

Per un'estetica dell'attraversamento. Il cinema carrolliano di Terry Gilliam

STEFANO ODDI

Ricercatore indipendente
oddi.stefano@gmail.com

doi: <https://doi.org/10.62336/unibg.eac.32.516>

Parole chiave

Terry Gilliam
Lewis Carroll
Alice
Mito moderno
Adattamento

Keywords

Terry Gilliam
Lewis Carroll
Alice
Modern Myth
Adaptation

Abstract

Il cinema di Terry Gilliam può essere definito come un'estetica dell'attraversamento, fondata su un ideale osmotico del concetto di confine, inteso come una zona di dialogo fra mondi e tempi diversi e, insieme, un'area di convergenza fra modelli letterari e artistici eterogenei. Il saggio descrive in primis questo carattere liminale dell'opera di Gilliam, illustrando l'estrema varietà dei riferimenti culturali soggiacenti al suo universo estetico, per poi concentrarsi sul ruolo di prominenza svolto nel suo contesto dalla figura di Alice, l'icona letteraria ideata da Lewis Carroll, capace di plasmare profondamente i contenuti e, soprattutto, l'estetica stessa dell'universo *gilliamesque*. Non solo, infatti, il personaggio carrolliano viene evocato a più riprese dal regista nel corso della sua filmografia ma gli stessi temi della trasformazione e del rifiuto della logica ordinaria su cui si fondano le *wonderlands* di Alice paiono fungere da istanza strutturante dei mondi in costante metamorfosi creati da Gilliam.

Terry Gilliam's cinema can be defined as an aesthetic of cross-over, rooted in an osmotic notion of the concept of boundary, meant as an area of communication among different worlds and time frames and, at the same time, a realm in which diverse literary and artistic models merge. The essay first describes this liminal quality of Gilliam's oeuvre, by outlining the wide range of cultural references lying beneath his aesthetic universe, and then focuses on the prominent role played in it by Alice, the literary icon created by Lewis Carroll, capable of shaping the contents and, more importantly, the very aesthetics of the *gilliamesque* universe. Indeed, not only is Carroll's character frequently evoked by the director throughout his films, but the very motifs of constant transformation and refusal of ordinary logic that underpin Alice's wonderlands seem to function as the structuring essence of the ever-changing worlds devised by Gilliam.

Esplorando i mondi favolosi, caotici e debordanti creati da Terry Gilliam in oltre quarant'anni di carriera, è possibile rintracciare nella figura tematica della soglia una sorta di motivo dominante, una matrice strutturale capace di definire l'universo estetico del regista britannico (ma di origini statunitensi)¹ alla stregua di un territorio liminale, caratterizzato da un inarrestabile movimento fra sfere diverse, e tradizionalmente incompatibili, dell'esistenza. Tutti i personaggi di Gilliam – dagli eroi leggendarî tratti dai capolavori della letteratura fantastica agli esploratori contemporanei forgiati sul modello dei cavalieri del Graal,² dai viaggiatori nel tempo agli individui comuni colti nello sforzo di evadere dal grigiore della realtà quotidiana attraverso il sogno, le droghe o il potere dell'immaginazione – calcano mondi instabili e mutevoli, accomunati da un netto assottigliarsi del senso del confine. Tony Hood, a tal proposito, parla di una "zona intermedia tra sogno e realtà, nella quale le tanto agognate strutture del passato – registrate nel mito, nella leggenda, nella poesia, nella letteratura, nell'arte e nei racconti della storia – devono confrontarsi con l'indeterminatezza, il fluire e il mutamento del presente" (Hood in Birkenstein, Froula, Randell 2013: 38). Se pure esistono confini nella terra di mezzo a cui il cinema *gilliamesque* dà vita e forma, dunque, questi perdono definitivamente la caratterizzazione divisoria ed escludente che li definisce nel mondo ordinario e si trasformano piuttosto in canali preferenziali di osmosi e interazione, di dialogo e mescolanza, in soglie, appunto. Il limite in Gilliam diventa in pratica ponte, elemento che favorisce lo spostamento incessante fra livelli di realtà (e di irrealtà) normalmente incapaci di interagire, fra luoghi geograficamente non confinanti, fra epoche divergenti e non storicamente sovrapponibili, fra tradizioni culturali e artistiche lontane e apparentemente inconciliabili.

