

# SigMa

RIVISTA DI LETTERATURE COMPARATE,  
TEATRO E ARTI DELLO SPETTACOLO

Vol. 2/2018  
ISSN 2611-3309

ENRICO CAROCCI

*Abitare l'Overlook hotel. Il ruolo dello spazio anempatico in Shining*

*Inhabiting the Overlook Hotel. The role of anempathic space  
in The Shining*

## SOMMARIO | ABSTRACT

Una delle principali cause dell'inquietudine evocata da Stanley Kubrick in *Shining* riguarda l'indifferenza dello spazio architettonico rispetto alle vicende dei personaggi: "ignorare" o "sottovalutare" è, in effetti, uno dei significati del verbo *to overlook*. Questo articolo prende in esame il ruolo svolto nel film dallo spazio dell'Overlook hotel, che si qualifica appunto come "anempatico" rispetto ad azioni e situazioni narrative. Vengono considerati, in particolare, due aspetti della spazialità in *Shining*. Il primo riguarda la configurazione dello spazio filmico: il ruolo del set design, dei movimenti della cinepresa e delle scelte di montaggio, così come emerge dall'analisi formale del film e secondo i molti documenti e testimonianze disponibili. Dopo aver sottolineato la vocazione architettonica della narrazione in Kubrick, si passa alla discussione di un secondo aspetto: l'esperienza cognitiva e affettiva offerta allo spettatore dalle configurazioni spaziali del film, seguendo la prospettiva dell'*embodied cognition*. Si considerano in particolare la sistematica tendenza al disorientamento da parte di Kubrick e la conseguente costruzione di metafore incarnate di tipo spaziale. Attraverso queste strategie, il regista evoca insieme uno stato d'animo perturbante e significati astratti.

A major cause of the anxiety evoked in Stanley Kubrick's *The Shining* is related to the indifference to human events displayed by architectural space. The verb "to overlook" has several meanings, including "to disregard" and "to underestimate". This paper thus focuses on the role played in the film by the Overlook Hotel, a space that may indeed be described as "anempathic" towards characters' actions and situations. Two aspects of the spatiality of *The Shining* are discussed in particular. The first one concerns the configuration of cinematic space: the role of set design, camera movements



and editing choices, as they emerge from the formal analysis of the film and from the consideration of the numerous documents and testimonies currently available. Having pointed out the environmental vocation of Kubrick's storytelling, a second aspect is discussed: the cognitive and affective experience provided by the filmic space, in accordance with an embodied cognition perspective. In particular, the paper takes into account Kubrick's systematic inclination to disorient the viewer, and the resulting construction of embodied metaphors of a spatial kind. Through these strategies, Kubrick evokes both an uncanny mood and abstract meanings.

**PAROLE CHIAVE** | KEYWORDS

Stanley Kubrick, *Shining*, spazio cinematografico, metafora incarnata, emozione e mood  
Stanley Kubrick, *The Shining*, cinematic space, embodied metaphor, emotion and mood

ENRICO CAROCCI

*Abitare l'Overlook hotel.*  
*Il ruolo dello spazio anempatico in Shining*

Volevo che l'hotel apparisse autentico [...]. Credevo che la sistemazione labirintica e le grandi stanze dell'hotel avrebbero da sole fornito un'atmosfera abbastanza paurosa. Questo tipo *realistico* di approccio fu impiegato anche nell'illuminazione ed in ogni aspetto della scenografia. Mi sembrava che la guida perfetta per questo tipo di approccio si potesse trovare nello stile letterario di Kafka (Stanley Kubrick, in Ciment 1999: 191).

1. *Premessa*

All'epoca della sua uscita *Shining* (*The Shining*, 1980) fu uno dei maggiori successi commerciali di Stanley Kubrick. Realizzando un horror, genere già rinnovato e reso popolare nell'ambito della Nuova Hollywood, Kubrick intendeva bilanciare gli scarsi risultati al botteghino del precedente *Barry Lyndon* (1975), nel quadro di una collaborazione con la Warner Bros. che era iniziata nel 1970.

Nonostante il relativo successo in termini di incassi, le reazioni furono in parte non benevole. In molti rimproverarono a

Kubrick il vistoso allontanamento dalle atmosfere del romanzo di Stephen King, il quale com'è noto disconobbe il risultato (Keitz 2004). Soprattutto, contribuì a disorientare il pubblico e la critica il tradimento delle aspettative: se infatti nel 1980 era già affermato il modello di un nuovo *blockbuster* altamente coinvolgente, le sfumature emotive del film – adatte alle “reinvenzioni d'autore” dei generi, più diffuse nel decennio precedente – inquietavano ma raramente giungevano al terrore propriamente detto (Bingham 1996). *Shining*, per alcuni, non somigliava abbastanza agli horror dell'epoca: elaborava temi e motivi del genere, ma non si fondava sulle dinamiche emotive dominanti, tipicamente legate a reazioni di paura a fronte di eventi soprannaturali (Carroll 1990).

Sebbene sia diventato presto un classico dell'horror, il film ha suscitato giudizi perplessi anche in tempi più recenti. Ad esempio Michel Chion (2005), che pure è un fine analista e interprete di Kubrick, è particolarmente severo: in particolare, scrive, non riesce a perdonare a *Shining* il fatto di non averlo spaventato abbastanza, fin dal giorno della prima mondiale a New York. Ammette che si tratta di una questione personale; tuttavia, davanti a questo film “un po' snob rispetto al genere horror, che guarda dall'alto in basso”, Chion sembra reagire a propria volta attraverso una forma di intellettualizzazione (“durante la visione pensiamo continuamente a come la scena avrebbe potuto essere mostrata e realizzata diversamente [vale a dire, meglio]” [2005: 423]); addirittura, subito dopo, passa in rassegna tutti gli elementi che allontanano *Shining* dall'horror convenzionale che, per qualche motivo, avrebbe preferito vedere.

Non che sia impossibile condividere i molti spunti di analisi: al contrario, le sue osservazioni risultano come sempre lucide e penetranti. Vediamo brevemente gli argomenti che

riguardano la costruzione dello spazio: nonostante emergano dall'elenco di quelli che lo studioso considera come i "limiti" del film, essi individuano bene i caratteri su cui intendiamo focalizzare la nostra attenzione.

L'Overlook hotel appare a Chion come uno spazio complessivamente (e colpevolmente) astratto: non è mai mostrato a misura d'uomo, cioè secondo le necessità dei personaggi, e il film non offre mai "la consapevolezza della verticalità dell'edificio" né della sua struttura, dal momento che "qualunque luogo [...] sembra condurre a qualunque altro luogo". Soltanto di rado secondo lo studioso, ad esempio nelle inquadrature che mostrano Danny sul triciclo, "l'hotel diventa concreto, perché è visto a misura di bambino" (2005: 424). Per il resto, Kubrick non sarebbe riuscito a tradurre in termini spaziali le dinamiche dell'azione: il labirinto sembra un enorme modellino poco convincente; alcuni ambienti rilevanti nel romanzo, come la caldaia o l'ascensore, si vedono appena o non sono pienamente sfruttati, finendo per svolgere una funzione generica; e il piccolo appartamento in cui i Torrance alloggiano passa inosservato, "forse perché [...] non emana nessun'atmosfera precisa". Completamente assente è infine la vista del panorama che si vede dall'hotel, che pure si chiama Overlook perché domina visivamente la zona. Tutto contribuisce, secondo Chion, a rendere "strano" lo spazio dell'hotel, che risulta in ultima analisi "senza altezza, senza ambiente, senza vita quotidiana" (2005: 432).

Queste considerazioni, di cui abbiamo tentato di riferire anche il tono, non spiegano evidentemente l'avversione di Chion. È però in un passaggio precedente che lo studioso, riferendosi a un'esperienza personale, si esprime a nostro avviso in termini particolarmente interessanti.

