



THE THIEVING HAND (1908)

**L'INCONSCIO
IN UN MANO
E IL CINEMA
NELL'ALTRA**



Quaderni d'altri tempi





THE Thieving Hand.

Copyright 1908: by the Vitagraph Company of America.

L'INCONSCIO IN UN MANO
E IL CINEMA NELL'ALTRA

THE THIEVING HAND (1908)

Regia di James Stuart Blackton
(non accreditato)

www.quadernaltritempi.eu
redazione@quadernaltritempi.eu

settembre 2016



Q

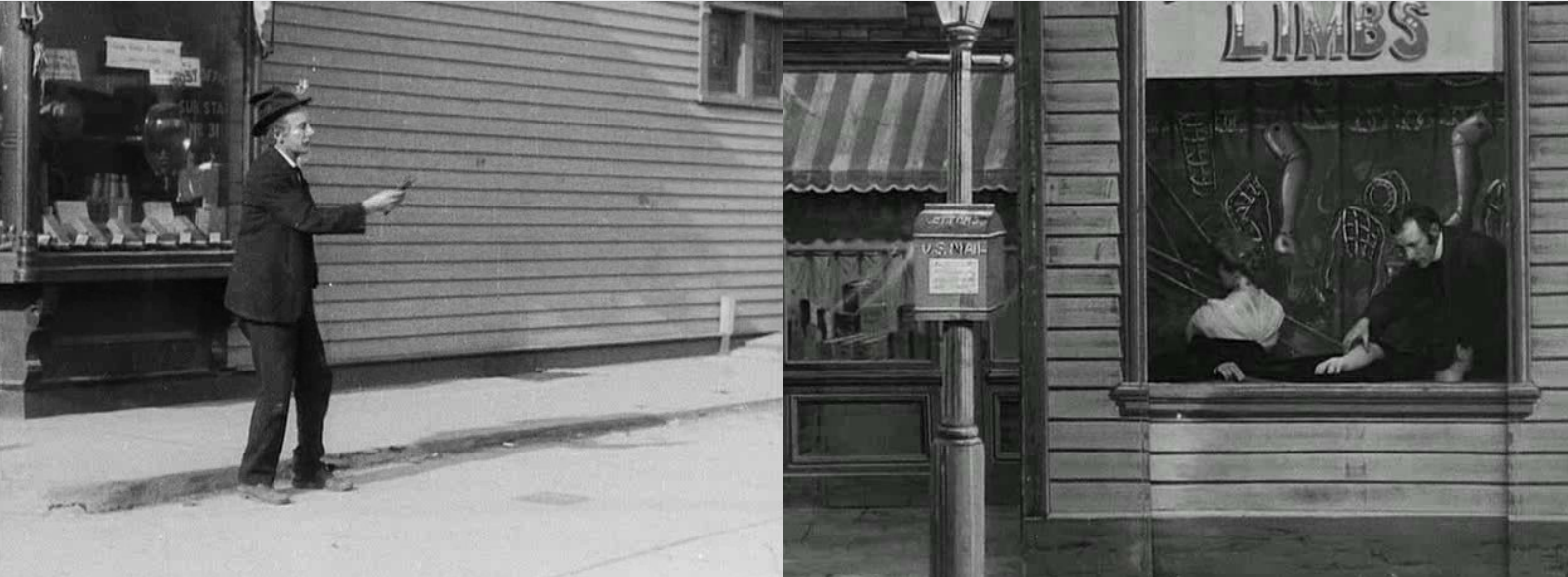


Un «fantasma», nel linguaggio dei neurologi, è l'immagine o il ricordo persistente di una parte del corpo, di solito un arto, protratta per mesi o anni dopo la sua perdita. Conosciuti già nell'antichità, i fantasmi furono abbondantemente studiati e descritti dal grande neurologo americano Silas Weir Mitchell, durante e dopo la Guerra Civile. Weir Mitchell descrisse vari tipi di fantasma: alcuni stranamente spettrali e irreali (che lui chiamò «spettri sensoriali»), altri fortemente, o addirittura pericolosamente, verosimili e realistici; alcuni intensamente dolorosi, altri (la maggior parte) del tutto indolori; alcuni di una nettezza quasi fotografica, come se fossero riproduzioni o facsimili dell'arto perduto¹.

Così scriveva Oliver Sacks in apertura del capitolo *Fantasmi* del celebre *L'uomo che scambiò sua moglie per un cappello* (1985), ma della questione si era già occupato in *Su una gamba sola* (1984), scritto in seguito a un incidente in montagna in Norvegia che lo costrinse all'esperienza dell'arto fantasma.

Grossomodo a metà strada tra Weir Mitchell e Sacks, La nascente industria cinematografica hollywoodiana produsse nel 1908 un bizzarro corto, *The Thieving Hand*, che faceva proprio il concetto di arto fantasma, ma si sbizzarriva in un'operazione a sua volta fantasmatica di spostamento da esperienza clinica a breve sequenza di peripezie surreali e un po' macabre. Ne era autore James Stuart Blackton, ma nei crediti del film misteriosamente non compare. La casa di produzione era la Vitagraph Company of America, che lo stesso Blackton insieme ad Albert E. Smith e William T. Rock aveva creato e che venne poi acquistata dalla Warner nel 1925. I manuali segnalano anche che probabilmente *The Thieving Hand* è il primo film girato a New York (a Brooklyn). Blackton è stato uno degli uomini che hanno eretto le fondamenta dell'industria cinematografica. Nacque a Sheffield il cinque gennaio 1875 e si trasferì con la famiglia negli Stati Uniti all'età di dieci anni. Girò nella sua carriera ben 117 film, quasi tutti prima del 1912, nei quali affrontò soggetti eterogenei, tratti indifferentemente da fatti di cronaca, episodi di storia americana (ma non solo, girò per esempio *The Life of Napoleon* nel 1909) e da opere letterarie. Apprese non pochi trucchi da

¹ Oliver Sacks, *L'uomo che scambiò sua moglie per un cappello*, Adelphi, Milano, 2001.



