



IL CINEMA DI FANTASCIENZA

Da Kubrick al digitale (1968 - 1985)

**«Noi siamo, senza possibili eccezioni di sorta,
a prova di errore, e incapaci di sbagliare.»**

2001: odissea nello spazio (S. Kubrick - 1968)

IL CINEMA DI FANTASCIENZA

Da Kubrick al digitale (1968 - 1985)



Organizzazione
Società Umanitaria - Cineteca Sarda
Centro Servizi Culturali di Cagliari

Ideazione e progettazione
Antonello Zanda
Luigi Cabras

Redazione
Laura Bocchiddi, Carla Onnis

Editing
Natalino Virdis

Assistenza tecnica
Luca Portas

Ricerche Bibliografiche
Giorgio Mazza

Hanno collaborato:
Luca Bandirali, Andrea Mameli, Giulia Mazzarelli,
Martina Mulas, Gianni Olla, Elisabetta Randaccio,
Andrea Serra, Massimo Spiga, Bepi Vigna

SOMMARIO

Programma	4	Eolomea - La sirena delle stelle	35
Introduzione		Il mondo dei robot	36
Antonello Zanda	6	Il pianeta selvaggio	37
Il capolavoro dell'avanguardia		Zardoz	38
Gianni Olla	8	Rollerball	39
Ragazze dello spazio.		Sul globo d'argento	40
Andromeda e le altre		L'uomo che cadde sulla Terra	41
Elisabetta Randaccio	11	Incontri ravvicinati del terzo tipo	42
Il sismografo della fantascienza		Guerra spaziale	43
Luca Bandirali	15	Alien	44
1968-1977: I dieci anni che		Quintet	45
sconvolsero la fantascienza		Stati di allucinazione	46
Bepi Vigna	16	La morte in diretta	47
Alien		Blade Runner	49
Andrea Mameli	20	Brazil	51
Società del futuro			
Utopie e distopie nella			
fantascienza degli anni '60- '80			
Luigi Cabras	22		
Schede film		Appendice	
Il pianeta delle scimmie	27	Filmografia essenziale dei film di fantascienza	
Barbarella	28	dal 1968 al 1985	
2001: odissea nello spazio	31	(integrativa dei film in rassegna)	52
2022: i sopravvissuti	32	Bibliografia cinema di fantascienza	
L'uomo che fuggì dal futuro	33	(in ordine alfabetico per autore)	54
Solaris	34	Ontologia e discorso nell'immagine	
		fantascientifica	
		Luca Bandirali, Enrico Terrone	56

PROGRAMMA

giovedì 13 dicembre 2012 - ore 20.30

Il pianeta delle scimmie

Richard Fleischer, U.S.A. 1968

giovedì 20 dicembre 2012 - ore 20.30

Barbarella

Roger Vadim, Francia - Italia. 1968

venerdì 1 febbraio 2013 - ore 20.00

Presentazione di Antonello Zanda
2001: un capolavoro d'avanguardia
di Gianni Olla

2001: odissea nello spazio

Stanley Kubrick, G.B.-U.S.A. 1968

mercoledì 6 febbraio 2013 - ore 20.30

2022: i sopravvissuti

Richard Fleischer, U.S.A. 1973

venerdì 8 febbraio 2013 - ore 20.30

L'uomo che fuggì dal futuro

George Lucas, U.S.A. 1971

Introduzione di Antonello Zanda

mercoledì 13 febbraio 2013 - ore 20.30

Solaris

Andrei Tarkovsky, U.R.S.S. 1972

Introduzione di Gianni Olla

venerdì 15 febbraio 2013 - ore 20.00

Ragazze dello spazio.

Andromeda e le altre

di Elisabetta Randaccio

Eolomea - La sirena delle stelle

Herrmann Zschoche, Germania Est 1972

mercoledì 20 febbraio 2013 - ore 20.30

Il mondo dei robot

Michael Crichton, U.S.A. 1973

venerdì 22 febbraio 2013 - ore 20.30

Il pianeta selvaggio

René Laloux, Cecoslovacchia 1973

Introduzione di Martina Mulas

mercoledì 27 febbraio 2013 - ore 20.30

Zardoz

John Boorman, G.B.-Irlanda 1974

Introduzione di Bepi Vigna

venerdì 1 marzo 2013 - ore 20.30

Rollerball

Norman Jewison, U.S.A. 1975

mercoledì 6 marzo 2013 - ore 20.30

Sul globo d'argento

Andrzej Zulawski, Polonia 1976

Introduzione di Sergio Naitza

venerdì 8 marzo 2013 - ore 20.00

Così lontano, così vicino

di Luca Bandirali

L'uomo che cadde sulla Terra

Nicolas Roeg, G.B. 1976

mercoledì 13 marzo 2013 - ore 20.30

Incontri ravvicinati

del terzo tipo

Steven Spielberg, U.S.A. 1977

Introduzione di Giulia Mazzarelli

venerdì 15 marzo 2013 - ore 20.30

Guerra spaziale

Jun Fukuda, Giappone 1977

mercoledì 20 marzo 2013 - ore 20.30

Alien

Ridley Scott, G.B. 1979

Introduzione di Andrea Mameli

venerdì 22 marzo 2013 - ore 20.30

Quintet

Robert Altman, U.S.A. 1979

mercoledì 27 marzo 2013 - ore 20.30

Stati di allucinazione

Ken Russell, U.S.A. 1980

venerdì 29 marzo 2013 - ore 20.30

La morte in diretta

Bertrand Tavernier, Francia 1980

mercoledì 3 aprile 2013 - ore 20.00

Colonialismo dell'inconscio:

Philip Dick e il cinema

di Massimo Spiga

Blade Runner

Ridley Scott, U.S.A. 1982

venerdì 5 aprile 2013 - ore 20.00

Distopie sul grande schermo.

Società del futuro

da Metropolis a Brazil

di Luigi Cabras

Brazil

Terry Gilliam, G.B. 1985



INTRODUZIONE

Antonello Zanda

La fantascienza racconta il nostro tempo con il suo linguaggio... e il linguaggio è la nostra consapevolezza di esserci: nel guardare film come *2001 Odissea nello spazio* o *Blade Runner* misuriamo il polmone spaziotemporale della nostra coscienza. Ci confrontiamo con robot, computer, alieni, androidi, mutazioni che stanno dentro la sfera del possibile, ai margini dell'elasticità della nostra coscienza (e conoscenza) scientifica. Lo sguardo del cinema è testimone del nostro bisogno di andare oltre il confine dell'orizzonte, e desideri e paure danno il ritmo al respiro delle immagini che riusciamo a creare intorno al nostro futuro (più o meno vicino, compreso il contropassato prossimo o remoto). Usando il termine "programma" come metafora – e non solo come contenuto oggettivo della contemporaneità –, possiamo dire che il cinema di fantascienza rappresenta il programma dei nostri orizzonti razionali ed emotivi: con esso e attraverso di esso diamo visività ai nostri desideri e alle nostre paure, trasformandole in immagini che misurano le possibilità estensive del nostro spazio vitale in questo universo e le possibilità intensive del nostro modo di vivere e di progettare il tempo del nostro stare. Il cinema di fantascienza, dopo il *2001* kubrickiano (1968), fino al digitale di *Tron* (Steven Lisberger, 1982), oggetto della nostra rassegna, segna una fase in cui la nostra coscienza prende nuove misure sulle possibilità di interrogarsi (un linguaggio che evolve pone domande al medesimo atto dell'interrogarsi). Nel porci in queste condizioni controfattuali, cioè – dice Putnam – "condizioni immaginarie in cui qualche aspetto della real-

tà ordinaria viene significativamente mutato", la fantascienza si definisce nel punto di incontro tra la variabile coscienza del reale (variabile perché nel tempo cambia la nostra relazione con le ipotesi scientifiche) e l'orizzonte coscienziale di un altrove aperto alle possibilità della realizzabilità. Cioè un nesso tra l'attualità del suo trovarsi alla fine di un percorso storico oggettivo e l'inattualità del trovarsi all'inizio di un nuovo percorso storico, programmabile quindi sulla base dell'interlacciamento che in quel punto di incontro si realizza tra presente e non presente. È qui che avviene la fusione fredda tra l'estensione ontologica e l'intensificazione tecnologica che Luca Bandirali e Enrico Terrone, nel loro libro *Nell'occhio, nel cielo* (Lindau, 2008), ci presentano come gli elementi costitutivi che riconosciamo delineati all'interno delle narrazioni fantascientifiche. Perché, scrivono i due autori, se ogni film "ci propone un mondo possibile e al tempo stesso ci dice qualcosa del mondo reale", il cinema di fantascienza ce lo dice da un lato estendendo lo spazio e il tempo in cui noi quotidianamente siamo e operiamo (estensione ontologica) e dall'altro questa estensione è garantita da un elemento tecnologico innovativo, non reale ma possibile, che garantisce la coerenza della narrazione tra presente e futuro, tra attualità e inattualità (intensificazione tecnologica). Che il mondo del futuro che possiamo costruire possa non essere il migliore dei mondi possibili ce lo racconta il cinema di questi anni (1968-1985), che mette in guardia non tanto dai rischi che possono arrivarci da altri mondi quanto da quello che stiamo costruendo. Che all'idea

del progresso del genere umano si accompagni il rischio della regressione è evidente in molti titoli della rassegna. La sintesi dialettica la ritroviamo nell'elemento filosofico che molti dei film contengono e che comunque inevitabilmente accendono nella nostra coscienza di spettatori (ma è convinzione diffusa che il cinema di fantascienza sia il genere che più di tutti metta in comunica-

zione cinema e filosofia). Con le nuove tecnologie digitali si aprono nuovi scenari e possibilità di raccontare, ma non viene meno questa componente pessimistica. Questo cinema riesce ancora a dirci qualcosa di quello che siamo e vogliamo essere, molto più di quanto ci dica cosa saremo e cosa succederà.



IL CAPOLAVORO DELL'AVANGUARDIA

Gianni Olla

Nel 1974, in occasione della riedizione italiana di **2001, Odissea nello spazio**, gli spettatori ebbero in omaggio un opuscolo in cui si spiegavano le cosiddette "incognite" del film. In primo luogo il monolite, e poi, nell'ordine, le tecnologie avveniristiche che, pur verosimili, almeno secondo gli scienziati, erano fuori dalla portata informativa del comune spettatore. Ma soprattutto il misterioso finale, con il protagonista che osserva se stesso mentre vive un'esistenza velocissima, per poi morire ed eternarsi in un feto spaziale. Prescindendo dalla validità delle interpretazioni, c'era qualcosa di paradossale in quelle istruzioni per l'uso. Infatti, sei anni prima, quando il film uscì in prima visione, le "incognite" non ne ostacolarono il successo. Anche i tantissimi che, per loro stessa ammissione, "non ne avevano capito molto", poi confessavano di essere stati ipnotizzati,

soprattutto nella seconda parte, dalle immagini e di non aver più pensato ai problemi interpretativi. D'altro canto, Kubrick, dribblando la critica giustamente razionalista, definì la sua opera come un'esperienza soprattutto auditiva-visiva: pochi dialoghi e non sempre legati al racconto, molta musica extradiegetica che, talvolta, non sembra neanche tale, vista la stretta associazione con la scena o la quasi dipendenza da essa. A questo risultato, il regista era giunto per gradi e per strappi: partito dalla fantascienza parascientifica, scelse poi come spunto tematico uno smilzo testo di Arthur C. Clarke, **La sentinella**, ovvero una stazione radio nascosta sulla Luna, che diventerà poi il modello del monolite. Nel racconto, però, si postula l'esistenza di alieni che, dallo spazio profondo, milioni di anni fa, hanno lanciato messaggi nei diversi pianeti.

Da **La sentinella** fu ricavata una sceneggiatura e poi un romanzo autonomo di Clarke. Nel corso della lavorazione del film, ed anche dopo, in fase di montaggio, Kubrick, asciugò il racconto fino a raggiungere una paradossale incompiutezza narrativo-drammaturgica giustificata dalla problematica teleologica: non c'è fine né scopo all'avventura dell'uomo.

Così oggi si può affermare che la fama "atemporale" dell'opera ha spazzato via le discussioni di 45 anni fa: ciò che, nel 1968, era necessariamente legato all'attualità dei viaggi spaziali, oggi è un utopico/distopico viaggio nel futuro, che da un lato è molto vicino ad altri esempi, paradossalmente realistici, di fantascienza contemporanea, dall'altro ne contesta proprio la razionalità dell'apparato finzionale.

E ancora, la forma prevalentemente scenica, la scansione temporale ellittica, il montaggio intellettuale (l'osso che si trasforma in astronave: il lunghissimo viaggio della tecnologia), l'esperienza quasi psichedelica dell'assorbimento del protagonista nell'atmosfera di Giove, sono pro-

tabilmente le ragioni della permanente attualità del film, anche tra il pubblico giovanile, voglioso appunto di essere ipnotizzato da esperienze visive straordinarie.

Insomma, **2001, Odissea nello spazio**, resta un grandissimo spettacolo d'avanguardia che nasconde due quesiti attualissimi. Il primo riguarda una sorta di rigenerazione **nietzschiana** che si arresta di fronte ad una presenza, il monolite, diventata sacrale, e non più aliena.

Il secondo ritorna sulla terra, ovvero elegge come divinità assoluta una creatura della scienza e della tecnica, il computer: Hal 9000, talmente perfetto da essere imperfetto come gli umani. E qui di nuovo, si rivela la grandezza di Kubrick che, dopo averci fatto sbarrare gli occhi per le invenzioni sceniche, ci riporta ad una drammaturgia essenziale e tragica. In una scena dai contorni figurativi pop, il viaggio del protagonista nel cervello del computer si conclude con una triste filastrocca di un malato terminale (il computer) che rievoca l'infanzia: "giro-giro tondo...". Pochi minuti che valgono l'intera serie di film, anche belli e famosi, nonché scoppiettanti, sugli androidi umanizzati.

RAGAZZE DELLO SPAZIO. ANDROMEDA E LE ALTRE

Elisabetta Randaccio

L'intensa e corposa stagione degli "sceneggiati" TV RAI, dagli anni 60 agli 80, ha attraversato copiosamente i generi letterari e cinematografici, raggiungendo ottimi risultati negli "adattamenti" dei classici della letteratura italiana e straniera. Grande assente, nella prima parte di questo periodo irripetibile della programmazione televisiva italiana, fu la fantascienza. Probabilmente a causa di un certo atteggiamento snobistico della intellettualità del nostro paese nei confronti di un genere amato e coltivato soprattutto dagli scrittori e dal pubblico anglofono.

Ma i cambiamenti culturali della fine degli anni sessanta, arrivano anche nella RAI didattica e paludata degli sceneggiati. La nuova decade si apre con titoli, che colgono, in parte, i mutati interessi del pubblico e, parallelamente a questi, prima della Riforma e dell'avvento delle televisioni private, vanno in onda fiction dove si sperimenta sia nella forma sia nel contenuto. Gli anni settanta, per quanto riguarda l'intrattenimento seriale in RAI, si aprono con *Il segno del comando* (1971) di Daniele D'Anza, il quale sdogana il soprannaturale, mentre, finalmente, la fantascienza ha la sua grande chance con *A come Andromeda* (1972) di Vittorio Cottafavi, a seguire il rinnovamento nello sceneggiato, per esempio, con *Manon* di Sandro Bolchi (1977).

La produzione di *A come Andromeda*, come è noto, prende l'avvio da un telefilm gemello BBC, trasmesso in Inghilterra dieci anni prima, tratto da un libro dell'astronomo-scrittore Fred Hoyle con John Elliot. La RAI ha la giusta intuizione di affidare la sceneggiatura a un autore-traduttore di

science fiction, Inisero Cremaschi, e la regia a Vittorio Cottafavi, che, in televisione, si era creato una carriera parallela di successo a quella cinematografica, iniziata già dal secondo dopoguerra. Cottafavi era diventato da anni un autore cult in Francia, dove era stato riscoperto dai "Cahier du cinema", ma, in Italia, la critica si era interessata soprattutto alla sua attività televisiva, anche per le innovazioni tecnico formali introdotte nei suoi lavori.