L'opera di Gilliam va intesa perciò, prima di tutto, come un'estetica dell'attraversamento, un cinema *geneticamente* mobile in cui "il fatto di essere trasportati nel tempo e nello spazio divent[a] una costante" (Fioravanti in Dottorini e Melelli 2002: 48), in primo luogo perché gli stessi protagonisti (e, con essi, gli spettatori) sono costretti a vagare, perennemente e senza sosta, in universi diegetici "sospes[i], dove il confine tra il reale e il fantastico, tra il sogno e la realtà, tra la follia e il gioco rimane incerto, privo di una reale delimitazione" (Dottorini in Dottorini e Me-

lelli 2002: 14). È un cinema che nega la stasi, il vuoto e la separazione ed esalta, per converso, lo spostamento, la dislocazione, il transito e il passaggio: il Barone di Munchausen, volando in mongolfiera lontano dal teatro di guerra che strazia il cuore dell'Europa illuminista, si ritrova a passeggiare fra le dune sabbiose di una Luna dechirichiana, fatta di architetture barocche, busti romani e colonne greche; il giovane protagonista di *Time Bandits*, spingendo un po' più in là il muro della sua cameretta, abbandona la Londra ultra-consumistica dei primi anni ottanta e prende ad esplorare i mondi degli eroi che riempiono gli scaffali della sua libreria (dalla Grecia di Agamennone all'Inghilterra di Robin Hood); il Raoul Duke di *Fear and Loathing in Las Vegas* entra ed esce, senza soluzione di continuità, dai mondi lisergici popolati di rettili mostruosi e visioni diaboliche prodotti dall'abuso di droghe sintetiche.

Oltre a contrassegnare l'universo estetico di Gilliam da un punto di vista tematico e narrativo, connettendo i percorsi diegetici di tutti i suoi personaggi alla stregua di avventurose spedizioni verso mondi sconosciuti, questo senso di inarrestabile dinamismo si configura anche come una costante tecnica e stilistica del suo cinema. Ai vorticosi movimenti della macchina da presa e ai repentini cambi di prospettiva e angolazione che spesso caricano le immagini dei suoi film di un senso di spaesamento e vertigine, Gilliam associa infatti un uso estensivo (a tratti quasi esclusivo) del grandangolo, un tipo di lente caratterizzata da focali molto corte e, per questo, capace di accogliere all'interno dell'inquadratura spazi ampi, all'interno dei quali il regista britannico moltiplica a dismisura gli stimoli visivi, saturando il campo di dettagli, punti di vista e linee d'azione. "Io uso anche obiettivi grandangolari", spiega Gilliam:

è più difficile, la maggior parte delle persone usa i teleobiettivi che rendono tutto più facile, perché ti isolano, mettono fuori fuoco lo sfondo, dirigono lo sguardo del pubblico su quel che desideri. Il grandangolo, al contrario, incorpora la stanza per intero e per me è più importante: abbraccia moltissime informazioni allo stesso tempo e il pubblico deve decidere cosa guardare, perché non sono io a puntare il dito. Mi piace il fatto che il pubblico debba pensare, trovare le cose. (Gilliam in Liberti 2005: 15).

Dunque, oltre a intensificare il senso di dinamismo in-

terno all'inquadratura attraverso la proliferazione di situazioni narrative simultanee, l'uso del grandangolo innesca una complementare procedura di *attivazione* dello spettatore, costretto a impegnarsi in "uno sforzo dello sguardo" (Liberti 2005: 41), a muoversi in modo incessante nello spazio del fotogramma al fine di catturare per intero l'enorme quantità di informazioni proposte dal regista che, promuovendo una specie di poetica collaborativa, "non dice in quale direzione guardare e non compone l'inquadratura in modo che ci sia un unico e obbligato centro focale" (ibidem).

Emerge, così, una debordante estetica dell'accumulo indifferenziato che porta a convivere all'interno dello stesso film (o, addirittura, della stessa inquadratura) oggetti, riferimenti artistici e personaggi appartenenti a culture, luoghi e tempi lontanissimi, confusi all'interno di un flusso audiovisivo che si svincola dalla logica ordinaria del mondo reale. L'immagine più efficace per descrivere l'opera di Gilliam pare in tal senso quella – proposta da Dottorini e Melelli – di "un cinema apolide, che si situa in una *no man's land* del cinema" (2002: 10-11), un territorio cioè privo di regole e ordinamenti, non sottomesso alle leggi fisiche e naturali, verso il quale si muovono costantemente forme e figure eterogenee, mescolandosi in modo libero e dando forma a scenari trans-storici e trans-temporali.

Io sono molto eclettico, [*spiega lo stesso Gilliam*] assorbo tutto dai libri, dai film, dalla televisione: poi quando creo qualcosa non so bene da dove viene l'ispirazione. [...] La mia mente è come uno stufato irlandese: quando il prodotto è pronto non puoi dire qual è la patata e qual è la carota (Gilliam in Dottorini e Melelli: 158).

