UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Dipartimento dei Beni Culturali:

Archeologia, Storia dell'Arte, del Cinema e della Musica

Corso di laurea in

DISCIPLINE DELLE ARTI, DELLA MUSICA, E DELLO SPETTACOLO

Interstellar e *Ritorno al futuro*: relazioni e sviluppo del sé nella fantascienza cinematografica

Relatrice:

Prof.ssa Rosamaria Salvatore

Laureando:

Mattia Agnello

Anno accademico 2024/2025

Sommario

Introduzione 4

Capitolo 1: Il cinema di Christopher Nolan 6

1.1 La produzione nolaniana 6

1.2 Identità e morale: il personaggio e i suoi tratti psichici 7

1.3 Narrazione non lineare e il tempo diegetico 9

Capitolo 2: Analisi del film “Interstellar” 12

2.1 Trama 12

2.2 Distacco 14

2.3 Assenza 15

2.4 Contatto 17

Capitolo 3: Il cinema di Robert Zemeckis 22

3.1 Una produzione al passo con i tempi 22

3.2 Il viaggio come movimento 23

3.3 L’isolamento e la solitudine 25

Capitolo 4: Analisi della trilogia di “Ritorno al futuro” 27

4.1 Trama 27

4.2 Ritorno ad un complesso edipico ordinario 28

4.3 Lo sviluppo di Marty 30

4.4 Il lieto fine di Doc 33

Conclusione 35

Bibliografia 36

Introduzione

La fantascienza è presente nel cinema di finzione sin dai primordi, grazie alla figura di Georges Méliès (*Viaggio nella luna, Le Voyage dans la Lune,* 1902), che vedeva nel cinematografo dei fratelli Lumière un terreno florido in cui esprimere i suoi trucchi da prestigiatore. Legato principalmente all'ambito letterario, diventa genere ben definito e indipendente soltanto nella seconda metà del Novecento, passando da aggettivo, che declinava quei generi considerati di base, come la commedia e il dramma, ad essere vero e proprio sostantivo autonomo[1]; dagli anni ottanta, inoltre, i film sci-fi sono quelli di maggior successo e con i maggiori investimenti produttivi, basti pensare alla saga di *Guerre Stellari* o *Alien*, che hanno avuto un grande impatto culturale e sono esempi di pura fantascienza cinematografica, in quanto slegati da soggetti letterari. Tanti sono gli esempi che dimostrano l'influenza che ha avuto questo genere nella storia del cinema, ma due, in particolare, si sono rivelati utili nell'osservare questa categoria da un punto di vista molto spesso sottovalutato, e che esula dagli aspetti più tipici delle varie analisi, come la plausibilità scientifica, il rendimento effettistico e la complessità narrativa. In questa analisi trovano spazio le relazioni e lo sviluppo interiore dei personaggi in *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) e in *Ritorno al futuro (Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985,1989,1990) (trilogia narrativamente osservabile come un unico grande film). La selezione di questi, nell'ampio panorama cinematografico, riguarda vari aspetti, che da una parte li accomunano, ma dall'altra li rendono così diversi da essere efficaci nella dimostrazione della tesi: il forte impatto culturale che molti film fantascientifici hanno avuto, dal punto di vista sia filmico che cinematografico, non sono dovuti unicamente agli aspetti più spettacolari, ma hanno un nucleo fondativo più umano e intimo, che riguarda i rapporti familiari, d'amicizia e d'amore. Trascurando la questione puramente preferenziale che concerne l'aspetto personale, gli elementi di similarità sono evidenti: il genere, il soggetto (la presenza del viaggio nel tempo) e l'importanza (hanno segnato entrambi la storia del cinema). Le differenze, tuttavia, sono quelle essenziali. Se semanticamente sono entrambi ascritti al genere sci-fi, lo stesso non si può dire ad un livello sintattico[2], che li porta su due binari diversi, ossia del dramma e della commedia: se da una parte c'è la disillusione riguardo il futuro della Terra, dall'altro c'è uno sguardo nostalgico al passato e innovativo verso il futuro; uno pone al centro lo straziante rapporto di un padre con la figlia, separati dallo spazio e dal tempo, messo in scena attraverso una recitazione immedesimativa; l'altro si interessa alla costruzione di una famiglia funzionale e alla crescita personale, ma con un tono confortevole e divertente, visibile nell'*overacting* per alcuni personaggi. Per quanto riguarda il soggetto, nonostante l'affinità temporale, il viaggio è completamente diverso: Interstellar è un film

[1] Rick Altman, *Film/Genere,* Milano, Vita e Pensiero, 2004, pp.79-84
[2] Ivi, pp. 129-134

sullo spazio, che vede il viaggio nel tempo come *plot twist*, oltre che conseguenza narrativamente coerente e interesse di studi reali dei fisici teorici (per il film è stato consultato il fisico Kip Thorne); Ritorno al futuro è, per antonomasia, il film sul viaggio temporale, ancorato nel medesimo spazio per tutta la trilogia, che distrugge qualsiasi plausibilità, a favore di uno spettacolo emozionante, piuttosto che logico.

In definitiva, l'analisi si allontana dagli aspetti che rendono il film di fantascienza tale, e si concentra sull'importanza che rivestono le relazioni e lo sviluppo del sé dei personaggi, in due film *sci-fi*, di grande prestigio mondiale, che differiscono enormemente nella forma, nella produzione, nella regia e nel periodo di uscita, ma che hanno in comune il loro centro di gravità: l'essere umano.

Capitolo 1: Il cinema di Christopher Nolan

Nel primo capitolo verranno trattati i temi principali che percorrono l'intera filmografia di Christopher Nolan e il suo stile caratterizzante, frutto di meticolosi anni di lavorazione che vanno dalla pre alla post-produzione. Il suo curriculum cinematografico lo ha portato ad essere uno dei registi più affermati negli ultimi due decenni, partendo da *Memento* (2000) fino al pluripremiato *Oppenheimer* (2023), mantenendo una coerenza autoriale, che segue attraverso una filosofia personale, ma anche di intrattenimento, tipica dei blockbuster, tuttavia senza scadere nell'appiattimento narrativo e stilistico.

1.1 La produzione nolaniana

Prima di addentrarci sull'analisi dei temi e delle forme nel cinema di Nolan, è importante soffermarci sul piano produttivo, molto costante e uniforme, e che chiarifica il percorso di coerenza citato poco sopra. In primo luogo notiamo come la distribuzione dei suoi film avvenga in un massimo di tre anni dalla precedente pellicola; poi, soffermandoci sui titoli di coda, constatiamo come tutti i suoi lungometraggi vengano realizzati seguendo una propria sceneggiatura[3], a volte con la collaborazione del fratello Jonathan Nolan, e la presenza quasi abituale degli stessi collaboratori, quali Hans Zimmer per le musiche, Wally Pfister e Hoyte van Hoytema come direttori della fotografia, Lee Smith presiede al montaggio, Scott Fisher come effettista e Emma Thomas, moglie e produttrice di tutti i film del marito; inoltre, è risaputo il suo forte legame con le nuove tecnologie, che lo hanno portato ad utilizzare per primo il formato IMAX 70mm (*Batman Begins,* 2005), per un maggiore impatto visivo, e l'utilizzo maestoso degli effetti speciali (anche se diffidente nei confronti della CGI, a cui preferisce, se possibile, la ricostruzione sul set o su un paesaggio reale). Proprio per quest'ultimo punto, la produzione nolaniana può essere definita "realistica" a livello profilmico: seppur sia maggioritaria la presenza del genere fantascientifico (la trilogia del Cavaliere Oscuro ne è il simbolo), ha sempre fatto un uso controllato e ibrido della computer grafica e degli effetti speciali digitali, evitando sempre inquadrature generate totalmente al computer. Questo è dettato dal desiderio di concretezza materiale, ovvero che l'origine dell'immagine debba provenire dalla fisicità del set, in quanto l'esistenza dell'oggetto diviene più importante della sua rappresentazione, che risulta più semplice se generata al computer. La componente magica non è scissa dal realismo, ma scaturisce da essa, e, soprattutto, non gli è opposta, bensì complementare. Ultimo punto, legato fortemente al tema principale dei suoi film, che vedremo in seguito, è l'utilizzo marginale dei generi cinematografici: nella sua produzione si fanno spazio film thriller, fantascientifici, storici, biografici, noir, ma essi non sono il punto focale della narrazione. I generi sono per Nolan soltanto un mezzo per poter esprimere

[3] Ad eccezione di *Insomnia* (2002), remake dell'omonimo film norvegese (1997)

la propria filosofia, i temi a lui cari fin dai primi cortometraggi, ossia i tratti psichici dei personaggi e la loro intensità emotiva.[4]

1.2 Identità e morale: il personaggio e i suoi tratti psichici

Nell'ambito del genere, quello che si può dire nei confronti della sua filmografia è che sono tutti film drammatici: al centro c'è sempre il protagonista che è in lotta con sé stesso o con la realtà circostante, che lo manipola o che esso stesso manipola. Fin dai suoi cortometraggi negli anni '90[5], i protagonisti dei suoi film vivono crisi identitarie, ossessioni e manipolazioni: in *Following* (1998), il protagonista Bill diviene ossessionato nel pedinare le persone per strada, fintantoché incontrerà Cobb, un ladro, che lo porterà alla rovina, costruendo su di lui prove per incastrarlo di furto e omicidio, grazie ad una lenta e inesorabile distruzione delle barriere morali e identitarie (il protagonista assumerà il nome di Daniel Lloyd, nome della persona a cui Cobb ha rubato la carta di credito); in *Memento* (2000), film che porterà al successo Nolan, troviamo un protagonista in una forte crisi identitaria per un disturbo della memoria, causato, come si scoprirà alla fine, da un'aggressione, che lui collegherà alla morte della moglie, che, invece, ha provocato la stessa moglie per mano del marito malato. Leonard (il protagonista) è ossessionato dalla ricerca di colui che crede essere l'assassino della moglie (ovvero l'aggressore), che invero è già morto per mano sua grazie all'aiuto di Teddy, un poliziotto, che "manipola" Leonard facendogli credere, ogni volta che ripristina la sua memoria, che l'assassino sia uno dei tanti criminali in zona. Ciò che ha reso così importante questo film è lo stretto legame tra la verità frammentata e manipolata e la narrazione non lineare, che fa addentrare all'interno del disturbo di memoria attraverso una struttura invertita e speculare, divisa in blocchi di 15 minuti.

Successivamente, nella trilogia del "cavaliere oscuro" (2005, 2008, 2012) vediamo l'essenza del cinema di Nolan: l'azione, gli effetti speciali, l'adrenalina, la fantascienza, passano in secondo piano e diventano "soltanto" funzionali a quello che è il nucleo della narrazione, ovvero la crescita di un uomo e delle sue paure, della doppia identità Batman/Bruce Wayne e il confronto con i nemici psicologicamente controversi e portatori di malate ideologie; non a caso il film più impattante a livello di storia e di "villain" è il secondo della trilogia, *Il Cavaliere Oscuro* (*The Dark Knight*, 2008), nel quale c'è il premiato Joker di Heath Leadger, l'«agente del caos », che tenta di dimostrare come la corruzione e il male si annidi all'interno di ogni persona e, di contro, ci sia Batman, un agente dell'ordine e della giustizia. Interessante risulta poi la figura di Harvey Dent/Due Facce, che diventa

[4] Luca Malavasi, *Christopher Nolan,* Venezia, Marsilio, 2024, pp. 17-25

[5] Indicativo è l'ultimo corto prima dell'uscita del suo primo lungometraggio, ossia *Doodlebug* (1997), in cui il protagonista cerca di uccidere un insetto; quest'ultimo, in realtà, è l'uomo stesso in un formato ridotto, che alla fine verrà schiacciato. Tuttavia, nell'inquadratura finale, scorgiamo dietro le spalle del protagonista-carnefice, un altro sé stesso, probabilmente in procinto di schiacciarlo, in una sorta di *loop* infinito.

la personificazione della doppia identità: un uomo leale e onesto, che dopo aver perso Rachel, la fidanzata, e la battaglia contro la corruzione di Gotham, diventa un criminale, persuaso dal Joker di come il caso, quindi il caos, sia l'unico giudice equo. Come afferma il Joker nello scontro finale con Batman, le persone crederanno nel bene «finché non perderanno completamente le speranze» e che «la follia […] è come la gravità, basta solo una piccola spinta». Poi, *Inception* (2010) visivamente complesso a causa della stratificazione dei livelli onirici e della narrazione non lineare, riflette sul senso della realtà[6], della memoria, del rimorso (il protagonista ha provocato la morte della moglie) e della manipolazione dell'inconscio (la missione è impiantare un'idea nella mente di una persona per fargli sciogliere l'azienda industriale). Infine, *Oppenheimer* (2023), vincitore di sette premi Oscar, film biografico, un genere che non ostacola Nolan nel riesaminare gli eventi storici (comunque importanti e affrontati ampiamente tra l'interrogatorio e l'udienza) e sfruttarli per la propria indagine psicologica. Robert Oppenheimer è diviso tra scienza e umanità, diventa «distruttore di mondi»[7], anche se tormentato dai sensi di colpa; eroe americano diventa bersaglio della sua stessa nazione accusato di avere simpatie filocomuniste, collegate al rapporto extraconiugale con Jean Tatlock, amore passionale e tragico, in cui rientra anche la moglie Kitty, ex-comunista, sostenitrice e complice del marito.