Cosa poteva aver incuriosito Cottafavi del canovaccio di *A come Andromeda*? Sicuramente il livello etico filosofico. Il regista, d'altronde aveva una formazione in cui la filosofia aveva un posto rilevante; insieme alla letteratura influenzò "profondamente la sua cultura, per certi aspetti ne formarono il carattere. Ed anche molti anni dopo, quando dirigerà i suoi primi film e in seguito si dedicherà con assiduità alla televisione, questa sua formazione letteraria e filosofica avrà il suo peso, sorreggerà l'intera sua opera." ¹

In questo senso, la trama di *A come Andromeda* offre spunti notevoli. Si inizia con la decifrazione di un impulso (binario, quindi di probabile origine intelligente) proveniente dalla galassia M31, che indica ad alcuni scienziati appassionati e spregiudicati di costruire un moderno e misterioso "calcolatore" (troppo esotico chiamarlo computer...). Quest'ultimo, come tutte le macchine aliene (vedi Hal di *2001 odissea nello spazio*) ha una "mente" ambigua e infernale. Vuole conoscere la razza umana e per farlo "uccide" una scienziata. Può,

¹ G. RONDOLINO, *Vittorio Cottafavi*, Bologna, Cappelli, 1980 p. 16-17

così, attuare una sorta di clonazione, ripetere la vita, creando una donna, simile nelle fattezze alla studiosa deceduta. Da una parte, poi, "regala" agli umani un farmaco straordinario per curare le ferite, dall'altra non si ferma esclusivamente a spiare i nostri simili. Forse, vuole qualcosa in più. Ma questo plot avventuroso, appesantito da una inutile vicenda spionistico-militare, non si basa solo sulla spettacolarità della storia, bensì è punteggiato dalle riflessioni degli scienziati posti di fronte a una serie di questioni bioetiche. È giusto assecondare il computer nella clonazione della vita? Bisogna distruggere il calcolatore, dopo l'"involontario" omicidio di Christine Flemstd? Ha un'anima l'aliena Andromeda? Quando la situazione derivata dall'azione del calcolatore si fa veramente pericolosa, si deve uccidere la ragazza "venuta dallo spazio"? È giusto che le scoperte epocali siano date in mano ai militari? Insomma, un groviglio teorico interessante, usuale nella fantascienza moderna, mai priva di spunti sociali,

e a Cottafavi l'intreccio di riflessione e di nazional popolare era sempre stato gradito.²

Il regista, poi, aveva avuto un'idea originale per l'attrice che avrebbe dovuto incarnare l'aliena gelida – ma solo in apparenza – e eterea: la cantante Patty Pravo, allora all'apice della sua popolarità. Molto bella, chiara di carnagione, bionda, altera d'aspetto, dalla voce ombrata, sembrava la donna ideale per il personaggio sfuggente della ragazza extraterrestre. Inoltre, la curiosità e la pubblicità dei media erano assicurate e "Sorrisi e canzoni TV" uscì in edicola con una serie di foto intriganti di Nicoletta Strambelli-Patty Pravo sul set di *A come Andromeda*. Purtroppo qualcosa non funzionò. La Pravo dopo un mese di girato, diede forfait, forse problemi fisici, forse per ca-

² "Cottafavi...ha affrontato nella sua opera multiforme quasi tutti i generi cinematografici e televisivi, ponendosi nei loro confronti in un atteggiamento di sostanziale adesione agli schemi formali consueti semmai vivificati e 'personalizzati' da una intelligente rilettura critica e autocritica". Ibidem, p. 14



picci da diva.³ La sostituì l'attrice Nicoletta Rizzi, professionista di sicuro mestiere, interprete di teatro e comprimaria in molte produzioni televisive. Per rispettare i tempi della lavorazione, la Rizzi si sottopose a una performance stremante, ma, bisogna dire, che il risultato fu ottimale. Nessuno rimpiange la Pravo e lo sceneggiato fu visto da diciassette milioni di spettatori.

A come Andromeda ci propone una vicenda in cui prevalgono i personaggi femminili, elemento non consueto nella fantascienza classica⁴. Certo, il protagonista maschile è il fulcro drammatico della storia: lo scienziato John Fleming, interpretato da uno strepitoso Luigi Vannucchi capace di evidenziarne il tormento psicologico, sentimentale e etico, che, dopo aver con entusiasmo costruito l'elaboratore, alla fine lo distrugge con violenza ribellistica. L'aliena scopre con lui le sofferenze dell'animo umano e pure l'amore. Fleming, a un certo punto, la blandisce, "sfrutta" la

sua ingenua devozione per capire quali siano i veri obbiettivi del calcolatore (e degli extraterrestri). Il suo è un sentimento "paterno", a un certo punto, sicuramente protettivo, che, però, non riuscirà a difendere la giovane dal "martirio". Andromeda è una ragazza dello spazio, nella prima parte del film, non diversa da paralleli stereotipi contenuti nei classici romanzi di fantascienza. Magra, pallida, chiara porta con sé l'idea della luce e delle stelle da cui proviene; all'inizio, sembra simile a un robot: pare essere dominata esclusivamente dagli ordini del calcolatore, non parla, sembra insensibile, ambigua, fredda. Ricorda le aliene da fumetto vintage, una robottona senza cuore. Quando l'elaboratore la "punito" bruciandole le mani, è la prima volta in cui percepisce il dolore fisico; ne è stupita oltre che ferita, ma già aveva scoperto la sua "umanità", il sentire emozioni anche forti. A questo punto, Andromeda assume i connotati di un personaggio complesso, in cui la perfezione della mente incontra l'ingenuità e la debolezza dei sentimenti. Comunque, essendo stata concepita per il "male", per quanto abbia, in corso della vicenda, scelto di stare dalla parte degli umani per amore di Fleming (in realtà, gli altri uomini, maggiormente i militari, hanno solo desiderio di sfruttare i suoi "super poteri"), come nella tipologia del romanzo popolare, è destinata alla morte, un suicidio che sottolinea la drammaticità della scelta di identità. "Abbiamo creato un essere umano, ma non abbiamo saputo dargli la volontà di vivere.", dice Fleming nell'ultima sequenza, dopo che la ragazza si è gettata da una scogliera. Con la morte di Andromeda finisce anche la possibilità di comunicazione con l'entità aliena della galassia M31. Ancora una volta, il genere umano rimane solo nell'universo con le sue paure e il suo egoismo. Nel testo di Hoyle e Elliot,

Andromeda non moriva, "spariva". Infatti, il personaggio ritornava nel sequel del romanzo (e del serial), *The Andromeda breakthrough*, il quale, in Inghilterra, non ebbe il successo dei precedenti. La versione italiana rispetta meglio gli stereotipi del genere popolare, d'altronde conosciuti perfettamente da Vittorio Cottafavi.⁵

Altri due personaggi femminili rilevanti sono la "spia" Judy Adamson e la biologa Madaleine Danway. La prima deve tenere sotto controllo Fleming, scienziato intollerante alle regole politico-militaresche; si serve, come da stereotipo, della propria bellezza (Paola Pitagora, interprete perfetta, in questo film è veramente fascinosa e sensuale) e del carattere spigliato e anticonformista, per quanto, altrettanto tipicamente, si innamora della sua "vittima", che, però, scopre il suo gioco, resettando il rapporto sentimentale. Adamson-Pitagora in altre fiction, sarebbe stata una donna fatale vicina a quelle così presenti nei noir. Però, siamo negli anni settanta, e Judy-Pitagora ha gli atteggiamenti e il look fantastico di una signorina appena arrivata dalla swinging London.

La Danway non era presente nel testo originale; nella versione italiana, invece è una figura essenziale. È una scienziata convinta della razionalità e giustizia delle proprie scelte, la clonazione le sembra una scoperta straordinaria per il futuro dell'umanità e Andromeda è una "figlia", che vede nascere sotto i suoi occhi, una soddisfazione per lei, anziana single (ancora uno stereotipo nar-

rativo: la donna scienziata è una "quasi donna" perché priva dell'elemento della maternità e della famiglia)⁶. Pagherà cara la fiducia nei confronti dell'intelligenza aliena e di Andromeda: morirà consumata da un virus prodotto dal calcolatore. Gabriella Giacobbe la interpreta con convinzione. La figura della scienziata la ritroviamo anche in "Eolomea, la sirena delle stelle" di Herman Zschoche, coevo di *A come Andromeda*, realizzato nella DDR. Il film, che tratta anch'esso di una tentata, temeraria comunicazione tra galassie e intelligenze raffinate (in questo caso, gli impulsi arrivano dalla costellazione del Cigno), è influenzato nel look, nelle scenografie e nei contenuti dal contesto storico, quegli anni settanta, che, anche nella Germania Orientale, furono un momento di importanti mutamenti di costume⁷. I protagonisti della pellicola sembrano hipster incerti tra prendere sul serio la realtà (anche quella dello spazio) o riderne con ironia. Gli elementi di riflessione etico-filosofica-

3 "Andromeda...era il mio personaggio, era la - come dire - sorella o meglio ancora l'anima gemella di Patty Pravo, Andromeda, personaggio fantascientifico...era il mio 'io' riflesso: estrosa, stravagante, incostante, turbolenta, amabile anche. Ho vissuto quasi un mese in un mondo colorito di fiaba irrealizzabile. Ero entusiasta. L'aspirazione a far qualcosa fuori dal canto, mi dava i brividi. Ero sicurissima di farcela...Ero entusiasta della scelta fatta da Cottafavi, il regista. Ma come un bel sogno l'entusiasmo è durato poco. I primi dolori, le prime emicranie..." in A. NERI, "L'Andromeda in TV. Dopo il gran rifiuto una chiacchierata con Patty Pravo e Nicoletta Rizzi", "Bolerio-Teletutto", 2 Maggio 1971, pp.52-54 ora anche in L. VENZANO, *A come Andromeda*, www.Pagine70.com

4 "(...) per lunghissimo tempo, praticamente fino agli anni '60/'70...la fantascienza rimane un genere prettamente maschile. Dunque anche come logica lo costruisce maschile, se è vero che esiste una scrittura sessuata e un universo differenziato a seconda del genere di chi lo immagina." D. BARBIERI, R. MANCINI, *Immaginare futuri*, La Nuova Italia, 1991, p. 294

5 "(...) egli si è posto all'interno della cinetlevisione 'di consumo': punto di riferimento obbligato per ogni indagine strutturalistica di generi e modelli spettacolari, proprio per l'autocoscienza del suo lavoro, per l'esame approfondito ch'egli ha fatto di quei generi e di quei modelli, applicandoli con continuità." G. Rondolino, cit., p. 14

6 La dottoressa Danway sembra seguire la tipologia dei personaggi dei romanzi di fantascienza, così come l'hanno definita Barbieri e Mancini. Per certi versi, rientra, simbolicamente, nel gruppo delle "madri passive e involontarie, possedute da mostri, che partoriranno a loro volta esseri mostruosi..." e può avere un riferimento nel personaggio di Susan Calvin immaginato da Asimov, "che alla conoscenza, studio (amore forse) per i robot sacrifica la vita e dunque la sua identità femminile. Una donna-scienziato non può avere una sessualità, sembra dirci Asimov." D. BARBIERI, R. MANCINI, cit. p. 294

7 Anche nel cinema della DDR, negli anni settanta, i temi cambiano: "La scelta dei soggetti propende a personaggi e ad opere potenzialmente sovversivi nei confronti di verità eterne e del pensiero unico, alternativi a correnti ufficiali e a canoni espressivi. Personaggi che dubitano, che pongono domande, che cercano e desiderano, che sono in dissenso all'autorità" C. SCHMIDT, *Al di là del muro. Cinema e società nella Germania Est 1945-1990*, Bologna, CLUEB, 2009, p. 129

scientifica caratteristici della fantascienza, quelli che la definiscono “tra i prodotti di una cultura di massa di ala progressista.”⁸, sono presenti: si discute di iato tra scienza e militari, di rischiare la vita per aprire le porte alla conoscenza, di bioetica etc. Gli uomini sono improbabili eroi fricchettoni, per quanto soldati o studiosi, mentre la scienziata, la quale intreccia una storia d'amore con il protagonista (come in “Andromeda” con la scenografia di spiagge e mare), è disegnata con tratti “maschili”. La donna ha, tranne quando è in costume da bagno nelle scene marine, un aspetto androgino, è una tabagista incallita e ha un atteggiamento aggressivo e sprezzante. Il rapporto amoroso che la coinvolge, con tratti iconici da fotoromanzo, è inaspettato; comunque, essendo una scienziata, secondo i canoni narrativi accennati precedentemente, sarà destinata a restare sola. Il bizzarro Daniel Lagny preferirà, mediocre Ulisse del futuro, il “grande volo” alla amata, di cui, durante il viaggio interstellare, ricorda un abbraccio con rincorsa sulla spiaggia....

8 U. ECO, *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani, 1977, p. 372

Ritornando ad *A come Andromeda*, seppure sia un serial ricco di figure maschili, i personaggi femminili convincono maggiormente e regalano all'opera di Cottafavi elementi di piacevolezza e profondità narrativa. Il regista, d'altronde, ha curato attentamente l'aspetto formale del suo lavoro, utilizzando gli esterni (non molto frequentati negli “sceneggiati”) con intelligenza. La Scozia, dove si svolge la maggior parte della vicenda, è reinventata in Sardegna, tra Capo Caccia e la Gallura. Con l'aiuto del bianco e nero tutto ciò è credibile e d'effetto. La criticata scena del bagno in mare di John Vannucchi e Judy-Pitgora, ritenuta improbabile nelle acque gelide delle Highlands, invece è tra le migliori del serial, perché enfatizza il rapporto amoroso tra i due con realismo e sensualità.

Il successo di *A come Andromeda* spingerà la RAI a mettere in cantiere altre fiction di fantascienza. Così, nel 1975 sarà la volta di *Gamma*, decisamente meno interessante, mentre veramente innovativo, ironico e affascinante sarà *Uova fatali* dal romanzo di Bulgakov, diretto da uno dei registi, che hanno cambiato il linguaggio della televisione: Ugo Gregoretti.



IL SISMOGRAFO DELLA FANTASCIENZA

Luca Bandirali

La fantascienza è il sismografo della cultura di massa, capace di registrare i più sotterranei sommovimenti così come di assegnare un valore alle scosse più devastanti; in generale, la fantascienza è un particolare tipo di sismografo capace addirittura di anticipare i grandi cambiamenti: attraverso la rappresentazione della tecnologia, ci spiega le modificazioni della realtà sociale. Questo strumento potentissimo ha svolto ha svolto una funzione paradigmatica tra la fine degli anni Sessanta e la metà degli anni Ottanta, dall'utopia degli hippies al sinistro trionfo del postmodernismo. Da *2001: Odissea nello spazio* a *Brazil*, come ben individuato dalla testa e dalla coda di questa retrospettiva. Anche se l'immagine che fa da punto di origine di questa vicenda è un'immagine televisiva: il 20 luglio 1969 l'astronauta americano Neil Armstrong è il primo uomo a mettere il piede sulla superficie lunare. In teoria dovrebbe essere la fine di ogni narrazione fantascientifica, la realtà che supera la fantasia. Invece è un nuovo inizio: il cinema che era partito proprio da un *Voyage dans la lune*, adesso si concentra sulla mutazione sociale. La domanda drammaturgica non è più “dove andiamo?”, ma in accordo con la grande esplorazione dell'interiorità praticata dalle sottoculture giovanili, diventa “chi siamo?”. In questo senso, se è vero che ogni film di fantascienza è un film filosofico, perché sviluppa un

discorso sul mondo, ciò è ancora più valido negli anni Settanta, quando sulla scia di 2001 numerosi film, spesso europei, si pongono le grandi questioni metafisiche: basti pensare al sovietico *Solaris*, al franco-cecoslovacco *Il pianeta selvaggio* e agli italianissimi (e fondamentali) *L'invenzione di Morel* (del recentemente scomparso Emidio Greco, a cui va la nostra smisurata ammirazione), *Le orme* di Bazzoni e una gemma poco nota come *Il tempo dell'inizio* di Luigi Di Gianni.

Il 1977 è l'anno della svolta, ma sarebbe sbagliato dire che dopo la fase delle domande filosofiche viene la fase dello spettacolo fine a se stesso. La New Hollywood trova infatti nella fantascienza un campo semiotico ricchissimo, che certamente declina in termini altamente spettacolari, ma senza sacrificare necessariamente la complessità e la profondità di pensiero: infatti film come *Guerre stellari* e *Alien* rappresentano, oltre a splendide macchine di intrattenimento, un'idea di narrazione archetipica, che si abbevera alle radici del mito del viaggio iniziatico, rispettivamente dell'Eroe e dell'Eroina. Un film che in tal senso diventa specchio del tempo, conclusione e rilancio di questa stagione della fantascienza è *Blade Runner*, saggio sull'autenticità che è la grande questione filosofica degli anni Ottanta del “pensiero debole”. Bisognerà ripartire da qui.

1968-1977: I DIECI ANNI CHE SCONVOLSERO LA FANTASCIENZA.

Bepi Vigna

Si sente spesso dire che la fantascienza cinematografica sarebbe diventata adulta con Kubrick e il suo *2001 Odissea nella Spazio*. Non è così. Già prima (anche molto prima) c'erano stati dei film che avevano utilizzato il genere per trattare tematiche complesse, dando luogo a opere tutt'altro che infantili o semplici all'approccio. D'altra parte è noto che, molto spesso, per raccontare la realtà, analizzarla a fondo, tentare di comprenderla e farla comprendere, la chiave del fantastico può essere quella utile o addirittura, a volte, l'unica possibile. E poi, la fantascienza, anche quella un tempo relegata nei cosiddetti *B-movies*, ha sempre avuto una sua naturale vocazione allegorica, che le impedisce di distaccarsi troppo dal presente.

Tuttavia qualcosa è accaduto, dopo il film di Kubrick, e non ha riguardato solo la storia del cinema, ma anche il rapporto tra il pubblico e il genere fantascientifico, aprendo la strada a una rivoluzione dell'immaginario su cui avrebbe influito in maniera non secondaria, anche la successiva conquista della Luna. L'impresa "reale" degli astronauti dell'Apollo 11, apparve fatalmente come una sorta di seguito povero del film uscito l'anno prima, quasi un surrogato per accontentare chi non aveva potuto godere direttamente dell'opera cinematografica, ma ne aveva fruito solo attraverso gli echi che si erano propagati (ricordo, per esempio, che le immagini del film erano riprodotte nelle copertine dei quaderni scolastici). E così, molte delle emozioni che gli spettatori di tutto il mondo provarono davanti alla TV in bianco e nero, nella notte in cui Neil Armstrong

e Buzz Aldrin atterrarono nel Mare della Tranquillità, erano in qualche modo derivate da Kubrick, si alimentavano del fascino che avevano suscitato visioni come quella del monolite, perfetta simbologia dell'inconoscibile; o quella dell'astronave che avanzava nel cosmo sulle note del valzer di Strauss; o quelle della goethiana "discesa alle Madri" che compiva Bowman nell'allucinato finale.

Kubrick, insomma, con un'opera che metteva totalmente d'accordo il film di genere e il film d'autore e condensava in sé tutti i temi della narrativa fantascientifica (l'esplorazione planetaria, l'anticipazione della tecnologia a venire, l'incontro con l'extraterrestre, il rapporto tra l'uomo e la macchina) ci aveva introdotto a quel futuro che l'impresa Lunare avrebbe inaugurato ufficialmente.

A ben guardare, l'*Odissea* raccontata sullo schermo, non era solo nello Spazio, in realtà si dipanava soprattutto nel Tempo, dato che il viaggio verso il futuro riconduceva l'uomo alle sue origini, lo riconciliava con l'eternità, inseriva il suo incerto incedere nel cosmo in un armonico quadro d'assieme, dove la vita, l'arte, la scienza diventavano tutt'uno.

