



## IL VOLTO COME SCHERMO. DENTRO I MODI DI RECITAZIONE

*Alberto Scandola*

### *Strumenti per produrre emozioni.*

«I nostri profili psicologici erano quelli di due individui posti di fronte a qualcosa di terrificante, ma impossibilitati a reagire. L'unico movimento che potevamo fare era sollevare le sopracciglia»<sup>1</sup>. Così, in una delle decine di interviste a cui si è sempre prestato con grande disponibilità, Keir Dullea ha cercato di sintetizzare la cifra stilistica della performance che ha al contempo illuminato e cristallizzato la sua carriera e quella del partner Gary Lockwood. Al pari dei modelli di Bresson<sup>2</sup>, infatti, nell'immaginario collettivo Dullea (David «Dave» Bowman) e Lockwood (Frank Poole) sono rimasti non solo gli interpreti di un unico film, ma anche due delle incarnazioni più emblematiche di quell'*underplaying* che, come ha osservato Vincent Jaunas<sup>3</sup>, è forse uno dei tratti performativi più evidenti dell'attore kubrickiano. Invitato a illustrare le modalità di direzione del maestro, coperta da un segreto che solo Jeremy Bernstein è riuscito in parte a penetrare<sup>4</sup>, Dullea si è trovato più volte a dover giustificare la scelta di una recitazione tutta in levare, parca non solo di parole (il film presenta solamente quaranta minuti di dialogo), ma anche di quei tratti iperbolici e survoltati che invece caratterizzano la mimica di alcuni volti iconici di questo cinema, come ad esempio l'Alex di *Arancia meccanica* o

1. Dichiarazioni di Keir Dullea tratte da *Keir Dullea on 2001*, Coolidge Corner Theatre, Brookline, Massachusetts 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=dr0c0FEfDkQ> (ultima consultazione 11 aprile 2021; qui e altrove, quando non segnalato diversamente, traduzione nostra).

2. Sulla recitazione dell'attore non professionista e sulla neutralità espressiva dei modelli bressoniani mi permetto di rimandare a: A. Scandola, *Il corpo e lo sguardo. L'attore nel cinema della modernità*, Marsilio, Venezia 2020.

3. V. Jaunas, *Acting out of the World: The Distancing and Underplaying of the Main Actors in 2001: A Space Odyssey and Eyes Wide Shut*, «Cinergie. Il cinema e le altre arti», n. 12, 2017, pp. 73-82.

4. J. Bernstein, *Profilo di Stanley Kubrick* (1966), in S. Kubrick, *Stanley Kubrick: Interviews*, a cura di G. D. Philips, University Press of Mississippi, Jackson 2001, tr. it. di A. Mioni, *Non ho risposte semplici. Il genio del cinema si racconta*, minimum fax, Roma 2007, pp. 47-70.



il sergente maggiore di *Full Metal Jacket*, interpretati rispettivamente da Malcolm McDowell e Ronald Lee Ermey.

Obiettivo del nostro intervento è analizzare le forme di questo *underplaying* verificando se, come sostiene Jaunas, performance come quelle offerte in *2001* possano davvero essere considerate «parti integranti dell'estetica di Kubrick in grado di rafforzare quella visione personale della condizione umana che il regista non ha mai smesso di evidenziare nella sua opera»<sup>5</sup>. Una visione che, in questo caso, suggerisce la possibilità di un'affascinante quanto pericolosa relazione tra l'intelligenza umana e quella artificiale, incarnata – è proprio il caso di dirlo – dal computer più umano ed emotivo mai filmato prima, ovvero HAL 9000 (anticipo che discuteremo fra poco se si può parlare di recitazione anche per questo importantissimo personaggio).

Prima però di entrare nella cabina del *Discovery One*, rileggiamo una dichiarazione rilasciata da Kubrick in merito al metodo di lavoro adottato con i suoi attori:

Il compito del regista è sapere quale messaggio emotivo vuole che il personaggio trasmetta [...] e applicare il proprio gusto e il proprio discernimento per aiutare l'attore a produrre l'interpretazione migliore. Conoscendo la personalità dell'attore e valutando i suoi punti forti e le sue debolezze, il regista può aiutarlo a superare problemi specifici e a realizzare il suo potenziale. Ma credo che in generale si dia troppa importanza a questo aspetto della regia. Il gusto e la fantasia di un regista giocano un ruolo molto più importante nella regia di un film. [...] Gli attori, in buona sostanza, sono strumenti per produrre emozioni [...]<sup>6</sup>.

