

## ***Nirvana* di Gabriele Salvatores: tra Spaghetti-Sci-Fi e cinema d'autore.**

“Io sono nato come spettatore con quei film del cinema indipendente americano (*Easy Rider*, *Cinque pezzi facili*, *Punto zero*) che non erano di cronaca, ma esprimevano un disagio: e che davvero hanno fatto crescere la mia generazione, hanno concretizzato il nostro immaginario. Secondo me il cinema politico, più che denunciare i fatti della cronaca e indagare sul reale (che è compito piuttosto della televisione) deve lavorare sulle emozioni, suscitare emozione” (qtd. in Tornabuoni 60).

Gabriele Salvatores

Il presente saggio intende avanzare alcune considerazioni a margine dell'ottavo lungometraggio realizzato nel 1997 da Gabriele Salvatores, *Nirvana*, allo scopo di evidenziare come la decisione di questo regista di cimentarsi con il cinema di fantascienza (un genere assai poco frequentato dal cinema italiano popolare e, ancor più, da quello d'autore) rappresenti solo in apparenza una scelta estemporanea. L'incursione in un territorio assai lontano da quelli abitualmente percorsi da Salvatores, infatti, si inserisce in un iter autoriale assolutamente coerente. La meticolosa creazione di una cornice Sci-Fi non può, infatti, nascondere ad un'analisi più accurata l'intenzione di voler proseguire l'esplorazione di temi e di situazioni che ricorrevano anche nelle pellicole precedenti. L'amicizia virile e la fuga, ma anche la convivenza problematica tra paesi ricchi ed aree povere e – da un punto di vista più generale – il percorso che conduce al raggiungimento di un certo tipo di autocoscienza, sono pertanto motivi che ripropongono con vigore la loro centralità anche in *Nirvana*, pur se presentati ed analizzati in un contesto e da una prospettiva differenti rispetto al passato.

Il desiderio di fare un cinema politico fuori dagli schemi classici, cercando di suscitare emozioni senza limitarsi ad indagare sul reale, è ribadito da Salvatores nella citazione d'apertura ed è messo in pratica dallo stesso regista proprio con la realizzazione di *Nirvana*. La decisione stessa di abbandonare il filtro del reale per addentrarsi in un ambito come quello della fantascienza – che si presterebbe facilmente alle derive escapiste per le quali era stato

spesso criticato in passato – permette infatti a questo autore di continuare, per certi versi, il discorso intrapreso con la pellicola precedente, *Sud*, realizzando un film forse ancora più duro e squisitamente politico. Cambiando ancora una volta rotta, Salvatores prosegue così nel tentativo di affrancarsi da quell’etichetta di regista ‘generazionale’, che si limita a raccontare le ansie e le frustrazioni di alcuni individui dinanzi allo sfascio politico e morale dell’Italia degli anni di Tangentopoli (di cui nella trilogia della fuga, si anticipava tanta malaise) e di quelli immediatamente successivi (con *Sud* e *Puerto Escondido*). Secondo Raffaella Grassi, infatti, è addirittura il concetto stesso di cambiamento a fungere da chiave interpretativa di questa pellicola proprio come, in un certo senso, lo era stato anche per altre opere di Salvatores. Quello che ha luogo in *Nirvana* è però un mutamento che va colto in tutte le sue sfumature, al punto da dover essere spesso letto come ‘falso movimento’ (si pensi a *Wenders*, per iniziare la girandola delle citazioni), ossia come movimento verso una trasformazione che è un viaggio “per riconoscere se stessi, spostarsi nel tempo e nello spazio per mutare le regole del gioco che gli altri ci impongono” (Grassi 100). La meta di questo cambiamento pertanto non può che essere la libertà, l’affrancamento “dal gioco (delle parti), dal passato, dal presente, dalle passioni, dalle paure, dai conflitti, dal destino, dalla ripetizione dell’esistente” (Grassi 100).

Napoletano di nascita, ma milanese di adozione, Salvatores esordisce dietro la macchina da presa nel 1983 con *Sogno di una notte di mezza estate*, dando voce al desiderio di coniugare la sperimentazione con il mezzo cinematografico ai vari anni di ricerca teatrale effettuati presso il Teatro dell’Elfo a Milano. Dopo l’incontro con il nucleo storico del cabaret milanese di quegli anni (su cui si innesta l’amicizia con Diego Abatantuono e Silvio Orlando, che darà luogo anch’essa a svariate occasioni di collaborazione artistica), Salvatores finisce con il creare una vera e propria ‘factory’ che, dandosi quasi appuntamento di pellicola in pellicola, finisce talvolta con il creare negli spettatori la sensazione che, da sempre, egli non faccia altro che declinare la stessa serie di temi (il fallimento individuale e generazionale, la fuga, l’amicizia virile), rendendolo in apparenza un po’ monocorde e ripetitivo. In realtà, il cinema

di Salvatores è più complesso di quanto non possa sembrare in apparenza e, pur includendo opere maggiormente commerciali, non manca di dare spazio anche ad istanze di tipo sperimentativo come accade, nella fattispecie, in Nirvana.

Il 12 gennaio 1997 è la data di nascita di HAL 9000, il computer protagonista di 2001: A Space Odyssey [1968] di Arthur C. Clarke, nonché dell'omonimo film diretto da Stanley Kubrick. Quasi a celebrazione di quell'inquietante data di nascita, nel gennaio 1997 Gabriele Salvatores porta quindi nelle sale quello che molti critici non hanno esitato a definire il primo vero film italiano di fantascienza: Nirvana, appunto. In Italia, infatti, la fantascienza, pur annoverando un certo numero di B-movies (realizzati da registi italiani spesso celati da improbabili pseudonimi anglofoni), ha raramente suscitato l'interesse di registi propensi ad esplorare il genere con l'intenzione di proporre un qualcosa che andasse al di là delle solite pellicole commerciali. Tra le poche eccezioni si possono citare esempi illustri come Omicron [1963] di Ugo Gregoretti, La decima vittima [1965] di Elio Petri e, per certi versi, anche il comico Totò nella luna [1958] di Steno ed Il disco volante [1964] di Tinto Brass. Nirvana perciò rappresenta non solo uno dei rari casi in cui un autore italiano abbia deciso di cimentarsi con un genere come la fantascienza (spesso considerato ai margini della produzione culturale nazionale), ma anche l'unica pellicola di quegli anni ad aver potuto contare su un budget assolutamente ragguardevole per gli standard italiani: ben diciassette miliardi delle vecchie lire.

