

I. DALLO SPAZIO A KUBRICK

I.1 IL CINEMA COME ARTE DELLA VISIONE

E' risaputo che i sensi sono cinque: vista, udito, tatto, olfatto e gusto. La prima, attraverso gli occhi, ci permette di ricevere l'impressione della luce e di distinguere la forma e il colore degli oggetti. Il secondo senso rende possibile percepire un suono, un rumore e simili, per mezzo delle orecchie. Con il terzo, i cui organi, diffusi in tutta la superficie del corpo, sono specificamente più diffusi nei polpastrelli delle dita, riconosciamo le forme, le condizioni e le qualità esterne degli oggetti. Il quarto senso, mediante il quale è possibile percepire gli odori, prodotti dalle emanazioni di particelle sottili e volatili di alcuni corpi, ha la sua sede nel naso. Il quinto, e ultimo, dal quale si ha la sensazione dei sapori, risiede nel palato e nella lingua.

Questi sensi sono utilizzati nella vita di tutti i giorni, ma quando si assiste ad uno spettacolo teatrale o ad un film si riducono a due soltanto, la vista e l'udito.

Per la vista esistono eccezioni minime, legate ad un certo tipo di teatro d'avanguardia, dove gli spettatori hanno la possibilità di utilizzare gli altri sensi. Per il secondo senso non esistono eccezioni.

Infatti durante un film lo spettatore non *tocca* niente che riguardi la finzione sullo schermo, non *annusa* nulla, dato che il film non odora (ha un certo odore la pellicola, ma questo in sala non si sente).

Infine non *gusta* lo spettacolo cinematografico (può gustarlo metaforicamente, ma non materialmente). Al massimo può gustare un sacchetto di patatine, elemento inerente alla sala cinematografica e non al film in sé.

Quindi la vista e l'udito, sia per uno spettacolo cinematografico, sia per uno spettacolo teatrale, risulterebbero gli unici sensi indispensabili, anche se la vista sembrerebbe superiore rispetto all'udito.

Infatti parlando di teatro lo scrittore latino Orazio ha scritto: “*Segnius irritant animos demissa per aures / quam quae sunt oculis subiecta fidelibus*”¹.

L'attenzione del lettore cade sull'importanza data agli *oculi* che sono definiti *fideles* rispetto alle *aures*, che è caratterizzato dall'avverbio in posizione iniziale, quindi più forte: *seguis*.

Segnis vale, come è noto, tardo, lento, pigro, neghittoso; fiacco, debole.² Perciò in ambito teatrale il senso dell'udito assume una connotazione inferiore rispetto a quello della vista, è più debole, più fiacco nel dare emozioni allo spettatore.

Le riflessioni di Orazio sembrano tuttora valide, dato che il teatro dal I secolo a.C. fino ad oggi non ha subito cambiamenti radicali nella sua struttura³.

Per quanto riguarda il cinema, potrebbe risultare chiarificatrice una prova pratica.

E' sufficiente entrare in una sala cinematografica e chiedere all'operatore cinematografico di far partire la macchina di proiezione senza sollevare la ventola paraluce. Il risultato sarà che lo sventurato spettatore, totalmente al buio, si sentirà circondato da rumori, musica e voci, ma, non riuscendo a comprenderne la provenienza, si troverà completamente impossibilitato a seguire lo scorrere degli eventi sullo schermo.

¹ Quinto Orazio Flacco, *Ars Poetica* in *Le Lettere*, Bur, Milano 1989, p. 266, vv. 180-1

² Ferruccio Calonghi, *Dizionario Latino-Italiano*, Rosenberg & Sellier, Torino 1964³, p. 2492

³ Infatti il teatro, da quello greco fino a quello contemporaneo, si è sempre fondato sulla presenza di attori che, in uno spazio separato dal pubblico, recitano un determinato testo. Ad ogni modo per una storia del teatro si rimanda, ad esempio, a Cesare Molinari, *Storia del teatro*, Laterza, Bari 1996

Quindi sembrerebbe che il cinema, ancor più del teatro, sia legato al senso della vista più che a quello dell'udito.

Questa più stretta unione tra cinema e vista dipenderebbe dalla sua particolare origine.

Infatti, seguendo ad esempio le indicazioni di Gian Piero Brunetta, le basi del cinema, databili dal XV secolo in poi, poggiarono su una ricerca dell'*icononauta*⁴.

L'*icononauta*, viaggiatore delle e fra le immagini, è l'uomo visionario che ha il potere di muoversi nell'*iconosfera*, cioè lo spazio delle immagini, di dominare e colonizzare il tempo e lo spazio, di usare gli occhi come remi per navigare liberamente, alla velocità della luce. Insomma è colui che ha la capacità di apprendere in modo naturale il linguaggio delle immagini e di sapersene servire come vero e proprio mezzo di comunicazione, riuscendo a superare ogni forma di separazione politica, geografica, linguistica⁵.

Il cinema si pone quindi al termine dell'evoluzione scientifica dell'*icononauta*, precisamente alla fine del XIX secolo, quando furono presentati i primi spettacoli cinematografici dei fratelli Lumière e dei loro concorrenti⁶.

⁴ Questo neologismo, *icononauta*, è stato inventato da Gian Piero Brunetta che lo ha coniato per un suo voluminoso e recente studio *Il viaggio dell'icononauta dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière*, Marsilio, Venezia 1997, dove ha descritto in maniera ampia e accurata gli antecedenti che portarono l'uomo prima alla scoperta della fotografia e poi a quella del cinematografo. Su tale tema cfr. anche Bruno De Marchi, *Umbra Dei e palpebra del cinema, luce*, Euresis, Milano 1996 e René Prédal, *Histoire du cinéma – Abrégé pédagogique*, CinémAction – Corlet, Paris 1994, tr. it. *Cinema: cent'anni di storia*, Baldini&Castoldi, Milano 1996

⁵ G.P. Brunetta, *op. cit.*, pp. 15-16

⁶ J. Deslandes, *Histoire comparée du cinéma*, vol. I, Tournai-Paris 1966; e J. Deslandes – J. Richard, *idem*, vol. II, 1968

Una notazione interessante potrebbe essere che tali esibizioni erano presentate come «fotografie animate», «scene animate» o, più semplicemente e più spesso come «vedute»⁷.

La veduta è, come si sa, l'atto del vedere⁸.

Il cinema, dato che in origine era sprovvisto di suono⁹, rimase perciò solo ed esclusivamente immagini. Questo accadde fino al 1927 quando, con il film *The Jazz Singer*¹⁰, il cinema venne “fornito” del sonoro sincronizzato alle immagini e quest’innovazione mutò completamente la maniera di fare i film¹¹.

Da quel momento fino ai giorni nostri il cinema è rimasto uguale; e altre innovazioni, come ad esempio il colore, non hanno portato mutamenti paragonabili a questo.

Quindi il cinema nacque prima come immagini in movimento e a queste, solo in un secondo tempo, si aggiunse il sonoro.

Su questo rapporto tra immagine e suono sono stati molti gli studiosi che hanno espresso la loro opinione e sempre in un’unica direzione, cioè la supremazia della prima sul secondo.

⁷ Jacques Aumont, *Le point de vue*, in Communications, 1983, n° 38, tr. it. *Il punto di vista*, in L. Cuccu e A. Sainati (a cura di), *Il discorso del film. Visione, narrazione, enunciazione*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli 1988, p. 86

⁸ Fernando Palazzi (a cura di Gianfranco Folena), *Novissimo Dizionario della Lingua Italiana*, Fabbri, Milano 1986, vol. II, p. 975

⁹ In realtà per creare “atmosfera” veniva eseguita della musica da un’orchestra presente in sala, ma tale contributo non era inerente al film in sé

¹⁰ Questa è una data ufficiale. In realtà il processo di invenzione e diffusione della tecnologia sonora si svolse in fasi diverse nei diversi Paesi, con una quantità di sistemi e brevetti concorrenti.

¹¹ Per una più approfondita analisi di quali mutamenti stilistici causò tale invenzione si rimanda a D. Bordwell e K. Thompson, *Film History: An Introduction*, McGraw-Hill, Inc., 1994, tr. it. *Storia del cinema e dei film*, Il Castoro, Milano 1997-8, vol. I, pp. 273-93

Ad esempio, il semiologo russo Jurij M. Lotman ha sostenuto che “il cinema è la sintesi di due tendenze narrative, quella figurativa (pittura in movimento) e quella verbale”¹², ma ha chiarito che “gli elementi non figurativi del film (la parola, la musica) svolgono un ruolo subordinato”¹³.

Oppure lo studioso francese Jean Mitry nella sua monumentale *Esthétique et Psychologie du cinéma* ha scritto che “un film, ce sont d’abord des images”¹⁴; ed anche che “un film est fait pour être vu et uniquement pour être vu”¹⁵.

Sfogliando poi altri testi di teoria cinematografica - quali sono, per esempio, *Film come Arte* di Rudolf Arnheim¹⁶, *Cinema Arte Figurativa* di Carlo Ludovico Ragghianti¹⁷, *Saper vedere il cinema* di Antonio Costa¹⁸, *L’immagine-tempo* di Gilles Deleuze¹⁹ - si

¹² Jurij M. Lotman, *Semiotika kino i problemy kinoestetiki*, Vaap, Moskva 1972, tr. it. *Introduzione alla semiotica del cinema*, Officina, Roma 1979, p. 57

¹³ *Ivi*, p. 60-1, cfr. anche Sandro Bernardi, *Kubrick e il cinema come arte del visibile*, Pratiche, Parma 1990, p. 6, dove sostiene che “il cinema si presentava, fin dall’inizio, (...) arte della visione”.

¹⁴ Jean Mitry, *Esthétique et Psychologie du cinéma*, Editions universitaires, Paris 1963, vol. I, p. 53

¹⁵ *Ivi*, vol. I, p. 111

¹⁶ Rudolf Arnheim, *Film als Kunst*, E. Rowohl Verlag, Berlin 1932, tr. it. *Film come Arte*, Il Saggiatore, Milano 1963, p. 167, dove afferma che “la letteratura si serve delle parole per descrivere; il cinema delle immagini”

¹⁷ Carlo Ludovico Ragghianti, *Cinema Arte Figurativa*, Einaudi, Torino 1952. Cfr. Antonio Costa, *Cinema e Pittura*, Loescher, Torino 1991, pp. 93-7, dove viene ripercorso il saggio di Ragghianti, il cui titolo è esemplificativo dell’opinione del famoso storico dell’arte

¹⁸ Antonio Costa, *Saper vedere il cinema*, Bompiani, Milano 1985, che a p. 25 considera il cinema come “espressione del momento più avanzato del processo di produzione del visibile”

¹⁹ Gilles Deleuze, *L’image-temps*, Minuit, Paris 1985, tr. it. *L’immagine-tempo*, Ubulibri, Milano 1997, p. 264, dove sostiene che “il cinema è arte innanzitutto visiva”

trova sempre la tesi secondo la quale, al cinema, le immagini sono sempre più importanti del suono.

In conclusione si ribadisce che il cinema attiva, come il teatro, sostanzialmente due sensi, la vista e l'udito, ma soprattutto nel cinema solo la prima risulta fondamentale; infatti il cinema è nato e si è sviluppato muto, scoprendo solo dopo trent'anni il sonoro.

I.2 L'INQUADRATURA

I.2.1 Il limite e la selettività

Il cinema, arte della visione, diventa veramente visibile solo nel momento in cui viene proiettato su uno schermo cinematografico, il quale possiede determinate caratteristiche.

Innanzitutto ci sono schermi di varie dimensioni: “superfici ridotte, come gli schermi di molte salette d’essai o culturali, che propongono un’esperienza di fruizione assai simile a quella domestica della televisione, ma anche superfici assai ampie, che rendono possibile la massima resa delle componenti spettacolari del cinema”²⁰.

Tuttavia, per quanto grande sia, uno schermo cinematografico non può contenere lo spazio, dato che questo è un “luogo infinito e illimitato di cui le cose materiali occupano una parte con la loro dimensione definita”²¹. Di conseguenza la prima caratteristica dello schermo è il fatto di essere una superficie finita.

Una seconda notificazione, derivante dalla prima, consiste nel fatto che uno schermo cinematografico, in quanto finito, non può racchiudere l’intera realtà circostante, ma soltanto un “ritaglio delle dimensioni dello schermo”²²; quindi uno schermo è finito e limitante²³.

²⁰ Francesco Casetti e Federico di Chio, *Analisi del Film*, Bompiani, Milano 1998¹⁰, p. 69

²¹ Salvatore Battaglia (a cura di), *Grande dizionario della lingua italiana*, Utet, Torino 1998, vol. XIX, p. 750

²² Jurij M. Lotman, *op. cit.*, p. 42

²³ Si ha una conferma di tale conclusione anche sfogliando un dizionario etimologico come il M. Cortelazzo e P. Zolli, *Dizionario etimologico della lingua italiana*, Zanichelli, Bologna 1997. Infatti lo *schermo* è definito una “superficie bianca su cui vengono proiettate le immagini della pellicola fotografica o cinematografica” (vol. V., p. 1151). La *superficie* indica un “ente geometrico che delimita

Una terza peculiarità risiede nella semplice funzione riflettente dello schermo cinematografico, definito, appunto da Jean Mitry come “le cadre de l’image considérablement agrandi”²⁴. Perciò uno schermo cinematografico, di solito bianco, ha come unica funzione quella di riflettere l’immagine ingrandita che vi viene proiettata.

Ne deriva che la finitezza e la funzione limitante non sono caratteristiche proprie dello schermo, ma sono conseguenti di un’attività precedente.

Infatti, se durante la visione di un film, invece di guardare le immagini sullo schermo, si alza lo sguardo, si noterà un fascio di luce proveniente dalle nostre spalle che colpisce lo schermo davanti a noi, dando vita al film che stiamo guardando. Questo fascio luminoso è prodotto dal proiettore cinematografico.