Da un punto di vista prettamente visivo, ad esempio, i film di Gilliam si propongono come veri e propri percorsi di attraversamento della storia dell'arte e del cinema occidentale, come caleidoscopi capaci di (con)fondere motivi e tracce del passato in un *unicum* indefinito e non categorizzabile. La concezione dell'immagine alla base dell'estetica del regista prende le mosse dal processo di trasfigurazione visionaria della realtà quotidiana propugnato dal cinema di Federico Fellini e dai dipinti di Pieter Brueghel e Hieronymus Bosch, dai quali, nello specifico, Gilliam eredita la fascinazione per l'iconografia medievale e,

soprattutto, "il gusto per il grottesco, per il deforme e il difforme" e "la molteplicità e la polifonia delle azioni e del punto di vista" (Liberti 2004: 38-39).³ Su questa eclettica base di partenza, l'ex-Monty Python innesta poi, di volta in volta, una sterminata serie di citazioni eterogenee, estrapolate indifferentemente dagli *inventari* (tradizionalmente ritenuti incompatibili) della cultura alta e di quella bassa. I mondi esplorati dal Barone di Munchausen, ad esempio, apparentemente plasmati sul modello delle illustrazioni di Gustave Doré, lasciano a tratti balenare l'amore di Gilliam per l'arte italiana attraverso i paesaggi dechirichiani della Luna e l'apparizione improvvisa della *Nascita di Venere* di Botticelli nel regno del dio Vulcano. Similmente, il mondo iper-burocratizzato di *Brazil* mescola l'immaginario del *Metropolis* di Fritz Lang con quello di *Blade Runner*, non esitando nel contempo a omaggiare il cinema di Stanley Kubrick e quello di Sergej Eisenstein con riproduzioni precise di dettagli delle loro pellicole. E, ancora, il futuro apocalittico di *Twelve Monkeys* viene volontariamente costruito come un folle mosaico capace di alternare, sequenza dopo sequenza, i modelli rinascimentali della città ideale e i cartoni animati di Tex Avery, il cinema dei Fratelli Marx e quello di Alfred Hitchcock.

Questo processo di contaminazione emerge inoltre, in modo forse ancora più evidente, nel caotico affastellamento narrativo di generi, fonti e motivi letterari che caratterizza il cinema di Gilliam, significativamente definito da Gabriele Rizza e Chiara Tognolotti alla stregua di "un connettore, un crocevia di serie culturali e materiali eterogenei che si raggruppano, non necessariamente in maniera coerente" (2013: 7). I punti di riferimento del regista, in questo senso, sono numerosissimi e vengono costantemente alternati, fusi e sovrapposti in un *continuum* che assume una caratterizzazione volutamente intertestuale. Così, l'epica cavalleresca di Cervantes e le leggende arturiane del Graal si integrano con gli universi multipli e i paradossi fantascientifici desunti dalla narrativa di Philip K. Dick, gli scenari angoscianti e claustrofobici creati da Franz Kafka si fondono con il senso del distopico di George Orwell, i mondi alogici e fantastici costruiti da Jonathan Swift o dalle fiabe dei Fratelli Grimm si caricano dei caratteri triviali che informano l'immaginario grottesco, carnale e scatologico di François Rabelais. All'interno di questa eclettica costellazione di riferimenti testuali, peraltro, Gilliam

ritorna ossessivamente su alcune figure letterarie, veri e propri archetipi della cultura europea, e popola i suoi mondi multiformi di personaggi tratteggiati esplicitamente su modelli come Lancillotto e Don Chisciotte, Faust e Pinocchio, infondendo così ai suoi universi audiovisivi un carattere di "metastoricità che si riappropria di miti, leggende, luoghi della storia, della cultura e del fantastico occidentale" (Fioravanti in Dottorini e Melelli 2002: 47-48).

Il modello letterario che definisce in modo più radicale il cinema di Gilliam, tuttavia, va probabilmente rintracciato nell'Alice di Lewis Carroll; una filiazione implicitamente confermata dallo stesso regista che, in un'intervista rilasciata a Stewart Klawans, dichiara: "Credo di continuare da sempre a fare *Alice nel Paese delle Meraviglie*, in una forma o nell'altra" (Gilliam e Klawans in Sterritt e Rhodes 2004: 168).⁴ Non solo, infatti, tutti i protagonisti del cinema *gilliamesque*, come Alice, vivono esperienze di straniamento nel loro essere continuamente catapultati all'interno di universi sconosciuti, caratterizzati da strutture di senso profondamente diverse rispetto a quelle imposte dal mondo ordinario, ma molti film del regista britannico offrono anche delle esplicite riproposizioni di temi, motivi e personaggi desunti dai due celeberrimi romanzi di Carroll. Non è un caso, ad esempio, che la prima pellicola diretta da Gilliam in solitaria dopo gli esordi collettivi con i Monty Python sia *Jabberwocky*, una fiaba medievale dalle note fortemente satiriche, che – come scrive Peter Marks, "assorbe elementi dal breve [e omonimo] poema di Carroll, parte di *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò*, e dà vita a un racconto più esteso incentrato su mostri e forze di mercato" (2017: 11). Allo stesso modo, non è difficile cogliere delle chiare assonanze fra le modalità di viaggio nel tempo e nello spazio (o meglio *fra* i tempi e *fra* gli spazi) che connotano larga parte degli universi diegetici creati da Gilliam e i processi di sprofondamento e attraversamento che caratterizzano l'inizio delle avventure di Alice nel mondo delle meraviglie e in quello al di là dello specchio. In *Time Bandits* e *Twelve Monkeys*, ad esempio, i protagonisti vengono trasportati da un'epoca all'altra per mezzo di cavità e pertugi (i buchi del tempo in cui i nani trascinano Kevin o i canali murari attraverso cui James Cole viene sospinto dalla macchina del tempo costruita dagli scienziati del futuro), veri e propri depositari filmici della tana del Bianconiglio inventata da Carroll. Diver-

