

-----*Lo sguardo della contemplazione*-----

-

SEZIONE 2

LO SGUARDO della CONTEMPLAZIONE

A cura di Ornella Calvarese e Antonello Colinberti

UNDERGROUND FRANCIA/SERBIA 1995

Regia: Emir Kusturica; **Soggetto:** Emir Kusturica; **Sceneggiatura:** Emir Kusturica e Dusan Kovacevic; **Fotografia:** Vilko Filac; **Scenografia:** Miljen Kljakovic "Kreka"; **Musica:** Goran Bregovic; **Montaggio:** Branka Cerapac; **Interpreti:** Miki Manojlovic, Lazar Ristovski, Mirjana Jokovic; **Produzione:** Ciby 2000; **Durata:** 167'.

Soggetto: Marko è un eroe della resistenza iugoslava, intimo amico di Tito, che tiene nascosta nella cantina di casa una specie di tribù dominata da un altro partigiano, Blacky, ignaro della fine della Seconda Guerra Mondiale. In questo mondo a parte, a diretto contatto con le viscere della terra, il tempo si è letteralmente fermato. Nessuno sospetta che in superficie i Balcani vivano la lunga esperienza del comunismo e si avviino inesorabilmente verso la successiva e recente dissoluzione. Troppo ingenui e creduloni i grotteschi abitanti del sottosuolo? Per convincerli della realtà virtuale Marko sceglie di mostrar loro delle ombre proiettate su uno schermo. Un documentario con i nazisti in azione; la sala si scalda e l'illusione continua. Soltanto alla fine, crollato il mondo fittizio e irreale nel quale erano vissuti per mezzo secolo alcuni membri della tribù usciranno in superficie scoprendo tutto l'orrore della loro condizione e di quella del loro paese ancora in guerra, ma questa volta di ben altro genere.

Nota critica: I soggetti di Kusturica hanno sempre il forte sapore di certa letteratura mitteleuropea che costruisce personaggi a tutto tondo in ambienti saturi di caricature, di figure eccessive e grottesche che s'imprimono con forza nella memoria di chi le vede muoversi sullo schermo. Se però Kusturica aveva ancora nei film precedenti la romantica violenza dei Balcani oggi, con *Underground*, dopo la terribile esperienza della guerra, il suo linguaggio si fa singhiozzante, frammentato, delirante, terribile. Sì, perché terribile è l'idea del sepolto vivo, del sotterraneo abitante delle nostre coscienze europee, dell'uomo intrappolato nelle viscere della terra e ignaro, per 50 anni della storia del mondo, e terribile è quella camera a spalla che danza grottescamente insieme agli abitanti beffati della ex-Yougoslavia. Il cinema di Kusturica riconferma qui la sua natura espressionista, che unisce efficacemente il tema alla forma, realizzando in questo caso una frammentazione drammatica che non fa che amplificare l'idea di frattura (di perdita del centro) che passa all'interno della vicenda, così come in ogni singolo personaggio.

SPELLBOUND

(Io ti salverò)

USA 1945

Regia: Alfred Hitchcock; **Soggetto:** Angus Mc Phail, ispirato al romanzo *The House of Dr. Edwardes* di Francis Beeding (pseud. di Hilary St. George e John Palmer); **Sceneggiatura:** Ben Hecht; **Consulente psichiatrico:** May E. Romm; **Fotografia:** George Barnes; **Scenografia:** James Basevi, John Ewing; **Costumi:** Howard Greer; **Musica:** Miklos Rozsa; **Montaggio:** William H. Ziegler, Hal C. Kern; **Interpreti:** Ingrid Bergman, Gregory Peck, Jean Acker, Rhonda Fleming, Donald Curtis, John Emery, Leo G. Carroll, Paul Harvey, Michael Chekhov, Erskine Sanford, Janet Scott, Victor Killian, Bill Goodwin, Art Baker, Wallace Ford, Regis Toomey, Addison Richards, Dave Willock; **Produzione:** David O. Selznick; **Durata:** 111'.

Soggetto: In una clinica psichiatrica si avvicendano i direttori: il vecchio Murchison lascia, si attende l'arrivo del nuovo, il dottor Edwardes (Gregory Peck). I colleghi lo accolgono con simpatia. La dottoressa Peterson se ne innamora, ma subito comprende che è un malato di mente e non uno psichiatra. Afflitto da continue amnesie e da un terribile complesso di colpa, confessa che lui -John Ballantine- ha ucciso il dottor Edwardes. Si eclissa, quando ormai la polizia lo sta cercando per l'omicidio. Constance (la dottoressa Petersen) lo ritrova e lo conduce dal suo maestro, il dottor Brulov. Questi lo sottopone ad analisi e, attraverso l'interpretazione di un sogno ricorrente, scopre che Ballantine si trovava con Edwardes quando cadde in un burrone. Constance accompagna John in montagna, sulla neve, nel luogo dell'incidente. Ballantine è improvvisamente colpito dalle linee parallele tracciate dagli sci e questo scatena in lui il ricordo di un fatto atroce di cui porta la colpa (vera questa): aveva involontariamente spinto il fratellino lungo un muretto in pendenza facendolo cadere sulle punte di una cancellata. Non era stato Edwardes a precipitare, ma il fratello. Allora, che ne è stato di Edwardes? Constance, ora che ha ricondotto alla ragione il suo amore, continua la ricerca e scopre che il nuovo direttore è stato assassinato dal vecchio, il dottor Murchison, che sperava di poter restare (e il suo piano era stato vanificato dalla comparsa inopinata di Ballantine). Constance lo smaschera e Murchison estrae la pistola. Minaccia la donna, ma poi si uccide.

Nota critica: C'è in ogni spettatore, in ognuno di noi, una gioia infantile che si manifesta davanti ad un evento che siamo sicuri ci diventerà, un evento che per qualche minuto, qualche ora, ci farà "dimenticare noi stessi". Questo accade quasi sempre quando ci si dispone a guardare un film di Hitchcock. Sicuramente ne uscirà soddisfatto il nostro gusto per il mistero, per gli arcani recessi della psicologia umana, per le contorsioni inconsce del delitto. Altrettanto soddisfatto ne uscirà il nostro gusto di *voyeurs*, senza che sia delusa la nostra sete di racconto. Il grande cinema hollywoodiano (Peck e Bergman indimenticabili) assume l'atmosfera intima e onirica del cinema

inglese e nasce *Spellbound*. In questo film la visionarietà di Hitchcock riusa le geometrie impossibili di Salvador Dalì per ribadire quella capacità assoluta del cinema di ricreare la dimensione del sogno. Questo ricorso ad effetti speciali presi in prestito dalla grafica e dal cinema d'animazione non fa che dilatare il campo d'indagine del cinema "psicologico" verso nuovi confini della visione, pur mantenendo fortemente centrale la linea narrativa, come sempre accade ad Hitchcock, a garanzia di popolarità.