Dal punto di vista tecnico, Christopher Nolan pone molta attenzione al formato, al montaggio e agli effetti speciali, lasciando poco spazio a sperimentazioni dietro la macchina da presa, fornendo un linguaggio molto semplice fatto di piani fissi, controcampi e inquadrature corrispondenti, soggettive e pochi movimenti di macchina, articolano in linguaggio espressivo a favore di una messa in scena dinamica, sia dal punto di vista fisico che emotivo. Tuttavia, è bene sottolineare come attraverso la cinepresa, egli riesca a comporre delle inquadrature che meglio sottolineano la sua idea di cinema, ovvero i primi piani dei volti dei personaggi:

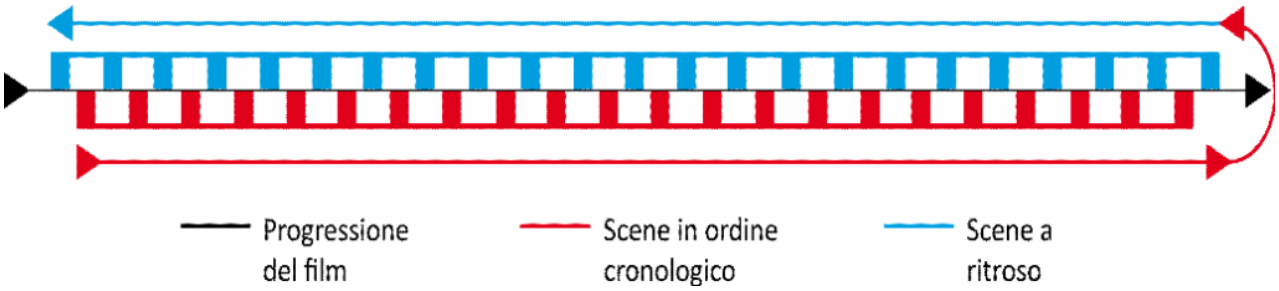
> è […] l'esplorazione intensiva di un mondo […] e, al tempo stesso, dramma di uno sguardo che riconosce ed è riconosciuto. […] ciò che più risalta qui è la profonda, umanissima, romantica necessità

[6] Il finale è criptico e fa dubitare che ciò che stiamo vedendo sia la realtà o il sogno, ma tramite l'espediente della trottola la verità potrebbe svelare la risposta al dubbio.
[7] Frase che Oppenheimer dice riprendendo *Vishnu*, nel testo sacro indù *Bhagavad Gita*

di quegli sguardi, del loro vedere ed essere visti, oppure del loro restare senza risposta, sguardi sui quali Nolan chiude non di rado i suoi film.[8]

1.3 Narrazione non lineare e il tempo diegetico

L'aspetto più riconoscibile nel cinema di Christopher Nolan è la narrazione non lineare, un intreccio anacronico in rapporto ad una fabula che segue linearmente il viaggio dell'eroe classico: la chiamata all' "avventura" (la ricerca dell'assassino, la risoluzione di un omicidio, salvare l'umanità da un mondo che soccombe), le prove/alleati/nemici (pianeti inquietanti, poliziotti incorruttibili, illusionisti rivali), la prova centrale (la distruzione di un'arma temporale, la salvezza della città da un ordigno nucleare), e il ritorno con l'elisir (le equazioni sulla gravità, la pace di una città o la propria).[9] Dunque la narrazione risulta complessa non tanto per la storia in sé, ma proprio per un intreccio stratificato. Il lavoro al montaggio diventa fondamentale, perché non rimane ad un livello di unificatore dei quadri, ma è elemento di costruzione dei personaggi e del mondo che li circonda. In *Memento,* lo spettatore sente lo stesso spaesamento del protagonista, a causa di due diverse linee temporali, una a colori e l'altra in bianco e nero, che rispettivamente vanno all'indietro e in avanti, interrompendosi a vicenda ogni quindici minuti;



come Leonard, anche a noi spettatori cerchiamo di ricomporre il puzzle, vedendo la reazione prima dell'azione e collegando eventi lontani in prossimità temporale (è struttura invertita e speculare: due linee temporali opposte, con la successione sequenziale "ultima,prima,penultima,seconda…").[10] In *Inception*, uno dei film più complessi del regista, ci si sente disorientati, con flashback che mischiano la realtà con il sogno e i livelli onirici fra di loro; inoltre, Nolan gioca con il tempo diegetico, in questa come in altre pellicole: per innestare un'idea, i personaggi principali dovranno addentrarsi in tre livelli onirici addormentandosi all'interno dei sogni, ma più oltrepassano i livelli, più il tempo rallenta. Interessante, poi, è l'utilizzo di una struttura narrativa non lineare nel film di guerra *Dunkirk* (2017). Inizialmente, dato anche il genere di riferimento, si potrebbe pensare che le tre linee narrative,

[8] *Ibidem.*
[9] Christopher Vogler, *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema,* Roma, Dino Audino, 2010, pp. 34-35
[10] Antonio Laurini, *Memento: tra cooperazione interpretativa e design esperienziale*, in «Lo Specchio Scuro», https://specchioscuro.it/memento-tra-cooperazione-interpretativa-e-design-esperienziale/, ultima consultazione 30 luglio 2022

ambientate tra terra, mare e cielo, siano frutto di un montaggio alternato, che ci permetterà di vedere, con l'avanzare della narrazione, una risoluzione univoca. Ci si rende conto ben presto che, non solo ci sono tre ambientazioni diverse, ma anche il tempo della storia è differente: per la terra, l'arco temporale è di una settimana; per il mare, un giorno; per il cielo, un'ora. L'interesse di Nolan si riconferma quello di utilizzare un evento, fittizio o reale che sia (come in questo caso), non per raccontare ciò che è presente in qualsiasi libro di storia contemporanea, ma per fornirci il vissuto dei soldati, impegnati nelle tre dimensioni dello spazio di guerra. Ultimo lungometraggio di stampo anacronico è *Oppenheimer*, che a dispetto degli altri, fa un utilizzo più tradizionale dell'intreccio, risultando meno complesso, ma comunque impegnativo nella visione. Le linee temporali sono diverse: una a colori, ambientata nel 1954, anno in cui Oppenheimer viene messo in discussione dal governo degli Stati Uniti; l'altra in bianco e nero, nell'anno 1959, e si basa sull'udienza al Senato per confermare Lewis Strauss (il "nemico" all'interno della narrazione) quale nuovo segretario del Commercio; e una terza, che interrompe le altre due, raccontandoci il percorso del fisico dall'università al progetto Manhattan. Inoltre, Nolan ci mostra alcuni eventi due volte, ma da punti di vista differenti, come il dialogo tra Oppenheimer ed Einstein (prima dagli occhi lontani di Strauss e poi dal punto di vista del protagonista nella parte finale del film).

Come accennato precedentemente, anche il tempo a livello tematico è importante per il regista inglese, ed è il fulcro per altri due film: *Interstellar* (oggetto di analisi nel prossimo capitolo) e *Tenet*. Entrambi affrontano il tema del viaggio temporale, il primo come conseguenza del viaggio interstellare, tenendo conto del concetto di curva temporale chiusa (CTC)[11], mentre il secondo si riferisce, piuttosto, ad un cambiamento in cui si esperisce il tempo. In quest'ultimo si parla di oggetti e persone "invertite", cioè a cui è stata invertita l'entropia, permettendo loro di muoversi all'indietro nel tempo: questo comporta vedere l'effetto prima della causa, la presenza di una stessa persona in un medesimo momento, e molto altro. Come in *Interstellar*, tuttavia, non si può cambiare il passato: non tanto per una curva temporale chiusa, che permette un'interazione dal futuro, che comunque deve essere compatibile con il passato, ma per un approccio più deterministico, nel quale si ripercorre pedissequamente l'evento, in quanto esso è già determinato nel passato (Per esempio: Il Protagonista lotta con sé stesso invertito, poi si fa invertire, e lotta con sé stesso "normale": i suoi movimenti nello

[11] Con questo concetto si intende un percorso temporale circolare, in cui il punto di partenza e il punto d'arrivo coincidono. Oltre ad *Interstellar*, la CTC è presente in altri film, come *Terminator* (J. Cameron, 1984). A differenza del semplice viaggio nel tempo, nel quale ci si imbatte nel "paradosso del nonno", qui ci si avvale del "principio di autoconsistenza", teorizzato dal fisico Igor' Dmitrievic Novikov: non si può modificare il passato, ma soltanto confermare che gli eventi sono effettivamente accaduti, perché il presente è già il risultato di un passato che è già accaduto ed esistito. Cfr. Mariateresa Crosta, Viaggiare a ritroso nel tempo si può, in «Media Inaf», https://www.media.inaf.it/2015/11/10/viaggiare-a-ritroso-nel-tempo-si-puo/, 10 novembre 2015, ultima consultazione 24 luglio 2025

scontro saranno uguali al primo scontro, perché il secondo, in realtà, è il primo, ma osservato da un'altra prospettiva).[12]

[12] Questo approccio, come quello del CTC, è stato utilizzato in altri film, come *Harry Potter e il prigioniero di Azkaban* (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, A. Cuarón, 2004).

Capitolo 2: Analisi del film “Interstellar”

Interstellar, uscito nelle sale nel 2014, è divenuto uno dei più importanti film fantascientifici che trattano i viaggi spaziali e temporali. Tra fan e detrattori, si è fatto largo nella storia del genere *sci-fi* e del cinema, arrivando ad essere inserito, recentemente, dal *New York Times* nella classifica dei cento migliori film degli ultimi venticinque anni, dopo un confronto d’opinioni di più di cinquecento professionisti del settore.[13] L’opera ha diviso, e divide ancora, il pubblico e la critica: se da una parte non si è potuto fare a meno di elogiare il lavoro registico, musicale ed effettistico, molte sono le critiche rivolte all’impossibilità di determinati eventi fisici[14] e di come la dinamica familiare e i dialoghi sull’amore possano far scadere il film nel sentimentalismo più consolidato[15]. Le due obiezioni sono profondamente connesse e sono spiegabili ripercorrendo la filmografia di Nolan. Come accennato precedentemente, il genere è soltanto un mezzo, un modo per affrontare i temi che costantemente si ripetono: qui la fantascienza è il punto di partenza, e la fisica, a sua volta, diventa la base di lancio per una visione più trascendentale, che connette amore e scienza, come concretezza fisica e la magia; la correttezza scientifica, così apparentemente ricercata dal regista, e su cui fanno leva i detrattori, si unisce ad una ricerca più “sentimentale”, che, in realtà, è il vero obiettivo dell’autore, che amplia le teorie fisiche, seppur in contrasto con la scienza, per fare leva sull’aspetto emotivo e interiore personaggi e delle relazioni fra loro. L’amore, come vedremo successivamente, non ha niente a che vedere con le manifestazioni patetiche di film per la televisione o delle tradizionali commedie romantiche, in quanto si basa su valori diversi da quelli classici, che, soprattutto, non risolvono nei soliti cliché.