Realizzato con la formula della co-produzione internazionale, il film è stato finanziato dalla Cecchi Gori Group, da Maurizio Totti della Colorado Film e dai francesi della Davis, avvalendosi poi dell'apparato distributivo degli inglesi della Capitol. Dopo una gestazione di circa 3 anni, la lavorazione vera e propria della pellicola è durata sette mesi, ed in fase di postproduzione Salvatores si è avvalso della collaborazione di Digitalia Graphics (una sorta di Industrial Light e Magic nostrana), che ha realizzato una ottantina di sequenze digitali, per un totale di dieci minuti (Barreca 1998). Il set di Nirvana è stato allestito nell'ex fabbrica Alfa Romeo di Milano, in un'area di circa 140.000 mq. dove sono state ricostruite svariate scenografie, utilizzate per i quartieri dell'Agglomerato del

nord. Per l'ambientazione di Bombay City, invece, sono stati scelti i sotterranei del macello del Comune di Milano. Va ricordato, infine, come Nirvana giunga alla conclusione di una delle pause più lunghe nella carriera di Gabriele Salvatores, quattro anni in cui – oltre a lavorare all'adattamento de *Il cromosoma Calcutta* di Amitav Gosh – il regista non manca di sperimentare anche altre variazioni del linguaggio filmico, come gli spot pubblicitari ed i videoclip musicali.

Nonostante le critiche degli addetti ai lavori non si siano risparmiare, l'audacia di Salvatores non ha lasciato indifferente il grande pubblico, permettendo alla pellicola di incassare in sei mesi - e nella sola Italia - ben dodici dei diciassette miliardi spesi in totale, nonché di riuscire ad essere venduta in una quarantina di altri paesi. Questo, senza contare gli introiti del CD-rom legato al film e l'attenzione suscitata dal sito web ([www.nirvana.it](http://www.nirvana.it)), uno dei primi del genere che, nei giorni di uscita della pellicola, raggiungeva abitualmente gli 8500 visitatori al giorno (Tecchio 1997). Nonostante il merchandasing e la confezione siano perciò degni delle più scaltre operazioni di marketing hollywoodiane – facendo pensare ad un ipotetico nuovo filone che si potrebbe forse battezzare Spaghetti-Sci-Fi – Nirvana sembra però avere anche molto altro da offrire alla sua audience. Non ultimo, il più radicale tentativo di film politico sin qui proposto da Salvatores, animato dall'estremo tentativo di differenziarsi dal “panorama un po' asfittico e molto Kammerspiel del cinema italiano a lui coetaneo” (Grassi 91). In virtù della sua complessità, Nirvana aspira perciò ad essere anche e soprattutto un film d'autore, affrancandosi però dalla quella implicita necessità di dover sottostare al giogo del reale a cui la nostra cinematografia è costretta sin dai tempi del neorealismo.

La trama del film prende avvio nell'anno 2005. Il protagonista, Jimi – un programmatore di videogiochi che vive nell'agglomerato del Nord di una megalopoli immensa e futuribile – sta attraversando uno strano momento della sua vita. È stato lasciato dalla sua ragazza, Lisa, proprio mentre Nirvana (la sua ultima creazione) sta per uscire sul mercato internazionale. Nel frattempo Jimi si accorge che Solo (il protagonista del video gioco) ha acquistato ‘una specie di coscienza’ a causa di un virus e, dopo aver compreso di essere costretto dal programma a ripetere all'infinito le stesse cose, gli chiede di porre

fine alla sua esistenza, cancellandolo. Dopo aver trasferito la propria angoscia al suo creatore (un altro virus, si potrebbe dire), Solo lo convince a penetrare nella banca dati della Okosama Star, la multinazionale che produce il videogioco. È così che, spinto dal desiderio di compiere questa missione e dalla volontà di rintracciare Lisa, Jimi si reca nelle immense periferie della megalopoli, in compagnia di due hackers: Naima e Joystick.

In un'intervista realizzata poco dopo l'uscita del film Salvatores, riecheggiando per molti versi la citazione d'apertura, afferma: "Le radici del cinema italiano sono il neorealismo e la commedia all'italiana, che dal neorealismo nasce. Per mia indole, le radici alle quali potevo attaccarmi erano quelle della commedia all'italiana, ma io sono cresciuto con il cinema americano degli anni settanta, con il cinema francese degli anni a seguire. Per cui, la prima cosa che mi è venuta spontanea è stata quella di contaminare queste con la commedia italiana. Da lì nascono Marrakesh Express, contaminato col road-movie, Tournée col melò, Mediterraneo con il cinema di guerra e così via" (qtd. in Tecchio 1997). Un *modus operandi* quest'ultimo che però, sempre nella stessa intervista, Salvatores poco dopo confessa di aver sentito il bisogno di modificare, affermando anche: "Non ne potevo più! Credo che la commedia all'italiana sia morta. Credo che non sia più in grado di raccontare la realtà" (qtd. in Tecchio 1997).

Dichiarazioni shock a parte però, Nirvana è un film che ama comunque giocare con la liminalità tra i vari generi, e quindi neppure in questa escursione nel campo della fantascienza il cinema di Salvatores pare aver perso del tutto i suoi toni 'mediterranei' e, soprattutto, la contaminazione con la commedia all'italiana. In questo senso, infatti, proprio in Nirvana a spiccare sono spesso le gag di Diego Abatantuono, il cui personaggio ha un nome (Solo) che più che essere un riferimento ad uno dei vibranti protagonisti della trilogia di Star Wars, pare ammiccare alla disperata solitudine a cui è condannato l'unico essere umano a cui è permesso di intravedere un barlume di verità, di raggiungere quella che nel film viene chiamata 'una specie di coscienza'. Sempre sul versante comico, poi, non passano inosservate neppure la parlata pugliese assai ostentata di Sergio Rubini, nè la presenza dei numerosi caratteristi

che in passato hanno spesso fatto capolino nelle pellicole del regista. Al di là di alcuni picchi, però, il leit-motiv della comicità viene stemperato in Nirvana all'interno di una cornice fantascientifica o, meglio, psichedelica (in questo caso basti pensare al nome stesso del protagonista, Jimi, evocazione di una figura culto della psichedelia come Jimi Hendrix). È lo stesso Salvatore, infatti, ad usare questo termine, definendo psichedelico il suo film per il tentativo "di apertura della psiche," e per il non essere tanto "un viaggio in mondi sconosciuti quanto un viaggio all'interno della testa" (qtd. in Vistarchi). Rimanendo in tema, pertanto, si potrebbe dire che Nirvana si configuri quasi come un buco nero, come una sorta di viaggio all'interno della mente, un gorgo di suoni-colori-luci-ricordi-sensazioni difficilmente esprimibili in modo lineare. A rappresentare simbolicamente l'evolversi degli eventi pare perciò assai appropriata la struttura a vari livelli del videogioco; senza contare il fatto che le inquadrature sempre sature di colori e – più ancora – la sovrabbondanza di comparse, elementi scenografici e corridoi percorsi dai personaggi, sono elementi che rafforzano un profondo senso di smarrimento, un'impossibilità significativa (condivisa da parte di spettatori e personaggi) ad orientarsi all'interno dello spazio diegetico.