Attraverso tale macchina viene proiettata sullo schermo, mediante lo scorrimento e l’arresto della pellicola, costituita da un numero variabile di fotogrammi, una serie di immagini di varia durata. La pellicola in arresto viene illuminata dalla lampada all’interno del proiettore e così l’immagine impressionata su quel singolo fotogramma, passando attraverso un obiettivo di focale variabile, appare ingrandita sullo schermo²⁵.

Quindi l’immagine che al cinema vediamo molto grande si riduce, in realtà, alle modeste dimensioni di un fotogramma della larghezza di 24,89 mm e dell’altezza di 18,67 mm²⁶.

un corpo” (vol. V, p. 1297). Infine il verbo *delimitare* ha il significato di “segnare il limite, il confine” (vol. II, p. 320).

²⁴ Jean Mitry, *op. cit.*, vol. I, p. 166

²⁵ Per una più esauriente descrizione del funzionamento del proiettore cinematografico si rimanda a Pietro Macellapi, *Corso per l’operatore cinematografico*, Anec Lombardia, Milano 1994

²⁶ Mario Bernardo, *L’immagine filmata. Manuale di ripresa cinematografica*, La Nuova Italia Scientifica, Roma 1992, p. 70 e Mario Bernardo, *Tecnica dell’inquadratura*, in F. Borin e R. Ellero (a cura di), *L’inquadratura cinematografica*, Circuitocinema – Quaderno n° 50, Venezia 1994, p. 34. Sulle dimensioni di un fotogramma è doverosa una precisazione, dato che le misure appena fornite riguardano

Il fotogramma²⁷, dato che è l'immagine rimpicciolita che apparirà sullo schermo, riproduce le sue stesse caratteristiche, cioè finitezza e funzione limitante.

Di fatto, quindi, il quadro dello schermo e quello del fotogramma sarebbero omologhi, dal momento che l'elemento rilevante non risiederebbe nelle dimensioni ma consisterebbe nel fatto che “toutes les lignes compositionnelles de l'image se rapportent (...) au couple de lignes horizontales et verticales de ce quadrilatère qui fait fonction de référentiel absolu”²⁸.

Mitry ha sottolineato giustamente come il quadro o del fotogramma o dello schermo abbia una funzione di referenziale assoluto, nel senso che durante la creazione del film si deve tenere conto della natura finita e limitante di tale quadro.

Per creazione del film si intende sia il momento letterale (la sceneggiatura) sia il momento pratico (le riprese).

la cosiddetta *full sceen aperture (silent)*. A questo proposito è utile leggere cosa scrive Mario Bernardo nel suo manuale, *L'immagine...*, cit., a p. 71: “Nel formato accademico 35 mm, che in proiezione diviene 1,33:1, il rapporto di 1,375:1 del negativo occupa verticalmente lo spazio tra quattro perforazioni mentre, tra il centro di un fotogramma e il seguente vi sono 19 mm. Però, non tutto questo spazio è occupato dall'immagine. Il fotogramma è spostato verso il bordo destro del supporto, per lasciare liberi i 2,13 mm della colonna sonora ottica. Sopra e sotto l'immagine si trova una striscia di emulsione non esposta, di spessore variabile a seconda del formato scelto, che si chiama interlinea. Oltre al formato accademico, nel 35 mm sono diffusi l'1,66:1, l'1,75:1 e l'1,85:1, e il negativo Cinemascope con rapporto 1,18:1 sul negativo, con un'immagine decompressa in proiezione per suono Stereofonic Perspecta Sound di rapporto 2,55:1 (oggi, tuttavia, con i nuovi sistemi stereofonici, il formato Cinemascope è 2,35:1)”

²⁷ Stephen Heath nel suo testo *Questions of Cinema*, Macmillan Publishers Ltd., London 1981, a p. 35 nota come il “frame describes the material unit of film (the single transparent photograph in a series of such photographs printed on a length of cinematographic film, twenty-four frames a second) and, equally, the film image in its sitting, the delimitation of image on screen”

²⁸ Jean Mitry, *op. cit.*, vol. I, p. 172

Infatti, anche se in maniera diversa, in queste due situazioni si deve o pensare (nel primo caso) o girare (nel secondo), tenendo sempre conto del limite del quadro cinematografico.

Se ne ha una palese dimostrazione durante le riprese quando il regista, con tutto lo spazio infinito a sua disposizione, è costretto a *scegliere* che cosa deve essere ripreso; cioè che cosa entrerà nel *quadro* della macchina da presa e che cosa, invece, ne resterà fuori. Quanto scelto verrà impresso sulla pellicola e, dopo essere stato sviluppato e stampato, arriverà al proiettore e quindi sullo schermo.

Di conseguenza, in questo processo risultano fondamentali due elementi: il *quadro* dell'immagine (il *referente assoluto* di Mitry²⁹), con la sua finitezza e la sua funzione limitante e la *scelta* compiuta dal regista, di cui si tratterà nel sottoparagrafo I.2.4 quando verrà studiato lo stile.

Per approfondire la nozione di quadro sembra utile partire dalla definizione che viene fornita dal dizionario: “un oggetto, pezzo o spazio quadrato; una pittura su tavola o su tela messa in telaio”³⁰. Se, poi, si legge quanto scritto da Gianfranco Folena su questo termine si trovano diversi spunti di riflessione: “Tornando alla protostoria di *quadro*, vediamo dunque che le prime documentazioni e le premesse dell'affermazione pittorica del termine si collocano nello scorcio del Quattrocento e agli inizi del Cinquecento. Il che mi pare che renda plausibile (...) che questa accezione pittorica del termine sia un ispanismo, e lo confermerebbe anche la resistenza dell'ambiente fiorentino. In spagnolo *cuadro*, col femminile *cuadra*, è medievale e attestato ai primordi della lingua nel senso proprio e specifico di ‘pittura, dipinto’. Non è escluso che negli ambienti artistici italiani

²⁹ A questo riguardo è utile un'altra riflessione dello studioso francese: “les choses devenues image – une image constituée dans un cadre – sont relatives à ce cadre et lui sont liées phénoménalement” (in *op. cit.*, vol. I, p. 170)

³⁰ M. Cortelazzo e P. Zolli, *op. cit.*, vol. IV, p. 1008

ci sia un'evoluzione semantica autonoma a partire dall'accezione architettonica (*'riquadro'*[spazio quadro, porzione quadrangolare di una superficie]³¹) nei casi in cui il termine non è riferito alla pittura o indica comunque l'utilizzazione figurativa di una superficie squadrata. Ma certo nella fissazione progressiva del significato pittorico di *quadro*, fino alla cancellazione del tratto geometrico del significato, l'impatto del termine spagnolo è stato decisivo³².

A parte la notazione sull'origine ispanica, che in questa sede è di relativa importanza, è interessante sottolineare come il termine *quadro* prima di indicare il dipinto individuasse il supporto, anzi, la forma geometrica del supporto, cioè la cornice.

In particolare Aumont l'ha definita "ciò che fa sì che l'immagine non sia né infinita né indefinita, ciò che circoscrive l'immagine, che la fissa"³³, essa "oltre che limite fisico (...) è anche e soprattutto limite visivo dell'immagine: ne regola le dimensioni e le proporzioni"³⁴.

Insomma il quadro cinematografico, inteso sia come cornice sia come il materiale inscritto in esso, divide lo spazio della sala cinematografica in due parti: lo spazio che non vi entra, definito fuori quadro, e quello che viene inquadrato, nel senso che si trova nel quadro³⁵.

³¹ *Ivi*, vol. IV, p. 1088

³² Gianfranco Folena, *La scrittura di Tiziano e la terminologia pittorica rinascimentale*, in *Umanesimo e Rinascimento a Firenze*, all'interno di AA.VV., *Miscellanea di studi in onore di Vittore Branca*, Leo S. Olschki, Firenze 1983, vol. III, tomo II, pp. 835-6

³³ Jacques Aumont, *L'œil interminable. Cinéma et peinture*, Librairie Séguier, Paris 1989, tr. it. *L'occhio interminabile. Cinema e Pittura*, Marsilio, Venezia 1991, p. 70

³⁴ *Ivi*, p. 71

³⁵ Giulia Carluccio nel suo studio intitolato *Cinema e Racconto. Lo Spazio e il Tempo*, Loescher, Torino 1988, a p. 47 definisce il quadro in questi termini: "Per quadro possiamo intendere la dimensione virtualmente statica dell'immagine dinamica e trasformativa determinata in base al sistema di

Jean Mitry spiega in maniera molto chiara tutto questo: “En rapportant à ses [*du cadre*] côtés les lignes et les volumes des choses représentées on peut composer l’image exactement comme un peintre compose son tableau; on peut lui donner une structure expressive en «*cadrant*» d’une certe manière le fragment de réalité visé car tout ce que contient le cadre lui devient relatif au sens géométrique du mot. En lui-même, ce «contenu» est indépendant de quelque cadre que ce soit mais, par le fait qu’il est présenté dans un cadre, il s’ordonne relativement à lui”³⁶.

Quindi la messa in quadro, detta comunemente *inquadratura*, può essere definita l’azione che “ritaglia il reale oggetto della sua ripresa, ma, contemporaneamente, (...) è la condizione necessaria all’emergere del discorso filmico”³⁷.

Di conseguenza “a cominciare da questa delimitazione la porzione di realtà profilmica rappresentata diventa filmica, l’iconico si incrocia con il diegetico, la storia diventa discorso”³⁸.

posizionamento e strutturazione di un campo visivo o porzione di spazio profilmico nei limiti e nella superficie del rettangolo o quadro dello schermo, che ne è supporto di iscrizione”.

³⁶ Jean Mitry, *op. cit.*, vol. I, p. 167

³⁷ André Gardies, *L’espace du récit filmique: Propositions*, in D. Chateau, A. Gardies, F. Jost (eds.), *Cinéma de la modernité: films, théories*, Klincksieck, Paris 1981, tr. it. *Lo spazio del racconto filmico*, in L. Cuccu e A. Sainati, *op. cit.*, p. 57

³⁸ Giulia Carluccio, *op. cit.*, p. 47

I.2.2 Lo spazio cinematografico

Si è visto che l'inquadratura risulta essere sia la delimitazione di un campo visivo³⁹ sia lo spazio comprendente tutto quello che è presente nell'immagine: scene, personaggi, accessori⁴⁰.

Ora che abbiamo affrontato il primo aspetto nel sottoparagrafo precedente occupiamoci del secondo.

Lo spazio cinematografico, selezionato all'interno dell'inquadratura, mostra una caratteristica di estrema rilevanza: pur trovandosi su di un supporto bidimensionale, presenta l'illusione della terza dimensione.

Questo effetto dipenderebbe “esclusivamente dall'instaurazione e dal rispetto delle leggi della prospettiva, leggi che provengono direttamente dall'Alberti e dalla pittura del Quattrocento. La messa a punto dell'apparecchio della cinepresa è stata subordinata alla riproduzione integrale degli effetti del sistema prospettico. E' così che il cinema riprende a sua volta i principi della visione monoculare (...) come l'avevano concepita i pittori del Rinascimento”⁴¹.

³⁹ Jacques Aumont, *L'occhio interminabile...*, cit., p. 17. A questo riguardo Lotman, in *op. cit.*, p. 43, afferma che “uno degli elementi fondamentali del concetto di inquadratura è la *delimitazione* dello spazio artistico”

⁴⁰ Gilles Deleuze, *L'image-mouvement*, Minuit, Paris 1983, tr. it. *L'immagine-movimento*, Ubulibri, Milano 1997, p. 25

⁴¹ Marc Vernet in AA.VV., *Attraverso il cinema...*, cit., p. 163. Inoltre i termini essenziali della relazione tra prospettiva rinascimentale e cinepresa sono riassunti in J. Collet, *Cinepresa*, sempre nella stessa raccolta di saggi. Anche Antonio Costa in *Cinema...*, cit., p. 30, sottolinea questo rapporto: “il legame più radicale che si può stabilire tra il cinema e la pittura consiste nel fissare nella rappresentazione prospettica un comune denominatore: in tal modo si fa discendere il cinema da quella tecnica (la prospettiva) che

Infatti nel XV secolo fu scoperta⁴², in pittura, la prospettiva, “cioè la prima modalità scientifica di rappresentazione dello spazio – che è tridimensionale – su una superficie piana, che è bidimensionale”⁴³.

Da quel momento in poi, all’interno del quadro si venne a creare un’illusione per l’occhio umano, un trompe-l’œil, che ha dato parvenza e inganno della possibilità di *entrare* nella rappresentazione. Da questo punto di partenza sarebbe derivato il cinema.

Infatti, per Heath, il cinema sarebbe essenzialmente una “machine for the reproduction of objects (of solids) in the form of images realized according to the laws of the rectilinear propagation of light rays, which laws constitute the perspective effect”⁴⁴.

Citando Bazin è lecito perciò affermare che “si può svuotare l’immagine cinematografica di ogni realtà, salvo una: quella dello spazio”⁴⁵.

Ma cos’è lo spazio cinematografico?

Aumont risponde in questi termini: “lo spazio non è un percelto, come lo sono il movimento e la luce, non è visto direttamente ma è costruito, a partire da percezioni visive, ma anche cinestetiche e tattili. Vedere lo spazio, vorrà dunque dire

costituisce una delle acquisizioni fondamentali della pittura del Rinascimento”. Cfr. anche Casetti – di Chio, *op. cit.*, p. 75

⁴² Sulla dibattuta questione se la prospettiva sia stata scoperta o riscoperta nel Rinascimento e per un’analisi più dettagliata del che cosa sia e come sia strutturata rimandiamo al secondo capitolo di questo lavoro.