Confessiamo tuttavia che un giorno l'abbiamo guardato per la ventesima volta in DVD sullo schermo del computer, l'abbiamo interrotto un attimo per andare a prendere una cosa in cucina e... E? Giusto il tempo di andare in cucina, e per alcuni secondi abbiamo condiviso lo sguardo del film; abitavamo il nostro appartamento come Nicholson abita l'Overlook hotel. Eravamo nel film, era scesa la sera. Qualcosa accade, dunque. Sì, e non sappiamo cosa (2005: 422).

Chion dichiara di non sapere a cosa imputare quell'inquietudine, causata da un film che pure lo irrita e non lo coinvolge. In effetti, pur avendo individuato i tratti che caratterizzano l'hotel, lo studioso non ne esplicita la funzione: lo sproporzionato edificio sembra progettato appositamente per evocare un sentimento generalizzato, un'atmosfera indipendente dai vissuti dei personaggi, difficile da nominare ma che riguarda indubbiamente una particolare *qualità dell'abitare*.

Nelle pagine che seguono discuteremo la cruciale funzione dello spazio in *Shining*, con particolare riferimento all'Overlook hotel, per dare conto del particolare regime affettivo che ha reso celebre il film, e che Chion ha individuato in maniera cristallina seppure involontaria. In particolare, faremo riferimento all'intreccio tra la *configurazione* dello spazio – dovuta alle interazioni tra scenografia, stile e narrazione – e l'*esperienza* dello spazio – cioè la sua incorporazione e codifica, in termini affettivi e cognitivi, da parte dello spettatore.

## 2. La configurazione dello spazio

### 2.1 Il set design e la forma filmica

Alla costruzione scenografica degli ambienti Kubrick dedicò la parte più cospicua del budget. La ragione riguarda appunto la funzione dominante dell'hotel nell'economia generale del film. L'Overlook doveva possedere tratti specifici in modo da

assumere il peso e la presenza di un quasi-personaggio cui attribuire un ruolo specifico, individuato ad esempio da Ciment (1999: 135): “[c]ome l’astronave [Discovery in 2001], l’hotel diventa un personaggio con la funzione di relativizzare l’importanza dell’uomo vittima del destino e dei suoi impulsi”.

Nel romanzo di King l'Overlook è dichiaratamente ispirato allo Stanley Hotel del Colorado, nel quale peraltro sarebbe stata ambientata la miniserie televisiva del 1997 (*The Shining*, diretta da Mick Garris e sceneggiata da King stesso). Kubrick invece, dopo una lunga ricerca (McAvoy 2015) scelse per gli esterni il Timberline Lodge (Oregon), una struttura alberghiera progettata da Gilbert Stanley Underwood. La maggior parte degli interni – ad esempio i corridoi, la Colorado Lounge e la Lobby – hanno invece una fonte di ispirazione nello Ahwanee Hotel (California), dello stesso Underwood (Vacirca 2011). Gli interni però, insieme al labirinto, sono stati completamente ricostruiti negli studi Elstree (MGM British) di Borehamwood: se, come in molti hanno notato, è impossibile per lo spettatore ricostruire una mappa mentale coerente dell’enorme hotel, è innanzitutto a causa delle condizioni materiali del set che lo ricostruiva in maniera discontinua – come vediamo peraltro nel *Making The Shining* (1980) di Vivian Kubrick e nelle fotografie raccolte nell’archivio Kubrick (cfr. Castle 2016).

Il carattere e le funzioni dello spazio filmico, tuttavia, non dipendono mai esclusivamente dalle scenografie e dalle strutture dei set; l’estraneità dello spazio e la relativizzazione delle situazioni vissute sono suggerite, in *Shining*, anche da posizioni e movimenti della cinepresa, nonché dal lavoro del montaggio. Anche a questo secondo livello, la configurazione dello spazio sfida la centralità dell’azione e dei vissuti degli umani.

Il film presenta innanzitutto una quantità di incongruenze spaziali, sottolineate ad esempio nel documentario *Room 237* (2012), che vanno dalla “finestra impossibile” alle spalle di U-

Iman alla disorientante “falsa finestra” nell’appartamento dei Torrance. In altri casi l’effetto dipende dalla mancanza di *continuity* relativa a oggetti e scenografie: dalla macchina da scrivere che cambia colore a oggetti di scena che spariscono. In altri casi ancora sono interi ambienti a cambiare struttura e posizione: spicca tra tutti il labirinto, che è assente nelle prime riprese dall’esterno dell’hotel, e che non consente di individuare una forma precisa dal confronto tra la mappa che vediamo al suo ingresso, il modellino contenuto nell’hotel e le strutture attraversate dai personaggi. In maniera simile non siamo in grado di stabilire, ad esempio, se la Gold Room che vediamo nel corso del film, soprattutto nella versione statunitense<sup>1</sup>, mantenga costanti dimensioni e collocazione.

Se si considerano anche quelli che Cremonini (1990) definisce “scarti della visione”, cioè le più o meno evidenti incongruenze stilistiche che intensificano la sensazione di essere di fronte a uno spazio-tempo interiore, emerge bene il carattere *inospitale* e *soggettivo* dell’hotel: uno spazio che, come nota Eugeni, “perde [...] il suo carattere di contenitore neutro delle azioni dei soggetti per vedere proiettate su di sé forti valenze soggettive e patemiche” (2016: 152).

Se questo è vero, c’è da aggiungere subito che il film abolisce le forme verbalizzate attraverso cui il romanzo di partenza accomuna l’edificio a un organismo vivente (le poche presenti nel film sono ulteriormente tagliate nella versione europea). L’Overlook hotel è un’invenzione *filmica*, e Kubrick ha preferito evidentemente ricorrere a soluzioni audiovisive per evocare il sentimento di un’*agency* dell’hotel: si pensi, per fare un esempio, ai due indicatori semicircolari posti sulla parete sopra l’ascensore che sanguina, che rendono l’inquadratura frontale e simmetrica simile al Primo Piano di un volto con occhi e bocca spalancati (il che a sua volta richiama, per associazione, i Primi Piani di Danny terrorizzato); oppure al riverbero del rumore

della pallina che Jack lancia ripetutamente contro le pareti, che possiede il ritmo e il timbro di un battito cardiaco (il che richiama l'idea di hotel come organismo vivente).

Nel complesso, poi, il regista ha operato un generale “congelamento” (Keitz 2004) dell'Overlook: pensiamo soltanto alla morte di Jack, causata nel romanzo dall'esplosione della caldaia, il “ventre” dell'hotel, e che nel film avviene per assideramento dentro il labirinto innevato – il “cervello” – che il film colloca all'esterno dell'hotel, e che nel romanzo è un giardino con cespugli dalle forme animalesche pronte a prendere vita.

## 2.2 *L'architettura narrativa e l'abitare*

Paolo Cherchi Usai (1999) ha parlato di un “Kubrick architetto” che racconta storie costruendo spazi: le architetture kubrickiane possiedono dei tratti peculiari tra cui, innanzitutto, una straniante tensione conflittuale tra funzione della struttura e ornamento. Anche su questo piano, l'Overlook hotel sembra costruito per disorientare: “la pianta ad apparente rilievo funzionale [...] (colonne a vista, ascensori ai margini delle zone residenziali e accanto alle cucine) è fittamente percorsa da notazioni figurative eterogenee – stile internazionale, *art déco*, ruralismo americano – che nulla condividono con lo stile di un albergo che si presume progettato prima del 1906” (1999: 270). Questa qualità dell'ornato, insieme alle decorazioni geometriche di tappezzerie e moquette in stile “navajo and apache” e alla presenza di fotografie che rendono l'hotel simile a un archivio storico (Eugeni 1998)<sup>2</sup>, contribuisce a evidenziare la prevalenza delle scenografie su corpi e azioni, nonché l'impossibilità di addomesticare lo spazio da parte dei personaggi (e questo vale, a maggior ragione, per gli ambienti privi di decorazioni, nei quali lo spazio è ridotto all'essenziale, come la cucina e la dispensa).

