

*The Shining* di Stanley Kubrick (US, 1980; Production Designer: Roy Walker, Art Director: Leslie Tomkins)

*The Shining* è un percorso all'interno di un edificio e, allo stesso tempo, un viaggio nell'inconscio. Sin dalla prima sequenza il film annuncia la sua struttura labirintica e metaforica: la macchina da presa sorvola un paesaggio di montagna, seguendo un'auto arriviamo all'Overlook Hotel. Kubrick ci dice subito che l'albergo è completamente isolato dal mondo (per giungervi occorrono "tre ore e mezza di macchina" lungo una strada dove non s'incrocia nessun'altra auto) e ci presenta il neogotico Overlook Hotel come un organismo di vaste proporzioni, composto da tre corpi asimmetrici, dalle linee in forte pendenza che si diramano da una sorta di piramide centrale. L'albergo ha un insolito color grigio cenere; ci verrà subito detto che è stato costruito sui resti di un antico cimitero indiano: piramide e colore trovano dunque un'inquietante ragion d'essere.

Nel film l'Overlook Hotel funziona come una mente umana che può scatenare i suoi incubi solo quando si addormenta (ovvero durante la chiusura invernale). Kubrick lo presenta come un immenso labirinto, dove non sappiamo mai chi e cosa potremo incontrare una volta girato l'angolo di un corridoio. Quando il piccolo co-protagonista del film, Danny, è sul triciclo e (seguito dalla steadycam) percorre velocemente alcuni degli ambienti dell'albergo (il rumore sordo delle ruote sul parquet sottolinea la sua solitaria presenza), l'Overlook Hotel si è già trasformato in vuoto angosciante, in presenza malefica. Quando Danny e la madre entrano nel labirinto fatto di arbusti (che sta di fronte all'albergo), i corridoi del labirinto si spalancano e si succedono uno dopo l'altro come quelli dell'albergo, aumentando il senso di attesa e rafforzando l'impressione di stare già dentro un incubo. Al labirinto nel giardino corrispondono i corridoi dell'albergo: Danny e il suo triciclo dovranno orientarsi all'interno di quello spazio, che assumerà forme incontrollabili, dalle quali sarà sempre assente ogni punto di riferimento. Una sensazione di disorientamento replicata dalle decorazioni multicolori (opposte all'uniformità cromatica del labirinto) delle tappezzerie e delle moquettes. Decorazioni geometriche, astratte, che esaltano la bidimensionalità di un geroglifico e i colori primari accostati sulla greca di un motivo ornamentale che corre su pavimenti e pareti. La decorazione dell'albergo risulta in questo modo sovrapposta alla struttura dell'edificio e ne

condiziona di fatto l'immagine per chi ne percorre gli spazi affidandosi a un'unica certezza: il numero di ogni camera.

*The Shining* è un puzzle in cui le giunture tra i pezzi sono, di fatto, invisibili. Ogni sezione, ogni settore, ogni servizio dell'Overlook Hotel sembra obbedire alle migliori esigenze funzionali, anche se per lo spettatore è praticamente impossibile ricostruire la pianta dell'edificio: ci sembra sempre di non poter essere sicuri di riconoscere una camera, un corridoio. Il succedersi degli angoli e dei corridoi è "prevedibile" (sappiamo che, ad un certo punto, un muro dovrà piegarsi a gomito, o che dentro di esso si aprirà una porta), ma anche questo non ci serve a nulla, visto che ignoriamo il ritmo, la regolarità/irregolarità con i quali porte e angoli si alternano. Né l'albergo, né il labirinto sono spazi di cui, come gli spettatori, la famiglia Torrance potrà mai avere completa coscienza e conoscenza. Dell'uno e dell'altro ci sono date due visioni d'insieme, all'inizio del film: l'albergo con una veduta aerea; il labirinto attraverso il modellino - che Jack, il padre di Danny, osserva nella sala immensa in cui ha deciso di sedersi a scrivere il suo romanzo. In questa sequenza (è una soggettiva di Jack), il labirinto occupa tutta l'inquadratura diventando un arabesco, una decorazione geometrica simile a quelle che ricoprono i pavimenti dei corridoi e delle camere; tuttavia, man mano che la macchina da presa stringe verso il centro del labirinto ci accorgiamo che non siamo più nella soggettiva di Jack, che non stiamo più guardando un modellino: al centro del labirinto qualcosa si muove, sono Danny e la madre che sono entrati a esplorarlo.

Spesso, nei film di Kubrick, la vicenda si svolge in spazi chiusi, con limitate possibilità di movimento per i personaggi. Ma tutti quegli spazi ci appariranno come sottoposti a infinite possibilità di dilatazione o restringimento. Per Kubrick, lo scopo di un corridoio sta sempre "al di là" della sua esistenza. Il corridoio potrebbe apparire come uno degli elementi architettonici più "superflui" dal punto di vista funzionale (non vi si abita, non vi si svolge alcun'altra attività che il "passaggio"). Ma non per Kubrick: predilige il corridoio perché è fortemente limitato in una direzione, ma aperto nell'altra. La scala è un elemento necessario allo sviluppo volumetrico di un edificio: a essa Kubrick attribuisce una funzione portante che non è solo architettonica, ma anche figurativa e narrativa. Se la finestra regola la conoscenza dello spazio esterno e la comunicazione tra i mondi, la scala porterà le medesime funzioni

all'interno di un edificio. I gradini della scala mettono in comunicazione (o separano) non solo piani architettonici e piani narrativi, ma anche diversi tempi e modi di raccontare. Corridoio/finestra/scala sono al centro di alcune delle sequenze più impressionanti girate da Kubrick, un cineasta che “sente” gli spazi e gli elementi che li compongono, ne coglie l'essenza e sceglie di trasformarli, deformati - per toglierci la certezza di quello che sapevamo su di loro, per fornire alla nostra immaginazione una nuova lente attraverso la quale “rivisitarli”. Nei film di Kubrick l'architettura è un mezzo, mai un fine: anche se la sua ricerca registica finisce per lasciarsi alle spalle ogni elemento architettonico, ogni sua opera è una vera e propria lezione su come gli spazi architettonici possano incidere sulle nostre vite e sulle nostre emozioni.