Tutti questi elementi vengono poi sistematicamente interpolati dal montaggio e, più ancora, dalla narrazione à rebours che, permeando gran parte della pellicola, contribuisce a creare nello spettatore notevoli difficoltà nel ritrovare il proprio ruolo all'interno dell'architettura del film. Questo modello di narrazione à rebours è molto utilizzato, in realtà, da svariati film classici proprio perchè permette di coinvolgere lo spettatore secondo una doppia linea di ipotesi: quella delle situazioni connesse alla cornice (dalla quale si avvia il racconto al passato), e quelle legate invece allo sviluppo delle vicende raccontate nei flashback stessi. Nirvana utilizza entrambe queste possibilità perché sia la storia cornice che l'antefatto sono sottoposti a uno svelamento progressivo che giunge solo dopo la metà del film a mostrare apertamente i tre personaggi che si stanno preparando a 'volare' (ossia ad entrare nella banca dati della Okosama Star). La presenza di due personaggi come Joystick e di Naima, infatti, non è rivelata nei momenti precedenti, nei quali la

storia cornice si limita a convogliare la nostra attenzione sulle azioni del solo Jimi.

La struttura del film perciò non è di per sè innovativa, ma si avvale senza dubbio di una certa complessità, contribuendo alla difficoltà che ogni spettatore incontra nel momento in cui tenta inutilmente di comprendere la struttura complessiva della pellicola, e finanche di mappare lo spazio diegetico. Il film Nirvana, infatti, in virtù del suo rispecchiare – in tutto e per tutto – la struttura plurilivellare del videogioco omonimo, infonde talvolta nello spettatore la sensazione di vertigine propria della mise en abîme, comunicandogli a più riprese l'impressione di essersi perso in un labirinto. Al gioco di specchi generato dalla contrapposizione tra la 'realtà reale' di Jimi (a sua volta specchio della nostra realtà di esseri umani-spettatori) e la 'realtà virtuale' di Solo, va infatti ad aggiungersi la dimensione claustrofobica tipica del videogioco, che a sua volta si riflette nella chiave del viaggio mentale di Jimi dentro il sistema (la realtà virtuale della Okosama Star). La vertigine che però deriva da un tale rispecchiamento plurilivellare, non è altro che l'ilynx, ossia quel tipo di vertigine che, secondo Roger Callois, si prova nel momento in cui si è posti di fronte all'irrompere dell'inaspettato – o talvolta dell'assurdo, o del fantastico – nel flusso della realtà quotidiana.

In una riflessione sull'arte orientale, Roland Barthes afferma: "Penso a Matisse che disegna un ulivo, dal suo letto, e si mette ad osservare, dopo un po', i vuoti tra i rami, e scopre che, con questo nuovo modo di vedere, sfugge all'immagine abituale dell'oggetto disegnato, al clichè ulivo. Matisse scopriva così il principio dell'arte orientale, che vuole sempre dipingere il vuoto, o meglio, che coglie l'oggetto raffigurato in quel raro momento in cui il pieno della sua identità cade bruscamente in un nuovo spazio, quello dell'interstizio"(qtd. in Prono 244). L'interstizio su cui fa luce Salvatores con questa pellicola non è però quello legato al momento di ilynx-vertigine provato dal protagonista del videogioco una volta resosi conto di vivere una vita fittizia, in un mondo che è solo una copia del mondo reale. Per contro, l'interstizio su cui ruota l'intera trama di Nirvana è quello legato ad un secondo senso di ilynx-vertigin, quello provato da Jimi nel momento in cui si rende

conto di non essere poi tanto dissimile dal personaggio da lui creato. In un primo momento è Jimi a verbalizzare l'ilyn provata da Solo affermando: "La sua vita era solo una copia della realtà, ma la realtà non sopporta di essere guardata negli occhi, per questo non basta la ragione per capirla." Successivamente, però, è proprio Solo a passare il suo 'virus' (ossia quello che gli ha fornito 'una specie di coscienza') al suo creatore dicendogli: "Guardati intorno. Ma se tutto quello che vedi non esistesse, se fosse come qui da me. Se fossi come me." Questa volta è pertanto Jimi a provare il succitato senso di vertigine, a mettere in dubbio il suo stile di vita, il suo lavoro, i suoi valori ed a decidere di fare propria la massima di Solo: "L'unica cosa che si può fare qui dentro è smettere di giocare. Se riesci a farlo vuol dire che sei libero." Da quel momento in avanti, tutto ciò che Jimi fa segue una logica completamente differente da quella che si presume possa averlo guidato in passato, facendolo divenire un programmatore di enorme successo. Le sue azioni, infatti, diventano in tutto e per tutto autodistruttive, simboleggiando la sua ribellione contro un sistema che lo opprime. Jimi, in altre parole, smette di giocare, ossia cessa di interpretare il ruolo di programmatore, di creatore di videogiochi, per assumere quello di distruttore, di colui che cancella Nirvana per permettere a se stesso ed a Solo di conquistare l'unico tipo di vittoria per loro possibile: diventare – come viene spesso ripetuto nel corso della pellicola – "come un fiocco di neve che non cade in nessun posto."

Nirvana insomma finisce – proprio come Sud, il film precedente di Salvatores – con l'essere una sfida al 'sistema', assumendo i tratti di racconto di una ribellione persa, ma non per questo senza valore. Agli uomini che fuggono (si pensi a Laborit ed alla precedente trilogia della fuga, nonché a Puerto Escondido) Salvatores quindi sembra preferire – almeno in questa fase – degli eroi che non scappano ma reagiscono, pur sapendo di non poter vincere, per lo meno nel senso convenzionale. Da Sud, del resto, Nirvana sembra aver ereditato anche l'interesse per l'idea di margine, al punto che alcune delle riflessioni proposte da un acuto studioso e teorico del sud e della 'sudità' come Franco Cassano sul concetto di confine – al tempo stesso luogo di divisione e di contatto tra uomini e situazioni – risultano essere perfettamente applicabili anche a questa