Iniziava così una nuova era cinematografica che in un decennio avrebbe visto la fantascienza sostituire il western come genere principe. Ma questo passaggio non fu né facile né lineare.

I cambiamenti che si erano innescati nella società a partire dal 1968, più che nella letteratura, troveranno un preciso riflesso nella fantascienza, sia quella fumettistica che cinematografica.

In Francia, alcuni di autori transfughi dalla rivista "*Pilote*" - tra cui Jean Giraud (Moebius) e Philippe Druillet - intorno alla metà del decennio creano la casa editrice *Les Humanoïdes Associés*, che dà vita alla rivista "*Métal Hurlant*", dove la fantascienza viene provocatoriamente scelta quale terreno d'espressione perché, oltre a consentire la massima libertà narrativa, è il genere tradizionalmente osteggiato dalla cultura ufficiale. Nel cinema si assiste a un altro fenomeno: scompaiono quasi del tutto gli alieni, l'avventura pura sembra dissolversi nell'analisi politica e sociologica, (*L'Uomo che fuggì dal futuro*, *Zardoz*, 2002 *la seconda odissea*, 2022: *i Sopravvissuti*), oppure si contorce in riflessioni sull'individuo: il viaggio si sposta dallo spazio alla coscienza e all'io.

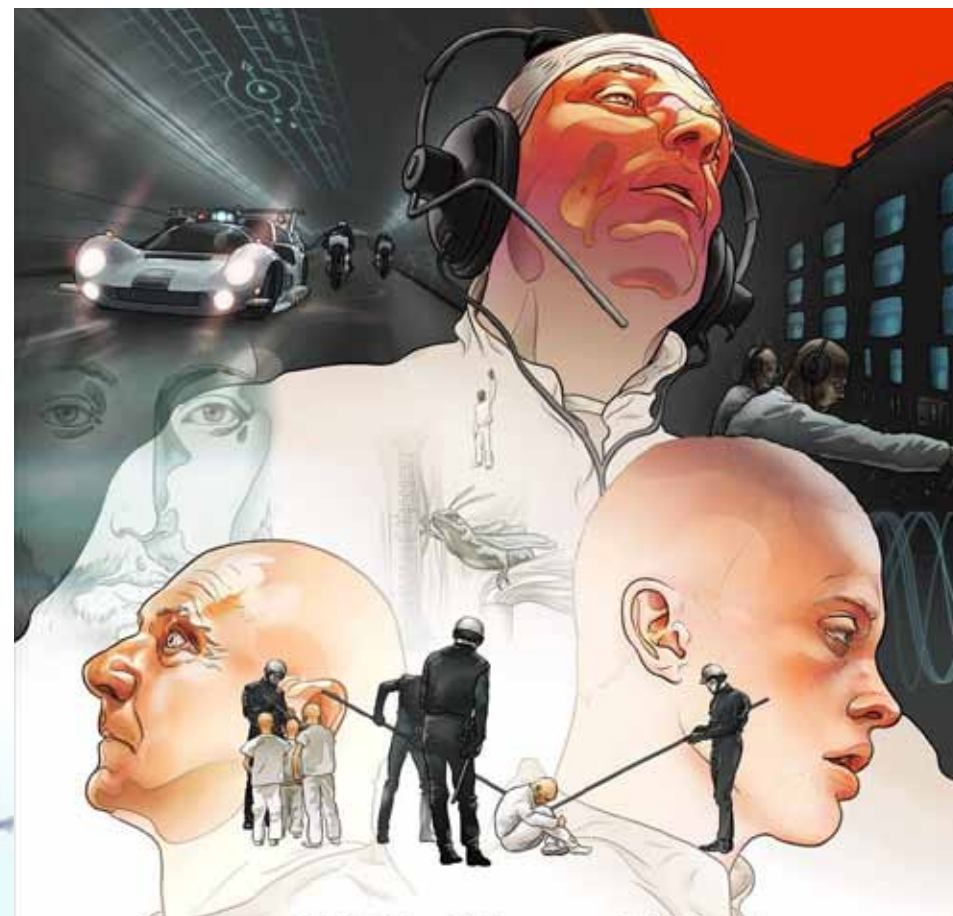
Solaris di Andrej Tarkowskij, in questo senso è un'opera emblematica (ma lo era già stato anche il quasi speculare *Viaggio al settimo pianeta* di Sidney Pynk, del 1962). Qualcuno scrisse che il film di Tarkowskij era la risposta sovietica a Kubrick, ma questo è vero solo in quanto si tratta di due film antitetici.

Il futuro che viene rappresentato in *Solaris* non porta a nulla che già non ci appartenga, la maggior consapevolezza dell'uomo non fa altro che peggiorare la sua crisi esistenziale.

La fantascienza è diventata "distopica": l'utopia si trasforma nel suo esatto rovescio.

Ma tutto ciò non può durare a lungo.

E, infatti, la rivoluzione si palesa presto dietro l'angolo. Gli alfieri sono gli allora trentenni Lucas



e Spielberg: è attraverso i loro film che un'intera generazione smetterà di disprezzare il cinema hollywoodiano più commerciale; saranno loro a fissare le pietre miliari di una nuova presa di coscienza da parte dello spettatore, o "regressione all'infanzia", come sostenevano i critici più ostinati e conservatori, forse spaventati dall'arrivo del futuro vero e non solo immaginato. Ma i vecchi critici non potevano prevedere che *Star Wars* e *Incontri ravvicinati del terzo tipo*, sarebbero stati solo un primo assaggio, l'espressione embrionale di un autentico stravolgimento, non solo della *science-fiction*, ma anche del linguaggio filmico nel suo complesso, favorito dall'arrivo di nuove tecnologie digitali.

Star Wars è un film di fantascienza dove non si parla della Terra, dove non c'è la scoperta del cosmo, dove manca una minaccia d'invasione realmente aliena, dove non si anticipa alcun futuro che possa davvero riguardare l'uomo. Se non fosse per la descrizione di un altrove tecnologicamente avanzatissimo, non si potrebbe nemmeno qualificare un film di fantascienza, dato che è piuttosto una summa di generi: dal western al fantasy, passando dal poema cavalleresco al racconto di samurai.

La "Galassia lontana lontana" di Lucas è un territorio di fantasia che riassume ogni scenario, che permette qualunque lettura, che attinge e rielabora a piene mani da tutto il pregresso della

narrativa d'evasione. Così si in essa si possono trovare fonti e riferimenti insospettabili, come, per esempio, *Maciste nella valle dei re*, peplum del regista italiano Carlo Campogalliani, che nel 1959, anticipa Lucas, mostrandoci un muscoloso Mark Forrest (versione *vintage* di Han Solo- Harrison Ford) imprigionato nel marmo come l'altro lo era in un blocco d'ambra. Anche Maciste risorge per guidare il popolo alla vittoria finale, grazie all'evocazione di un vecchio saggio che esorta all'uso della forza, proprio come fa il buon Obi Wan Kenobi nella saga galattica. Dicevamo dei timori dei critici: Tullio Kezich, su "*Panorama*", si dispiaceva per la propensione a mettere in gioco la leggenda di una *elite* destinata

a guidare l'Universo – che immaginava sarebbe piaciuta a filosofi come Julius Evola, definito da Giorgio Almirante, il "Marcuse del Fascismo" –. Giovanni Grazzini, sul "*Corriere della Sera*", si preoccupava che il nuovo cinema, come l'Orco delle favole, potesse nevrotizzare i bambini, producendo in loro un immaginario allarmante. Paure comprensibili, anche se poi rivelatesi infondate, segnali di un mondo e di un cinema, che stavano cambiando definitivamente. La successiva svolta, nella realtà come nella finzione, sarebbe stata il cyberpunk di *Blade Runner*.



ALIEN

Andrea Mameli

La sfida di Ridley Scott era quasi disperata: rappresentare l'alieno e rendere credibile l'incredibile. Per raggiungere questo risultato era necessaria una storia forte e un lavoro cinematografico impeccabile. A mio parere Alien è riscito nell'intento, divenendo un punto di riferimento assoluto per il genere. E lo dimostra il fatto che, a 34 anni di distanza, il film mantiene inalterato il suo fascino. Lo dimostrano anche le innumerevoli citazioni, più o meno riuscite, senza contare i cambiamenti che questa pellicola ha di fatto imposto: non a caso c'è chi parla di un prima e un dopo Alien.

Ma quali sono gli elementi che hanno decretato questo successo? Che cos'ha di speciale questo film?

Innanzitutto Scott ha scelto il nero, respingendo l'estetica del cinema di fantascienza degli anni '70 quella delle astronavi bianchissime, stile "2001 Odissea nello spazio". E questo, insieme alla colonna sonora di Jerry Goldsmith, forma le basi su cui si sviluppa l'angoscia: riecheggiando i



film di fantascienza degli anni '50 (le uova dell'alieno come i baccelli del 1956: "L'invasione degli Ultracorpi") ma evitando le loro goffe ingenuità, Scott costruisce una meravigliosa macchina della paura. Ma dentro Alien ci sono anche altri ingredienti, come i miti classici, con quella squadra di astronauti che si trasformano in vittime sacrificali della bestia, c'è l'eroina Ripley, che tiene testa all'alieno e rischia la vita per salvare un gatto, c'è la multinazionale che vuole l'alieno per farne il prototipo di un'arma invincibile: la creatura, si scopre, era il vero obiettivo della società proprietaria del Nostromo.

In Alien c'è anche un computer di bordo, Mother, che parla e risponde, ma non è la tecnologia salvifica. Come in 2001 Odissea nello spazio, in cui HAL 9000 tradisce la fiducia umana, così in questo film il computer si rivela un nemico. Un nemico che esegue gli ordini: l'alieno va trasportato sulla Terra anche a costo di sacrificare l'equipaggio.

Poi c'è quella forma che si svela poco a poco, disegnata dall'artista svizzero Hans Ruedi Giger, e animata da Carlo Rambaldi (premiati con l'Oscar per i migliori effetti speciali nel 1980). Una forma che colpisce, con le sue forti allusioni sessuali e con quella terrificante schiera di denti. Una creatura dalla forza devastante e dotata di un acido corrosivo al posto del sangue. Un impianto simbolico formidabile che spaventa e confonde. Non a caso è l'androide dell'equipaggio, l'ufficiale scientifico Ash (Ian Holm) l'unico a elogiare il mostro: "Ancora non hai capito con cosa hai a che fare, vero? Un perfetto organismo. La sua

perfezione strutturale è pari solo alla sua ostilità." Alien è un film che ha fatto discutere, e continua a farlo. In "Aliens R Us. Eclissi, mimetismo e società nella tetralogia di Alien" (2011) Isabella Nicky Plantamura ha scritto: «La scena più famosa e più inquietante di Alien è quella in cui Kane resta ucciso, durante il pranzo dell'equipaggio della Nostromo, dalla nascita del piccolo alieno, che

esce squarciandone il torace. In questa scena si riassumono due dei temi che caratterizzano il film e, in generale, l'intera saga: la fobia dell'identità e la violazione del corpo.»

Ecco, alla fine forse anche Alien, come altri film di fantascienza, contiene più un'analisi delle paure e delle caratteristiche di noi umani che degli stessi alieni.



SOCIETÀ DEL FUTURO UTOPIE E DISTOPIE NELLA FANTASCIENZA DEGLI ANNI '60- '80.

Luigi Cabras

«In una società libera l'informazione deve penetrare dovunque»

Eugene Helpmann - *Brazil* (1985)

Non c'è racconto, romanzo, fumetto o film di fantascienza che non tenti di anticipare, in modo più o meno fantasioso o verosimile, una società del futuro, dotata di nuove tecnologie e segnata da scoperte, invenzioni e progressi etici e morali che rendano la vita dei cittadini se non migliore o peggiore, quanto meno "diversa" rispetto a quella del presente nel quale vengano concepite: è, questa, l'essenza stessa di un genere che, attraverso una sorta di cannocchiale narrativo, proietta la vista del lettore o dello spettatore in un mondo possibile, lontano nello spazio o prossimo venturo nel tempo. Grazie a questo stratagemma, al narratore è concesso di parlare dell'uomo, della società e della storia senza doversi attenere alle rigide paratoie della cronaca, della testimonianza o dell'attendibilità, giocando a piacimento tra i più vasti generi di racconto (il dramma, la commedia, il documentario, *etc.*), e concedendosi anche, finalmente, uno spazio legittimo di puro intrattenimento visivo, senza sensi di colpa.

Naturalmente, come è stato possibile far presente più volte durante il primo ciclo di questa retrospettiva, anche la fantascienza e le storie sui "mondi possibili" si articolano in forme ramificate e complesse, attingendo qua e là dai cosiddetti "sottogeneri" (l'horror, il fantasy, il comico, il noir, il grottesco, *etc.*) e modulando verosimiglianza, simbolismo ed empatia in base all'obiettivo arti-

stico che l'autore intende – almeno inizialmente – perseguire. È chiaro a chiunque che la fantascienza di *Viaggio al centro della Terra* o de *La macchina del tempo* non sia la stessa fantascienza de *L'invasione degli ultracorpi*, né di quella de *L'esperimento del Dottor K*, di *E.T.* o di *Matrix*, e questo al di là del preciso momento storico nel quale le opere siano state concepite. Per farla breve, si può credere che i diversi mondi possibili siano direttamente espressione di altrettante diverse forme di narrazione.

Una in particolare, quella della distopia¹ (o utopia negativa) cresce e si sviluppa in seno al genere particolarmente negli anni '60 (sebbene, com'è ovvio, si possa riscontrare ben prima: basti pensare al capolavoro del 1937 di Fritz Lang, *Metropolis*, nel quale sono già rintracciabili tutti gli elementi costitutivi di una distopia) e prosegue durante i '70 e gli '80, fino alla fantascienza a noi più contemporanea, assurgendo quasi a genere a sé stante. Nella letteratura, i tempi sono stati più precoci, se consideriamo che una delle più potenti utopie negative, *Noi*, è stata scritta

¹ Distopia: «di-sto-pi-a» s.f. - rappresentazione di un futuro indesiderabile, caratterizzato da una società totalitaria, scienziata e tecnocratica (contrapposto a utopia) || Forma letteraria che nel Novecento descrive tali società repressive e totalitarie, i cui rappresentanti più noti sono George Orwell e Thomas Henry Huxley [*Dizionario Devoto-Oli*, Le Monnier 2013].

dall'autore russo Evgenij Zamjatin nel 1919, ma già un secolo prima Jeremy Bentham parlava di "cacotopia", intendendola grossomodo col medesimo significato di distopia: la delineazione di una società futura (o lontana nello spazio), per certi versi simile a quella presente, ma nella quale quelle che sembrano solo avvisaglie di terribili sviluppi totalitaristici e illiberali prendono effettivamente corpo in un potere – o in un'altra forma di controllo repressivo – che renda quel luogo lontano o quel futuro ancora da venire quanto di meno augurabile possa immaginarsi. La funzione della distopia (e in modo simile della ucronia²) come narrazione prettamente politica è in fondo proprio quella di monito verso gli accorti lettori e spettatori delle società presenti: allarmare sui possibili risvolti di alcune scelte politiche, economiche, scientifiche e tecnologiche, i cui frutti non si vedranno che in futuro, appunto, e potrebbero non essere così innocui.

Probabilmente non è un caso che questo genere, così politicamente denso, si rafforzi proprio in concomitanza di passaggi storici intensi, sia dal punto di vista della percezione sociale (i primi anni del Novecento in Russia, la metà degli anni '30 in Germania, la fine degli anni '60 negli Stati Uniti e nell'Europa Occidentale) che di quella dell'evoluzione scientifica (l'avvento della comunicazione di massa, prima con la radio e poi, soprattutto, con la televisione, l'informatica, la robotica, gli studi sull'intelligenza artificiale e, infine, il "mondo parallelo" di Internet). Lateralmente a queste grandi fasi, freneticamente affastellate nel corso del secolo appena concluso, i generi della fantascienza hanno tentato di

² Ucronia: «u-cro-ni-a» s.f., lett. - presentazione di eventi coerente, ma ipotetica, simulata, sulla base di dati non realistici [*Dizionario Devoto-Oli*, Le Monnier 2013].