2.1 Trama

In un futuro prossimo, la Terra è sull’orlo del collasso globale: tempeste di sabbia, carestie e il fallimento delle colture stanno lentamente rendendo il pianeta inabitabile. L’umanità si interessa solo all’attività agraria, scoraggiando altre occupazioni lavorative e riscrivendo gli episodi fondamentali della ricerca scientifica e spaziale dell’umanità, come lo sbarco sulla Luna. Il protagonista è Joseph Cooper, ex pilota della Nasa e agricoltore costretto dalle necessità, che vive nella sua fattoria con il suocero Donald e i suoi due figli, Tom e Murphy; quest’ultima crede che nella sua stanza ci sia la

[13] Andrea Zedda, I 100 migliori film del XXI secolo secondo il *New York Times,* in «Vanity Fair», https://www.vanityfair.it/article/migliori-film-xxi-ventunesimo-secolo-new-york-times-elenco, 21 luglio 2025, ultima consultazione 28 luglio 2025

[14] Ad esempio, si veda Roberto Trotta, *The science of Interstellar: astrophysics, but not as we know* it, in «The Guardian», https://www.theguardian.com/film/filmblog/2014/nov/05/interstellar-astrophysics-does-space-science-work-out, 5 novembre 2014, ultima consultazione 5 agosto 2025

[15] Ad esempio, si veda David Chen, *Interstellar Video Review*, in «Slash Film», https://www.slashfilm.com/534701/interstellar-video-review-visually-spectacular-melodrama-sentimenality/, 4 novembre 2014, ultima consultazione 5 agosto 2025

presenza di un fantasma, che comunicherebbe con lei attraverso la polvere e i libri. Dopo una tempesta di sabbia, Cooper e la figlia scoprono che i "segnali" nella stanza, formano delle coordinate in codice binario: il luogo designato ospita una struttura segreta della Nasa, diretta dall'ex professore di Cooper, il professor Brand. Qui si scopre che quarantotto anni prima è stato creato, da degli "esseri", un *wormhole*, un cunicolo spazio-temporale, nei pressi di Saturno, che conduce in un'altra galassia e, nello specifico, in una zona in cui sono presenti dodici esopianeti potenzialmente abitabili. Un decennio prima, la missione *Lazarus* aveva inviato dodici astronauti, che avrebbero dovuto constatare l'abitabilità dei pianeti, ma solo tre di questi, Miller, Mann ed Edmunds, stanno continuando ad inviare messaggi. Grazie all'esperienza da pilota del protagonista, inizia una nuova missione, composta dalla dottoressa Amelia Brand, figlia del professore, il fisico Romilly, l'astrofisico Doyle, i robot TARS e CASE: essi dovranno spingersi, con la stazione spaziale *Endurance*, fino a quei tre pianeti rimasti, motivati dal "piano A" del professore, che prevede, se la soluzione dell'equazione della gravità verrà raggiunta, lo spostamento dell'umanità dal loro pianeta morente. Arrivati due anni dopo al *wormhole*, e attraversatolo, l'equipaggio decide di esplorare per primo il pianeta di Miller, situato vicino al buco nero "Gargantua", che, a causa della forte gravità, subisce un rallentamento temporale: un'ora sul pianeta equivale a sette anni sulla Terra. Purtroppo, Miller è morto e il pianeta è inabitabile, poiché composto solamente di acqua e caratterizzato da un moto ondoso perpetuo e gigantesco; inoltre, un'onda colpisce la navetta ranger e Doyle, provocando danni ai motori e la morte dell'astronauta. Ritornati dopo ore sull'Endurance, scoprono, dall'aspetto e dalle parole del collega Romilly, rimasto a bordo della stazione, che sono passati ventitré anni. In seguito, atterrano sul pianeta di Mann, che tuttavia ha falsificato i dati del pianeta per farsi venire a salvare; egli cerca di fuggire con una navetta, dopo aver tentato di uccidere Coop e dopo che Romilly rimane ucciso da una trappola; ciononostante fallisce l'attracco all'Endurance, morendo. Oltre a ciò, il professor Brand rivela a Murphy, ormai trentacinquenne, che il piano "A" non è mai stata un'opzione, e che l'unica soluzione era il piano "B", ossia la colonizzazione di un nuovo pianeta attraverso embrioni congelati contenuti nei lander della stazione: la missione assume i toni di un abbandono, di cui l'equipaggio non sapeva niente. Nel frattempo, Cooper e Amelia riescono ad attraccare nella stazione spaziale, danneggiata dal dottor Mann, che ormai non ha più carburante sufficiente per raggiungere il pianeta di Edmunds, e che costringe i due ad avvicinarsi al buco nero per utilizzare una fionda gravitazionale come slancio, a costo di uno slittamento temporale di cinquantuno anni e dell'alleggerimento della stazione, ovvero lo sganciamento delle sue parti, tra cui il *lander* 1, dove è presente il robot TARS, e il *ranger* 2, in cui c'è Cooper. I due finiscono nel buco nero, ma non muoiono/distruggono: Cooper si ritrova in un tesseratto, un ipercubo creato dagli "esseri", in cui il tempo è una dimensione fisica osservabile e "modificabile", dove vengono mostrati diversi momenti nella stanza di Murphy nel

periodo precedente alla partenza della missione; il protagonista si ritrova dietro alla libreria, da cui è in grado di mandare dei segnali. Ecco che vengono rivelati gli enigmi: il fantasma della stanza è Cooper, che con la sabbia ha fornito a sé stesso le coordinate per trovare la Nasa e compiere il viaggio; poi, grazie all'aiuto di TARS, riesce a trasmettere i dati quantistici necessari a risolvere l'equazione della gravità a sua figlia, tramite il codice Morse sull'orologio che le aveva regalato; gli "esseri", in realtà, sono gli esseri umani di novanta anni nel futuro, che sono riusciti a fuggire dalla Terra, dopo che Murph adulta, allieva del professor Brand, è riuscita a risolvere l'equazione (loro hanno anche creato il *wormhole*). Chiuso il tesseratto, Cooper viene salvato dalla stazione spaziale "Cooper", chiamata così in onore di Murphy, ormai centenaria, che incontra il padre per l'ultima volta, a cui dice di allontanarsi, perché «nessun genitore dovrebbe veder morire il proprio figlio». Cooper parte insieme a TARS alla volta del pianeta di Edmunds, nel quale Amelia ha iniziato la colonizzazione del pianeta.

2.2 Distacco

Come i titoli dei brani che compongono il film mostrano, l'elemento principale su cui si basa la pellicola è il distacco. Da un punto di vista narrativo generale, il distacco è espresso concretamente con la morte, che è presente in tutte le tappe principali: la scoperta della morte di Miller, a cui fa subito seguito quella di Doyle sul pianeta acquatico; la morte tragica, dopo ventitré anni di solitudine, di Romilly, alla quale segue quella di Mann; contemporaneamente agli eventi che si svolgono sul pianeta ghiacciato, la morte del dottor Brand, che annuncia la momentanea "morte" del piano A, mai realmente presa in considerazione da quest'ultimo; poi la sepoltura di Edmunds da parte di Amelia, e la fine, ormai prossima, dell'anziana Murph. La morte è presente come costante anche prima della narrazione, in quanto è assente la figura femminile per Cooper, Donald e Brand. Quindi un distacco dalla vita in modo tangibile, come effettivo risulta il distacco delle componenti dell'Endurance nei pressi di Gargantua, commentata proprio dal brano "*Detach*". Un distacco che segue, invece, l'aspetto più intimo ed essenziale della storia è quello della partenza di Cooper, che porta ad una morte più metaforica. Dopo un breve dialogo con Donald, Cooper annuncia, di fatto, la sua partenza («L'umanità è nata sulla Terra, ma non è destinata a morirci»), segnalata dalle prime note musicali, che accompagneranno tutta la sequenza. Il brano in questione è "*Stay*", molto simile a "*Detach*", parola che Murph riesce a comprendere grazie al "fantasma", e che utilizza come prova per far rimanere suo padre, che in maniera quasi profetica afferma «Io non posso essere il tuo fantasma adesso», mentre, dalla libreria, sé stesso dal futuro guarda la scena e fa cadere il libro. I due non riescono a lasciarsi pacificamente, quindi Cooper abbandona la situazione, salutando Tom e Donald. Nel frattempo la musica si carica e si intensifica: dopo un rapido sguardo al sedile passeggero, Cooper, tramite un primo piano intenso e il voice over del countdown di TARS, scoppia in lacrime, mentre

Murphy, pentita di non aver salutato il padre, tenta di inseguire il furgone, ma viene trattenuta dal nonno; la voce di Murph che grida «Papà» si alterna alla voce del robot, come il primo piano disperato della bambina si alterna a quello del padre, e la musica, che continua ad intensificarsi, si unisce, infine, al fragore prodotto dai motori del razzo. Il distacco fisico è soltanto alla base di un distacco affettivo che Nolan vuole sottolineare; infatti, questa è la sequenza del "Resta", perché presuppone il distacco, ma soffermandosi sul rapporto umano, che è meno significativo nella sequenza dello sgancio delle parti, che viene, difatti, commentata dal brano "Distacco" (la carica emozionale è comunque presente, perché Cooper si sacrifica).

La separazione dai suoi cari provoca una sorta di lutto per la famiglia[16]. A Tom viene a mancare la speranza, diventa parte di quelle persone a cui Cooper si riferisce nel dialogo con Donald dopo il colloquio con gli insegnanti, cioè non più esploratori e pionieri, ma guardiani, che non guardano più il cielo per sentirsi parte del firmamento, ma guardano la terra, sentendosi nel mare di fango; si aggrappa all'unica cosa che lo legava al proprio padre (la personificazione della speranza per il figlio), ossia la fattoria, poiché è lo stesso Cooper che chiede al figlio di prendersene cura, relegandolo di fatto a guardiano. A Donald, è come se morisse per la seconda volta la figlia, in quanto perde il suo ruolo di padre anche per Coop, anche se potrà fare ancora il nonno. Infine, il lutto più grande è quello di Murphy, che riecheggerà, successivamente, dopo lo slittamento di ventitré anni: a lei mancherà l'amore del primo uomo della sua vita, quello che caratterizza lo sviluppo psichico della bambina. L'età e il legame così profondo con il padre, non le permettono di vedere lo scopo superiore per cui suo padre sta andando via, e interpreta la missione come un abbandono, ancora prima che il dottor Brand confermi quest'idea più di vent'anni dopo, con la rivelazione del fallimentare piano A.

2.3 Assenza

È qui il nodo cruciale che distingue l'amore presente in *Interstellar* dal sentimentalismo più classico: il distacco crea assenza, e l'assenza è lo stimolo per l'amore, che connette i personaggi anche a galassie di distanza. L'assenza è necessaria ai fini della narrazione: Cooper deve "abbandonare" sua figlia, per far sì che possa comunicare con lei in futuro; la comunicazione stessa è atto d'amore basato su una presenza/assenza, perché avviene attraverso una barriera, che se non ci fosse svilirebbe

[16] Maria Elisabetta Bucci, *Saturnium sidus: mondi e suoni di Interstellar,* Macerata, Simple, 2022, p. 114

l'intensità emotiva (oltre al fatto che sarebbe narrativamente fallace); il ricongiungimento finale, poi, mostra perfettamente che l'amore è vissuto nel film come assenza e rottura, in quanto Coop lascia sul letto di morte sua figlia, non permettendo a nessuno dei due di avere un finale sereno.[17] Tuttavia, non bisogna confondere questa assenza come privazione di contatto o legame, altrimenti mancherebbe lo stimolo all'amore e, di conseguenza, alla narrazione. Il legame è trascendentale, è il desiderio costante di ritrovarsi o, meglio, il "desiderio del desiderio dell'Altro", secondo le parole di Lacan. Questo tipo di desiderio è una domanda d'amore, che sorge dalla mancanza dell'altro, che non permette ad una persona di essere completa; inoltre, è anche un desiderio di diventare oggetto di mancanza per la persona amata, ossia donare all'altro la propria mancanza. Per Cooper e Murphy, questa mancanza diventa fondamentale: Cooper la usa come motivazione delle sue azioni; Murph cerca di soffocarla con quella che il già citato Lacan definiva "fantasma". Il fantasma è uno schema inconscio che adotta il soggetto di fronte alla mancanza, mediante il quale si tenta di recuperare l'oggetto perduto, in questo caso il padre: Brand diventa il surrogato del padre, come Murphy il surrogato della figlia del professore, per tentare di soffocare l'assenza. Altresì, la situazione si aggrava ulteriormente per Coop, poiché la separazione dalla figlia non viene accettata da quest'ultima, che non invia videomessaggi nei due anni di ipersonno del padre per raggiungere il *wormhole*: al distacco e alla mancanza, si aggiunge il silenzio rancoroso della figlia.[18] Comunque sia, con la sequenza all'interno del *tesseract* avviene la dimostrazione fisica del legame d'amore profondo tra un padre e una figlia, che trova una spiegazione teorica in uno dei momenti più delicati del film, ovvero il dialogo tra Cooper e Amelia per la scelta del successivo pianeta, dopo la missione fallimentare sul pianeta di Miller. Amelia Brand è un altro personaggio che è protagonista di un amore drammatico: più che la separazione da suo padre, soffre la mancanza del suo amato Wolf Edmunds, che, alla fine, seppellirà, in quella che sarà la nuova casa del genere umano. La scena vede protagonista la figlia del professore, che tenta di convincere Cooper e Romilly di utilizzare il carburante rimasto per dirigersi verso il pianeta di Edmunds: inizialmente, fa ricorso alla scienza come argomentazione (il fatto che il pianeta di Mann sia troppo vicino a Gargantua e, dunque, seguendo la legge di Murphy, tutto quello che potrebbe accadere, a causa di questa vicinanza, accadrà); poi, quando Cooper rivela a Romilly che Amelia è innamorata di Edmunds, abbandona la via della teoria e delle cose conosciute, addentrandosi in un tentativo complesso di chiarificazione del concetto di "amore" («[..]forse abbiamo passato troppo tempo volendo risolvere tutto con la teoria»). La scena è formata da campi e controcampi di Cooper e Amelia (con brevi inquadrature di Romilly, che resta sullo sfondo), e minimi movimenti di macchina, che si avvicina lentamente ai due, soprattutto alla donna, per seguire la progressiva

