

SHINING

La steadicam, lo zoom, la soggettiva, lo sguardo in macchina



12. *Shining*.

E siamo a un altro film che resta nell'Immaginario collettivo. Lo dimostra *Twister*, film neo-catastrofico di Jan de Bont con commistioni di commedia, fantasy e avventuroso, dove nel grande schermo di un drive-in si proietta una sequenza cult della storia del cinema: è Shelley Duvall chiusa in bagno, mentre Jack Nicholson sta spaccando la porta con la scure, in *Shining*. Una citazione filmica che raddoppia e rende ridondante la violenza della diegesi: mentre il tornado si abbatte sui protagonisti, continua a infuriare imperterrita, finché il *twister* non porta via l'ultimo lembo di schermo, la maschera di Nicholson. È

un esempio a caso della diffusa presenza di metalinguaggio, di cinema nel cinema, della New New Hollywood, ma è anche l'omaggio a un grande Maestro del cinema. Così come è un omaggio molto più recente al Maestro la lunga sequenza dedicata a *Shining* da Spielberg in *Ready Player One*, quando i protagonisti, in realtà virtuale, si trovano a danzare/volare dentro i saloni dell'Overlook Hotel. Rimando alla bella analisi che fa di questa scena Gianni Canova²¹, ma in tutti i casi la citazione di questo film di culto conferma la grande stima che Spielberg ha verso Kubrick, che ha incontrato per la prima volta proprio sul set di *Shining*²². *Tout se tient*.

Come sempre, lo spunto di partenza è letterario: questo *cult movie* è tratto, infatti, dal romanzo omonimo di Stephen King (a sua volta autore di culto) del 1977; dunque un testo uscito da poco, quando Kubrick lo sceglie per il suo "adattamento". Nella squadra dei collaboratori artistici troviamo dei nomi ricorrenti, come quello del direttore della fotografia, della costumista e dell'autrice delle musiche: la fotografia, infatti, è di John Alcott, i costumi di Milena Canonero, le musiche (come in *Arancia meccanica*) di Wendy Carlos, affiancata da Rachel Elkind; e poi il montaggio, affidato a Ray Lovejoy e Gordon Stainforth, la scenografia, affidata a Roy Walker e Leslie Tomkins, gli effetti speciali a Jon Bunker, Leslie Hillman e Malcolm Mott. E c'è un grande attore, Jack Nicholson, su cui ruota tutta l'emozione del film. Accanto a lui Shelley Duvall, un'attrice che ha già scandito, quando interpreta questo film, la New Hollywood degli anni Settanta: basti pensare a tanti film di Robert Altman (*Anche gli uccelli uccidono*, *I compari*, *Gang*, *Nashville*, con regia dello stesso Altman, *Buffalo Bill e gli indiani*, *Tre donne*, *Popeye* – *Braccio di Ferro*, questo del 1980, contemporaneo di *Shining*).

²¹ Cfr. G. Canova, "Controstorie. I giochi ludici dell'occhio del futuro", in C. Uva e V. Zagarrìo (a cura di), *Le storie del cinema. Dalle origini al digitale*, Carocci, Roma 2020.

²² Cfr. "Steven Spielberg: «Vi racconto com'è nato l'omaggio a *Shining* in *Ready Player One*», ilcineocchio.it, 6 luglio 2018, <https://www.ilcineocchio.it/cinema/steven-spielberg-vi-racconto-come-nato-lomaggio-a-shining-in-ready-player-one/>.

La storia è quella di Jack Torrance e della sua famiglia. Lui è un ex insegnante disoccupato che accetta di fare il custode invernale di un albergo, l'Overlook Hotel, e vi si trasferisce con la moglie Wendy (Shelley Duvall) e il figlio Danny. Scopriremo che l'hotel è stato costruito sui resti di un cimitero indiano, un plot classico di tanti horror (basti pensare a *Poltergeist* di Tobe Hooper, fatto però nel 1982, quindi un paio di anni dopo *Shining*). E chi ha assunto Jack gli ha anche detto che anni prima un altro portiere aveva sterminato la sua famiglia a colpi d'ascia e si era poi suicidato. Ma Jack è contento della solitudine di quel posto, che gli consentirà di concentrarsi sul suo romanzo.