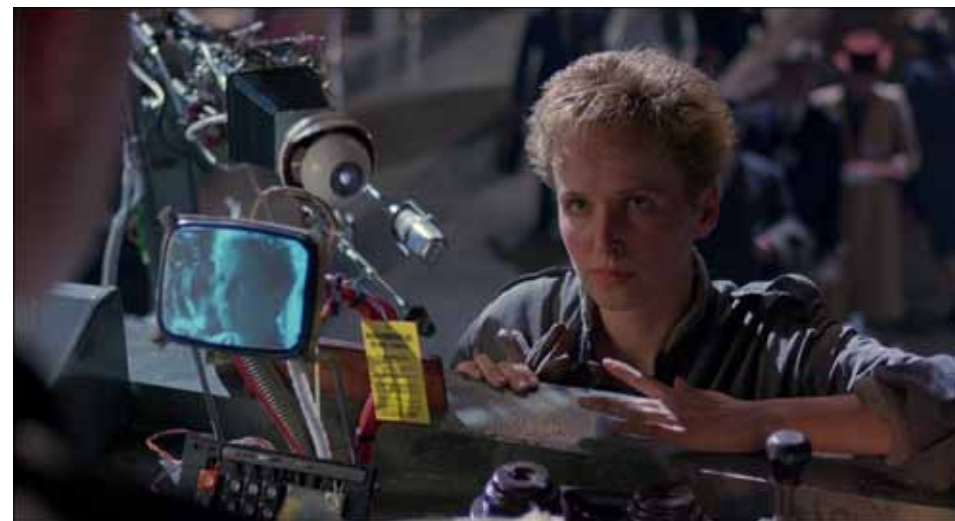
immaginare i risvolti delle battaglie politiche e delle conquiste tecnico-scientifiche che, in un lasso di tempo così breve, hanno radicalmente modificato il volto del nostro mondo: da un lato le grandi riflessioni filosofiche (quelle di Kubrick e Tarkovskij, per intendersi); dall'altro, appunto, le iperboli social-tecnologiche delle distopie: non sembri strano, dunque, che *2001: odissea nello spazio* sia del 1968, proprio come *Il pianeta delle scimmie* di Franklin Schaffner, opera che con cinica intelligenza narrativa immagina un viaggio nello spazio (e nel tempo) che porta l'equipaggio di una astronave terrestre in un mondo nel quale gli esseri umani sono diventati schiavi domestici, stupidi e inebetiti, al guinzaglio di una società di scimmie intelligenti, sebbene ancora ferme a una sorta di medioevo, con la scienza soggetta alla superstizione religiosa. L'amaro finale è esempio dello spirito con cui le distopie racconteranno il futuro di lì a seguire, con sfumature di pessimismo e disillusione via via più cariche. Solo due anni prima, François Truffaut aveva trasposto su pellicola una delle più celebri anti-utopie della letteratura, *Fahrenheit 451* di Ray Bradbury: una società dominata dall'invasivo potere della televisione, nel quale sono proibiti i libri e i vigili del fuoco non spengono gli incendi, ma anzi appiccano roghi di volumi sovversivi che creano disubbidienza e disordine. Nel 2002, Kurt Wimmer rese onore al film di Truffaut (a dire il vero poco amato dalla critica, sia all'epoca, sia successivamente, e generalmente considerato una delle opere meno interessanti del regista francese), ambientando il suo *Equilibrium* in un mondo in tutto simile a quello di *Fahrenheit 451* e, per certi aspetti, anche a quello del celeberrimo *1984* di George Orwell, contro-utopia probabilmente fra le più celebri e paradigmatiche di sempre, modello imprescin-

dibile per qualsiasi altra distopia successiva. Di 1984 abbiamo più di una trasposizione ufficiale (nel 1954 la BBC ne fece una versione televisiva; Michael Anderson ne girò una per il grande schermo intitolata *Nel Duemila non sorge il sole*; e proprio nel 1984 venne girata la più nota, quella di Michael Radford, che tentò di rispettare mesi e luoghi citati dall'autore letterario), sebbene i film profondamente ispirati al capolavoro orwelliano siano disseminati lungo tutta la storia della fantascienza contemporanea.

Questa seconda *tranche* della retrospettiva rende conto in maniera molto puntuale dell'attenzione che il cinema internazionale – in un mondo in cui la comunicazione era intasata dai temi della Guerra Fredda, della sfida per la conquista dello Spazio e dall'uso intensivo della tecnologia per la supremazia bellica – dedica alle narrazioni distopiche: *2022: i sopravvissuti*, *L'uomo che fuggì dal futuro*, *Il mondo dei robot*, per citare alcuni di quelli in programma, sono tutte opere che si inquadrano in questo preciso contesto. Discorso a parte meriterebbe *Blade runner*, caposaldo della fantascienza d'autore del 1982, ad opera di Ridley Scott (che due anni prima aveva conquistato il proscenio internazionale con la megaproduzione *Alien*, inquietante viaggio negli abissi dello spazio, sospeso tra la fantascienza e l'horror): molto liberamente tratto da *Ma gli androidi sognano pecore elettriche* di Philip Dick (che per un certo tempo ne seguì anche lo sviluppo, entrando in conflitto con Scott), rappresenta probabilmente l'apice della cinematografia distopica di quegli anni, stagliandosi come un totem sulle opere successive, grazie alla miscela di atmosfere, sceneggiatura, musiche e invenzioni visive, ma anche di citazioni e richiami alla storia del genere. Di lì a breve, in ambiente britannico,

un'altra opera segnerà la storia della distopia nel grande schermo: frutto del genio grottesco di Terry Gilliam (unico membro statunitense della banda comica inglese dei Monty Python³), *Brazil* racconta di un mondo dominato non tanto da poteri militari o da inquietanti tecnologie intelligenti, ma più banalmente dalla burocrazia: milioni di persone, funzionari e politici schiavi di moduli da compilare, modelli prestampati, posta pneumatica che arriva fin dentro casa direttamente dagli uffici, codici e bolli e timbri usati come arma di minaccia e ricatto, se non addirittura come tortura e, in definitiva, come strumento di sottomissione delle masse. E quando qualcuno, come il brillante burocrate Sam Lowry (interpretato da Jonathan Pryce, affiancato da un cast del calibro di Robert De Niro, Ian Holm e Bob Hoskins), comincia a sognare, atto di estrema ribellione al sistema, ciò che la burocrazia prevede non può che essere la sua tragica e finale sottomissione. Un'opera unica nel suo genere, *Brazil*, perché capace di raccontare un mondo lugubre e spregevole con il tono surreale che solo un comico è in grado di sostenere, accentuando il ridicolo che sottende i regimi totalitari e illiberali, il tragicomico andamento delle società contemporanee, che progressivamente tramortiscono la fantasia e il sogno delle persone allo scopo di ottenere maggiore controllo, maggiore produzione e maggiore consumo.

3 Composta da Graham Chapman, John Cleese, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin e, appunto, Terry Gilliam, sono stati i più celebri "giullari" inglesi del Ventesimo secolo, dissacranti e irriverenti, autori di una lunga e fortunata serie televisiva che li ha lanciati a livello internazionale, *Flying Circus* (1969-74), e di quattro lungometraggi entrati nella storia del cinema comico: E ora qualcosa di completamente diverso (1971), *Monty Python e il sacro Graal* (1975), *Brian di Nazareth* (1979) e *Il senso della vita* (1983).



Di lì in poi, la distopia si immette su binari più canonici: le società degli uomini minacciati da robot, androidi, computer e macchine intelligenti (da *Terminator* a *Matrix*), le trasposizioni di grandi classici della letteratura fantascientifica, in particolare tratti da Philip Dick (da *Atto di forza* a *Minority Report*), le apocalissi nucleari o batteriologiche, lo Spazio profondo e altri incubi di società totalitarie del futuro prossimo venturo. Ma si tratta più di *revival* che di reinvenzione di un genere. D'altra parte, sparito il cattivissimo Fredersen padrone di *Metropolis* e pubblicamente sbugiardati i maiali di Orwell, questa nostra società che ormai liberamente sceglie di abbandonarsi al tor-

pore di un Grande Fratello sempre *online*, consegnando a motori di ricerca e *social network* la propria vita (dati, informazioni, fotografie, filmati, parentele e relazioni private, perfino tradimenti e reati), e dove anche i riottosi e i rivoluzionari combattono a suon di *blog*, chi si lascia intimorire da una blanda distopia politica? Ci si vive ormai dentro, sospesi tra tecnodipendenza e apatia critica, nascosti dietro *avatar* omologati, filtrati da fotocamere e realtà aumentata, dove neanche i tiranni possono permettersi di chiudere il proprio *account* e dove il vero potere si nasconde tra i tentacoli di intelligenze chissà se artificiali, ma certamente anonime.



SCHEDE DEI FILM

IL PIANETA DELLE SCIMMIE

Titolo originale: *The Planet of the Apes*. **Regia:** Franklyn Schaffner. **Soggetto:** dal romanzo *La planète des singes* di Pierre Boulle. **Sceneggiatura:** Rod Serling, Michael Wilson. **Fotografia:** Leon Shamroy. **Musica:** Jerry Goldsmith. **Montaggio:** Marion Rothman, Hugh Fowler. **Scenografia:** Jack M. Smith, William Creber. **Effetti speciali:** Art Cruishanck, L.B. Abbott, John Chambers, Emil Kosa. **Interpreti:** James Whitmore, Charlton Heston, Kim Hunter, Linda Harrison, Roddy McDowall. **Produzione:** Fox Video. **Origine:** Usa. **Anno:** 1968. **Durata:** 112'. col.

Trama: Un gruppo di astronauti della Nasa, comandati da Taylor, fanno naufragio su un pianeta sconosciuto e governato da una popolazione di guerrieri-scimmia. Scoprono che su quel pianeta gli esseri umani sono degradati al rango di bestie selvagge, mentre scimpanzé, oranghi e gorilla sono al potere. La società scimmiesca è bigotta e militarista: gli scienziati Zira e Cornelius propugnano l'Evoluzionismo e la tolleranza verso gli uomini, mentre il professor Zaius ne progetta lo sterminio. Taylor dovrà sopravvivere e guidare la rivolta degli uomini, ma una terribile scoperta sarà destinata a sconvolgere i suoi piani.

Critica: Uno degli esempi più brillanti di fantascologia (sviluppato in maniera interessante anche nei quattro *sequel*) con un personaggio simile ad

un anti-eroe cinico e pessimista riguardo la natura dell'uomo (celebre l'anatema che Taylor scaglia contro la razza umana ai piedi della Statua della Libertà), che scoprirà a sue spese, lui che cerca nell'universo qualcosa di migliore dell'uomo, come la natura umana nei suoi aspetti più negativi sia profondamente radicata anche nella nuova società scimmiesca. Gli attori celati nelle splendide maschere di John Chambers offrono grandi caratterizzazioni, assolutamente serie e drammatiche. Le sequenze nel deserto sono state girate nello Utah, in Arizona, al Nazionale Park e presso il lago Powell mentre la solitaria spiaggia finale si trova a Point Dume, presso Malibù (California). Del 2001 è il *remake* diretto da Tim Burton. [Chiavini, Pizzo, Tetro]

BARBARELLA

Titolo originale: *Barbarella*. **Regia:** Roger Vadim. **Soggetto:** Jean Claude Forest.

Sceneggiatura: Roger Vadim, Terry Southern. **Fotografia:** Claude Renoir. **Musica:** Bob Crewe, Charles Fox. **Montaggio:** Victoria Mercaton. **Scenografia:** Mario Garbuglia.

Effetti speciali: August Lohman, Gerard Cogan, Thierry Vincens-Fargo, Charles Stafer.

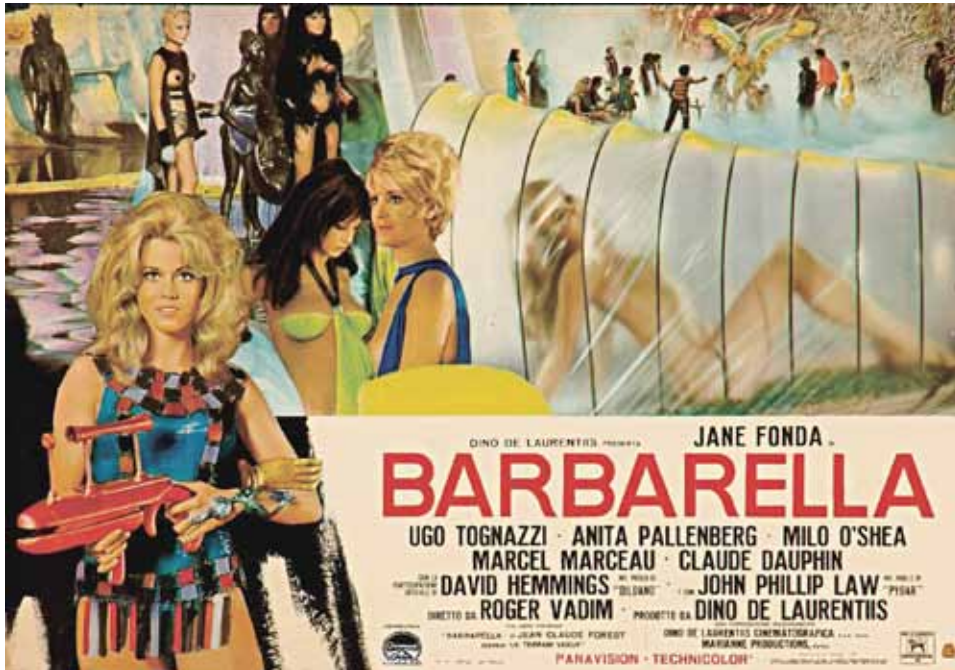
Interpreti: Ugo Tognazzi, Jane Fonda, Véronique Vendell, Anita Pallenberg, Giancarlo Cobelli.

Produzione: Dino de Laurentiis. Paramount. **Origine:** Francia-Italia. **Anno:** 1967. **Durata:** 97'. col.

Trama: Anno 40.000. La bellissima astronauta e agente terrestre Barbarella riceve una chiamata dal Presidente della Terra che le affida un'importante missione: ritrovare uno scienziato chiamato Duran Duran, scomparso insieme al segreto per una micidiale arma, il raggio positronico. Durante la sua avventura, Barbarella incontrerà un gran

numero di bizzarri personaggi e finirà su un pianeta dominato dalla malvagia Regina Nera.

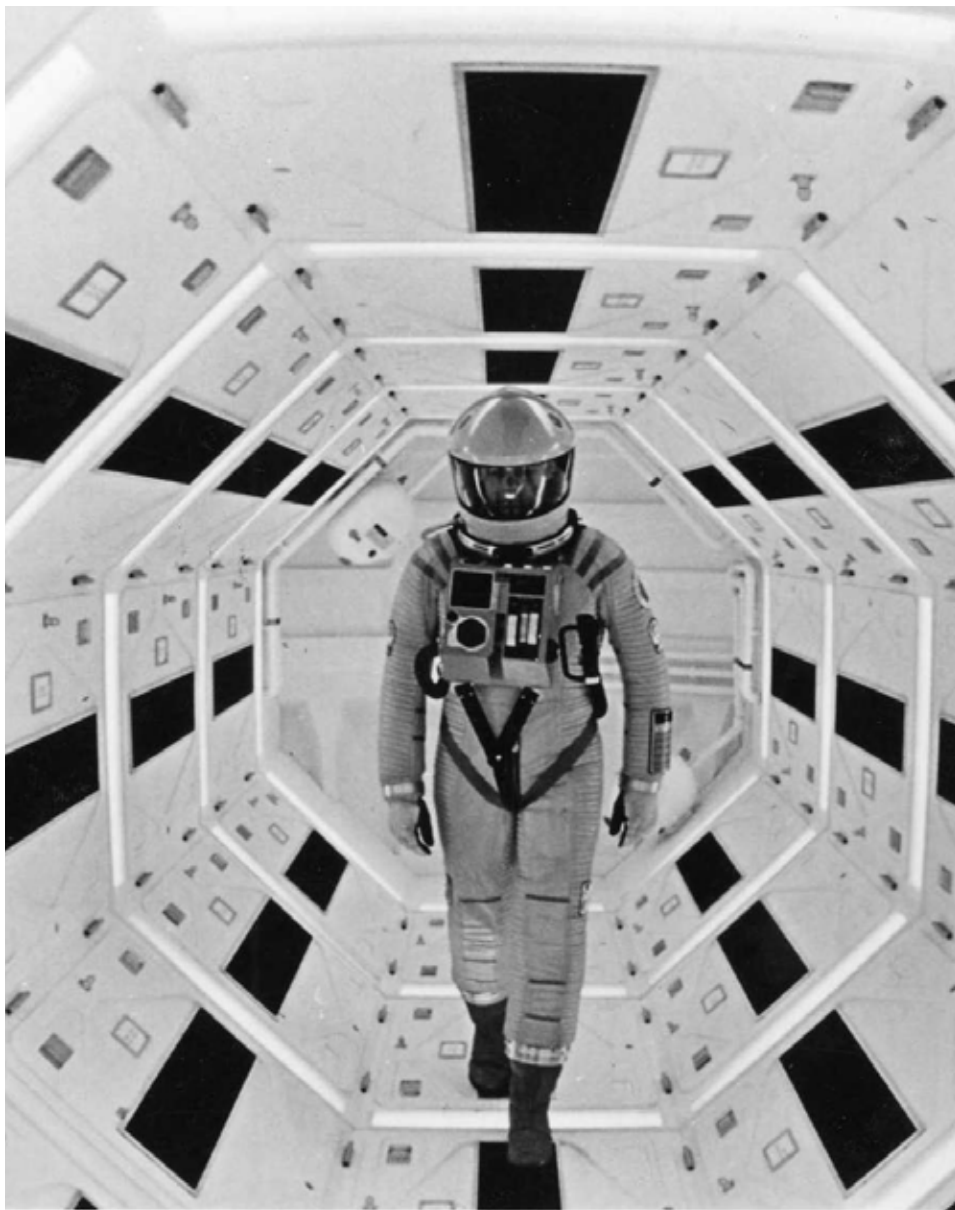
Critica: Jean Claude Forest crea il personaggio fumettistico di *Barbarella* nel 1962, ispirandosi nei lineamenti e nella prorompente carica sexy a Brigitte Bardot, scatenando le ire della censura



per le disinibite performance erotiche di questa sensuale eroina. Il film di Vadim (secondo marito di Jane Fonda), di contro, è un bellissimo esempio di *pop art*, realizzato con dispendio di mezzi, cura delle visionarie e psichedeliche scenografie e buoni effetti speciali (da ricordare almeno la

battaglia aerea tra l'angelo Pigar in volo e i caccia delle guardie di Sogo, le bambole carnivore e i robot-schiavisti). I costumi di Barbarella disegnati da Paco Rabanne, fecero scalpore all'epoca, introducendo la moda spaziale (...). [Chiavini, Pizzo, Tetro]





2001: ODISSEA NELLO SPAZIO

Titolo originale: *2001: A Space Odyssey*. **Regia:** Stanley Kubrick.

Soggetto: dall'omonimo romanzo di Arthur Clarke. **Sceneggiatura:** Stanley Kubrick, Arthur Clarke.

Fotografia: Geoffrey Unsworth. **Montaggio:** Ray Lovejoy. **Scenografia:** Ernest Archer, Harry Lange, Anthony Masters. **Interpreti:** Keir Dullea, Gary Lockwood, William Sylvester, Daniel Richter, Leonard Rossiter. **Produzione:** Stanley Kubrick. **Origine:** Gran Bretagna - Usa.

Anno: 1968. **Durata:** 141'. col.

