

THE CREATOR

(Scheda a cura di Alberto Peraldo)

CREDITI

Regia: Gareth Edwards.

Soggetto: Gareth Edwards.

Sceneggiatura: Gareth Edwards, Chris Weitz.

Montaggio: Hank Corwin, Scott Morris, Joe Walker.

Fotografia: Greig Fraser, Oren Soffer.

Suono: Erik Aadahl, Ethan Van der Ryn.

Musiche originali: Hans Zimmer.

Scenografia: James Clyne.

Costumi: Jeremy Hanna.

Effetti speciali: Julian Levi, Jay Cooper (ILM), Katherine Farrar Bluff (ILM).

Interpreti: John David Washington (Joshua), Madeleine Yuna Voyles (Alphie), Gemma Chan (Maya), Allison Janney (Colonnello Howell), Ken Watanabe (Harun), Sturgill Simpson (Drew), Amar Chadha-Patel (Omni / Satra / Sergente Bui / Monaco Capo), Marc Menchaca (McBride), Robbie Tann (Shipley), Ralph Ineson (Generale Andrews), Michael Esper (Capitano Cotton), Veronica Ngo (Kami), Ian Verdun (Daniels), Daniel Ray Rodriguez (Hardwick), Leanna Chea (Daw)...

Produttori: Gareth Edwards, p.g.a., Kiri Hart, Jim Spencer, p.g.a., Arnon Milchan.

Case di produzione: 20th Century Studios, New Regency, Entertainment One.

Distribuzione (Italia): The Walt Disney Company Italia.

Origine: USA.

Genere: Fantascienza, azione, drammatico, sentimentale.

Anno di edizione: 2023.

Durata: 133 minuti.

SINOSI

In un prossimo futuro, le AI (Artificial Intelligence) sono presenti in gran numero su tutta la Terra sotto forma di robot e di altri dispositivi al servizio degli esseri umani. Quando, nel 2055, le macchine senzienti vengono ritenute responsabili di un'esplosione nucleare che fa strage della popolazione di Los Angeles, inizia una guerra planetaria che contrappone gli umani "anti AI" occidentali – guidati dagli Stati Uniti – ai robot e alle nazioni che li difendono situate nella cosiddetta Nuova Asia. In questo scenario opera Joshua (che ha perso tutti i suoi cari nel disastro di Los Angeles), agente delle forze speciali USA incaricato di infiltrarsi nella comunità AI sulle tracce di Nirmata ("il Creatore" in lingua nepalese), ignoto e geniale scienziato, alleato delle macchine. Il blitz delle forze speciali nella "tana del nemico" è un completo disastro: Nirmata non viene identificato, Joshua rimane gravemente ferito, e sua moglie Maya (umana solidale con le AI) è data per dispersa.

Cinque anni dopo, Joshua (tormentato dalle perdite subite e dal senso di colpa) viene reclutato nuovamente dai vertici militari USA: il suo compito è guidare una missione in Nuova Asia, all'interno di una base delle AI dove si troverebbero sia Nirmata sia una arma così potente da rovesciare le sorti della guerra a favore delle macchine. In cambio, Joshua potrà ritrovare Maya che, secondo le informazioni dei militari, sarebbe ancora viva. L'incontro con "Alphie", una bambina-robot (enigmatica e incredibilmente evoluta), spingerà Joshua a modificare la propria visione sulla guerra e sulla missione. Maya è viva? Chi è il Creatore? Quali poteri possono determinare la fine dell'umanità o risolvere il conflitto? Chi è il *vero* nemico?

ANALISI SEQUENZE E MACROSEQUENZE

1. Prologo (00:00':00" - 00:03':25")

Il titolo del film viene presentato mediante la sua definizione in lingua inglese (qui di seguito tradotta in italiano), riportata a caratteri bianchi su sfondo nero, con un'impostazione che sembra tratta da un dizionario:

“**NIRMATA** (nome)

1. [Nepalese per “il Creatore”] Il misterioso e ignoto architetto dell'Intelligenza Artificiale avanzata.
2. Un essere adorato dall'Intelligenza Artificiale come suo creatore; salvatore; Dio.”

Assistiamo, subito dopo, a una rapida successione di **filmati d'archivio** (falsi, poiché realizzati appositamente per la finzione filmica) atti a presentarci la realtà fantapolitica in cui è ambientato il film.

Il montaggio ellittico – montaggio che effettua una contrazione temporale e racconta sinteticamente, omettendo il superfluo, un determinato evento nel corso del tempo attraverso il susseguirsi di scene che ne mostrano aspetti parziali – sintetizza i passaggi fondamentali di un percorso in cui la fiducia nel progresso scientifico e tecnologico lascia il posto ad un incubo apocalittico: ingombranti robot dediti alle faccende domestiche; la nascita dell'Intelligenza Artificiale («*studiando il pensiero umano, abbiamo donato il pensiero autonomo e la vita ai robot*»); i **simulant** (robot “più umani degli umani”, grazie ad un corpo completo e ad un volto ricavato dalla scansione facciale di persone “vere”); l'impiego delle AI nel servire e proteggere l'umanità in ogni ambito; la scioccante esplosione nucleare che investe una metropoli americana.

La sequenza si chiude con una dichiarazione di guerra pronunciata dal comandante delle forze armate al Congresso degli Stati Uniti: «*Sono passati dieci anni da quando una testata nucleare è stata fatta esplodere a Los Angeles. Quasi un milione di persone sono state incenerite, in un batter d'occhio, dall'Intelligenza Artificiale, creata per proteggerci. L'abbiamo bandita dal mondo occidentale, per impedire che accadesse di nuovo. Eppure le repubbliche della Nuova Asia non condividono la nostra scelta e continuano a sviluppare l'AI, considerandola pari all'uomo. Che sia ben chiaro: noi non siamo in guerra con le popolazioni della Nuova Asia, ma con le AI a cui danno asilo. Questa è una lotta per la nostra sopravvivenza; finché l'AI rappresenterà una minaccia, noi non smetteremo di combatterla*».

Mediante la proiezione di “Tomorrow Today”, presumibilmente un programma televisivo o un cinegiornale (breve notiziario di attualità e di cronaca, proiettato nelle sale cinematografiche tendenzialmente fino agli anni Sessanta del secolo scorso), siamo stati introdotti in una versione alternativa della storia recente: un passato, un presente (e quindi un futuro) contrassegnato dalla presenza, nella società umana, di macchine sempre più performanti e autoconsapevoli.

The Creator ci presenta il contributo promozionale/informativo riguardante “il futuro della robotica” mescolando abilmente autentiche immagini d'archivio (i primi robot negli interni domestici, il grande calcolatore elettronico, la scimmia in laboratorio, i pazienti sottoposti ad esami al cervello, ecc.) con **riprese di repertorio rielaborate con effetti speciali visivi** (sostituendo la testa o il corpo di medici/vigili del fuoco/poliziotti/astronauti/atleti umani con le sembianze di androidi realizzate mediante computer grafica).

La progressione temporale del finto filmato documentario va, indicativamente, dal 1950 ai primi anni 2000, come possiamo vedere dall'aggiornamento degli elementi cromatici (dal bianco e nero a colori sempre più accesi), dell'aspect ratio (da immagini limitate da un mascherino con bordi ricurvi a quelle in “widescreen”), del supporto (dalla pellicola sgranata e graffiata, alla “piattezza” della registrazione televisiva, fino alla ripresa video amatoriale), dei titoli (dai caratteri grafici tipici degli anni '50 a quelli di moda negli anni '60), e ovviamente dei vari contesti rappresentati.

I credit riguardanti gli studi cinematografici che hanno prodotto *The Creator* (Regency Enterprises, New Regency, Bad Dreams) appaiono in sovrimpressione durante questa sequenza iniziale.

Il rassicurante accompagnamento sonoro del filmato promozionale – le amichevoli voci off degli speaker, la lieta musicchetta orchestrale “da pubblicità anni '50”, i suoni ambientali (in) delle imprese degli androidi (le sirene di soccorso, il clamore degli eventi sportivi) – viene alla fine “contaminato” da un cupo, crescente rumore di fondo e da suoni diegetici disturbanti (il clamore dei manifestanti colpiti dai poliziotti, gli spari della pistola, le urla della folla terrorizzata), fino all'assordante, oscuro fragore dell'esplosione nucleare, e alle tetre note che scandiscono il minaccioso discorso del generale.

PER SAPERNE DI PIÙ:

Robot

Robòt (o ròbot) sostantivo maschile [nel significato 1, derivato, attraverso il francese robot, dal ceco Robot, nome proprio, derivato a sua volta di *robota* “lavoro”, con cui lo scrittore ceco Karel Čapek denominava gli automi che lavorano al posto degli operai nel suo dramma fantascientifico R.U.R. del 1920; nel significato 2, deriva direttamente dal ceco robota nel senso di “lavoro servile; servizio della gleba”].

1. a. Apparato meccanico ed elettronico programmabile, impiegato nell'industria, in sostituzione dell'uomo, per eseguire automaticamente e autonomamente lavorazioni e operazioni ripetitive, o complesse, pesanti e pericolose: *r. di manipolazione, di montaggio, di saldatura, di verniciatura, eccetera*. Per estensione, *r. da cucina*, nome dato a piccoli elettrodomestici in grado di eseguire più operazioni per la preparazione dei cibi (tritare, affettare, impastare, grattugiare, ecc.). In espressioni figurate, per sottolineare la necessità e il diritto di un lavoratore di essere trattato come uomo, con i suoi limiti di affaticamento e resistenza, e non come una macchina: *un padrone insensibile che fa lavorare i dipendenti come robot; ogni tanto devo pur riposarmi: non sono un robot!*

b. Con significato più generico, sinonimo meno comune di automa.