Piano piano, però, la famiglia percepisce delle strane presenze. Danny, che ha un intuito particolare e una sorta di "preveggenza" (lo "shining", appunto), vede i fantasmi di due bambine (le figlie del vecchio guardiano); Jack incontra un irrealista barman e scopre il corpo di una bella donna che si trasforma in cadavere in putrefazione. E Wendy vedrà, alla fine del film, cascate di sangue.

Presto la mente di Jack vacilla: riempie le pagine di una frase maniacale e ossessiva («All work and no play makes Jack a dull boy»), e accusa la sua famiglia dei suoi fallimenti. Uccide Hallorann, un ex dipendente afroamericano dell'albergo che ha poteri simili a quelli di Danny, e che è venuto in soccorso alla famiglia; cerca di uccidere Wendy e poi Danny. In un celeberrimo finale, Jack insegue il figlio dentro un labirinto nella neve, ma il bambino riesce a cancellare le sue tracce e a far perdere il padre, che morirà congelato. Questa è l'esile trama, ma Kubrick riesce a costruire una incredibile atmosfera di ansia che sfocia poi nel terrore.

Anche per *Shining* si può fare il discorso già fatto per gli altri film sulla struttura del racconto, scandito da precisi capitoli con tanto di titolo: *The Interview, Closing Day, A Month Later, Tuesday, Saturday, Monday, Wednesday, 4pm...* Non è una cronologia a orologeria come altre, ma c'è comunque il bisogno di ancorarsi a un qualche *timing*, pur "esplosivo" come è la progressiva follia della vicenda.

In questo "viaggio allucinante" dentro i labirinti della mente umana, diventa centrale il tema dell'"altro da sé" freudiano, il motivo costante del "doppio" che attraversa tutto il cinema di Kubrick, da *Day of the Fight* sino a *Eyes Wide Shut*. Doppio è Danny, che ha – come dice a Hallorann – «un bambino in bocca», il suo alter ego dalla voce rauca Tony; doppie sono le due gemelle fantasma, doppie sono la personalità schizoide di Jack e il continuo *shift* tra sogno e realtà, tra passato e presente. E dunque l'immagine del labirinto diventa una metafora dei "labirinti" dell'Inconscio, oltre che dei "labirinti" interpretativi del testo filmico.

Come il regista riesce a fare spesso, *Shining* diventa il simbolo del film horror per eccellenza. Stessa cosa avverrà con *Full Metal Jacket*, il film sul Vietnam per antonomasia. Stessa cosa è avvenuta con *Orizzonti di gloria*, il film di guerra, o con *Rapina a mano armata*, il gangster movie. Kubrick affronta il cinema di genere e lo sublima facendone la base per un progetto autoriale.

Non a caso Kubrick è amato dai registi hollywoodiani, che però hanno cercato – spesso, non sempre – di coniugare uno schema di genere con una declinazione d'autore. Abbiamo visto l'immensa stima che ha per il Maestro Steven Spielberg; ma un altro che deve molto a Kubrick è Ridley Scott. *Shining*, infatti, permette di mettere in relazione Kubrick con l'autore di un film celebre come *Blade Runner*. Scott ha raccontato, parlando delle vicissitudini realizzative del suo film più noto, come la produzione non fosse soddisfatta del finale scelto da lui: secondo i produttori era troppo duro e cupo, e proponevano un finale di speranza, più “positivo”. Il film finiva con la scena dell'ascensore, in cui si intuisce che la donna amata dal “cacciatore di androidi” Harrison Ford sia a sua volta un androide. Ma per un finale più speranzoso servivano delle immagini girate di giorno, in esterni, fuori dal clima cupo e apocalittico di tutto il film. Tutto questo senza avere più budget e con poco tempo. Ecco allora, provvidenziale, arrivare il contributo decisivo di Kubrick. «Ho parlato con Stanley un po' di volte», racconta Scott, «e gli ho detto: “So che hai girato per *Shining* ore di riprese dall'elicottero. Posso averne un po'?” Il giorno dopo avevo 17 ore di riprese. È così alla fine di *Blade Runner* c'è il girato di Stanley Kubrick»²³.