Trama: Una svolta nel cinema di fantascienza: nei modi asettici di un documentario scientifico Kubrick racconta una favola apocalittica sul destino dell'umanità. Prologo: dopo aver "scoperto" un misterioso monolite un gruppo di scimmie dimostra di possedere la scintilla dell'intelligenza. Anno 2001: sulla Luna viene scoperto un misterioso monolite, identico a quello preistorico, che riceve impulsi da Giove.

Critica: C'è dentro tutta la storia dell'umanità: dalla preistoria a una missione spaziale verso Giove (quattro milioni di anni dopo), nel corso della quale un astronauta incontra forme di vita superiori e rinasce sotto le specie di un'embrionale divinità. La parte centrale è imperniata sulla lotta tra il navigatore spaziale David Bowman e il computer ribelle, l'arrogante Hal 9000. L'uomo prevale sulla macchina, ma precipita in una dimensione ignota dove riappare il misterioso monolite nero visto all'inizio, a marcare una nuova tappa dell'evoluzione umana. Il lungo viaggio spaziotemporale bagna in un pessimismo tutto kubrickiano (le grandi scimmie della prima parte ci sono mostrate nel momento in cui imparano a uccidere: la civiltà nasce dal delitto), per giungere all'ottimismo cosmico della conclusione. Film risolutamente inclassificabile (la definizione di

fantascienza gli va stretta come qualsiasi altra), *2001: odissea nello spazio* è una scommessa folle – vinta, stravinta – di Stanley Kubrick. Alla fine degli anni '60 quando tanti si affannavano a distruggere le strutture tradizionali del cinema, il regista sorpassa le avanguardie senza neppure il bisogno di dichiararlo e apre una nuova era del cinema. Se arriva folle la pretesa di mettere in scena l'evoluzione della civiltà dalle origini più remote al futuro, non lo era nemmeno il progetto demiurgico di riuscire a farlo contravvenendo a tutte le regole di un film da molti milioni di dollari: dirigendo lunghe scene in cinerama, dove non succede praticamente nulla, realizzando contemporaneamente un film psichedelico e underground, infarcito di simboli algoritmici e massonici (il monolite), fitto di prospettive metafisiche e in forma di kolossal. Con ogni probabilità si tratta del film più ambizioso mai realizzato, non solo per tutto ciò che mette in scena ma anche per quel che vi resta consapevolmente aperto, irrisolto. Da oltre trent'anni, gli spettatori che accettano di "entrare" in 2001 si lasciano alle spalle la nozione di tempo, fluttuano in un vuoto filmico privo della forza di gravità, contemplando le immagini in uno stato ipnotico diverso da ogni altra esperienza cinematografica. [Roberto Nepoti. La Repubblica]

2022: I SOPRAVVISSUTI

Titolo originale: *Soylent Green*. **Regia:** Richard Fleischer. **Soggetto:** dal romanzo *Make Room! Make Room!* di Harry Harrison. **Sceneggiatura:** Stanley R. Greenberg. **Fotografia:** Richard H. Kline. **Musica:** Fred Myrow. **Montaggio:** Samuel E. Beetley. **Scenografia:** Robert R. Benton. **Effetti speciali:** Robert R. Hoag, Matthew Yurich. **Interpreti:** Joseph Cotten, Edward G. Robinson, Charlton Heston, Chuck Connors, Leigh Taylor-Young. **Produzione:** Metro Goldwyn Mayer. **Origine:** Usa. **Anno:** 1973. **Durata:** 97'. col.

Trama: Nel 2022 New York è immersa in un'atroce calura: quaranta milioni di abitanti lottano per sopravvivere, spartendosi lo spazio vitale assai scarso e le sempre più ridotte razioni di cibo sintetico prodotto dalla monopolistica industria alimentare Soylent. L'uccisione di un ricco signore che aveva ricoperto ruoli di primo piano nella Soylent, porta il poliziotto Thorn e il suo collaboratore anziano Sol Roth a indagare sul caso e a fare un'orrenda scoperta.

Critica: Tratto dal romanzo *Largo! Largo!* di Harry Harrison, un classico della SF sociologica, con l'aggiunta del macabro particolare del cannibalismo inconsapevole, *2022: i sopravvissuti* è un emblematico e pessimistico film sul nostro immediato futuro e sulle conseguenze dell'azione di un Potere ormai vorace e senz'anima. L'ambientazione claustrofobica in una New York immersa in una nebbia verde, dovuta alla calura,

dove apposite ruspe antisommossa raccolgono gli uomini come se fossero mucchi di terra e una vera bistecca vale oro, è impressionante, proprio perché colta nell'aspetto meno futuristico e più vicino a noi. Charlton Heston offre un altro incisivo ritratto di un personaggio perdente ma risoluto, ma la parte del leone la sostiene Edward G. Robinson, qui nella sua ultima, toccante interpretazione (morirà nello stesso anno). (...) *2022: i sopravvissuti* è una pellicola per molti versi di straordinario impatto, non solo visivo. [Chiavini, Pizzo, Tetro]



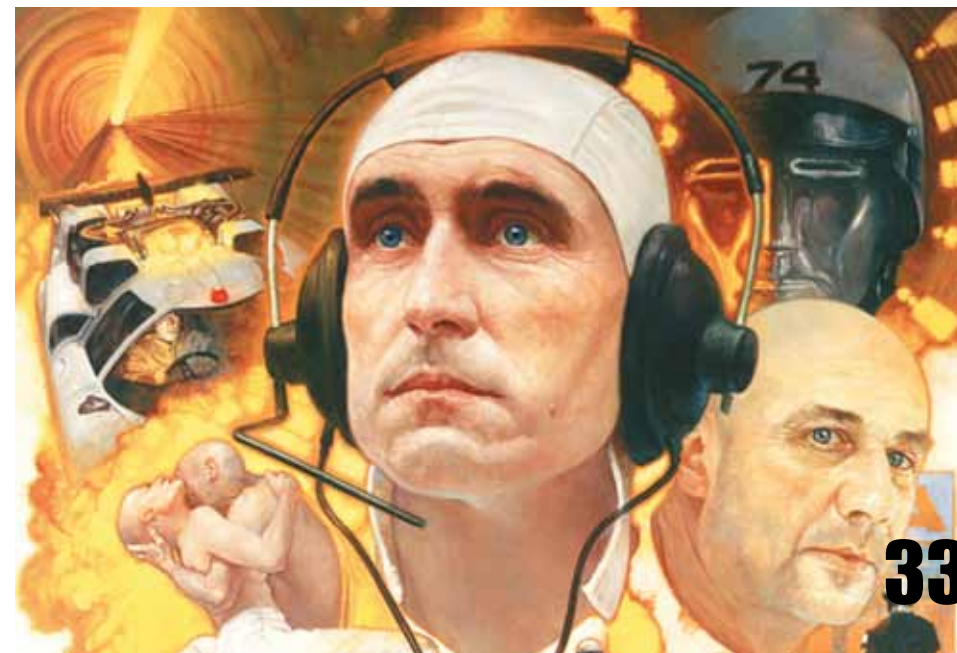
L'UOMO CHE FUGGÌ DAL FUTURO

Titolo originale: *THX 1138*. **Regia:** George Lucas. **Soggetto:** George Lucas. **Sceneggiatura:** George Lucas, Walter Murch. **Fotografia:** Albert Kihn, David Myers. **Montaggio:** George Lucas. **Scenografia:** Michael Haller. **Effetti speciali:** Michael Muir. **Interpreti:** Robert Duvall, Donald Pleasence, Maggie McOmie, Dan Natchsheim, Joy Carmichael. **Produzione:** Francis Ford Coppola, Ed Folger, Lawrance Sturhahn. **Origine:** Usa. **Anno:** 1971. **Durata:** 90'. col.

Trama: Nel XXV secolo, in uno Stato Totalitario dove la vita è sotterranea e computerizzata, uomini e donne non sono più che automi programmati per produrre e consumare. Senza più nome (hanno solo un numero di matricola), rasati e vestiti di tuniche bianche, vivono sottoterra sorvegliati da robot poliziotti; i nemici da annientare sono l'amore, il pensiero, l'individualità. THX 1138 comincia a infrangere le regole e tenta una fuga con la compagna LUH 3417.

Critica: *L'uomo che fuggì dal futuro* è l'esordio alla regia di uno dei padri fondatori della fantascienza moderna, George Lucas, che realizza questo film rielaborando un cortometraggio uni-

versitario del 1967. In un ipotetico mondo del futuro, asettico e sotterraneo, gli uomini vengono privati delle loro emozioni assumendo sostanze psicotrope, con l'obiettivo di smorzare qualsiasi pensiero e poter essere più produttivi e sempre felici. *L'uomo che fuggì dal futuro* è un'opera molto amata dal regista, tuttavia riscuote scarso successo di pubblico e Lucas, in memoria del suo esordio chiama con il nome THX (il titolo originale del film) il sistema sonoro brevettato dalla sua società Industrial Light & Magic (IL&M) per le sale cinematografiche. Il film è stato restaurato e rieditato nel 2004 nella versione "director's cut". [Angelo Moscariello]



SOLARIS

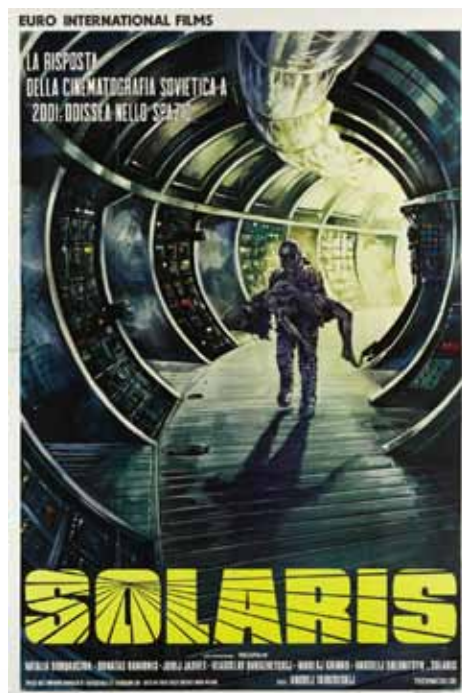
Titolo originale: *Soljaris*. **Regia:** Andrei Tarkovsky. **Soggetto:** dal romanzo di Stanislaw Lem.
Sceneggiatura: Andrej Tarkovskij, Fridrikh Gorenstein. **Fotografia:** Vadim Yusov.
Musica: Eduard Artemev e "Preludio e Corale in fa minore" di J. S. Bach.
Montaggio: Andrei Tarkovsky. **Scenografia:** Mikhail Romadin. **Effetti speciali:** A. Klimenko, V. Sevostyanov. **Interpreti:** Donatas Banionis, Natal'ja Bondarčuk, Jüri Järvet, Anatolij Solonicy, Sos Sargsyan, Vladislav Dvoržeckij. **Produzione:** Mosfilm. **Origine:** U.R.S.S. **Anno:** 1972.
Durata: 168'. col – b/n.

Trama: Uno psicosociologo arriva sulla stazione spaziale in orbita attorno al pianeta Solaris per indagare sui misteriosi fenomeni che vi avvengono e che coinvolgono gli scienziati a bordo: scopre che il pianeta materializza tutte le immagini sepolte nella memoria degli astronauti.

Critica: «Racconto angoscioso e appassionante, ossessivo nella sua lentezza, *Solaris*, non concede nulla all'esteriorità spettacolare del genere fantascientifico.» (A. Frezzato)

Non ha rapporti, se non tematici, con *2001: A Space Odyssey*, 1968 di Stanley Kubrick: gli astronauti sovietici portano in sé la presenza della terra (intesa come luogo per vivere, legami affettivi, famiglia), tentano di risolvere ansie e problemi che la permanenza nel cosmo ha solo reso più acuti. L'ideologia di Tarkovskij è tutta umana e limitata (piccoli desideri, ritorno alle radici, sgomento dinanzi alle scoperte – inevitabili – della scienza) e dà spazio a un sommo misticismo. Il suo stile è disteso, intenso (ogni inquadratura, ogni gesto, ogni movimento della macchina trae forza dalla "concentrazione" che rivela), evocativo, morbido in tutti i raccordi, come per sottolineare l'importanza della riflessione che il regista sta svolgendo. Probabilmente sono false le congetture che hanno veduto nel magma di

Solaris l'immagine del dispotismo sociale, come false parrebbero tutte le illazioni politiche. *Solaris* è giunto in Italia notevolmente accorciato (per decisione del distributore De Laurentiis) e, forse per questo, in alcuni punti è apparso confuso più del lecito. [F.D.G. su F. Di Giammatteo]



EOLOMEA - LA SIRENA DELLE STELLE

Titolo originale: *Eolomea*. **Regia:** Hermann Zschoche. **Soggetto:** Angel Vagenshtain.
Sceneggiatura: Angel Vagenshtain. **Fotografia:** Gunter Jaeuthe. **Musica:** Gunter Fischer.
Montaggio: Helga Gentz. **Scenografia:** Erich Krullke, Werner Pieske. **Interpreti:** Cox Habbema, Iwan Andonov, Rolf Hoppe, Wolfgang Greese, Wsewolod Sanajew.
Produzione: Dorothea Hildebrandt, VEB DEFA. **Origine:** Germania Est. **Anno:** 1972.
Durata: 79'. col.

Trama: Otto astronauti scompaiono misteriosamente nel giro di tre giorni: dalla stazione spaziale Margot non giungono più notizie. La scienziata Maria Scholl, membro del Consiglio Spaziale, sospende tutte le attività nella zona e inizia le indagini insieme al Professor Tal. L'uomo, responsabile di un vecchio e strano progetto denominato Eolomea, sembra nascondere qualcosa.

Critica: Come prodotto dell'era della Guerra Fredda, in *Eolomea*, sono proprio il terrore dell'incubo atomico e l'utopia della convivenza

pacifica degli uomini a fornire le direttive narrative principali del racconto. [Victoria Piel]. Hermann Zschoche nasce nel 1934 a Dresda. Da studente frequenta numerosi gruppi cinematografici oltre ai corsi linguistici di Martin Helberg. Dopo il diploma lavora come assistente e operatore di macchina al notiziario Aktuelle Kamera. Studia regia cinematografica presso la Deutsche Hochschule für Filmkunst e diventa assistente di Frank Bayer. A partire dal 1960 al 1991 realizza oltre 20 lungometraggi negli studi DEFA.



IL MONDO DEI ROBOT

Titolo originale: *Westworld*. **Regia:** Michael Crichton. **Soggetto:** Michael Crichton.
Sceneggiatura: Michael Crichton. **Fotografia:** Gene Polito. **Musica:** Fred Karlin.
Montaggio: David Bretherton. **Scenografia:** Herman A. Blumenthal.
Effetti speciali: Charles Schulthiers. **Interpreti:** James Brolin, Yul Brynner, Richard Benjamin, Victoria Shaw, Norman Bartold. **Produzione:** Paul Lazarus III, MGM. **Origine:** Usa.
Anno: 1973. **Durata:** 90'. col.

Trama: In un futuro imprecisato due amici si recano a Delos, una specie di Disneyland della storia, in cui si può scegliere un'epoca tra Medioevo, Antica Roma e Far West, in cui immedesimarsi e passare una vacanza. Il tutto è reso più credibile dalla presenza di androidi, mescolati ai turisti, programmati per obbedire ai loro ordini e morire in realistici duelli. Il divertimento si trasforma in paura quando gli automi non obbediscono ai propri programmatori.

Critica: Scrittore di buona levatura e di ottimo successo, Michael Crichton pensa e realizza il suo primo lungometraggio affidandosi a una science-fiction a metà strada tra l'avventuroso e il sociale. La curiosità del film – ammiccante e di media quanto decorosa fattura tecnica – sta

nel contrasto tra questo futuro robotico e l'ambientazione western di molte scene. Tra duelli alla pistola e scazzottate nel saloon, l'apparizione di Yul Brynner, nelle stesse vesti e atteggiamenti che ricordano *The Magnificent Seven* (*I Magnifici Sette*, 1960) di J. Sturges, ha un effetto sicuramente suggestivo. E se la pellicola ha una sostanza prevedibile (l'imperfezione di una tecnologia teoricamente perfetta, la rivolta degli uomini-macchina, una scienza che può tutto, e a volte troppo) il brivido del suspense segue regole codificate, ma efficaci. Ideologicamente, qui si insinua il sospetto che tra un bellicoso passato e un inquietante futuro la linea di congiunzione sia molto più vincolante di quanto non appaia a prima vista. [M.D.V. su F. Di Giammatteo]



IL PIANETA SELVAGGIO

Titolo originale: *La planète sauvage*. **Regia:** René Laloux. **Soggetto:** dal romanzo *Oms en série* di Stefan Wul. **Sceneggiatura:** Roland Topor, René Laloux. **Fotografia:** Boris Baromykin, Lubomir Rejthar. **Musica:** Alain Goraguer. **Montaggio:** Hélène Arnal, Maria Latabora.
Scenografia: Roland Topor. **Interpreti:** Jennifer Drake, Eric Baugin, Jean Topart, Jean Valmont, Sylvie Lenoir. **Produzione:** Armorial, ORTF. **Origine:** Cecoslovacchia. **Anno:** 1973. **Durata:** 70'. col.

Trama: Il pianeta Ygam è abitato da una razza di alieni giganteschi chiamati *Draag*, e dai minuscoli *Oms* (uomini) suddivisi in due categorie: i 'domestici' che vengono usati dai Draag come animali domestici, e i 'selvaggi' che vivono in comunità clandestine. Il neonato di Oms, Terr, viene allevato da Tiwa, figlia del Maestro Edile capo dei Draag, e ne apprende l'indottrinamento. Dopo essere riuscito a fuggire, Terr porta con sé lo strumento della conoscenza della Draag, unica speranza per liberare i suoi simili dalla schiavitù.