2. Come termine storiografico, l'obbligo di lavoro di origine servile, analogo alla *corvée*, imposto dal governo asburgico nei territori slavi dell'Impero.

(Fonte: *Treccani.it*)

2. «*Nirmata non è qui*» (00:03':26" - 00:09':33")

“*Ko Nang, Nuova Asia, 2065*”. Una casa sulla spiaggia in un paradiso tropicale, una coppia giovane, bellissima e innamorata (composta da un uomo afroamericano e da una donna di origine asiatica), un bambino in arrivo. Questo apparente idillio viene presto interrotto da un blitz militare che svela la dura realtà: ci troviamo in una comunità/rifugio delle AI, dove gli umani Joshua (il protagonista del film interpretato da John David Washington) e Maya (Gemma Chen) vivono assieme alle AI, tra cui Harun, simulante e leader militare (interpretato dalla star giapponese Ken Watanabe), e il suo luogotenente, il robot Satra.

L'attacco a sorpresa da parte di un commando di soldati delle forze speciali USA provoca la difesa armata delle AI e rivela (a noi spettatori e subito dopo a Maya) che Joshua è un agente sotto copertura, infiltrato tra le AI per identificare un misterioso obiettivo chiamato “Nirmata”.

Nonostante non sia nel mirino degli assalitori, Maya, sconvolta per quello che considera un tradimento da parte di Joshua (che ha segnalato la posizione della base segreta al nemico delle AI), lo abbandona e si unisce ai robot in fuga verso il mare aperto.

Joshua tenta inutilmente di annullare il raid: l'area è già stata scansionata da NOMAD (North American Orbital Mobile Aerospace Defense), la gigantesca stazione militare mobile USA situata nella stratosfera, che sgancia una potentissimo ordigno nella baia.

La sequenza ci presenta, in un crescendo drammatico e convulso, la figura del protagonista, diviso da spinte opposte: il dovere di soldato e il desiderio di protezione nei confronti degli affetti più cari. Il contrasto tra ciò che è umano e ciò che è artificiale è presente in ogni aspetto narrativo e audiovisivo. Joshua è umano, ma è supportato dalle protesi che gli rimpiazzano braccio e gamba destri. Maya è umana ma schierata con le AI. Harun guida la comunità delle macchine senzienti, ma chiama Joshua «*fratello*», e il suo volto “simulant” lo rende più umano degli assalitori, che come ombre mascherate scatenano l'inferno in un'oasi di serenità.

In un suggestivo controluce, la ripresa aerea iniziale in campo lungo passa dalla pace alla sua violazione, inquadrando la spiaggia immacolata per poi spostarsi verso le silhouette degli invasori che affiorano dall'acqua e alla barriera di luce azzurra proiettata dall'alto. Le linee di tiro si intrecciano pericolosamente, con continui casi di potenziale “fuoco amico”: Joshua punta la pistola al commilitone Drew (anche se riesce a salvarlo), Maya la punta su Joshua, e l'esplosione finale coinvolge tutti. La coppia è divisa da ciò che è percepito come *vero*: l'amore per la famiglia umana, il riconoscimento e la fedeltà verso la comunità affettiva delle AI, il tradimento e la violenza perpetuati. L'armonia della vita a contatto con la natura è spezzata dall'intervento umano, per mano di una tecnologia avanzatissima, sviluppata per cacciare, controllare, intrappolare, distruggere su vasta scala: il chiarore dell'alba sulla baia è tagliato dall'immenso, freddo raggio “scansionante” di NOMAD, la calda luce che illumina morbidamente il rifugio d'amore contrasta con gli strali dei colpi sparati nella boscaglia. I suoni diegetici del mare, degli uccelli e della musica proveniente dai giradischi lasciano il posto al fragore della battaglia e al sinistro suono della scansione aerea fino all'accecante deflagrazione finale.

La sequenza si chiude con alcune brevissime immagini/flashback (si torna indietro nel tempo della storia), separate da intervalli bui: frammenti di un amore radioso, ormai passato, che riecheggiano nella mente del protagonista.

Su fondo nero, il titolo del film a grandi caratteri: “THE CREATOR”.

3. «Le conviene vedere questo, sergente» (00:09':34" - 00:17':56")

“CINQUE ANNI DOPO”. Ci risvegliamo assieme al protagonista, nel 2070.

Joshua, congedato dall'esercito, conduce un'esistenza appartata e segnata dai traumi vissuti.

Monitorato da un sistema sanitario più dedito a sorvegliarlo che a guarirlo (e di cui lui non si fida, mitigando il report sulle sue condizioni psicofisiche) vive in una depressiva routine fatta di medicine, riposo, esercizio fisico, e di lavoro come addetto allo “smaltimento rifiuti robotici”. L'uomo alimenta il ricordo di Maya, al contempo consolazione nella solitudine e straziante mancanza. Finché riceve la visita di due alti ufficiali dell'esercito USA, il generale Andrews (l'attore Ralph Ineson) e il colonnello Howell (l'attrice Allison Janney), che gli propongono una nuova, cruciale missione: il sergente Joshua Taylor dovrà impiegare le sue abilità (e la sua esperienza con le AI e con i luoghi in cui vivono) alla guida di una missione di attacco ad una base segreta nemica, in Nuova Asia, dove – secondo le informazioni in possesso delle forze armate – si nascondono certamente Nirmata (“il Creatore”, geniale progettista e guida spirituale delle macchine senzienti) e Alpha-O, un'arma potentissima e ignota creata da Nirmata, in grado di distruggere NOMAD e di annientare l'intero genere umano.

Joshua, sfiduciato e disilluso, rinfaccia ai comandanti la responsabilità nella disastrosa gestione del raid a Ko Nang, che ha impedito al sergente di catturare Nirmata e che ha determinato la morte della moglie e del figlio che lei portava in grembo. In tutta risposta, il colonnello Howell presenta un ologramma, registrato dai servizi di intelligence pochi giorni prima, che mostra chiaramente Maya viva e vegeta, in compagnia di Harun e di altri robot, all'interno dell'area asiatica già nota a Joshua.

Taylor è sbalordito e, benché combattuto, acconsente all'accordo propostogli dal colonnello: guidare la missione volta a distruggere tutti e tutto ciò che la base delle AI contiene, in cambio della promessa di proteggere e recuperare Maya.

Questa macrosequenza alimenta il **carattere distopico** del film: nel futuro raffigurato nell'utopia negativa, la civiltà occidentale – rappresentata sullo sfondo della vita quotidiana del protagonista – è traumatizzata dalla perdita collettiva subita dall'esplosione nucleare del 2055. La paura e la sofferenza che ne derivano vengono canalizzate dai media e dal potere politico-militare sotto forma di avversione indiscriminata nei confronti delle AI, considerate come un'alterità completamente ostile e dis-umana (cioè priva di qualsiasi idea o sentimento caratteristici dell'uomo).

In questa rappresentazione **cyberpunk**, la registrazione e la riproduzione audio-visiva sono onnipresenti: per veicolare informazioni (che si confondono con la propaganda) mediante i canali di news televisive; per test medici (atti a verificare lo stato di salute di Joshua ma anche a interrogarlo in un periodico “test della verità”); per fruire di video-memorie personali (dal “mini tablet” che Joshua estrae dalla scatola dei ricordi) che danno il via al toccante flashback in cui Joshua si presenta a Maya, mentre la donna collauda le sue protesi agli arti; per rivelare informazioni riservate frutto di spionaggio (mediante il riproduttore di ologrammi che il Colonnello Owell usa per convincere Joshua a collaborare).

Dal punto di vista dell'accompagnamento sonoro, i ricordi legati a Maya sono contrassegnati dal dolce piano di “**Clair de lune**”, movimento della Suite bergamasque di **Claude Debussy** (1905) eseguita da Eric Hachikian: il brano è diffuso nella stanza/laboratorio in cui Joshua e Maya si incontrano la prima volta (musica diegetica acusmatica, cioè udibile senza che sia visibile la fonte sonora originaria) e persiste quando Joshua pensa a Maya nel presente narrativo, come un suono interiore percepito dal protagonista (e da noi spettatori che condividiamo il suo ricordo). Questa celebre composizione, sognante e romantica, assume quindi la funzione di leitmotiv (tema sonoro corrispondente ad un determinato personaggio o situazione drammatica all'interno del film) inerente al ricordo dell'amore, incantevole e perduto, tra Joshua e Maya.

I segmenti più crudi e dolorosi sono dedicati alla violenza e ai traumi derivati dall'esplosione nucleare di Los Angeles: i dettagli del corpo mutilato di Joshua, il suo primo piano mentre racconta delle perdita dell'intera famiglia, la ripresa aerea in campo lungo dell'impressionante cratere di GROUND ZERO a Los Angeles (versione fantascientifica di quello newyorkese dell'11.09.2001). Ma la sequenza più spietata è riservata all'attività lavorativa di Joshua: raccogliere, in mezzo alle macerie e ai cadaveri umani disseccati, le carcasse dei robot, e distruggerle.

«*Non sono vere. Non provano niente! Sono programmazione!*»: ripete Joshua alla collega, sconvolta, alla prese con un robot che si riattiva inaspettatamente, dibattendosi e implorando di non essere “terminato”. Il processo di rottamazione delle AI viene ripreso con una panoramica verso l'alto in campo lungo, seguita da un campo medio in raccordo sul medesimo asse di ripresa: centinaia di robot, di cui alcuni rallentati ma ancora “coscienti”, sono ammassati e schiacciati come insetti – sotto gli occhi indifferenti degli addetti ai lavori – da una grande pressa, con un orribile suono diegetico di corpi stritolati. Una scena, tanto rapida quanto incisiva, che può evocare nell'immaginario degli spettatori sia i processi industriali più crudeli, effettuati lontano dalla vista pubblica (come la macellazione intensiva), sia memorie storiche dei genocidi perpetuati dal Nazismo (come l'ammasso dei prigionieri nelle camere a gas o i cumuli di oggetti personali rinvenuti nei lager).