Dal punto di vista della messa in scena, il film è passato alla storia per l'uso della steadicam: restano nella memoria collettiva, infatti, le riprese a seguire il triciclo di Danny lungo i paurosi corridoi dell'Overlook Hotel. Benché sia il più famoso, *Shining* non è però il primo film che ha usato questo strumento di ripresa destinato a rivoluzionare la grammatica filmica dagli anni Ottanta a oggi. La steadicam, infatti, nasce nella seconda metà degli anni Settanta grazie a Garrett Brown, che ha un'idea fondamentale: creare uno “stabilizzatore” in grado di consentire alla macchina da presa un “bilanciamento” capace di non far provare quel senso di “mal di mare” tipico della macchina a mano. Il suo modello è una famosa lampada in voga in quegli anni – oggi un oggetto vintage – con un aggancio detto “hobby” che risponde a una spinta con una spinta contraria.

Difficile stabilire quale sia stato il vero primo film girato col nuovo sistema, anche perché nel 1976 furono fatti da Garrett Brown i primi esperimenti con quello che allora aveva chiamato “Brown stabilizer”: in *Questa terra è la mia terra* (*Bound for Glory*) di Hal Ashby, *Il maratoneta* (*Marathon Man*) di John Schlesinger e *Rocky* di John Avildsen. Brown mise poi a punto un modello più sofisticato nel 1978, usato per le riprese di *Halloween – La notte delle streghe* di John Carpenter e per la sequenza finale di *Convoy – Trincea d'asfalto* di Sam Peckinpah. E infine arriva *Shining* (1980). Nel

²³ Cfr. M. Bulgarelli, “*Blade Runner* e quel girato di *Shining* presente nel film”, ciakmagazine.it, 31 dicembre 2020, <https://www.ciakmagazine.it/news/cult-movie/blade-runner-e-quel-girato-di-shining-pre>; P. Cattrysse, *Pour une théorie de l'adaptation filmique. Le film noir américain*, Peter Lang, Bern 1992.

frattempo, Ed Di Giulio, grande innovatore tecnico, fondatore della Cinema Products Corporation che sviluppa la steadicam, già collaboratore di Kubrick per *Barry Lyndon*, suggerisce a Brown di chiamare quello che lui aveva battezzato come “Brown stabilizer”, steadicam (o steady cam).

Da quel momento, la steadicam diventa uno strumento irrinunciabile per la nuova grammatica filmica. Sostituisce spesso il carrello (l'effetto è simile, data la stabilità, appunto, dell'inquadratura), diventa fondamentale per risolvere una scena in piano sequenza, che dimostra spesso la “bravura” del regista. Se dovessi scegliere due sequenze che meglio rappresentano l'inizio degli anni Novanta, indicherei senz'altro due lunghissimi, quasi maniacali, piani sequenza: quello in cui Ray Liotta, protagonista di *Quei bravi ragazzi* (*Goodfellas*) di Martin Scorsese, scende le scale della porta secondaria ed entra nel ristorante in cui il gruppo di mafiosi è habitué; e quella in cui Bruce Willis, protagonista del *Falò delle vanità* (*The Bonfire of the Vanities*) di Brian De Palma, viene condotto nella hall dove sarà premiato, passando per i sotterranei del grande edificio newyorkese. In ambedue i piani sequenza, girati con una esibizione funambolica della macchina da presa, si scende in una sorta di inferi, seppur apparentemente festanti, in un backstage della società dei consumi, del godimento, del piacere. È il trionfo dell'estetica della steadicam (lancio la nozione di “aesteadicam”), che attraversa spazi impensabili dieci anni prima, che salta, vola, incrocia comparse, corpi, oggetti con un perfetto sincronismo della messa in scena; penetra negli ascensori, corre all'unisono con veloci carrelli, fruga negli angoli come se fosse un nuovo terzo occhio – svincolato dalle costrizioni di binari e dolly – dello spettatore; quasi-soggettiva che si attacca come un parassita, come una minitelecamera da Formula 1, alle spalle del personaggio che segue. Di volta in volta c'è la quinta di un cameriere con vassoio (giusto per sottolineare il gusto acrobatico della sequenza), una porta che si apre con puntuale tempismo, una sovrapposizione, uno scarto, e poi l'ingresso in un nuovo spazio. La steadicam consente di “passare da dietro”, nei meandri (gli spazi angusti, ma anche ricchi di colori e di calori, delle cucine in ambedue le sequenze), nei labirinti, aggira lo spazio tradizionale del set. Esibisce il denaro, le infinite prove che sono dietro alla scena, la maestria dell'“Autore”.