Critica: Sceneggiato da Topor e dallo stesso regista, R. Laloux, il film è un cartoon fra i migliori degli anni '70. Suggestivo ed accattivante

nella grafica, capace di emozionare e divertire, *La planète sauvage* usa il disegno animato per realizzare da una parte fantasie a metà strada tra l'incubo e la science fiction e dall'altra per produrre una serie di simboli e di metafore. I riferimenti all'attualità non sono né prevaricati né insistiti. Combinando le visioni contorte e inquietanti di Topor con la stilizzazione dei disegnatori francesi cecoslovacchi, oscillando tra sgomento tecnologico e natura crudele, tra minoranze represses e macchinismo imperante, *La planète sauvage* riesce a fondere l'inquietante meditazione sul destino dell'uomo con la suggestività delle immagini, la sottile disanima politica con la forza dell'avventura. [M.D.V. su F. Di Giammatteo]



ZARDOZ

Titolo originale: *Zardoz*. **Regia:** John Boorman. **Soggetto:** John Boorman.

Sceneggiatura: John Boorman. **Fotografia:** Geoffrey Unsworth. **Musica:** David Munrow, brani della *Sinfonia n. 7* di Beethoven. **Montaggio:** John Merritt. **Scenografia:** Anthony Pratt.

Effetti speciali: Jerry Johnston. **Interpreti:** Sean Connery, Charlotte Rampling, Sara Kestelman, John Alderton, Sally Anne Newton. **Produzione:** John Boorman, 20th Century Fox

Origine: Gran Bretagna - Irlanda. **Anno:** 1974. **Durata:** 102'. col.

Trama: Nel 2293 gli Immortali sono i ricchi e i potenti, che per mezzo del progresso scientifico hanno costituito in Vortex un'oasi di opprimente immortalità. Con loro vivono gli Apatici, i disadattati, e i Rinnegati, condannati ad una perenne vecchiaia. Vengono nutriti dai Brutti, schiavi che lavorano la terra e sono dominati dagli Sterminatori, mortali come i loro sudditi. Zed è un mortale sterminatore che cerca il sistema per portare una nuova vita, più consona alle leggi della natura.

Critica: Apologo in forma di science-fiction che s'immerge nella zona del mito e dell'allegoria. L'idea della maschera Zardoz deriva, dichiaratamente, dal romanzo fantastico *Il Mago di Oz* di Frank Baum. La fantasia avveniristica di J. Boorman ripropone un luogo tematico ricorrente nella fantascienza anni '50: il progresso tecnologico come trappola, la necessità di rivolta e ripristino della vita secondo natura (cicli biologici, sentimenti, ricerca della verità). Sul piano dell'e-

spressione invece, molto affollata di simbolismi, Boorman realizza un film magniloquente, barocco, tendente all'iterazione. La volontà di creare un contesto suggestivo si manifesta nella cura dell'aspetto scenografico. La ricerca di un linguaggio originale passa, invece, attraverso virtuosismi della m.d.p. e tentativi di innovazione dinamico-cromatica (così è risolta la scena del "passaggio di conoscenza" a Zed). Evidente l'influenza di Tolkien, di cui il regista aveva tentato invano di trasferire sullo schermo *Il Signore degli Anelli*. Ma evidenti sono anche i prestiti da autori di science-fiction come Ray Bradbury, John Wyndham e Frank Herbert. Sul fondo, il ciclo di re Artù, che il regista potrà affrontare direttamente nel 1981 con *Excalibur*. Molte e disparate suggestioni per un film che resta fra i più tipici delle ossessioni boormiane e che la critica americana – a differenza di quella europea – giudicò negativamente. [R.N. su F. Di Giammatteo]



38

ROLLERBALL

Titolo originale: *Rollerball*. **Regia:** Norman Jewison. **Soggetto:** dal racconto *Roller Ball Murders* di William Harrison. **Sceneggiatura:** William Harrison. **Fotografia:** Douglas Slocombe.

Musica: André Previn. **Montaggio:** Anthony Gibbs. **Scenografia:** John Box.

Effetti speciali: Sass Beding, John Richardson e Joe Fitt. **Interpreti:** James Caan, Maud Adams, John Houseman, John Beck, Moses Gunn. **Produzione:** Norman Jewison per United Artists.

Origine: Usa. **Anno:** 1975. **Durata:** 125'. col.

Trama: Anno 2018. Non ci sono guerre. Non ci sono crimini. C'è solo il *Gioco*, un barbaro e sadico sport che rappresenta l'unico sfogo per la rabbia repressa e le frustrazioni delle masse in un mondo dove tutto è governato dalle Corporazioni. Trasmesso per televisione, la gente segue il *Rollerball*. Jonathan E. è un famoso giocatore con troppo talento per poterne trarre vantaggio. La corporazione gli ha portato via la donna che ama, ma non riuscirà a rubargli l'anima.

Critica: Sul tema della violenza nella società futura (con palesi rimandi ai nostri tempi) *Rollerball* è un film straordinario: cupo, pessimista, rischiato comunque dal riscatto della dignità umana di fronte ad un occulto potere fagocitante. Questo

film ha il suo punto di forza nelle spettacolari e violentissime partite del sanguinoso sport. Colpisce forse ancor più della violenza visiva quella suggerita, angosciante radiografia dell'animo umano, con rimandi ad *Arancia Meccanica* di Stanley Kubrick. James Caan è lo strepitoso protagonista di questo futuribile adattamento del detto *Panem et Circenses*, ottimo sia nella presenza fisica che nell'incertezza morale che lo assale, inducendolo a rivedere la sua vita. (...) Abbiamo a che fare con una pellicola davvero indimenticabile, che in Italia divise la critica e il pubblico a causa di una certa ambiguità di fondo (un film che condanna la violenza che a tutti gli effetti si rivela iperviolento). Girato a Londra e Monaco. Del 2001 è il remake di John McTiernan. [Chiavini, Pizzo, Tetro]



39

SUL GLOBO D'ARGENTO

Titolo originale: *Na srebnym globie*. **Regia:** Andrzej Zulawski. **Soggetto:** dalla *Trilogia della Luna* di Jerzy Zulawski. **Sceneggiatura:** Andrzej Zulawski. **Fotografia:** Andrzej Jaroszewicz.

Musica: Andrzej Korzyski. **Montaggio:** Krzysztof Osiecki. **Scenografia:** Tadeusz Kosarewicz, Jerzy Sniezawski. **Interpreti:** Andrzej Seweryn, Jerzy Trela, Iwona Bielska, Jerzy Gralek, Elżbieta Karkoszka, Krystyna Janda. **Produzione:** Zespół Filmowy "Kadr". **Origine:** Polonia.

Anno: 1976. **Durata:** 158'. col.

Trama: In un futuro prossimo, quattro ricercatori astronauti lasciano la Terra in cerca di libertà. Per un guasto atterrano sulla faccia nascosta della luna, che somiglia a una Terra primitiva. Il loro sogno utopico, creare una società migliore e nuova, continua da parte della progenie, che deificherà uno di loro, Jerzy, chiamandolo il Vecchio Uomo. Anni dopo, dalla Terra giunge Marek, per scoprire la verità su quanto avvenuto anni prima. Una volta arrivato, viene scambiato per una reincarnazione del Vecchio Uomo e intimato a aiutare la popolazione contro dei mutanti.

Critica: *Sul globo d'argento* è girato in Polonia. Il film viene bloccato dal Ministero della Cultura in apparenza per problemi finanziari e rimane incompiuto fino al 1987, quando

Zulawski lo finisce usando il girato e una voce off a commento delle parti mancanti. Andrzej Zulawski nasce nel 1940 nella città di Lvov (Leopoli) ora in Ucraina, in una famiglia di intellettuali e artisti. Il periodo della Seconda guerra mondiale, quando la città di Lvov divenne parte dell'Unione Sovietica e fu poi occupata dalle truppe naziste, segnò profondamente l'infanzia del regista. Dopo la guerra, grazie alla carriera diplomatica del padre, la famiglia si trasferisce prima in Francia, poi in Cecoslovacchia e quindi di nuovo in Polonia. Nel 1957 il giovane Zulawski ritorna a Parigi, dove studia regia per due anni all'IDHEC. Ritornato in Polonia diventa assistente alla regia di Andrzej Wajda. [Il cinema estremo di Andrzej Zulawski a cura di Sergio Naitza e Alpa Adria Cinema]



L'UOMO CHE CADDE SULLA TERRA

Titolo originale: *The Man Who Fell to Earth*. **Regia:** Nicolas Roeg.

Soggetto: dall'omonimo romanzo di Walter Tevis. **Sceneggiatura:** Paul Mayersberg.

Fotografia: Anthony B. Richmond. **Musica:** John Philips, Stomu Yamashta.

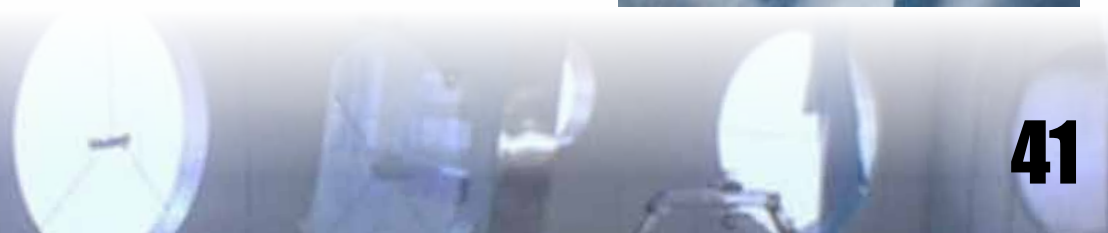
Montaggio: Graeme Clifford. **Scenografia:** Brian Eatwell. **Interpreti:** Rip Torn, David Bowie, Buck Henry, Candy Clark, Bernie Casey. **Produzione:** British Lion Film Corporation.

Origine: Gran Bretagna. **Anno:** 1976. **Durata:** 115'. col.

Trama: Un extraterrestre giunge sulla Terra in cerca dell'energia necessaria alla sopravvivenza del suo remoto pianeta. Oltre a sembianze umane e un passaporto inglese, ha ben nove brevetti che gli permettono di sopravvivere di molti anni la tecnologia terrestre nel campo delle comunicazioni. Diventa un magnate industriale ma al culmine della ricchezza viene tradito dal suo più fedele collaboratore.

Critica: Film irraccontabile e affascinante. Quel che si vede è forse la parafrasi di una storia, oppure un concentrato di molte storie possibili ma non raccontate, oppure un sottile ricamo di immagini suggestive e inquietanti che valgono per quello che comunicano – suggestione e inquietudine appunto – e non per quello che significano. L'horror mentale di *Don't Look Now* (A Venezia... un dicembre rosso shocking, 1973) si traduce in una fiaba fantascientifica che rifiuta gli espedienti tipici del genere e vede la realtà con gli occhi di un alieno, l'uomo che cade sulla terra ha le sembianze di un David Bowie – capelli rossi, faccia smunta, fisico asessuato – che perfettamente incarna il sentimento di disperazione e di chi non potrà mai comprendere. Se nel romanzo di Walter Tevis, da cui Paul Mayersberg ha tratto la sceneggiatura, si parla del pianeta da cui l'alieno arriva, e il pianeta ha anche un nome (Anthea),

e i rapporti tra i personaggi possiedono una loro logica, nel film tutto è capovolto, della sceneggiatura non si riconosce quasi nulla («è diventata un circo», dice Mayersberg), ogni inquadratura nasconde un enigma e nessun enigma sarà sciolto alla fine. A un ex operatore di talento come Nicolas Roeg è toccata l'occasione di avventurarsi fra i meandri di un possibile cinema postmoderno. L'alieno è diventato un uomo, perché dall'umanità è stato sopraffatto, e la patria dell'uomo diventa una distesa di aridi luoghi inhospitali che fanno assomigliare la terra a un pianeta sconosciuto e inconfondibile. [C.B su F. Di Giammatteo]



INCONTRI RAVVICINATI DEL TERZO TIPO

Titolo originale: *Close Encounters of the Third Kind*. **Regia:** Steven Spielberg.
Soggetto: Steven Spielberg. **Sceneggiatura:** Steven Spielberg. **Fotografia:** Vilmos Zsigmond.
Musica: John Williams. **Montaggio:** Michael Kahn. **Scenografia:** Dan Lomino.
Effetti speciali: Douglas Trumbull. **Interpreti:** Richard Dreyfuss, François Truffaut, Teri Garr, Melinda Dillon, Bob Balaban. **Produzione:** Columbia Pictures Corporation, EMI Films, Julia Phillips and Michael Phillips Productions. **Origine:** Usa. **Anno:** 1977. **Durata:** 135'. col.

Trama: La tranquilla vita familiare di Roy Neary viene sconvolta dopo un incredibile incontro con entità aliene. Contemporaneamente il figlio viene rapito da luci provenienti dal cielo. Insieme, i due, spinti da visioni telepatiche e osteggiati dalle autorità (ad eccezione del prof. Lacombe) scopriranno cosa si nasconde dietro una misteriosa fuga di gas nervino nel Wyoming.

Critica: Insieme a *Star Wars* (*Guerre Stellari*, 1977) di George Lucas, il film è all'origine del massiccio revival americano del cinema fantastico. *Close Encounters* che evoca in qualche misura *The Day the Earth Stood Still* (*Ultimatum alla Terra*, 1951) di Robert Wise, divide radicalmente le preferenze del pubblico tra se stesso e la "space opera" di Lucas. Il costo fu stimato intorno ai venti milioni di dollari. Tributo alla ricchezza della ordinaria immaginazione umana, il film è un po' la sintesi dell'ingegno fantastico-realistico di Spielberg. La passione per gli effetti speciali (tra i più complessi realizzati a quella data) e il sentimento dell'ignoto, congiunti alla formula narrativa che il regista predilige: «gente normale in circostanze

straordinarie». Una sorta di rispetto per l'arcano trascende la paranoia e il melodramma usuali nel genere fantascientifico. Lo svolgimento dell'azione è vicino all'esperienza mistica, ma di un misticismo inteso in senso comune, con personaggi che preferiscono la conoscenza diretta alle versioni ufficiali della verità. Spielberg manifesta un'attenzione particolare per le reazioni umane all'ignoto, assumendo talora toni surreali senza mai rinunciare, però, al realismo del dettaglio quotidiano. È, in sostanza, una favola intessuta di elementi ricavati dalla vita quotidiana e immersa in un'atmosfera di "magia": come tutte le favole (o meglio, come tutte le favole buone, con personaggi e vicende rassicuranti, per distinguerle dalle altre, che si impennano su incubi e spaventi sui quali la psicoanalisi e lo strutturalismo hanno più volte indugiato). All'apparato (narrativo) fiabesco si sovrappone una strumentazione sonoro-visivo-effettistica tra le più "sbalorditive" che la tecnica cinematografica abbia escogitato. Una versione un poco ampliata del film (con un diverso finale) è stata fatta circolare nel 1981. [R.N. su F. Di Giammatteo]



GUERRA SPAZIALE

Titolo originale: *Wakusei daisensō*. **Regia:** Jun Fukuda. **Soggetto:** Shuichi Nagahara, Ryuzo Nakanishi. **Sceneggiatura:** Shuichi Nagahara, Ryuzo Nakanishi.
Fotografia: Yuzuru Aizawa. **Musica:** Toshiaki Tsushima. **Montaggio:** Michiko Ikeda.
Scenografia: Kazuo Satsuya. **Effetti speciali:** Teruyoshi Nakano. **Interpreti:** Hiroshi Miyauchi, Kensaku Morita, Yuko Asano, Ryo Ikebe, Masaya Oki, Shuji Otaki. **Produzione:** Toho Company, Toho Film (Eiga). **Origine:** Giappone. **Anno:** 1977. **Durata:** 90'. col.

Trama: Nel 1980 la stazione spaziale Terra viene distrutta da un'astronave aliena proveniente dal terzo pianeta della stella Tome. Niente sembra capace di fronteggiare la forza distruttiva degli UFO. Tutte le speranze di salvezza della Terra sono riposte nel lavoro del geniale ingegnere aerospaziale Masato Takigawa che sta progettando

la Gohten, una potente nave spaziale da battaglia.

Critica: Una pellicola fuori dagli schemi questa di Jun Fukuda, il quale, abbandonata la saga di Godzilla conclusasi due anni prima, torna sulla breccia con un film appartenente al genere "Tokusatsu", termine con il quale si designano quelle pellicole dove gli effetti speciali fanno da padrone (...). Siamo infatti di fronte a un film verosimilmente nato come risposta asiatica a *Guerre Stellari* (e non sarà il solo, basterà ricordare il posteriore *Uchu kara no messeji/Message from Space* di Kinji Fukasaku). È corretto rimarcare come il film assorba in sé anche il tema degli ufo che all'epoca era particolarmente gettonato in Giappone (...).

Il film si accende nelle scene d'azione, impreziosite dai bellissimi e particolareggiati modellini e dai magnifici effetti speciali di Teruyoshi Nakano. [Sentieri Selvaggi]



ALIEN

Titolo originale: *Alien*. **Regia:** Ridley Scott. **Soggetto:** Dan O'Bannon, Ronald Shusett. **Sceneggiatura:** Dan O'Bannon. **Fotografia:** Derek Vanlint. **Musica:** Jerry Goldsmith. **Montaggio:** David Crowther, Terry Rawlings, Peter Weatherley **Scenografia:** Michael Seymour. **Effetti speciali:** Carlo Rambaldi. **Interpreti:** Sigourney Weaver, Tom Skerritt, Veronica Cartwright, Harry Dean Stanton, John Hurt. **Produzione:** Brandywine Productions, Twentieth Century-Fox Productions. **Origine:** Gran Bretagna. **Anno:** 1979. **Durata:** 117'. col.

Trama: A seguito di una tappa su un pianeta sconosciuto per una richiesta di soccorso, l'astronave mercantile Nostromo viene infestata da un orribile parassita alieno che, penetrato nel corpo di uno dei componenti della spedizione, inizia ad uccidere i membri dell'equipaggio uno ad uno.