La fotografia svolge un compito determinate nel definire il tono di ogni scena: luce alienante, bassa e verdastra, sul corpo di Joshua immobilizzato e interrogato dalla dottoressa; luce solare polverosa,

cruda e decolorata nelle riprese brutali a Ground Zero; luce tenue e di taglio, che accarezza ed esalta i bei volti di Maya e Joshua nell'intimità del flashback; ancora luce verde-blu (poiché Joshua è sempre monitorato dal potere, come nella scena del check medico), che taglia l'oscurità dal basso verso l'alto, quando i capi militari presentano il loro piano sanguinario e segreto. Tale illuminazione minacciosa esalta “negativamente” i tratti caratteristici di questi due personaggi, destinati ad essere i principali antagonisti del film: Howell ha un viso affilato, segnato da una piccola cicatrice, e grandi occhi pieni di furiosa determinazione; Andrews è contrassegnato da una voce bassa e monocorde, occhi piccoli e gelidi (protetti da spessi occhiali quadrati). Entrambi vestono l'uniforme per tutto il film, come a significare che i loro personaggi esistono non come individui ma solo in quanto incarnazione dell'autorità militare.

PER SAPERNE DI PIÙ:

Cyberpunk

Sostantivo inglese [composto di cyber(netic) «cibernetico» e punk, qui probabilmente per significare «ribellione»], usato in ital. al maschile.

Genere della narrativa e del fumetto di fantascienza affermatosi negli anni Ottanta del secolo 20° negli Stati Uniti, che, in una società metropolitana postindustriale, informatizzata e violenta, caratterizzata dal controllo monopolistico delle informazioni e dalla manipolazione tecnologica dell'ambiente e del corpo umano, rappresenta eroi solitari, spesso socialmente emarginati, ma abili nello sfruttare la tecnologia per opporsi al controllo e all'oppressione che reti di multinazionali e di organizzazioni malavitose esercitano sulla società. Con lo stesso termine si indica anche un movimento politico-culturale, sviluppatosi negli Stati Uniti e in Europa nell'ambito delle culture alternative giovanili, che si oppone al monopolio delle reti d'informazione e delle banche di dati di pubblica utilità battendosi per un libero e democratico accesso a queste, ma anche per una rigorosa protezione dei dati privati riguardanti il singolo cittadino.

(Fonte: *Treccani.it*)

4. «La missione è trovare l'arma denominata Alpha-O» (00:17':57" - 00:32':27")

In questa macrosequenza, assistiamo alla cruciale incursione effettuata dalle forze armate umane occidentali.

Joshua è a bordo di un velivolo diretto in pieno territorio nemico, nel cuore della Nuova Asia, assieme ad una squadra di soldati delle forze speciali, comandata direttamente dal colonnello Howell, che durante il viaggio confida a Joshua, con evidente dolore, di aver perso entrambi i figli in guerra per mano delle AI. I militari scendono a terra e durante la notte si inoltrano indisturbati nella campagna, fino a raggiungere un villaggio di contadini umani, che vengono minacciati per rivelare la posizione della base. Joshua individua, grazie al suo intuito e alla pregressa conoscenza del luogo, gli accessi alla base sotterranea, dove il commando fa irruzione sterminando tutti gli occupanti (robot, simulant e umani). Tuttavia, mentre la squadra è occupata a superare i sistemi di difesa e a respingere i poliziotti asiatici accorsi sul posto, Joshua, inoltratosi nel cuore del laboratorio alla ricerca di Maya, si trova da solo al cospetto di quella che è stata individuata come la super-arma nemica Alpha-O: un'enigmatica bambina... simulant, dall'apparente età di otto anni!

La missione degenera nel caos, in un'escalation di violenza e distruzione incontrollata: Joshua vaga ferito senza traccia di Maya, la sua squadra viene decimata dalle armi dei robot, le esplosioni fanno strage di androidi e contadini, e l'intervento implacabile di NOMAD pone fine alla battaglia con il preciso lancio di un missile esplosivo, che devasta la base e l'area circostante.

Il regista Gareth Edwards e i suoi collaboratori confezionano un'incalzante successione drammatica all'interno di uno scenario potente e suggestivo.

La quiete prima della tempesta è espressa musicalmente da “**Everything In Its Right Place**”, affascinante canzone (2000) dei **Radiohead** (celeberrimi esponenti del rock alternativo britannico). Il brano viene ascoltato diegeticamente attraverso gli auricolari dal soldato McBride (un altro antagonista di rilievo, vigoroso e brutale, interpretato dall'attore Marc Menchaca) e prosegue durante la discesa del velivolo sul suolo nemico, ottenendo un chiaro effetto di parallelismo dinamico-ritmico con le immagini: le sonorità elettroniche, ipnotiche e al contempo inquietanti, aderiscono efficacemente alla traiettoria lineare dei veicoli aerei, alla cadenza delle luci che scansionano il terreno, ai riflessi metallici, ai bagliori che pulsano nei vasti orizzonti, ai movimenti rapidi e coordinati dei soldati che si fanno strada nella vegetazione.

Sotto l'aspetto fotografico, la macrosequenza è dominata dall'oscurità (concreta e morale) in cui si muovono gli assalitori, assecondata dalla bassa esposizione delle luci artificiali (schermi, display, luci di posizione e di tracciamento, fari) e squarciata da bruciori distruttivi (lampi di arma da fuoco, incendi, esplosioni sempre più avvolgenti).

La scenografia mostra un ambiente in cui natura e tecnologia possono essere integrate (grazie al lavoro di AI e umani asiatici, che hanno costruito una base sotterranea perfettamente nascosta tra i campi e i villaggi di capanne) o opposte (dall'approccio invasivo e distruttivo occidentale).

Le riprese alternano campi medi e lunghi che mostrano le elaborate costruzioni fantascientifiche (l'onnipresente stazione aerea NOMAD, l'esterno della base integrata con il terreno, i tunnel e le sale del laboratorio) e i paesaggi (il cielo, le montagne, i verdi campi coltivati) a piani ravvicinati mobilissimi, rapidi e vicini ai personaggi, nelle convulse sequenze di azione (con l'impiego ad effetto di armi da fuoco e di equipaggiamenti futuristici, esoscheletri, bombe guidate).

La violenza spietata con cui le forze speciali colpiscono nemici, armati e disarmati, è stemperata dall'uso del fuoricampo nelle azioni più cruente (quando il soldato scuote la pelle dal volto di un cadavere per attivare il riconoscimento facciale digitale, o quando l'esecuzione dei componenti del laboratorio è visualizzata spostando la ripresa dalla strage alla sua visione sui monitor di bassa risoluzione), dall'effetto grottesco causato dal traduttore simultaneo dei soldati, che edulcora le invettive rabbiose lanciate da una donna asiatica.

La sorpresa (del protagonista e di noi spettatori) nella scoperta della bambina-replicant è veicolata dall'alternarsi di piani che inquadrano Joshua (sempre più da vicino, muovendosi in parallelo all'attore mentre avanza verso il “bersaglio”) alle sue pseudo-soggettive (che mostrano il personaggio di spalle e ciò che sta guardando) in cui gli occhi del protagonista scorgono una figura che si muove gradualmente (rivelando il suo volto infantile, poi il cranio artificiale e, infine, rivolgendo all'uomo e alla sua pistola uno sguardo di disarmante indifferenza). I primi piani dei due personaggi in campo-controcampo sono intensificati da zoom-in, e il suono diegetico dei cartoni animati trasmessi dallo schermo contribuisce al senso di straniamento che domina la scena.

5. “THE CHILD” (00:32':28" - 00:52':08")

La bambina che dà il titolo alla macrosequenza è rimasta sola con Joshua, che riprende i sensi, ammaccato ma vivo, il mattino seguente alla terribile notte dell'attacco.

La polizia asiatica, composta da robot e simulanti armati, è ovunque, sulle tracce dei soldati USA sopravvissuti e rimasti nella zona.

Non c'è tregua per il sergente Taylor, impegnato a nascondersi in una fattoria, a occuparsi del soldato Shipley (gravemente ferito) e a comunicare con Alpha-O, che disegna spontaneamente l'inconfondibile figura tatuata sul corpo di Maya e sembra riconoscere la donna dal video-ricordo di Joshua, nominando la parola “Dian-Dang”.

Joshua riesce a eliminare un contadino simulante ostile, a rompere l'assedio della polizia (anche grazie ai sorprendenti poteri “mentali” di Alpha-O, che le consentono di attivare e spegnere le macchine a distanza) e a fuggire a bordo di un furgone consumato.

Quando Shipley muore per l'aggravarsi delle ferite e il furgone si guasta, Joshua nasconde le sembianze robotiche della bambina e sale con lei sul camioncino di una numerosa famiglia asiatica diretta nella città più vicina.

In seguito, grazie al blackout causato dai poteri di Alpha-O, l'uomo e la bambina superano un posto di blocco e prendono posto su di un autobus diretto a Leelat City, la megalopoli dove vive Drew, il vecchio amico/commilitone di Joshua.

Seguiamo parallelamente le mosse del colonnello Howell e del soldato McBride che, liberatisi della polizia AI, capiscono che Taylor ha disubbidito all'ordine di uccidere Alpha-O, e intraprendono una caccia al traditore.