Da questa considerazione emergono due elementi chiave – e apparentemente contraddittori – di quella che potremo definire la teoria dell'attore secondo Kubrick. Da un lato, la concezione della recitazione come uno degli strumenti principali per la costruzione dell'emozione; dall'altro, il ruolo assoluto e decisivo del regista in questo processo. Un ruolo che non è semplicemente quello del burattinaio, ma anche quello dell'*acting-coach* premuroso e paziente, consapevole del fatto che «quasi tutte le interpretazioni deludenti sono attribuibili in parti uguali agli attori e al regista»<sup>7</sup>. Sul set di *2001*, per esempio, Kubrick diffuse alcuni brani di Chopin per favorire la concentrazione di Gary Lockwood e si prestò a imboccare le battute di Dullea recitando, con il suo accento *cockney*, la parte di HAL.

5. V. Jaunas, *op. cit.*, p. 74.

6. S. Kubrick, *op. cit.*, p. 142.

7. *Ivi*, p. 143.



L'importanza attribuita dal regista al lavoro dell'attore sul personaggio (e su se stesso) emerge anche da un aneddoto ricordato da James Naremore, secondo il quale «Kubrick raccomandava tre autori ai registi cinematografici alle prime armi: Vsevolod I. Pudovkin, Sigmund Freud e Konstantin Stanislavskij, e tutti hanno influenzato il suo lavoro»<sup>8</sup>. A prima vista può stupire la presenza del creatore del Metodo, ovvero di una tecnica fondata sull'immedesimazione dell'attore nel personaggio, tra i numi tutelari di un cineasta che invece ha sempre fatto della distanziamento una delle cifre della propria estetica, ma l'approccio di Kubrick alla recitazione è molto più complesso di quanto possa sembrare in apparenza.

Innanzitutto, è opportuno ridimensionare l'immagine, più leggendaria che realistica, di un regista esigente e tirannico, capace di costringere gli interpreti a girare una scena novanta volte pur di ottenere l'effetto desiderato. Come ha affermato lo stesso Dullea, infatti, la direzione di Kubrick – quanto meno sul set di *2001* – è consistita semplicemente nel suggerire quei gesti, quei movimenti o quelle inflessioni vocali utili a restituire la verità dell'emozione. Più che un maniacale *director*, insomma, Kubrick è innanzitutto un abilissimo selezionatore, capace di intuire le potenzialità di un interprete ben prima dell'inizio delle riprese. L'unico merito che il regista si attribuisce, in effetti, è quello di saper scegliere non solo gli attori più consoni alla parte, ma anche i più talentuosi tra quelli disponibili:

Gli attori bravi fanno sempre ciò che vuoi, se sono in grado di farlo. E dato che i bravi attori sanno fare praticamente tutto, con loro ci sono meno problemi. [...] Il compito del regista è fornire idee all'attore, non aiutarlo con qualche truccetto. Non c'è modo di dare a un attore il talento che non ha già di suo<sup>9</sup>.

Il talento, però, non basta: può aiutare l'attore a entrare in sintonia con la psicologia del personaggio e quindi a produrre l'emozione, ma di certo non è sufficiente per arrivare sul set con quella preparazione che, secondo quanto Kubrick ha dichiarato a «Rolling Stone», condiziona inevitabilmente il numero dei ciak:

Non si può recitare senza sapere a memoria le battute. Se gli attori devono pensare alle parole, non possono lavorare sulle emozioni. Così ci si riduce a fare trenta riprese di una scena e si continua a vedergli la concentrazione sullo sguardo: non sanno le battute<sup>10</sup>.

8. J. Naremore, *On Kubrick*, The British Film Institute, London 2007, tr. it. di C. Capetta, *Su Kubrick*, Kaplan, Torino 2009, p. 17.

9. S. Kubrick, *op. cit.*, p. 191.

10. *Ivi*, p. 273.

Ancora più interessante, quanto meno ai fini del nostro discorso, è però la dichiarazione che Kubrick rilasciò a «Positif» in occasione dell'uscita di *2001*, non a caso citata anche da Mario Sesti nel suo saggio sulla direzione degli attori: «Si tratta di stabilire un compromesso tra lo stile cinematografico che si vuole ottenere e la recitazione degli attori a cui bisogna venire incontro: conviene sempre scegliere la recitazione. Chaplin ne è l'esempio perfetto»<sup>11</sup>.