L'hotel è inoltre composto di ambienti, privati e comuni, connessi da ampi corridoi. Quella del corridoio è figura ricor-

rente nel film: al contrario della scalinata, che tende di norma a orientare l'azione nello spazio, il corridoio "guida il movimento dell'uomo, ma non stabilisce una relazione univoca con lo spazio: che assume perciò forme incontrollabili, dalle quali sono assenti i punti di riferimento necessari all'individuo per orientarsi" (1999: 276). In questo modo, oltre che simbolizzare le circonvoluzioni del cervello (a sua volta citato della pianta del labirinto), i corridoi dell'Overlook hotel – insieme agli spazi analoghi a corridoi, come la cucina, la dispensa o il bagno della Gold Room – definiscono l'Overlook come luogo di transito da esplorare, più che come spazio domestico da abitare<sup>3</sup>. Anche le peculiarità architettoniche, insomma, suggeriscono un'inquietante estraneità dell'edificio, che si oppone al tentativo dei Torrance di trasformare l'hotel in una *casa*.

In architettura, come scrive Maurizio Vitta, le forme dell'abitare emergono tipicamente dalla tensione tra le esperienze umane e le geometrie degli spazi progettati. L'abitare cioè, quando è efficace, mette in crisi la solidità di un edificio:

le proiezioni ortogonali, traccia concettuale dell'abitazione, formula spaziale che definisce lo schema dei ritmi vitali, il diagramma dei comportamenti, il codice delle relazioni spaziotemporali e interpersonali, si tramutano, nell'esperienza quotidiana, in una scacchiera mobile e labirintica, nella quale emergono spazi inaspettati, scorci imprevisi, emergenze o dissolvenze legate al continuo fluire dell'esistenza che in quegli spazi si concentra (2008: 123).

La descrizione di questa dialettica somiglia a quella, tipicamente cinematografica, tra lo spazio concreto del set e quello filmato il quale, a sua volta, è solitamente subordinato ai meccanismi dell'azione, e dunque a obiettivi e desideri dei personaggi. Non a caso Noël Burch (1990) ha definito l'evoluzione del sistema della *continuity* narrativa come una "graduale 'con-

quista dello spazio"', e più in particolare come la costruzione di uno "spazio abitabile" (1990: 157, 144).

### 2.3 Una narrazione spazializzata

Le qualità dell'Overlook hotel, che come abbiamo visto emergono dall'intreccio tra il set materiale, le qualità architettoniche e la forma filmica, si installano a loro volta in un impianto narrativo che attribuisce alla spazialità un'enorme importanza. Ne evidenziamo alcuni aspetti, che riguardano in particolare il rapporto con i generi. Lo *script*, in effetti, fa ampio ricorso a schemi e tematiche di genere i cui modelli vengono richiamati esplicitamente, nel film, durante la scena dell'intervista: Jack parla di *ghost stories* e *horror films* e poco prima Ullman, introducendo il racconto del disastro della famiglia Grady, l'aveva definito *melodramatic*, seppure per negazione. Dunque horror e melodramma: non a caso, di recente, Walker (2017) ha collocato *Shining* tra i predecessori del genere ibrido che propone di chiamare *ghost melodrama*.

Sappiamo che Kubrick, che scrisse la sceneggiatura insieme a Diane Johnson, fece riferimento – insieme al testo di King, al saggio sul perturbante di Freud (1919) e allo studio di Bettelheim sui significati psicoanalitici della fiaba (1976) – ai classici della letteratura gotica, di cui Johnson era esperta. Il film, in effetti, innesta forme del fantastico fiabesco in un impianto da horror gotico (Naremore 2007), con l'introduzione di una quantità di temi tratti dalla letteratura, dalla favola e dalla cultura in genere (Eugeni 2016). Questi riferimenti, tuttavia, vengono utilizzati soprattutto per mettere in crisi l'*agency* dei personaggi e per creare sensazioni di confusione tra gli aspetti oggettivi e quelli soggettivi degli eventi. Si traducono invece in forme spaziali gli elementi melodrammatici del film: *Shining* racconta in effetti la distruzione di una famiglia media americana, sul modello che Metz (1997) riporta a *Dietro lo specchio* (*Bigger Than*

*Life*, 1956), e le tensioni familiari sono legate alla repressione di istinti che esplodono all'interno di uno spazio iperconnotato (Pravadelli 2007).

Per altri versi *Shining* recupera, almeno entro certi limiti, le modalità di quelle che Jenkins (2004) definisce *spatial stories*, narrazioni "spazializzate", che discendono dalla letteratura di intrattenimento, nelle quali la costruzione dei mondi narrativi precede o sostituisce la caratterizzazione psicologica dei personaggi e la raffinatezza nella costruzione dei plot. Nel film, in effetti, è spesso l'esplorazione di strutture spaziali a condurre personaggi e spettatori verso la scoperta di nuovi potenziali narrativi (le apparizioni di fantasmi, ad esempio, funzionano secondo questo principio). Non stupisce inoltre, in questa prospettiva, la minore finezza della costruzione narrativa nella versione europea, soprattutto se confrontata con quella statunitense.

Jenkins accomuna inoltre le narrazioni spazializzate alle forme dell'*environmental storytelling* utilizzate oggi nei parchi a tema o nel *game design*, e individua a questo proposito un modello significativo proprio nello spazio del melodramma cinematografico. A questo proposito, possiamo facilmente immaginare un parco o un videogame ambientato nell'Overlook kubrickiano per convincerci di come la narrazione in *Shining* sia profondamente *embedded*. È stato fatto davvero: l'hotel è diventato ad esempio un parco dell'orrore agli Universal Studios (2017), nonché l'ambiente di uno sparatutto per Duke Nukem 3D (1996).

In generale, e per concludere, la struttura dell'Overlook "sottolinea costantemente [una] 'sproporzione' fra la disponibilità d'azione e la sua impossibilità effettiva" (De Gaetano 2006: 58). Se quanto detto fin qui è vero diremo che lo spazio filmico<sup>4</sup>, in *Shining*, esibisce una sistematica *tensione* che emerge dall'articolazione incoerente tra gli elementi che lo compongono: la sottile tensione tra gli esterni e gli interni ricostruiti in studio; negli

interni, quella tra strutture e stili degli elementi scenografici; la tensione tra la geografia materiale del set e quella immaginaria creata in fase di riprese e montaggio; la tensione, infine, tra il labirintico spazio filmico e le motivazioni date da comportamenti e psicologie dei personaggi.

L'inquietudine fondamentale del film è legata insomma al fatto che, per così dire, questo albergo non è una casa. Se “[l]a casa è possibilità di azione” (Molinari 2018: 71), allora l'Overlook è la parodia di una casa: da un lato manifesta un generale squilibrio strutturale, dall'altro continua a ostentare la materialità di un costruito architettonico, caratterizzato da dimensioni smisurate e spazi scarsamente articolati. È uno spazio materiale e mentale allo stesso tempo; e l'*affordance* che suggerisce, per dirla con Gibson (1986), non riguarda le pratiche dell'abitare, bensì evoca l'attraversamento o l'esplorazione.

Resta da vedere, a questo punto, in che modo la forma dello spazio venga codificata cognitivamente e sperimentata affettivamente. Per questo motivo, in quanto segue, proseguiamo portando più decisamente il discorso sul piano dell'esperienza spettatoriale.

### 3. L'esperienza dello spazio

#### 3.1 Percepire lo spazio filmico

Uno spettatore non si limita a comprendere il significato degli eventi narrati in un film, né si limita a registrarne le immagini (e i suoni) duplicandoli in forma codificata nella propria testa. Se si considerano i più recenti approcci enattivi e incarnati allo studio dell'esperienza spettatoriale, ad esempio, si deve ammettere che uno spettatore innanzitutto *incorpora* i significati di un film, cioè li esperisce integrandoli al proprio flusso mentale, anche in modo da modificare eventualmente i propri schemi corporei (Fingerhut, Heimann 2017).