samente, in opere come *The Imaginarium of Doctor Parnassus* e *The Zero Theorem*, i personaggi penetrano i propri mondi dei desideri superando rispettivamente la superficie riflettente di uno specchio e quella opaca di uno schermo informatico, materializzazioni precise o tecnologicamente aggiornate del *looking-glass* che apre il secondo capitolo delle avventure di Alice.

Sono inoltre i protagonisti dei film di Gilliam a portare spesso in sé tracce evidenti dell'archetipo letterario creato da Carroll, incarnando di volta in volta la propensione all'evasione fantastica o la matrice onirica delle storie di cui Alice è protagonista. Il Kevin di *Time Bandits*, ad esempio, è trascinato lungo tutto il film in un itinerario di scoperta di mondi meravigliosi che, alla fine, sembrano configurarsi come meri prodotti della sua fervida attività onirica. La Sally di *Munchausen*, in modo simile, si propone come l'innocente custode del potere della fantasia in un mondo asseruito al razionalismo illuminista, tanto che nel finale "ci si chiede se sia mai davvero esistito un barone con le sue avventure, o se tutto sia stato frutto dell'immaginazione" della bambina (Hamel in Birkenstein, Froula, Randell 2013: 61). Allo stesso modo, i protagonisti adulti dei film di Gilliam incarnano una volontà, profondamente carrolliana nella sua essenza, di rifugiarsi in mondi fantastici per sfuggire al grigiore, all'orrore o alla noia del presente. Così il Sam Lowry di *Brazil* trova nell'universo cavalleresco dei suoi sogni un antidoto al conformismo della sua vita da burocrate, il Duke di *Fear and Loathing in Las Vegas* annega nelle visioni dei suoi trip da acido per evitare di fare i conti con il naufragio del sogno americano, il Parry di *The Fisher King* si rifugia in una realtà divergente fatta di elfi, cavalieri erranti e altre creature medievali nel tentativo di sotterrare nelle profondità del suo inconscio il dolore mai elaborato per la tragica morte della moglie. Questo percorso di progressivo avvicinamento all'archetipo letterario si compie definitivamente con *Tideland*, adattamento dell'omonimo romanzo del 2000 di Mitch Culin (a sua volta esplicitamente ispirato ai romanzi di Carroll), in cui la giovane protagonista, Jeliza-Rose, diventa letteralmente Alice, o meglio una versione contemporanea dell'eroina di Carroll, trasformata in un'orfana costretta a inventare un mondo magico popolato di teste di Barbie parlanti, oceani leggendari e mostri marini per sfuggire all'orrore della sua realtà quotidiana. Non è un caso,

in tal senso, che proprio *Tideland* venga considerato da Gilliam come uno dei suoi film più personali e che proprio con la giovanissima protagonista il regista britannico attivi una sorta di identificazione *spirituale*: "Avevo 64 anni quando ho realizzato questo film [*dichiara Gilliam*] e credo di aver finalmente trovato il bambino che si nasconde dentro di me. Si è rivelato essere una bambina".⁵ Un'analisi approfondita di questo processo di simbiosi identitaria è offerta da Anna Kérchy che, nella sua ampia ricognizione sugli adattamenti contemporanei dei romanzi di Alice, scrive che *Tideland*

si concentra sull'emergere di un'orrorifica fantasia poetica attribuita ai bambini, più precisamente a una bambina, la quale funge da autoritratto finzionale dell'autore maschio adulto. In questo senso Culin e Gilliam ricordano molto il loro antenato, Carroll, per il quale Alice è stata tanto una musa ispiratrice e una lettrice ideale, quanto un'immagine speculare del suo fantasioso alter ego autoriale. L'immaginazione artistica adulta di Carroll, come quella di Cullin e di Gilliam, attribuisce alla fantasia infantile un 'potenziale' sovversivo capace di contrastare il senso comune, culturalmente condizionato e aridamente razionalistico, della normativizzata verità 'adulta', considerando il *nonsense* come un motore vitale del modo di pensare del bambino [...], un automatismo psichico dell'*homo imaginans* che può essere strategicamente trasformato in uno sforzo etico ed epistemologico teso ad abbracciare in modo empatico la meravigliosa, anche se spesso auto-contraddittoria e incomprensibile, diversità dell'esistenza (2016: 76).

