

Atto di forza

Inviato da Biagio Giordano
sabato 09 agosto 2008

Atto di forza

Titolo originale: Total Recall

USA: 1990 Regia di: Paul Verhoeven Genere: Fantascienza Durata: 113'

Interpreti: Arnold Schwarzenegger, Rachel Ticotin, Sharon Stone, Ronny Cox, Michael Ironside, Marshall Bell, Mel Johnson Jr., Michael Champion

Sito web:

Nelle sale dal: 1991

Voto: 7,5

Recensione di: Biagio Giordano

Atto di forza (Total Recall), made in USA, è un science fiction a colori di indubbia qualità, con un montaggio sopra le righe, sempre ben sincronizzato con lo sviluppo narrativo voluto dall'autore, e in linea con quanto la sceneggiatura suggerisce in termini di scorrimento e rapidità d'azione.

Il film ha un ritmo avvincente, ricco d'azione e di immagini simboli che fanno pensare.

Con questa pellicola Verhoeven dimostra l'importanza del montaggio, inteso nella sua accezione più classica come sintassi della grammatica per immagini, e ci invita a considerarlo non solo come faticoso lavoro tecnico, privo di significativi risvolti artistici, ma un modo, a volte anche geniale, di migliorare l'estetica dell'insieme del film.

La pellicola si afferma subito nel mercato cinematografico internazionale in virtù di diversi e importanti risultati estetici e spettacolari, riscontrabili soprattutto in quelle scene che brillano per degli effetti a sorpresa misti a meraviglia, come le sequenze che mostrano lo scorrere degli scheletri dei passeggeri della metropolitana su uno gigantesco schermo a raggi x, che ha compiti di prevenire l'ingresso armato dei passeggeri, o il gentile tassista robot, un po' psicologo, che dialoga con i viaggiatori consolandone anche i malumori, e la scena del controllo su Marte dei passeggeri arrivati dalla terra, in cui Quaid (Schwarzenegger) travestito da donna per motivi di missione segreta, insospettisce con il suo strano comportamento il sorvegliante, che lo costringe a strapparsi dal volto la maschera elettronica dallo sguardo femminile, creando nei passanti presenti nel film e negli spettatori un senso di stupefazione indimenticabile.

Di rilievo nel film anche l'effetto estetico creato dalla trama, sempre ben tirata, in forte tensione, con numerose sequenze sceniche in stretto parallelo con il motivo centrale del racconto, che si sciolgono felicemente nelle fasi finali del film, contribuendo notevolmente all'elevazione del piacere legato all'esito della vicenda principale.

Atto di forza è un racconto filmico dai congegni narrativi felicemente ideati e realizzato fotograficamente in modo ineccepibile, capace di soddisfare le fantasie adolescenziali più riposte, come quelle aventi per oggetto la scomoda ma avventurosa vita nei mondi spaziali del nostro sistema solare.

E' un film dagli intrecci avvincenti che riesce a porre con successo al centro del racconto anche temi ricchi di significato simbolico, dallo svolgimento ben fluido, di forte impatto immaginifico, preziosi nella loro capacità di stimolare l'interesse dello spettatore verso le questioni dell'intelligenza artificiale e della memoria virtuale, argomenti cardini del miglior cinema di fantascienza contemporaneo.

Quelle di Atto di forza sono tematiche spesso seducenti che si svolgono in curatissime ambientazioni architettoniche, di tipo futurista, dominate da tecnologie avvolte da un alone suggestivo, a volte sofisticate a volte semplici ma mai del tutto

utopiche, né chimeriche, bensì tangibili, rispondenti ad alcuni noti problemi del presente che vengono proiettati da Verhoeven in un futuro imminente dove la società è animata da meccanismi psicologici in gran parte storicamente già noti, facilmente riconoscibili, tipicamente costitutivi delle strutture di potere e delle organizzazioni politiche rivoluzionarie.

