l'uso spasmodico di livelli spaziotemporali sfasati – pensiamo al ridondante ricorso ai flashback. A volte questa ferita si allarga, ricopre l'intero volto degli oggetti, diventa spazio di creazione e unisce sulla sua crosta sanguinante i pezzi sparsi di identità fino a costruire forme mostruose, concrezioni di mito, come accade in *Matador* o in *La pelle che abito*. Ma è il cinema tutto a essere per Almodóvar un dispositivo di aggregazione di mondi paralleli, di dimensioni anche molto distanti. L'avvicinamento degli estremi procede grazie all'attraversamento, diretto

<sup>7</sup> M. Foucault, nell'introduzione a G. DELEUZE, *Différence et répétition*, Paris, Presses Universitaires de France, 1968 [trad. it. *Differenza e ripetizione*, Bologna, Il Mulino, 1971, p. XII].

<sup>8</sup> Cfr. P. ALMODÓVAR, *Patty Dipbusa...*, cit., p. 90.



o indiretto, della memoria, nella quale si fissa una condizione di conoscenza e una ragione d'essere. Da qui può partire una terza linea di riflessione sull'opera del regista spagnolo, per il quale il tempo, quello della vita e quello cinematografico, quello della memoria e quello del presente, pare essere un modo di comprendere – nel doppio senso di «capire» e di «contenere» – il proprio passato in vista del proprio futuro. Anche questo passato, come si è detto per l'identità, è costituito da più livelli, falde o regioni, direbbe Deleuze<sup>9</sup>, nei quali andare a cercare il *principio* della pulsione a narrare, il punto di origine da cui nascono le storie: quella personale di Almodóvar, quella collettiva della Spagna, quella «artificiale» dei film. Il luogo delle origini prende forma in immagini ricoperte di tempo e memoria, a volte concrete e costruite in profondità di campo – quelle della sequenza che racconta la visita di Toni e della Nonna al bar in *Che cosa ho fatto io per meritare questo?* –, altre volte soltanto evocate – i racconti della sera dell'incendio in *Volver* –, ma sempre racchiuse in ciò che Gilles Deleuze definisce un «cristallo», le cui facce riflettono più livelli temporali<sup>10</sup>. Queste immagini cristallo si possono rinvenire in ogni angolo della memoria che è, come il cinema, un dispositivo di manipolazione del trascorso e del presente. La febbrile opera di rimaneggiamento del tempo tocca tutto ciò che appartiene alla *storia* e alle *storie*, dai ricordi personali ai ricordi collettivi, dalla storia della Spagna all'intera storia del cinema. In quest'ottica Almodóvar respira come un autore postmoderno, anche se non si può definire tale: la sua è più una *dispositio* in senso aristotelico – scelta di un ordine da dare alle cose – che un'aderenza totale ai canoni della postmodernità. Tale disposizione consente al suo cinema di pensare per «anacronismi» privi delle norme della linearità cronologica e di attraversare un terreno in cui il principio delle cose somiglia al vortice benjaminiano<sup>11</sup> del tempo, increspatura sospesa sul

<sup>9</sup> Gilles Deleuze parla del presente come di un passato infinitamente contratto e del passato come preesistenza in generale; tra le due dimensioni vi sono tutti i cerchi del passato che costituiscono altrettante regioni, giacimenti, falde, distese o ristrette: «ogni regione con i propri caratteri specifici, i propri toni, i propri aspetti, le proprie dominanti» (G. DELEUZE, *L'immagine-tempo*, cit., p. 114).

<sup>10</sup> Per Deleuze le immagini-cristallo rivelano il principio fondatore del tempo, cioè «la sua differenziazione in due getti, quello dei presenti che passano e quello dei passati che si conservano» (ivi, p. 83).

<sup>11</sup> Cfr. W. BENJAMIN, «Ursprung des deutschen Trauerspiels» [1925], in *Gesammelte Schriften*, vol. I, Frankfurt am Main, Suhrkamp Verlag, 1972-1989 [trad. it. «Il dramma barocco tedesco», in *Opere complete. Scritti. 1923-1927*, vol. II, Torino, Einaudi, 2001, p. 86].

limite tra presente, passato e futuro: l'«adesso» collima con un dimensione «altra» in cui il trascorso viene reinventato<sup>12</sup>. Avendo perso il nucleo unico, l'origine ritorna sotto una forma imperfetta, non più primigenia, chiusa e inviolabile, ma aperta alle capacità reinventive della memoria. Il cinema, unica memoria possibile per un regista, è per Almodóvar il luogo «eletto» della ri-creazione del passato il quale, sottoposto a quest'energia trasformatrice, diventa un «altrove» rigeneratore a cui tendere per rimanere vivi.

La deriva della memoria è la deriva della visione e del racconto: solo naufragando si può giungere a territori sconosciuti. Almodóvar è però soprattutto un narratore di cinema, un *metteur en scène*, e non può trascurare di affidarsi a un congegno che gli consenta di strutturare il racconto come una combinazione di «possibilità». La deriva ha perciò un doppio volto: da un lato cede alla perdita dei confini spaziali e temporali, dall'altro non può prescindere dalla struttura della messa in scena. Quest'ultima non è tuttavia mai ermeticamente chiusa, al contrario, è piena di aporie, di *crash*, porte aperte dalle quali prendono corpo le osmosi tra gli universi. Contenitore pregiato di immagini cristallo, la messa in scena è lo spazio per eccellenza della finzione, là dove il lavoro del tempo e della memoria è davvero rigenerante.