⁴³ Bruno De Marchi, *op. cit.*, p. 223

⁴⁴ Stephen Heath, *op. cit.*, p. 28; inoltre per un’approfondita analisi della condizione prospettica dell’immagine cinematografica e il suo funzionamento cognitivo e narrativo si rimanda a David Bordwell, *Narration and Space*, in *Narration in the Fiction Film*, University of Wisconsin Press, Madison 1985, cap. VII, pp. 99-146

⁴⁵ André Bazin, *Qu’est ce que le cinéma? I-II-III-IV*, Ed. Du Cerf, Paris 1958,1959,1961,1962, tr. it. parziale *Che cos’è il cinema?*, Garzanti, Milano 1994, p. 175

necessariamente interpretarlo, al prezzo di una costruzione già complessa di un certo numero di informazioni visive”⁴⁶.

Le informazioni visive che permettono allo spazio cinematografico, strutturato su una superficie piana a due dimensioni, di dare il senso illusorio della profondità, sono: prospettiva, profondità di campo e movimento⁴⁷.

Per quanto riguarda la *prospettiva* monoculare, come già accennato poco sopra, si ha un rapporto diretto tra cinepresa e leggi prospettiche, e quindi è sufficiente porre la macchina da presa in un punto qualsiasi per avere una strutturazione prospettica dello spazio, dato che, come dice Balázs, “le linee dell’immagine segnano lo spazio in prospettiva”⁴⁸.

La *profondità di campo*, a differenza della prospettiva, non è direttamente legata allo statuto cinematografico, ma è “un importante mezzo ausiliario dell’istituzione dell’inganno di profondità. Se essa è grande, la disposizione su diversi piani degli oggetti in asse, tutti nitidamente visibili, andrà a *rafforzare* la percezione dell’effetto prospettico; se essa è ridotta, i suoi stessi limiti manifesteranno la «profondità» dell’immagine (il personaggio diventerà nitido «avvicinandosi» a noi, ecc.)”⁴⁹.

Quindi la profondità di campo è “un dato tecnico dell’immagine che peraltro è possibile modificare facendo variare la focale dell’obiettivo (la profondità di campo è tanto più ampia quanto più corta è la focale), o l’apertura del diaframma (la profondità di campo è tanto più ampia quanto meno è aperto il diaframma)”⁵⁰.

⁴⁶ Jacques Aumont, *L’occhio interminabile...*, cit., p. 92-3

⁴⁷ J. Aumont - A. Bergala - M. Marie - M. Vernet, *Esthétique du film*, Nathan, Paris 1994, tr. it. *Estetica del film*, Lindau, Torino 1995, pp. 20-1

⁴⁸ Béla Balázs, *Der Film. Werden und Wesen einer neuen Kunst*, Globus Verlag, Wien 1952, tr. it. *Il film. Evoluzione ed essenza di un’arte nuova*, Einaudi, Torino, 1997, p. 149

⁴⁹ J. Aumont - A. Bergala - ..., *op. cit.*, p. 24

⁵⁰ *Ivi*, p. 23

Se ne potrebbe desumere che se da una parte la prospettiva monoculare appartiene storicamente al cinema, dall'altra, invece, la profondità di campo dipende dall'obiettivo utilizzato e da procedimenti tecnici valevoli di volta in volta in maniera diversa. Insomma la prospettiva è nel cinema, la profondità di campo è derivata dal cinema o quanto meno dalla fotografia.

Questa filiazione del cinema dalla fotografia (e non solo), è ormai un assunto acquisito, dopo i numerosi studi al riguardo. Naturalmente sembra un'affermazione abbastanza perentoria, ma se si prova a sfogliare alcuni dei numerosissimi saggi sulla nascita del cinema si ha conferma di tale rapporto di parentela⁵¹.

Considerato questo legame come acquisito, procediamo oltre.

La fotografia, dunque, ha trasferito due sue peculiarità al cinema: la prospettiva e la profondità di campo. La prima, come si è visto, è di derivazione rinascimentale, la seconda è dovuta allo sviluppo dell'ottica e degli obiettivi. Esiste però una caratteristica (tra le altre) posseduta dal cinema che lo differenzia in maniera netta dalla fotografia: *il movimento*.

Infatti, questo terzo fautore dell'illusione della profondità non deriva dalla fotografia, dato che questa "malgré la perspective (...) ne se détache point de son support; elle colle à l'écran. Ce n'est qu'une photographie"⁵².

Il movimento appare quindi come una grande novità del cinema, una novità di così rilevante importanza da spingere lo spettatore a credere che le immagini che stiamo vedendo sullo schermo si estendano in uno spazio tridimensionale.

Se, ad esempio, si prende in considerazione uno dei primi film proiettati con pubblico pagante, *L'arrivé du train à la gare de Ciotat* (1895) dei fratelli Lumière, si riscontrano due elementi di estrema rilevanza: da una parte il movimento, sia della locomotiva che

⁵¹ Cfr. G.P. Brunetta, *cit.*, Bruno De Marchi, *cit.*, D. Bordwell e K. Thompson, *cit.*

⁵² Jean Mitry, *op. cit.*, vol. I, p. 112

delle foglie e del fumo, e dall'altra lo sfruttamento della profondità di campo, dove si trova “anticipata già quella scala di piani, dal totale al campo medio al primo piano, su cui il cinema costruisce il suo spazio”⁵³.

Infatti è “le mouvement [qui] détermine le sentiment de profondeur, le crée effectivement”⁵⁴, in tal maniera sussegue che “l'image filmique se donne à mon regard comme une «image spatiale», semblablement à l'espace réel qui s'étend devant mes yeux”⁵⁵.

Logicamente, Mitry non è stato l'unico studioso a proporre una riflessione di questo genere. Ad esempio Lotman ha sostenuto come sia il movimento sullo schermo a produrre un'impressione di volume⁵⁶ ed anche gli autori francesi del testo *Estetica del film* hanno sottolineato che la “riproduzione del movimento (...) aiuta la percezione della profondità”⁵⁷.

Inoltre Mario Pezzella, in un'analisi sullo sviluppo dei procedimenti cinematografici tra gli anni Venti e Trenta, ha scritto che furono la carrellata, i movimenti di macchina, le variazioni del punto di ripresa a condurre alla costruzione dello spazio cinematografico⁵⁸.

⁵³ Paola Valentini, *Dal cinematografo al cinema: Edison, Porter, Lumière, Méliès*, in Paola Valentini, Alberto Ostini, *Lontano da Hollywood? Legere enim et non intellegere negligere est*, Euresis, Milano 1996, p.16

⁵⁴ Jean Mitry, *op. cit.*, vol. I, p. 112

⁵⁵ *Ibidem*

⁵⁶ Jurij Lotman, *op. cit.*, p. 49

⁵⁷ J. Aumont – Bergala A - ..., *op. cit.*, p. 20. Inoltre cfr. A. Michotte Van Den Berck, *Le caractère de “réalité” des projections cinématographiques*, in *Revue Internationale de Filmologie*, Octobre 1948, n° 3-4, pp. 257-8.

⁵⁸ Mario Pezzella, *Estetica del Cinema*, Il Mulino, Bologna 1992, p. 53. Molto interessanti sono anche i contributi di Hochberg J. e Brooks V., *The Perception of Motion Picture*, in Carterette – Friedman (eds.),

Insomma il movimento, o degli elementi in scena, come ad esempio nel film dei Lumière il fumo e le foglie da una parte e i viaggiatori dall'altra, o della macchina da presa, come il travelling o il dolly, è un mezzo atto a creare l'illusione della profondità di campo. "In altre parole il cinema riproduce il movimento sia registrando ciò che si muove dentro il quadro (uomini, animali, oggetti ecc.), sia muovendo l'apparecchio di registrazione"⁵⁹.

In conclusione, si può affermare che i fattori dello spazio filmico sono: la *prospettiva*, propria della fotografia e, prima ancora, creata in pittura; la *profondità di campo*, che come è stato visto è di derivazione fotografica – ottica, ed è ottenuta con variazioni di focale e di diaframma; ed infine il *movimento* o del profilmico o della macchina da presa.

Handbook of Perception, vol. X, 1978, dove si sostiene che è sufficiente il movimento della cinepresa nello spazio della scena perché i diversi elementi si mettano come in prospettiva e di J.J. Gibson, *Motion Pictures and Visual Awareness*, in *The Ecological Approach to Visual Perception*, Houghton Mifflin, Boston 1979, testo in cui si afferma che i movimenti della cinepresa sono utili strumenti per la percezione della terza dimensione.

⁵⁹ Francesco Casetti e Federico di Chio, *op. cit.*, p. 83

I.2.3 Organizzazione di un mondo

Lo spazio cinematografico, grazie alle sue particolari caratteristiche, evidenzerebbe che “en tant que représenté les images filmiques se montrent semblables aux images immédiates de la conscience mais, en tant que représentation, ce sont des formes esthétiquement structurées”⁶⁰. Insomma sarebbero “immagini che non si limitano a raccontare un’azione, ma che la significano, le danno un senso”⁶¹.

Questo indicherebbe che le immagini che compongono lo spazio cinematografico e quindi “la construction filmique supposent et impliquent nécessairement deux plans compositionnels: la composition dramatique (...) qui s’organise dans l’espace (...); et la composition esthétique ou plastique, qui organise cet espace dans les limites du cadre, quel que soit le champ considéré”⁶².

Perciò esisterebbero due tipi di «composizione»: da una parte quella relativa alla fabula della vicenda narrata, dall’altra quella attinente all’organizzazione dello spazio cinematografico.

Uno degli studiosi che, come è noto, si è soffermato ad analizzare, in tutte le sue componenti, il secondo tipo di composizione è stato Eric Rohmer, al secolo Maurice Schérer, nel suo lavoro sull’analisi spaziale del *Faust* di Murnau⁶³.

Come dato di partenza va subito posta un’affermazione fatta dal regista e studioso francese nel 1955, quando scrisse che “in ogni grande opera cinematografica si scoprirà

⁶⁰ Jean Mitry, *op. cit.*, vol. I, p. 263

⁶¹ Giorgio Cremonini, *op. cit.*, p. 41

⁶² Mitry, *op. cit.*, vol. I, p. 171

⁶³ Eric Rohmer, *L’organisation de l’espace dans le «Faust» de Murnau*, Union Général D’Editions, Paris 1977, tr. it. *L’organizzazione dello spazio nel «Faust» di Murnau*, Marsilio, Venezia 1991. Cfr. anche il suo studio *Le cinéma art de l’espace* in *La revue du cinéma*, n°14, Giugno 1948

la presenza di un certo rigore geometrico, non sovrapposto come un vano ornamento geometrico, bensì come del tutto consustanziale ad essa”⁶⁴.

Il rigore geometrico indicherebbe un’organizzazione degli elementi che il regista ha a disposizione per strutturare un mondo con proprie caratteristiche di valore pittorico, architettonico e quindi filmico.

In altre parole, secondo Rohmer, lo spazio cinematografico si potrebbe suddividere in tre ambiti: c’è uno *spazio pittorico*, costituito dall’immagine cinematografica che, proiettata sul rettangolo dello schermo, viene percepita e considerata come la rappresentazione più o meno fedele di quella parte del mondo esterno; c’è uno *spazio architettonico*, in cui le stesse parti del mondo, naturali o ricostruite, sono dotate di un’esistenza obiettiva, a prescindere dal tipo di riprese⁶⁵; ed infine c’è uno *spazio filmico*, che lo spettatore non percepisce direttamente, ma che ricostruisce «virtualmente» nella sua mente, sulla base degli elementi frammentari che il film gli fornisce.⁶⁶

⁶⁴ In «*Cahiers du Cinéma*», n° 51, 1955; ora in Giovanna Grignaffini (a cura di), *La pelle e l’anima. Intorno alla Nouvelle Vague*, La Casa Usher, Firenze 1984, p. 21

⁶⁵ Sulla «scena filmica» cfr. G. Bettetini, *Produzione del senso e messa in scena*, Bompiani, Milano 1975, pp.129-32

⁶⁶ Eric Rohmer, *L’organizzazione...*, cit., p. 19. Lo *spazio pittorico* e quello *architettonico* sono assimilabili (facendo le dovute differenze) alla *messa in scena* e alla *messa in quadro* di cui parlano Casetti e di Chio, cit., p. 124, dove si sostiene che “se la messa in scena allestisce un mondo (...) [spazio pittorico e architettonico], la messa in quadro, invece, definisce il tipo di sguardo che su quel mondo si getta, la maniera in cui esso è colto dalla macchina da presa [spazio pittorico]”. Inoltre lo *spazio filmico* è a sua volta assimilabile alla *messa in serie* (sempre Casetti – di Chio, p. 126): “Se a livello di messa in scena e di messa in quadro ci si concentra preferenzialmente sulla singola immagine, nei suoi contenuti e nelle sue modalità, a livello di messa in serie l’analisi deve passare a considerare più immagini”. Per un discorso riassuntivo vd. p. 156 dello stesso testo

A ognuno di questi tre spazi – che ovviamente devono costituirsi in unità tanto più coerente quanto più il regista tenderà a mantenere un equilibrio – corrispondono fasi e competenze diverse del processo di produzione: la *fotografia* per lo spazio pittorico, la *scenografia* per quello architettonico, la *messa in scena* e il *montaggio* per quello filmico⁶⁷.