ROPE
(*Nodo alla gola* o *Cocktail per un cadavere*)
USA 1948

Regia: Alfred Hitchcock; **Soggetto:** Hume Cronyn, ispirato alla commedia omonima di Patrick Hamilton; **Sceneggiatura:** Arthur Laurents; **Fotografia:** Joseph Valentine, William V. Skall; **Scenografia:** Perry Ferguson, Emile Kuri e Howard Bristol; **Costumi:** Adrian; **Effetti speciali:** Clarence Slofer; **Musica:** Leo S. Forbstein (dal tema di *Moto Perpetuo* di Francis Poulenc); **Montaggio:** William H. Ziegler; **Interpreti:** James Stewart, John Dall, Farley Granger, Joan Chandler, Cedric Hardwicke, Constance Collier, Edith Evanson, Douglas Dick, Dick Hogan; **Produzione:** Sidney Bernstein e Alfred Hitchcock per la Transatlantic Pictures, Warner Bros.; **Durata:** 80'.

Soggetto: In un appartamento newyorchese, due studenti universitari omosessuali (Shaw e Philip) strangolano David, un loro compagno, per assaporare il brivido del nichilistico gesto gratuito. Nascondono il cadavere in una cassapanca, in attesa degli ospiti (il loro professore Cadell, i genitori e la fidanzata dell'ucciso, gli amici) che verranno per un cocktail. Arroganti e spietati, i due discutono dei gesti gratuiti con il loro professore, un filosofo esistenzialista che di questi temi ha fatto il perno della sua ricerca accademica. Sentono di essere al di sopra di ogni sospetto. Al padre della vittima consegnano un pacco di libri appartenuti a David e legati con lo stesso spago che è servito per ammazzarlo. Il professore, che bene li conosce, comincia a capire. Indaga nel salone, e di indizio in indizio si persuade di trovarsi di fronte a due assassini. Escono gli ospiti. Cadell affronta gli studenti, scopre il cadavere del povero David e fa intervenire la polizia. Sul suono delle sirene si chiude un film risolto in una sola inquadratura (i passaggi d'i trillo a rullo avvengono sul nero della cassapanca: la parte accostata al muro). È il primo a colori di Hitchcock, il primo con James Stewart.

Nota critica: Di solito non si fa a meno, parlando di *Nodo alla gola*, di ricordare che il film è interamente realizzato in piano-sequenza, con pochi stacchi (tecnici) a vista e dunque con un lavoro di regia meticolosamente preparato, con giochi di recitazione perfettamente equilibrati. *Nodo alla gola* è forse uno degli esempi più perfetti di "racconto" cinematografico. La scelta dell'unità di spazio e tempo per la "messa in scena" dell'azione, assicura l'intensità di un film che dimostra come partendo dai principi base del teatro classico si possa realizzare un'opera squisitamente cinematografica, rivelando possibilità nuove al cinema di *fiction*: costruire una visione in contrappunto. Infatti sembra essere la legge del contrappunto a far funzionare il film ai suoi vari livelli, i suoi effetti percettivi ingigantiscono l'idea di base creando un'impressione continua di ambivalenza e doppiezza (sia nei dialoghi che nei personaggi).

REAR WINDOW
(La finestra sul cortile)
USA 1954

Regia: Alfred Hitchcock; **Soggetto:** ispirato ad un racconto di Cornell Woolrich; **Sceneggiatura:** John Michael Hayes; **Fotografia:** Robert Burks; **Scenografia:** Hal Pereira, Joseph McMillan Johnson, Sam Comer e Ray Mayer; **Costumi:** Edith Head; **Musica:** Franz Waxman; **Montaggio:** George Tomasini; **Interpreti:** James Stewart, Grace Kelly, Thelma Ritter, Wendell Corey, Raymond Burr, Judith Evelyn, Ross Bagdasarian, Georgine Darcy, Jesslyn Fax, Rand Harper Irene Winston, Sara Berner, Frank Cady, Denny Bartlett, Len Hendry, Mike Mahoney, Alan Lee, Anthony Warde, Harry Landers; **Produzione:** Alfred Hitchcock per Patron Inc., Paramount; **Durata:** 112'.

Soggetto: Al Greenwich Village di New York, d'estate, il fotoreporter Jeff è costretto su una sedia a rotelle, con una gamba ingessata (un incidente sul lavoro). Per passare il tempo ficca il naso, coi! l'ausilio del teleobiettivo della sua macchina fotografica, nelle faccende dei vicini i cui appartamenti si affacciano sul cortile. C'è una coppia di sposini, c'è una donna sola, ci sono due coniugi senza figli che hanno concentrato il loro affetto su un cagnolino (e il cagnolino a un certo punto sparirà), c'è una scultrice, c'è un compositore che non riesce a comporre nulla. C'è, soprattutto, un tizio che in casa si muove con circospezione, esce più volte, porta con sé una valigia pesante. *Jeff*, che spesso riceve la visita della fidanzata Lisa e dell'infermiera Stella addetta ai periodici massaggi, sospetta che abbia ucciso la moglie malata e che telefoni a un'amante lontana. L'insistenza con la quale il cagnolino fruga in un angolo del cortile gli fa pensare che lì sia stato sotterrato qualcosa. Lisa condivide la curiosità di Jeff e s'introduce addirittura in casa del presunto omicida, durante una sua assenza, trovando la prova decisiva. Ma l'uomo, Lars Thorwald, rientra, e Jeff non ha di meglio che denunciare alla polizia un furto in corso nell'appartamento: Lisa è salva, ma finisce in guardina. Thorwald, guardando dalla finestra, scopre chi lo sta spiando. E la notte piomba nel suo appartamento Jeff si difende sparandogli flash sulla faccia. La polizia, ormai sull'avviso, accorre, appena in tempo per arrestare l'assassino ma non per impedirgli di gettare Jeff' dalla finestra e di spezzargli anche l'altra gamba. Lisa che pensa al matrimonio (a differenza di Jeff, impenitente scapolo), monta la guardia alla convalescenza.

Nota critica: il film, ispirato ad un racconto (come spesso accade ad Hitchcock) di Cornell Woolrich, offre uno dei giochi cinematografici sul tema del voyeurismo (che diventa anche la riduzione del punto di vista a quello del personaggio che rimanda ad alcuni principi informanti di film come *Blow-up* di Antonioni, o de *I misteri del giardino di Compton House*). Il fascino per la capacità di percezione del mezzo meccanico, la tendenza a far intervenire il "caso" nella

-----*Lo sguardo della contemplazione*-----

costruzione dell'intreccio, accanto al tradizionale percorso per indizi del giallo, e l'ironia inconfondibile di Hitchcock fanno di questo film una composizione affascinante e divertente.