Il successo del film non è casuale, è la maturazione nel tempo in Verhoeven di una sorprendente capacità artistica, raggiunta attraverso film intermedi, quali *Kitty Tippel* (1975), *Soldato d'Orange* (1979), *Spetters* (1979), *Il quarto uomo* (1983), *L'amore e il sangue* (1985), *Robocop*, opere in cui la sceneggiatura, la regia, il montaggio, la scenografia, raggiungono via via livelli sempre più alti, fino al punto di avvicinarsi alla perfezione formale. E' questa una maturazione professionale di grande successo dovuta all'applicazione da parte di Verhoeven del metodo della progressività, consistente nel tener conto delle imperfezioni stilistiche e dei nei narrativi dell'ultima pellicola prodotta per poter poi, nel film successivo, correggere il tutto e migliorare la qualità dell'opera.

Verhoeven acquisisce fama e gloria popolare con *Robocop*, film uscito nel 1987, un'opera di pregio che affronta l'argomento della robotica in una prospettiva del tutto positiva, legando il fantastico alla realtà di tutti i giorni, in una dimensione sociologica ed etica reale come quella rappresentata dai temi della sicurezza nelle metropoli, una questione che ci riporta al problema dell'ordine pubblico dei nostri giorni, mai del tutto risolto, divenuto molto familiare e noto per il suo rimbalzare giornalmente da un canale all'altro della comunicazione mediatica e dei giornali politici. In *Robocop* il regista olandese affida alle macchine cibernetiche funzioni di prevenzione e repressione degli atti delinquenti, creando un vero e proprio robot-eroe, con qualche carenza estetica ma molto simpatico. Verhoeven porta per la prima volta sullo schermo un grosso essere cibernetico, ingombrante, con il corpo di una macchina e le emozioni, i pensieri tipici di un uomo normale; una sorta di poliziotto robot, dal coraggio superiore alla media, composto da un groviglio di fili elettrici, chip e diverse parti di materia cerebrale (appartenente a un agente in coma), che ne fanno un super combattente, potente ed efficace quanto basta per tranquillizzare i cittadini dalle paure e dalle ansie generate dalla criminalità.

Il grosso budget di *Atto di forza* (circa 41 milioni di dollari) messo a disposizione dai produttori per bissare il successo di *Robocop*, obbliga Verhoeven a un impegno di lavoro estenuante, continuo, fatto di attenzioni e cure maniacali per ogni particolare e dettaglio visivo, nonché da ripetizioni sfibranti delle inquadrature e delle scene nel tentativo di avvicinarsi il più possibile alla perfezione fotografica. Un lavoro di regia straordinario, da autorevole direttore di cast filmici, che porta la pellicola al livello delle sue migliori realizzazioni, riuscendo alla fine a non deludere i produttori e a rafforzare la sua immagine di regista-autore. Verhoeven con questo film si garantisce un futuro ancora ricco di finanziamenti cinematografici e successi d'autore.

Il film solo in America incassa subito 165 milioni di dollari.

A differenza di *Robocop*, *Atto di forza* ha una struttura narrativa molto più intricata, in essa interagiscono provocanti temi filosofici e psicanalitici, a volte espressi liberamente, al fine di soddisfare facilmente le principali esigenze di spettacolo, a volte ordinati in forma di pensieri e metafore caratterizzate qua e là da una apprezzabile e originale profondità meditativa, idee ben elaborate che contribuiscono non poco alla buona riuscita del film, sorprendendo per come la pellicola rimanga nonostante tutto briosa e leggera.

Esse vanno dalla questione della crisi di identità dell'individuo, legata all'insoddisfazione che gli procura la vita sociale, al problema umano dell'ossessione del ricordo, che porta alla ricerca inquieta della parte smarrita della propria storia, quella un po' più oscura, rimossa per fini che spesso non si riescono più a comprendere.

Per proseguire poi con il tema della forza inestinguibile dei miti, della pulsione indistruttibile che li anima, in particolare per quanto riguarda quello della propria origine, la cui elaborazione sembra indispensabile nel film per sciogliere alcune ansie e disagi psicologici dei protagonisti.