In tal senso, proprio nel suo costituirsi come il segno del definitivo approdo di Gilliam nel territorio estetico di Lewis Carroll (seppur filtrato dall'intermediazione del romanzo di Culin), come il tanto bramato ricongiungimento artistico con la figura di Alice (intesa come l'archetipo di una visione fanciullesca del mondo, non contaminata dai pregiudizi della socializzazione, dalle limitazioni del razionalismo o dai tabù della civiltà moderna), il personaggio di Jeliza-Rose viene eletto dal regista britannico a vero e proprio depositario della sua personale visione del mondo e, va da sé, a sintesi ideale della poetica (e della missione) del suo cinema.

Al di là delle singole materializzazioni filmiche di temi, episodi e personaggi carrolliani, in ogni caso, è possibile evidenziare come gli stessi universi die-

getici creati da Gilliam sembrino strutturarsi sui medesimi principi *ontologici* che definiscono il mondo delle meraviglie di Alice in tutta la sua paradossale, straordinaria singolarità. Nella sua ampia ricognizione dell'opera di Carroll, Gilles Deleuze individua ad esempio nel "fallimento della superficie" (2006: 83) una delle caratteristiche fondative di Wonderland, descritto come un sistema narrativo in cui, appunto,

nulla è più fragile della superficie. [...] La minaccia è dapprima impercettibile; ma è sufficiente qualche passo per accorgersi di una falla ingigantita e che tutta l'organizzazione di superficie è già sparita, rovesciata in un ordine primario terribile. Il non senso non dà più il senso, ha mangiato tutto. In un primo momento si credeva di rimanere nello stesso elemento o in un elemento vicino. Ci si accorge di aver cambiato elemento, di essere entrati in una tempesta (*ivi*: 79).

I tratti delineati da Deleuze compongono in pratica l'immagine di un mondo inesorabilmente mobile, impossibile da definire secondo i criteri classici di ordine, stabilità e compiutezza, caratterizzato piuttosto da un processo potenzialmente infinito di distruzione e metamorfosi. Una simile tensione mutante può essere facilmente riscontrata nei film di Gilliam, corpus estetici multiformi e cangianti nei quali l'ordine costituito va sempre inteso come una dimensione passeggera dell'essere poiché, per usare le parole di Marks,

ciò che all'inizio viene mostrato come uno sfondo irrilevante può rapidamente trasformarsi in un elemento significativo, così come quel che in apparenza si situa in primo piano può in un attimo diventare di secondaria importanza. E ancora, le atmosfere e la traiettoria di una scena possono essere ribaltate improvvisamente da quella successiva, che spesso le si schianta addosso (2017: 96).

A questo proposito, usando una metafora esplicitamente carrolliana, Tognolotti definisce i film del regista britannico alla stregua di vere e proprie "immagini-baule" (2013: 16), costruiti metamorfici fondati su una inarrestabile proliferazione semantica, ambienti estetici in perenne evoluzione all'interno dei quali "da due immagini distinte se ne crea una terza, carica dei significati precedenti ma anche di un senso nuovo e imprevisto capace di spiazzare e gratificare lo spettatore" (*ibidem*). Come i mondi esplorati da Alice oltre la tana del Bianconiglio e al di là dello specchio, gli

universi di Gilliam si affermano in pratica come realtà porose e mutanti, caratterizzate da un'estrema fragilità dello *status quo* e, va da sé, da un processo di continuo ribaltamento delle aspettative. Dietro le mura del Ministero dell'Informazione di *Brazil*, infatti, non si nascondono grigie montagne di scartoffie ma una terrificante macchina di tortura eletta a sistema coercitivo e al di là del buco nero in cui si tuffa Qohen nel finale di *The Zero Theorem* non c'è la morte ma una magnifica spiaggia al tramonto dove vivere, finalmente, l'idillio negato dalla realtà quotidiana.