VERTIGO
(*La donna che visse due volte*)
USA 1958

Regia: Alfred Hitchcock; **Soggetto:** ispirato al romanzo *D'entre les morts* di Pierre Boileau e Thomas Narcejac; **Sceneggiatura:** Alec Coppel, Samuel Taylor; **Fotografia:** Robert Burks; **Scenografia:** Hal Pereira, Henry Bumstead, Sam Comer, Frank McKelvey; **Costumi:** Edith Head; **Effetti speciali:** John P. Fulton; **Musica:** Bernard Herrmann (diretta da Muir Mathieson); **Montaggio:** George Tomasini; **Interpreti:** James Stewart, Kim Novak, Barbara Bal Geddes, Henry Jones, Tom Helmore, Raymond Bailey, Ellen Corby, Konstantin Shayne, Lee Patrick; **Produzione:** Alfred Hitchcock per Paramount; **Durata:** 128'.

Soggetto: San Francisco. Il detective Scottie Ferguson deve lasciare la polizia perché soffre irrimediabilmente di vertigini. La fidanzata Midge, donna giudiziosa, cerca di aiutarlo, ma senza successo. Scottie riceve da un compagno di college, Gavin Elster, l'incarico di sorvegliare la moglie Madeleine, una donna inquieta, misteriosa. L'ex poliziotto fa del suo meglio, la pedina discretamente. Arriva con lei sotto il Golden Gate, la vede gettarsi in acqua, la salva. E a poco a poco se ne innamora. Madeleine, che è persuasa d'essere la reincarnazione di una Carlotta vissuta due secoli prima al tempo delle missioni francescane in California, ne vede in sogno una. Scottie le rivela che la missione (di San Juan Battista esiste veramente e ve la conduce. Li si scambiano finalmente un bacio. Ma la donna, come atterrita, corre verso il campanile della chiesa, sale di furia, seguita con dolorosa fatica dal povero Scottie. Arriva in cima, e di là precipita nel vuoto, senza che l'innamorato possa intervenire. Il rimorso, feroce, abbatte Scottie. Tempo dopo incontra una donna che assomiglia straordinariamente a Madeleine. È solo più volgare. Si chiama Judy. Anche di lei Scottie si innamora e vorrebbe che diventasse identica - dolce, gentile - a Madeleine. Ma chi è realmente Judy? E Madeleine chi era? Si tratta della medesima donna (Judy in effetti), amante di Gavin. Costui voleva liberarsi della moglie ricca, ed aveva architettato la messa in scena di Madeleine sul campanile (al momento giusto. l'assassino aveva spinto nel vuoto non lei ma la moglie). Messe le mani sul patrimonio, Gavin era scomparso, abbandonando Judy. E lei vuole ora lasciare Scottie, perché questo ama ancora la inesistente Madeleine. Scottie la trascina di nuovo alla missione. Lei confessa che era fuggita allora per impedire a Gavin di uccidere, ma non c'era riuscita. Salgono insieme sul campanile. Scottie ha vinto il suo male. Judy lo abbraccia, finalmente. Compare una suora. Judy, impaurita, perde l'equilibrio e precipita. Nemmeno stavolta Scottie riesce a intervenire.

Nota critica: *Vertigo* chiude la straordinaria crescita cinematografica di Hitchcock degli anni Cinquanta, segnando il passaggio ai suoi film più noti e importanti: *Psycho*, *Nodo alla gola*, *Gli*

uccelli, ecc. È uno dei film forse più inquietanti di Hitchcock, giocato sul filo sottile che separa erotismo e necrofilia, costituendo una delle composizioni più riuscite di elementi tratti da generi diversi: il racconto d'amore, il giallo, l'indagine psicanalitica. Il fascino per le turbe psicologiche incontrollabili (qui la vertigine) s'intreccia ad una vicenda piena di *suspense* e mistero che, come spesso accade nella filmografia dell'autore, non concede catarsi, o meglio, la concede per poi tornare a negarla. La passione di Hitchcock per la geometria degli spazi viene qui concentrata nelle linee verticali dello sguardo. La "vertigine" si fa metafora del disorientamento provato dal protagonista davanti ad una vicenda che non offre saldi punti di orientamento per scioglierne la complessità. Il senso del film, come sempre, è al di fuori della vicenda che pure è controllata ed esposta con il rigore quasi scientifico della narrazione hitchcockiana; il "senso" è nel superamento (unica soluzione) della vertigine da parte del protagonista.

L'AGE D'OR
(*L'età dell'oro*)
FRANCIA 1930

Regia: Luis Buñuel; **Soggetto:** Luis Buñuel e Salvador Dalí; **Sceneggiatura:** Luis Buñuel; **Fotografia:** Albert Duverger; **Musica:** Mendelssohn, Mozart, Beethoven, Debussy, Wagner, van Parys, e un *pasodoble*; **Montaggio:** Luis Buñuel; **Scenografia:** Pierre Schilzneck; **Assistenti alla Regia:** Jacques B. Brunius, Claude de Heyman; **Interpreti:** Lya Lys, Gaston Modot, Caridad de Labarquesque, Pierre Prévert, Pancho Cossio, Llorens Artigas, Lionel Salem, Valentine Hugo, Max Ernst, Marie Berthe Ernst, Jacques B. Brunius, Simone Cottance, Pruna, Xaume de Miravilles, Paul Eluard; **Produzione:** Le Vicomte de Noailles; **Durata:** 60'

Soggetto: Prologo: immagini di scorpioni tra le rocce e didascalie che ragguagliano sul comportamento di questo tipo di aracnoidi, dal veleno micidiale, pronti a morire davanti al pericolo. Stacco. Tra le rocce hanno fucili invece di artigli, ma i loro corpi sono spossati, debilitati dalla guerra. Mentre si dirigono in fila a contrastare l'arrivo dei "maiorchini", si lasciano cadere senza un lamento. Anche i nemici, quattro arcivescovi salmodianti su un isolotto roccioso, sono armati (di bastoni pastorali), ma il loro veleno agisce aldilà della morte, si nutre del corpo debilitato, vince con gli scheletri ed edifica gli animi della chiesa. Giunge a bordo di una nave sull'isola dei banditi una lunga serie di dignitari d'ogni genere: laici, religiosi, militari, borghesi con donne... Si susseguono scene senza soluzione di continuità: un uomo aggredisce una donna che emette gridolini di gioia. La storia della passione mai consumata tra una coppia fa da motore a una serie di climax visivi: scheletri di vescovi, borghesi col volto coperto di mosche, pini in fiamme, giraffe e prelati buttati fuori dalla finestra, un'appassionata fellatio al dito del piede di una statua, Cristo che esce dal castello delle 120 giornate di Sodoma.