I personaggi di Almodóvar si muovono tra le caotiche strade di Madrid e Barcellona o le stanze di appartamenti che, frequentemente, come nel caso di *Che cosa ho fatto io per meritare questo?* o *La pelle che abito*, diventano prigionieri. Altre volte gli stessi luoghi si rivelano quali spazi di liberazione, territori di scoperta di altre parti di se stessi, dimensioni di espressione di energie sopite in grado di rendere trasgressiva la casalinga depressa di *Pepi, Luci, Bom e le altre ragazze del mucchio*. Gli ambienti che accolgono le creature almodovariane sono «liquidi» come le identità spezzate che li abitano, le quali cambiano costantemente davanti agli occhi dello spettatore. Allo stesso tempo, queste entità frammentate si conformano perfettamente alla natura mutante dei luoghi, stabilendo con essi un rapporto di simbiosi. E così, se una moglie frustrata può nascondere le pulsioni di una perversa masochista, un salotto arredato in maniera *kitsch* può diventare il teatro che incornicia le depravazioni dei clienti di una prostituta e una ricca villa di campagna celare un vero e proprio cimitero che accoglie

<sup>12</sup> L'origine viene racchiusa in un'immagine dialettica, che non riproduce fedelmente il passato, «ma lo ricrea» (M. OLIVIERO, «Immagini dialettiche nel cinema sovietico degli anni Venti», in *Fata Morgana*, 2012, 16, p. 56).

i corpi delle vittime di insospettabili serial killer. Ed è forse proprio qui che si riuniscono ed esprimono al meglio i temi del cinema di Pedro Almodóvar: nella finzione dell'impianto scenico possono palesarsi i «veri volti» del mondo, che privi di profondità sfiorano la superficie della realtà in cerca di nuove direzioni di senso, non tanto vicine alla verità quanto prossime, invece, all'autenticità. L'autenticità è ben diversa dalla verità. Quest'ultima prevede necessariamente un originale, un nucleo inattaccabile a cui fare riferimento per comprendere la realtà, ma il mondo di Almodóvar dimostra di aver perso da tempo tale centro: le immagini sono autentiche se rispondono anche solo a un'idea e non necessariamente a qualcosa di esistente. L'artificio è autentico, appunto.

# Indice

<i>Introduzione</i>	
Pedro Almodóvar, per amore e per gioco	7
<i>Capitolo I</i>	
Melodramma pop	17
I.1. Sedurre	22
I.1.1. L'artificio è autentico. Gli occhi di Huma: <i>Tutto su mia madre</i>	25
I.1.2. Spettri della seduzione in <i>Légami</i>	28
I.1.3. <i>La legge del desiderio</i> , l'impotenza della seduzione narrativa	31
I.2. Donna/donne	34
I.2.1. <i>Il fiore del mio segreto</i> e la specularità frammentaria	37
I.2.2. <i>Donne sull'orlo di una crisi di nervi</i> , la vita è sogno	40
I.3. Affinità elettive	43
I.3.1. <i>Tacchi a spillo</i> , l'affinità negata	46
I.3.2. <i>Parla con lei</i> , l'affinità possibile	50
<i>Capitolo II</i>	
Identità spezzate	55
II.1. Perdersi	59
II.1.1. <i>Pepi, Luci, Bom e le altre ragazze del mucchio</i> , l'identità che esplode	62
II.1.2. <i>Labirinto di passioni</i> , l'artificio della perdita	65
II.1.3. <i>L'indiscreto fascino del peccato</i> , estasi di identità	68
II.2. Ricomporre	71
II.2.1. <i>Carne tremula</i> , due di uno	74
II.2.2. <i>Gli abbracci spezzati</i> , identità rimosse	77
II.3. Mostruoso	80
II.3.1. Corpi in prestito, <i>La pelle che abito</i>	83
II.3.2. <i>Kika</i> , o del mostruoso	86
II.3.3. <i>Matador</i> , sui minotauri e l'ibrido	90

*Capitolo III*

Il gioco delle origini	93
III.1. Andare altrove...	97
III.1.1. <i>Che cosa ho fatto io per meritare questo?</i> o dell'Altrove	101
III.1.2. <i>Volver</i> , una famiglia di madri	104
III.2. La (dis)sacralità della memoria	107
III.2.1. <i>La mala educación</i> , la memoria abissale	111
III.2.2. <i>Gli amanti passeggeri</i> , un passato davanti	114
<i>Conclusioni</i>	
Ricomporre l'ambiguo?	119
Bibliografia selettiva	125
Filmografia	129
Indice dei nomi e dei film	137

Edizioni ETS  
Piazza Carrara, 16-19, I-56126 Pisa  
info@edizioniets.com - www.edizioniets.com  
Finito di stampare nel mese di novembre 2015