Un film, insomma, ci coinvolge soprattutto quando le situazioni narrate e mostrate diventano parte della nostra esperienza. Talvolta la struttura filmica asseconda le nostre spontanee modalità di interazione con l'ambiente che ci circonda; talaltra, invece, essa ci impone nuove norme spaziali e temporali, che di fatto estendono le nostre risorse e modalità di coinvolgimento. Le nostre menti incarnate sono, in ogni caso, spontaneamente *integrative*: fanno proprie, incorporandole, le strutture esperienziali disegnate da un film (per questo motivo, alcuni sogni possono presentare elementi "formali" tipicamente cinematografici, oppure strutture esperienziali filmiche possono riversarsi nell'esperienza quotidiana – come negli istanti di inquietudine domestica durante una visione di *Shining* descritti da Chion).

Non è possibile, in questa sede, articolare più nel dettaglio questo approccio al coinvolgimento spettatoriale, che abbiamo peraltro discusso altrove (Carocci 2018). Tenteremo invece, in quanto segue, di tratteggiare una possibile analisi "neurofilmologica" (D'Aloia, Eugeni 2014), limitandoci a ricordare qui come una quantità di studi teorici ed empirici di matrice neurocognitiva abbiano contribuito, negli ultimi anni, a definire gli aspetti affettivi e cognitivi dell'esperienza spettatoriale.

Per ciò che riguarda l'esperienza dello spazio, in particolare, sono emersi spunti di grande interesse. Il cervello umano possiede un'alta specializzazione: codifica lo spazio attraverso tipi di neuroni differenziati (che si attivano rispettivamente, ad esempio, in relazione al movimento lungo un percorso, alla direzione della testa, alla posizione del corpo nello spazio), e ogni rappresentazione spaziale viene riaggiornata ogni volta che una variazione significativa ha luogo (Zacks 2016), mantenendo peraltro un'immagine dell'ambiente sostanzialmente stabile nonostante l'instabilità dei processi che la generano. Se pensiamo poi che lo spazio vicino al corpo, quello che consente l'azione immediata, è mappato diversamente rispetto allo spazio distante (Gallese, Guerra 2015), e che costantemente

moduliamo le relazioni tra figure e sfondi, possiamo renderci conto di quanti aspetti compongano quell'esperienza che, sinteticamente, chiamiamo "percezione dello spazio".

Una quantità di recenti studi sperimentali ha mostrato come, in un regime filmico basato sulla *continuity*, lo spettatore percepisca non uno spazio frammentato in inquadrature bensì uno spazio solido e uniforme. Stando ai risultati, questo accade facilmente perché anche l'esperienza quotidiana, che pure ha luogo in uno spazio effettivamente continuo, sarebbe codificata cognitivamente in maniera frammentaria<sup>5</sup>. Il cervello, ad ogni modo, non processa tutti i dati sensoriali che il mondo presenta; piuttosto, seleziona gli aspetti dell'ambiente di volta in volta più rilevanti ai fini dell'attività cognitiva in atto, concentrandosi di norma su una porzione di spazio alla volta. Un film, pertanto, non ha bisogno di offrirci troppi dettagli di un ambiente: non li elaboreremmo tutti, e ai fini dell'evocazione di uno spazio solido e continuo rimangono sufficienti le informazioni che ci vengono offerte in una sequenza classica.

Inoltre, la percezione di uno spazio solido e coerente potrebbe essere legata ad automatismi cognitivi in parte studiati: sappiamo ad esempio che lo spettatore "costruisce" lo spazio visivo per selezione e combinazione, come nel quotidiano (Levin, Wang 2009); che i cambiamenti di luogo in un film gli consentono di individuare unità narrative (Cutting, Iricinschi, Brunick 2013); che è più facile che uno spettatore ricostruisca mentalmente la mappa di un luogo se ogni ambiente che lo compone è ripreso da una sola angolazione (Levin 2010). La continuità dell'azione, infine, ha un ruolo unificante, dal momento che la percezione di uno spazio coerente dipende anche dalla capacità della forma filmica di mantenere l'attenzione focalizzata, al di là dei tagli di montaggio (Smith 2012): quando l'attenzione si concentra sui centri dell'azione, come è noto, diventa difficile individuare gli errori di *continuity* non macroscopici.

### 3.2 *Disorientare lo spettatore*

La configurazione dello spazio descritta nella prima parte di questo articolo, insomma, sembra disorientare proprio perché, pur somigliando a una costruzione spaziale classica, contraddice in maniera più o meno vistosa una quantità di automatismi percettivi dello spettatore. Consideriamo la falsa soggettiva di Jack che osserva dall'alto il modellino del labirinto: è preceduta dall'immagine dell'uomo chiaramente collocato accanto a uno dei lati corti del modellino, e tuttavia l'inquadratura che mostra dall'alto Wendy e Danny nel labirinto è ripresa dal punto di vista di un osservatore collocato accanto al lato lungo. Quella che siamo portati a considerare come una soggettiva, insomma, non corrisponde alla posizione di Jack; e tuttavia un automatismo ci porta a interpretarla come una soggettiva. Si genera presto, così, un sottile disorientamento che si rinforza nel momento in cui notiamo la presenza delle due figure in movimento, nonché la discrepanza tra la struttura del labirinto e quella del modellino osservato da Jack.

Nella stessa direzione vanno i già citati errori di *continuity*: talvolta essi sono appena percepibili (si pensi alla sparizione dell'adesivo di Cucciolo sulla porta della stanza di Danny); altre volte sono più evidenti, fino a diventare macroscopici: pensiamo alla porta del bagno dei Torrance verso il finale, che presenta dapprima un pannello distrutto a colpi d'ascia, e poco dopo due; o alla già citata assenza del labirinto nelle riprese esterne dell'hotel.

Nella maggior parte dei casi, inoltre, è difficile individuare nel film unità narrative a partire dagli ambienti: come abbiamo visto, l'Overlook hotel è sostanzialmente uniforme sotto molti aspetti – dalle dimensioni all'articolazione architettonica, dall'illuminazione ai colori degli ambienti principali – e finisce per inglobare la scansione degli episodi narrativi (non a caso, le principali apparizioni di fantasmi sono spesso marcate sul

piano cromatico o luminoso). Altrettanto spesso, d'altra parte, gli spazi tornano a essere inquadrati secondo angolazioni o prospettive sempre leggermente variate, risultando così non immediatamente riconoscibili o localizzabili in una mappa cognitiva, e dunque "stranamente" familiari. Al disorientamento generale rispetto all'azione, inoltre, contribuisce la costruzione di inquadrature geometriche, ad esempio nella ricerca di prospettive simmetriche: queste ultime sono percepite dal cervello come tipiche degli "oggetti biologici" (Ramachandran 2011: 257), e dunque come salienti rispetto all'azione che vi ha luogo.

A volte queste inquadrature sono accompagnate da ampi movimenti della cinepresa, che in molti casi possono essere interpretati come soggettivi: questo avviene ad esempio nel tragitto di Jack verso la Gold Room, prima dell'apparizione di Lloyd. Inoltre, la sensazione di autonomia e "soggettività" del movimento della cinepresa è efficacemente rinforzata dall'utilizzo della Steadicam: Gallese e Guerra (2015), a questo proposito, hanno sottolineato come questo tipo di movimento evochi "l'immanenza di un altro corpo sulla scena, incarnato dal movimento di macchina" (2015: 154). Attraverso meccanismi di simulazione incarnata, insomma, gli spettatori "incorporano" il senso del movimento della cinepresa, attribuendo a esso un'intenzionalità: questo avviene soprattutto nella terza occorrenza del movimento a seguire Danny sul triciclo, quando la velocità della ripresa non corrisponde più a quella del bambino, e il procedere della cinepresa continua anche quando il personaggio è uscito dall'inquadratura.