Nella rocambolesca fuga della “strana coppia” composta dal soldato trasgressore e dalla bambina artificiale, la **base fantascientifica e action** di *The Creator* si mescola con la **commedia avventurosa** e con il **road movie**. Tipici del film d'avventura “leggero” sono le rocambolesche sequenze in cui i due co-protagonisti sfuggono, per il rotto della cuffia, alla polizia robotica, con cani che recapitano granate esplosive, robot che saltano in aria come lattine, camion che sfondano posti di blocco con un carico di bambini euforici, e Joshua che si affanna a liquidare la soppressione del robot-contadino come uno spegnimento temporaneo. Caratteristici del “film su strada” sono invece le sequenze con i personaggi in continuo movimento, attraverso luoghi che occupano – grazie al ricchissimo impiego di location suggestive, integrate con elementi in computer grafica – da un posto sempre più rilevante nell'immagine e nella narrazione: la Nuova Asia è un continente di spazi sconfinati, un immenso susseguirsi di piantagioni, foreste, risaie, corsi d'acqua, montagne, centri abitati. Gli abitanti vivono modestamente ma con dignità e in serenità con le AI, a tal punto che spesso è difficile distinguere gli umani dagli androidi. La tradizionale attività agricola convive con tecnologie sofisticate e macchine volanti, e le costruzioni nella campagna sono armoniosamente inserite nell'ambiente.

Come in ogni “film di viaggio”, i personaggi principali, inizialmente estranei, sono destinati a condividere pericoli e fatiche, emozioni positive e negative, in una conoscenza graduale che li porta ad un progressivo avvicinamento. Joshua, inizialmente costretto a tenere Alpha-O con sé contro voglia per carpirle informazioni che conducano a Maya, rimane spiazzato dall'unicità della bambina-robot (un formidabile concentrato di candore infantile, insondabili poteri tecnologici, e lucida profondità spirituale) che incrina la sua diffidenza nei confronti delle AI; cosicché le sue imposizioni cominciano a lasciare il posto all'ascolto e alla cura (la scelta del soprannome familiare “Alphie”, i morbidi vestiti colorati che la travestono ma, al contempo, la abbelliscono).

Alphie (interpretata dalla giovanissima Madeleine Yuna Voyles) dal canto suo passa lentamente dal silenzio alla parola, da definizioni criptiche a frasi colloquiali (rifiuta di farsi chiamare «bot», probabilmente un sinonimo dispregiativo di AI), da domande imbarazzanti a dichiarazioni assolute: «Allora siamo uguali: non andremo in paradiso. Perché tu non sei buono. E io non sono una persona». Lo sguardo della bambina è sempre più diretto nel confrontarsi con quello di Joshua, e gli ingranaggi del suo cranio robotico girano vorticosamente al cospetto del dolce volto virtuale di Maya.

Il complesso intreccio tra umano e artificiale è espresso sia nel mostrare il brutale processo usato da Howell e McBride (antagonisti incisivi, disposti a tutto per portare a termine la missione in difesa della propria nazione/“razza”/ideologia) per raccogliere informazioni riattivando brevemente il cervello del defunto Shipley – trasferendolo nel corpo dell'ispettore/simulante che hanno ucciso –, sia presentando il diffuso processo di scansione facciale umana a favore delle AI, che amplifica il

disorientamento di Joshua al cospetto di una miriade di simulant dalla sembianze di Maya. I poteri stessi di Alphie, infine, risultano un'affascinante commistione di programmazione e di disciplina meditativa (a partire dalla postura “a occhi chiusi e mani giunte” che li attiva, tipica dello yoga e della preghiera induista e buddista) che consente alla piccola non solo di intervenire sul funzionamento di dispositivi elettronici, ma anche di mettersi in connessione con i flussi vitali, come si intuisce dalla scena della fine di Shipley, in cui Alphie si concentra sul moribondo, forse per confortarlo, o forse per porre fine pietosamente alla sua sofferenza.

6. “THE FRIEND” (00:52':09" - 01:07':57")

L'amico su cui poggia la narrazione di questa macrosequenza è Drew (l'attore e musicista Sturgill Simpson), mostrato inizialmente in una sequenza di brevi flashback. Il primo è la ripetizione (*vedi macrosequenza 2*) del cruento primo piano in cui il personaggio, in divisa delle forze speciali, viene catturato e torturato dalle AI durante il blitz alla spiaggia di Ko Nang, cinque anni prima.

Il secondo è un episodio ancora precedente, in cui Joshua vede Maya per la prima volta, spiata mentre si trova presso la banchina di un porto asiatico, in compagnia di un gruppo di robot.

Nel passato narrativo, Drew incarica Joshua di avvicinarsi sotto copertura alla cosiddetta “terrorista” (e presunta figlia di Nirmata), di usare un anello localizzatore per controllare i suoi movimenti e di favorire così l'uccisione del “Creatore”. Il monito di Drew a non farsi coinvolgere è destinato a cadere nel vuoto, come vediamo dalle immagini (un altro flashback, ambientato alla casa di Ko Nang appena prima del blitz) che mostrano, in mezzo primo piano, il bellissimo, enigmatico volto di Maya e il bacio d'amore della coppia (primo piano a due, tra le luci soffuse di un romantico controluce).

Torniamo al presente narrativo, in cui Joshua e Alphie giungono a Leelat City (e vengono presto segnalati alla polizia AI da un cittadino asiatico) e si recano da Drew. Come Joshua, anche l'amico ha voltato le spalle alla professione e agli ideali “anti AI” delle forze speciali USA: la sua nuova vita comprende un impiego tecnico presso una fabbrica che produce robot, un appartamento/laboratorio con vista panoramica, e una relazione “seria” con la dolce simulant Kami. Drew si impegna ad accogliere e aiutare l'amico a cui deve la vita. Esaminando Alphie, conferma l'inviolabilità dei dati custoditi nella “bambina artificiale” (*«Ha un touch encrypted: se non sei Nirmata non entri...»*) e rimane sbalordito dalle sue capacità: *«Josh, questo è il simulant più avanzato che abbia mai visto. Gli altri sono dei copia-e-incolla, ma... questa bambina è diversa. Può crescere. Hai detto che sa controllare le cose? Beh, i suoi poteri aumenteranno. Prima o poi sarà in grado di controllare ogni tecnologia da remoto, da qualsiasi luogo. Sarà inarrestabile»*. Poi, benché riluttante, Drew accontenta l'amico tracciando l'anello/rilevatore indossato un tempo da Maya, e scopre che il segnale è ancora attivo.

La violenta irruzione della polizia AI e la lotta che ne segue provoca la morte di Kami, la fine di molti agenti-robot e la fuga dei due amici con Alphie. Anche Howell e McBride, travestiti da poliziotti AI, giungono sul posto poco dopo, e raccolgono tracce utili alla loro “caccia”.

Joshua, Alphie e un affranto Drew seguono il localizzatore fino alla vecchia casa sulla spiaggia: l'anello giace abbandonato tra le macerie da tempo, Alphie è scossa dalla collera disperata di Josh, e Drew confessa all'amico che Nirmata non è il padre di Maya... ma Maya in persona!

La situazione precipita all'arrivo del gruppo armato AI/asiatico comandato da Harun, che prima uccide Drew, poi cattura e stordisce Joshua, sottraendogli Alphie.

Nuovi frammenti del passato risuonano nella mente tormentata di Joshua, perso nel deliquio, mentre echeggiano, sotto forma di voci fuori campo, i ricordi di Maya e il desiderio interiore del protagonista.

Maya: «Mio padre mi ha insegnato tutto quello che sapeva sulle AI. Quando è scoppiata la guerra, è dovuto scappare. Io sono stata cresciuta dai simulant, mi hanno adottata. Loro non possono avere figli, mi hanno protetta, amata, più di quanto avrebbero fatto gli umani».

Joshua: «Maya... Nirmata... Se solo potessi abbracciarti un'ultima volta...»

L'intera macrosequenza è ambientata nel corso di un'unica notte.

L'oscurità visiva avvolge e rende affascinanti gli scenari di Leelat City, una metropoli del futuro, insonne, smisurata, brulicante di vita, disordinata e al contempo ipertecnologica: una scenografia in cui si incontrano lo stile architettonico delle più moderne capitali asiatiche di oggi (Hong Kong, Singapore, Giacarta) e le atmosfere fanta-noir della “Los Angeles 2019” di *Blade Runner* (il capolavoro cyberpunk diretto da Ridley Scott nel 1982).

I colori delle luci, sempre sottoesposte, esprimono la “temperatura emotiva” di ambienti diversi: luci al neon grigie e nebulose lungo le linee di produzione delle fabbrica dei robot, lampade calde nell'accogliente e disordinata abitazione di Kami e Drew, grandi pannelli pubblicitari dalle dominanti arancio, rosse, verde limone e azzurre lungo le strade e sulle pareti dei palazzi, tenui riflessi di fuoco sull'acqua e sui volti dei simulant presso la pira del rito funebre, minacciosi laser rossi puntati nella penombra dai fucili dei “predatori”.

Lo sguardo dei personaggi è in perenne movimento, e costantemente assistito dalla tecnologia: il passante riconosce Joshua e Alphie grazie ai giganteschi schermi dove compaiono i volti dei ricercati; la vista dei robot in via di costruzione è rivolta alla macchina che li sta assemblando; l'attenzione infantile di Alphie si sposta dall'attività della fabbrica alla serie TV (un bizzarro fanta-action asiatico *vintage*, in bianco e nero “anni '60-'70”) allo skyline urbano; gli occhi di Drew sono “incorniciati” dal cilindro cavo del cranio artificiale di Alphie, oggetto della sua indagine; Kami è prima affascinata amorevolmente dalla “bambina prodigio”, poi si rivolge preoccupata all'ologramma del finto corriere alla porta; lo spietato sguardo di Howell è concentrato su ciò che serve per raggiungere la preda (i monitor della polizia, la testa mozzata di Kami); Joshua segue affannosamente le tracce rivelate da localizzatori e ologrammi.