Georges Méliès (la *stop-motion*, in primis), che applicò e perfezionò per realizzare soprattutto film d'animazione, di cui divenne il principale produttore statunitense; creò la prima rivista per appassionati di cinema, il *Motion Picture Magazine*.

La storia prende il via in modo apparentemente innocente e sotto il segno dei buoni sentimenti. Un venditore ambulante, non è ben chiaro di quale mercanzia, forse matite, privo di un braccio, all'angolo di una strada riceve attenzione da un ricco passante, anima buona e distratta, perché nel compiere il bel gesto di acquistare gli scivola dal dito un anello che cade per terra. L'ambulante si avvede che qualcosa luccica per terra, raccoglie il prezioso ornamento e si precipita a restituirlo di corsa al suo proprietario, raggiungendolo sotto casa. Tutto accade in modo fulmineo, perché la pellicola per intero non raggiunge i sei minuti di durata e qui siamo solo al preambolo. Ecco dunque che il fortunato benefattore, sentendosi in dovere di ricambiare, si offre di venire incontro alle difficoltà dell'ambulante. Da questo momento, il film scivola dalla narrazione di gesta virtuose, mosse da generosità, onestà e riconoscenza, al succedersi di eventi che sembrano appartenere a una realtà parallela al nostro mondo, a un dimensione onirica, forse. Il ricco signore in un primo momento sembra mettere mano al portafoglio, poi lo sguardo gli ricade sul braccio che non c'è e ha come un'illuminazione, portando via con sé il brav'uomo. I due giungono davanti



alla vetrina di un singolare negozio, che vende arti umani (!) come sbandiera esplicitamente l'insegna (*Limbs*). In vetrina espone un troncone di braccio (e mano) che sembrano fare proprio al caso dell'ambulante. Entrano e lo acquistano, dopo che l'uomo presente nel negozio (il proprietario o un commesso) ha mostrato come il braccio "sia perfettamente funzionante". Questi poi lo infila nella manica della giacca dell'ambulante e il gioco è fatto: il braccio si salda al corpo dell'uomo, ma inizia subito a mostrare una spiccata propensione alla cleptomania. Le vicende che seguono, mostrano l'escalation di questa coazione a rubare che porteranno l'ambulante in carcere. Sarà qui che il braccio e il suo legittimo proprietario si ricongiungeranno.

Rispetto alla cinematografia dell'epoca *The Thieving Hand* mostra affinità con le bizzarre storie della francese Alice Guy, la prima regista della storia del cinema, nata Saint-Mandé (Parigi) il 1° luglio 1873, ex segretaria alla Gaumont poi trasferitasi negli States. In molte sue storie, come *The Drunken Mattress* (1906) o *The Truth Behind the Ape Man* (1906), il mondo animato e quello inanimato si confondono, al fine di ottenere effetti comici. Sorprendente anticipazione di cliché del repertorio surrealista (sotto, molto sotto, giù in fondo, del terrore della castrazione si sta parlando e di tutte le fantasie che ne scaturiscono), questo singolare racconto della *silent era* contiene anche i semi di ben altre storie future che finiscono per



² Cfr. Robert Rawdon Wilson, *Cyber(Body)Parts: Prosthetic Consciousness, 1995*, in Mike Featherstone, Roger Burrows, *Cyberspace/ Cyberbodies/ Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, Sage Publications, New York, Usa, 1996.

raggiungere le più cupe visioni della fantascienza: dei corpi dei cyborg. A iniziare da David Cronenberg, il cui cinema è costellato di protesi, di fantasmi del corpo o di doppi che ne mutano l'essenza. Innesti, come quelli che sperimenta Stelarc sul/nel proprio organismo. È tutto un mondo sempre in bilico tra fascinazione e paura, perché ogni protesi porta con sé il proprio potenziale fallimento, il guasto, il cattivo funzionamento, che può portare anche a una ribellione verso il proprio utente, oppure il causare conseguenze indesiderate².

È intimo il legame tra sogno, orrore e riso, paradossale come è nella natura delle cose immateriali. Cioè, se la mano animata rispunta anche in una citazione, non si sa quanto involontaria nel *New Nightmare* (1994) di Wes Craven, nella luciferina scena iniziale che mostra l'arto d'acciaio animarsi come se fosse dotato di vita propria, è anche vero che la mano più famosa appartiene di nuovo all'ordine del comico e dell'intrattenimento (a tinte nere, certo): *Mano* (*Thing* in originale), il più eccentrico dei personaggi che formano gli Addams (1964), la famiglia più freak d'America. Cioè è sempre lo stesso principio vitale che anima tutte queste storie, di arti mancanti, di castrazioni e protesi, un principio, un'idea di mondo che congiunge passati e futuri remoti: il tecno-animismo.





James Stuart Blackton



www.quadernidaltritempi.eu

redazione@quadernidaltritempi.eu