[17] Todd McGowan, *Anti-gravity: Interstellar and the fictional betrayal of place* , in «Jump Cut», n.57, 2016, p.3
[18] M.E. Bucci, *Saturnium sidus,* cit., pp.137-138

intensità emozionale intrisa nella spiegazione metafisica; il tutto è privo di commento sonoro, che, se risultava fondamentale nelle altre sequenze, qui diventa inutile, poiché l'amore non è centrale nel suo atto pratico, ma in quello teorico. Cooper tenta di riportare Amelia nel suo ruolo da scienziata, come precedentemente aveva ripreso sua figlia sulla credenza del fantasma della libreria, mentre Amelia cerca di fare ricorso al tratto che vedremo fondamentale per Murphy: l'intelletto del cuore. Se fino a questo momento, la dottoressa Brand viene mostrata come un essere di puro raziocinio, qui cerca di spingersi in campi ancora insondati dalla ricerca scientifica. L'amore «è misurabile, è potente» dice, ma Cooper vede solo la praticità delle cose: «L'amore ha un significato. Utilità e solidarietà sociale, allevare bambini…». Amelia, tuttavia, smentisce subito Cooper: «Amiamo persone che sono morte. Dov'è l'utilità sociale in quello?». Cooper non ha risposta, è ancora ingabbiato nel puro intelletto, che troverà la via del cuore soltanto nel buco nero; decide, di conseguenza, di scegliere il pianeta di Mann, che si rivelerà un errore. Amelia, prima della scelta di Cooper, conclude il confronto con quella che sarà la spiegazione della dinamica padre-figlia all'interno del *tesseract*:

> Forse vuol dire qualcosa in più. Qualcosa che non possiamo ancora afferrare. Magari è una testimonianza, un artefatto di un'altra dimensione che non possiamo percepire consciamente. Io sono attratta attraverso l'universo da qualcuno che non vedo da un decennio. Una persona che forse è morta. L'amore è l'unica cosa che riusciamo a percepire che trascenda le dimensioni di tempo e spazio. Forse di questo dovremmo fidarci, anche se non riusciamo a capirlo, ancora. Va bene, Cooper. Si, la minima possibilità di rivedere Wolf mi entusiasma. Non vuol dire che mi sbagli.

2.4 Contatto

Frutto di un interesse ad una narrazione non lineare, il linguaggio di Christopher Nolan si esprime, soprattutto, sul piano del montaggio, grazie al quale, in *Interstellar*, evoca quel legame trascendentale tra i personaggi: come le navicelle attraccano sull'*Endurance,* il montaggio, e la messa in scena stessa, ripropongono su un livello più simbolico il contatto. Le sequenze fondamentali che mostrano questo impegno profilmico e di montaggio sono principalmente due, che si inseriscono in quella lista di eventi di forte carica emotiva. La prima vede il ritorno, sulla stazione spaziale, di Cooper e Amelia dopo lo slittamento temporale di più di due decenni; la notizia dello slittamento fornita da Romilly,

destabilizza i due: Cooper, freddamente, schiva il collega, per dirigersi immediatamente davanti allo schermo per vedere i videomessaggi archiviati; Amelia, invece, dimostra quel cambiamento di comportamento che porterà al dialogo sull'amore poco dopo: si avvicina all'anziano collega, si preoccupa per lui, toccandogli il viso invecchiato, e piange, dopo che Romilly le conferma che suo padre è ancora vivo. Il montaggio sposta il focus su Cooper, in mezzo primo piano, che accende lo schermo e si annuncia per vedere i videomessaggi a lui inviati, mentre sentiamo Romilly, in sottofondo, che conclude il dialogo come se annunciasse il titolo dell'episodio narrativo, ovvero che ci sono «anni di messaggi archiviati». Con il brano "Years of message" ad aumentare il tono drammatico della scena, vediamo in tre momenti differenti la vita di Tom, funestata, nell'ultimo, dalla morte del suo primogenito e da suo nonno, con la conseguente perdita totale di speranza, che lo porta

a "lasciare andare" suo padre, creduto perso nello spazio; la scena composta da campi e controcampi sempre più intensi, grazie al passaggio da mezzi primi piani a primi piani, vede Cooper affranto e smarrito dal silenzio dopo l'addio del figlio: cerca qualcosa all'interno del monitor, che afferra con entrambe le mani, come se richiamasse altre visioni. In effetti, come se il contatto avesse provocato una reazione, appare Murph, adulta, ancora arrabbiata con suo padre per averla abbandonata, e legata ancora a quelle parole («Quando sarò tornato, magari avremo la stessa età, io e te») che risultano ancora più dolorose nel giorno del suo trentacinquesimo compleanno. Come il padre disperato in lacrime, Murph stacca la registrazione, che nel momento preciso del contatto con il tasto, provoca un passaggio d'inquadratura immediato sulla terra, alle spalle di Murph. Il montaggio, attraverso il tocco dello schermo, provoca, nello spettatore, «un'allusione simbolica alla persistenza e inestinguibilità del legame d'amore tra padre e figlia»[19], portando a credere che ci sia sincronicità tra i due accadimenti.

[19] Ivi, p.215

La seconda sequenza è quella risolutiva del film, ovvero Cooper all'interno dell'ipercubo. Dopo che oltrepassa l'orizzonte degli eventi[20] e la gravità del buco nero comincia a distruggere il ranger, il montaggio diventa protagonista assoluto di tutto questo episodio narrativo, fino al risveglio di Cooper nella stazione spaziale "Cooper": inizia un montaggio alternato tra ciò che sta accadendo al protagonista e quello che sta avvenendo sulla Terra nella fattoria, ora, di Tom, che in realtà, per lo slittamento temporale, a causa del buco nero, è accaduto cinquantuno anni prima. Il contatto simbolico è sottolineato da Nolan allo stremo: alla sofferenza di Cooper, per l'attrazione gravitazionale, e legata la sofferenza che stanno provando gli agricoltori, tra cui suo figlio, per il campo incendiato; intanto Murph, a casa di suo fratello, compie gli stessi gesti che a inizio film Cooper aveva compiuto nel tentativo di riparare il modellino del LEM[21], caduto a terra dalla libreria, con la sensazione che le stia sfuggendo qualcosa, e che proprio lì, dove tutto è iniziato, possa trovare la soluzione ai problemi dell'umanità. Cooper, nel "frattempo", si fa eiettare dal ranger e "cade" nel *tesseract*, dove sono presenti tutti i momenti, precedenti alla partenza di Cooper, in cui è presente Murph nella sua stanza: il primo contatto tra Cooper del futuro e Murph bambina è precisamente quello della caduta del LEM. A questo punto, cerca di mettersi in contatto con sua figlia, lanciando quel messaggio che la piccola Murph aveva capito e usato con suo padre, ovvero "Stay" (qui il commento sonoro è intitolato proprio "S.T.A.Y"); intanto, Murph, a contatto con l'orologio datole dal padre e il quaderno, in cui cercava le prove dell'esistenza del fantasma, capisce che quest'ultimo è sempre stato il padre («Eri tu…Eri il mio fantasma»). In questo momento Murph, come dirà poco dopo suo padre, si rivela essere la vera eroina[22] del film, perché ha quello che manca a Cooper: l'intelletto del cuore[23] (Cooper dice «Non hanno scelto me, hanno scelto lei»). Questa espressione, già utilizzata per Amelia (solo nel momento in cui cambia, a causa degli eventi), è totalmente aderente al personaggio di Murphy, che fin dall'inizio, mostra di avere questa propensione ad unire il dato oggettivo con quello soggettivo, il dato scientifico a quello del sentire interiore (crede al fantasma e lo studia adottando un metodo razionale). Prima ancora di una prova scientifica, Murph comprende attraverso il proprio sentire che il fantasma è suo padre: Cooper non può fare che altrimenti, quindi seguire il cuore, come le aveva detto precedentemente Amelia, e fornire i dati necessari per confermare gli eventi del passato e del futuro. L'uso del cuore da parte di Cooper è dimostrato dall'utilizzo dell'orologio: TARS gli chiede «e se non fosse mai tornata a prenderlo?», ma Cooper è sicuro che lei tornerà a riprenderselo da quella stanza, non perché ha delle prove a sostegno, non perché ha visto il corso degli eventi, ma perché ha fiducia nel legame d'amore che lo unisce sua figlia,

[20] L'orizzonte degli eventi è un confine, che, se superato, non permette a nessun oggetto di sottrarsi all'attrazione gravitazionale di un buco nero
[21] Il *Lunar Excursion Module* della missione *Apollo 11*
[22] Todd McGowan, *Anti-gravity,* cit.
[23] M.E. Bucci, *Saturnium sidus,* cit., p.214

tant'è che alla domanda del robot di come sapesse che lei lo avrebbe preso, Coop risponde semplicemente «Perché gliel'ho dato io». Murph adulta riesce a codificare l'equazione di gravità, concludendo, di fatto, il cerchio temporale, perché il tesseratto si chiude, Cooper si ritrova nel cunicolo spazio-temporale, in cui avviene quel contatto non comprensibile all'inizio del viaggio, ossia la stretta di mano distorta tra lui e Amelia, e infine, svenuto, viene recuperato dagli umani "evoluti" e portato nella stazione spaziale dedicata a sua figlia, salvatrice dell'umanità. Anche se Murph cerca di convincere tutti che l'equazione sia stata risolta grazie all'aiuto del padre, ed è sicuramente vero, non si può dire che, se fosse stata come suo padre, avendo lei seguito le sue orme, le sorti dell'umanità sarebbero state armoniose. I due, attraverso le lore differenze (la preponderanza dell'intelletto sul sentire la propria interiorità affettiva), si completano: Murph crede nel fantasma, Cooper tentenna, ma analizza ugualmente la sabbia che li conduce alla NASA; Coop fornisce i dati dal futuro, Murph crede in suo padre e risolve l'equazione. Padre e figlia risultano fondamentali per la narrazione e per il film stesso, perché «Senza Murphy, Interstellar sarebbe un film di fantascienza. Senza Cooper sarebbe un melodramma»[24]

[24] Lucas Hariot, *Interstellar: Christopher Nolan 2014,* in «L'Art du Cinéma», Fasc.106, 2023-2024, pp. 71-88

Il momento dell’agnizione: «Eri tu»

«Eri il mio fantasma»

Cooper risponde a TARS «Perché gliel’ho dato io»

Capitolo 3: Il cinema di Robert Zemeckis

Il terzo capitolo sposta l'attenzione su un altro grande regista, oltre che produttore e sceneggiatore, che ha saputo differenziarsi nei generi, ma soprattutto nelle tecnologie sempre più innovative, che hanno reso i suoi film spettacolari e molto accessibili ad un vasto pubblico: Robert Zemeckis.