Nota critica: È il film per eccellenza del surrealismo al cinema. Eppure *L'âge d'or* (in ciò distinguendosi anche dal precedente *Un chien andalou*, oltre che dalla gran massa dei film surrealisti) non indugia nell'uso delle tecniche consuete alle avanguardie per rendere i film simili alle strutture logiche del sogno. Dunque niente *flou*, sovrimpressioni, rallenti, accelerazioni, ma piuttosto una resa a prima vista "oggettiva" della realtà, che si rivela tuttavia progressivamente sempre più assurda. Se all'epoca della realizzazione colpirono lo sguardo i contenuti apparentemente più trasgressivi (Cristo che esce dal castello delle 120 giornate di Sodoma, sequenza che comportò la distruzione ad opera dei fascisti del cinema "Studio 28" in cui si proiettava, nonché il divieto del prefetto di polizia che durerà a Parigi fino al 1981), oggi colpisce soprattutto l'intuito sulla natura immaginaria del cinema capace di disgregare la falsa realtà oggettiva senza pretendere di sostituirla con un'altra, fosse anche un po' più onirica e visionaria.

LE FANTÔME DE LA LIBERTÉ
(*Il fantasma della libertà*)
FRANCIA 1974

Regia: Luis Buñuel; **Soggetto:** Luis Buñuel; **Sceneggiatura:** Luis Buñuel, Jean-Claude Carrière; **Fotografia:** Edmond Richard; **Montaggio:** Hélène Plemiannikov; **Scenografia:** Pierre Guffroy; **Sonoro:** Guy Villette e Jean Labourel; **Assistenti alla Regia:** Pierre Lary, Jacques Frankel; **Costumi:** Jacqueline Guyot **Interpreti:** Bernard Verley, Milena Vukotic, Paul Frankeur, Michel Lonsdale, Anne-Marie Deschott, Hélène Perdrière, P. F. Pistorio, François Maistre, Jenny Astruc, Jean Rochefort, Adolfo eli, Claude Piéplu, Julien Bertheau, Adriana Asti, Muni, Monicca Vitti, Pascale Audret, Michel Piccoli; **Produzione:** Serge Silberman, per la Greenwich Films; **Durata:** 103'.

Soggetto: Una serie di episodi apparentemente slegati tra loro: la Spagna di fine Settecento invasa dall'esercito della neonata Repubblica francese, ma il popolo non vuole essere liberato dal giogo del potere; un ufficiale dei dragoni profana la tomba di una nobile e scopre che il cadavere è perfettamente conservato; nella Parigi odierna, uno sconosciuto regala ad un bambino alcune foto della città, scandalizzando i genitori; di notte, il padre del bambino vede nella sua camera una donna, un postino e uno struzzo; si reca dal dottore per parlargliene e incrocia l'infermiera che sta partendo per andare a trovare il padre malato; questa finisce in una locanda dove passa la notte a giocare a poker con dei frati; nella locanda si avvicinano personaggi di tutti i tipi: una coppia sadomasochista, un giovane nipote innamorato dell'attempata zietta; più avanti vediamo un uomo denunciare la scomparsa della figlia che è sotto i suoi occhi; un cecchino che spara sulla folla viene arrestato e quindi rilasciato tra il plauso generale; in seguito alla telefonata della sorella morta il prefetto di Parigi si reca al cimitero e viene arrestato come profanatore di tombe; poi incontra il suo sosia e insieme dirigono una carica contro dei manifestanti nello zoo della città. Chiude il film lo stupendo primo piano di uno struzzo.

Nota critica: In questa opera il regista spagnolo ci offre nella costruzione stessa delle immagini una travolgente logica di trasfigurazione i cui tasselli sono elementi casuali della vita quotidiana. Anche in questo film, il penultimo della sua lunga carriera di regista, Buñuel si mantiene fedele ad uno degli aspetti del Surrealismo: non quello visionario e meraviglioso, di ascendenza romantico-idealista, ma quello dell'*hazard objectif* come lo chiama Breton (le "sincronie" di Jung), per cui il mondo oggettivo della sequenzialità è infranto a vantaggio di un tempo verticale e polifonico, armonia di dissonanze.

CET OBSCUR OBJET DU DÉsir
(Quell'oscuro oggetto del desiderio)
FRANCIA/SPAGNA 1977

Regia: Luis Buñuel; **Soggetto:** ispirato al romanzo *La femme et le pantin* di Pierre Louÿs; **Sceneggiatura:** Luis Buñuel, Jean-Claude Carrière; **Fotografia:** Edmond Richard; **Montaggio:** Hélène Plemiannikov; **Scenografia:** Pierre Guffroy; **Sonoro:** Guy Villette; **Assistenti alla Regia:** Pierre Lary, Juan Luis Buñuel; **Interpreti:** Fernando Rey, Julien Bertheau, Carole Bouquet e Angela Molina, Milena Vukotic, Jacques Debarry, Piéral, Claude Jaeger, André Weber, Maria Asquerino, Ellen Bahl, Valérie Blanco, Augusta Carrière, Antonio Duque, André Lacombe, Rita Lluch-Peiro, Annie Monange, Jean-Claude Montalban, Muni, Bernard Musson, Isabelle Rattier, David Rocha, Isabelle Sadoyan; **Produzione:** Serge Silberman, per la Greenwich Films, Les Films Galaxie, Incine; **Durata:** 100'.

Soggetto: Mathieu, ricco borghese sessantenne, è ossessionato dal desiderio di possedere Conchita, seducente ragazza sevigliana. Ora cameriera maldestra, ora ballerina spudorata, la ragazza trova in ogni caso il modo di schivare gli assalti del maturo innamorato. Questo, indifferente a tutto il resto, anche al vistoso tramonto della società borghese sconvolta dalla guerriglia rivoluzionaria, non rinuncia al suo intento. Sullo sfondo di Losanna, Parigi e Siviglia, insegue la sua preda, noncurante degli inganni, delle umiliazioni, del ridicolo che l'impresa gli procura. Conchita -metà angelo, metà demonio-, pur avendo ridotto Mathieu a un fantoccio, fatica a contenerne la crescente determinazione, e si difende con l'amuleto che la morale tradizionale le ha messo a disposizione: l'illibatezza. All'epilogo, il simbolo della verginità perduta letteralmente esplose: la camicia della sposa, macchiata di sangue, salta in aria insieme alla vetrina di un negozio in cui la rammendatrice stava ricucendo l'indumento.