Un altro aspetto determinante della Wonderland di Carroll va poi individuato nel processo di messa in crisi dei sistemi fondativi della logica ordinaria: Alice vive infatti le sue avventure in una sorta di mondo alla rovescia, governato da parametri fisici (e sociali) che negano platealmente le leggi dello spazio e del tempo, dell'equilibrio e della gravità, del buonsenso e dell'educazione. Si tratta di fatto di "una realtà alternativa fatta di *nonsense* e follia, dove [...] le regole appaiono invertite e gli eventi sono guidati dalla logica dei sogni" (Arnavas 2021: 32), di un universo parallelo in cui i paradigmi operativi della società vittoriana di cui Alice è parte integrante vengono soppiantati da quelli vigenti nell'attività onirica e nella libera associazione del gioco infantile. Anche in questo senso, ovviamente, i mondi creati da Gilliam risultano profondamente in linea con quelli carrolliani poiché, in modo simile, destrutturano i principi del razionalismo empirico posto universalmente a fondamento del vivere associato, attraverso il ricorso a modalità alternative di percezione della realtà: il sogno, in primis, ma anche l'immaginazione, la psicosi e gli stati di intossicazione da droghe. I mondi magici di *Munchausen* e di *Tideland*, così, diventano pure emanazioni della fervida fantasia fanciullesca di Sally e Jeliza-Rose mentre il continuo balzare fra storia e leggenda di *Time Bandits* sembra fatto della stessa sostanza dei sogni del piccolo Kevin. Allo stesso modo, la Las Vegas di Raoul Duke si defigura senza sosta in un vortice lisergico mentre i paradossi temporali di *Twelve Monkeys* e le avventure donchisciottesche di Toby e Javier in *The Man who Killed Don Quixote* si sviluppano in un incerto limbo fra realtà e follia.

Derivazione diretta dello sgretolamento del senso della superficie e del crollo della logica ordinaria su cui Wonderland si fonda è, infine, il concetto deleuziano di "puro divenire", l'idea di un "divenire-fol-

le che non si arresta mai" e procede piuttosto "nei due sensi contemporaneamente", di una condizione esistenziale "che schiva sempre il presente, che fa coincidere futuro e passato, il più e il meno, il troppo e il non-abbastanza nella simultaneità di una materia indocile" (Deleuze 2006: 10). Il mondo attraversato da Alice appare infatti sospeso eternamente in una condizione di universale indifferenziazione spazio-temporale: la bambina cresce e rimpicciolisce, avanza e indietreggia continuamente, in un percorso confuso, aggrovigliato e non lineare, in "una dimensione sfuggente, senza inizio né fine, senza risoluzione" (Senna 1997: 20) di cui il *tea party* del Cappellaio Matto e della Lepre Marzolina – ripetuto a oltranza "in un tempo *perpetuo*" (*ivi*: 24) – diventa il supremo, paradossale compendio. Questo carattere di atemporalità e di paradossale coesistenza degli opposti si configura, ovviamente, come una componente strutturale dello stesso cinema di Gilliam, caratterizzato – come osservato in precedenza – da un "sistematico ricorso all'anacronismo, teso a sconvolgere le nozioni canoniche di realtà e razionalismo" (Marks 2017: 9). Se in film come *Time Bandits* e *Twelve Monkeys*, entrambi incentrati sul tema del viaggio nel tempo, questo aspetto emerge in modo palese per mezzo di una letterale *intermittenza* diegetica di epoche, è in generale l'intera opera del regista britannico a materializzare cinematograficamente il concetto deleuziano di "divenire puro", attraverso la costruzione di universi ibridi e mobili, fondati sul presupposto (ovviamente, paradossale) della simultaneità dell'essere nello spazio e nel tempo, nel mondo e nella storia. Non è un caso, ad esempio, che le strade della New York contemporanea di *The Fisher King* vengano calcate da cavalieri medievali di arturiana memoria o che, al contrario, i prodi paladini medievali in cerca del Graal di *Monty Python and the Holy Grail* finiscano per essere arrestati da due poliziotti della Londra del 1975. E, allo stesso modo, è significativo che, nella definizione visiva e scenografica dei numerosi *futuri* che costellano la sua filmografia, Gilliam non faccia mai ricorso a mirabolanti invenzioni ultramoderne ma si affidi piuttosto a un processo di riuso creativo di mode, architetture e oggetti del passato. Questo porta, come scrive Fabrizio Liberti, alla creazione di un "futuro *déjà-vu* con il sapore dell'antico" (2004: 100), a una sorta di avvenire arcaizzante di cui la più lampante espressione è senza dubbio il mondo di *Brazil*.