pellicola. Nirvana, infatti, pur trattando in apparenza situazioni futuribili (e pertanto lontane da noi) si rivela ad uno sguardo più attento come un vero e proprio saggio filosofico sull'idea di limite, invitando il pubblico più recettivo, proprio come suggerisce Cassano, a “non cercare la pienezza di un'origine” – peraltro impossibile da trovare – “ma a sperimentare la propria contingenza”(XXIV). Come in *Sud*, infine, questa pellicola rinchiude i propri personaggi all'interno di “una geografia senza centro, soffocante e barocca: scelta topografica coerente per un film che non dà mai l'impressione di guardare all'infinito – come tanta fantascienza di ieri e di oggi – ma di confrontarsi piuttosto con il ‘finito’. In effetti, la domanda più ricorrente all'interno di Nirvana riguarda il ‘margine’: dove si conclude l'esistenza di qualcosa e dove comincia quella di qualcos'altro?” (Malavasi 107). A porsi questa domanda per primo è Solo, uno di quei personaggi fittizi che si rendono conto di essere tali – spesso a causa di qualche agente esterno incontrollabile, o di quello che più in generale Roger Callois definirebbe *alea* – che da sempre popolano la storia del cinema. Infatti, dallo *Sherlock Jr.* di Buster Keaton [1924] al blockbuster *Last Action Hero* [1993] di John McTiernan con Arnold Schwarzenegger, passando per l'alleniano *The Purple Rose of Cairo* [1985], sono varie le pellicole in cui sono state investigate le possibili conseguenze di una contaminazione tra l'universo del reale e quello della finzione. Ciononostante, Salvatores, pur avendo deciso di affrontare questo tema avvalendosi di uno dei generi classici dell'industria hollywoodiana, lo *Sci-Fi*, non rinuncia a contaminarlo con quell'intimismo “tipico della tradizione filmica italiana, forse l'unica in grado di alternare dramma e comicità grottesca mantenendo un perfetto equilibrio sul piano dei registri” (Barreca 1998).

Salvatores infatti pur confermando, da un lato, di aver colto l'essenziale antropocentrismo tipico del genere fantastico con l'affermazione “credo che la fantascienza sia sempre un pretesto per parlare di noi, delle nostre paure, i nostri bisogni” (qtd. in Tecchio 1997); dall'altro non esita a proporre un tipo di fantascienza che potremmo forse definire sociologica, visto l'enorme interesse nei confronti dell'alienazione dell'uomo moderno in una società ipertecnologica. Nel film, infatti, tutto è informatizzato, dai

pagamenti dell'albergo al rifornimento di benzina. La tecnologia, quindi, pare permeare tutte le situazioni in cui i protagonisti si vengono a trovare e ne condiziona in modo notevole le azioni, limitando – in ultima analisi – la loro possibilità di agire al di fuori degli schemi. Significativo è, in questo caso, l'episodio in cui il distributore computerizzato di benzina, resosi conto che il veicolo che stava rifornendo era stato rubato, avverte autonomamente la polizia ed inserisce nel serbatoio un composto liquido che, di fatto, impedisce l'uso del mezzo. Una tale onnipresenza del fattore tecnologico finisce poi con il condizionare inevitabilmente anche i rapporti che alcuni dei protagonisti hanno con la propria mente ed il proprio corpo. Se si eccettua Solo – personaggio inventato da un altro personaggio ma anche e soprattutto protagonista di un videogioco e, quindi, frutto tecnologico par excellence – anche i più umani tra i caratteri che danno vita alla trama non sfuggono al giogo del 'fattore tecnologico', e così se da un lato Naima non ha più ricordi autentici e personali, Joystick si è addirittura venduto le cornee, finendo col rimpiazzarle con delle telecamere.

Naturalmente, molti di questi temi non sono che echi del *pout pourrit* di influenze cinematografiche e letterarie che è possibile rintracciare nella pellicola di Salvatores. Per quanto concerne la tradizione filmica, infatti, vanno sicuramente registrati debiti nei confronti di un certo tipo di tradizione autoriale (dal François Truffaut di *Fahrenheit 451* [1966] al Wim Wenders di *Until the End of the World* [1991]), ma non vanno neppure dimenticate le atmosfere cupe e multietniche già presenti all'interno di pellicole come *Blade Runner* [Ridley Scott, 1982], *Strange Days* [Kathryn Bigelow, 1995], *Tron* [Steven Lisberger, 1982] e *Johnny Mnemonic* [Robert Longo, 1995]. Gli echi raccolti dai vari esempi di cinema di genere, e soprattutto dal filone cyber punk, sono sicuramente molteplici anche se, come ci conferma Vito Zagarrìo, quello che colpisce di Salvatores è ancora una volta la sua straordinaria capacità di "condirli con uno humour tutto italiano e con un finale agrodolce" (89). Ciò che, infatti, differenzia in maniera sostanziale l'operazione del regista italiano dai modelli hollywoodiani, è il suo fondarsi su "un plot tutto di testa, una sceneggiatura ermetica ed intellettualistica," mentre – nel contempo – ciò che la distingue

dal panorama generale del cinema italiano è proprio la ostentata esibizione di effetti speciali, finalizzata però ad “un progetto ambizioso di rifondazione del film italiano, non più povero, né di idee né di denaro” (Zagarrio 89). In altre parole, Nirvana proprio grazie alla sua ancestrale essenza di prodotto spurio – a metà strada tra spettacolarità hollywoodiana ed introspezione ‘Italian style’ – si colloca quasi ontologicamente in quella zona di confine, in quello stesso interstizio che si propone di esplorare. Il concetto stesso di margine, del resto, richiamando alla mente l’idea di passaggio e, in qualche modo, di coesistenza preannuncia e simboleggia “il quadro magmatico della società postmoderna e postindustriale, in cui il tempo, lo spazio e la dimensione soggettiva vivono una condizione di perenne tensione e instabilità, come nella Bombay City in cui affondano alla fine i personaggi, «dove passato, presente e futuro danzano insieme»” (Malavasi 108).

Al confronto con il ‘finito’ a cui si è fatto cenno in precedenza (Malavasi 107), fa seguito quindi il riconoscimento della necessità di trasformarsi perché – come ribadisce Gianni Canova sulla scorta di Habermas – lo *Zeitgeist* della postmodernità consiste nel porre “l’et-et al posto dell’aut-aut: non più tesi e antitesi, opposizioni ed esclusioni, ma inclusione, convivenza, contaminazione” (qtd. in Boille 2005). Il problema di Solo, infatti, “non è quello di ‘essere’ un videogioco, né quello di dover continuamente morire e rinascere. Il suo problema, semmai, è quello di aver preso coscienza del ‘margine’ e, conseguentemente, delle possibilità che vi stanno al di là – della pluralità e della complessità – e di non potersi trasformare” (Malavasi 108-109) a meno, naturalmente, di non decidere di abbracciare la forma più estrema di trasformazione, la morte e quindi, nel suo caso, la cancellazione.

Per quel che concerne i debiti nei confronti della tradizione letteraria, invece, lo spettro dei riferimenti che emergono da pellicola di Salvatores spazia dalla psichedelia di William Burroughs al movimento cyberpunk ed ai suoi principali esponenti, W.Gibson e P.K.Dick (a sua volta, autore di “Do Androids Dream of Electric Sheep?” poi trasformato in *Blade Runner* da Ridley Scott). In questa spericolata impresa di contaminazione, Salvatores sfiora Kubrick ed evoca Pirandello (si pensi ai “Sei personaggi in cerca

d'autore"); costruisce spazi ispirandosi ad artisti visionari come Sironi, ma anche a Mondrian e Casorati passando per Escher, il tutto con l'intenzione di ricostruire un percorso che dalle 'porte' (il riferimento in questo caso è alla Bibbia psichedelica "The Doors of Perception" di Aldous Huxley) conduce alle 'finestre' che la realtà virtuale può aprire sulle coscienze. Del resto, come ricorda ancora lo stesso regista: "il concetto rimane quello di aprire la propria mente ad altre dimensioni" (qtd. in Tecchio 1997).