Per quanto riguarda lo spazio *pittorico – fotografico*, vorremmo far notare che il regista deve adoperarsi a scegliere il tipo di ripresa da effettuare. Il che vuol dire: «dove» porre la macchina da presa, «quali» obiettivi impiegare, «se» eventualmente utilizzare filtri colorati o solamente di copertura dalla luce, ecc. Inoltre, l'autore deve decidere in che maniera la scena debba essere illuminata.⁶⁸

Per quanto concerne l'ambito *architettonico – scenografico*, vorremmo sottolineare il fatto che esso è legato maggiormente alle forme, nel senso che “un'architettura è un forma (o un insieme di forme) proposta al nostro sguardo: forma di un edificio, di un oggetto, di un paesaggio”⁶⁹. Perciò il regista ha per compito di decidere la forma dei luoghi dove si svolgerà l'azione; logicamente più un luogo è piccolo più sarà facilmente modificabile ai fini della ripresa, fermo restando che al giorno d'oggi l'utilizzo del computer ha permesso trasformazioni che in passato erano impensabili.

Infine, per quanto attiene allo spazio *filmico*, costituito da *messa in scena* e *montaggio*, si potrebbe affermare che esso sia uno spazio virtuale di volta in volta immaginato da ciascuno spettatore. In questo ambito gli attori, guidati dall'autore, recitano all'interno dello spazio architettonico – scenografico prescelto e il montatore unisce le singole riprese secondo una sequenza logica.

⁶⁷ Antonio Costa, *Saper vedere ...*, cit., p. 231

⁶⁸ Naturalmente tutte le decisioni che il regista deve prendere sia in questo sia negli altri due ambiti includono solo gli aspetti visivi di un film, dato che è questo il settore di studio del presente lavoro

⁶⁹ Eric Rohmer, *L'organizzazione...*, p. 53

Per tirare sommariamente le fila di questo discorso, lo spazio cinematografico è uno solo, ma, scomposto e scomponibile nelle tre nozioni sopra descritte, prende vita e si anima nelle mani del regista.

Insomma “qu’il s’agisse en effet de la *construction* d’un espace, en architecture, de sa *figuration*, en peinture, ou de sa *mise en valeur*, au cinéma, ces compositions sont fondées sur une science de l’espace, elle – même relative à une science des proportions. Il s’agit, ici et là, d’organiser une étendue”⁷⁰.

Quindi un regista – o meglio un autore – nel raccontare una storia, organizza, secondo proprie modalità stilistiche, lo spazio cinematografico che si crea all’interno dell’inquadratura.

⁷⁰ Jean Mitry, *op. cit.*, vol. I, p. 195

I.2.4 Lo stile

Si è visto nel sottoparagrafo I.2.1 che l'inquadratura «fissa» contemporaneamente sia i limiti del campo visivo sia l'organizzazione dello spazio al suo interno⁷¹.

L'organizzazione all'interno dell'inquadratura implica tutto quello che viene ripreso e il come viene compiuta quest'operazione.

Detto in maniera più elegante, "l'inquadratura è (...) percepire nella mente, attraverso il mirino o la macchina da presa, quello stato di cose che poi verrà riprodotto nel film. Si tratta cioè della scelta, per così dire 'attimale', della porzione di mondo fenomenico da girare e del modo in cui sarà girata. Ossia il cosa e il come"⁷².

Perciò, lo spazio all'interno dell'inquadratura viene scelto dal regista per raccontare o esprimere qualcosa. E' attraverso il che cosa viene ripreso e il come viene effettuato tutto ciò, che l'autore spinge lo spettatore ad osservare lo spazio selezionato in una certa maniera rispetto ad un'altra.

L'autore, nel momento stesso in cui decide di riprendere un elemento rispetto ad un altro effettua una selezione, una scelta tra le infinite possibilità che gli si offrono.

Rudolf Arnheim lo ha esplicitato molto semplicemente: "Siccome i nostri occhi possono muoversi liberamente in ogni direzione, il nostro campo visivo è praticamente senza limiti"⁷³. Un'immagine cinematografica è invece costretta in limiti precisi. Soltanto ciò che appare entro questi limiti è visibile, e l'artista del cinema è quindi costretto –

⁷¹ AA.VV., *Lectures du film*, Albatros, Paris 1974, tr. it. *Attraverso il cinema. Semiologia, Lessico, Lettura del film*, Longanesi, Milano 1978, p. 214. Sulla doppia funzione di inquadratura: i margini del quadro e i modi di ripresa, si rimanda anche a Francesco Casetti e Federico di Chio, *op. cit.*, pp. 76-7

⁷² Massimo Gemin, *Dal quadro all'inquadratura*, in F. Borin e R. Ellero (a cura di), *op. cit.*, p. 3

⁷³ Della stessa opinione è, ad esempio, Mitry quando afferma che "dans l'espace réel nous ne pouvons pas choisir, isoler un fragment quelconque; le champ visuel nous est donné en totalité" (*op. cit.*, vol. I, p. 174)

avendone la possibilità – a operare una scelta tra gli infiniti aspetti della realtà. In altre parole può scegliere un *motif*”⁷⁴.

Di conseguenza, non ci può essere obiettività, perché anche se decide di non commentare le immagini, in realtà il regista, implicitamente e inevitabilmente, offre allo spettatore il *suo* vedere.

Mitry ha sottolineato chiaramente il fatto che il cinema non può essere obiettivo: “une image photographique est la reproduction mécanique d’un réel visé à travers un objectif et résultant de l’impression des zones d’éclairement de ce sujet grâce à la réaction photo-chimique d’une émulsion sensible coulée sur un support cellulosique. On peut donc dire que cette reproduction, en tant que telle, est *quasi* impersonnelle. *Mais toute photographie est le fait d’un photographe. Ayant à enregistrer un réel quelconque, l’opérateur accomplit un certain choix: il délimite son cadre. Si besoin est, il organise les éléments répartis dans le champ en établissant certains rapports harmonieux*”⁷⁵.

Dalla riflessione dello studioso francese deriverebbero due conclusioni: la prima è che la presenza del regista è inequivocabile, cioè è lui e non la macchina da presa che decide che cosa riprendere, oggetto, essere umano o paesaggio che sia; la seconda è che oltre a selezionare il che cosa, l’autore deve stabilire il come, cioè la modalità di ripresa.

Se, ad esempio, il «che cosa» è una mela su di un tavolo, il «come» può essere rappresentato dalla posizione della macchina da presa rispetto ad essa (in basso, in alto, di lato, in obliquo, ecc.), da quale obiettivo viene utilizzato (focale corta, media, lunga, ecc.), da che tipo di luce viene illuminata (diretta, riflessa, oppure lasciata in ombra, ecc.), dal tipo di sviluppo della pellicola (sottoesposta, sovraesposta, esposta in maniera corretta, ecc.), ecc.

⁷⁴ Rudolf Arnheim, *op. cit.*, p. 103

⁷⁵ Jean Mitry, *op. cit.*, vol. I, p. 107

Perciò “lo sguardo del narratore [visivo] (...) è il primo organizzatore delle informazioni attraverso le quali si produce il racconto: egli *seleziona* uno spazio, ma lo *connota* attraverso la posizione che assume rispetto ad esso”⁷⁶. Infatti Boris M. Ejchenbaum affermava al riguardo che “nella questione dello stile filmico riveste un’importanza decisiva il carattere della ripresa (piani, angolazioni, luci, diaframma, ecc.)”⁷⁷.

Insomma il regista cinematografico, dopo aver stabilito quale storia raccontare, si trova di fronte al problema di come renderla visibile ⁷⁸.

Su questo aspetto della questione, uno degli studiosi russi che più si è occupato di questo argomento è stato Sergej M. Ejzenštejn, soprattutto nelle sue *Lezioni di regia*⁷⁹ (ma anche nei suoi altri numerosissimi saggi). In esse insegnava ai suoi allievi dell’Institut Kinematografii quale tipo di inquadratura fosse necessaria per rendere una determinata situazione, che fosse ricca di azione scenica o ricca soltanto di azione interiore ai personaggi.

Generalmente, il tipo di inquadratura e dunque di ripresa sono legati al genere o sottogenere a cui appartiene il film⁸⁰. Se cioè questo rientra nell’area della paura, allora

⁷⁶ Giorgio Cremonini, *Cinema e Racconto: L’Autore, Il Narratore, Lo spettatore*, Loescher, Torino 1988, pp. 9-10

⁷⁷ Boris M. Ejchenbaum, *Problemy kino-stilistiki*, in *Poetika kino*, Moskva 1927, tr. it. *I problemi dello stile cinematografico*, in Giorgio Kraiski (a cura di) *I formalisti russi nel cinema*, Garzanti, Milano 1987, p.32

⁷⁸ Logicamente il lavoro sul materiale visivo è strettamente legato alla narrazione

⁷⁹ Sergej M. Ejzenštejn, *Na urokach rezissury S. Ejzenštejna*, Iskusstvo, Moskva 1958, tr. it. *Lezioni di regia*, Einaudi, Torino 1998

⁸⁰ Per quanto riguarda l’analisi dei generi cinematografici, che non compete a questo studio, si rimanda, per esempio, ai testi di Kaminsky S.M., *Generi cinematografici americani*, Pratiche, Parma 1977 e Schatz

le immagini scelte dal regista saranno di un certo tipo, tali da creare suspense e ansia nello spettatore, al contrario, se il suo campo di riferimento è la commedia sentimentale, il regista cercherà di riprendere i personaggi e la situazione narrata in maniera da stimolare nello spettatore una partecipazione diversa alla vicenda.

Naturalmente esistono film che non sono classificabili come appartenenti ad alcun genere cinematografico; ma anche loro, nel momento in cui narrano una specifica situazione, rientrano nei clichés sopra descritti.

Poco prima abbiamo utilizzato un avverbio che denota e connota lo sviluppo di questo discorso: *generalmente*. Tuttavia, il fatto che a seconda dei vari generi vengano utilizzate determinate tipologie di ripresa è vero, ma solo per coloro che vengono definiti i mestieranti, cioè registi che si adattano al genere da loro narrato senza lasciare traccia. Non vi è un qualcosa che renda riconoscibili visivamente i loro film. Manca loro il cosiddetto stile visivo, il *motif* di cui parlava Arnheim.

Coloro che vengono definiti autori riescono invece a trasferire nei loro film certe particolarità visive che vengono quindi a caratterizzare ogni loro opera.

Queste costituiscono lo stile, o almeno gli stilemi di un narratore visivo.

Lo stile è qualcosa di variamente labile, non facilmente classificabile, a cui comunque sono riconducibili secondo Segre almeno due accezioni: “**a.** l’assieme dei tratti formali che caratterizzano (in complesso o in un momento particolare) il modo di esprimersi di una persona, o il modo di scrivere [o di riprendere] di un autore; **b.** l’assieme dei tratti formali che caratterizzano un gruppo di opere, costituito su basi tipologiche o storiche”⁸¹.

T., *Hollywood Genres: Formulas, Film-making and the Studio System*, Temple University Press, Philadelphia 1981

⁸¹ Cesare Segre, *Avviamento all’analisi del testo letterario*, Einaudi, Torino 1985, p. 307. Cfr. anche Francesco Casetti e Federico di Chio, *op. cit.*, p. 74, dove vengono trattati i codici stilistici che sono

Inoltre se si prende la briga, per esempio, di consultare il dizionario etimologico *Cortelazzo-Zolli*, lo stile viene essenzialmente definito secondo tre ambiti. Il primo attinente all'ambito *letterario*, è la “qualità dell'espressione risultante dalla scelta degli elementi linguistici che l'individuo compie”. Il secondo, proprio della sfera *musicale*, è il “modo particolare di esprimersi musicalmente”. Il terzo, infine, concernente l'area *artistico-visivo*, è “in pittura, architettura e simili, l'insieme degli elementi e delle forme caratteristiche d'un **autore**, una scuola, un'epoca”⁸².

Il cinema, arte del visibile, appartiene al terzo gruppo.

definiti come “codici che associano ai tratti che consentono la riconoscibilità degli oggetti riprodotti altri tratti che rivelano la personalità e l'idiosincrasia di chi ha operato la riproduzione”.

⁸² M. Cortelazzo e P. Zolli, *op. cit.*, vol. V, p. 1274. Risulta pertinente anche la definizione proposta da Giorgio Cremonini in *Stanley Kubrick. Shining*, Lindau, Torino 1999, pp. 85-6, dove chiosa lo stile di un autore come “un insieme di procedimenti fedeli a se stessi nell'impostazione generale, ma capaci di adattarsi con precisione al senso delle singole opere: perché le storie cambiano, ma l'autore è sempre lo stesso”.

I.3 VI PRESENTO STANLEY KUBRICK

I.3.1 La scelta

Nel paragrafo precedente si è cercato di descrivere in che cosa consista lo spazio cinematografico e come un autore possa strutturarlo per esprimere un proprio stile.

Ora si tenterà di affrontare il cinema di Stanley Kubrick prima dal punto di vista della composizione drammatica di cui parlava Mitry, per poi passare ad analizzare l'organizzazione spaziale presente nei suoi film. L'obiettivo è mostrare come esistano diversi elementi di contatto tra questi due ambiti della creazione cinematografica del regista newyorchese.

Innanzitutto una premessa. Per quanto riguarda l'aspetto narrativo della filmografia kubrickiana, questo lavoro intenderebbe analizzarne solo una parte, effettuando quindi una scelta, non arbitraria, ma basata su dichiarazioni dello stesso regista e su riflessioni di studiosi.

Infatti, benché i film di Kubrick siano tredici⁸³, tuttavia solo dieci di questi sono completamente ascrivibili al regista statunitense, nel senso che sono stati sotto il suo

⁸³ Stanley Kubrick ha girato tredici lungometraggi: *Fear and Desire* (1953), *Killer's Kiss* (1955), *The Killing* (1956), *Paths of Glory* (1957), *Spartacus* (1960), *Lolita* (1962), *Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964), *2001: A Space Odyssey* (1968), *A Clockwork Orange* (1971), *Barry Lyndon* (1975), *Shining* (1980), *Full Metal Jacket* (1987), *Eyes Wide Shut* (1999). In realtà l'ultimo canto totalmente kubrickiano è stato *Full Metal Jacket* (1987). Infatti *Eyes Wide Shut*, la sua ultima e forse faticosa fatica cinematografica, non è stato portato completamente a termine, a causa dell'improvvisa scomparsa del regista il 7 marzo 1999. Del resto la Warner Bros., benché il messaggio del film non sia stato ultimato da Kubrick, lo ha fatto ugualmente uscire, negli USA, il 16 Luglio 1999 (decisione fondata soprattutto su motivi finanziari, dato che in quest'opera la casa di produzione statunitense ha investito circa centocinquanta milioni di dollari). A parte questo non è che in questi anni

totale controllo sotto ogni aspetto, dalla scelta del soggetto fino alla scelta dell'immagine sulla locandina e alla cura del doppiaggio.