La steadicam, dunque, lanciata (almeno nell'Immaginario collettivo) proprio da *Shining*, è la vera rivoluzione linguistica della New New Hollywood, accanto chiaramente alla grande esplosione degli effetti speciali. Una macchina ibrida, anche la steady come i generi miscelati dagli effetti: un po' cinepresa, un po' telecamera, un po' chimica e un po' elettronica, un po' uomo e un po' struttura metallica (come lo scheletro meccanico del *Terminator* di James Cameron); dove l'occhio del regista si deve affidare a più sofisticati controlli video oppure delegare alle acrobazie dell'operatore che coniuga tutti i movimenti classici del cinema. Il dolly, la panoramica, il carrello sono ora elastici, moltiplicati nelle combinazioni possibili; la macchina da presa sembra possedere una sua intelligenza, è come liberata, opera a

tutto campo. La steadicam può creare suspense nelle soggettive, stupire il personaggio ovunque, allargare lo spazio possibile del set. Diversa era la “macchina a mano” degli anni Sessanta europei e Settanta americani; là la macchina da presa era dissonante, a volte estraniante nei confronti della vicenda, dava l’idea dello “sporco”. Ora, invece, la steady suggerisce “stabilità”, appunto, pulizia formale, punta a una onnipotenza dello sguardo. Dal punto di vista estetico e da quello dei modi di produzione (anche di senso, oltre che di denaro), la steadicam simbolizza la recuperata “superiorità” americana. Quella superiorità che nel frattempo Hollywood ha ristabilito rispetto ai mercati mondiali, facendo delle sue crisi di identità una forza. Non a caso gli autori delle due sequenze citate di *Quei bravi ragazzi* e *Il falò delle vanità* sono Scorsese e De Palma, cioè due di quei registi (insieme a Coppola, Lucas, Milius e Spielberg) che furono definiti, da un famoso libro, “the movie brats, les enfants terribles” del nuovo cinema americano²⁴.

È chiaro, dunque, come la steadicam favorisca anche in Kubrick l’uso del piano sequenza, ad esempio nella prima scena dell’intervista che dà il la a tutto il film: la mdp accompagna Jack Nicholson nella hall dell’albergo, poi lo segue sino all’ufficio del funzionario e sin dentro la stanza dove avviene – con un montaggio alternato – il colloquio. In steady viene ripreso Hallorann lungo i corridoi dell’hotel, prima di venire ucciso a colpi d’ascia; in steady viene seguita Wendy sulle scale; in steady, ovviamente, vengono inseguiti Danny e Jack nella scena finale del labirinto.

Intense alcune inquadrature in grandangolo, come quelle (al limite del fish eye) relative alla prima visita di Wendy e Danny al labirinto; osservati dall’alto, con una bella trovata di regia, da Jack che in realtà osserva un modellino. In plongée, come la ripresa dall’alto (con uno zoom di apertura) su Danny che, mentre gioca con delle macchinine, vede arrivare dal nulla una pallina da tennis, che va a inserirsi in maniera maniacale in una precisa geometria del tappeto su cui il bambino sta giocando.