In conclusione quindi – dopo aver esplorato alcuni sud del mondo, scavando nel 'periferico' nascosto nella più grande metropoli della penisola, nella provincia italiana e nel sud del sud – Gabriele Salvatores affronta con Nirvana un altro tipo di marginalità e di liminalità. Aprendo infatti ben più di uno spiraglio verso un terzo tipo di ilynx (quella generata nei confronti di uno spettatore che si rispecchia in Jimi, che a sua volta si rispecchia in Solo), questa pellicola si configura come un tentativo – forse isolato ma non per questo meno degno di nota – di traghettare il cinema italiano (eternamente legato alla visione neorealista di cinema come 'finestra sul mondo') verso una nuova frontiera, in cui potrebbe toccare proprio alla nostra cinematografia il compito di ricoprire il ruolo di finestra telematica, tecnologica, multimediale, ma anche della psiche. Una finestra sicuramente più adatta a raccontare le ansie dell'Italia di fine millennio, in grado di permetterci lo sconfinamento verso un'altra vita o, addirittura, un'esistenza 'altra' (proprio come alla fine di Nirvana accade a Solo e Jimi) ma – nel contempo – capace anche di riproporre uno dei tratti più distintivi e peculiari del fare cinema: "quella di fare mondi, progettare spazi e inventare città. Arricchendo le mappe dei nostri territori mentali di nuovi luoghi in cui provare ad abitare" (Vistarchi).

Con Nirvana, infine, Salvatores realizza un film genuinamente cinematografico per via dello sperimentalismo di questa pellicola ma anche e soprattutto, da un punto di vista ontologico, per via della cineticità di quest'ultima, ossia del suo cercare di visualizzare e di evocare un movimento (da κινεο, mettere in movimento) che assume anche al ruolo di categoria esistenziale. Nirvana, infatti, si pone agli antipodi rispetto a quel movimento all'indietro in chiave neo-neorealista invocato da molti registi italiani nel corso degli

anni novanta cercando, nel contempo, anche di distaccarsi quanto più possibile da quella staticità causata dall'attrazione mortale che il mezzo televisivo ha esercitato e spesso continua ad esercitare su molto cinema italiano (confermando quanto affermato da Salvatores e riportato all'inizio del presente saggio). Con questa pellicola, il regista mostra piuttosto di volersi muovere in avanti, verso un futuro che è quello tratteggiato dalla trama del film ma che è, metaforicamente, anche quello del cinema italiano. Guardando nella direzione del cinema americano (di quello hollywoodiano in particolare) ed a tratti anche del teatro (il primo amore), Salvatores infatti è come se profeticamente provasse ad indicare una nuova strada alla cinematografia nostrana. Anche in questo caso si tratta, tutto sommato, di una mini-rivoluzione destinata alla sconfitta (come si può ben vedere a distanza di dodici anni dall'uscita del film), ma che non per questo assume una minore importanza e che, anzi, merita di essere celebrata proprio nel momento in cui molte delle pellicole italiane nelle sale di questi tempi ripropongono quell'estetica filo-televisiva tipica del cosiddetto 'cinema carino' o si muovono ancora all'ombra del paradigma neorealista.

Nonostante sia rimasto isolato e, tutto sommato, inesplorato da parte di altri cineasti negli anni a seguire, il percorso tracciato da Salvatores con *Nirvana* rappresenta senza dubbio una via alternativa, coraggiosa e degna di nota, frutto di una scelta autoriale conscia e precisa da parte del regista. Il tentativo di mettere insieme un'opera in grado di oltrepassare la ricerca di un puro e semplice intrattenimento dello spettatore attirato dal film di genere e dalle sue convenzioni dà vita, come detto in precedenza, ad un prodotto ibrido, a metà tra il film di genere (evocato e, subito dopo, riletto e re-inventato) e quello d'autore. Si ha così una sorta di Spaghetti-Sci-Fi a cui però non manca il coraggio di costringere l'audience a soffermarsi a riflettere su quesiti che riguardano la natura umana e, metaforicamente ed intrinsecamente, lo stesso futuro della cinematografia italiana.

## NOTE

<sup>1</sup> Dopo Sogno di una notte di mezz'estate [1983], Kamikazen - Ultima notte a Milano [1987], Marrakech Express [1989], Turnè [1990], Mediterraneo [1991], Puerto Escondido [1992] e Sud [1993].

<sup>2</sup> Due temi, questi, che rappresentano l'asse portante della cosiddetta trilogia della fuga (costituita da Marrakech Express, Turnè e Mediterraneo) e che sono riscontrabile anche in Puerto Escondido, una pellicola che è assai affine per temi e personaggi alle tre precedenti, al punto che alcuni critici preferiscono addirittura parlare di 'quadrilogia' mentre altri, pur riconoscendo sostanziali differenze, la ritengono comunque un'appendice del discorso intrapreso in precedenza.

<sup>3</sup> Un discorso affrontato sia nel succitato Puerto Escondido che in Sud.

<sup>4</sup> Un tema, questo del raggiungimento di una sorta di autocoscienza, che potrebbe forse essere considerato il vero e proprio trait d'union tra i vari percorsi creativi e le varie anime che emergono dalle pellicole di questo regista, che ama spaziare dal film di genere (o meglio, dalla rielaborazione dei confini tra i generi stessi, in un percorso che parte dal filone della commedia all'italiana per giungere, nel caso in questione, alla fantascienza, ma che non si nega neppure un'escursione nel genere horror con il successivo Denti [2000]) per giungere a opere più classicamente autoriali (Sud), sforzandosi di dare voce ad un desiderio di sperimentazione dei modi di ripresa (si pensi ancora a Sud), della diegesi (Amnèsia, 2002) e dei rapporti tra la settima arte ed altri forme artistiche (il teatro, nel caso di Sogno di una notte di mezz'estate, e la letteratura nel caso di Puerto Escondido e di Io non ho paura, 2003).

<sup>5</sup> Lo stesso regista rivendica questa sua ansia di cambiamento affermando: "Voglio affrontare storie che sporchino le mani. Vado verso la confusione. Si può raccontare questo mondo con storie che abbiano un inizio e una fine precisamente definiti? Ho intrapreso una strada e devo vedere dove mi porta, anche a rischio di sbattere la testa" (qtd. in Vistarchi).