3.1 Una produzione al passo con i tempi

Robert Zemeckis ha avuto una carriera cinematografica importante e costante, realizzando un nuovo film ad un massimo di quattro anni dal precedente, cercando sempre l'innovazione tra la fluidità dei generi. Dopo un inizio non soddisfacente con i suoi primi tre film, Zemeckis trova il successo con *Ritorno al futuro (Back to the Future,* 1985*)*, che lo proietta verso un percorso di sperimentazione del mezzo cinematografico, che affronta attraverso un numero ampio di generi: fantascienza, commedia, dramma, thriller e biografilm. La sua filmografia, per l'uso delle nuove tecnologie, può essere divisa in due tipi di produzione: un cinema più narrativo, in cui realtà e finzione dialogano, e un cinema più spettacolare, nel quale far emozionare conta in modo maggiore rispetto a una rappresentazione più realistica dei fatti. Al primo appartengono film come *Forrest Gump* (1994), *Contact* (1997), *Flight* (2012), *Here* (2024), nei quali la componente effettistica è funzionale alla storia: la stretta di mano tra Forrest e il presidente Kennedy, che unisce finzione a realtà attraverso il digitale, è utile alla descrizione del percorso biografico del protagonista; il viaggio attraverso il ponte di Einstein-Rosen e l'incontro con l'alieno/padre è essenziale per mostrare la crescita personale di Ellie, più che per mostrarci lo spettacolo visivo; da uno schianto aereo comincia la caduta vertiginosa di un pilota alcolista; l'uso dell'intelligenza artificiale per ringiovanire il volto, è un passo verso l'uso di questa nuova tecnologia, ed è funzionale in un film che pone al centro l'evoluzione temporale di uno stesso luogo, oltre che utile per mostrare lo sviluppo della famiglia protagonista. La seconda parte del cinema di Zemeckis è quella più legata al progresso tecnologico, una via per aprire al pubblico nuove visioni: a questo appartengono film come *Chi ha incastrato Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit,*1988) e i tre film d'animazione *Polar Express (The Polar Express, 2004)*, *La leggenda di Beowulf* (*Beowulf*, 2007) e *A Christmas Carol* (2009*)*. Negli anni Ottanta Zemeckis riesce a far convivere nell'immagine reale essere bidimensionali come i cartoni animati, facendoli interagire con gli attori in carne ed ossa, riuscendo, così, a sorprendere il pubblico, già affascinato da *Ritorno al futuro*, che in quegli anni era assoggettato a un filone cinematografico ripetitivo e standardizzato che ricalcava le orme dei *Predatori dell'arca perduta (Raiders of the Lost Ark,* 1981, *Steven Spielberg*), di cui è un esempio *All'inseguimento della pietra verde (Romancing the Stone,* 1984*)*. Poi, negli anni duemila, diventa pioniere della tecnica della *performance capture,* ovvero «Il processo di acquisizione del movimento è fornito direttamente dall'attore, il quale è munito di sensori che

trasferiscono digitalmente tratti facciali ed espressioni a personaggi animati»[25]. Con questa tecnica c'è una maggiore libertà, sia dal punto di vista attoriale che registico: da una parte, gli attori sono più liberi perché non sono legati ad un vero set e a dei veri costumi, poiché tutto è realizzato in post-produzione; dall'altra parte, la regia non ha il vincolo di una macchina da presa reale, che può muoversi più facilmente nei vari piani-sequenza, tipici di Zemeckis.

3.2 Il viaggio come movimento

Come in tutte le storie, che siano letterarie, teatrali, cinematografiche, il percorso dei personaggi è segnato da ostacoli, relazioni e scoperte che dettano il cosiddetto viaggio dell'eroe. Questo è inteso in modo del tutto generale, in quanto può essere un viaggio fisico, ma anche mentale e di crescita: in Zemeckis il viaggio è segnato principalmente dal movimento[26]. La staticità, che fa da controaltare, può avere due giustificazioni: il personaggio si ritrova alla fine del viaggio, dunque ha acquisito la saggezza, l'amore o qualsiasi altro elemento positivo oppure è l'elemento negativo che non permette un lieto fine alla storia. Il movimento è quello che è maggiormente presente nelle sue pellicole: nella trilogia di *Ritorno al futuro* tutto è dinamico e le componenti della messa in scena aiutano a rimarcare il viaggio: abbiamo macchine del tempo come la Delorean, un'automobile (tipico mezzo dei *road movie*), e locomotive, alla fine della terza parte; nei film non si agisce in un vero spazio, in quanto il luogo rimane sempre lo stesso, ma cambiano le coordinate temporali e il movimento è sempre costante e positivo fino alla fine, permettendo così un nuovo viaggio alla fine della prima parte; il secondo è ancora più movimentato, perché entrano in gioco più linee temporali e nuovi mezzi come gli skateboard futuristici; il terzo vede una regressione dei mezzi, ossia i cavalli, ma la dinamicità rimane comunque al centro della messa in scena. Il movimento cessa o, meglio, torna addirittura indietro, come segno del cambiamento di Marty, alla fine della trilogia con la sfida in macchina, che sarebbe risultata fatale se il protagonista si fosse lasciato provocare. Il movimento è fondamentale per Ellie in Contact, che si muove costantemente sul pianeta Terra e, infine, nei cunicoli spazio-temporali, per risolvere le sue problematiche: ha perso fiducia nella religione, dopo la morte improvvisa del

[25] https://www.treccani.it/enciclopedia/performance-capture_(Lessico-del-XXI-Secolo)/#google_vignette
[26] Andrea Fontana, *Robert Zemeckis: verso lo sguardo del cinema e oltre,* Roma, Sovera, 2010, pp.19-35

padre per infarto quando era una bambina, ed evita di legarsi al personaggio che suscita il suo interesse amoroso, per paura di perderlo (come quest'ultimo, che tenta di sabotare il suo viaggio galattico per evitare il suo abbandono). Alla fine, trova la fede, e il legame con Palmer si rinsalda, dopo il viaggio meraviglioso che ha intrapreso, che le ha permesso, anche se non reale, di rincontrare suo padre.

La corsa di Forrest, il movimento principale che compie per tutta la durata del film

Basandosi proprio su questa tematica del viaggio come movimento, e di come la staticità, se non finale e giustificata, sia equivalente della morte, possiamo notare come nella filmografia di Zemeckis, molte pellicole sono basate su romanzi di formazione che, per natura, hanno il viaggio al centro della narrazione. Uno di questi è *Polar Express*, che tratta del viaggio di un bambino, attraverso una locomotiva, probabilmente onirica, verso il Polo Nord, alla ricerca della fede; per tutto il film, il bambino non riesce a sentire le campanelle di Babbo Natale, il cui suono è udibile soltanto per coloro che realmente credono: anche in uno dei momenti più caotici, in cui le renne si muovono, gli elfi cantano e l'ombra di Babbo Natale si staglia dalla porta, il bambino non sente il suono delle campanelle, non riesce ancora a credere; ma quando una campanella sfugge dalle corde delle renne e cade ai piedi del protagonista, il tempo e l'azione rallenta, fino a quasi fermarsi per lui: raccoglie la campanella, la avvicina all'orecchio, sente le parole del fantasma che riecheggiano ("Scettico") e, finalmente, si convince a credere. Infatti, da questo momento ode il suono della campanella e, immediatamente, vede il volto di Babbo Natale riflesso su di essa. Da citare, poi, A Christmas Carol e Pinocchio, film sui classici di Dickens e Collodi, che riassumono bene questo leit motiv nella filmografia di Zemeckis per il viaggio nella forma del movimento, sia esso reale e spaziale o sovrannaturale e temporale.

Un esempio, invece, di come la staticità sia negativa è *Flight*. Il protagonista Whip, un pilota di aerei, riesce a far atterrare un aereo malfunzionante, salvando novantasei passeggeri su centodue. Anche se viene constatato che il problema è stato meccanico e altri piloti avrebbero fatto schiantare l'aereo al posto suo (con le simulazioni), Whip viene incarcerato: egli è un alcolista e un drogato, ed è risultato

positivo in volo. La narrazione si concentra su questa condizione del protagonista, che rimane saldo al suo ruolo negativo, continuando a bere ed evitando ogni tipo di aiuto; beve e mente sulla sua condizione fino alla fine, finché all'udienza arriva al limite per tutte le menzogne dette: rivela di aver bevuto prima e durante il volo (le prove erano a suo favore: gli esami del sangue erano stati invalidati e il ritrovamento della vodka in un cestino dell'aereo erano stati attribuiti all'assistente di volo morta) e, inoltre, confessa che anche in quel momento era ubriaco. Non c'è nessun movimento nel protagonista, a parte quando si muove per andare a comprare l'alcol: resta seduto sulla poltrona o si addormenta ubriaco per terra, e rifiuta ripetutamente gli aiuti della sua nuova compagna (un ex drogata, che a differenza di Whip, si muove: cerca lavoro, segue una terapia e decide, infine, di allontanarsi da lui).

3.3 L'isolamento e la solitudine

Questo movimento, spaziale o temporale, del protagonista è sempre caratterizzato dall'amore, che sia universale e trascendentale o terreno e personale, ed esso viene raccontato nel modo più classico, che si addice ad un cinema più mainstream e legato ad una sperimentazione più visiva che narrativa. L'elemento "Amore" è il fattore evergreen di molteplici forme d'arte, su cui è anche più facile far leva per sollecitare emozionalmente le corde del pubblico, e verrà trattato successivamente nell'analisi di *Ritorno al futuro*; dunque, è utile sottolineare lo stato esistenziale nel quale questi personaggi si ritrovano o si ritroveranno alla fine della storia: il fattore che accomuna molte delle figure zemeckisiane è l'isolamento e la solitudine[27].

Il protagonista per eccellenza è Chuck di Cast Away, che passa da una vita frenetica, in connessione con il mondo (lui è un dirigente operativo della FedEx), all'isolamento su un'isola, a causa di un incidente aereo: il suo ritorno alla vita civile risulta doloroso e fatto ancora di solitudine, quando scopre che la sua fidanzata, con la quale era in procinto di sposarsi, ormai si è sposata con un altro uomo ed è diventata madre. Poi si è accennato a Whip in *Flight*, che non lotta contro l'alcolismo, dipendenza che si protrae nel corso della narrazione, portandolo da un lato ad un finale negativo (dal punto di vista legale è negativo, ma in realtà risulta il migliore per lui, perché gli permette di ritrovare sé stesso e il proprio figlio) e, parimenti, ad un graduale isolamento durante la caduta verso il baratro: è completamente tagliato fuori dalla sua famiglia, tant'è che suo figlio lo caccia da casa, e la nuova fidanzata lo abbandona, per proteggere sé stessa dalle sostanze e allontanarsi da un uomo che sta peggiorando. Nel film basato sulla storia vera di Philippe Petit, *The Walk* (2015) il protagonista, nonostante costituisca intorno a sé una squadra che gli permetta di camminare tra le due torri gemelle, è solo dall'inizio alla fine, al pari di un funambolo che procede su un filo: viene cacciato dai suoi

[27] Ivi, pp. 65-72

genitori per la sua arte; il pubblico per lui è un elemento lontano e accessorio, tanto è vero che litiga con Papa Rudy, maestro circense, che gli dice che deve salutare e mostrare rispetto verso il pubblico, mentre lui gli risponde «Perché devo avere rispetto per il pubblico? Ci sono io sul filo»; il legame con i membri del team risulta estremamente funzionale al piano e alla realizzazione del suo sogno, ma poco reale sul piano affettivo: difatti *The Walk* finisce con la stabilizzazione di Philippe a New York, che corrisponde alla separazione tra lui e la fidanzata, che torna in Francia, perché il movimento costante nel film serve per attuare il piano, ossia raggiungere l'amore della vita del protagonista, che è il camminare, e non la fidanzata (quest'ultima viene definita da Philippe «la prima complice», esattamente come nella fase di reclutamento nei *caper movie*). Infine, in *Benvenuti a Marwen* (*Welcome To Marwen*, 2018), altra opera basata su una storia vera (anche la scelta di queste specifiche storie biografiche riflettono i temi su cui lavora Zemeckis), Mark Hogancamp si isola e crea un mondo tutto suo per esprimere il malessere che lo attanaglia (ha subito un'aggressione di gruppo che gli ha fatto perdere la memoria). Il protagonista entra in contatto con diversi personaggi che lui ripropone in formato bambola, che cercano di aiutarlo e di fargli affrontare i carnefici nella sala del tribunale, ma lui cade preda del suo incubo e continua a isolarsi. La risoluzione avviene quando capisce che l'abuso dei farmaci lo costringe nel loop infernale; riesce, quindi, ad andare in tribunale, alla sua mostra di fotografie e si apre ad un nuovo amore.