Senza dimenticare poi anche il tema un po' più terapeutico-sociologico che si muove intorno alla necessità per alcuni individui di affermarsi nel sociale con ruoli nuovi, collocabili tra la vecchia identità e quella attuale: una sorta di cambiamento della personalità esteriore per poter in qualche modo rimediare a delle delusioni sociali patite.

Con questi ingredienti culturali Verhoeven crea un film fantascientifico divertente e intelligente, sottile, che suscita una sana curiosità soprattutto verso i problemi sociali più gravi.

Atto di forza fa dello spettacolo filmico una sorta di sfoggio-passerella delle maggiori virtù cinematografiche, un'esibizione a tutto campo del potere della cinepresa, suscitando suggestioni avvincenti accanto a interrogativi e

pensieri intelligenti.

Il racconto scorre in un'atmosfera a lungo fascinosa con tratti di scene visionarie, in cui certe patologie psichiche dei personaggi evocano forme varie di delirio di onnipotenza.

Il film si mantiene sempre all'altezza di ciò che promette con la sua straordinaria partenza lampo di 15 minuti.

Alla fine il racconto rilascia nello spettatore torpori psichici particolari, da ipnotizzazioni visive fortemente invasive, benefiche sensazioni corporee, correlate da riflessioni e domande sulla vita contemporanea destinate a rimanere a lungo nella memoria.

Il film ha una sceneggiatura superlativa, di forte rilievo espressivo e organizzazione narrativa, interessante non solo per consistenza tematica, ma anche per la coerenza del racconto e le attenzioni estetiche, tutta ben scritta, idonea fino in fondo a sostenere un visivo proiettato nel futuro la cui messa in scena e la sua costruzione scenografica risulteranno impareggiabili. Tutto ciò è rafforzato da un montaggio che oltre ad essere superlativo, sicuro, capace di dare grande scorrevolezza al racconto, contribuisce in modo geniale alla chiarezza significativa della narrazione, rendendo il film unico.

Verhoeven ha realizzato un felice intreccio tra temi di grande interesse scientifico e questioni fantasmagoriche, psichiche, alternando, a speranze avveniristiche che prendono spunto dai risultati del pensiero scientifico moderno, i più importanti problemi psicologici legati alle ansie, agli incubi, alle paure dei nostri tempi, cose spesso rinnegate dai più, rese irriconoscibili dal bisogno di normalità di ciascuno, ma ben presenti in certi registri psichici e proprio per questo estremamente idonee ad essere proiettate nel mondo della fantascienza senza timori di rappresentare realtà inesistenti o eccessivamente astratte.

Atto di forza si afferma sia per la sua grande capacità nel coniugare l'estetica dello spettacolo cinematografico con il realismo intelligente dei contenuti, la sceneggiatura con un riuscito montaggio, l'architettura avveniristica presente nelle scene con le tendenze estetiche moderne, il linguaggio di oggi, necessario per la comunicazione filmica, con un credibile ambiente sociale e culturale futurista costruito ex novo per il film, che per l'aver posto al centro della trama temi e questioni mai risolutive in modo univoco, sempre aperte a nuove e più complicate problematiche.

Il film trae ispirazione dal libro di fantascienza di Philip K. Dick Ricordi in vendita, uscito nel 1966, che tratta di storie enigmatiche, particolari, visionarie, avventurose, in cui il vero è spesso apparentemente soverchiato dalla fantasia e dal potere umano, dove protagoniste sono le persone più comuni, spesso insoddisfatte o possedute da sogni ricorrenti, desiderose di provare nuove emozioni o inedite e precluse passioni, attraversando mondi virtuali.