Se l'effetto complessivo è quello di un disorientamento dello spettatore, che non riesce a percepire lo spazio in termini di schemi d'azione (essendo anzi indotto a percepirvi l'instabilità che caratterizza i vissuti soggettivi), non stupirà il fatto che la relativizzazione dei vissuti dei personaggi dipenda anche dall'ampio ricorso a movimenti della cinepresa all'indietro, che riportano il calore del vissuto alla freddezza dello smisurato

ambiente. Si pensi al percorso di Wendy che si allontana da Jack, dopo che questi l'ha cacciata per la prima volta dalla Lounge: Wendy deve compiere un lungo percorso prima di sparire, e un movimento all'indietro della cinepresa rende lo spazio ancora più vasto e penoso da attraversare.

Per tutti questi motivi era necessario che l'Overlook hotel apparisse "autentico", come afferma Kubrick, e non modificato da eventi paranormali. L'*agency* dell'hotel doveva emergere non tanto da improbabili effetti, quanto dallo scarto e dalla sproporzione rispetto alle necessità e alle dinamiche dell'azione. Soltanto in questo modo lo spettatore – in maniera non dichiarata, e dunque tanto più efficace – avrebbe fatto esperienza di uno spazio *mentale*, caratterizzato cioè da un'instabilità tipica delle esperienze interiori, e dunque indifferente alle vicende dei personaggi.

### 3.3 *Metafore incarnate dello spazio*

Attraverso queste strategie *Shining* configura in termini corporei il significato dello spazio dell'hotel. Sebbene la spazialità costituisca nel complesso un articolato sistema semiotico (Giannitrapani 2013), ci concentreremo qui sull'efficacia delle "metafore spaziali" che il film suggerisce evocando schemi esperienziali.

Il nostro incontro con ogni narrazione filmica avviene innanzitutto, come abbiamo visto, a un livello corporeo che precede la riflessione consapevole. Questo fondamentale livello dell'esperienza può essere indagato riferendosi ai principi della *embodied cognition*, che anche negli studi sul cinema ha consentito di ripensare alcune categorie della produzione del significato (Coëgnarts; Kravanja 2015). Se si segue questa prospettiva, è necessario ricordare che il pensiero umano è mediato, prima che dal linguaggio e dalla valutazione consapevole, dalle strutture corporee e pre-linguistiche dell'esperienza vissuta.

Per questo motivo è importante ripensare la natura della metafora, che è stata concepita appunto come “incarnata” dopo la pubblicazione dei fondamentali lavori di George Lakoff e Mark Johnson nel corso degli anni Ottanta. Se i processi cognitivi non somigliano al processamento di dati da parte di un computer, e se non sono necessariamente radicati nel linguaggio, allora la metafora può essere ripensata a partire da dinamiche senso-motorie (Gallese, Lakoff 2005). I linguisti cognitivi che seguono questa prospettiva – recentemente introdotta anche negli studi sul cinema – utilizzano il maiuscolletto per indicare metafore che si radicano in schemi corporei, cioè schemi dinamici di interazioni organismo-ambiente che si riferiscono all’esperienza silenziosa del corpo: ricordiamo tra essi, a titolo di esempio, quelli del CONTENITORE e del PERCORSO, e poi quelli della DIMENSIONE, del SOPRA-SOTTO, del PIENO-VUOTO, del LONTANO-VICINO. Questi schemi, che come si vede riguardano movimenti e relazioni spaziali, possono essere manipolati per produrre metafore incarnate, che consentono di qualificare un dominio astratto nei termini di un dominio concreto: ad esempio FELICE È SU, TRISTE È GIÙ, RAZIONALE È SU, EMOTIVO È GIÙ, oppure UNA RELAZIONE AMOROSA È UN PERCORSO, COMUNICARE È SPEDIRE, COMPRENDERE È AFFERRARE, IL TEMPO È UN OGGETTO CHE SI MUOVE.

Queste metafore incarnate costituiscono la base di una quantità di espressioni verbali (“buttarsi giù”, “ricevuto?”, “essere a un binario morto”) ma anche di configurazioni visive o audiovisive come quelle viste sopra, e sono dunque fondamentali per lo studio della produzione del senso al cinema: riguardano sicuramente la costruzione filmica dello spazio (Fahlenbrach 2006) e possono essere sfruttate come marcatori emozionali, in grado di creare o mantenere un particolare *mood* (Ortiz 2015) – ad esempio L’EMOZIONE È CALORE, L’INDIFFERENZA È FREDDEZZA, L’INTIMITÀ È PROSSIMITÀ, L’ESTRANEITÀ È DISTANZA, IL SENSO DI CONTROLLO È SU, GLI STATI EMOTIVI SONO LUOGHI, LA PAURA È UN OGGETTO (non si

tratta, come si vede, di analogie per accostamento di termini, ma di relazioni corpo-ambiente utilizzate per elaborare concetti più astratti, quali sono anche gli stati emotivi).

Il cinema di Kubrick è stato indagato secondo la prospettiva della teoria della metafora concettuale: la sofisticazione kubrickiana, ad esempio secondo Coëgnarts (2017), dipende ampiamente dalla precisione della forma filmica che elabora schemi senso-motori corporei. È lavorando su dinamiche e relazioni corpo-ambiente, cioè, che il cinema di Kubrick raggiunge l'astrazione del pensiero che gli vale, talvolta, l'etichetta di cineasta "filosofo".

Facciamo qualche esempio da *Shining*, che incarna dinamiche interiori o intersoggettive attraverso movimenti, relazioni spaziali, atti percettivi ed espressioni che passano attraverso i dialoghi ma anche attraverso le configurazioni audiovisive. Se I RAPPORTI SOCIALI SONO CONNESSIONI, allora le distanze suggeriscono facilmente l'*estraneità*, e il nesso distanza-avvicinamento evoca il sentimento dell'*estraneo che si approssima*: pensiamo ad esempio al vorticoso montaggio che ci mostra, sempre più vicine, le sorelle Grady che invitano Danny a giocare. Quell'avvicinamento – che, come nota Eugeni (2016), è accentuato attraverso l'utilizzo di due diversi set – corrisponde un progressivo riempimento del *frame*, che incarna a sua volta l'idea di "possessione" come invasione di uno spazio mentale.

Si tratta, per quanto ci riguarda qui, di una manipolazione e combinazione degli schermi del CONTENITORE e del VICINO-LONTANO, che consentono di configurare metafore secondo cui, ad esempio, LA MENTE È UN CONTENITORE, L'ESTRANEO È LONTANO oppure, in riferimento ai marcatori emozionali, LA PAURA È CONTATTO CON L'ESTRANEO. D'altra parte, nella scena in cui Halloran ha una visione, steso sul letto, è un sinuoso movimento di macchina nella stanza 237 a suggerire il contatto mentale tra lui e Danny: una manipolazione dello schema del PERCORSO, che elabora

la metafora LA PERCEZIONE È UN MOVIMENTO e UN CONTATTO, o LA RELAZIONE È UNA CONNESSIONE.

Gli esempi, evidentemente, potrebbero continuare. Ciò che ci preme evidenziare è che le variazioni di metafore incarnate di questo tipo, insieme alle molte elaborazioni dello schema DENTRO-FUORI, possono diventare motivi ricorrenti che strutturano l'intero racconto. L'INTIMITÀ È DENTRO ed È BUIO, L'INTERNO È INVISIBILE o È NASCOSTO: queste metafore sono sistematicamente contraddette in *Shining*, e contribuiscono a definire il sentimento dell'*abitare perturbante* che la forma filmica costruisce e incarna. Le ampie dimensioni degli ambienti dell'hotel e le sue strutture a vista suggeriscono in maniera incarnata l'assenza di intimità, dal momento che sembra sempre possibile essere esposti a uno sguardo esterno pur rimanendo all'interno della propria abitazione ("L'INTERNO È ESPOSTO"). Quando si esce al di fuori dell'hotel, d'altra parte, ci si ritrova nei soffocanti arabeschi del labirinto; e le ampie finestre non suggeriscono mai la presenza di un fuori, limitandosi a far entrare una luce uniforme, che consente allo sguardo di ispezionare ogni angolo dello spazio mostrato. *Shining*, come è noto, è un horror insolitamente luminoso e diurno, oltre che eccezionalmente "grandangolare".