Le riprese sono realizzate prevalentemente con camera a mano o a spalla, per alimentare il senso di incertezza e inquietudine costante, e comprendono campi lunghi o lunghissimi in cui seguiamo le traiettorie di veicoli e personaggi in movimento in vasti spazi aperti (il traffico stradale, i mezzi volanti e terrestri della polizia, il furgone diretto verso il mare, l'aereo delle AI, la presenza di uomini e robot sulla spiaggia), piani americani di coloro che osservano ciò che sta dietro di loro (Alphie appoggiata alla vetrata della fabbrica, Joshua sulla terrazza), e una serie di piani ravvicinati (piani medi, mezzi primi piani, primi piani) dedicati ad esprimere il carattere e le emozioni dei personaggi (l'ironia e il nervosismo di Drew, la vivacità e la curiosità di Kami, il vigore e la tensione di Joshua, la severità di Harun, il cinismo di Howell).

La presenza di Alphie è sempre più magnetica e affascinante. È l'obiettivo che muove tutti gli altri personaggi, che agiscono in rapporto a lei, per proteggerla, individuarla, esaminarla, catturarla, eliminarla, carpirne i segreti. La bambina alterna affermazioni ingenuie (il buffo saluto rivolto a Drew – «Ciao, stronzo!» – equivocando la presentazione di Joshua; il desiderio di libertà per tutti i robot; il gioco «Salva il tuo amico Joshua dalla fottuta polizia») a segnalazioni sulle incursioni AI in arrivo. Il suo magnifico volto, liscio e rotondo, esprime curiosità per le nuove conoscenze, allegria per il gelato in arrivo, muta avversione contro i violenti poliziotti AI, sofferto rifiuto alle violente pressioni di Joshua. Il protagonista è sempre più combattuto nei confronti della piccola simulant e della sua doppia natura: la definisce spontaneamente «lei», per poi fingere distacco ri-appellandola «quella cosa»; in seguito, dopo averla incalzata esasperatamente sulla ricerca di Maya, le chiede perdono e la abbraccia.

Il montaggio alternato (che mette in relazione situazioni dipendenti che si svolgono simultaneamente in luoghi diversi) contribuisce alla **suspense** che ruota attorno alla caccia ai fuggiaschi, mostrando le minacce che incombono sui protagonisti e sui loro amici, mentre agiscono altrove e ignari del pericolo: l'asiatico al telefono, i poliziotti in arrivo, il sergente simulant travestito da corriere del gelato, l'aereo AI in volo verso la casa sulla spiaggia.

Nell'elaborato tessuto sonoro, si integrano suoni diegetici artificiali (il ritmo regolare dell'assemblaggio dei robot, i sibili di piccole macchine e circuiti, il passaggio dei veicoli, il fragore di spari e esplosioni, l'audio diffuso dagli apparecchi), canti "umani" (le preghiere per la cremazione), percezioni "interiori" (un battito cardiaco cupo e crescente in coincidenza con l'analisi di Drew sui poteri di Alphonse), e musica extradiegetica (esterna all'universo narrativo del film, udita da noi spettatori ma non dai personaggi). I brani strumentali originali del compositore **Hans Zimmer** sono in completa sintonia con le immagini (parallelismo visivo-sonoro), alimentando i sentimenti prevalenti nella varie scene: tensione, malinconia, minaccia, afflizione.

L'irruzione della polizia AI nell'appartamento e la sparatoria successiva sono invece accompagnate da un brano musicale di repertorio, inizialmente extradiegetico e poi diegetico (perché trasmesso nella stanza dalle casse della TV): si tratta di "**Hanny**", eseguita dai **Golden Wing**, una band di successo nell'Indonesia degli anni Settanta. La canzone – di stile prog-rock contaminato con melodie e sonorità del sud-est asiatico – da una parte è coerente con il contesto sotto il profilo geografico e linguistico, dall'altra aderisce alle immagini visionate da Alphonse alla TV (una scena della fiction avventurosa anni Settanta già descritta) dal punto di vista storico e stilistico, ma al contempo produce un effetto straniante rispetto all'azione rappresentata, poiché contrappone uno stile musicale energico e altisonante alla fredda, sistematica violenza dei poliziotti-robot (e alla coerente reazione di Joshua).

Questo contrasto tra musica e immagini vuole esprimere lo scarto tra la percezione di Alphonse e quella del poliziotto/simulant che comanda la squadra: la bambina-robot si rifiuta di uscire dallo spensierato mondo dell'affabulazione televisiva interrotto dall'irruzione degli agenti, che la circondano e la tengono sotto tiro, e oppone all'invito ipocrita del violento sergente Bui (il simulant/comandante di polizia AI che ha le medesime fattezze del suo omologo intervenuto nella jungla – vedi **Macrosequenza 4**) il suo mutismo indifferente. L'isolamento percettivo di Alphonse (e la canzone) cessa solo quando Joshua rischia di essere catturato o ucciso: un ulteriore elemento dell'affetto crescente di Alphonse nei confronti del suo amico umano.

PER SAPERNE DI PIÙ:

Intelligenza Artificiale

L'intelligenza artificiale, o AI, è una tecnologia che consente a computer e macchine di simulare l'intelligenza e la capacità di risoluzione dei problemi degli esseri umani.

Da sola o in combinazione con altre tecnologie (ad esempio, sensori, geolocalizzazione, robotica) l'AI può eseguire compiti che altrimenti richiederebbero l'intelligenza o l'intervento umano. Gli assistenti digitali, la guida GPS, i veicoli autonomi e gli strumenti di AI generativa (come ChatGPT di Open AI) sono solo alcuni esempi della presenza dell'AI nelle notizie quotidiane e nella nostra vita quotidiana.

Come campo dell'informatica, l'intelligenza artificiale comprende (ed è spesso menzionata insieme a) il *machine learning* e il *deep learning*. Queste discipline prevedono lo sviluppo di algoritmi di AI, modellati sui processi decisionali del cervello umano, che possono "imparare" dai dati disponibili e fare classificazioni o previsioni sempre più accurate nel tempo.

L'intelligenza artificiale ha attraversato molti cicli di hype, ma anche per gli scettici il rilascio di ChatGPT sembra segnare un punto di svolta. L'ultima volta che l'AI generativa ha avuto un'importanza così grande, i progressi sono stati compiuti nella computer vision, ma ora il salto di

qualità è nell'elaborazione del linguaggio naturale (NLP). Oggi, l'AI generativa è in grado di apprendere e sintetizzare non solo il linguaggio umano, ma anche altri tipi di dati, tra cui immagini, video, codice software e persino strutture molecolari.

Le applicazioni per l'AI crescono di giorno in giorno. Ma, man mano che l'hype sull'uso degli strumenti di AI negli affari decolla, si comincia a parlare sempre più spesso e in modo sempre più urgente dell'etica dell'AI e sull'AI responsabile.

(Fonte: *Ibm.com/it-it*)

6. “THE MOTHER” (01:07':58" - 01:25':36")

La madre/creatrice è ora al centro della narrazione.

Il nuovo risveglio del protagonista avviene a bordo di una barca sospesa sull'acqua, con un equipaggio di soldati della Nuova Asia che navigano lungo la costa oceanica. Joshua è stato privato delle protesi robotiche, è imprigionato sotto coperta ed è sorvegliato da Harun, che lo interroga e gli rivela importanti verità: per la prima volta ascoltiamo la versione delle AI e del loro schieramento sulla guerra in corso.

«Dopo la morte di suo padre, Maya è diventata il nuovo Nirmata. Maya ha creato la bambina con il potere di fermare tutte le armi. L'atomica di Los Angeles è stato un errore di codifica. Lo sapevi? Un errore UMANO! Hanno incolpato noi, per il loro errore. Noi non attaccheremo mai l'umanità. Sai cosa accadrà all'Occidente quando vinceremo questa guerra? Niente! Vogliamo solo vivere in pace».

Dopodiché Harun si appresta a giustiziare Joshua, per scongiurare il rischio che l'ex soldato possa condurre le forze occidentali da Nirmata, ma viene distratto da un allarme all'orizzonte: NOMAD ha raggiunto dal cielo una vicina base nemica, e la distrugge con un nuovo missile.

Nel frattempo, Alphie raggiunge Joshua e, rassicurata dalle parole di lui riguardo al suo amore per “madre”/Maya, lo aiuta a liberarsi. Recuperate le protesi, Josh si getta in acqua, fa perdere le proprie tracce e, al contempo, riesce a seguire il percorso dell'equipaggio AI aggrappandosi allo scafo della barca.

La nave approda in una baia, occupata da grandi costruzioni e da una comunità AI/asiatica. Sul molo, umani e robot ricevono, addolorati, le imbarcazioni che trasportano le vittime provenienti dalla base distrutta da NOMAD. Joshua riesce a seguire Harun a terra e a spiare la riunione dei comandanti militari “artificiali”, riguardante il ruolo di Alphie all'interno del conflitto.

Daw: *«Lei può fermare NOMAD?».*

Harun: *«Non è ancora pronta. I suoi poteri stanno ancora crescendo. Ma, se riesce ad arrivare lassù, forse distruggerà NOMAD».*

Satra: *«Ma riuscirà a sopravvivere?».*

Harun: *«Non potrà. Ma cambierà l'esito della guerra».*

Satra: *«Lei sa per cosa è stata creata?».*

Harun: *«No. Lei è innocente».*

Nottetempo, approfittando del sonno (anzi della “ricarica”) delle AI, Joshua riesce a neutralizzare temporaneamente Harun e ad allontanarsi con Alphie, lieta di potersi ricongiungere a lui.