Aperto da un'emblematica didascalia che situa l'azione in un generico "Somewhere in the 20th Century", infatti, il film si svincola immediatamente da una definizione spazio-temporale univoca, segnalando piuttosto l'intento del regista di "sconvolgere gli assiomi della classica concezione relativistica della realtà, di norma concepita in quattro dimensioni: tre dello spazio e una del tempo" (Wheeler 2005: 105). Gli scenari attraversati da Sam Lowry sfidano ogni possibilità di categorizzazione, imponendosi come un miscuglio inedito di epoche e tendenze culturali desunte dall'intera storia del Novecento, un caleidoscopio trans-temporale all'interno del quale John Ashbrook riconosce riferimenti all'Inghilterra eduardiana, all'Art Deco degli anni venti e perfino all'Espressionismo tedesco (2000: 42). Si tratta in pratica di un paradossale "retro-futuro" (Mc Auley 2014: 10) in cui, come nota Liberti, "un vecchio telefono pubblico [viene] trasformato in un distributore d'ossigeno" mentre i terminali informatici su cui lavorano Sam e i suoi colleghi non sono altro che "vecchie macchine da scrivere costate solo venticinque sterline a cui Gilliam ha aggiunto piccoli monitor in cui le immagini sono ingrandite da pannelli trasparenti deformanti" (2004: 101). Anche da un punto di vista spaziale, inoltre, il film non impone delle precise coordinate di riferimento ma dà vita a un mondo *compresso* che, come Wonderland, "va sempre nei due sensi contemporaneamente", che "è a duplice direzione sempre suddivisa" (Deleuze 2006: 75). Nel suo commento al film rilasciato per la versione DVD di Criterion Collection, Gilliam situa infatti le azioni di *Brazil* sulla soglia di un illogico "confine fra Belfast e Los Angeles", un chiaro *nonsense* geografico che palesa la volontà del regista di condensare nella tetra, claustrofobica, opprimente città in cui si muove Sam Lowry un modello universale (e grottesco) di Occidente, capace di integrare la sfrenata corsa all'immagine e al simulacro di cui Los Angeles (e, nello specifico, Hollywood) è emblema con l'idea di una violenza sociale ancestrale e inestirpabile, tragicamente incarnata da Belfast, uno dei più noti teatri di scontro del conflitto nordirlandese.

Proprio nella sua identità instabile e metamorfica, in tal senso, il microcosmo di *Brazil* sembra configurarsi come una sorta di sineddoche, come il principale modello generatore della serie di universi diegetici creati da Gilliam nel corso della sua quarantennale carriera: mondi delle meraviglie di carrolliana me-

moria dove i confini e le forme stabili si sgretolano, travolti da un dinamismo incessante che trasforma in continuazione i punti di riferimento, dove tutto e il contrario di tutto (l'alto e il basso, il vicino e il lontano, il passato e il futuro...) vivono in simbiosi. Cinema del movimento e della mescolanza, dunque, ma anche, e soprattutto, cinema dell'attraversamento, del limite negato, della soglia infinita: l'universo *gilliamesque* si presenta, in fondo, alla stregua di uno spazio aperto e poroso che, replicando i modelli di illogicità e divenire che governano i mondi di Alice, non pone demarcazioni escludenti e che, proprio in virtù di questa sua genetica non-finitezza, sembra accostarsi all'ontologia originaria del cinematografo, all'idea magica di un "medium rappresentazionale che mette al suo proprio interno il superamento della soglia che separa rappresentazione e realtà" (Pinotti 2021: 178). Se infatti, come scrive Andrea Pinotti, "il cinema nasce come sogno della rappresentazione totale, cioè come sogno della propria eliminazione in quanto medium rappresentazionale, 'immagine-di', consustanziale al taglio del *framing*" (ivi: 190), è indubbio che l'opera di Terry Gilliam, da sempre protesa verso l'annullamento del senso del confine, si ponga come ideale materializzazione di quel sogno ancestrale. Costruendo tutti i suoi film sul motivo dell'attraversamento, elevando l'atto stesso del superamento a unica possibile dimensione dell'essere, Gilliam sembra riportare il cinema alla sua utopia originaria di arte illimitata, o meglio non limitata, di soglia da attraversare in modo totalizzante, al fine di perdersi, come Alice, nei meandri di un mondo diverso.

Note

¹ Nato a Minneapolis nel 1940 e cresciuto a Los Angeles, Terry Gilliam lascia gli Stati Uniti nel 1967 per trasferirsi a Londra, dove l'anno successivo ottiene la cittadinanza britannica e inizia la sua carriera nel mondo dello spettacolo, unendosi al gruppo comico dei Monty Python. Pur avendo lavorato negli anni con alcune delle più importanti major hollywoodiane, Gilliam ha rinunciato alla cittadinanza statunitense nel 2006.