<sup>6</sup> Che include comici che vanno da Paolo Rossi a Claudio Bisio, da Gigio Alberti ad Antonio Catania e che faranno regolarmente capolino in tutti i suoi film.

<sup>7</sup> Che, oltre ad essere presente nella già citata trilogia della fuga, compare anche nei successivi Puerto Escondido, Nirvana, Amnèsia ed Io non ho paura.

<sup>8</sup> Con cui Salvatores gira Kamikazen ultima notte a Milano, Sud e Nirvana.

<sup>9</sup> Nonostante sia il libro che la trasposizione cinematografica risalgano al 1968, va ricordato come, in realtà, la pubblicazione del romanzo sia avvenuta solo dopo l'uscita del film di Kubrick (al quale, peraltro, lo stesso Clarke aveva collaborato in veste di co-sceneggiatore e, più in generale, di fonte ispiratrice, dato che alla base del progetto filmico vi era appunto "The Sentinel", una storia breve scritta da Clarke nel 1951).

<sup>10</sup> A tal proposito, nonostante sia questa la data cui si fa comunemente riferimento come «data di nascita ufficiale» di HAL 9000 (si pensi all'articolo di John Markoff dal titolo "Happy Birthday, HAL; What Went Wrong?" comparso sul New York Times del 12 gennaio 1997), è comunque opportuno sottolineare come questa data venga riportata da Clarke nel romanzo del 1968, ma non dalla pellicola di Kubrick che, infatti, propone come alternativa il 12 gennaio 1992. Tra i vari

interventi volti a risolvere questa querelle anagrafica vale la pena di ricordare quello di uno studioso del MIT, David Stork, il quale – a pagina XIX del suo libro *HAL's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality*, uscito proprio nel 1997 – afferma che la scelta del 1992 da parte di Kubrick è stata probabilmente motivata dall'intenzione di rendere la morte di Hal “more poignant”. Tesi, quest'ultima, nient'affatto sottoscritta da Mauro Mele che, in “2001: Odissea nello spazio” (“Il primo sito italiano dedicato a 2001: Odissea nello spazio” - almeno stando alla homepage <http://www.look.it/2001/2001home.htm>), nella sezione riservata alle FAQ - in risposta alla domanda 12 “Quando è stato costruito HAL?” - sottolinea come invece sia più logico pensare ad uno spostamento in avanti dal 1992 al 1997 ad opera di Clarke (il quale peraltro, come ricordato in precedenza, aveva terminato il romanzo dopo l'uscita del film di Kubrick). Clarke, infatti, potrebbe giustamente aver pensato che nel 2001 un computer assemblato ben 9 anni prima (ossia nel 1992, la data kubrickiana) sarebbe apparso obsoleto, mentre uno prodotto nel 1997 avrebbe sicuramente avuto meno probabilità di correre questo rischio. Un'ultima conferma della sostanziale maggiore logicità di una data come il 1997 ci viene infine fornita da parte dell'Università of Illinois at Urbana-Champaign (luogo deputato, sia nel romanzo che nella pellicola, all'assemblaggio di HAL 9000) e dalla sua scelta di ospitare il Cyberfest nel mese di marzo del 1997, con l'intenzione di celebrare il proprio legame speciale con le ricerche nell'ambito della tecnologia e, soprattutto, con l'icona mediatica di HAL 9000. Per maggiori informazioni si consulti <http://www.palantir.net/2001/meanings/essay11.html>, in particolare la sezione “Hal's Birthday”.

<sup>11</sup> Un'ultima menzione va poi riservata anche a Paolo Heusch, regista de *La morte viene dallo spazio* [1958] (cui collabora anche un Mario Bava non ancora passato alla regia, in veste di direttore della fotografia e di addetto agli effetti speciali). Questa pellicola, infatti, merita di essere ricordata forse solo perchè è considerata da molti il primo esempio di film di fantascienza nella storia del cinema italiano (escludendo naturalmente 1000 km al minuto, girato assai prima - nel 1939 - da Mario Mattoli; film, quest'ultimo, dove però l'ambientazione genericamente fantascientifica si rivela ben presto solo un pretesto per lo svolgersi di una storia comica).

<sup>2</sup> A detta di Licia Barreca, la Digitalia “nata a Milano nel 1991: fondata da Paola Trisoglio (visual designer) e Stefano Marinoni (illustratore), rappresenta uno dei primi tentativi di importare in Italia le tecniche digitali. In principio era consociata di una delle aziende più rinomate nel settore della Computer Grafica a livello mondiale, la Digital Arts di Londra. La società si dedica alla realizzazione di effetti speciali, alla computer grafica e alla computer animation; è attiva nell'industria cinematografica e nella pubblicità televisiva, nonchè nel settore dei film per la tv.”

<sup>13</sup> Per una trattazione più esaustiva degli aspetti legati alla pre-produzione di Nirvana si consultino Luca Malavasi (p. 104 e seguenti) e Vistarchi.

<sup>14</sup> Gli anni trascorsi tra *Sud* [1993] e *Nirvana* [1997] costituiscono la pausa più lunga anche quando paragonata all'intervallo di tempo trascorso tra il primo ed il secondo lungometraggio di Salvatores (*Sogno di una notte d'estate*, realizzato nel 1983 e *Kamikazen - Ultima notte a Milano*, ultimato invece nel 1987), un periodo

nel quale peraltro Salvatore si dedicava ancora assiduamente all'attività teatrale.  
<sup>15</sup> Come ricorda ancora Malavasi, nel 1994 Salvatore inizia a realizzare per conto della Colorado Film (la società di produzione dell'amico Maurizio Totti) spot pubblicitari coinvolgendo direttamente "alcuni attori della sua 'scuderia': Diego Abatantuono e Ugo Conti per la Buitoni, Gigio Alberti per la Banca di Roma; mentre Abatantuono è anche protagonista de *Il viaggio*, uno spot promozionale contro la pirateria diretto sempre nel 1994. Nel 1996 torna invece al mondo della musica, partecipando alle riprese del video *L'agnello di Dio* di Francesco De Gregori" (104).

<sup>16</sup> Si pensi ad esempio a Francesco Bolzoni che, dalle colonne de *L'Avvenire*, imputa al film "uno scarto fra volontarismo e ispirazione artistica," oltre alla presenza di "un'evidente resistenza del 'genere' all'autore che si manifesta nell'organizzazione stessa dei materiali narrativi" (1997).

<sup>17</sup> A questo proposito, si consulti ancora Barreca 1998.

<sup>18</sup> Il riferimento è a *Star Wars* [George Lucas, 1977], *The Empire Strikes Back* [Irvin Kershner, 1980] e *Return of the Jedi* [Richard Marquand, 1983], e non certo alla seconda trilogia portata sugli schermi da Lucas nell'ultimo decennio, che narra invece eventi precedenti, in cui il personaggio di Han Solo non è coinvolto.