Nota critica: Con quest'ultima opera Buñuel offre la propria interpretazione di un celebre romanzo, *La femme e le pantin* di Pierre Louÿs, che aveva già stimolato più di un regista (celebre il *Capriccio spagnolo* di Joseph Von Sternberg con Marlene Dietrich). Ancora una volta, Buñuel torna al rapporto prediletto tra anziano signore e giovane donna; ma se in *Tristana* il carnefice era l'anziano signore (almeno fino al rovesciamento finale), qui la carnefice, per così dire, è la giovane donna. Ma la complicità nel gioco delle parti è ribadita con ancora maggiore inesorabilità; l'utopia è intransitabile, si può solo sperare che l'intero sistema di rapporti si annulli in una implosione come la camicia macchiata di sangue che salta in aria insieme alla vetrina del negozio nell'epilogo.

BLADE RUNNER
(*Blade runner*)
USA 1982

Regia: Ridley Scott; **Soggetto:** ispirato al romanzo *Do Androids dream of Electric Sheep?* Di Philip K. Dick; **Sceneggiatura:** Hampton Fancher, David Peoples; **Fotografia:** Jordan Cronenweth; **Effetti speciali:** David Stewart; **Scenografia:** Lawrence G. Paull; **Musica:** Vangelis; **Montaggio:** Terry Rawlings, Marsha Nakashima; **Interpreti:** Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos, M. Emmet Walsh, Daryl Hannah, William Sanderson, Brion James, Joe Turkel, Joanna Cassidy, James Hong, Morgan Paull, Kevin Thompson, John Edward Allen, Hy Pyke, Kimiro Hiroshige, Robert Okazaki, Carolyn De Mirjian, Charles Knapp, Leo Gorcey Jr., Thomas Hutchinson, Kelly Hine; **Produzione:** Michael Deeley e Ivor Powell per la Ladd Company e Sir Rum Rum Shaw; **Durata:** 117'.

Soggetto: Los Angeles, novembre 2019. Buio, pioggia ininterrotta. Quattro replicanti del modello avanzato Nexus 6, Roy Batty, Zhora, Pris e Leon, fuggono da una colonia spaziale diretti verso la Terra. Rick Deckard viene incaricato dal capitano Bryant, che si avvale del losco tirapiedi Gaff di trovarli ed eliminarli. In precedenza un collega di Deckard aveva intuito che Leon era un replicante, ma durante il test di riconoscimento Leon gli aveva sparato, ferendolo gravemente.

I replicanti, progettati geneticamente sul modello umano, sono dotati di intelligenza, di grande forza, sono programmati per un tempo di soli quattro anni di vita. I quattro ribelli scendono dunque sulla Terra per chiedere al loro progettista genetico, il dr. Tyrell, presidente della Tyrell Corporation e loro "creatore", di allungare loro la vita.

Deckard avrebbe intenzione di rifiutare ma Bryant gli fa capire che non ha scelta. Non si tratta di una richiesta ma di un ordine. Bryant mostra a Deckard filmati dove appaiono i replicanti prima che venisse data loro la "vita". A Deckard è anche mostrata una copia dell'interrogatorio a cui era stato sottoposto Leon durante il test Voigt-Kampff.

Deckard si reca da Tyrell dove conosce Rachel, un nuovo modello di replicante che ignora la sua condizione, dotata di una memoria artificiale, dovuta ad "innesti". Tyrell invita Deckard a sottoporre Rachel al test Voigt-Kampff, al quale viene sottoposto chiunque sia sospettato di essere un replicante. Deckard ne scopre così la natura non umana. Ciò rimane tuttavia un segreto tra i due.

Assieme a Gaff, Deckard compie un sopralluogo in un appartamento dove fino a poco tempo prima avevano trovato alloggio i replicanti, e abbandonato in gran fretta in seguito all'interrogatorio di Leon. Ispezionando l'appartamento Deckard trova una scaglia che non sa bene identificare e alcune fotografie. Nel frattempo Leon e Roy Batty rintracciano un laboratorio dove un dipendente di Tyrell, Chew, fabbrica gli occhi dei replicanti. Chew, sotto la minaccia dei due, dice che il progettista è solo Tyrell, ma fa anche il nome di J.F. Sebastian, come la persona attraverso la quale si può arrivare a Tyrell.

Rachel, turbata dal test a cui è stata sottoposta, attende Deckard davanti alla porta di casa. Lui le dice fin troppo duramente che è una replicante. Pentito, cerca di scusarsi ma Rachel se ne va. Da una delle fotografie ritrovate nell'appartamento-covo dei replicanti, Deckard riesce a estrarre, attraverso l'aiuto di strumenti elettronici, la foto di Zhora, una dei quattro.

Esce. Proseguendo le ricerche Deckard trova Zhora che si esibisce come danzatrice in un locale. Con una scusa riesce ad intrufolarsi nel suo camerino. Hanno una violenta colluttazione, e Deckard avrebbe la peggio se il sopraggiungere di altre persone non facesse fuggire Zhora. La insegue per le strade affollatissime e la uccide sparando tra la folla, che subito riprende, indifferente, la propria strada. La polizia porta via il corpo di Zhora. Bryant si congratula con Deckard, e gli dice che deve eliminare anche Rachel.

Alla morte di Zhora ha però assistito Leon che, una volta allontanata la polizia, lo affronta di sorpresa. Lo ucciderebbe se non intervenisse proprio Rachel, ammazzando Leon con la pistola di Deckard che era stata scaraventata a terra da Leon durante la colluttazione. Vanno a casa di Deckard.

Pris entra in contatto con J. F. Sebastian, un timido progettista della Tyrell Corporation che vive solitario circondato solo da piccoli automi-giocattolo che egli stesso costruisce. È a casa di Sebastian che Roy si ricongiunge con Pris e, tramite Sebastian, si fa condurre con uno stratagemma alla presenza di Tyrell. Questi però delude le aspettative di Roy, affermando di non essere in grado di alterare il programma genetico per allungargli la vita. Roy uccide Tyrell e Sebastian.

Deckard, nel frattempo, va a casa di Sebastian dove trova Pris. Nella dura colluttazione che segue, Deckard riesce ad ucciderla.

Rimane Roy. Con lui Deckard ingaggia una lotta nel vecchio palazzo abbandonato dove viveva Sebastian. Mentre sta per soccombere, scivolando da un cornicione, Roy lo afferra per un polso, salvandogli la vita. E ora, accanto a Roy, non può “fare altro che guardarlo morire”. Tornando a casa, Deckard trova sul pianerottolo uno degli origami che Gaff si diverte a lasciare un po' dappertutto. Entra in casa temendo che Gaff abbia trovato ed eliminato Rachel. No, la donna è solo addormentata sul divano. la sveglia e insieme fuggono lasciando la città.