Quindi per opera kubrickiana si intende un film sul quale, sia dal punto di vista narrativo che da quello visivo, il regista americano ha avuto un potere assoluto.

Che cosa indica il potere assoluto?

Se si consulta un buon dizionario italiano si trova che il verbo *potere* indica l'essere in grado di fare qualcosa⁸⁴, mentre l'aggettivo *assoluto* denota la facoltà di essere libero da restrizioni o limiti⁸⁵.

Da questo se ne deduce che possedere il potere assoluto in un determinato ambito vuol dire essere in grado di fare (nella specifica sfera d'azione) qualunque cosa senza alcuna restrizione.

Il discorso, riferito a Stanley Kubrick, si chiarifica in questi termini. Il regista americano non ha potuto godere di un potere assoluto solo su tre dei suoi film: *Fear and Desire* (1953), *Killer's Kiss* (1955) e *Spartacus* (1960). Nel senso che nella realizzazione dei primi due non possedeva ancora tali conoscenze tecniche, artistiche e culturali da permettergli una totale libertà di manovra; per quanto riguarda invece il terzo film, i limiti non furono dovuti ad una sua ancora acerba maturazione, quanto al volere del divo Kirk Douglas.

Una chiarificazione ulteriore di questa situazione la si può trarre leggendo le dichiarazioni dello stesso regista sui tre film.

Kubrick fosse rimasto con le mani in mano. Infatti, nel 1989 aveva acquistato i diritti del romanzo di Süskind *Das Parfum*. Inoltre aveva lavorato su un progetto inerente la tragedia della seconda guerra mondiale e dei campi di concentramento, poi accantonato dopo la realizzazione di *Schindler's List* di Steven Spielberg. Infine aveva in progetto la realizzazione di un film di fantascienza intitolato *A.I.*

⁸⁴ Palazzi, *op. cit.*, vol. II, p.662

⁸⁵ *Ivi*, vol. I, p. 87

Riferendosi a *Fear and Desire* ha affermato che “Pain is a good teacher”⁸⁶, “it’s not a film I remember with any pride, except for the fact it was finished”⁸⁷, “a very inept and pretentious effort”⁸⁸. Inoltre quando nel 1991 e poi nel 1994 il film venne presentato di nuovo al pubblico il regista chiese alla Warner Bros. di realizzare una dichiarazione nella quale era specificato che “he [Kubrick] considers it [*Fear and Desire*] nothing more than a ‘bumbling, amateur film exercise’, written by a failed poet, crewed by a few friends, and ‘a completely inept oddity, boring and pretentious’”⁸⁹.

Per quanto riguarda *Killer’s Kiss*, è molto illuminante ciò che ha sostenuto in un’intervista rilasciata a Walter Renaud “It’s better than *Fear and Desire*, but it’s still a pretty idiotic film. As far as the directing is concerned, there are a few very good bits, but it’s an idiotic subject. The actors’ playing is extremely mediocre, and... what can a movie be worth when the story is idiotic and the actors are bad?”⁹⁰.

Perciò, in queste due opere cinematografiche si possono rilevare punti di contatto e, *in nuce*, elementi che si ritroveranno in tutto il cinema di Kubrick. Ma non sono elementi tali da consentire un’analisi proficua del livello narrativo. Perciò si analizzerà solo *Killer’s Kiss*, ma esclusivamente da un punto di vista visivo, dato che, come ha detto Kubrick, questo film presenta “a few very good bits”.

⁸⁶ Intervista rilasciata a Joanne Stang pubblicata il 12/10/58 sul *New York Time Magazine*

⁸⁷ Intervista rilasciata a Joseph Gelmis in *The Film Director as Superstar*, New York 1970

⁸⁸ Intervista rilasciata a Robert Brustein in *Out of this world*, in *The New York Review of Books*, 6/2/70

⁸⁹ Thelma Adams, *A ‘lost’ Kubrick unspools*, in *New York Post*, 14/1/94. Per dovere di completezza va comunque segnalato il parere di Paolo Cherchi Usai il quale, in *Scacco al generale: analisi di «Fear and Desire»*, in G.P. Brunetta (a cura di), *Stanley Kubrick*, Marsilio, Venezia 1999, p. 131, sostiene che “*Fear and Desire* è, in nuce, l’intera galassia Kubrick, nel momento della propria esplosione”.

⁹⁰ Intervista rilasciata a Walter Renaud, *From Killer’s Kiss to 2001: A Space Odyssey*, in *Positif* n° 100-101, Dicembre-Gennaio 1969, ora in Michel Ciment (a cura di), *Stanley Kubrick*, Giorgio Mondadori – la Biennale di Venezia, Milano 1997, p. 48

Per quanto poi riguarda *Spartacus*, il discorso è un po' particolare, perché, come si sa, Kubrick subentrò “ad Anthony Mann all'interno di un progetto sostanzialmente voluto e coordinato da Kirk Douglas”⁹¹. Di conseguenza “Kubrick non poté controllare come al suo solito l'intero apparato del film, ma dovette limitarsi a mettere in scena un soggetto e una sceneggiatura già disposti, senza avere troppa libertà di rielaborazione”⁹².

Infatti lo stesso Kubrick ha affermato: “Then I did *Spartacus*, which was the only film that I did not have *control* over, and which I feel was not enhanced by that fact. It all really just came down to the fact that there are thousands of decisions that have to be made, and that if you don't make them yourself, and if you're not on the same wave length as the people who are making them, it becomes a very painful experience, which it was. Obviously I directed the actors, composed the shots, and cut the film, so that, within the weakness of the story, I tried to do the best I could”⁹³.

Riferendosi a questo film, Norman Kagan ha ritenuto coerente analizzare essenzialmente “the composition, direction, and cutting rather than story line and characters”⁹⁴, dato che secondo lui “the character *Spartacus* is to me incompatible with Kubrick's film, for he is a man who undergoes a profound personal transformation, from good bright tough to heroic democratic-general. Such a character shift is unknown in all the director's films”⁹⁵.

⁹¹ Ruggero Eugeni, *Invito al cinema di Kubrick*, Mursia, Milano 1995, p. 50-1

⁹² *Ivi*, p. 51

⁹³ Intervista rilasciata da Stanley Kubrick a Charles Kohler in *Eye*, August 1968, pp. 84-6, cfr. anche Walter Renaud, *op. cit.* p. 51, dove Kubrick dice che “*Spartacus* is the only film I didn't have absolute control over”.

⁹⁴ Norman Kagan, *The Cinema of Stanley Kubrick, New Expanded Edition*, Roundhouse, Oxford 1997, p. 71.

⁹⁵ *Ivi*, p. 80

In altre parole, lo studioso americano si è soffermato a studiarne solo l'aspetto visivo e non quello narrativo. Per questo film, si seguirà la linea di studio proposta da Kagan, precisando d'altronde che *Spartacus* è stato considerato in tutto e per tutto un'opera di Kubrick solo dalla critica francese.

Benché esista questa eccezione critica, per il nostro lavoro si preferisce comunque avvalerci delle dichiarazioni dello stesso regista. Si ritiene che sia sempre meglio tornare alla fonte.

I.3.2 Passeggiata nella narrativa Kubrickiana

La filmografia kubrickiana, analizzata da un punto di vista narrativo, mostra peculiarità tali da renderla un corpus unitario: infatti in ciascun film evidenzia alcune caratteristiche, verificabili in maniera più o meno chiara, ma sempre presenti.

Innanzitutto è riscontrabile una tematica strutturale⁹⁶, per cui le opere di Kubrick sono, come ha affermato Giuliani, suddivisibili in due parti distinte, in due metà “de longueur et de densité le plus souvent inégales, qui semblent se faire face, se regarder peut-être: une ascension et une chute - *A Clockwork Orange*, *Barry Lyndon*, *Lolita* d’une certaine manière -, une répétition générale et un échec - *The Killing*, *Full Metal Jacket* -, une programmation et son dérèglement -, *Dr. Strangelove*, *2001*, et encore *The Killing*”⁹⁷.

In secondo luogo è possibile rilevare la presenza costante di due temi: da un lato l’illusione da parte del protagonista di controllare il proprio destino, e dall’altro la sua incapacità di guidare la propria vita secondo la propria volontà, dovuta al suo essere in balia degli eventi, del caso, di un volere superiore.

Queste tre peculiarità appena esposte verranno evidenziate, di volta in volta, in ciascun film del regista americano.

Per quanto esposto nel sottoparagrafo precedente, quest’analisi prenderà le mosse da *The Killing* (1956), il film per il quale Kubrick fu considerato il nuovo Orson Welles, e definito da Ciment “probabilmente il primo «vero» film di Kubrick”⁹⁸.

Johnny Clay, da poco uscito di prigione, organizza una rapina all’ippodromo. Per realizzare il suo piano costituisce una banda composta da George, Mike, Randy Kennan e Martin. George e Mike sono entrambi dipendenti dell’ippodromo (il primo come cassiere,

⁹⁶ Ringrazio il professor Eugeni per questo suggerimento

⁹⁷ Pierre Giuliani, *Stanley Kubrick*, Rivages, Paris 1990, p. 11

⁹⁸ Michel Ciment, *Lo spazio e il tempo nell’opera di Kubrick*, in Gian Piero Brunetta (a cura di), *Stanley Kubrick*, cit., p. 29

il secondo come barista), Randy è un poliziotto e Martin è il finanziatore dell'impresa. Inoltre assolda, come esterni al gruppo, Maurice, un picchiatore russo che prima della rapina dovrà provocare una rissa e Nikki, un killer, che dovrà uccidere un cavallo durante la settima corsa, in modo tale da ritardare il pagamento delle vincite e far in modo che la cassaforte resti piena di soldi. A parte qualche intoppo il piano riesce. Tuttavia Val, l'amante della moglie di George, con la speranza di impadronirsi dei soldi del furto, sorprende Mike, George, Randy e Martin mentre stanno attendendo l'arrivo di Johnny con il denaro. George, però, appena scoperto che sua moglie Sherry l'ha tradito con Val, scatena una carneficina. Johnny, arrivato sul luogo della strage e scoperto quanto è accaduto, decide di scappare con l'intero bottino. Ma all'aeroporto gli viene impedito di portare la valigia con i soldi come bagaglio a mano, dal momento che è troppo ingombrante. E mentre questa è trasportata verso l'aereo un cagnolino taglia la strada al trenino dei bagagli provocando la caduta della valigia e lo sparpagliamento di tutti i soldi nella notte. Johnny allora si lascia arrestare, ritenendo che non valga più la pena scappare.⁹⁹

Da questo breve sunto del plot, il quale “dà solo un'idea pallida del film”¹⁰⁰ dato che, come per tutte le opere di Kubrick quello che conta è “proprio come vi si racconta il racconto”¹⁰¹, è già posta in evidenza “l'idea che i soggetti siano mossi da forze decisionali incalcolabili e incoercibili, che vanificano e ridicolizzano i tentativi dell'uomo di sostituirsi ad esse nella pianificazione dell'esistenza”¹⁰².

Si ha “l'illusoria perfezione del congegno messo a punto da Johnny”¹⁰³ che lo porta a pianificare il futuro nei minimi dettagli, ma la caduta, la sua impossibilità di controllare gli eventi sono dietro l'angolo, in questo caso nelle vesti di un cagnolino.

Quindi si tratta di un personaggio *agito* e non agente.

Perciò “in *The Killing* il destino è da intendersi non soltanto come «destino» sociale, o psicologico, ma anche, alla lettera, come fatalità, come intervento di forze superiori.

L'irrazionale che insorge contro il progetto di Johnny (...) comprende una serie di

⁹⁹ Per più ampi riassunti di questo come degli altri film di Kubrick si rimanda a Norman Kagan, *op. cit.*

¹⁰⁰ Enrico Ghezzi, *Stanley Kubrick*, L'Unità – Il Castoro, Milano 1995, p. 35

¹⁰¹ *Ibidem*

¹⁰² Ruggero Eugeni, *op. cit.*, p. 33

¹⁰³ R. Lasagna e S. Zumbo, *I film di Stanley Kubrick*, Falsopiano, Alessandria 1997, p. 80

elementi imponderabili che, per vie misteriose, contraddicono tale progetto e ne decretano infine il fallimento”¹⁰⁴.

Quindi, per sintetizzare, in questo film sono presenti: la divisione in due parti della storia, costituite da organizzazione del colpo e suo fallimento; l’illusione di Johnny di aver ideato un piano perfetto e di poter quindi essere artefice del proprio destino; l’impossibilità da parte di Johnny di fare qualcosa quando il cagnolino Fifi causa il suo arresto. A questo riguardo è emblematica la risposta che dà alla sua ragazza che l’ha incoraggiato a scappare: “A che vale ormai”.

Queste tematiche si possono ritrovare, in maniera diversa, anche nel successivo film, girato in Germania, *Paths of Glory* (1957).