Critica: Indicato da alcuni come l'unico degno erede di *2001: odissea nello spazio*, 1986 di Stanley Kubrick, il secondo lungometraggio di Scott paga un tributo solo superficiale alla memoria di Conrad, da cui il regista aveva tratto il soggetto di *The Duellists* (*I Duellanti*, 1977), quando indica con il nome di "Nostromo" (celebre nave conradiana) l'astronave che ritorna sulla

Terra. Per il resto si tratta di un plot in cui l'apologo psicoanalitico, disseminato in molti particolari secondari, è confuso con elementi dell'horror movie, della più tradizionale science fiction – la lotta contro l'alieno – e del thrilling. In realtà attori e regista sembrano al servizio di una macchina spettacolare che si esalta negli effetti speciali e in occasione dell'apparizione del solito mostro parlorio dalla fantasia dell'italiano Carlo Rambaldi, inventore di King Kong. Il film è il primo di una serie che annovera *Aliens* (*Aliens - Scontro finale*, 1986) di James Cameron e *Alien 3* di David Fleischer, di tutti il meno fortunato. [G.G. su F. Di Giammatteo]



44

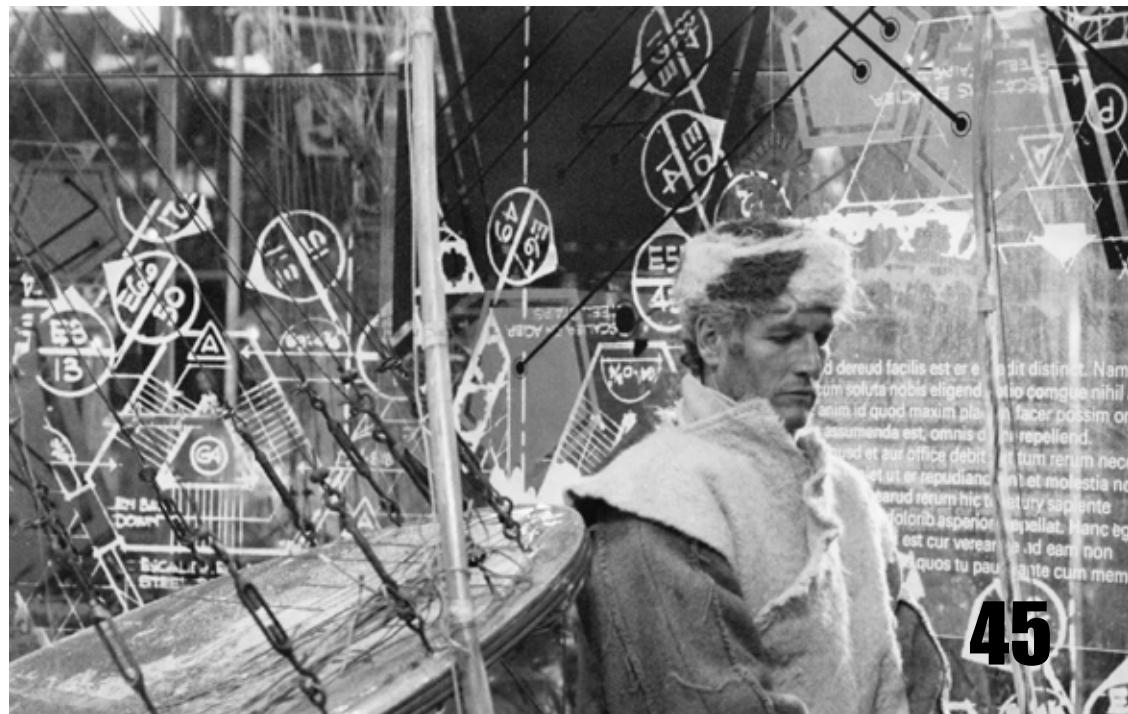
QUINTET

Titolo originale: *Quintet*. **Regia:** Robert Altman. **Soggetto:** Robert Altman, Lionel Chethwind, Patricia Resnick. **Sceneggiatura:** Frank Barhydt, Robert Altman, Patricia Resnick. **Fotografia:** Jean Boffetty. **Musica:** Tom Pierson. **Montaggio:** Dennis M. Hill. **Scenografia:** Wolf Kroeger. **Effetti speciali:** Tom Fisher, John Thomas. **Interpreti:** Vittorio Gassman, Bibi Andersson, Paul Newman, Fernando Rey, Brigitte Fossey. **Produzione:** Robert Altman, Lion's Gate Films. **Origine:** Usa. **Anno:** 1979. **Durata:** 119'. col.

Trama: In un futuro incerto in cui il mondo è completamente ricoperto dal ghiaccio, Essex, un cacciatore di foche, si ritrova coinvolto in una serie di delitti dagli strani meccanismi. Le regole alla base di questi sono quelle del gioco del quintet.

Critica: Racconto fortemente allegorico, che nulla concede alla spettacolarizzazione visiva, questa pellicola di Altman non ebbe fortuna nei cinema, troppo strana e "spiazzante" per il vasto pubblico. Eppure è un'affascinante parabola sulle società prossime venture, originalissimo per messa in scena (tutti i personaggi vestono co-

stumi cinquecenteschi ma gli ambienti sono cupi, oppressivi, algidi) e analisi dei personaggi (formidabile Vittorio Gassman nel ruolo del predicatore latinista, campione di *quintet*). Girato negli stabilimenti abbandonati dell'Expo 67 di Montreal, in pieno inverno, il film è appena troppo cerebrale per il pubblico medio, improntato alla trasmissione di emozioni più che di concetti (il vero scopo del gioco è solamente alluso, come le sue regole), dominato dalla presenza ossessiva del ghiaccio che si frantuma con rumore sordo (i contorni stessi dell'obiettivo della telecamera sono opachi per il gelo). [Chavini, Pizzo, Tetro]



45

STATI DI ALLUCINAZIONE

Titolo originale: *Altered States*. **Regia:** Ken Russell. **Soggetto:** Paddy Chayefsky.
Sceneggiatura: Sidney Aaron (Paddy Chayefsky). **Fotografia:** Jordan Cronenweth.
Musica: John Corigliano. **Montaggio:** Eric Jenkins. **Scenografia:** Richard Macdonald.
Effetti speciali: David Domeyer, Chuck Gaspar. **Interpreti:** Drew Barrymore, William Hurt, Blair Brown, Bob Balaban, Miguel Godreau. **Produzione:** Warner Bros. Pictures.
Origine: Usa. **Anno:** 1980. **Durata:** 102'. col.

Trama: Un ricercatore sperimenta stati alterati di coscienza mediante l'assunzione di droghe allucinogene e di una sorta di incubatrice. Ma questi esperimenti causano in lui una serie di mutamenti dapprima solo psichici, poi una vera e propria mutazione che lo fa regredire lungo la scala evolutiva.

Critica: In un periodo in cui la curiosità scientifica è indirizzata verso il firmamento e lo spazio profondo del cosmo, *Stati di allucinazione* scruta il mistero della mente dell'uomo, addentrandosi verso i confini impossibili della rivisitazione del nostro «io» primitivo. Ci voleva Ken Russell per

aprire questa scatola nera che, nelle intenzioni del visionario regista inglese, annulla il concetto di spazio e tempo traducendo in immagini non soltanto le allucinazioni ma anche i mutamenti genetici, in una regressione di milioni di anni (...). Il film si basa su una straordinaria galleria di immagini ed effetti speciali. Più che dal non inedito messaggio esistenziale, il regista inglese sembra attratto dal viaggio allucinato, dalle sfrenate visioni che accompagnano gli incubi, rese con un gusto figurativo raffinato con suggestioni che vanno dall'arte delle icone russe ai quadri surrealisti di Dalí. [Alfio Cataneli - Il Giornale].



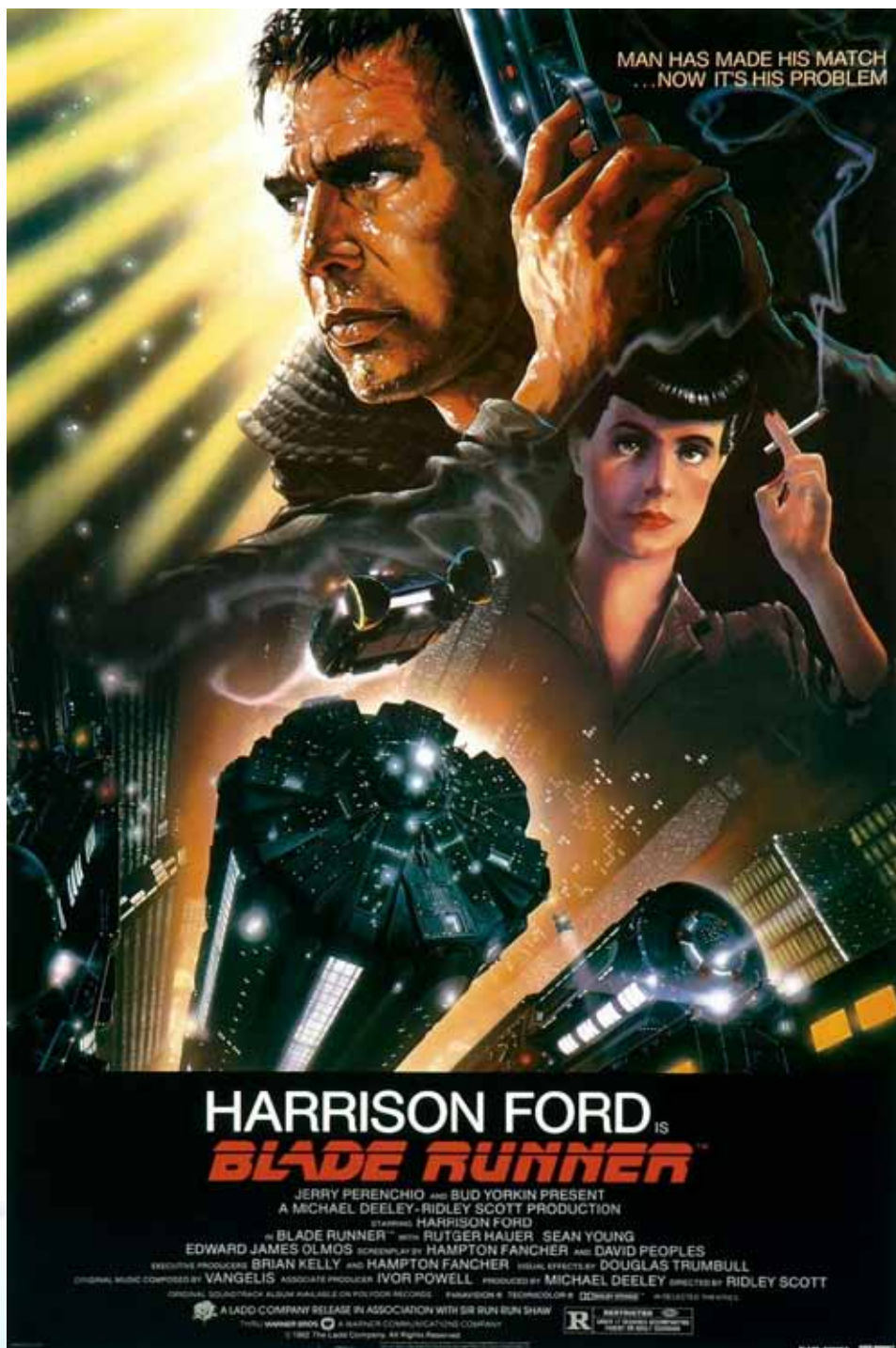
LA MORTE IN DIRETTA

Titolo originale: *La Mort en direct*. **Regia:** Bertrand Tavernier. **Soggetto:** dal romanzo *The Continuous Katherine Mortenhoe* (conosciuto anche come *The Unsleeping Eye o Death Watch*) di David Compton. **Sceneggiatura:** David Rayfiel, Bertrand Tavernier.
Fotografia: Pierre-William Glenn. **Musica:** Antoine Duhamel. **Montaggio:** Michael Ellis, Armand Psenny. **Scenografia:** Anthony Pratt. **Interpreti:** Harvey Keitel, Romy Schneider, Harry Dean Stanton, Robbie Coltrane, Thérèse Liotard. **Produzione:** Elia Kfoury per Selta, Little Bear, Antenne 2, Gaumont. **Origine:** Francia. **Anno:** 1980. **Durata:** 128'. col.

Trama: In un futuro non troppo lontano tutte le malattie fisiche sembrano esser state debellate e si muore solo per incidente o per vecchiaia. La morte per malattia di una persona giovane costituisce un evento eccezionale, soggetto alla curiosità popolare e dei mass-media. A Kate viene diagnosticato un male incurabile, le rimane poco da vivere e uno spregiudicato produttore televisivo le propone di mostrare in diretta la sua morte.

Critica: *La morte in diretta* è una scommessa con la «science-fiction». È un film di fantascienza molto particolare. Sembra quasi un film retrò con una storia che si svolge nel 2000 ma che ci viene raccontata da una voce fuoricampo che ricorda un lontano passato. «Il film vuole essere una riflessione sull'eccessivo consumo di emozioni. Fino a che punto c'è bisogno di drammatizzare le notizie per interessare il pubblico?». [L'Osservatore Romano]





BLADE RUNNER

Titolo originale: *Blade Runner*. **Regia:** Ridley Scott.

Soggetto: dal romanzo *Il Cacciatore di androidi* di Philip K. Dick.

Sceneggiatura: Hampton Fancher, David Webb Peoples. **Fotografia:** Jordan Cronenweth.

Musica: Vangelis. **Montaggio:** Marsha Nakashima, Terry Rawlings. **Scenografia:** Syd Mead, Lawrence G. Paull. **Effetti speciali:** Douglas Trumbull. **Interpreti:** Harrison Ford, Rutger Hauer, Sean Young, Edward James Olmos, M. Emmet Walsh. **Produzione:** The Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros Pictures. **Origine:** Usa. **Anno:** 1982. **Durata:** 118'. col.

Trama: Anno 2019, in una Los Angeles perennemente bagnata dalle piogge acide il cacciatore di taglie Rick Deckard è incaricato di dare la caccia ad alcuni Nexus 6 guidati da Roy, "replicanti" dalle forme umane sfuggiti al controllo della casa costruttrice Tyrell Corporation. Sarà aiutato da Rachel, replicante di una nuova generazione, capace di provare sentimenti e ricordare il passato.

Critica: *Blade Runner* è un film rivoluzionario del genere, la sua lezione è percepibile anche oggi, a distanza di vent'anni. Il termine "replicante" è ormai d'uso comune, le atmosfere claustrofobiche di Los Angeles sono entrate nell'immaginario collettivo, fecondando tutte le successive ricostruzioni di città del prossimo futuro (basti pensare a *L'Implacabile* di Paul Michael Glaser, a *Quinto elemento* di Luc Besson, alla serie dedicata a Batman). Forse il genere cyberpunk della nuova SF sociologica nasce proprio con questo film di Ridley Scott. Straordinario l'impatto visivo, che fonde le atmosfere noir alla Chandler con l'high tech di *Alien*, lo stile espressionistico, con il controluce e gli improvvisi sprazzi luminosi del-

la fotografia di Cronenweth, gli effetti speciali di Trumbull (gli aerotaxi), le scenografie di S. Mead e Larry G. Paull, la musica di Vangelis. L'oppressivo modo di *Blade Runner*, i suoi personaggi sperduti, in cerca di risposte alle proprie domande, la profonda analisi compiuta sulle nuove intelligenze artificiali collocano questo film su di un livello difficilmente eguagliabile. La dolcissima figura di Rachel, androide che non sa di esserlo poiché dotata di innesti mnemonici appartenenti ad un'altra persona, lo stesso Batty, con il suo commovente monologo finale (ideato in parte dall'attore Rutger Hauer) che è il suo addio alla vita che ha amato, sono figure dotate di profonda umanità, che fanno riscontro al plumbeo universo costruito dall'uomo reale, fatiscente e votato all'autodistruzione. Le paure e le paranoie di Dick, che vedeva tutta la dolorosa ambiguità di ciò che crediamo reale, sono fedelmente trascritte in immagini indimenticabili (sebbene lo scrittore non fosse all'inizio affatto convinto di tale progetto, di cui non vide mai la versione definitiva, stroncato dalla morte nel 1982). [Chiavini, Pizzo, Tetro]



BRAZIL

Titolo originale: *Brazil*. **Regia:** Terry Gilliam. **Soggetto:** Terry Gilliam.

Sceneggiatura: Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown. **Fotografia:** Roger Pratt.

Musica: Michael Kamen. **Montaggio:** Julian Doyle. **Scenografia:** Norman Garwood.

Effetti speciali: George Gibb. **Interpreti:** Robert De Niro, Jonathan Pryce, Katherine Helmond, Bob Hoskins, Jim Broadbent. **Produzione:** Brazil Productions. **Origine:** Gran Bretagna.

Anno: 1985. **Durata:** 142'. col.

Trama: Sam Lowry è un grigio burocrate in una società di stampo Orwelliano. Sogna sempre di volare e di vivere fino alla fine dei suoi giorni con una bellissima donna. Mentre tenta di correggere un errore giudiziario kafkiano, incontra la personificazione vivente dei suoi sogni, e scopre che sia lei che lui sono in grave pericolo.