Nota critica: Con *Blade Runner* Scott riesce a realizzare il secondo capolavoro di seguito. Le premesse già contenute in *Alien* vengono amplificate ed ampliate in relazione ad uno spazio non più galattico, ma urbano, anzi post-urbano. In realtà, la città disegnata da Scott nel suo film (modello di studio e analisi infinita per registi, scenografi, architetti, storici, futurologi, ecc.) è un'ambientazione assai più galattica di quella stessa di *Alien*. Il senso di distesa infinita, di distanza, e nel contempo di grande contenitore, si manifestano in un paesaggio “innaturale”, che

ricorda a tratti il celebre *Metropolis* di Friz Lang. Ma l'utopia riconciliativa del regista tedesco non ha *chances* nell'universo di Scott (il posticcio finale riconciliativo di marca "ecologica" è stato imposto dalla produzione), dove la dimensione della sfida e del duello (si pensi al suo lungometraggio, *I duellanti*) rimanda sempre ad un conflitto insolubile.

LEGEND
(Legend)
GRAN BRETAGNA 1985

Regia: Ridley Scott; **Sceneggiatura:** William Hjortsberg; **Fotografia:** Alex Thomson; **Supervisione effetti speciali:** Nick Allder; **Montaggio:** Terry Rawlings; **Scenografia:** Assheton Gordon; **Costumi:** Charles Knode; **Coreografia:** Arlene Phillips; **Musica:** Jerry Goldsmith; **Interpreti:** Tom Cruise, Mia Sara, David Bennent, Tim Curry, Alice Playten, Cork Hubert, Peter O'Farrell, Kiran Shah, Tina Martin, Robert Picardo, Annabelle Lanyon, Billy Barty, Ian Longmuir, Mike Crane, Liz Gilbert, Eddie Powell; **Produzione:** Arnon Milchan per Legend Production Company Universal; **Durata:** 98'.

Soggetto: Tenebra, signore dell'oscurità, nell'ampio salone del suo castello, invaso dai rossi bagliori di un fuoco costantemente alimentato, predice il futuro predominio delle tenebre sulla luce. Avvertendo una presenza benefica e pure che si muove nel cuore della foresta, ordina a Bliz, suo folletto prediletto, di catturare l'unicorno, tutore della luce e del bene. Usano come esca l'innocenza.

La principessa Lily ama aggirarsi al limitare del bosco frequentando la gente del popolo. Tra le sue conoscenze c'è Jack, un giovane abitante del bosco. Jack svela un segreto a Lily, un segreto che gli umani non dovrebbero conoscere: la porta a vedere gli unici due unicorni viventi. Bendata, la guida per la foresta, fino a raggiungere un corso d'acqua. Tolta la benda, ecco sopraggiungere due cavalli bianchi con il corno in fronte. Entusiasta, Lily va istintivamente loro incontro, nonostante Jack la implori di non farlo. Nell'attimo in cui elle si avvicina incantata, incantando a sua volta uno dei due unicorni, Bliz, l'aiutante di tenebre, scocca un dardo che colpisce l'unicorno che fugge insieme alla compagna, inseguito dagli accoliti di tenebra.

Tutta l'azione è avvenuta così rapidamente che Lily non se ne è neanche accorta. Ringrazia Jack, ma questo, allontanatosi nel momento in cui Bliz aveva colpito l'unicorno, e non avendo visto il ferimento, rimane turbato dal tabù infranto. Lily si toglie l'anello dal dito e dichiara che diventerà la sposa di chi lo ritroverà. Ciò detto, butta l'anello nello stagno. Jack si tuffa. Mentre è sott'acqua, l'unicorno ferito è raggiunto dai folletti di tenebra che lo amputano del corno. Si scatena allora una tempesta, cade la neve e cala la notte sulla Terra. Jack, esausto, non essendo riuscito a ritrovare l'anello torna in superficie, ma deve faticare per rompere la crosta di ghiaccio che ricopre lo stagno. Chiama Lily, ma la principessa è fuggita, spaventata dall'improvvisa bufera.

Lily si rifugia nell'abitazione dei popolani e li trova congelati nella posizione in cui si trovavano quando si è scatenata la tempesta. Scopre che l'orologio a cucù è fermo. Il tempo è sospeso. Sente arrivare qualcuno. Impaurita, si nasconde nel solaio, dove riesce ad ascoltare una conversazione dei folletti di Tenebra che affermano di aver catturato l'unicorno grazie a Lily.

Jack giace spossato sulla neve. Svegliato, si ritrova intorno Galp, un'abitante della foresta, la lucciola-fata Oona e gli gnomi Bronto e Screwball. Jack confessa di aver portato Lily dagli unicorni e riconosce il proprio errore. Riesce comunque ad avere salva la vita, vegliato dalla compagna. Lasciano Bronto di sentinella. Oona guida Jack in un nascondiglio dove vi sono le armi. Qui Oona svela il proprio segreto a Jack, mostrandosi come donna. Nel frattempo Lily riesce a raggiungere lo spiazzo dove si trovano Bronto e l'unicorno, ma presto arrivano anche Bliz e un altro folletto che sopraffanno Bronto rapendo Lily e l'unico unicorno ancora vivo. Jack, Oona, Galp e Screwball tornano troppo tardi, ma Bronto è ancora vivo e racconta ogni cosa. Riprendono il cammino. Giungono a una palude dove Jack uccide una strega. Riescono a entrare nel castello di Tenebra. Finiscono nelle segrete, ma riescono a salvarsi grazie a Oona.

Il sole non è ancora scomparso del tutto, anche se molto debole (scomparirà solo con la morte dell'altro unicorno). Jack e gli altri escogitano un piano e piano fare entrare la luce che ancora esiste all'interno del castello di Tenebra. Ammucchiano tutti gli oggetti riflettenti che possono trovare e li sistemano in modo tale che i raggi del sole colpendoli e riflettendosi dall'uno all'altro percorrano le sale e i corridoi del castello sino ad arrivare alla sala di tenebra.

Tenebra corteggia Lily, che, inizialmente inorridita e impaurita, finge di cedergli chiedendo di essere lei a sacrificare l'unicorno. Ma, nel momento di decapitarlo, spezza la catena che lo trattiene. Jack si precipita nella sala ed affronta Tenebra fino a colpirlo con il corno dell'unicorno e con la luce che entra con violenza nel castello facendolo precipitare nell'abisso. Lily, tuttavia, resta vittima di un incantesimo. Sviene e non si riprende. Jack, allora, tornato allo stagno, si tuffa. Ripesca finalmente l'anello e libera Lily dall'incantesimo.