Si vede come molte delle inquadrature (come quelle che riprendono l’ampio salone dove Jack scrive) siano riprese con una fotografia elegante, ai limiti del formalismo. Nella prima scena della “gold room”, ad esempio, la fotografia enfatizza le linee geometriche del bar; nella seconda scena, quando Jack viene condotto in bagno da quello che si rivela essere l’ex portiere dell’hotel (Delbert Grady), il bagno rosso porpora ricorda un po’ – come gusto – il finale di *2001: Odissea nello spazio*.

Restano nella memoria altre inquadrature: alcune panoramiche a schiaffo, come quella da Danny a Jack nella macabra stanza, o come quella dal PPP di Jack allo specchio, quando vede la schiena marcescente della vecchia “zombie”. Alcune angolazioni dal basso, come quella – famosa – su Wendy che legge il foglio di carta infilato nella

²⁴ Cfr. L. Myles e M. Pye, *The Movie Brats: How the film generation took over Hollywood*, Henry Holt, New York 1984.

macchina da scrivere e si accorge che il marito sta scrivendo, ossessivamente, sempre la stessa frase; o come l'inquadratura da sotto il tavolo quando Jack si risveglia dall'incubo di fare a pezzi la sua famiglia. È il primo segnale della follia («I'm losing my mind...»). La semisoggettiva di Jack – di quinta – che scopre, in questa stessa scena, la moglie che sta spiando il folle manoscritto.

Il carrello di regia su Jack che batte ossessivamente a macchina; il carrello diegetico, accoppiato a uno zoom, che descrive l'incontro finale del bambino con la madre. Il campo/controcampo di Jack e Wendy (armata di mazza da baseball) sulle scale del salone; le soggettive di Wendy che assiste a una serie di immagini orrifiche: un gentleman con la testa spaccata; due uomini, di cui uno in maschera, intenti in un atto sessuale; le cascate "splatter" di sangue. E poi la soggettiva di Danny che corre nella neve; il PPP di Jack, congelato e con lo sguardo allucinato nel fatidico labirinto (del giardino e della mente).

Dello sguardo in macchina in *Shining* abbiamo già parlato all'inizio di questo libro. Come spesso accade nel cinema di Kubrick, restano nella memoria e negli occhi alcune inquadrature: lo sguardo fisso, "congelato", di Jack Nicholson alla fine del film, gli sguardi di Shelley Duvall verso le immagini orrifiche che le si parano davanti nel sottofinale. Come accade quasi sempre, allo sguardo in macchina si associa la soggettiva. Ma non accade così nel caso dello sguardo finale di Jack, una "interpellazione" a chi guarda, uno "stra-guardare" (come ho già detto) che inchioda lo spettatore e lo inquieta. È ovvia la possibilità di interpretare questo film da un punto di vista psicanalitico: non solo per il progressivo sprofondare di Jack nella follia, ma anche per il "perturbante" (per usare il termine freudiano: *Das Unheimliche*) che Kubrick fa emergere dalla storia²⁵. *Shining* è dunque anche un lungo percorso nell'inconscio collettivo occidentale, e la follia di Jack è una metonimia della pazzia della nostra società e della nostra *way of life*; non solo negli anni Ottanta del secolo scorso, ma anche – e forse a maggior ragione – nel nuovo millennio. Lo "spaesamento" (una delle traduzioni possibili di *Das Unheimliche*)²⁶ è anche quello di oggi, e il "virus" che attanaglia Jack sembra un sintomo di quella "pandemia" (fisica e simbolica) che vivono i nostri anni, che vive la nostra epoca percorsa di follie individuali e collettive, di riscaldamenti globali, di terrorismo, di stragi, di migrazioni, di massacri.

Una lettura freudiana si impone, come si impone una lettura junghiana nel successivo *Full Metal Jacket*. Si affaccia un nuovo capolavoro.

²⁵ Cfr. S. Freud, "Il perturbante", in *Saggi sull'arte, la letteratura e il linguaggio*, Bollati Boringhieri, Torino 1991. Cfr. anche F. Orlando, *Illuminismo e retorica freudiana*, Einaudi, Torino 1982.

²⁶ Vedi G. Berto, *Freud, Heidegger. Lo spaesamento*, Bompiani, Milano 1999.