Questa affermazione genera una serie di questioni che possiamo risolvere solo parzialmente in questa sede. Davvero la recitazione può costituire un'alternativa allo stile, ovvero qualcosa che pregiudica o limita il controllo del regista? Se così fosse, allora potremmo leggere in *2001* una riflessione sulla recitazione intesa come atto liberatorio dalla dittatura dello sguardo di HAL, «*taste machine*»<sup>12</sup> quasi infallibile esattamente come il regista. Nella sequenza della disattivazione del computer da parte di Bowman, Kubrick sembrerebbe in effetti allineare il ritmo del proprio sguardo a quello del respiro del suo personaggio<sup>13</sup>, assecondando, con il tremolio della camera a mano, la tensione emotiva espressa dall'attore con la mimica del volto e in particolare degli occhi [Fig. 1]. Ma chi ci assicura che questo *dérèglement* dello sguardo, che passa senza soluzioni di continuità dalla stabilità (inquadratura statica) alla fluidità (macchina a mano), non sia in qualche modo anch'esso un tratto identificativo di quello «stile cinematografico» di cui sopra? E ancora: la verità prodotta dalle forme di vita, ovvero dai corpi degli attori, può negare o contraddire l'ordine geometrico e razionale plasmato dalle forme di rappresentazione?

Secondo Mario Sesti, nell'universo iper-autoriale di Kubrick l'attore, «simulacro biologico ed estetico di quella libertà che il regista non può permettere», agisce come portatore sano di quel terzo senso che Roland Barthes definiva «ottuso»<sup>14</sup>, in quanto eccedente sia la *mise en ordre* del regista, sia la comprensione razionale dello spettatore: «Qualcosa di speciale accade sullo schermo grazie agli attori. E la forma del cinema si piega silenziosamente, e irreparabilmente, alla loro sostanza»<sup>15</sup>. «Recitazione versus regia», dunque, ma anche «forma *versus* materia»: già Sandro Ber-

11. S. Kubrick, *Form Killer's Kiss to 2001*, «Positif», 100-101, December 1968 - January 1969, tr. it. di M. Sesti, in P. Bertetto (a cura di), *Azione! Come i grandi registi dirigono gli attori*, minimum fax, Roma 2002, p. 237.

12. J. Naremore, *op. cit.*, p. 17.

13. Si veda, sulla questione del respiro, anche il capitolo scritto da Fabrizio Borin.

14. R. Barthes, *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*, Éditions du Seuil, Paris 1982, tr. it. di G. Bottioli *et al.*, *L'ovvio e l'ottuso*, Einaudi, Torino 1985.

15. M. Sesti, *Stanley Kubrick*, in P. Bertetto (a cura di), *op. cit.*, p. 244.



nardi<sup>16</sup>, quasi trent'anni fa, aveva dimostrato come l'estetica di Kubrick si fondasse su un sistema dialettico dove il senso è teso tra narrazione e astrazione, tra sguardo e visione, tra immagini che raccontano e immagini che invece tendono a uscire dal racconto, offrendosi come qualcosa di indefinibilmente trasgressivo, al contempo «un accento (e quindi un'intensità) e una dissociazione»<sup>17</sup>.

Per vedere se anche per *2001* si possa parlare di una recitazione «ottusa», ovvero tale da alterare o in qualche modo scompaginare l'architettura apparentemente «ovvia» del racconto, dobbiamo in primo luogo – data l'importanza assegnata da Kubrick alle pratiche di casting – analizzare i criteri di selezione degli attori e in secondo osservare ciò che gli attori – compresi i mimi travestiti da scimpanzé e il computer HAL – dicono, fanno e soprattutto non fanno.

### *Neutralità*

Il cast conferma una tendenza tipica di questo cinema, ovvero la scelta di corpi morfologicamente anonimi, privi di elementi somatici che Barthes definirebbe *puntuali* e, in questo caso, addirittura intercambiabili: Dullea e Lockwood, i due astronauti, hanno più o meno la stessa struttura fisica e a una prima visione del film può capitare di confonderli, esattamente come probabilmente confonderemmo HAL 9000 con il suo misterioso (ma invisibile) gemello. A differenza del monolito, che Sandro Bernardi ha interpretato come «il senso stesso che viene calato nelle cose»<sup>18</sup>, questi corpi però non rinviano a nulla che possa apparire in qualche modo «ottuso» o simbolico e ciò in virtù di un'aderenza quasi assoluta tra gli interpreti e i personaggi, ottenuta innanzitutto grazie al rispetto della logica del *typecasting*. «Già con la scelta degli attori – scriveva Balázs – il regista [...] dà alle sue figure la sostanza essenziale e decisiva. L'aspetto fin dal primo momento determina il carattere»<sup>19</sup>. Non è un caso che Gary Lockwood, attore più televisivo che cinematografico, sia stato scelto proprio in virtù di una prestanza fisica forgiata durante i trascorsi di atleta: all'ex-campione di football americano Kubrick chiede