<sup>19</sup> Si pensi a Gigio Alberti (nei panni del Dottor Ratzenberger), ad Antonio Catania (nella veste di venditore di paranoie) e ad Ugo Conti, che interpreta un turista siciliano. Al di là del nutrito gruppo di caratteristi che spesso bazzica nei film di questo regista, va poi notata la presenza di un attore del calibro di Silvio Orlando (già visto in *Kamikazen – Ultima notte a Milano* e in *Sud*), del già citato Rubini (che tornerà ad essere diretto da Salvatore in *Denti* e *Amnesia*) ma anche di altre celebrità del piccolo schermo come Bebo Storti (*l'uomo che medita*), Paolo Rossi (*Joker*) e di Claudio Bisio (*Red Rover*). Questi ultimi due avevano già lavorato con Salvatore (rispettivamente in *Kamikazen – Ultima notte a Milano* e *Mediterraneo*), mentre Storti collaborerà nuovamente con il regista nel successivo *Amnesia*.

<sup>20</sup> Si pensi ai tre flashback di *Le jour se leve* di Marcel Carné [1938], o a quelli di *Rashomon* di Kurosawa [1951], oltre che ai molti polizieschi ed ai tantissimi noir, sia classici che contemporanei, da *The Woman in the Window* di Fritz Lang [1944] a *The Usual Suspects* di Bryan Singer [1995].

<sup>2</sup> Come ricorda Rodrigo Pérez de Arce "faced with the breadth of Huizinga's analysis Roger Callois tries to order the scope of play in two planes, distinguishing between 'ludus' (ordered play) and 'paideia' (spontaneous action), and identifying the archetypes of 'agon' (contest), 'alea' (chance), 'mimicry' (imitation) and 'ilynx' (vertigo). Often intermingled, any of these may take on a specific expression of 'ludus' or 'paideia'" (10).

<sup>22</sup> Era, infatti, proprio una citazione di questo filosofo ed etologo ("In tempi come questo la fuga è l'unico mezzo per mantenersi vivi e continuare a sognare") ad aprire *Mediterraneo*.

<sup>23</sup> A questo proposito è Oscar Iarussi a confermare che "Nirvana è un film spettacolare e di presa immediata, coinvolgente, un esempio di fantascienza sociologica, molto ciber, che rielabora con originalità suggestioni mutate da



autori della letteratura e della saggistica cibernetiche, come Philip K. Dick, Norman Spinrad, Norbert Wiener. Ma ci sono dentro anche la psichedelia di William Burroughs e Timothy Leary, i profeti ‘acidi’ passati direttamente dall’Lsd a Internet, rapiti dalle ‘finestre’ che la realtà virtuale potrebbe aprire sulle coscienze” (1997).

<sup>24</sup> Che, oltre ad ‘ereditare’ da pellicole precedenti, anticipa anche mondi e situazioni esplorati da film successivi. Il caso più eclatante è ovviamente quello di *The Matrix* [1999] e dei due capitoli successivi della trilogia (ossia *The Matrix Reloaded*, 2003, e *The Matrix Revolutions*, 2003) firmati dai fratelli Andy e Larry Wachowski.

<sup>25</sup> Il riferimento è all’interrogativo formulato da Malavasi: “Dove si conclude l’esistenza di qualcosa e dove comincia quella di qualcos’altro?” (107) che, probabilmente, i personaggi di *Nirvana* riformulerebbero come segue: “Chi è il burattinaio e chi il burattino?”

<sup>26</sup> È Bolzoni a ricordare che “davanti a certi quadri dell’ultimo capitolo, quando Jimi – il protagonista – si avvicina alla meta, si pensa a Mondrian e a Casorati” (1997).

<sup>27</sup> Si veda ancora Iarussi (1997) e la citazione proposta nella nota 23.

<sup>28</sup> Dal Marocco di Marrakech Express alla Grecia di Mediterraneo, fino al Messico di Puerto Escondido.

<sup>29</sup> Rispettivamente in *Kamikazen - Ultima notte a Milano*, durante il viaggio da nord a sud di Turnè e, appunto, in Sud.

<sup>30</sup> A questo proposito si pensi ad un film successivo a *Nirvana*, *eXistenZ* di David Cronenberg [1999], in cui il concetto di trasformazione finisce addirittura con il trasformarsi in metamorfismo.

<sup>31</sup> Un po’ come, del resto, accadeva nel precedente *Sud*, in cui l’idea di movimento e l’aspirazione alla velocità espressa dal protagonista *Ciro* (interpretato da Silvio Orlando) non restava confinata alle parole del personaggio ma trovava spazio nelle scelte tecniche operate dallo stesso regista, che era riuscito a creare una tensione costante “sottolineata da ‘strappi’ violenti ottenuti attraverso il montaggio elettronico” e “rafforzata da improvvise accelerazioni molto vicine per ritmo ai videoclip” (Grassi 84-85).

<sup>32</sup> Si pensi ai film realizzati tra fine anni ottanta ed inizio anni novanta da Marco Risi (ad esempio *Mery per sempre* [1989] e *Ragazzi fuori* [1990]), a quelli diretti da Aurelio Grimaldi (peraltro autore della sceneggiatura dei due film precedenti di Risi, oltre che regista di due opere che possono essere assimilate per vari aspetti all’estetica neorealista come *La discesa di Aclà a Floristella* [1992] e *Le buttane* [1994]), a *Pummarò* [1991] diretto da Michele Placido e, soprattutto, alle pellicole dirette negli anni novanta da Gianni Amelio che, forse più di tutte, ricalcano temi e metodologie del neorealismo, a cominciare da *Il ladro di bambini* [1992] (che, già dal titolo, si configura come un omaggio a *Ladri di biciclette* [1948] di De Sica) e proseguendo con *Lamerica* [1994] e *Così ridevano* [1998].

<sup>33</sup> Va infatti ricordato come, per quanto riguarda la recitazione dei vari attori che contribuiscono ad un puzzle di tale complessità, sia alquanto evidente la scelta di proporre personaggi volutamente ‘recitati’ più che ‘interpretati’. Una scelta,

quella della cifra non realistica dal punto di vista attoriale, che a volte pare quasi involontaria (si pensi alla limitata mimica facciale di Christopher Lambert, l'attore che interpreta Jimi, resa ancor più 'straniante' dal doppiaggio, sia in italiano che in inglese) ma che contribuisce in modo decisivo ed inequivocabile al fatto che questi stessi personaggi finiscano con l'assumere immediatamente lo status di simboli o, meglio ancora, di icone rappresentative – un po' come nel teatro di Brecht. Il richiamo consapevole alla tecnica di straniamento brechtiano (detto *Verfremdung Effekt* o semplicemente *V-Effekt*) ed al suo favorire la presa di distanza critica rispetto al mondo rappresentato in scena caratterizza pertanto in modo assai profondo una pellicola come *Nirvana* che potrebbe ma, volutamente, decide di evitare i toni epici di molti altri film di fantascienza.