Nel film le storie si comprano tramite alcune agenzie, come un qualsiasi desiderabile oggetto, e si vivono in un lettino, in sale opportunamente attrezzate da macchinari specialisti nell'innesto cerebrale di una vasta gamma di prodotti filmici informatizzati, tra cui eccitanti viaggi in altri pianeti. Le storie sono riprodotte tramite computer sofisticati, avveniristici, in cui sono inseriti complicati programmi di memoria artificiale in grado di combinarsi con l'immaginario del cliente stesso creando una fiction di alto livello emotivo, le cui scene risultano animate da percezioni reali, composte da elementi di memoria artificiale e parti psichiche vere, come i ricordi del soggetto, che portano ad azioni e pensieri in parte slegate dai vecchi vincoli etici, essendo programmate per suscitare uno stupore trasgressivo, con ricchi colpi di scena e tipici imprevisti; scene a volte segnate dal cinismo della violenza, ma in cui l'Io appare sempre in grado di mantenere il suo ruolo di guida rispetto ai pericoli della realtà dando la sensazione a se stessi di vivere veramente ciò che si prova mentalmente.

Il libro Ricordi in vendita si muove in una direzione diversa dal film, portando a soluzione alcuni enigmi fondamentali creati dall'intreccio dell'avventuroso viaggio del protagonista Quail (nel film Quaid) sulla terra e su Marte. Dick forma un rebus avvincente in cui i confini tra realtà e fantasia appaiono sempre labili sollecitando l'immaginario e l'intelligenza del lettore come non mai. Quail scoprirà, in una fase cruciale della narrazione, che il suo contatto avuto da bambino con l'astronave degli alieni era vero, aprendo nuove prospettive all'interpretazione degli eventi del racconto.

Dopo un attento confronto si può dire che, nonostante le differenze tra l'opera scritta e quella filmica, Verhoeven rimane fedele allo spirito visionario e filosofico espresso dal grande scrittore americano, limitando il suo intervento alla cura dell'estensione dell'effetto estetico del libro in una direzione più fedele ai canoni cinematografici, in modo da rendere il film complementare al libro, lontano da ogni ridondanza, colmando cioè quell'esigenza nel lettore, finita la lettura, di veder materializzato il racconto sullo schermo, per viverlo con una diversa impressione di realtà, dominata dalla parola sonora, la vista, la musica, il calore del paesaggio, l'ammirazione delle scene.

L'opera è ambientata sia sul pianeta terra che su Marte, siamo nel 2084, il film inizia con un incubo notturno di Quaid

(Schwarzenegger) che si trova su una montagna di Marte in compagnia di Melina, sua futura compagna di lotta contro il dittatore del pianeta, Coahaagen, interessato solo allo sfruttamento del turbinium, prezioso minerale radioattivo. Nel sogno Quaid inciampa su una grossa pietra e perso l'equilibrio rotola vertiginosamente per il pendio della montagna rompendo, su una roccia, il vetro del casco protettivo.

L'assenza di ossigeno porta Quaid a una lenta agonia, durante la quale l'atroce asfissia gli deforma gli occhi e il volto svegliandolo. Quaid sollevato per essere ritornato alla realtà racconta alla moglie Lori (Sharon Stone) quanto accaduto, nella speranza di coinvolgerla emotivamente, ma lei essendo a conoscenza dell'insistenza dei suoi sogni su Marte con al fianco Melina, inscena una furiosa lite di gelosia che finisce in un atto d'amore, tanto appassionato quanto ambiguo. Il non placarsi dell'ossessione per Marte costringe Quaid a scelte audaci e rischiose che lo portano a viverne più in profondità l'enigma calandolo in un'atmosfera complessa, fatta anche di violenze e di morte.

Quaid, operaio edile con scarse possibilità economiche, crede che l'unica soluzione per comprendere il suo enigma psichico sia di andare su Marte, ma non potendo permettersene il viaggio decide di recarsi alla Recall, agenzia specializzata in vacanze virtuali, e di vivere un'esperienza artificiale, fantastica del pianeta, così come consentito da appositi programmi computerizzati in grado di manipolare alcuni meccanismi della memoria del cliente e consentirgli di conservare del viaggio un ricordo vero, reale, inequivocabile.