Critica: Allenato alla scuola di Monty Python, Gilliam costruisce una fantasmagoria di stupefacente ricchezza figurativa, saccheggiando idee ovunque le trovi (Kafka naturalmente, 1984 di George Orwell e tutta la letteratura utopica e fantascientifica). Ma ha davanti agli occhi soprattutto la storia del cinema, sia quello fantastico (*Metropolis*, 1926 di Fritz Lang) sia quello inquietante e poliziesco (per esempio *The Wrong Man*, *Il ladro*, 1957 di Alfred Hitchcock), sia addirittura

gli episodi topici della cinefilia universale (trasforma in bidone di aspirapolvere la carrozzina che Eizenstein fece precipitare lungo la scalinata di Odessa ne *La Corazzata Potemkin*, 1926). Molte citazioni sono addirittura inconscie, altre sono ammiccamenti a successi del cinema d'avventura (l'idraulico volante impersonato dal baffuto Robert de Niro è una splendida caricatura al Superman bamboccione). *Brazil* è un grande divertimento, una fiaba pungente, piena di allusioni alla contemporaneità e alle sue follie, intrisa di satira feroce (la madre di Sam che non vuole invecchiare) e attraversata dall'angoscia di un incubo che vivremo e che forse stiamo già vivendo. Gli effetti speciali e i molti trucchi grafici e ottici permettono a Gilliam di sfrenare la propria fantasia nel modo più opportuno. [C.B. su F. Di Giammatteo]

FILMOGRAFIA ESSENZIALE DEI FILM DI FANTASCIENZA DAL 1968 AL 1985 (INTEGRATIVA DEI FILM IN RASSEGNA)

- 1967 **Fahrenheit 451** (François Truffaut)
- 1968 **2001: Odissea nello spazio** (Stanley Kubrick)
Barbarella (Roger Vadim)
Il fango verde (Kinji Fukasaku)
Je t'aime, je t'aime - anatomia di un suicidio (Alain Resnais)
Il pianeta delle scimmie (Franklin J. Schaffner)
Abbandonati nello spazio (John Sturges)
- 1971 **Andromeda** (Robert Wise)
Arancia meccanica (Stanley Kubrick)
Fuga dal pianeta delle scimmie (Don Taylor)
1975: occhi bianchi sul pianeta Terra (Boris Sagal)
THX 1138 - L'uomo che fuggì dal futuro (George Lucas)
L'uomo dal cervello trapiantato (Jacques Doniol-Valcroze)
- 1972 **1999: conquista della Terra** (J. Lee Thompson)
2002, la seconda odissea (Douglas Trumbull)
A come Andromeda (Vittorio Cottafavi)
Eolomea - La sirena delle stelle (Herrmann Zschoche)
Solaris (Andrei Tarkovskij)
- 1973 **2022: i sopravvissuti** (Richard Fleischer)
La città verrà distrutta all'alba (George A. Romero)
Il dormiglione (Woody Allen)
Il mondo dei robot (Michael Crichton)
Il pianeta selvaggio (René Laloux)
- 1974 **Dark star** (John Carpenter)
Spazio: 1999 (Charles Crichton)
L'uomo terminale (Mike Hodges)
Zardoz (John Boorman)
- 1975 **The Invisible Man** (Robert Michael Lewis)
The Rocky Horror Picture Show (Jim Sharman)
Rollerball (Norman Jewison)
- 1976 **Guerra spaziale** (Jun Fukuda)
La fuga di Logan (Michael Anderson)
L'uomo che cadde sulla Terra (Nicolas Roeg)
Sul globo d'argento (Andrzej Zulawski)

- 1977 **Generazione Proteus** (Donald Cammel)
Guerre stellari (George Lucas)
Incontri ravvicinati del terzo tipo (Steven Spielberg)
- 1978 **Capricorn One** (Peter Hyams)
Galactica: l'attacco dei Cylon (Christian I. Nyby II, Vince Edwards)
Terrore dallo spazio profondo (Philip Kaufman)
- 1979 **Alien** (Ridley Scott)
Brood - La covata malefica (David Cronenberg)
Mad Max (George Miller)
Quintet (Robert Altman)
Star Trek - The Motion Picture (Robert Wise)
L'uomo venuto dall'impossibile (Nicholas Meyer)
- 1980 **Guerre stellari: l'Impero colpisce ancora** (Irvin Kershner)
La morte in diretta (Bertrand Tavernier)
Scanners (David Cronenberg)
Stati di allucinazione (Ken Russel)
- 1981 **1997: fuga da New York** (John Carpenter)
- 1982 **Blade Runner** (Ridley Scott)
La cosa (John Carpenter)
E.T. - L'extraterrestre (Steven Spielberg)
Tron (Steven Lisberger)
- 1983 **Guerre stellari: il ritorno dello Jedi** (Richard Marquand)
Videodrome (David Cronenberg)
Wargames (John Badham)
- 1984 **Dune** (David Lynch)
Orwell 1984 (Micheal Radford)
Starman (John Carpenter)
Terminator (James Cameron)
- 1985 **Brazil** (Terry Gilliam)
Cocoon - L'energia dell'universo (Ron Howard)
Mad Max - Oltre la sfera del tuono (George Miller)

BIBLIOGRAFIA CINEMA DI FANTASCIENZA (IN ORDINE ALFABETICO PER AUTORE)

- Danilo Arona, *Guida al fantacinema*, Milano, Gammalibri, 1978;
- Luca Bandirali, *Nell'occhio, nel cielo. Teoria e storia del cinema di fantascienza*, Torino, Lindau, 2008;
- Daniele Barbieri, Riccardo Mancini, *Immaginare futuri. Racconti di fantascienza*, Firenze, La Nuova Italia, 1992;
- Baxter John, *Science Fiction in the Cinema*, The Tantivy Press, London; A. S. Barnes & Co, New York, 1970;
- Teresa Biondi, *La fabbrica delle immagini. Cultura e psicologia nell'arte filmica*, Roma, Magi, 2007;
- Bouyxou Jean-Pierre, *La Science-Fiction au Cinéma*, Union Générale d'Editions, Paris, 1971;
- Pino Bruni, *Il cinema Northern: storia del cinema horror e di fantascienza*, Chieti, Libreria Universitaria Editrice, 1996;
- Elena Canadelli, Stefano Locati, *Evolution. Darwin e il Cinema*, Genova, Le Mani, 2009;
- Fabio Casagrande Napolin, Ivan Fedrigo, Erik Ursich, *Attacco Alieno! - Guida al cinema d'invasione spaziale 1950-1970*, Tunnel Edizioni, Bologna, 1998;
- Roberto Chiavini, Gian Filippo Pizzo, Michele Tetro, *Il grande cinema di Fantascienza: da "2001" al 2001*, Roma, Gremese, 2001;
- Roberto Chiavini, Gian Filippo Pizzo, Michele Tetro, *Il grande cinema di Fantascienza: aspettando il monolito nero*, Roma, Gremese 2002;
- Roberto Chiavini, Gian Filippo Pizzo, *Dizionario dei personaggi fantastici: i protagonisti della fantascienza, della fantasy e dell'horror nel cinema, nel fumetto e nella letteratura*, Roma, Gremese, 1996;
- Roberto Chiavini, Michele Tetro, Gian Filippo Pizzo, *Mondi Paralleli*, Arese, Della Vigna, 2011;
- Chion Michel, *Les films de science-fiction*, Cahiers du Cinéma, Paris, 2008;
- Matteo Ciccone (a cura di), *Fantaweb 2.0*, Arese, Della Vigna, 2012;
- Mario Cipolla, *Cronache dal futuro: La storia del cinema di fantascienza*, Alkaest Saggi, Genova, 1979;
- Luigi Cozzi, *Il cinema di fantascienza 5: tra Batman...Superman e Le Crociere Siderali*, Roma, Profondo Rosso, 2012;
- Fabrizio Denunzio, *Pieghe del tempo. I film di guerra e di fantascienza da Philip K. Dick a Matrix*, Roma, Editori Riuniti, 2002;
- Riccardo F. Esposito, *Il sesso nel cinema di fantascienza*, in *SF.ere*, n° 1, Sevagram, Roma, 1978;
- Riccardo F. Esposito, *Utopie nel cinema di Sf*, in *Kronos*, n. 13, Ed. Kronos, Preganziol (TV), 1979;

- Riccardo F. Esposito, *They Come from Outer Space*, 3 puntate, in *Amarcord*, nn. 5, 6 e 7, Igor, Firenze, Molino, 1996-97 (sui film di "space invasion");
- Riccardo F. Esposito, *Storie di missili e galassie*, 5 punt., in *Mystero*, nn. 26-30, Roma, lug-nov 2002;
- Luis Gasca, *Fantascienza e Cinema*, Milano, Mazzotta, 1972;
- Hardy Phil (a cura di), *The Film Encyclopedia - Science Fiction*, vol. II, William Morrow and Company inc., New York, 1984; The Overlook Press, Woodstock - New York, 1995;
- I. Q. Hunter, Chiara Barbo, *Brit-Invaders. Il cinema di fantascienza britannico*, Torino, Lindau, 2005;
- James Kakalios, *La fisica dei supereroi*, Torino, Einaudi, 2005;
- Lawrence M. Krauss, *La fisica di Star Trek*, Milano, Longanesi, 1996;
- Enrico Lancia, Roberto Poppi, *Fantascienza, fantasy, horror: tutti i film italiani dal 1930 al 2000*, Roma, Gremese, 2004;
- Franco La Polla, Peter Fitting, Carlo Pagetti e Gabriele Frasca, *Philip K. Dick e il cinema*, Roma, Fanucci, 2002 (raccolta di saggi);
- Daniele Magni, *Contaminations - Guida al fantacinema italiano anni 80*, Milano, Bloodbuster ed. 2007;
- Menarini, Roy, *Il cinema degli alieni*, Alessandria, Falsopiano, 1999;
- Menarini, Roy, Meneghelli Andrea, *Fantascienza in cento film*, Genova, Le Mani, 2000;
- Claudia Mongini, Giovanni Mongini, *Storia del Cinema di Fantascienza (1999-2001)*, Roma, Fanucci, 1999-2003 11 v.;
- Giovanni Mongini, *Storia del cinema di fantascienza*, 2 volumi, Roma, Fanucci, 1976-77;
- Giovanni Mongini, *Mio Dio, è pieno di stelle...*, in *Delos Science Fiction* n.64, marzo 2001;
- Angelo Moscariello, *Fantascienza*, Milano, Electa Mondadori, 2006;
- Italo Moscati, *2001: un'altra Odissea. Quando il futuro sedusse il cinema*, Venezia, Marsilio, 2000;
- Navarro Antonio José, *El cine de ciencia-ficción. Explorando mundos*, Valdemar, Barcelona, 2008;
- Luigi Pachi, *Alieni al cinema*, in *Delos Science Fiction* n. 24 - anno IV / marzo 1997;
- Michele Romagnoli, *Godzilla contro Gamera. Storie dall'isola dei mostri*, Bologna, PuntoZero, 1997;
- Fabio Rossi, Paola Fontana, *Il film di fantascienza*, Superdomino, Milano Vallardi, 1998;
- Massimiliano Spanu (a cura di), *Science plus Fiction, La fantascienza tra antiche visioni e nuove tecnologie*, Torino, Lindau, 2001;
- Vivian Sobchack, *Screening Space: The American Science Fiction Film*, Rutgers University Press, 2ª edizione, ottobre 1997;
- Paul A. Woods, *Il pianeta delle scimmie. La guida ufficiale alla saga*, Bresso, Hobby & Work, 2001;
- Zanotto Piero, *La Fantascienza*, Venezia, R.A.D.A.R., 1967.

ONTOLOGIA E DISCORSO NELL'IMMAGINE FANTASCIENTIFICA

Luca Bandirali, Enrico Terrone

Il cinema: un approccio ontologico

Ogni film ci propone un mondo possibile e al tempo stesso ci dice qualcosa sul mondo reale. In questo suo forgiare e rappresentare mondi, il cinema si approssima al dominio dell'ontologia, intesa nel solco delle filosofie analitiche come tentativo di rispondere alla domanda su «che cosa c'è?», «che cosa esiste?», «che cosa è reale?». La risposta elementare da cui partiamo è quella di Quine (1991): esiste tutto ciò che è localizzabile nello spazio-tempo. Questo assunto spiega la portata ontologica del cinema: la pellicola serba traccia di qualcosa che è esistito in un determinato luogo e in un determinato istante, e quindi il dispositivo «beneficia di un transfert di realtà dalla cosa alla sua riproduzione» (Bazin 1999, p. 8). Il cinema, tuttavia, non si limita a riprodurre il reale, ma crea uno spazio-tempo immaginario in cui si svolge la vicenda narrata. Questo mondo possibile, abitato dai personaggi, ha una propria ontologia (una propria risposta alla domanda: «che cosa esiste?»), che differisce da quella del mondo ordinario, pur risultandole correlata. Occorre dunque distinguere *due* ontologie del cinema: l'*ontologia primaria* (il mondo dove si crea il film: il reale di cui la pellicola serba traccia) e l'*ontologia secondaria* (il mondo creato dal film: ciò che è reale nella storia narrata).

Mentre l'ontologia primaria si impone con evidenza, l'ontologia secondaria è una nozione più problematica: in una narrazione cinematografica, si potrebbe infatti obiettare, non vi è alcunché di reale, tranne lo schermo e la pellicola. Eppure la domanda ontologica – «che cosa esiste?» –

mantiene una sua ostinata validità all'interno delle vicende narrate, in modo particolare nei film di fantascienza, dove i personaggi si chiedono con insistenza che cosa sia vero e che cosa sia falso, che cosa esista veramente e che cosa sia solo un'illusione, e in ogni caso agiscono con un'intensità giustificata soltanto da una profonda credenza nella realtà del mondo in cui si trovano.

«Se non si crede neanche un po' a ciò che si vede su uno schermo, non è il caso di perdere tempo con il cinema», scriveva Serge Daney (1999, p. 74) rilanciando l'approccio ontologico contro la supremazia postmoderna del linguaggio. Se si accetta di perdere tempo con il cinema, lo si fa per confrontarsi con un mondo differente dal nostro, dotato di un'ontologia minimale che rende possibile credere *almeno un po'* a ciò che si vede sullo schermo.

Almeno un po', tuttavia, non significa *incondizionatamente*. Se l'ontologia secondaria avesse la medesima consistenza dell'ontologia primaria, tutti gli spettatori se la darebbero a gambe levate all'arrivo del treno nella stazione di La Ciotat, oppure allo sbarco dei dischi volanti a Washington. L'ontologia primaria e l'ontologia secondaria rispondono alla medesima domanda: «che cosa esiste?», ma la prima ci parla di un mondo reale regolato anzitutto da leggi naturali e sociali, la seconda di un mondo possibile governato da una strategia linguistica.

Il discorso cinematografico (nelle sue componenti elementari: sceneggiatura, messa in scena, luce, suono, inquadratura, montaggio) è dunque il perno decisivo nell'articolazione fra le due ontologie. Il principio semiologico: «È tipico

del cinema trasformare il mondo in discorso» (Metz 1972, p. 170), può essere riformulato ontologicamente: «È tipico del cinema trasformare il mondo reale in un mondo possibile attraverso il discorso». Attraverso il discorso cinematografico, l'ontologia secondaria si innesta sull'ontologia primaria, la realtà narrativa si correla alla realtà fisica e sociale, e quindi l'estetica del cinema (il modo in cui è rappresentato il mondo possibile) si risolve in un'etica (in una presa di posizione sul mondo reale).

L'ontologia secondaria riguarda un mondo configurato da un discorso. Questo assunto introduce una seconda nozione fondamentale per il nostro lavoro: il *campo narrativo*, cioè la porzione di mondo possibile in cui si svolge la *storia* raccontata. Il rapporto parte/tutto che sussiste fra *campo narrativo* e *ontologia secondaria* ricalca la distinzione formalista (cfr. Bordwell, Thompson 2003, pp. 100-102) fra *intreccio* («gli eventi esplicitamente presentati») e *diegesi* («l'universo complessivo dell'azione della storia»). La formula «campo narrativo» ci sembra preferibile perché connota la storia come regione di spazio-tempo esperibile dallo spettatore, in analogia all'uso della locuzione «campo visivo» per connotare l'inquadratura come regione di spazio percepibile. Il campo narrativo seleziona e mostra una porzione dell'ontologia secondaria, così come l'inquadratura seleziona e mostra una parte della scena. In quanto regione di spazio-tempo inquadrata dal racconto, il campo narrativo costituisce la forma più elementare di dialettica fra ontologia e discorso.

La fantascienza: un approccio ontologico

Ogni film, si è detto, può essere considerato come una trasformazione dell'ontologia primaria nell'ontologia secondaria. Nel cinema fantascientifico questa trasformazione si dà nei termini di un'estensione ontologica e di un'intensificazione tecnologica, per cui la realtà narrativa risulta ontologicamente estesa e tecnologicamente intensificata in rapporto alla realtà attuale. La correlazione fra *Estensione Ontologica (EO)* e *Intensificazione Tecnologica (IT)* è dunque il tratto essenziale che definisce il genere fantascienza. Quanto più stretta è questa correlazione, tanto più elevato risulta il «grado di fantascientificità» di un film. La definizione della fantascienza come nesso $EO \Leftrightarrow IT$ individua simultaneamente gli elementi «semantici» del genere (le nuove entità espresse dall'*EO*, i nuovi strumenti forgiati dall'*IT*) e la relazione «sintattica» che li struttura (i nessi causali e le interazioni problematiche fra nuovi strumenti e nuove entità).

Estensione Ontologica (EO)

Un film è tanto più realista quanto più stretta è la corrispondenza fra l'ontologia secondaria e l'ontologia primaria. Il cinema fantascientifico possiede invece un'ontologia secondaria più estesa dell'ontologia primaria. In un film realistico, lo spazio abitabile è il pianeta terra, il tempo il presente, le forme di vita gli esseri umani e le creature del regno animale e vegetale. La fantascienza estende lo spazio abitabile dalla terra al cosmo, il tempo abitato dal presente al futuro, le forme di vita dal regno umano, animale e vegetale alle entità anomale, artificiali, extraterrestri (mutanti,

58



58

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.



COMUNE DI CAGLIARI
ASSESSORATO ALLA CULTURA



REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA



SOCIETÀ UMANITARIA
CINETECA SARDA
CENTRO SERVIZI CULTURALI - CAGLIARI

Da giovedì 13 dicembre a venerdì 5 aprile 2013

Salone della Società Umanitaria - Cineteca Sarda Viale Trieste, 126 - Cagliari

Tel. 070 280367 - 070 278630 - info@lacinetecasarda.it - www.lacinetecasarda.it