<sup>34</sup> Quando si parla della cosiddetta 'estetica del carino' molti critici fanno riferimento ad un certo modo di fare cinema nato dal disimpegno intellettuale (e dalla parallela crescita del ruolo dell'intrattenimento televisivo nella vita degli italiani) nel corso degli anni ottanta. Russo, ad esempio, definisce il 'cinema carino' come "un po' patinato, edulcorato, programmaticamente disinteressato alle complesse dinamiche che caratterizzano la vita del paese in questi anni" (178). Tra la fine degli anni ottanta e gli anni novanta questo tipo di disimpegno si afferma nelle pellicole che continuano a sfornare a ritmo frenetico i fratelli Vanzina (si pensi a *Sognando la California* [1992], *Piccolo grande amore* [1993] e *S.P.Q.R. 2000 e ½ anni fa* [1994], dove però si sfocia nel sotto-genere dello spoof) o ai film di Neri Parenti (tra cui *Fratelty d'Italia* [1989], *Fantozzi alla riscossa* [1990] – che annacqua una volta per tutte quello che restava al personaggio di Villaggio della satira sociale che lo aveva portato alla ribalta negli anni settanta, trasformandolo in una macchietta slapstick, come si può vedere anche nelle successive collaborazioni tra Parenti e Villaggio in *Fantozzi in Paradiso* [1993] e *Fantozzi - Il ritorno* [1996] – e la serie delle "Comiche", con *Le comiche* [1990], *Le comiche 2* [1992] e *Le nuove comiche* [1994]). Non va poi dimenticata la sfilza di film comici con la vaga aspirazione di commento sociale (tra cui *Anni Novanta* [1992], *Anni Novanta - Parte II* [1993], ma anche *Miracolo italiano* [1994]) ad opera di Enrico Oldoini, che contribuisce anche alla continuazione della serie infinita sulla 'Vacanze' (con *Vacanze di Natale '90* [1990], e *Vacanze di Natale '91* [1991]). A questa serie darà poi un apporto sostanziale lo stesso Parenti, con *Vacanze di Natale '95* [1995], e con il successivo rinnovo della franchise verso la fine della decade. Eliminando il termine 'vacanze' dal titolo ma trasportando la stessa ricetta (basata su comicità spicciola, spesso imparentata con gli ultimi show televisivi di successo, e la presenza di qualche starlette, con vaghe reminiscenze della 'commedia sexy' degli anni settanta) in un contesto non italiano, i 'soliti noti' (quasi sempre Christian De Sica e Massimo Boldi) ogni anno finiscono con l'essere coinvolti in una nuova avventura in una località 'esotica' (dall'Egitto all'India, da Miami a New York), dando vita al cosiddetto 'film di Natale' – quello che i critici ora amano definire 'cine-panettone'. Negli ultimi tempi l'etichetta di 'cinema carino' è stata poi estesa anche a pellicole di registi che aspirano a superare il mero intrattenimento e ad avanzare persino un certo grado di critica sociale. Si pensi, ad esempio, al cinema di Francesca Archibugi

– che Massimiliano Schiavoni definisce “sottovoce, camera-e-cucina, sempre più intimo e (auto)riflessivo. Nelle sue punte più estreme, quasi solipsistico” concludendo che “il carino al limite può farci sorridere. Non può commuoverci” (2009) – ma anche a quello di Cristina (non Francesca) Comencini e, per certi versi, anche a quello di Silvio Soldini.

<sup>35</sup> Tra le poche eccezioni (ma con risultati sia di rilevanza artistica che di pubblico abissalmente inferiori) si possono citare alcuni lungometraggi di Eros Puglielli (tra cui, AD Project, 2006) e Alex Infascelli (ad esempio, Il siero delle vanità, 2004 e H2Oodio, 2006).

## BIBLIOGRAFIA

Barreca, Licia. “Nirvana, Le nuove frontiere del cinema digitale”. 1998.

<http://xoomer.virgilio.it/liciabar/informatica/pag4.htm#digit>

Boille, Francesco. “Il corpo dell’attore oggi. Il parte” Frameonline n. 44-45. 2005.

[http://www.frameonline.it/ArtN26\\_Corpoattore2.htm](http://www.frameonline.it/ArtN26_Corpoattore2.htm)

Bolzoni, Francesco. “Nirvana” Avvenire, 24 gennaio 1997.

Canova, Gianni. L’alieno e il pipistrello. Milano: Bompiani 2000.

Cassano, Franco. Il pensiero meridiano. Bari: Laterza, 2005.

DeMet, George. “Meanings: The Search for Meaning in 2001,” 2001: A Space Odyssey

Internet Resource Archive. <http://www.palantir.net/2001/meanings/essay11.html>

Grassi, Raffaella. Territori di fuga. Il cinema di Gabriele Salvatores. Alessandria: Edizioni Falsopiano, 1997.

Iarussi, Oscar. “Nirvana” La Gazzetta del Mezzogiorno, 24 gennaio 1997.

Malavasi, Luca. Gabriele Salvatores. Milano: Il Castoro Cinema, 2005.

Markoff, John. “Happy Birthday, HAL; What Went Wrong?” New York Times, January 12. 1997. Section E, page 5.

Mele, Mauro “2001: Odissea nello spazio” <http://www.look.it/2001/2001home.htm>

Pérez de Arce, Rodrigo. “The Stuff of Play. The Architectures of Play,” ARQ, n. 55

Juegos / Playing. 2003. 9:15.

Prono, Franco. "Utopia e dubbio in Cronaca di un amore," Il Nuovo Spettatore, n. 2. 1998. 243:248.

Russo, Paolo. Breve storia del cinema italiano. Torino: Lindau, 2002.

Schiavoni, Massimiliano. "«Questione di cuore»: commozioni «carine»". Parola al cinema. 2009. <http://www.radiocinema.it/web/blog/parola-al-cinema-7>

Stork, David. HAL's Legacy: 2001's Computer as Dream and Reality. Cambridge: MIT Press, 1997.

Tecchio, Sebastiano. "Intervista a Gabriele Salvatores". Tempi Moderni. 1997.

<http://www.tempimoderni.com/1997/interv97/salvator.htm>

Tornabuoni, Lietta. '93 al cinema. Milano: Baldini & Castoldi, 1993.

Vistarchi, Angela. "Cinema italiano e fantascienza: Nirvana di Salvatores". CyberItalian

[http://www.cyberitalian.com/html/gal\\_22.htm](http://www.cyberitalian.com/html/gal_22.htm)

Zagarrio, Vito. Cinema italiano anni novanta. Venezia: Marsilio, 1998.