Nell'avventura programmata su Marte dalla Recall, Quaid sceglie, dall'opzione personaggi, l'interpretazione dell'agente segreto di successo, seducente con le donne ed efficace nelle missioni, ma durante la fase di innesto della memoria artificiale qualcosa sembra andare storto, Quaid ha una grave crisi di identità, è un altro, totalmente estraneo a stesso, fortemente agitato, e agisce sotto l'effetto di un delirio incomprensibile, aggredendo i responsabili della Recall, che si vedono costretti ad iniettarli in una gamba una forte dose di morfina.

Spaventati dalla reazione di Quaid, il direttore della Recall dispone di scaricare il cliente su un Taxi automatico, guidato da un tassista robot in grado di dialogare con i clienti. Quaid viaggia smarrito e senza ricordi abbandonando il Taxi nei pressi della metropolitana, subito dopo incontra un ambiguo collega che sa del suo desiderio di andare su Marte, ma inspiegabilmente, insieme ad altri tre uomini, viene circondato e aggredito.

Sfuggito all'agguato Quaid ritorna a casa e racconta alla moglie Lori ciò che gli è accaduto, ma sorprendentemente lei risulta essere complice di Richter, il sicario di Coahaagen, dittatore di Marte, capo della banda che ha cercato di ucciderlo. Lori segnala a Richter la presenza in casa del marito e il sicario con i suoi uomini si precipita ad aggredirlo, Quaid lotta duramente e riesce poi a sfuggire.

Successivamente Quaid riceve una telefonata da una persona che dice di essere stato suo compagno di lavoro su Marte, entrambi come agenti segreti, l'individuo gli lascia una valigia con del materiale che lo metteranno in grado di capire meglio la sua misteriosa situazione e di fare scelte concrete.

Quaid attraverso il materiale recapitatogli scopre di non essere Quaid ma Hauser ex agente di fiducia di Coahaagen e ora ribelle, Hauser attraverso un filmato registrato gli propone una collaborazione invitandolo a togliersi dalla profondità del naso uno chip spia e ad andare su Marte per combattere, accanto ai ribelli, il dittatore Coahaagen, responsabile di tenere gli abitanti del pianeta sotto una cappa di vetro gigantesca, sempre scarsa di ossigeno e di sfruttare le risorse minerarie del pianeta con sistemi brutali, senza alcun rispetto per i fondamentali diritti dei lavoratori, spesso essi stessi contaminati per primi dalle radiazioni del prezioso turbinium, un minerale che consente di dominare l'intero sistema solare.

Dopo varie peripezie e colpi di scena Quaid scoprirà che in realtà Hauser, il suo alter ego, voleva incastrarlo, usandolo come esca per scoprire Kauto capo della rivolta e consegnarlo a Coahaagen per l'eliminazione. Ormai votato alla causa della rivoluzione Quaid sceglierà alla fine di rimanere Quaid e di uccidere Coahaagen.

L'ex agente segreto ritrovata la memoria del suo passato grazie al sensitivo Kuato, comprende finalmente le cause della sua dissociazione mentale e con la collaborazione di Melina, sua nuova amante, cercherà di sconfiggere l'impero di Coahaagen tentando di dare contemporaneamente un'atmosfera normale al pianeta, ricca di nuvole e azzurro, molto simile a quella terrestre.

Quaid metterà in funzione un vecchio reattore, inattivo, costruito mezzo secolo prima dagli alieni. Un reattore funzionante al turbinium, il prezioso materiale sfruttato dal dittatore per scopi egoistici, che è in grado di fondere la gigantesca massa di ghiaccio presente su Marte e liberare un'immensa quantità di ossigeno.

Alla fine del film si potrà pensare che tutto quello che è accaduto a Quaid su Marte non era vero, che era solo un sogno, oppure che il ricercato viaggio virtuale sul pianeta rosso, con i sistemi elettronici e informatici della Recall ha funzionato alla perfezione.