16. S. Bernardi, *Kubrick o il cinema come arte del visibile*, Pratiche, Parma 1990.

17. M. Sesti, *op. cit.*, p. 241.

18. S. Bernardi, *op. cit.*, p. 157.

19. B. Balázs, *Der Sichtbare Mensch oder die Kultur des Films*, Deutsch - Österreichisches Verlag, Wien und Leipzig 1924, tr. it. di S. Terpin, *L'uomo visibile*, Lindau, Torino 2008, p. 155.



di simulare un allenamento-tipo dell'astronauta, mentre a Keir Dullea è riservato un ruolo più affine alla sensibilità introspettiva evidenziata in opere come *La sottile linea rossa* (*The Thin Red Line*, Andrew Marton, 1964) e *Bunny Lake è scomparsa* (*Bunny Lake is Missing*, Otto Preminger, 1965). Sia l'ultima conversazione di Bowman con HAL che il viaggio dell'uomo oltre l'infinito sono performance costruite essenzialmente sulla micro-mimica degli occhi, nel primo caso tesi tra l'inquietudine e l'angoscia e nel secondo *wide* e *shut* davanti al proprio Doppio. Come ricorda Michel Chion, Dullea, che sino a quel momento si era specializzato in ruoli di giovani introversi con forti problemi edipici come in *David e Lisa* (*David and Lisa*, Frank Perry, 1962), ha sempre rivendicato il fatto di aver portato un suo personale contributo alla costruzione del personaggio di Dave individuando proprio nella freddezza emotiva quelle caratteristiche che, a suo avviso, avrebbero caratterizzato l'uomo del futuro: «Ho cercato di rendere Bowman un astronauta del XXI secolo, senza alti e bassi emotivi, un uomo intelligente, solitario e “alienated”»<sup>20</sup>.

Detto dei criteri di casting, cerchiamo ora di analizzare le ragioni e le modalità dell'*underplaying*. Più volte Dullea ha ribadito che una delle motivazioni di questa recitazione «sottotono» era da rintracciare nel semplice vissuto dei personaggi, che sul *Discovery One* trascorrono lunghi mesi fatti di azioni e inazioni ripetitive e monotone. I tempi morti che hanno sorpreso negativamente molti critici altro non sono, secondo l'attore, che i tempi morti previsti nella vita di qualsiasi astronauta. Se poi, come si intuisce dagli sguardi tra i due personaggi, la vita stessa dell'equipaggio è minacciata dal sospetto di un bug nel cervello dell'onniveggente HAL, è ovvio che ridurre al minimo l'espressività del volto diventa quasi una scelta necessaria e pragmatica: Lockwood e Dullea recitano la parte di due uomini che recitano una parte nella quale l'autocontrollo è semplicemente una strategia di sopravvivenza. E l'occhio di Kubrick non fa che guardarli, invitandoli a rinunciare a quegli effetti pseudo-naturalistici che evocano forse più il cinema che la vita. Secondo quanto ci riferisce Jeremy Bernstein<sup>21</sup>, ad esempio, Dullea avrebbe dovuto far finta di svegliarsi senza sbadigliare o stiracchiarsi, ma limitandosi semplicemente ad aprire gli occhi, come del resto fanno – in situazioni analoghe – i due protagonisti di *Eyes Wide Shut* (Stanley Kubrick, 1999), testo scelto da Vincent Jaunas come caso di studio esemplare per l'analisi del lavoro di Kubrick con gli attori.

20. Dichiarazioni di Keir Dullea citate in M. Chion, *Un'odissea del cinema. Il «2001» di Kubrick*, tr. it. di A. Grechi, Lindau, Torino 2000, p. 43.