Poco dopo scatta l'allerta generale nella comunità/presidio AI: le forze militari USA sono sul posto e sferrano un poderoso attacco via terra. Alphie si rifiuta di seguire Joshua e corre verso il centro della battaglia, per aiutare i suoi fratelli robot.

Le truppe occidentali, guidate dal colonnello Howell, sbaragliano le difese asiatiche per mezzo di immensi carri armati, bombe guidate e droidi/kamikaze esplosivi. Ma ad un gesto di Alphie, il droide destinato a sfondare le linee AI si disattiva e si sottomette alla bambina. McBride spara ad Alphie, ferendola ad una spalla.

Davanti alla disumana determinazione delle forze speciali, Joshua compie la sua scelta irreversibile di schieramento: uccide McBride per difendere Alphie. Harun ora può fidarsi nuovamente di Taylor, e si allontana con lui e la piccola per condurli in un nuovo rifugio, nella speranza di salvare la bambina e il suo potenziale. Tuttavia, a battaglia finita, il colonnello Howell riesce ad apprendere la destinazione dei fuggitivi (ingannando la simulant Daw, ferita e prigioniera, prima di giustiziarla): il tempio Than Ton.

In questa macrosequenza il film ci accompagna tra le file dell'esercito della Nuova Asia, e ci esorta a dividerne il punto di vista grazie all'impiego di elementi estetici e narrativi.

Le sequenze sono illuminate prevalentemente dal sole: una luce bianca e diffusa che si contrappone alla lunga notte precedente. Un'espressione fotografica di ciò che viene veicolato dalla sceneggiatura: portare alla luce la verità degli accadimenti passati, rivelare segreti e strategie, mostrare chiaramente il volto e le intenzioni dei (presunti) nemici. Solo i bugiardi e gli oppressori si nascondono dal sole: Joshua, nella penombra della stiva, detenuto come presunto traditore; il colonnello Howell, nell'interno buio del carro armato USA e nella stanza dove Daw viene ingannata e uccisa a sangue freddo.

Le imponenti **scenografie** – realizzate grazie a riprese live action, registrate in suggestive location “reali”, integrate ad architetture/veicoli/personaggi fatti in computer grafica – mostrano la costa del Sud Est asiatico abitata da una popolazione di umani e macchine senzienti, in piena armonia tra natura e civiltà.

Rocce e montagne si alternano a mura artificiali e gigantesche torri-silos; la piccola città è un intreccio di pontili di legno, capanne dal tetto di lamiera, abitazioni su palafitte, canali dove giocano i bambini, portici affacciati sul mare, colline ricoperte di palme.

La **tavolozza cromatica** di costruzioni, abiti, divise, arredamenti, oggetti, comprende l'ocra, il rosso/arancio, il grigio/azzurro, il turchese, in tonalità calde e leggermente sbiadite, integrate con i colori di acqua, piante e terra.

A bordo della barca, una soggettiva di Harun mostra (attraverso un mascherino che simula l'impiego di un binocolo) la sagoma di NOMAD sospesa nell'orizzonte marino, come un immenso oggetto artificiale affilato, mentre udiamo le voci off terrorizzate degli abitanti della base presa di mira, un attimo prima di essere zittite dalla bomba.

Molte riprese ravvicinate sono dedicate ai volti di simulant e umani, di adulti, vecchi e bambini, che esprimono limpidamente dolore, energia, gioia, preoccupazione, terrore, rabbia.

Joshua assiste al “racconto della buonanotte” che un robot declama ad Alphie e ad un gruppo di bambini: una profezia di libertà e di convivenza pacifica, per opera di un'imminente “salvatrice”.

Tutto contribuisce ad esprimere la rispettabilità, il coraggio, il “calore umano”, la ricchezza spirituale e le ingiuste sofferenze della comunità.

E il confronto con lo schieramento umano/occidentale diviene ancora più impietoso quando le forze USA attaccano. La disparità tra le forze in campo è lampante: i soldati AI/asiatici si difendono strenuamente allo scoperto da titanici carri armati, potenti pezzi di artiglieria, micidiali bombe “intelligenti” (con l'appoggio da squadre di fanteria umana). La distruzione è implacabile e scellerata, e colpisce soldati e civili, umani e artificiali. Il robot Satra muore eroicamente, attirando su di sé la bomba che avrebbe colpito un gruppo di bambini. Una scimmia raccoglie il detonatore caduto ad un androide, e lo aziona distruggendo un carro nemico: la lotta contro gli oppressori non ha confini di “razze” o specie...

Anche i droidi-bomba hanno “un'anima”: prima di correre verso il nemico e farsi esplodere, G-13 indugia per un addio solenne al colonnello Howell (per riluttanza a suicidarsi o per celebrare la sua identità di soldato e non di semplice macchina?), mentre G-14, al cospetto dell'arma suprema Alpha-O e dei suoi poteri, si disarmo e si inchina.

La colonna sonora della battaglia è dominata dai suoni diegetici del conflitto, ed è quasi priva di musica extradiegetica: una scelta registica non enfatica che rende ancora più scarna l'atmosfera di questo scontro crudele e sanguinoso.

Le riprese coprono la battaglia mediante diversi movimenti di camera (panoramiche, travelling) in campo lungo, per seguire l'avanzamento degli invasori e le traiettorie delle bombe, e con moltissime riprese ravvicinate, a mano o a spalla, brevi e mosse, in cui la camera segue prevalentemente le azioni dello schieramento difensivo, per far partecipare lo spettatore alla frenesia degli scontri, e per alimentare l'avversione verso gli antagonisti: gli attaccanti USA – chiusi nei mezzi corazzati – raffigurati come una spietata forza bellica senza volto.

7. Dian-Dang (01:25':37" - 01:37':26")

Mentre navigano verso il tempio Than Ton, Joshua, angosciato ed esausto, veglia su Alpie.

Harun tenta di mitigare la solitudine e la sofferenza del protagonista, spiegandogli l'origine della piccola, e il legame che unisce l'umano alle AI e alla loro causa: *«Non ci sarà mai un'altra come lei: sua madre l'ha completata in segreto, mentre stavate insieme. Poche settimane prima della notte dell'attacco. Poteva crearla con l'odio per l'umanità. Forse avrebbe dovuto... Maya le ha inserito l'amore che provava per te. Ha creato una nuova forma di vita, scansionando un embrione umano. Una copia di vostra figlia. Che ti piaccia o no, Joshua, tu fai parte di noi».*

Il percorso a piedi tra le montagne e l'arrivo a Than Ton sono inframezzati da flashback provenienti dalla mente di Joshua: assistiamo alla disperazione della moglie per le vittime innocenti della guerra, e alla sua volontà di porvi fine.

Accolto nel villaggio/eremo tra le montagne, abitato da monaci simulant e umani asiatici, Joshua scopre che **“Dian-Dang”** (la parola misteriosa pronunciata da Alpie, vedi **Macrosequenza 5**) non è il propriamente il luogo in cui si è rifugiata Maya, ma significa **“paradiso”**.

Il cuore del tempio è una sala di culto dove giace Maya, incosciente e collegata alle macchine che la tengono in vita. Un monaco simulant spiega a Joshua come la donna/Nirmata sia stata portata da Harun nel tempio 5 anni prima e in coma irreversibile, in seguito all'esplosione della bomba a Ko Nang.

Monaco simulant: *«Speravamo si svegliasse, ma... è bloccata. Non può tornare. Non può andare. La morte la condurrebbe alla rinascita».*

Joshua: *«Perché non le è concessa?».*

Monaco simulant: *«È impossibile: i simulant non possono fare del male a Nirmata».*

Joshua comprende che il suo compito è liberare lo spirito di Maya, così come gli chiede anche Alpie che è stretta in lacrime al corpo della madre. Affranto ma determinato, Joshua abbraccia la piccola e spegne le macchine attaccate al corpo di Maya, chiedendole perdono per i suoi gravi errori passati, e promettendole che “sistemerà tutto”.

Improvvisamente, l'allarme segna l'arrivo di NOMAD e dei soldati occidentali, che effettuano l'ennesima, violentissima occupazione armata.

Il colonnello Howell irrompe con i suoi uomini nella sala del tempio, per giustiziare Nirmata e catturare Alpha-O. Dopo aver hackerato la mente di Maya, Howell intima a Joshua di farsi da parte, proponendogli in cambio di coprire la sua diserzione. Mentre Joshua protegge Alpie con il proprio corpo, Harun entra in azione: nello scontro a fuoco che segue, Harun viene ferito ma riesce a colpire il colonnello con una bomba a tempo. Alpie interviene generosamente con i suoi poteri, bloccando il timer, ma l'intervento dei soldati USA, ostili alla presenza della bambina-arma, interrompe la concentrazione di Alpie e fa esplodere la bomba che uccide Howell e i suoi uomini.

Joshua recupera la scheda di memoria contenente i ricordi di Maya e ascolta le esortazioni di Harun: portare via la bambina e distruggere NOMAD.

Purtroppo Taylor viene intercettato dalle truppe americane, catturato e portato via assieme ad Alphie, mentre NOMAD annienta Than Ton. La disperata ribellione di Joshua viene repressa con un sedativo: il protagonista sprofonda, ancora una volta, nelle tenebre.

Il tempio di Than Ton è al centro di questa macrosequenza, imperniata sul sofferto ricongiungimento tra Joshua e la sua famiglia.