Capitolo 4: Analisi della trilogia di “Ritorno al futuro”

La trilogia di *Ritorno al futuro* (1985,1989,1990) ha segnato profondamente il cinema di fantascienza, diventando rapidamente un *cult* del genere e portando al successo il regista statunitense; benché a distanza di quattro anni tra il primo e il secondo (tra cui la produzione di *Chi ha incastrato Roger Rabbit*), questa saga si configura, a livello narrativo, come un insieme unitario, le cui parti sono inscindibili e fondamentali nello sviluppo dei personaggi, su cui verte un destino infausto, se non avviene una correzione adeguata delle linee temporali. Il viaggio nel tempo, con i suoi paradossi, è il tema principale della saga, accompagnato da una serie di riferimenti alla cultura pop ed elementi scenografici che ne hanno elevato lo status: la Delorean come macchina del tempo, le previsioni su un futuro ipertecnologico, fatto di auto volanti e *hoverboard,* il contrasto musicale tra anni Cinquanta e Ottanta, i costumi eccentrici e molto altro. Quello che verrà preso in esame in questo capitolo, tuttavia, esulerà dagli aspetti prettamente scenici e legati al genere, per rivolgere l’attenzione all’evoluzione del protagonista, Marty McFly, nel corso della trilogia, sotto il punto di vista familiare e amoroso, con uno sguardo rivolto anche verso il dottor Emmett Brown.

4.1 Trama

Hill Valley, 1985. Il diciasettenne Marty McFly è fidanzato con Jennifer e ha il sogno di diventare un musicista rock, ma è indisciplinato, ha paura del fallimento e fa parte di una famiglia problematica: padre inetto e infantile, madre disillusa e semi-alcolizzata e fratelli senza prospettive. Migliore amico del protagonista è lo scienziato Emmett “Doc” Brown, che lo invita una sera a provare una macchina del tempo, di sua invenzione, sotto forma di una DeLorean. Purtroppo, il dottore viene ucciso da dei libici, ai quali aveva rubato del plutonio, che funge da carburante per la macchina; in fuga da questi, Marty raggiunge, inconsapevolmente, la velocità necessaria per viaggiare nel tempo. Catapultato nella Hill Valley del 1955, rischia di creare un paradosso temporale, sostituendosi a suo padre nel primo incontro con sua madre. Aiutato dal Doc del 1955 per far funzionare la macchina in assenza di plutonio, riesce a ristabilire il corretto decorso temporale, migliorando persino il passato e, di conseguenza, il futuro: George, suo padre, si emancipa dal suo ruolo di inetto, ribellandosi a Biff e dichiarandosi a Lorraine, la madre di Marty. Attraverso un famoso fulmine, che si sapeva colpire la torre dell’orologio alle 22:04 del dodici novembre 1955, viene alimentata l’auto che conduce il protagonista di nuovo al presente, leggermente modificato: ha una famiglia di successo e Doc è sopravvissuto ai libici (il sé del passato ha ricomposto una lettera di Marty sul suo tragico destino e si è procurato un giubbotto antiproiettile). Sul finale, poco prima che Marty e Jennifer possano baciarsi, irrompe Doc, appena giunto da un futuro disastroso per il figlio dei due, a cui loro devono porre rimedio.

Ripercorrendo i minuti finali del precedente film, i protagonisti si trovano catapultati nella Hill Valley del 2015, per impedire a Marty Jr. di essere coinvolto in una rapina. In realtà, il futuro non è positivo nemmeno per Marty Sr., che conduce una vita triste e lontana dalla musica, a causa di un incidente in una sfida automobilistica che gli ha rotto la mano. Comunque sia la missione va a buon fine, se non fosse per l'anziano Biff, che scoperto il viaggio temporale, riesce a portare al giovane sé stesso un almanacco contenente tutti i risultati sportivi dal 1950 fino al 2000, arricchendosi. Di conseguenza, quando Marty, Jennifer e Doc tornano al 1985, trovano un presente alternativo: Biff multimiliardario, nonché patrigno di Marty, quindi marito di Lorraine, rimasta vedova per l'assassinio di George da parte di Biff stesso. L'unica soluzione è tornare nel 1955 ed evitare che Biff prenda l'almanacco sportivo; Marty, sempre con l'aiuto del suo migliore amico, riesce a sottrarglielo, ma, nel momento di viaggiare verso il 1985, la DeLorean, con solo Doc a bordo, viene colpita da un fulmine, che lo porta settanta anni indietro nel tempo.

Nell'ultimo capitolo, Marty, incastrato nel 1955, fa di nuovo affidamento al Doc di quell'epoca per riparare la macchina del tempo, che lo scienziato ha nascosto in una miniera nel 1885, in attesa del ragazzo. Dopo la riparazione, il protagonista parte alla volta del vecchio West, per salvare l'amico, che sarebbe stato ucciso dall'antenato di Biff. Purtroppo, alla DeLorean si guasta il serbatoio e l'unica possibilità di salvezza è farsi trainare da una locomotiva che raggiunga le ottantotto miglia orarie. Tuttavia, Doc si innamora della maestra Clara, convincendolo a rimanere nel passato e lasciare che solo Marty vada nel futuro. Tornato al presente riesce finalmente a ricongiungersi con Jennifer, riuscendo a baciarla, e, soprattutto, evita la sfida automobilistica, che gli avrebbe causato la fine della carriera e un futuro infelice con la sua amata. In conclusione, Doc ritorna al presente per mezzo di una locomotiva, presentando ai due la sua famiglia, composta dalla moglie Clara e i suoi due bambini, per poi ripartire verso il passato.

4.2 Ritorno ad un complesso edipico ordinario

Al di sotto di una prima lettura del testo filmico, la trilogia si concentra particolarmente sullo sviluppo di Marty come personaggio, attraverso una correzione familiare, in quanto la condizione di partenza di quest'ultima, secondo diversi studiosi, si presenta sguarnita di figure genitoriali fondamentali nell'attuazione, e nel superamento, del complesso edipico freudiano, che nel corso del primo film, è persino invertito. Il complesso di Edipo[28] è un momento importante nello sviluppo psichico di un bambino, che si presenta, solitamente, come un desiderio amoroso verso il genitore di sesso opposto e sentimenti ostili verso il genitore dello stesso sesso; quando il divieto viene interiorizzato e avviene un'identificazione con il genitore dello stesso sesso, si costituisce l'ultima istanza psichica, il Super-

[28] https://www.treccani.it/enciclopedia/complesso-di-edipo_(Dizionario-di-Medicina)/

Io, ossia la coscienza morale e i codici di comportamento. Marty si ritrova ad avere un padre completamente fallimentare, inetto, succube di un altro uomo, che non può fornire un modello identificativo a suo figlio o, meglio, l'identificazione porterebbe ad un uomo altrettanto fallimentare, che possiamo notare nel secondo film. Con il viaggio nel tempo, tuttavia, il protagonista peggiora la situazione, invertendo il complesso e, di conseguenza, causando un paradosso che lo porterà, insieme ai suoi fratelli, a scomparire. Quando Marty salva il padre, si sostituisce a lui, e questo porta la sua futura madre a innamorarsi, inconsapevolmente, del proprio figlio: quest'ultimo, pertanto, non dovrà consumare il desiderio, ma far sì che sia suo padre a sostituirsi a lui, per occupare il giusto ruolo familiare; ma non solo, perché è necessario che il proprio padre si evolva in un uomo sicuro di sé, per far sì che Marty abbia un modello di riferimento e il complesso venga affrontato e superato.

Oltre ad una lettura psicanalitica, è proprio la storia che conduce ad una lettura intertestuale che vede *Ritorno al futuro* come un chiaro riferimento alla tragedia di Sofocle, ma da un punto di vista rovesciato o, perfino, parodistico. Secondo Jay Rudd[29], i parallelismi sono evidenti, tuttavia, cambiano quegli elementi che trasformano la "quintessenza della tragedia" nella "quintessenza della commedia: Marty, come Edipo, si trova in una condizione a cui sembra difficile porre rimedio (l'eroe greco tenta di sfuggire al proprio destino ricadendoci in pieno), ma scopre, a differenza di quest'ultimo, che può cambiare il suo destino (infatti, Doc alla fine della terza parte dice «Il futuro non è già scritto. Da nessuna parte. Il futuro lo facciamo noi, perciò fate bene il vostro»). Edipo segue pedissequamente il fato, uccidendo il padre per sbaglio, per poi sposare la madre; mentre Marty segue deliberatamente il padre, ma facendolo sconvolge il destino, che manipola nel corso della narrazione, invece di sottomettersi ad esso. In entrambe le storie, poi, troviamo l'anziano saggio che fornisce indicazioni e norme di comportamento: da una parte c'è Tiresia, l'indovino cieco, che preferisce non svelare l'identità dell'assassino, consapevole che così facendo Edipo seguirà il suo triste destino: ciononostante, l'eroe non ascolterà il suggerimento dell'indovino e si farà rivelare il nome, che lo porterà, successivamente, ad una fine tragica; dall'altra c'è Emmett Brown, considerato dalla comunità uno scienziato pazzo, che per Marty è l'unico punto di riferimento, a cui fa costante affidamento; la narrazione si risolve così in un lieto fine. Inoltre, i due sono strettamente legati al concetto di futuro: Tiresia lo conosce e non vuole rivelarlo; Doc non vuole conoscerlo, ma, alla fine, ne viene a conoscenza.

[29] Jay Ruud, *"Back to the Future" as Quintessential Comedy,* in «Literature/Film Quarterly», Vol. 19, Fasc. 2, 1° gennaio 1991, p.127

4.3 Lo sviluppo di Marty

Marty McFly, nel corso della saga, ha due missioni principali, che sono i bisogni esplicitati chiaramente dalla narrazione: sopravvivere, nel primo, e correggere, nei *sequel*. Da una lettura più approfondita, però, abbiamo potuto constatare che queste necessità assecondavano delle esigenze più psichiche, ovvero la restaurazione di un complesso edipico ordinario, che altrimenti avrebbe minacciato la sopravvivenza nella società adulta, e lo sviluppo e la "correzione" dei difetti di Marty, per non diventare come il suo vecchio padre, provocando quello che George ha causato ai figli in principio. A livello filmico, questi processi sono costellati da eventi o prove che si ripetono in maniera molto simile, ma che hanno esiti e intenzioni diverse[30]. Molto somiglianti nelle prime due parti sono le sequenze all'interno della caffetteria, che nella prima parte trova spazio in due momenti distinti, ossia l'incontro con George e Biff e, successivamente, lo scontro con quest'ultimo; nella seconda parte, la sequenza è unica.

Molto confuso dopo il viaggio indietro nel tempo, Marty si dirige all'interno della caffetteria, nella quale cerca di mettersi in contatto con lo scienziato migliore amico, non riuscendoci; sedutosi al bancone, facciamo la conoscenza di quello che pochissimi secondi dopo scopriamo essere George, inquadrato mediante un mezzo primo piano che, attraverso l'identica posizione posturale dei due, suggerisce la parentela; questa viene confermata dall'arrivo di Biff che esclama «McFly!», rispettoa tale affermazione i due si girano in sincronia. La sequenza vede la sottomissione totale di George al suo bullo, come speculare di quella che avvenuta precedentemente nel 1985 (richiesta di un compito illecito, umiliazione con la battuta «Pronto? C'è nessuno in casa? Rifletti, McFly, rifletti!», la minaccia, la presa in giro della stringa slacciata e la domanda aggressiva rivolta a Marty «Cosa stai guardando, stupidotto?»); infine, c'è Goldie Wilson, futuro sindaco, che interrompe il dialogo tra i due McFly dopo l'uscita di Biff, che sottolinea la debolezza di George. Questo primo momento mostra quale sarà il fulcro della narrazione di questo primo capitolo, ancora prima del danno temporale che causerà Marty poco dopo: rendere George un uomo combattivo, perché, come esclama il giovane Wilson, deve combattere per farsi rispettare, a tal punto che l'emancipazione avviene con