### 3.4 Spazializzare l'inquietudine

È possibile suggerire, a questo punto, un'ipotesi sul modo in cui il saggio freudiano sul perturbante può aver interessato Kubrick, influenzando profondamente la realizzazione di *Shining*. Il saggio si riferisce com'è noto a una "qualità del sentire" (Freud 1919: 82), ed evoca una quantità di temi e motivi presenti nel film, a partire da quello del doppio. Non sembrano però essere sfuggite a Kubrick, nell'argomentazione freudiana, le molte metafore spaziali: ciò che è familiare è anche domestico, cioè nascosto; non lo è invece ciò che arriva da lontano; inquieta ciò che non si vede ma che potrebbe riemergere o apparire; il

perturbante è anche una regressione a una fase di indifferenziazione tra Io e mondo, ovvero di reversibilità tra interno ed esterno. Addirittura, Freud evoca le esperienze nella quali ci si ritrova sempre nello stesso luogo, pur tentando di fuggire (coazione a ripetere come coazione a ripercorrere o ritornare); per concludere con il motivo della casa abitata da fantasmi, “che è forse di tutti il più spiccato” (1919: 102).

Il perturbante è più spesso inquietudine e angoscia – dipende cioè da *situazioni* – che non paura o terrore – che dipendono invece da più specifici *eventi*: anche per questo motivo, probabilmente, Kubrick e Johnson decisero di eliminare i riferimenti al paranormale presenti nel romanzo, e di sollecitare lo spettatore attraverso l’evocazione di “atmosfera”, cioè stati affettivi legati alla relazione con l’ambiente, più che di episodi emotivi propriamente “spaventosi”.

*Shining* elabora metafore per suggerire come l’Overlook hotel sia una struttura architettonica votata alla produzione di uno spazio perturbante, che possiede – l’abbiamo visto fin qui – almeno tre qualità fondamentali: è totalizzante, sproporzionato e labirintico; cioè non è possibile uscirne davvero, non è a misura d’uomo, e non consente l’orientamento tramite esplorazione. Quest’ultima è un’attività inquieta, mai pacificata, anziché confortevole e giocosa.

Come ricordano Alcaro e Panksepp (2011), l’impulso all’esplorazione costituisce uno dei principali sistemi emotivi di base del nostro cervello, insieme alla tendenza al gioco. Il gioco può avvenire, però, solo nel momento in cui si percepisce l’ambiente come sicuro e confortevole, ed è dunque sostanzialmente in conflitto con la tendenza all’esplorazione, che tipicamente caratterizza la relazione con ambienti non familiari. Se pensiamo che Jack è, per lavoro, sopraffatto dalla ricerca di significati che eccedono la sua esistenza, assume una sfumatura particolare l’affermazione che sembra essere l’unica sua conquista: *all*

*work* significa infatti, anche secondo una logica spaziale, *no play*. *Shining* rimette continuamente in scena l'atto di percorrere pericolosamente i meandri della vita mentale, sapendo che qualcosa di spaventoso potrebbe, all'improvviso, irrompere sulla scena<sup>6</sup>. A questo proposito, ci sembra di poter formulare così la metafora incarnata attorno a cui il film, nel suo complesso, si struttura: LA MENTE È UNO SPAZIO e L'INQUIETUDINE È ESPLORAZIONE.

Individuare metafore incarnate, tuttavia, non ci sembra sufficiente: è possibile inquadrare il discorso all'interno di una più ampia visione dell'esperienza affettiva dello spettatore. Recentemente, in relazione al tema della comunicazione interaffettiva tra autore e spettatore, Alistair Fox (2016) ha elaborato una teoria che si rifà al paradigma della neuropsicoanalisi – lo studio neuroscientifico dell'esperienza soggettiva, in riferimento alla teoria freudiana della mente. L'autore e lo spettatore, scrive in sostanza Fox, compiono un'operazione creativa quasi identica sebbene speculare: il primo lavora per dare forma sensibile a vissuti esperienziali affettivi e non coscienti; il secondo incorpora quei materiali sensoriali e li integra con i propri vissuti affettivi. Per entrambi vale il presupposto secondo cui, affinché la memoria implicita giunga a consapevolezza, le esperienze affettive devono essere simbolizzate – in un processo di presentazione alla coscienza che ricorda la “raffigurabilità” freudiana.

Ora, tutto questo può avvenire sfruttando meccanismi diversi, tra cui appunto la creazione di metafore. La produzione di metafore incarnate consentirebbe cioè il passaggio da vissuti affettivi, non verbalizzabili né richiamabili volontariamente alla memoria, a immagini configurate sul piano sensoriale o narrativo, in grado di confluire nella memoria esplicita: è un'importante implicazione affettiva che la teoria della metafora incarnata normalmente trascura. Le metafore consentono allo spettatore di “sintonizzarsi” affettivamente con i vissuti

non coscienti di un cineasta e, integrandoli, di simbolizzare e regolare i propri. Fox si riferisce in primo luogo a quei cineasti che inseriscono ricordi biografici nei propri film (Bergman, Bertolucci o Truffaut), ma ammette che non è necessario essere a conoscenza di quei ricordi: anche schemi di genere possono assolvere alla stessa funzione.

Kubrick, come è noto, non ha praticamente mai rivelato ricordi biografici, né ha parlato di scenari fantastici oggettivati in configurazioni filmiche. Di sicuro, però, il tema dell'ansia per la perdita del controllo dovuta a un errore fatale è presente nel suo cinema come un vissuto angosciante continuamente rimesso in scena. A questo va aggiunta, senza dubbio, la sensazione spiacevole che si prova quando le proprie emozioni sono osservate dall'esterno con sguardo distaccato, non accogliente, o come fossero vicende irrilevanti. Poco importa se, nel caso di Kubrick, non sia possibile dare un nome preciso a questi vissuti, entrambi presentati in *Shining*: non è necessario "decifrare" gli scenari fantastici dei racconti di finzione, perché essi lavorano per presentare alla consapevolezza, attraverso configurazioni sensibili, esperienze che sono in sé puramente affettive. È per evidenziare sentimenti del genere che Kubrick, probabilmente, ha estromesso ogni univoca spiegazione soprannaturale degli eventi, optando per l'ipotesi dell'indecidibilità tra la psicologia e il paranormale.

L'Overlook hotel doveva inquietare senza darlo a vedere: doveva mettere in crisi il sentimento dell'abitare, offrendosi come un'enorme casa che, proprio a causa di questa sproporzione, lasciasse emergere la perturbante indifferenza del progetto architettonico. Ogni ambiente contiene questa possibilità, che l'Overlook hotel incarna potentemente: la possibilità che l'architettura della nostra casa si manifesti indifferente al nostro abitare, che lo spazio geometrico riemerge dallo spazio vissuto. Un simile sentimento depersonalizzante deve aver colpito

Michel Chion mentre, interrompendo per un istante la visione di *Shining*, si dirigeva verso la cucina di casa sua.

#### 4. Coda: lo spazio anempatico

Come ricorda Vitta (2008), l'abitare coincide con un'organizzazione dello spazio e del tempo intorno al corpo del soggetto, nonché con una particolare forma del sentire – il “sentimento dell'abitazione o, se si preferisce, della ‘casa’”. Chi abita ri-crea e ri-produce le intenzioni del progetto disegnato, le concretizza e le adatta al proprio “progetto esistenziale” (2008: 18, 117).