Nota critica: Dopo due capolavori di cinema fantascientifico, Scott si sposta nei territori del *fantasy*. Qui, tuttavia, quella sensibilità al conflitto e al duello, che muove la pratica artistica di Scott, si stempera nell'allargarsi alla dimensione più generale del Bene e del Male, della Luce e delle Tenebre. Non che nell'assumere una visione dei Principi Scott ricorra alla predica e al profetismo come Wenders nel *Cielo sopra Berlino*, e, ancor più in *Fino alla fine del mondo*, ma vi è che il ricco dispiegamento di mezzi iconografici elude quella componente di ibridazione che ha fatto di Scott un originale interprete dei nostri tempi. In *Legend* Scott sconta la difficoltà di riuscire a rendere l'ibridazione in un contesto che già pullula di "mostruosità" (quello del *fantasy*); per evitare il naturalismo fantastico della tradizionale raffigurazione del mostro, il regista finisce per rafforzare quello fra Luce e Tenebra.

THE SHINING
(*Shining*)
GRAN BRETAGNA/USA 1980

Regia: Stanley Kubrick; **Soggetto:** ispirato al romanzo omonimo di Stephen King; **Sceneggiatura:** Stanley Kubrick e Diane Johnson; **Fotografia:** John Alcott; **Scenografia:** Roy Walker (scene: Les Tomkins); **Costumi:** Milena Canonero; **Trucco:** Tom Smith; **Musica:** Wendy Carlos e Rachel Elkind, Béla Bartok, György Ligeti, Krzysztof Penderecki, Henry Hall e la Gleneagles Hotel Band (per la canzone finale); **Montaggio:** Ray Lovejoy; **Assistente alla Regia:** Brian Cook (non accreditato nei titoli di testa né ufficialmente citato, ha collaborato al film Saul Bass, geniale autore di alcuni tra i più bei titoli di testa e tra le più belle sequenze di effetti visivi speciali della storia del cinema, collaboratore tra l'altro di Preminger e di Hitchcock. In particolare Bass ha contribuito alla realizzazione del kart di Danny e del sistema di ripresa del veicolo stesso); **Interpreti:** Jack Nicholson, Shelley Duvall, Danny Lloyd, Scatman Crothers, Barry Nelson, Philip Stone, Joe Turkel, Anne Jackson, Tony Burton, Lia Beldam, Billie Gibson, Barry Dennen, David Baxt, Manning Redwoods, Louise Burns, Lisa Burns, Alison Coleridge, Burnell Tucker, Jana Sheldon, Kate Phelps, Norman Gay; **Produzione:** Stanley Kubrick, in associazione con The Producer Circle Company; **Durata:** 130' (146' all'anteprima; 144' minuti in una seconda versione provvisoria che ha circolato per alcune settimane).

Soggetto: Jack Torrance, ex insegnante, ha accettato di fare il guardiano di un grande albergo - l'Overlook Hotel, sulle Montagne Rocciose del Colorado che durante la stagione invernale resta chiuso e totalmente isolato dal mondo: conta così di approfittare dell'assoluta tranquillità del luogo per scrivere un romanzo. Raggiunto l'albergo, insieme alla moglie Wendy e al figlioletto Danny, viene a sapere che anni prima un guardiano di nome Grady, sconvolto dalla claustrofobia, aveva ammazzato la moglie e le due figlie e si era poi suicidato. Il piccolo Danny - che ha lo "shining", cioè un potere extrasensoriale che gli permette di vedere ciò che gli altri non vedono e di comunicare telepaticamente, è a sua volta messo in guardia dal capocuoco Hallorann contro i pericoli che gli avvenimenti del passato rappresentano per lui: in particolare gli viene consigliato di non mettere piede nella stanza 237. Nell'albergo deserto e bloccato dalla neve, Jack entra a poco a poco in uno stato di estrema tensione; incontra il fantasma di Grady e altri personaggi del passato, e il suo lavoro al romanzo si riduce ad un mucchio di fogli sui quali scrive sempre la stessa frase: « *All work and no play make Jack a dull boy* » ("Il solo lavoro, e l'assenza di gioco, hanno fatto di Jack un ragazzo ottuso"; nell'edizione italiana "Il mattino ha l'oro in bocca"). Anche Danny ha visioni sempre più frequenti, in particolare delle due figlie di Grady, che lo rendono consapevole della minacciosità della situazione. Wendy, a sua volta, pur non afferrando alcuna "presenza" estranea, si rende conto del crescente sconvolgimento del marito e tenta di chiedere aiuto per radio, ma Jack distrugge l'apparecchio. Solo i poteri di Danny possono stabilire una comunicazione con l'esterno; Hallorann ne percepisce i segnali e accorre all'Overlook Hotel, ma viene ucciso da Jack, che tenta poi di ammazzare la moglie e il figlio. Inseguendo Danny nel giardino-labirinto vicino

all'albergo, però viene ingannato dal bambino e non riesce più a trovare l'uscita, finendo per morire congelato.

Nota critica: Lo scardinamento dei generi operato con ostinazione e lucidità da Kubrick investe in *Shining* il genere *horror*. Gli elementi tradizionali abbondano (dalla extrasensorialità allo *splatter*, dalle metamorfosi fisiche al terrore psicologico), ma tutto viene dirottato verso una logica imperscrutabile per cui, secondo le parole di Enrico Ghezzi: “*la ricerca del senso è vana; esso non è nelle soluzioni, nelle chiavi di volta in volta reperibili, nei singoli puzzles che ne possono derivare; se si dà un senso in Shining, è solo nella figura stessa dell'enigma, e nel modo in cui si pone. Come in 2001: Odissea nello spazio, di cui Shining è precisamente il rarefatto e allucinato remake*”. (cfr. Enrico Ghezzi, *Stanley Kubrick*, Il Castoro Cinema, La Nuova Italia, Firenze 1983) Da un punto di vista tecnico va segnalato l'uso costante e innovativo della *steady-cam* per rafforzare le atmosfere più perturbanti (si osservino le inquadrature del percorso del bambino sul suo *go-kart*, o quelle finali nel labirinto).