Durante la prima guerra mondiale, il generale Broulard, dello Stato Maggiore francese, consiglia (dando in realtà un ordine) al generale Mireau di conquistare il “formicaio”, una postazione tedesca impossibile da attaccare, pronosticandogli una promozione in caso di successo. Il generale Mireau va quindi dal colonnello Dax, suo sottoposto al comando delle truppe in trincea, per ordinargli l’attacco. Benché Dax spieghi al generale l’assurdità di tale impresa, che comporterebbe numerosissime vittime tra le fila francese, Mireau resta fermo sulle sue posizioni. L’attacco naturalmente non riesce. Durante la battaglia Mireau ordina addirittura di sparare contro i suoi stessi soldati per costringerli a conquistare il “formicaio”. A causa del fallimento dell’impresa il generale Mireau chiede a Broulard la decimazione della sua truppa per viltà, ma alla fine si “accontenta” di soli tre uomini. La loro difesa viene affidata a Dax che, però, non può far nulla contro un tribunale militare già deciso a condannare i tre prima del dibattimento. Anche la scoperta da parte di Dax e da questi riferita a Broulard, dell’ordine di Mireau contro i propri soldati, non riesce a salvare i tre militari dall’esecuzione. Comunque Broulard, dopo la morte dei tre, prevede un’inchiesta per Mireau a causa del suo comportamento durante la battaglia, e offre a Dax il posto rimasto vagante. Il colonnello rifiuta sdegnosamente. Infine in un’osteria i soldati della truppa prima deridono una ragazza tedesca che canta e poi, commossi, seguono in coro il suo canto. Tale comportamento spinge Dax a procrastinare, di qualche minuto, l’annuncio del ritorno in prima linea.

In questo film ritorna in maniera evidente il tema dell’impossibilità da parte dell’uomo di poter controllare il proprio destino.

Se tale assunto sembra palese nel personaggio di Dax e dei suoi sottoposti (la disciplina

¹⁰⁴ *Ivi*, p. 81

militare impone questo¹⁰⁵), lo è, in realtà, anche per il generale Mireau. Infatti Mireau ritiene di poter pianificare la propria promozione a danno dei soldati ai suoi comandi (ascesa), ma dopo la mancata conquista del “formicaio” e soprattutto dopo la denuncia di Dax per il suo operato durante la battaglia, risulta evidente che non solo non sarà promosso (caduta), ma verrà anche sostituito da qualche altro militare. Mireau pensa perciò di poter guidare il suo destino, ma il suo progetto non si realizza, rivelandosi quindi una mera illusione.

Torna quindi opportuna l’osservazione di Kagan: “There are not «paths of glory», all paths dooms them all, including Mireau himself. Dax, who seems to have walked the Glory Road, is condemned and hated when he tries to assert the principles he lives by”¹⁰⁶; insomma “Dax can do nothing to help them [the soldiers] or himself, for he is now one of them, *doomed and controlled*”¹⁰⁷.

Di conseguenza ritornano i tre aspetti descritti all’inizio: la divisioni in due parti del film, (tentativo da parte di Mireau di guidare la propria promozione e relativo fallimento); l’illusione di Mireau di controllare, anche con la forza, il proprio destino (infatti come ultimo colpo di coda fa giustiziare tre presunti codardi); ed infine la sua incapacità di gestire le situazioni che si trova ad affrontare (durante l’assalto al “formicaio”, dato che l’attacco sta fallendo, ordina di sparare sui suoi uomini; inoltre

¹⁰⁵ A questo riguardo è interessante notare che Kubrick ha affrontato l’universo militare e la guerra in diversi film: *Fear and Desire*, *Paths of Glory*, *Dr. Strangelove* e *Full Metal Jacket*. Questa predilezione non è certo casuale, dato che, come afferma Eugeni, *cit.*, p. 107, “il fine ultimo dell’esercito (...) è il controllo più assoluto dell’individuo, la sua meccanizzazione”. Di conseguenza il fatto che un militare, anche del grado di colonnello come Dax, sia impossibilitato a dirigere il proprio destino, ne sembrerebbe una logica conseguenza.

¹⁰⁶ Norman Kagan, *op. cit.*, p. 64

¹⁰⁷ *Ivi*, p. 66

non sa fare altro che inveire contro Dax, quando gli viene paventato dal generale Broulard il pericolo di un'inchiesta militare).

Dal mondo militare Kubrick, dopo l'esperienza di *Spartacus*, giunse a mettere in scena un voluminoso romanzo di Vladimir Nabokov, realizzando un'opera che all'epoca suscitò un grande scalpore: *Lolita* (1962).

Humbert Humbert, professore di letteratura francese e inglese, cerca casa a pensione in una cittadina della nuova Inghilterra. Durante la visita alla casa di Charlotte Haze ha una pessima impressione della donna e starebbe già per andarsene, quando nota la figlia di lei, Lolita, una ragazzina dodicenne di cui subito si innamora. Humbert allora decide di stabilirsi presso di loro. Dopo il suo arrivo Charlotte fa all'uomo una corte spietata fino a quando lui accetta la sua proposta matrimoniale. La sua decisione è dipesa dal fatto che se non avesse accettato, non avrebbe più rivisto Lolita, partita per il campeggio estivo. La vita coniugale però, gli risulta subito insopportabile spingendolo quasi ad uccidere Charlotte. Non avendone il coraggio, al suo posto se ne occupa il destino, nelle sembianze di un giovane automobilista, che la investe. Humbert, ormai vedovo, raggiunge Lolita al campeggio e con lei, dopo la loro prima esperienza amorosa, compie un viaggio attraverso l'America, fino ad una cittadina dove crede di essere al sicuro con la ragazza. Invece un giorno Lolita, mentre si trova in ospedale, gli viene "rubata" da un fantomatico zio (in realtà un bizzarro commediografo, Clare Quilty). Dopo quattro anni riceve una lettera di Lolita. Raggiunta la ragazza, Humbert scopre che ormai è sposata, incinta e bisognosa di soldi per andare a cercare fortuna in Alaska con il marito. Humbert, ancora innamorato, dopo essere stato informato da Lolita che fu Quilty ad ingannarlo ripetutamente e a portarla via da lui, si dirige verso il castello del commediografo e lo uccide.

Anche in questo film, la tematica strutturale e i due temi risaltano riassunti in maniera molto evidente.

Infatti il film è divisibile in due metà ben distinte: la prima in cui Humbert desidera Lolita e cerca ogni occasione per starle vicino, illudendosi di poter controllare e guidare gli eventi a proprio favore. Infatti ne sposa la madre ottenendo così la possibilità di rivedere e approfittare di Lolita. Tale parte del film, che ha il suo apice nel rapporto d'amore tra i due nella camera d'albergo, può essere considerata come l'ascesa di cui parlava Giuliani, nel senso che Humbert dopo varie traversie riesce ad unirsi a Lolita e ritiene quindi di poter vivere per sempre con la ragazzina che ama. E' il momento di massima felicità per lo scrittore.

La caduta, e quindi la seconda metà del film, comincia a questo punto, quando Humbert, messosi a vivere con Lolita, diventa paranoico e gelosissimo, non riuscendo più a gestire e a controllare la ragazzina, fino a quando lei scapperà con Quilty.

I due temi sono anch'essi palesi.

Humbert, da una parte, si illude di poter controllare la sua vita e di poter vivere per sempre con Lolita dopo la morte di Charlotte, ma dall'altra risulta essere solo una pedina guidata dal caso (Charlotte, infatti, non è uccisa da Humbert, che non ha il coraggio di spararle, ma muore per una fatalità, un incidente stradale) e da Quilty (Humbert, non solo viene ripetutamente ingannato da Quilty attraverso proteiformi travestimenti, ma è anche spinto a compiere azioni alle quali era contrario, come ad esempio accettare che Lolita partecipi alla recita scolastica).

Comunque anche gli altri due personaggi principali, ossia Lolita e Quilty, che appaiono in grado di decidere della propria esistenza, non sono invece liberi come sembrano. Infatti Lolita, che pare dominare Humbert, è a sua volta dominata da Quilty; e lo stesso Quilty che, in un primo tempo, sembra dirigere tutta la vicenda come un burattinaio dietro le quinte, alla fine viene ucciso da Humbert, non essendo più in grado di ingannarlo e controllarlo¹⁰⁸.

Il successivo film, girato da Kubrick nel periodo più acuto della guerra fredda (infatti nel 1961 era stato eretto il muro di Berlino), ripropone ancora una volta le tre tematiche. Il suo titolo è *Dr. Strangelove, or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb* (1964).

Il generale Ripper, un maniaco depressivo a capo della base strategica americana di Burpelson, credendo che i Russi siano riusciti ad inquinare le acque americane, dà

¹⁰⁸ A questo riguardo appare valevole di nota quanto afferma Norman Kagan, *op. cit.*, p. 108, secondo il quale "Humbert's own emotional obsession is always frustrating and degrading, eventually condemning him to emptiness and death. The sly, scheming Lolita is emotionally enslaved as well. Finally, all Quilty's quick intelligence and game playing skill fails to save him in the end".

l'ordine ai suoi B52 di bombardare l'URSS con armi nucleari. Inoltre mette la base in stato di allerta, facendo credere ai soldati che sia cominciata la guerra con i Russi. Nel frattempo nella War Room del Pentagono, il presidente degli Stati Uniti, Muffley, dopo qualche perplessità, comprende il pericolo che si profila: una guerra atomica con l'URSS. Volendola impedire, contatta il primo segretario russo, anch'egli non intenzionato a scatenare una guerra, ma pronto, se attaccato, a colpire il territorio americano. Comunque il pericolo potrebbe essere evitato se si scoprisse il codice segreto per richiamare i bombardieri, a conoscenza del solo generale Ripper. Allora il presidente Muffley, da un lato ordina di attaccare la base di Burpelson per riuscire a scoprire il codice di rientro, dall'altro decide di far abbattere, in accordo con il governo russo, i bombardieri americani. Nel frattempo nella base di Burpelson il generale Ripper ha preso in ostaggio il colonnello inglese Mandrake poiché aveva scoperto come non vi fosse alcuna guerra in atto con i Russi. Ripper si difende allo stremo contro l'attacco alla base ma, vistosi sconfitto, decide di suicidarsi. Comunque Mandrake, grazie a degli appunti lasciati dal generale riesce a capire quale sia il codice e, superata l'ostilità dell'ottuso colonnello Guano (a capo dei soldati americani che hanno conquistato la base), lo comunica alla War Room. Tuttavia un B52, quello comandato dal maggiore Kong, è stato danneggiato, ma non abbattuto dai Russi. Il danno, in particolare, riguarda la strumentazione radio; quindi il bombardiere è isolato e non può ricevere il codice di rientro. Perciò viene sganciata una bomba atomica sull'URSS, provocando, da parte sovietica, l'innescio automatico della Bomba Fine del Mondo che annienterà ogni essere umano sulla terra. A questo punto nella War Room il Dr. Strangelove, grottesca figura di scienziato di origine tedesca costretto su una sedia a rotelle, pregustando la sopravvivenza in grotte sotterranee di un nutrito numero di donne con un ristretto gruppo di uomini (tra cui naturalmente tutti i generali della War Room), conclude esaltato e "miracolato" il suo discorso. Riesce infatti ad alzarsi in piedi mentre si vedono numerose esplosioni di bombe atomiche.

La situazione di questo film mostra in modo quasi "accademico" la struttura filmico – narrativa proposta da Giuliani. Si tratterebbe di "programmation et son dérèglement"¹⁰⁹.

Infatti, da una parte si ha il tentativo degli uomini all'interno della War Room (ed anche di Mandrake) di scongiurare il pericolo nucleare della fine del mondo; dall'altra invece, il ruolo preponderante lo assume il maggiore Kong che, a causa della mancata ricezione del nuovo ordine, spinge il destino in una direzione non prevista dagli uomini del presidente americano e del segretario sovietico. D'altronde anche lo stesso Kong, come militare, è un soggetto passivo, dato che deve sottostare a degli ordini. Per cui risulta chiaro che i "Kubrick's characters are driven or passive"¹¹⁰.

Infatti tutti gli uomini, sono sottoposti ad una volontà meccanica, quella del computer sovietico, che fa esplodere la bomba "fine del mondo".

¹⁰⁹ Giuliani, *cit.*, p. 11

¹¹⁰ Norman Kagan, *op. cit.* p. 80

Il film che comunque più di ogni altro esemplifica questa tematica e quindi, in maniera lata, la concezione kubrickiana dell'uomo e del suo destino è *2001: A Space Odyssey* (1968).

Nella preistoria umana un gruppo di scimmie vive vicino ad uno stagno d'acqua dove può dissetarsi. Un giorno questo gruppo viene scacciato da altre scimmie. La mattina dopo il primo gruppo di scimmie è "visitato" da un monolite nero che emette un suono ininterrotto. Tale contatto porta il capo della tribù all'invenzione della prima arma, un osso, col quale guida le scimmie contro il gruppo rivale per la riconquista dello stagno e, uccidendone il capo, compie il primo delitto della Storia. Nel 2001, con un salto temporale lunghissimo, si vede il Dr. Floyd che, sulla base spaziale di Clavius, ad un convegno di scienziati, comunica la notizia della scoperta di un monolite nero su un cratere lunare. Questa sarebbe la prova dell'esistenza degli extraterrestri. Diciotto mesi più tardi l'astronave Discovery si sta dirigendo verso Giove dove, probabilmente, si trova un altro monolite, dato che quello trovato sulla luna emette dei segnali proprio verso questo pianeta. A bordo della Discovery ci sono Frank Poole, David Bowman, tre membri dell'equipaggio ibernati e HAL 9000, un computer che gestisce l'intera astronave. Ma Quando HAL, che non sbaglia mai, commette un errore, Frank e David decidono di disattivarlo. Tuttavia il computer si accorge delle loro intenzioni e come rappresaglia uccide Frank e i tre ibernati, prima di essere scollegato da David. Bowman, dopo essere riuscito a giungere nei pressi di Giove, dove il pianeta, la navicella con lui a bordo e il monolite si allineano, comincia un viaggio psichedelico che lo porterà in una stanza settecentesca. Qui passa rapidamente dalla giovinezza alla vecchiaia e, ormai in punto di morte, indica il monolite apparsogli davanti al letto. Come ultima immagine si vede un feto luminoso che rinasce dal letto e si dirige verso la Terra.