Se questo è vero, i Torrance sono costretti ad abitare l'inabitabile, e da questa paradossale condizione dipende la loro patologia nonché la fondamentale inquietudine evocata dal film. Nello spazio dell'Overlook hotel, come abbiamo visto, è difficile percepire qualsiasi valore protettivo o ricavare alcuno spazio buio, nascosto e dunque intimo. L'Overlook non è una casa, e sono ironici i riferimenti che puntualmente Kubrick e Johnson inseriscono a questo proposito: dalla battuta in cui Jack definisce “homely” l'appartamento del custode alla celebre battuta “Wendy? I'm home”, pronunciata da Jack mentre si affaccia dal pannello distrutto della porta del bagno.

L'architetto Juhani Pallasmaa, che ha dedicato una quantità di scritti teorici al tema dell'esperienza corporea in architettura, si è concentrato sulla capacità del cinema di costruire “immagini esperienziali” di spazi e luoghi vissuti, *mind-spaces* che funzionano come amplificatori emozionali (2001a). Un capitolo del suo libro, non a caso, è dedicato proprio allo spazio in *Shining*: un film dal quale emerge un particolare senso di “perversione cinica e calcolata” che è “insita nello stesso scenario architettonico” (2001b: 251). A Pallasmaa interessa proprio la dinamica per cui a strutture mentali corrispondono caratteri architettonici: “l'immensità dello spazio si traduce in un senso di oppressione e reclusione. I Torrance sono ‘microbi intrappolati nei visceri di

un mostro', per citare King quando descrive la condizione patologica del loro abitare" (2001b: 252). Si tratta di un'indifferenza a proposito della quale Tarja Laine, nel suo studio sull'esperienza emozionale al cinema, parla di "qualità ossessiva" (2011: 14). Il film in effetti inquieta perché non accompagna, ma *ispeziona*, le vicende dei Torrance.

Torniamo allora a Chion, per concludere prendendo in prestito la definizione che, ci sembra, meglio definisce il ruolo dello spazio dell'Overlook hotel: come la musica in altri film kubrickiani, lo spazio di *Shining* è *anempatico*. Chion (1990) definisce "anempatica" la musica che mostra "una chiara indifferenza alla situazione, dispiegandosi in maniera uguale, impavida e ineluttabile [...], che ha per effetto non già quello di congelare l'emozione, bensì di raddoppiarla" (1990: 15). Anempatica è anche la funzione emozionale dell'Overlook hotel in relazione alle situazioni narrative: indifferenziato e indifferente, quello spazio non riverbera le emozioni dei personaggi – al massimo esse risuonano, come echi distanti. Questa qualità dello spazio diventa esplicita se si considera uno dei significati del verbo inglese "to overlook", che raramente è messo in evidenza a proposito di *Shining*: "trascurare", "sottostimare", "ignorare".

## NOTE

<sup>1</sup> Caso unico nella filmografia kubrickiana, di *Shining* circolano due versioni: la prima, di 144', circolante per volontà del regista soltanto negli USA e in Canada; la seconda, destinata al mercato europeo, ha una durata di 119'.

<sup>2</sup> Ricordiamo che in un primo momento, in maniera simile a quanto accade nel romanzo, Jack avrebbe dovuto trovare nella caldaia un album di ritagli: un "dono" dell'hotel, che induceva lo scrittore a raccontare il passato dell'America, e che avrebbe motivato più chiaramente la follia di Jack rendendola attribuibile proprio all'impossibilità di trasformare in racconto quella raccolta (così Alexander Walker, citato ad esempio in Chion 2005: 430-31). Possiamo vedere chiaramente l'album almeno tre volte nel film, senza

che la sua presenza sia motivata narrativamente in nessuna delle due versioni.

<sup>3</sup> A mancare è inoltre il ritmo visivo, la differenziazione dello spazio che dà forma all'abitare. Questa resistenza dello spazio ad articolarsi in sequenze "è all'origine del forsennato gesticolare di Jack nei più vasti corridoi", nonché della frustrazione delle sua capacità di agire: "[l]o scatto muscolare [...] è l'ultima risorsa dell'organismo oppresso dall'isolamento in uno spazio che si percepisce come chiuso e, al tempo stesso, polimorfo; pure, esso identifica l'improvviso aprire le braccia [...] con il tentativo di afferrare un ritmo – che non è un ritmo, perché si esprime in un gesto isolato – con il tempo, altrimenti 'infinito', del percorso" (Cherchi Usai 1999: 285-86). Notiamo di passaggio come a quest'assenza di ritmo visivo nei costrutti architettonici, nonché alle incongruenze formali, corrisponda il lavoro su rumori e musica (Bassetti 2002).

<sup>4</sup> Non seguiamo qui, com'è evidente, l'accezione che al termine assegna Rohmer (1977).

<sup>5</sup> Questa linea di studi tende, invero pericolosamente, a una forma di "naturalizzazione" dell'esperienza concessa dalla *continuity* filmica. Contro questo rischio, e assegnando una nuova centralità alle forme di *discontinuità* che pure caratterizzano il cinema, Maria Poulaki (2015) ha sottolineato l'intrinseca instabilità dei meccanismi di sincronizzazione sinaptica, peraltro messa in evidenza in film sperimentali, d'arte, oppure da tendenze non strettamente legate alla *continuity* quali quella del *puzzle film*.

<sup>6</sup> Le interpretazioni dello "scenario fantasmatico" incarnato dal film sono varie: possono andare dalla repressione del sesso coniugale al sospetto di abusi genitoriali da parte di Jack, e allargarsi fino a riguardare la storia del capitalismo americano o grandi eventi tragici come l'olocausto. Questo film, come molti altri di Kubrick, ha messo in moto una quantità di atti interpretativi, talvolta incompleti quando non impropri; d'altro canto ogni riferimento univoco è stato eliminato dal film, e sebbene lo Stanley Kubrick Archive contenga materiali che consentono di valutare alcune scelte in maniera più consapevole (Olson 2015), la macchina interpretativa che circonda Kubrick è segnale dell'ansia esplorativa che i suoi film innescano – dalle ricerche più lucide e accurate fino alle interpretazioni di tipo complottistico. Il complottismo dipende da una spontanea tendenza del nostro cervello-mente alla ricerca del significato causale: si tratta di un meccanismo automatico che mettiamo in atto per attenuare la spiacevolezza dell'ambiguità emotiva (Brotherton 2015). Nei casi peggiori, essa diventa un'esasperazione analitico-interpretativa che deriva dalla ricerca di un ordine nascosto altrove, nel momento in cui quello attuale entra in crisi. Ciò che è perturbante, verrebbe da dire, spinge naturalmente all'analisi e all'interpretazione.

## BIBLIOGRAFIA CITATA

- Alcaro, Antonio; Panksepp, Jaak (2011), "The SEEKING Mind: Primal Neuro-affective Substrates for Appetitive Incentive States and Their Pathological Dynamics in Addictions and Depression", *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 35/9: 1805-20.
- Bassetti, Sergio (2002), *La musica secondo Kubrick*, Torino, Lindau.
- Bettelheim, Bruno (1976), *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*, trad. it. *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Milano, Feltrinelli, 2001.
- Brotherton, Rob (2015), *Suspicious Minds: Why We Believe Conspiracy Theories*, London, Bloomsbury.
- Burch, Noël (1990), *La lucarne de l'infini. Naissance du langage cinématographique*, trad. it. *Il lucernario dell'infinito. Nascita del linguaggio cinematografico*, Milano, Il Castoro, 2001.
- Carocci, Enrico (2018), *Il sistema schermo-mente. Cinema narrativo e coinvolgimento emozionale*, Roma, Bulzoni.
- Carroll, Noël (1990), *The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart*, New York-London, Routledge.
- Castle, Alison, ed. (2016), *The Stanley Kubrick Archives*, Cologne, Taschen.
- Cherchi Usai, Paolo (1999), "Kubrick architetto", *Stanley Kubrick*, ed. Gian Piero Brunetta. Venezia, Marsilio: 269-86.
- Chion, Michel (1990), *L'audio-vision. Son et image au cinema*, trad. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, 1997.
- Chion, Michel (2005), *Stanley Kubrick. L'humain, ni plus ni moins*, trad. it. Stanley Kubrick. *L'umano, né più né meno*, Torino, Lindau, 2006.
- Ciment, Michel (1999), *Kubrick*, trad. it. *Kubrick*, Edizione definitiva, Milano, Rizzoli, 2002<sup>4</sup>.
- Coëgnarts, Maarten (2017), "Stanley Kubrick and the Art of Embodied Meaning-Making in Film", *Cinergie. Il cinema e le altre arti*, 12: 53-71.
- Coëgnarts, Maarten; Kravanja, Peter, eds. (2015), *Embodied Cognition and Cinema*, Leuven, Leuven University Press.