² Il mondo medievale e la ricerca del Graal sono temi strutturali dell'opera di Gilliam, presenti anche nelle opere non tematicamente connesse a quel periodo storico. Ian Christie, ad esempio, nota che "gli eroi di Gilliam [...] sono impegnati in missioni che li conducono verso pericolosi mondi dominati da illusioni, poesia e nonsenso. Sono tutti discendenti moderni degli eroi delle leggende del Graal" (1999: viii). Allo stesso modo, Gilliam spiega la sua fascinazione per il Medioevo evocando "i cavalieri, i castelli, le principesse, i draghi, le creature che devono essere sconfitte, le missioni da compiere [...]". Nulla cambia, e questo mi è sempre piaciuto. Mi interessa l'aspetto di quell'epoca, mi piacciono i dipinti medievali. Mi piace il modo in cui funzionava l'immaginazione delle persone; penso che fossero molto più vivaci. Non si aveva a che fare con l'ego e l'id [...]. Il mondo era popolato da demoni, forze incomprensibili e da un senso di immediatezza" (Gilliam in McCabe 1999: 70). Queste traduzioni e, in generale, tutte le traduzioni in italiano delle citazioni tratte dalle fonti inglesi presenti in questo articolo sono mie.

³ Parlando della lavorazione di *The Adventures of Baron Munchausen* presso gli studi di Cinecittà, Gilliam dichiara: "Fellini [è] la ragione per cui avevo girato quel film. Fellini è sempre la mia ragione" (Gilliam in Liberti 2004: 26).

⁴ È senza dubbio significativo che, nella sua estesa trattazione dedicata ai romanzi di Alice, Jo Elwyn Jones rivendichi una sostanziale affinità fra le specificità drammaturgiche delle opere di Carroll e l'estetica dei Monty Python (decisiva per il processo di definizione del cinema di Gilliam). "Sebbene siano stati fatti diversi tentativi [*scrive Jones*] di trasporre Alice in pellicola, di solito caratterizzati dalla combinazione delle due storie, in pochi sono riusciti a dar vita a opere d'arte indipendenti o a creare versioni capaci di illuminare i testi di Carroll. Se pure, per certi versi, può essere definita 'filmica', infatti, la struttura di Alice è talmente episodica da risultare inadeguata alle esigenze narrative di un film di 90 minuti. [...] Forse il problema dei film dedicati ad Alice è che il trattamento narrativo convenzionale imposto dagli studios hollywoodiani e londinesi ha dato vita a qualcosa di troppo banale e letterale. In ogni caso, c'è ancora spazio per una grande Alice cinematografica, magari prendendo spunto da quel disinteresse per le leggi del tempo e dello spazio che è stato esibito al meglio in tv dai Monty Python, e non dalle commedie cinematografiche di stampo tradizionale" (1998: 90-91).

⁵ Citazione tratta dagli extra contenuti nel dvd di *Tideland*.

Bibliografia

- ARNAVAS F. (2021), *Lewis Carroll's "Alice" and Cognitive Narratology*, De Gruyter, Berlino & Boston.
- ASHBROOK J. (2000), *Terry Gilliam* Oldcastle Books, Harpenden.
- BIRKENSTEIN J., FROULA A., RANDELL K. (2013), *The Cinema of Terry Gilliam: It's a Mad World*, Wallflower Press / Columbia University Press, Londra & New York.
- CHRISTIE I. (1999), *Gilliam on Gilliam*, Faber and Faber, Londra & New York.
- DELEUZE G. (2006 – ed. orig. 1969), *Logica del senso*, Feltrinelli, Milano.
- DOTTORINI D., MELELLI F. (2002), *La favola della realtà. Il cinema di Terry Gilliam*, Schena, Fasano.
- JONES J. E. (1998), *The Alice Companion: A Guide to Lewis Carroll's Alice Books*, Macmillan, Basingstoke e Londra.
- KÉRCHY A. (2016), *Alice in Transmedia Wonderland: Curiouser and Curiouser New Forms of a Children's Classic*, McFarland & Co., Jefferson (NC).
- LIBERTI F. (2004), *Terry Gilliam*, Il Castoro, Milano.
- MARKS P. (2017), *Terry Gilliam*, Manchester University Press, Manchester.
- MCAULEY, P. (2014), *Brazil*, Palgrave Macmillan & British Film Institute, London.
- MCCABE B. (1999), *Dark Knights & Holy Fools: The Art and Films of Terry Gilliam*, Universe, New York.
- PINOTTI A. (2021), *Alla soglia dell'immaginare. Da Narciso alla realtà virtuale*, Einaudi, Torino.
- RIZZA G., TOGNOLOTTI C. (2013), *Il grande incantatore. Il cinema di Terry Gilliam*, ETS, Pisa.
- SENN A. C. (1997), *Cliffs Notes on Carroll's Alice in Wonderland*, Cliffs Notes, Lincoln.
- STERRITT D., RHODES L. (2004), *Terry Gilliam: Interviews*, University Press of Mississippi, Jackson.
- WHEELER, B. (2005). "Reality is What You Can Get Away With: Fantastic Imaginings, Rebellion and Control in Terry Gilliam's *Brazil*", in *Critical Survey*, 17:1, pp. 95-108, <http://courses.umass.edu/comm342/wheeler.pdf> (ultimo accesso 03-03-2024)