30 Ilsa J. Bick, *"Back to the future I" and "II": re-creationism, repetition, and perversity in the time travel romance* , in «Psychoanalytic Review», Vol. 85, Fasc. 6, 1° dicembre 1998, p.909

un pugno ai danni di Biff. Anche nel secondo capitolo, questo momento è quello centrale nell'introdurre la problematica principale: Marty stesso. Oltre ad essere "uno smidollato" come il nonno (con delle idiosincrasie vocali molto simili) e ricevere le stesse vessazioni dal nipote di Biff, Griff, Marty Jr. è uguale a suo padre, il quale sostituirà il figlio per evitare che vada in galera, ma si consacrerà come il soggetto primario dell'evoluzione che ha dovuto affrontare il padre nel primo film: il suo problema è la mancanza di fiducia in sé stesso, che lo porta ad essere avventato se provocato, soprattutto se chiamato "fifone". L'assenza di autostima si manifesta per mezzo della zona fallica, la quale per tutto il film, come in questa sequenza, viene messa in discussione o minacciata, proprio perché è in esame la maturità psichica e sessuale del protagonista, che verrà espressa alla fine del terzo capitolo, con il tanto atteso bacio a Jennifer, rimandato per tutta la trilogia. In particolare,

qui vediamo il povero Marty Jr. che, dopo il rifiuto a prendere parte alla rapina, viene toccato in viso da una scagnozza di Griff che gli dice «Non hai le palle?», per poi essere preso per i genitali e lanciato sul bancone. Dopo che Marty si sostituisce a suo figlio e rifiuta nuovamente l'offerta, insultando Griff, viene provocato da quest'ultimo che lo chiama, in originale, «Chicken!», portando il protagonista a fermarsi di colpo e voltarsi, mentre, alle spalle del bullo, vediamo ergersi una mazza da baseball: ovviamente è uno strumento di violenza che Griff cerca di utilizzare dopo la provocazione, ma tramite un'inquadratura suggestiva, nella quale la mazza si erge dal fuori campo, mentre Marty, in figura intera, si gira alla parola incriminata, rende evidente l'allusione sessuale al fallo di questo. Non solo, ma la fuga di Marty avviene dopo che egli si libera tirando un calcio alle parti basse di Griff. Ed è qui che possiamo vedere la differenza di focus tra i primi due film, ovvero la fuga di Marty in skateboard/hoverboard. Nel primo capitolo, la sequenza vede George che prova a dichiararsi a Lorraine, ma viene bloccato da Biff, che, tuttavia, viene a sua volta ostacolato da Marty; qui il "problematico" è George, mentre suo figlio detiene tutto il "potere", mostrandosi forte e ammirato, tant'è che riesce a colpire con un pugno il bullo (nel secondo viene intercettato) e attira l'attenzione di sua madre, che si rivolge a lui come «da sogno»; trasformato un monopattino di un bambino in uno skateboard, scappa dalla banda, mentre continua a ricevere apprezzamenti, con Lorraine che reitera «È assolutamente da sogno»; sconfitta la banda, che si scontra con un camioncino pieno di letame, Marty restituisce lo skate al bambino, che guarda meravigliato le potenzialità di quell'oggetto. Nel secondo capitolo, l'esito rimane lo stesso, ma le condizioni cambiano: a parte il pugno non andato a segno, nessuno sembra

interessato a Marty (come i bambini alle prese con il videogame anni Ottanta che dicono «È roba da neonati», ridimensionando, difatti, la viralità del protagonista). La banda viene sconfitta, perché arrestata per aver fatto irruzione in tribunale, ma Marty non riceve ammirazione, e, soprattutto, non viene riconosciuto il suo "potere", in quanto la bambina gli regala l'*hoverboard* che gli era stato sottratto da Marty stesso, perché interessata a quello di Griff. Questa minaccia alla zona fallica, come detto precedentemente, si ripete nel corso del film. Dopo che si ritrovano nel 1985 alternativo, Marty entra inconsapevolmente nella residenza di una famiglia afroamericana, che nella linea temporale originale è quella della famiglia McFly; come nel precedente film, nel quale viene cacciato dalla famiglia Peabody con un fucile, anche qui trova un'accoglienza violenta, ma le modalità sono diverse e alludono alla sessualità: innanzitutto, entrando dalla finestra, finisce nel letto, e nelle gambe, di una ragazza, suscitando il panico per l'intrusione; poi, viene aggredito dal padre della ragazza, che stavolta non ha un fucile, ma, proprio come Griff, ha una mazza da baseball. Poco dopo, spaventato da ciò che sta accadendo, trova risposte in un giornale appoggiato sulle scale di una veranda, ma, dietro di lui, appare un fucile, impugnato dal signor Strickland, che rivolge a Marty delle parole che riflettono ancora una volta questo accanimento fallico: «Hai tre secondi per lasciare la veranda con le palle intatte».

A differenza del primo, che si conclude con un finale aperto, ma con un arco narrativo terminato, il secondo film è fortemente legato al successivo, che fa da chiusura positiva delle sorti di Marty e di Doc. Anche qui le sequenze sono una ripetizione di ciò che è accaduto nelle precedenti pellicole, ma è possibile vedere l'effettiva e graduale evoluzione del protagonista. L'incontro con Buford "Cane pazzo" Tannen (antenato di Biff), mostra già chiaramente che è il capitolo conclusivo: Marty perirà (viene impiccato dalla banda) o si evolverà (salvato da Doc, che, come vedremo in seguito, è la personificazione del suo Super-Io). I segni di miglioramento li abbiamo alla festa di paese per l'inaugurazione della torre dell'orologio. Ancora una volta viene sfidato ad un gioco, questa volta in una versione rudimentale del videogame degli anni Ottanta, ma rifiuta, come al solito, alla prima richiesta; Marty, a differenza del suo biologico passato, appare disinteressato ai continui richiami dell'uomo (ben cinque volte), a cui comunque si arrende, dopo che avviene la provocazione «Anche un bambino ci riuscirebbe con questa pistola» e «Hai paura? »; la vittoria, tuttavia, non porta nessun interesse nel ragazzo, che immediatamente si dirige ad osservare Doc alle prese con il ballo con Clara. Un'altra possibilità di sviluppo gli viene data poco dopo, quando alla festa si ritrova nella medesima situazione nella quale si era ritrovato nel 2015: mentre si allontana, gli viene dato del vigliacco, ma questa volta la cinepresa inverte le posizioni, lasciando Tannen sullo sfondo e Marty in primo piano, che indugia a lungo: è impellente la necessità di sapere quale azione compirà il protagonista, se perirà

o si evolverà. Il tentennamento è il primo passo, ma per l'ultima volta ricade nel suo difetto più grande, che verrà colmato dal fato: la banda non ha pistole, il giorno successivo avranno degli impegni criminali, e quindi l'appuntamento con la morte slitterà per il lunedì successivo. Ed è durante in questo evento che la decisione verrà presa, adempiendosi con una morte metaforica, che simboleggia la rinascita come uomo. Al saloon, con Doc ubriaco e Tannen fuori in attesa del confronto, Marty pian piano conclude il suo percorso di crescita: prima risponde che non se la sente, dando forfait; poi, dopo le provocazioni del criminale e la pressione della gente al saloon, che hanno scommesso su di lui, comincia a prendere sicurezza verso la sua decisione («E se non ci andassi?», alzando la voce verso le persone); alla fine del conto alla rovescia, però, vediamo l'espressione massima della sua sicurezza: «È solo uno stronzo! Non m'importa di ciò che dice! E non m'importa nemmeno di ciò che dice la gente». Successivamente, è costretto ugualmente a partecipare al duello, perché Doc viene preso in ostaggio, tuttavia non si batte realmente, utilizzando il tranello di Clint Eastwood in *Per un pugno di dollari* (sotto il poncho è protetto dal metallo); dopo aver finto la sua morte, Marty sconfigge Tannen, prendendolo a pugni e facendolo finire un'altra volta nel letame (in seguito, viene anche arrestato per la rapina che aveva commesso il giorno precedente). A riprova della sua crescita, appare importante la sfida automobilistica finale, quella che lo avrebbe portato ad un'incidente rovinoso per la sua vita e quella di Jennifer: rifiuta la sfida, quindi avviene la provocazione, di conseguenza accetta, ma inserisce la retromarcia, così al semaforo verde evita di gareggiare, scongiurando lo scontro con una Rolls-Royce ad un incrocio (contemporaneamente svanisce la scritta "Sei licenziato!" dal foglio che Jennifer aveva conservato dal futuro).

4.4 Il lieto fine di Doc

Lo scienziato Emmett Brown si presenta, fin dall'inizio, come punto di riferimento per Marty, anche se manchevole, come tutte le altre figure maschili, di caratteristiche potenzialmente utili al ragazzo per attuare qualsivoglia processo identificativo: è asociale, privo di qualsiasi legame familiare e sentimentale, dedito unicamente alla scienza, e che vede in Marty il sostitutivo di tutti i rapporti (di amicizia, d'amore e di fratellanza).[31] È nel terzo capitolo che vediamo Doc progredire, paradossalmente regredendo nel tempo e nelle tecnologie: trova Clara, che come lui condivide

[31] Andrea Fontana, *Robert Zemeckis,* cit. p.58

l'amore per la scienza. Questo amore, che secondo Fontana[32], è identificabile come l'*Agape*, ovvero un sentimento assoluto, viene sostituito dal *Phileo,* l'amore sentimentale, di coppia, che porta Doc a rinunciare al suo futuro (simbolo di tecnologia, quindi di scienza), per costruire quello che non ha

mai avuto. Come accennato precedentemente, in una visione più psichica dei personaggi, lo scienziato non sarebbe altro che la personificazione del Super-io di Marty. Il suo comportamento risulta immaturo e sconsiderato già dal principio (la sua morte è la conseguenza di un furto ai libici), infatti Strickland mette in guardia Marty riguarda la sua frequentazione; ma questo suo comportamento va di pari passo con l'immaturità del protagonista, proprio come se fosse una concretizzazione del processo psichico in atto. A conferma di ciò, il film in cui Marty comincia ad avere sicurezza di sé e anche quello che si concentra maggiormente sul personaggio di Doc, che risulta il motore diegetico del movimento di Marty. L'evoluzione del protagonista non è solamente segnalata dal fatto che sia tornato a casa, emblema del "Ritorno con l'elisir" ne "Il viaggio dell'eroe" di Vogler[33], ma anche dal fatto che Doc riappare a fine film: egli non è più la causa delle disavventure, non è più il salvatore dei disastri di Marty, ma è il principio guida di quest'ultimo, il suo Super-io, ormai costituito:

> In effetti, forse non è un caso che Doc sia un "doc." Come l'immagine "buona" e rassicurante dello psicoanalista, Doc è il facilitatore dello sviluppo, in una forma o in un'altra, ed è presente in tutte le epoche evolutive, accompagnando Marty nel futuro ancora da scrivere.[34]

[32] *Ibidem.*
[33] Christopher Vogler, *Il viaggio dell'eroe,* cit. p.164
[34] Ilsa J. Bick, *"Back to the future I" and "II",* cit., mia traduzione

Conclusione

In conclusione, ciò che emerge con forza dall'analisi di *Interstellar* e *Ritorno al Futuro* è che, al di là dei budget milionari, degli effetti speciali spettacolari o delle scenografie mozzafiato, l'essenza di un film, a mio parere, risiede nella costruzione dei personaggi. Sono le dinamiche relazionali, i conflitti interiori e lo sviluppo del sé a rendere un'opera capace di parlare in profondità allo spettatore, superando il tempo e la tecnologia che la rendono possibile.

Il legame così intenso tra un padre e una figlia è fondamentale e necessario in funzione del racconto: il distacco fra loro provoca l'assenza, che alimenta l'amore fra i due e che li spinge a ritrovarsi (e a salvare l'umanità). La costruzione del film chiarifica l'intento più intimo: da una situazione di pura razionalità e logica (i piani della Nasa e le figure di Cooper e Amelia) si passa, gradualmente, al cosiddetto "intelletto del cuore" (fin dal principio il simbolo è Murphy, ma lo vediamo, poi, con Amelia, nel dialogo sull'amore, e, infine, con Cooper, nel tesseratto).

Se la visione di una macchina del tempo, creata da uno scienziato "pazzo" e collaudata dal suo irresponsabile migliore amico, ci spinge a credere che questa commedia risulti unicamente leggera e superficiale, in realtà la trilogia rivela una complessità più profonda. George McFly, padre di Marty, diventa protagonista del primo film, perché è al centro dei problemi iniziali del figlio: si emancipa dalle sue insicurezze e ridefinisce il suo ruolo di uomo e padre. A questo punto è necessario focalizzarsi sul vero personaggio principale, che ora ha un modello di padre, ma non la sicurezza indispensabile ad una vita felice: la ripetizione degli eventi, i moniti dal futuro e gli avvertimenti del passato, ridefiniscono la sua figura, che lo conduco ad una vita di felicità con la sua amata, la sua famiglia, e Doc, che diventa la personificazione suo lieto fine.