- Cremonini, Giorgio (1990), *Stanley Kubrick. Shining*, Torino, Lindau.
- Cutting, James E.; Iricinschi, Catalina; Brunick, Kaitlin L. (2013), "Mapping Narrative Space in Hollywood Film", *Projections: The Journal for Movies and Mind*, 7/2: 64-91.
- D'Aloia, Adriano; Eugeni, Ruggero (2014), "Neurofilmology: An Introduction", *Cinéma & Cie*, 14/22-23: 9-26.
- De Gaetano, Roberto (2006), "Lo spazio e il racconto", *Overlooking Kubrick*, ed. Vito Zagario. Roma, Audino: 55-60.
- Eugeni, Ruggero (1998), "*Shining*. La cornice spezzata della memoria", *Garage*, 12: 113-21.
- (2016), *Invito al cinema di Stanley Kubrick*, Milano, Mursia.
- Fahlenbrach, Kathrin (2006), "Embodied Spaces: Film Spaces as (Leading) Audiovisual Metaphors", *Narration and Spectatorship in Moving Images*, eds. Joseph D. Anderson; Barbara Fisher Anderson. Newcastle, Cambridge Scholars Publishing: 105-21.
- Fingerhut, Joerg; Heimann, Katrin (2017), "Movies and the Mind: On Our Filmic Body", *Embodiment, Enaction, and Culture: Investigating the Constitution of the Shared World*, eds. Christoph Durt; Thomas Fuchs; Christian Tewes. Cambridge-London, The MIT Press: 353-377.
- Fox, Alistair (2016), *Speaking Pictures: Neuropsychanalysis and Authorship in Film and Literature*, Bloomington, Indiana University Press.
- Freud, Sigmund (1919), "Das Unheimliche", trad. it. "Il perturbante", *Opere 1917-1923. L'Io e l'Es e altri scritti*, Torino, Bollati Boringhieri, 1989: 81-114.
- Gallese, Vittorio; Guerra, Michele (2015), *Lo schermo empatico. Cinema e neuroscienze*, Milano, Cortina.
- Gallese, Vittorio; Lakoff, Georges (2005), "The Brain's Concepts: The Role of the Sensory-Motor System in Reason and Language", *Cognitive Neuropsychology*, 22/3: 455-79.
- Giannitrapani, Alice (2013), *Introduzione alla semiotica dello spazio*, Roma, Carocci.
- Gibson, James J. (1986), *The Ecological Approach to Visual Perception*, trad. it. *L'approccio ecologico alla percezione visiva*, Milano-Udine, Mimesis, 2014.

- Jenkins, Henry (2004), "Game Design as Narrative Architecture", *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, eds. Noah Windrip-Fruin; Pat Carrigan. Cambridge, MIT Press: 118-30.
- Keitz, Ursula von (2004), "The Shining, Frozen Material: Stanley Kubrick's Adaptation of Stephen King's Novel", trad. it. "Shining: un soggetto congelato. L'adattamento di Stanley Kubrick del romanzo di Stephen King", *Kubrick*, ed. Hans-Peter Reichmann. Firenze, Giunti: 235-49.
- Laine, Tarja (2011), *Feeling Cinema: Emotional Dynamics in Film Studies*, London, Bloomsbury.
- Levin, Daniel T. (2010), "Spatial Representation of the Sets of Familiar and Unfamiliar Television Programs", *Media Psychology*, 13/1: 54-76.
- Levin, Daniel T.; Wang, Caryn (2009), "Spatial Representation in Cognitive Science and Film", *Projections: The Journal for Movies and Mind*, 3/1: 24-52.
- McAvoy, Catriona (2015), "Creating *The Shining*: Looking Beyond the Myths", *Stanley Kubrick: New Perspectives*, eds. Tatjana Ljujić; Peter Krämer; Richard Daniels. London, Black Dog Publishing: 280-307.
- Metz, Walter (1997), "Toward a Post-structural Influence in Film Genre Study: Intertextuality in *The Shining*", *Film Criticism*, 22/1: 38-61.
- Molinari, Carla (2018), *Architettura in sequenza. Progettare lo spazio dell'esperienza*, Macerata, Quodlibet.
- Naremore, James (2007), *On Kubrick*, trad. it. *Su Kubrick*, Torino, Kaplan.
- Olson, Danel, ed. (2015), *Stanley Kubrick's The Shining: Studies in the Horror Film*, Lakewood, Centipede Press.
- Ortiz, María J. (2015), "Films and Embodied Metaphors of Emotion", *Embodied Cognition and Cinema*, eds. Maarten Coëgnarts; Peter Kraavanja. Leuven, Leuven University Press: 203-20.
- Pallasmaa, Juhani (2001a), *The Architecture of Image. Existential Space in Cinema*, Helsinki, Rakennustieto.

- Pallasmaa, Juhani (2001b), "Monster in the Maze. Stanley Kubrick: *The Shining*", trad. it. "Il mostro nel labirinto. L'architettura in *Shining*", Kubrick, ed. Hans-Peter Reichmann. Firenze, Giunti: 251-61.
- Panksepp, Jaak (1998), *Affective Neuroscience: The Foundations of Human and Animal Emotions*, Oxford-New York, Oxford University Press.
- Poulaki, Maria (2015), "Brain Science and Film Theory: Re-Assessing the Place of Cognitive Discontinuity in Cinema", *Projections: The Journal for Movies and Mind*, 9/1: 23-42.
- Pravadelli, Veronica (2007), *La grande Hollywood. Stili di vita e di regia nel cinema classico americano*, Venezia, Marsilio.
- Ramachandran, Vilayanur S. (2011), *The Tell-Tale Brain: Unlocking the Mystery of Human Nature*, trad. it. *L'uomo che credeva di essere morto e altri casi clinici sul mistero della natura umana*, Milano, Mondadori, 2013.
- Ratcliffe, Matthew (2012), "The Phenomenology of Existential Feeling", *Feelings of Being Alive*, eds. Joerg Fingerhut; Sabine Marienberg. Berlin, De Gruyter: 23-54.
- Rohmer, Eric (1977), *L'organisation de l'espace dans le "Faust" de Murnau*, trad. it. *L'organizzazione dello spazio nel "Faust" di Murnau*, Venezia, Marsilio, 1991<sup>2</sup>.
- Smith, Tim J. (2012), "The Attentional Theory of Cinematic Continuity", *Projections: The Journal for Movies and Mind*, 6/1: 1-27.
- Vacirca, Silvia (2011), "Hotel Overlook. La Geografia immaginaria di *Shining*", *L'invenzione del luogo. Spazi dell'immaginario cinematografico*, ed. Andrea Minuz. Pisa, ETS: 57-72.
- Vitta, Maurizio (2008), *Dell'abitare. Corpi spazi oggetti immagini*, Torino, Einaudi.
- Walker, Michael (2017), *Modern Ghost Melodramas: "What Lies Beneath"*, Amsterdam, Amsterdam University Press.
- Zacks, Jeffrey M. (2016), *Flicker: Your Brain on Movies*, Oxford-New York, Oxford University Press.