Il viaggio, sia esteriore che interiore, del protagonista – elemento presente in ogni narrazione cinematografica tradizionale – lo ha cambiato per sempre, portandolo ad affrontare il dolore e il senso di perdita, a rifiutare progressivamente le menzogne e le brutali ingiustizie del potere “occidentale” a cui credeva e obbediva, a riconoscere il valore e l'identità di un popolo considerato inferiore e ostile.

Nella breve scena sulla barca al tramonto, assistiamo ad una temporanea quiete: la morbida penombra, lo sciabordio dell'acqua (suono diegetico), le sagge e amichevoli parole di Harun calmano le pene di Joshua e cullano il piccolo corpo ferito di Alphie, addormentata tra le braccia della figura paterna. I due ex nemici, ora ricongiunti, si confrontano in campo-controcampo (prima in piano medio poi in primo piano, per avvicinarci alle confidenze di Harun e alla reazione del protagonista) e al medesimo “livello” (la camera è equidistante e all'altezza dei volti).

La sequenza ambientata presso il monastero – la versione “simulant” di un tempio buddista nepalese – è realizzata in modo da trasmettere agli spettatori il raccoglimento e le energie positive che pervadono il luogo.

Nella valle si irradia una luce solare tersa e diffusa, priva di contrasti.

Il magnifico tempio si erge in cima ad un promontorio roccioso, come una grande conchiglia dorata. Il centro abitato è formato da un edificio sormontato da un grande macchinario (forse una fabbrica), da un piccolo mercato e da semplici abitazioni di legno e pietra. La palette cromatica ripropone quella della città portuale AI della **Macrosequenza 7**, con un maggiore impiego di tonalità marroni, sature e calde (il colore del legname e dei mantelli monacali). Nell'aria riecheggiano i suoni diegetici di campane, passi sul selciato, voci umane. Brevi inquadrature mostrano una quotidianità semplice e amorevole: abitanti alle prese con i prodotti della terra, monaci robot che accudiscono bambini, animali da pascolo in libertà. I volti di umani e simulant sono intensi, miti e genuini.

Il brano di **Hans Zimmer “A Place in the Sky”**, che impiega tenuemente flauti, archi e percussioni metalliche dalle sonorità chiare, accompagna le immagini con effetto empatico.

Le riprese instabili e rapide che hanno caratterizzato gran parte delle scene precedenti lasciano qui il posto a movimenti di macchina lenti e regolari: la ripresa aerea in campo lunghissimo sulla vallata e quelle in campo lungo intorno al tempio, i morbidi spostamenti che seguono i passi di Taylor e degli abitanti, la carrellata che mostra il paesaggio incorniciato da mura di pietra e quelle che accompagnano il protagonista dentro la sala di culto, al cospetto di Maya/Nirmata.

All'interno del tempio si celebra un'unione tra presente e futuro, umano e artificiale, ricordo e realtà, vita e morte, legame di sangue e affettivo, corpo e anima, amore perduto e rinnovato.

Joshua accede al luogo sacro, purificato dall'amore per Alphie e dalle verità che ha accettato. Ad ogni parte di sé che ha perduto (la famiglia d'origine, la fede nella guerra “anti AI”, la presenza della moglie Maya, il figlio biologico) corrisponde un nuovo elemento identitario (la comunità dei robot, la lotta in loro difesa, il lascito ideale di Maya, la loro figlia artificiale).

Questo speciale ambiente unisce l'iconografia della devozione buddista con quella ospedaliera: nella grotta, adornata da grandi colonne intarsiate e statue di pietra raffiguranti divinità tradizionali e robot in preghiera, la luce delle candele conduce ad un altare su cui riposa la Creatrice, circondata da macchine medicali e monitor che mostrano i parametri vitali.

Maya, collegata ad un respiratore, giace priva di coscienza, come una reliquia viva, una bella addormentata di inalterato splendore. Nel silenzio, percorso dai tenui suoni delle macchine, Alpie riposa abbracciata alla madre.

Per riprendere la toccante scena dell'eutanasia, la camera effettua inquadrature atte a rispettare il dolore e l'intimità dei personaggi. Le riprese sono immerse in una penombra soffusa. Il piano medio di Maya, angolato dall'alto (con un leggero movimento in avanti verso le mani giunte, su cui Joshua posa la sua). Il primo piano di Joshua, con la voce rotta dal pianto. Il primo piano speculare di Alpie, che dice addio alla madre di spalle, protetta dall'abbraccio del padre affettivo, con gli occhi pieni di lacrime, ma fermi, per l'accettazione di ciò che sta per compiersi. Il dettaglio della mano di Joshua che arresta le macchine.

Nel corso dell'attacco delle truppe USA, ha luogo lo scontro risolutivo tra Joshua e Howell. La regia e il montaggio effettuano un ripetuto campo-controcampo che contrappone l'area occupata dai protagonisti "positivi", nella parte sinistra del quadro, raccolti intorno al corpo di Maya e rischiarati da una calda luce gialla, agli antagonisti, collocati nella parte destra, presentati come ombre minacciose in controluce. Harun accorre "invadendo" lo spazio nemico, e vince su Howell grazie al suo coraggioso gesto. Quando cade a terra, la camera si abbassa a livello del pavimento, per avvicinarsi all'eroe colpito, e per mostrare la posizione di superiorità di Howell; ma il successivo movimento del colonnello, che dà le spalle al nemico e alla camera, rivela la micidiale bomba a tempo agganciata alla sua schiena, con un positivo "effetto sorpresa" sugli spettatori.

8. Contro NOMAD (01:37':27" - 01:58':27")

Quando rivediamo la luce, assieme a Joshua, ci troviamo all'interno di "FORT VALOR - LOS ANGELES", la base militare USA comandata dal generale Andrews.

Joshua è controllato a vista, e introdotto nel laboratorio dove Alpie è tenuta prigioniera e sottoposta a test e tentativi di neutralizzazione.

Andrews: *«Abbiamo provato a eliminare l'arma in modo pulito, ma ce lo impedisce. Si fida di Lei. Quindi, o ci aiuta, o i nostri metodi saranno dolorosi oltre ogni limite».*

In seguito allo spregevole ricatto del generale, Joshua deve riflettere rapidamente sul da farsi.

Quindi impugna il dispositivo destinato a "terminare" Alpha-O, entra nella camera di isolamento e si avvicina alla bambina, che gli rivolge una disperata richiesta di aiuto: *«Andrò in paradiso?... ».*

Joshua prende coraggio e sussurra qualcosa all'orecchio di Alpie, prima di colpirla con il raggio del congegno (evidentemente con il consenso di Alpie, capace ormai di controllare qualsiasi macchina).

L'eliminazione dell'arma Alpha-O è verificata dall'immobilità del piccolo corpo e dai rilevamenti del laboratorio. Il corpo della bambina-robot viene trasportato e scortato verso Ground Zero per essere incenerito, per ordine di Andrews, che concede a Joshua di assistere alla cremazione.

Nel frattempo, i media mostrano le manifestazioni a livello mondiale contro l'imminente attacco di NOMAD a tutte le basi AI ancora attive a livello planetario (la cui mappa, ricordiamo, è in possesso delle forze occidentali grazie ai dati carpiri a Than Ton – **vedi Macrosequenza 7**).

Ma, quando gli scienziati militari riescono a decifrare ciò che Joshua ha suggerito ad Alpie (*«non spento: in stand-by!»*), riferendosi alla modalità di "messa in pausa" innocua, precedentemente attuata su Harun in presenza di Alpie – **vedi Macrosequenza 6**), Andrews capisce di essere stato ingannato, mentre scatta il piano di fuga escogitato da Joshua, che risveglia Alpie dalla "morte apparente" autoindotta.

Grazie ai poteri della piccola, e alle vie di fuga offerte da un tunnel, l'uomo e la bambina bloccano il convoglio, eludono il controllo dei soldati e si dirigono verso l'aeroporto. La caccia ai fuggiaschi è massiccia, ma Alpie neutralizza ogni sistema di controllo e di riconoscimento, e si imbarca con Joshua su di uno shuttle diretto verso la luna.

“NOMAD COMMAND CENTER - LOS ANGELES”): Andrews raggiunge la base che controlla da terra la stazione militare aerea, e impartisce ogni ordine necessario a neutralizzare i nemici.

Nonostante ciò, Alphie e Joshua formano una coppia dalle risorse inarrestabili: prima la bambina-arma dirotta lo shuttle approdando su NOMAD, poi l'ex sergente Taylor elimina una squadra di soldati aprendo un portello che li getta nella stratosfera, e infine si impossessa di una carica esplosiva con l'intento di distruggere NOMAD dall'interno.

Andrews dà il via al contrattacco: le basi AI sono tracciate e i razzi vengono armati. Obbedendo a Joshua, Alphie riesce a raggiungere la sala controllo della base e a disattivarne ogni sistema, danneggiando l'esecuzione del lancio missilistico.

La corsa contro il tempo si fa implacabile: il timer della bomba innescata da Joshua concede 10' prima dell'esplosione, l'ossigeno nella tuta spaziale del protagonista si sta esaurendo, alcuni dei missili lanciati da NOMAD stanno viaggiando verso i bersagli, e Alphie, incorsa nel corpo di un simulant dalle fattezze di Maya (immagazzinato su NOMAD per essere esaminato), si attarda nel cercare di rianimarlo, immettendo nel robot la memoria della madre.

Poiché il tentativo di attivazione fallisce, Alphie corre da Joshua e lo aiuta a raggiungere una capsula di salvataggio.