2001: A SPACE ODYSSEY
(2001: Odissea nello spazio)
GRAN BRETAGNA 1968

Regia: Stanley Kubrick; **Soggetto:** ispirato al *The Sentinelle* di A.C. Clarke; **Sceneggiatura:** Stanley Kubrick e Arthur C. Clarke; **Fotografia:** Geoffrey Unsworth; **Scenografia:** Tony Masters, Harry Lange, Ernie Archer; **Arredamento:** John Hoesli; **Costumi:** Hardy Amies; **Effetti speciali e fotografici:** Stanley Kubrick, Wally Veevers (supervisione generale), Douglas Trumbull, Con Pederson, Tom Howard (supervisione), Colin J. Cantwell, Bryan Loftus, Frederick Martin, Bruce Logan, David Osborn, John Jack Malick; **Musica:** Richard Strauss, Johann Strauss, Aram Katchaturian, György Ligeti (brani scelti da Kubrick), **Montaggio:** Ray Lovejoy; **Consulente scientifico:** Frederick I. Ordway; **Interpreti:** Keir Dullea, Gary Lockwood, Lockwood, William Silvester, Daniel Richter, Douglas Rain, Leonard Rossiter, Margaret Tyzack, Robert Beatty, Sean Sullivan, Frank Miller, Penny Brahms, Alan Gifford, Vivian Kubrick, Glenn Beck, Edwina Carroll, Bill Weston, Ann Gillis, Mike Lowell, Edward Bishop, Heather Downham, Peter Delman, Dany Grover, Brian Hawley, John Ashley, Jimmy Bell, David Charkham, Simon Davis, Jonathan Daw, Terry Duggan, David Fleetwood, David Hines, Tony Jackson, John Jordan, Scott Mackee, Laurence Marchant, Darryl Paes, Joe Refalo, Andy Wallace, Bob Wilyman, Richard Wood (molti di questi si celano sotto le vesti (di «scimmie»); **Produzione:** Stanley Kubrick (produttore associato Victor Lyndon) per la MGM; **Distribuzione:** MCM; **Durata:** 141 minuti.

Soggetto: *L'alba dell'uomo*. Il mondo all'epoca del Preistocene: su un territorio semidesertico, gruppi di scimmie conducono una vita assai contrastata in eterna combutta con gli altri animali nella lotta per il cibo, esposti notte e giorno all'insidia delle fiere. Un sibilo le scuote e le terrorizza; sembra provenire da uno strano monolito, parallelepipedo scuro e regolarissimo che nella notte spunta dal terreno. Poco dopo, nel corso della zuffa continua con altre "tribù" e nel tentativo di uscire da uno stato di aggravata carestia, una scimmia, tramite un rudimentale processo intellettuale, si serve come arma - come prima leva - dell'osso di un animale ucciso. L'osso con un grido di trionfo viene lanciato in aria, e si trasforma in un'astronave (che volteggia nello spazio, siamo nel 2000). Essa, facendo scalo su una stazione orbitale, sta trasportando a Clavius -base americana presso un cratere lunare- il Dottor Floyd. L'astronave è dotata di ogni comfort, ci sono hostess servizievoli che la percorrono mediante scarpette da antigravità. Sulla stazione lo scienziato americano incontra colleghi russi con cui è in cordiale amicizia. È evasivo però quando gli viene chiesto perché Clavius si è chiusa in quarantena (c'è forse un'epidemia?). Giunto a Clavius, viene a sapere che è stato rinvenuto un monolito all'interno di un cratere; lo si è trovato scavando, incuriositi da anomalie nei dati sul magnetismo e la radioattività nella zona. È la prima volta che l'uomo incontra la prova dell'esistenza di una civiltà extraterrestre, poiché il monolito (perfetto, levigatissimo, impossibile a scalfirsi) non può essere una formazione "naturale". E mentre il gruppo di tecnici e scienziati si mette in posa di fronte a esso per la fotografia di rito, si risente il sibilo violentissimo già sentito dalle scimmie. Stacco.

Siamo di nuovo nello spazio. *Diciotto mesi dopo: in missione verso Giove*. L'astronave Discovery scivola verso il pianeta gigante. Da Giove, infatti, provengono le radiazioni fortissime (il sibilo) riscontrate sulla Luna e la nave va verso quella che sembra essere più una meta in sé che l'emittente di un preciso messaggio. In effetti solo il perfetto HAL 9000, il calcolatore che vede parla e pensa, è "informato" su ciò, sullo scopo della missione Egli guida e aiuta in tutto (quando non li sostituisce) i due astronauti Frank Poole e David Bowman, sorveglia le funzioni vitali dei tre scienziati ibernati al seguito della spedizione. Ed è lui che sembra non fidarsi degli uomini, è lui che ha dei dubbi sul viaggio intrapreso. Provoca i due astronauti con un (falso) errore, prepara un trabocchetto nel quale perde la vita Poole il cui corpo si allontana per sempre nello spazio. Le funzioni vitali degli ibernati vengono interrotte. Bowman a stento si salva, e procede alla disattivazione di HAL che reagisce alla "morte" in modo "umano" e straziante, con suppliche e lamenti e canzoncine ricordi di "infanzia". L'uomo procede da solo.

Giove e oltre l'Infinito. A questo punto è l'occhio di Bowman (e il nostro insieme) che diviene protagonista dell'avventura, passando attraverso un fluire spazio-temporale di immagini e visioni (trucchi fotografici) che rompe continuamente con le dimensioni precedenti e con la precedente unità figurativa. Infine, quando l'occhio può riposarsi l'astronauta si trova in una stanza settecentesca rococò. I rumori sono amplificati. Il volto e la figura dell'uomo mutano, l'astronave scompare, resta questa stanza che può essere la dimora di Luigi XVI come una camera d'albergo. In essa, in poche inquadrature, Bowman passa dalla maturità alla vecchiaia all'agonia Sta morendo, di fronte a lui si erge ancora una volta il monolito. Si forma il feto astrale, come attraverso una bolla ne scorgiamo i lineamenti incerti di neonato. Lo vediamo guardare verso la sfera terrestre, poi di nuovo in primo piano: guarda verso di noi ma è sfocato, misterioso, inquietante. (da *Stanley Kubrick* (a cura di Enrico Ghezzi), Il Castoro Cinema, Supplemento all'Unità del 19-7-95).

Nota critica: È forse il più celebre e celebrato film di "fantascienza". Kubrick, nel confrontarsi con tale cinema di genere (come già in precedenza col *noir*, col cinema di guerra o con la fantapolitica) ne fuoriesce ampiamente, immettendo figure e ambienti in una dimensione che solo per comodità si può definire "fantascienza". In *2001: Odissea nello spazio*, molto più del presunto dionisismo o nietzschismo o junghismo e così via, si afferma una contemporanea gnosi in forma d'immagini (una vera gnosi è sempre in forma d'immagini); ciò che interessa Kubrick sono le strutture della mente, e la perimetrazione della Ragione che egli compie sul piano conoscitivo è analoga a quella del Male compiuta da Kurosawa sul piano morale: tutti e due sono "ecologici", ma nel primo caso di tratta batesonianamente di "ecologia della mente", nel secondo caso di "ecologia sociale e umana".