21. J. Bernstein, *op. cit.*, pp. 45-46.



Da un lato (*2001*) due professionisti mai diventati stelle; dall'altro (*Eyes Wide Shut*), due delle star più luminose del secondo dopoguerra. La modalità di direzione, però, è la stessa e in entrambi i casi è volta a rendere il più possibile neutro il segno attoriale, filmando volti e corpi come semplici elementi di un profilmico al contempo brillante e opaco, luminoso ed ermetico. Più che esprimere una determinata emozione o un preciso sentimento, in effetti, gli occhi azzurri di Keir Dullea si limitano a irradiare luce, esattamente ciò che fanno anche gli oggetti spaziali o le pareti bianche del *Discovery One*. Le immagini di questo film ci illuminano proprio perché non sono perfettamente penetrabili dalla nostra ragione, così come non sono sempre decodificabili le espressioni disegnate dagli attori sui volti nello spazio ristretto del campo-controcampo. Che cosa vede Dave quando vede HAL? E siamo sicuri che HAL veda davvero il volto dell'astronauta? L'unica cosa certa è che entrambi – sia l'uomo dall'aspetto robotico che il computer dalla voce umana – guardano nell'occhio della cinepresa e dunque si guardano solo attraverso di noi. Costretti a mentire, o quanto meno a non rivelare le verità a loro conoscenza, tutti i personaggi di questo film – dal dr. Floyd ai membri del *Discovery* – offrono al nostro sguardo una superficie mimica tanto liscia e levigata quanto i tre misteriosi monoliti, oggetti che potremmo interpretare anche come simulacri di corpi attoriali (non importa se terrestri o extraterrestri) denudati di quei segni che avrebbero potuto permetterne la lettura.

Davanti ai rispettivi monoliti, le scimmie, l'equipaggio del dr. Floyd e Dave Bowman non fanno nulla, se non guardare: esattamente ciò che facciamo noi. E come faremmo noi davanti a qualcosa di singolare o di mai visto prima, gli astronauti cercano di duplicare questa visione immortalando la scena in una foto ricordo, forse per poter ri-guardare quest'oggetto misterioso. Ma guardare, come sappiamo, non significa necessariamente vedere.

### *Tra l'animale e la macchina*

Come abbiamo ricordato, il rispetto per la verosimiglianza del racconto impone ai due astronauti di compiere azioni quotidiane e non sempre distinguibili come recitazione, perché troppo simili a quelle della vita. Dave Bowman e Frank Poole ci sono mostrati nell'atto di mangiare, camminare, dormire e comunicare, ovvero più o meno le stesse azioni svolte dagli scimpanzé all'alba dell'uomo. Scimpanzé che di umano non hanno



nulla, se non gli occhi dei ballerini e dei mimi visibili sotto i pesantissimi costumi. Confrontati con quelli ottenuti mediante il ricorso alla CGI – e penso alla performance capture impiegata in opere come *L'alba del pianeta delle scimmie* (*Rise of the Planet of the Apes*, Rupert Wyatt, 2011) –, i gesti e i movimenti di questi mimi risultano comunque straordinariamente verosimili, ma il momento più emozionante dell'intero prologo resta probabilmente quello in cui gli scimpanzé non fanno nulla, se non reagire, con la mimica degli occhi, a qualcosa che hanno visto. Ci riferiamo, naturalmente, alla scena della scoperta del monolito, rappresentata – ha osservato Michel Chion – con un montaggio fatto di raccordi scoperti, dove al campo non segue direttamente il controcampo<sup>22</sup>. Dopo aver documentato il lento risveglio delle creature, infatti, Kubrick non ci mostra il contenuto del loro sguardo (ovvero il monolito visto in soggettiva), ma un totale della scena che include i vedenti, ovvero le scimmie, nella visione [Fig. 2]: la visita del dr. Floyd al monolito di Clavius è rappresentata con un *découpage* identico, dove ancora una volta gli attori guardano la stessa cosa che guardiamo noi, senza tuttavia poterci restituire il loro punto di vista [Fig. 3].

Che si tratti di scimmie sulla terra o di uomini sulla luna, dunque, poco cambia. Inoltre, i corpi dei mimi e degli attori sono talmente coperti – da maschere in un caso e da tute spaziali nell'altro – che per loro è impossibile rendere visibili emozioni o stati d'animo se non attraverso gli occhi, unica parte scoperta e quindi in grado di partecipare all'espressione dell'emozione. Anche quando l'intero volto è visibile, gli occhi restano, in questo film, il fulcro dell'attenzione della cinepresa. La sequenza che descrive il tentativo di recupero del corpo di Poole, ad esempio, è punteggiata da una serie di primi piani di Dullea i cui occhi sono illuminati – e in un certo senso re-inquadrati – da una forte *key-light* frontale.