In quest'opera cinematografica la divisione in due parti è evidente nell'episodio in cui David e Frank, assieme ad altri astronauti ibernati, si stanno dirigendo verso Giove.

Infatti da una parte si ha l'illusione umana di governare il proprio destino, addirittura allungando la vita attraverso l'ibernazione; e dall'altra l'impossibilità di farlo (dapprima a causa di HAL e poi degli extraterrestri che, attraverso il corridoio luminoso, conducono David in una stanza arredata in stile settecentesco).

Questo "film è da considerare un grande poema epico della Ragione, cioè la ricostruzione in chiave mitologica e immaginaria della storia della *Razionalità occidentale come strumento propriamente umano di progresso, di civiltà, di ordine, di pace, di avanzamento nella conoscenza e di dominio del mondo.* (...) [Kubrick] smonta gli assunti dell'ottimismo positivista individuando, dietro il mito della Ragione, la presenza dialetticamente attiva dei suoi opposti. (...) *La storia della civiltà e*

dell'intelligenza non è autodiretta ma eterodiretta. (...) l'uomo appare così come una specie di marionetta"¹¹¹.

Si sono volute mettere in evidenza queste riflessioni dello studioso Eugeni perché siamo giunti al punto nodale della questione. E' su questo tema che ruota tutto il cinema di Kubrick e se "forse è azzardata l'interpretazione che vede la storia della civiltà e dell'intelligenza (...) come assolutamente eterodiretta anziché autodiretta, (...) è anche vero che questo punto è forse quello a cui Kubrick sembra tenere maggiormente soprattutto alla luce di un esame dei film successivi, nei quali la discussione sul libero arbitrio e sull'importanza della Ragione nello sforzo di autoliberazione dell'uomo, diventa il più duraturo «messaggio» del suo cinema"¹¹².

Di conseguenza il personaggio kubrickiano risulta essere totalmente agito e non agente, nel senso che "appare come una specie di marionetta"¹¹³.

Questa tematica, che risulta la peculiarità fondamentale del cinema di Kubrick, è posta in evidenza anche nel film che il regista americano realizzò basandosi sull'omonimo libro di Burgess: *A Clockwork Orange* (1971).

In Inghilterra, in un futuro non ben definito, si seguono le avventure teppistiche di Alex e dei suoi drughi che picchiano un ubriaco, si battono con una banda rivale e violentano la moglie dello scrittore Alexander nella sua casa. Il giorno dopo Alex partecipa ad un'orgia con due ragazze incontrate in un negozio di dischi. Sotto casa lo attendono gli altri tre drughi che vogliono mettere in dubbio la sua leadership. Tuttavia Alex riesce a ristabilire, con la violenza, il suo comando, ma solo temporaneamente. Infatti la sera stessa, quando, durante un assalto ad una beauty farm, Alex ne uccide per sbaglio la proprietaria, viene tradito dai drughi che lo colpiscono con una bottiglia e lo fanno arrestare. Alex, non riuscendo a sopportare la vita restrittiva del carcere, si offre come cavia per la cura Ludovico. Tale trattamento ottiene il risultato di farlo star male nel momento in cui vuol compiere atti di violenza o di sesso e anche, per errore, quando ascolta la Nona Sinfonia di Beethoven. Tornato libero, subisce le angherie dell'ubriaco, picchiato all'inizio del film, di due ex drughi diventati poliziotti e dello scrittore Alexander. Infatti quest'ultimo dopo averlo accolto in casa, non riconoscendo in Alex uno dei teppisti che avevano violentato sua moglie, morta poco tempo dopo, si rende conto con chi ha a che fare e lo spinge al suicidio facendogli ascoltare la Nona di Beethoven. Alex, miracolosamente, si salva e in ospedale scopre di essere guarito dalla cura Ludovico.

¹¹¹ Ruggero Eugeni, *op. cit.*, pp. 70-1

¹¹² R. Lasagna e S. Zumbo, *op. cit.*, p. 126

¹¹³ Ruggero Eugeni, *op. cit.*, p. 70

Questo film è suddivisibile in due parti simmetriche, l'ascesa, in cui Alex, da teppista, compie le sue "bravate" e la caduta, costituita dall'incontro, dopo la cura Ludovico, con le stesse persone che Alex aveva maltrattato nella prima parte¹¹⁴.

Inoltre anche in quest'opera "riaffiora (...) il pessimismo di Kubrick circa l'impossibile autodeterminazione dell'uomo nei confronti del proprio scegliere e del proprio agire"¹¹⁵.

Infatti il regista americano ha costruito una "macchina narrativa [che] sembra deridere le pretese del libero arbitrio"¹¹⁶.

Quindi da un lato c'è l'illusione di Alex (nella prima parte) di poter controllare il proprio destino e dall'altra l'obiettivo incapacità a farlo (nella seconda).

Questa riflessione sembra venir meno nel finale dove si profila, inaspettatamente, una vittoria di Alex, un suo trionfo.¹¹⁷ In realtà, analizzando a fondo la questione, si scopre che il protagonista non ha fatto nulla, assolutamente nulla, per orientare il proprio destino, oltre che, naturalmente tentare il suicidio. Anzi, il suo tentativo di governare la sua vita, togliendosela, viene impedito dal caso. Infatti Alex non muore dopo essersi gettato dalla finestra. La conclusione positiva del film è in verità un'illusione, come tutto il cinema di Kubrick.

La libertà che gli viene riconcessa è appunto qualcosa che "piove dal cielo".

¹¹⁴ Tra i tanti contributi ci sembra interessante riportare che cosa dice lo stesso Kubrick in Michel Ciment, *Intervista a Stanley Kubrick*, L'Express, 17-23 aprile 1972, citato in Giorgio Cremonini, *Stanley Kubrick. L'Arancia Meccanica*, Lindau, Torino 1996, p. 97, "L'intreccio [di *A Clockwork Orange*] tiene più conto dei racconti di fate o della mitologia che non della fiction realista. Esso poggia su una serie di coincidenze inconcepibili in un film realista. In un film realista non si potrebbe avere questa simmetria di situazioni fra la prima e la seconda parte".

¹¹⁵ Ruggero Eugeni, *op. cit.*, p. 84

¹¹⁶ R. Lasagna e S. Zumbo, *op. cit.*, p. 212

¹¹⁷ Come lo definisce Ghezzi, *op. cit.*, p. 100

Il protagonista si salva per il volere del caso, che lo libera anche dalla cura Ludovico, e per volontà del governo gli viene resa la possibilità di scegliere e di decidere il suo futuro, lui non ha potere di controllo su nulla.

Va anche sottolineato il fatto che “Alex che gioisce, alla fine del film, fonda la sua temporanea esaltazione sopra un destino ancora tutto da scrivere e che per adesso appare fortemente legato alla mancanza di una reale libertà”¹¹⁸.

Quindi Alex, che non era libero durante la cura Ludovico, non lo sarà neanche dopo, perché tale libertà non l’ha ottenuta con le proprie forze, ma gli è stata offerta dal Governo. In realtà Alex non era stato libero neanche prima della cura, perché “narrativamente parlando, il giovane Alex non ha scelte. Non è [affatto] padrone del mondo come sogna di essere, ma [è] un oggetto in mano alla sua logica lucida e spietata”¹¹⁹.

Se dunque in *A Clockwork Orange* si cerca di “controllare e modificare il protagonista Alex, in *Barry Lyndon* (1975) il protagonista tenta *inutilmente* di controllare il suo passaggio attraverso la Storia e i casi della vita”¹²⁰. Vediamo come.

Durante la metà del settecento, in Irlanda, Redmond Barry perde il padre in un duello. Qualche anno più tardi anche Barry partecipa ad un duello ma, pur uscendone vincitore, deve scappare dal paese. Infatti ha ucciso (in realtà solo virtualmente, dato che il duello era solo una messa in scena per allontanarlo) il capitano Quin, che aveva chiesto la mano di Nora, il primo grande amore di Barry. Poco dopo essere partito, Barry viene derubato e, senza soldi, ha come unica soluzione quella di arruolarsi nell’esercito inglese. Partecipa alla guerra dei Sette Anni (1756-1763), ma dopo la morte del suo amico, il capitano Grogan, decide di disertare. Fingendosi un ufficiale in possesso di lasciapassare, scappa dall’esercito inglese ma viene smascherato dal capitano prussiano Potzdorf e costretto ad arruolarsi nel suo esercito nazionale. Dopo un suo atto di eroismo, Barry è scelto per spiare il cavaliere di Balibari, un giocatore d’azzardo professionista e baro, ritenuto a ragione una spia. Tuttavia Barry e Balibari diventano amici e dopo aver beffato i soldati prussiani, percorrono l’Europa come soci in affari al tavolo da gioco. A Spa Redmond conosce Lady Lyndon, una nobile sposata con Sir Charles Lyndon. Dopo la morte del marito di lei, Barry la sposa ma, passato poco tempo, comincia a tradirla con molte donne. Tale atteggiamento gli procura l’astio del figlioccio, Lord Bullingdon. In ogni modo questi tradimenti cessano con la nascita di Bryan, il loro primo ed unico figlio.

¹¹⁸ R. Lasagna e S. Zumbo, *op. cit.*, p. 214

¹¹⁹ Giorgio Cremonini, *Stanley Kubrick. L’Arancia Meccanica*, cit., p. 75

¹²⁰ Enrico Ghezzi, *op. cit.*, p. 96

Dopo la morte di Bryan, dovuta ad una caduta da cavallo, Barry cade in uno stato di totale apatia, dalla quale non si sottrae neanche quando viene sfidato a duello da Lord Bullingdon, che vuole allontanarlo per sempre dalla madre. Infatti non colpisce volontariamente il figlioccio e viene ferito ad una gamba che gli viene amputata. L'ultima immagine mostra Lady Lyndon che firma, malinconica, l'assegno del vitalizio per Barry.

L'avvertenza più utile che va messa in risalto per comprendere questo film mi sembra quella del semiotico Eugeni, il quale sottolinea come “i personaggi del film sembrano automi e bambole meccaniche”¹²¹. Infatti tutti i personaggi del film, soprattutto nella seconda parte, offrono un'impressione di autentica spersonalizzazione, di totale meccanizzazione dei movimenti e dei gesti, oltre che dei comportamenti, come fossero privi di una qualsivoglia anima.

L'unico personaggio che sembra non essere automa è Barry, ma in realtà “non è mai l'inventore o lo scopritore della situazione. (...) La situazione, l'avvenimento, vengono presentati sempre come qualcosa che gli si para davanti, come una scena teatrale già pronta per il suo ingresso o per le sue determinate battute”¹²².

Quindi anche il protagonista del film appare come un oggetto di un volere superiore, con l'illusione, soprattutto nella prima parte, di poter guidare il suo destino. Ma la sua “incapacità (...) di controllare e determinare programmaticamente la sua vita”¹²³ si palesa in maniera evidente nella seconda parte, benché ce ne fossero stati accenni non troppo nascosti già prima, ad esempio la rapina nel bosco o l'incontro con il compatriota che sono da definire come “appuntamento già predisposti (da un secolo)”¹²⁴.

¹²¹ Ruggero Eugeni, *op. cit.*, p. 90

¹²² Enrico Ghezzi, *op. cit.*, p. 120

¹²³ *Ivi*, p. 123

¹²⁴ *Ivi*, p. 120

Insomma “i personaggi di contorno ed il protagonista restano figurini vuoti, manichini meccanici che si muovono, lentamente, negli ingranaggi della società del tempo”¹²⁵.

Il tema costante del controllo si evidenzia quindi anche in *Barry Lyndon*, in maniera forse un po' più nascosta, ma comunque riscontrabile. Dove invece non viene celato dietro un velo rappresentativo, ma si pone in primissimo piano è in *The Shining* (1980).

Jack Torrance, uno scrittore senza ispirazione, accetta il lavoro di guardiano dell'Overlook Hotel per il periodo invernale. Vi abiterà con Wendy, sua moglie e Danny, il loro figlio, dotato dello shining, un potere che gli permette di “vedere” gli avvenimenti già accaduti o che accadranno. Il cuoco dell'albergo, Halloran, anche lui dotato della luccicanza, prima di andarsene vieta a Danny di entrare nella camera 237. Infatti, l'Overlook Hotel, costruito sopra un cimitero indiano, ha fama di albergo maledetto, soprattutto dopo che Grady, un guardiano come Jack, ha ucciso la moglie e le due figlie e poi si è ammazzato. I primi tempi sembrano scorrere tranquillamente per la famiglia Torrance. Ma è solo un'apparenza. Infatti Jack sta cominciando ad impazzire e Danny, durante i suoi giri, in triciclo, per l'albergo, vede le figlie di Grady fatte a pezzi. Un giorno Danny entra nella camera 237 e torna da Wendy in stato di shock, con evidenti segni di strangolamento sul collo. La madre accusa Jack che, imbestialito poiché si sente innocente, va nel salone da ballo dell'albergo. Lì fa la conoscenza del barman, un fantasma, che gli offre da bere. Successivamente Jack, discolpato da Wendy che ritiene ci sia una persona nella camera 237, viene convinto dalla moglie a controllare quell'appartamento. Nella camera Jack trova una bella donna nuda che, mentre lo sta baciando, si trasforma in una vecchiaia in putrefazione. Dell'accaduto Jack non riferisce nulla a Wendy, ma tornato nel salone incontra il fantasma di Grady che gli consiglia di uccidere Wendy e Danny. Ormai totalmente pazzo Jack cerca di attuare il piano. Nel frattempo Danny ha “chiamato” telepaticamente Halloran che, appena messo piede nell'Hotel viene ucciso da Jack. Dopo aver compiuto questo omicidio Jack insegue Danny nel giardino labirinto che si trova vicino all'albergo. Ma perdendosi, vi muore congelato, mentre Danny e Wendy riescono a scappare. L'ultima immagine è costituita da un carrello verso una vecchia foto scattata ad una festa del 4 luglio 1921. In primo piano si vede Jack Torrance.