Bibliografia

ARTICOLI E SAGGI SU CHRISTOPHER NOLAN

-A.Franzoni, *Il tempo del padre,* in «Salotto», n.326, 10 aprile 2015, p. 60

-L.Hariot, *Interstellar: Christopher Nolan 2014,* in «L'Art du Cinéma», Fasc.106, 2023-2024, pp. 71-88

-T.McGowan, *Anti-gravity: Interstellar and the fictional betrayal of place,* in «Jump Cut», Fasc.57, 2016

-N. Pinkerton, *Interstellar,* in «Sight and Sound», Vol.25, Fasc.1, Gennaio 2015, pp. 66-67

-V. Sobchack, *Time passages,* in «Film Comment», Vol.50, Fasc.6, Novembre-Dicembre 2014, pp.20-24

ARTICOLI E SAGGI SU ROBERT ZEMECKIS

- I.J.Bick, *Outatime: Recreationism and the adolescent experience in "Back to the future",* in «Psychoanalytic Review», Vol. 77, Fasc. 4, 1990, p.587

-I.J.Bick, *"Back to the future I" and "II": re-creationism, repetition, and perversity in the time travel romance,* in «Psychoanalytic Review», Vol. 85, Fasc. 6, 1° dicembre 1998, p.909

- F.Erisman, *Perspectives: The Night Christopher Lloyd Danced With Mary Steenburgen,* in «Journal of Popular Film and Television», Vol. 20, Fasc. 1, 1992, pp. 29-33

-A.Gordon, "Back to the Future": Oedipus as Time Traveller, in «Science Fiction Studies», Vol. 14, No. 3, novembre 1987, pp 372-385

-M.Priewe, *The Power of Conformity: Music, Sound, and Vision in Back to the Future,* in «European Journal of American Studies», Vol. 12, Fasc.4, 2017

-J. Ruud, *"Back to the Future" as Quintessential Comedy,* in «Literature/Film Quarterly», Vol. 19, Fasc. 2, 1° gennaio 1991, p.127

-D.Wittenberg, *Oedipus Multiplex, or, The Subject as a Time Travel Film: Two Readings of Back to the Future,* in «Discourse», Vol. 28, Fasc. 2/3, 2006, pp. 51-77

MONOGRAFIE SU CHRISTOPHER NOLAN

-D.Amato, *Il cinema dei fratelli Nolan: ri(e)voluzione della fantascienza filmica,* Cosenza, Santinelli, 2020

-R.Antoniazzi, *Christopher Nolan: l'architetto del tempo,* Eboli, Edizioni NPE, 2022 -M.E.Bucci, *Saturnium sidus: mondi e suoni di Interstellar,* Macerata, Simple, 2022

-F.Ferrari, *Christopher Nolan: il cinema oltre il tempo e lo spazio,* Weird Book, 2023 -S.Miceli, *Christopher Nolan,* Roma, Sovera, 2008 -L.Malavasi, *Christopher Nolan*, Venezia, Marsilio, 2024 -A.Ravazzolo, *Il cinema di Christopher Nolan: l'identità, il sogno e lo spazio-tempo*, Lecce, Youcanprint, 2022

-S.Santi Amantini, *Christopher Nolan: realtà e sogno al lavoro*, San Giustino, Whiterose Pictures, 2013

-M.Zanichelli, *Christopher Nolan: il tempo, la maschera e il labirinto,* Milano, Betti, 2018

MONOGRAFIE SU ROBERT ZEMECKIS

-G.Canova, *Robert Zemeckis,* Venezia, Marsilio, 2008

-A. Fontana, *Robert Zemeckis: verso lo sguardo del cinema e oltre,* Roma, Sovera, 2010

-A.Mancini, *Il cinema di Robert Zemeckis,* Viareggio, La conchiglia di Santiago, 2010

-A.Tedesco, *Il fantacinema di Robert Zemeckis,* Alessandria, Falsopiano, 1998

SITOGRAFIA SU CHRISTOPHER NOLAN

-A.Fabbra, *Massimo Zanichelli: "La non linearità del cinema di Nolan",* in «Fantascienza.com», https://www.fantascienza.com/21089/massimo-zanichelli-la-non-linearità-del-cinema-di-nolan , 3 aprile 2016, ultima consultazione 9 luglio 2025

-A. Laurini, *Memento: tra cooperazione interpretativa e design esperienziale*, in «Lo Specchio Scuro», https://specchioscuro.it/memento-tra-cooperazione-interpretativa-e-design-esperienziale/, ultima consultazione 30 luglio 2022

-A. Zedda, I 100 migliori film del XXI secolo secondo il *New York Times,* in «Vanity Fair», https://www.vanityfair.it/article/migliori-film-xxi-ventunesimo-secolo-new-york-times-elenco, 21 luglio 2025, ultima consultazione 28 luglio 2025

-D. Chen, *Interstellar Video Review*, in «Slash Film», https://www.slashfilm.com/534701/interstellar-video-review-visually-spectacular-melodrama-sentimenality/, 4 novembre 2014, ultima consultazione 5 agosto 2025

-Film Is Just Moving Pictures, Understanding love in Interstellar, in «Film Is Just Moving Pictures», https://www.filmispics.com/articles/understanding-love-in-interstellar , 18 marzo 201?, ultima consultazione 11 luglio 2025

- M. Crosta, Viaggiare a ritroso nel tempo si può, in «Media Inaf», https://www.media.inaf.it/2015/11/10/viaggiare-a-ritroso-nel-tempo-si-puo/, 10 novembre 2015, ultima consultazione 24 luglio 2025

-M. Dwyer, *Wherever You Go, There You Are: 'Interstellar' at 10 Resonates,* https://www.popmatters.com/interstellar-christopher-nolan-atr10 , 19 novembre 2024, ultima consultazione 7 luglio 2025

-P. M. Bocchi, *I Believe,* in «Cineforum», https://cineforum.it/recensione/I_Believe , 6 novembre 2014, ultima consultazione 10 luglio 2025

-G.Muteba, When Character Drives Plot: Interstellar's Emotional Structure, in «Medium», https://medium.com/%40gabbs140/when-character-drives-plot-interstellars-emotional-structure-d7d86597180b , 18 febbraio 2025, ultima consultazione 11 luglio 2025

-R. Trotta, *The science of Interstellar: astrophysics, but not as we know* it, in «The Guardian», https://www.theguardian.com/film/filmblog/2014/nov/05/interstellar-astrophysics-does-space-science-work-out, 5 novembre 2014, ultima consultazione 5 agosto 2025

SITOGRAFIA SU ROBERT ZEMECKIS

-Narrative First, The Relationship Story Throughline, in «Narrative First», https://narrativefirst.com/articles/series/the-relationship-story-throughline , gennaio 2020, ultima consultazione 11 luglio 2025

-S.Preston, The Importance Of Relationships In The Back To The Future Trilogy, in «Cultured Vultures», https://culturedvultures.com/the-importance-of-relationships-in-the-back-to-the-future-trilogy , 11 agosto 2020, ultima consultazione 11 luglio 2025

-M.Sesti, *Ritorno al futuro di Robert Zemeckis,* in «Cineforum», https://cineforum.it/focus/Film-in-tv/Ritorno-al-futuro-di-Robert-Zemeckis , 1990, ultima consultazione 10 luglio 2025

TESTI DI CARATTERE GENERALE

- R.Altman, *Film/Genere,* Milano, Vita e Pensiero, 2004

- J. Campbell, *L'eroe dai mille volti,* Milano, Feltrinelli, 1984

- M. Comand, *I personaggi dei film,* Venezia, Marsilio, 2012

- L.Malavasi, *Racconti di corpi: cinema, film, spettatori,* Italia, Edizioni Kaplan, 2009

FILMOGRAFIA

SCHEDE TECNICHE

RITORNO AL FUTURO (BACK TO THE FUTURE) (1985)

Regia	Robert Zemeckis
Lingua originale	Inglese
Rapporto	1,85:1
Soggetto	Robert Zemeckis, Bob Gale
Genere	Fantascienza, Commedia
Sceneggiatura	Robert Zemeckis, Bob Gale
Fotografia	Dean Cundey
Scenografie	Larry DeTillo
Musiche	Alan Silvestri
Montaggio	Arthur Schmidt, Harry Keramidas
Interpreti	Michael J. Fox (Marty McFly), Christopher Lloyd (Doc Brown), Lea Thompson (Lorraine Baines), Crispin Glover (George McFly), Thomas F. Wilson (Biff Tannen), Claudia Wells (Jennifer Parker), James Tolkan (Mr. Strickland), Wendie Jo Sperber (Linda McFly), Marc McClure (Dave McFly), Donald Fullilove (Goldie Wilson), Billy Zane (Match), Harry Waters Jr. (Marvin Berry), J.J. Cohen (Skinhead), Joe Flaherty (Doc Brown giovane), Bob Gale (Uomo al bar)
Costumi	Jean-Pierre Dorléac
Casa di produzione	Universal Pictures, Amblin Entertainment
Produzione	Bob Gale, Neil Canton

Produttore esecutivo	Kathy Kennedy, Frank Marshall, Steven Spielberg
Paese di produzione	Stati Uniti d'America
Durata	116 min
Distribuzione	Universal Pictures Italia 1985

RITORNO AL FUTURO - PARTE II (BACK TO THE FUTURE PART II) (1989)

Regia	Robert Zemeckis
Lingua originale	Inglese
Rapporto	1,85:1
Soggetto	Robert Zemeckis, Bob Gale
Genere	Fantascienza, Commedia
Sceneggiatura	Robert Zemeckis, Bob Gale
Fotografia	Dean Cundey
Scenografie	Rick Carter
Musiche	Alan Silvestri
Montaggio	Arthur Schmidt
Interpreti	Michael J. Fox (Marty McFly), Christopher Lloyd (Doc Brown), Lea Thompson (Lorraine Baines), Thomas F. Wilson (Biff Tannen), Elizabeth Shue (Jennifer Parker), James Tolkan (Mr. Strickland), Jeffrey Weissman (George McFly giovane), Crispin Glover (George McFly anziano), Billy Zane (Match), Harry Waters Jr. (Marvin Berry)
Costumi	Joanna Johnston
Casa di produzione	Universal Pictures, Amblin Entertainment

Produzione	Bob Gale, Neil Canton
Produttore esecutivo	Steven Spielberg, Kathleen Kennedy, Frank Marshall
Paese di produzione	Stati Uniti d'America
Durata	108 min
Distribuzione	Universal Pictures Italia 1989

RITORNO AL FUTURO - PARTE III (BACK TO THE FUTURE PART III) (1990)

Regia	Robert Zemeckis
Lingua originale	Inglese
Rapporto	1,85:1
Soggetto	Robert Zemeckis, Bob Gale
Genere	Fantascienza, Commedia, Western
Sceneggiatura	Bob Gale
Fotografia	Dean Cundey
Scenografie	Rick Carter, Michael Taylor
Musiche	Alan Silvestri
Montaggio	Harry Keramidas, Arthur Schmidt
Interpreti	Michael J. Fox (Marty McFly), Christopher Lloyd (Doc Brown), Mary Steenburgen (Clara Clayton), Thomas F. Wilson (Biff Tannen), Lea Thompson (Lorraine Baines), Jeffrey Weissman (George McFly), Elisabeth Shue (Jennifer Parker), James Tolkan (Mr. Strickland), Harry Waters Jr. (Marvin Berry)
Costumi	Joanna Johnston
Casa di produzione	Amblin Entertainment, Universal Pictures

Produzione	Bob Gale, Neil Canton
Produttore esecutivo	Steven Spielberg, Kathleen Kennedy, Frank Marshal l
Paese di produzione	Stati Uniti d'America
Durata	118 min
Distribuzione	Universal Pictures Italia 1990

INTERSTELLAR (2014)

Regia	Christopher Nolan
Lingua originale	Inglese
Rapporto	2,39:1
Soggetto	Christopher Nolan, Jonathan Nolan
Genere	Fantascienza, Drammatico
Sceneggiatura	Christopher Nolan, Jonathan Nolan
Fotografia	Hoyte Van Hoytema
Scenografie	Nathan Crowley
Musiche	Hans Zimmer
Montaggio	Lee Smith
Interpreti	Matthew McConaughey (Joseph Cooper), Anne Hathaway (Amelia Brand), Jessica Chastain (Murphy "Murph" Cooper), Michael Caine (Professor Brand), John Lithgow (Donald), Mackenzie Foy (Murphy "Murph" Cooper bambina), Ellen Burstyn (Murphy Cooper anziana), Casey Affleck (Tom Cooper), Matt Damon (Dr. Mann), Topher Grace (Getty), Wes Bentley (Doyle), David Gyasi (Romilly), Timothée Chalamet (Tom Cooper adolescente), William Devane (Dottore), Elyes Gabel (Scienziato), David Oleyowo (Preside)
Costumi	Mary Zophres

Casa di produzione	Legendary Pictures, Syncopy Films, Lynda Obst Productions
Produzione	Christopher Nolan, Emma Thomas, Lynda Obst
Produttore esecutivo	Jordan Goldberg, Jake Myers, Kip Thorne, Thomas Tull
Paese di produzione	Stati Uniti d'America, Regno Unito
Durata	169 min
Distribuzione	Warner Bros. Italia 2014