Difficile parlare di re-inquadrature, invece, per l'occhio panottico di HAL 9000, unico «attore» oltre a Keir Dullea inquadrato in primo piano... se mai è possibile parlare di primo piano per un personaggio che di antropomorfo ha solo la voce. L'analisi della recitazione di HAL è interessante nella misura in cui essa rappresenta forse il grado estremo di quella «performance istantanea»<sup>23</sup> verso cui, secondo Flavio De Bernardinis, Kubrick spinge tutti i suoi interpreti, sfinendoli con ripetuti ciak sino al punto di costringerli ad abbandonare «la cornice di una meditata rappresentazione» e a offrire non un esperimento compiuto di

22. M. Chion, *op. cit.*, p. 91-93.

23. F. De Bernardinis, *L'immagine secondo Kubrick*, Lindau, Torino 2003, p. 11.



recitazione, ma le «istantanee di una prestazione»<sup>24</sup>. Come forse non è ancora stato abbastanza sottolineato, gli attori di questo cinema gravitano infatti tra due poli opposti dell'espressività, ovvero tra l'opaco e il trasparente. Tra l'*underacting* e l'*overacting*, tra la sottrazione e l'iperbole. Da un lato lo sguardo apatico e letargico di Ryan O'Neal (*Barry Lyndon*) o Tom Cruise (*Eyes Wide Shut*), dall'altro quello allucinato e istrionico di Vincent D'Onofrio (*Full Metal Jacket*) e Malcolm McDowell (*Arancia Meccanica*). In entrambi i casi più che di volti possiamo parlare di maschere, ovvero di paesaggi espressivi raggelati e immobili, proprio come il volto di HAL. Se infatti negli occhi degli astronauti e dei primati possiamo leggere rispettivamente le vibrazioni dell'angoscia e dello stupore, l'occhio/volto di HAL è tanto enigmatico e opaco quanto invece trasparente è il timbro vocale, affidato all'attore canadese Douglas Rain, scelto proprio per il carattere neutro della sua educatissima voce. Nel momento in cui Bowman inizia la procedura di disattivazione del sistema operativo, la voce di HAL/Rain fa ciò che il volto non può fare, ovvero tradisce un sentimento umanissimo come la paura della morte, appena leggibile, invece, sul volto dell'astronauta. Se la mimica, dunque, è priva di segni e composta di buone maniere, la recitazione verbale permette di scalfire parte della maschera, pur conservando una natura fortemente ambigua. La voce di HAL, come ha osservato Chion, è infatti un àcusma particolare in quanto è sempre vicina all'orecchio dello spettatore. Viene percepita come *over*, proprio come quella di un narratore extradiegetico, ma, anziché vedere tutto, questa voce – cioè quella del doppiatore – non vede nulla e non sa nulla. Il paradosso che ne deriva è il seguente: la voce di un personaggio non-umano che vede tutto è offerta da un uomo che non vede nulla, se non le battute che deve leggere. Douglas Rain registra infatti la sua performance senza recarsi sul set e dunque recita «da remoto», guardando solo il copione. HAL è dunque un corpo attoriale che, per dirla con Èjzenštejn, potremmo definire ex-statico<sup>25</sup>, ovvero prodotto da un conflitto di forme e di forze. Appartenente alla dimensione del tempo più che a quella dello spazio (è ovunque, e dunque in nessun luogo), il computer assassino gravita sulla soglia tra un occhio cieco (quello del doppiatore/attore) e un occhio *overlooking* (quello del personaggio) e dunque incarna alla perfezione quel sistema dialettico sui cui si fonda non solo l'impianto estetico dell'opera, ma anche la direzione dei due attori umani, ovvero Dullea e Lockwood, invitati a recitare, come abbiamo visto, non tanto un'azione, quanto l'impossibilità di agire.

24. *Ibidem*.

25. A. Cervini, *Sergej M. Èjzenštejn. L'immagine estatica*, ETS, Roma 2006.

In conclusione: tesi tra l'iperbole mimico-gestuale (gli scimpanzé) e l'immobilità assoluta (HAL), sospesi tra l'azione e l'inazione, i due interpreti si offrono ai nostri occhi di «spettatori-eroi»<sup>26</sup> non solo come soglie tra il noto e l'ignoto o tra il pre-umano e il post-umano, ma anche come schermi, riflettenti, oltre alla luce rossa di un computer, anche le nostre inquietudini, paure ed emozioni.

---

26. M. Chion, *op. cit.*, p. 85.