Questo film, come gli altri di Kubrick è scomponibile in due parti: la prima in cui Jack pensa di potersi controllare, di essere in grado di gestire le forze sovranaturali dell'albergo; e la seconda in cui, non essendo più padrone di sé stesso, impazzisce e cerca di uccidere Danny e Wendy.

Inoltre *The Shining*, “secondo la poetica del regista, mostra ancora una volta, come l'uomo finisce per essere sconfitto, subire uno scacco storico”¹²⁶ e, soprattutto in questo

¹²⁵ Francesca Dosi, *La sospensione pittorica del tempo in Barry Lyndon*, in Primo Giroladini (a cura di), *A proposito di Stanley. Il cinema di Kubrick*, Effetto Notte Media, Parma 1988, p. 28

caso, come non possa governare la propria vita. Infatti “Jack parla al figlio di cannibalismo e beve, secondo «onnipotenti ordini superiori» dati dal barman dell'albergo”¹²⁷.

Non viene chiarito da chi provengano questi ordini; ma è in questo film che risulta in maniera più evidente la concezione kubrickiana dell'uomo come essere guidato nel proprio destino da qualcosa o qualcuno di “altro”, al di fuori del mondo umano (forse gli extraterrestri di *2001*?)¹²⁸.

Quindi, da una parte l'illusione di poter gestire la propria vita (ad esempio Jack è convinto di riuscire a scrivere il suo libro; Wendy a trascorrere un piacevole inverno; Danny, ma soprattutto il suo amico Tony sono certi che le apparizioni nell'albergo non possono fare male perché sono solo immagini virtuali); dall'altra, invece, si ha l'incapacità di controllare il proprio destino, guidato da forze “superiori” e quindi si evidenzia il fallimento delle loro aspettative.

Infatti risulta chiaro che “i soggetti in campo (Jack, il figlio, la moglie, il negro) falliscono tutti, non sono assolutamente padroni di se stessi, non possono fare affidamento neppure sulle loro qualità e capacità”¹²⁹.

Inoltre Danny, che alla fine sembra risultare artefice della propria salvezza (ingannando il padre all'interno del labirinto), in realtà sarà sempre succube dello shining, che gli farà apparire immagini, passate o future, sulle quali lui non potrà intervenire.

¹²⁶ Maurizio Del Ministro, «*Shining* » di Kubrick in Id., *Cinema tra Immaginario e Utopia*, Dedalo, Bari 1984, pp. 101-2

¹²⁷ *Ivi*, p. 107

¹²⁸ Cfr. le pagine precedenti dedicate a *2001: A Space Odyssey*, dove si riporta la riflessione dello studioso Eugeni sull'eterodirezione

¹²⁹ Enrico Ghezzi, *op. cit.*, p. 139

Evidenziando ancora la tematica dell'impossibilità da parte dell'individuo di controllare la propria esistenza e trattando di nuovo il mondo militare e la guerra, Kubrick ha realizzato nel 1987 *Full Metal Jacket*.

Campo di addestramento dei Marines di Parris Island, Virginia. Un gruppo di reclute Nel campo dei marines di Parris Island un gruppo di reclute viene duramente addestrato sia da un punto di vista fisico che mentale dal sergente istruttore Hartmann. Nella massa indistinta dei giovani militari, gli unici personaggi che emergono sono Jocker, un giovane ironico, e Palla di Lardo, un imbranato preso di mira da Hartmann. A causa del durissimo addestramento e delle angherie di Hartmann, Palla di Lardo impazzisce e l'ultima notte a Parris Island, dopo essere diventato marine con tutte le altre reclute, uccide Hartmann e si uccide. La scena si sposta quindi in Vietnam dove ritroviamo Jocker nelle retrovie, impiegato come giornalista. Dopo l'offensiva del Tet è spedito assieme a Rafterman in prima linea per fare dei servizi giornalistici e lì si aggregano alla truppa di Cowboy, un suo compagno al corso di Parris Island. I soldati, dopo una piccola e breve battaglia riescono a liberare una città, ma in una nuova missione perdono l'orientamento e cadono sotto il tiro di un cecchino. Lo stesso Cowboy viene ucciso. Dopo aver capito dove si trova il tiratore, riescono ad aggirarlo e scoprono che si tratta di una minuta ragazza. Questa viene colpita da Rafterman e Jocker è spinto dagli altri marines ad ucciderla, dato che la ragazza è ormai agonizzante. I marines si allontanano nella notte cantando l'inno di Topolino.

Anche in quest'opera cinematografica risaltano le tre peculiarità esposte all'inizio di questo sottoparagrafo.

Innanzitutto si ha una netta divisione in due parti del film: la prima costituita dall'addestramento a Parris Island, in cui le reclute vengono costrette da Hartmann a comportarsi, di volta in volta, secondo regole precise, a diventare, insomma, delle semplici "macchine per uccidere" (chiarificatore è il discorso di "benvenuto" Hartmann avvisa gli aspiranti marines che da quel momento fino a quando non saranno diventati marines, non verranno più considerati uomini ma solo "shit"); e la seconda in cui vengono seguite le vicende di Jocker e Rafterman in Vietnam.

In secondo luogo è presente l'illusione da parte dei personaggi di guidare il proprio destino (anche se, per quanto già detto a proposito di *Paths of Glory*, i militari sono naturalmente controllati, dato che devono sempre obbedire ad ordini, insomma sono dei "soldati-macchina, (...) nuova forma di «arancia meccanica», [che] possiedono riflessi

condizionati e programmati”¹³⁰). Tale illusione si evidenzia soprattutto nel personaggio del sergente Hartmann. Lui ritiene infatti di avere un totale controllo sulle reclute e questo lo dimostra chiaramente nella scena in cui scopre Palla di Lardo, in bagno, con un mitra.

La sua reazione è quella di aggredirlo, di stabilire il suo potere, al di là del fatto che Palla di Lardo abbia un mitra col colpo in canna.

Infine si ha l’incapacità da parte dell’uomo di controllare il suo destino. Se ne ha la prova, osservando il finale della scena appena descritta. Infatti Hartmann non è più in grado di attuare un controllo su Palla di Lardo. Ormai la recluta è impazzita e non risponde più ai comandi e quindi uccide il sergente.

Perciò i soldati, in quanto sottomessi ad ordini, non possiedono controllo di loro stessi. Anche coloro che questi ordini li danno, però, vivono nell’illusione del controllo.

In conclusione dopo questa analisi della filmografia¹³¹ di Stanley Kubrick, risulterebbero evidenziati sia la tematica strutturale, cioè la divisione in due parti, sia i due temi, illusione del controllo e incapacità obiettiva di attuare tale controllo.

Logicamente se la prima si mostra più legata alla struttura narrativa dei singoli film, è essenzialmente dai due temi che sembrerebbe apparire in modo palese la convinzione di Stanley Kubrick, secondo cui “il mondo in cui viviamo è un corpo vivente labirintico, opprimente e angosciante, in cui ci sforziamo inutilmente di affermare la nostra individualità. Percorrendo questo corpo/labirinto, ad ogni svolta l’uomo si trova di

¹³⁰ Ruggero Eugeni, *op. cit.*, p. 107

¹³¹ Per quanto riguarda *Eyes Wide Shut*, pur conoscendo la vicenda del romanzo di Schnitzler, *Traumnovelle*, da cui Kubrick ha tratto il suo film, non riteniamo proficuo parlarne dato che sembra che il regista americano l’abbia modificato in molte parti. Del resto l’uscita del film in Italia è avvenuta quando questo lavoro di ricerca era ormai concluso.

fronte ad uno specchio che duplica una, due, tre volte, fino all'infinito, l'immagine della *prigionia e della sconfitta*"¹³².

Da questa considerazione risulterebbe che i personaggi nei film di Kubrick, "nel momento in cui si illudono di controllare la rete di cause e conseguenze collegate alle proprie azioni non si accorgono di innescare il proprio fallimento"¹³³ riducendosi "a marionette agite più che a soggetti agenti"¹³⁴.

Perciò "l'intera macchina testuale dei film diviene (...) una grande metafora della condizione umana spersonalizzata, vissuta all'interno di un disegno incomprensibile mosso da un Autore di cui il personaggio non conosce le intenzioni"¹³⁵.

In sostanza "Kubrick riconferma che scrivere i personaggi equivale ad ingabbiarli in un rigido sistema di segni autosufficienti e senza via d'uscita"¹³⁶.

Questo sistema "chiuso" in cui Kubrick pone i suoi personaggi ha quindi le caratteristiche di un labirinto che "è la forma sensibile che esprime la perdita di controllo del soggetto sul tempo e sullo spazio: il soggetto non riesce più a controllare le strutture spaziali e temporali, né di conseguenza a calcolare le proprie posizioni e i propri percorsi al loro interno"¹³⁷.

Per riassumere, il cinema di Kubrick risulterebbe evidenziare come tematica fondamentale la crisi del modello della ragione occidentale, di cui parlava Eugeni¹³⁸.

¹³² Franco Prono, *Il corpo dell'attore nel labirinto erotizzato*, in AA.VV., *Stanley Kubrick*, Scriptorium – Settore università Paravia, Torino 1998, p. 65

¹³³ Ruggero Eugeni, *op. cit.*, p. 121

¹³⁴ *Ibidem*

¹³⁵ *Ivi*, p. 126

¹³⁶ Sergio Toffetti, *Stanley Kubrick*, Moizzi, Milano 1978, p. 40

¹³⁷ Ruggero Eugeni, *op. cit.*, p. 130

¹³⁸ *Ivi*, p. 120

Questa crisi, come abbiamo tentato di dimostrare nell'analisi a livello *narrativo* della filmografia del regista, si potrebbe biforcare in due ambiti: l'illusione da parte dell'individuo occidentale di esercitare un controllo sulla propria esistenza; e l'impossibilità obiettiva di esercitare tale controllo, dovuta al caso, agli eventi, a forze "superiori".

L'obiettivo che a questo punto ci poniamo è di trovare un legame stretto tra il livello narrativo e quello visivo nella filmografia del regista americano. Cercando quindi di mostrare come le due tematiche sopra esposte siano presenti nelle sue opere cinematografiche non solo narrativamente ma anche visivamente¹³⁹.

Infatti Eugeni ha affermato che questo tema (la crisi della ragione occidentale, da noi scisso in due) è "affrontato da Kubrick non con strumenti concettuali e mediante verbalizzazioni, ma piuttosto con mezzi esclusivamente cinematografici, *visivi* e *auditivi*"¹⁴⁰.

Quindi questo risulta un dato di partenza dal quale non si può prescindere, soprattutto dato che "Kubrick est un travailleur des formes"¹⁴¹, per cui nel suo cinema la componente visiva è fondamentale e in un rapporto simbiotico con quella narrativa.

A sostegno di tale constatazione lo studioso francese Giuliani osserva che nella filmografia kubrickiana "tout concourt à une ontologie du sur-place, de la fatalité et de l'impuissance. C'est l'ample travail à la grue, les panoramiques, les mouvements conflictuels des travellings avant – arrière que l'œil enregistre comme *signature*

¹³⁹ Ad esempio Michel Ciment nell'introduzione a Michel Ciment (a cura di), *Stanley Kubrick*, Giorgio Mondadori – la Biennale di Venezia, Milano 1997, p. VIII, sostiene che "Kubrick, lo si vede, è un adepto del cinema di idee, distinguendosi in ciò dalla maggioranza dei suoi contemporanei, ma è anche un cineasta delle immagini. In lui, tuttavia, l'immagine non è, come per tanti altri, un fine in sé e, di fatto, rinvia sempre all'idea".

¹⁴⁰ Ruggero Eugeni, *op. cit.*, p. 117

¹⁴¹ Pierre Giuliani, *op. cit.*, p. 26

kubrickienne, les hauts frontons immobiles, butoirs, qui par larges pans dessinent l'espace du périple et de ses piétinements”¹⁴².

Le *signatures* visive di cui parla Giuliani, e che sono rapportabili alle due tematiche sarebbero, secondo noi, *la prospettiva centrale rinascimentale e il corridoio*¹⁴³.

Nel senso che la *prospettiva*, in quanto rappresentazione visiva della concezione rinascimentale dell'uomo come unico essere vivente in grado di decidere liberamente del proprio destino, raffigurerebbe l'illusione dell'uomo occidentale di avere il controllo della sua vita, di poterla dirigere dove vuole senza alcun impedimento o costrizione; mentre il *corridoio*, scomponibile in scenico (il corridoio come struttura architettonica) e fotografico (creato fotograficamente dallo zoom avanti o indietro e dal movimento della macchina da presa in carrello in avanti o indietro) sarebbe riconducibile all'impossibilità obiettiva dell'uomo di controllare la sua vita e al fatto di essere, al contrario, incanalato, costretto in un'unica direzione¹⁴⁴.

¹⁴² *Ivi*, pp. 44-5

¹⁴³ Per la prospettiva vd. Eugeni, *op. cit.*, pp. 145-54; per il corridoio, *Ivi*, pp.130-6

¹⁴⁴ Questa concezione del corridoio è stata analizzata a fondo dal semiotico Eugeni in *op. cit.* e da Paolo Cherchi Usai, *Kubrick architetto*, in G.P. Brunetta (a cura di), *Stanley Kubrick*, cit., pp. 269-286