La bomba programmata da Joshua esplose, facendo collassare NOMAD e il suo funzionamento: sulla Terra, quasi tutti i missili diretti verso le basi AI cadono senza far danno, nella felice incredulità di Harun e della comunità dei robot. Sfortunatamente, a causa di un'avaria, solo la bambina-simulant riesce ad accedere alla capsula, mentre Joshua rimane bloccato all'interno della base, ed è costretto ad affrontare l'inevitabile, rivolgendo il suo ultimo saluto alla disperata Alphie, prima di azionare la navetta che la conduce in salvo, verso la Terra: «*Andrò in paradiso. Ci vedremo lì! [...] Ti voglio bene, Alphie!*».

Imprigionato nella gigantesca struttura di NOMAD che deflagra progressivamente, Joshua, mentre vaga con le ultime forze in una piantagione/laboratorio, riceve dalla sorte un estremo, inestimabile dono: Maya (o meglio, il simulant riattivato, con l'aspetto e la memoria della donna) lo vede, lo riconosce e corre verso di lui, stringendolo in un intenso, definitivo abbraccio d'amore. Un attimo dopo, NOMAD e ciò che contiene vengono annientati da una gigantesca esplosione nella stratosfera.

In tutto il mondo, il popolo dei robot vede i colossali frammenti dell'odiata arma nemica precipitare al suolo: è la fine vittoriosa della guerra, è l'inizio della salvezza.

Anche la capsula con a bordo Alphie approda a terra, in un'area della Nuova Asia popolata dalle AI: Mentre emerge incolume dall'abitacolo, la piccola piange calde lacrime per la perdita dell'amico/padre, ma sul suo volto affiora anche un' incontenibile emozione gioiosa: sta assistendo all'immensa esultanza del suo popolo liberato, che inneggia alla madre/creatrice: «*NIRMATA! NIRMATA!! NIRMATA!!!*».

Gareth Edwards dirige quest'ultima macrosequenza con l'intenzione di ottenere il massimo coinvolgimento dello spettatore.

Siamo giunti al **climax** del film, in cui, dopo la crisi del protagonista, assistiamo ad un punto di svolta che ribalta la situazione a suo favore, verso la risoluzione finale.

La sceneggiatura agisce in modo da escluderci dall'ascolto di ciò che Joshua suggerisce ad Alphie, generando un'incertezza che tiene alta la nostra tensione (focalizzazione esterna).

Con l'attuazione del piano di fuga, il ritmo lento che aveva intenzionalmente appesantito la prigionia delle prime scene lascia il posto a un susseguirsi sempre più serrato di fughe, scontri, ostacoli da superare, scelte temerarie.

Il montaggio alternato è uno strumento fondamentale nell'articolazione di queste sequenze.

Assistiamo ripetutamente ad azioni simultanee nel tempo narrativo, e collegate le une alle altre da un rapporto di causa-effetto, ma effettuate in luoghi separati e per mano di personaggi contrapposti.

Il livello di scontro e l'importanza della posta in gioco crescono rapidamente, con la presentazione di scenari sempre più emozionanti e spettacolari.

Il sacrificio finale del protagonista è una scelta narrativa efficace sotto il profilo drammatico, e coerente con la volontà di Joshua di riscattarsi dalle conseguenze nefaste delle sue scelte passate.

Se l'obiettivo "concreto e universale" della narrazione (la distruzione di NOMAD e la fine della guerra) è chiaramente raggiunto, quello "interiore e personale" del protagonista è destinato ad un lieto fine indiretto e articolato: Joshua e Maya continueranno a vivere tramite la propria "figlia".

La fotografia contrappone le fredde luci artificiali delle basi militari USA alla luce solare verso cui "i nostri eroi" vogliono dirigersi (prima per evadere dal laboratorio, poi per decollare verso l'obiettivo della missione, poi di nuovo per fuggire dalla base NOMAD prima che esploda) e sotto la quale vive il popolo dei robot, sulla Terra. Il magazzino in cui Alphie s'imbatte nel simulant/Maya, imprigionato nella plastica trasparente, è illuminato dal basso mediante una piccola lampada manuale, suscitando un'atmosfera fiabesca e inquietante. Il "paradiso terrestre artificiale" in cui Joshua si ricongiunge a Maya prima della fine, è una serra con grandi vetrate, illuminate dalla luce piena della stratosfera.

Lo spazio scenografico si estende gradualmente, per esprimere la costante progressione dei protagonisti dalla costrizione alla libertà, dalla difesa all'attacco: passiamo dagli spazi claustrofobici del laboratorio militare ai veicoli in movimento su strada, dalle scale mobili dell'aeroporto agli interni dello shuttle in volo ascendente, dall'immensità della stratosfera agli orizzonti terrestri.

Il tessuto sonoro ha un ruolo determinante nel veicolare le emozioni degli spettatori. Mentre Andrews invita Joshua a usare il dispositivo mortale contro Alphie, la voce del generale di affievolisce gradualmente, e i suoni delle macchine aumentano fino a saturare lo spazio sonoro, accompagnate da un rumore basso e regolare (un cupo battito cardiaco): sentiamo la percezione uditiva del protagonista, deformata dalla tremenda minaccia che deve affrontare, mentre mediante una breve carrellata la camera si avvicina al suo volto. Tutti (antagonisti e spettatori) sono concentrati sulla decisione imminente di Joshua.

La risposta che Alphie dà alla macchina che sorveglia il check-in dell'aeroporto, eludendola con l'abilità di un maestro Jedi, è una brillante sintesi di questa incantevole nuova forma di vita, espressione delle migliori capacità umane e robotiche.

Macchina: «*Qual è il motivo del vostro viaggio?*».

Alphie: «*Essere liberi!*».

La miriade di suoni diegetici artificiali emessi da ogni tipo di macchina (spari e esplosioni compresi) sono costantemente accompagnati dalla musica extradiegetica: i potenti brani orchestrali di Hans Zimmer "Standby", "Missile Launch" e "True Love" risultano del tutto empatici rispetto alle immagini, ed esaltano, con un ampio uso di archi e di fiati, la formula epica, avventurosa e sentimentale della storia.

La musica è assente nelle scene in cui la **suspense** è più alta, effettuando un'attesa sonora che contribuisce a tenere il pubblico con il fiato sospeso: l'irruzione della squadra armata dentro lo shuttle, l'attivazione/annullamento del lancio dei missili (con Joshua pericolosamente sospeso nel vuoto), l'esaurimento dell'ossigeno nella tuta e, naturalmente, la separazione finale tra Joshua e Alphie con il relativo lancio della capsula. Qui assistiamo anche ad un annullamento del suono diegetico: un **silenzio** che è sia percezione uditiva, da parte di Alphie, del vuoto in cui la capsula è stata lanciata, sia espressione emozionale della traumatica perdita in corso.

La computer grafica viene impiegata per costruire strutture visive smisurate, in contrasto con la semplice dimensione umana degli eroi: shuttle, hangar, sale di controllo, colossali sistemi di lancio, missili, piovre meccaniche giganti, esplosioni inarrestabili, e l'impressionante scenario della

stratosfera, che il protagonista affronta da solo, come un cavaliere vestito da un'immacolata tuta spaziale.

Tra le moltissime riprese di cui sono composte le sequenze, poniamo l'attenzione su alcune tipologie. Viene impiegata più volte la scelta della pseudo soggettiva, seguendo, in un primo livello prospettico, le azioni di un personaggio di spalle, e sullo sfondo l'oggetto del suo sguardo. Si tratta di un approccio efficace nel riprendere dinamicamente un personaggio e nel regalare, al contempo, sorprese o informazioni allo spettatore:

- Joshua che osserva il cartellone delle partenze verso la luna;
- Andrews mentre segue il decollo dello shuttle ormai irraggiungibile;
- i piloti che perdono il controllo del velivolo;
- i soldati che si addentrano nella cabina passeggeri e scoprono la trappola tesa da Joshua;
- il personale del centro di comando quanto esegue l'armamento dei missili sui terminali;
- Joshua aggrappato al razzo che si appresta ad essere lanciato;
- Joshua che attiva il timer della bomba;
- Alphie intenta a inserire la memoria nella madre/simulant;
- i tanti robot che vedono i missili in avvicinamento.

La sorte dei personaggi principali consiste in un addio e in un parallelo ricongiungimento, in cui gli **sguardi** sono fondamentali.

La drammatica separazione tra la figlia e il padre affettivo è raccontata mediante un campo-controcampo in cui Alphie e Joshua sono separati da uno spesso vetro e sono costretti a rimanere unicamente in strettissimo contatto visivo. Quando Joshua attiva l'espulsione della capsula, il vetro divisorio viene raddoppiato e, subito dopo, l'involucro viene sparato nella stratosfera. La pseudo soggettiva di Alphie ci trasmette tutta la sua solitudine: prima vediamo Joshua sparire e allontanarsi vertiginosamente dal campo visivo, poi assistiamo allo sguardo sgomento della piccola riflesso nell'oblò.

In maniera diametralmente opposta, Joshua e Maya si riconoscono guardandosi da lontano, per precipitare l'uno tra le braccia dell'altra, mediante una corsa in carrello laterale degna dei più enfatici film romantici.

Nell'ultima scena, il film si chiude restringendo il campo visivo: dai campi lunghissimi dell'esplosione di NOMAD in cielo, ai campi lunghi delle AI esultanti, al cielo racchiuso dall'oblò inquadrato dal basso, ai piani medi degli umani asiatici commossi, al dolly che sale alle spalle di Alphie da piano americano a piano medio (con, sullo sfondo, un immenso relitto abbattutosi nel deserto) fino al lungo carrello in avanti concentrato sull'intenso primo piano della bambina, con lo sguardo rivolto ad un popolo in festa, mentre la libertà e la vita – sotto forma di un coro festante di voci off – riecheggiano nell'aria.

9. Titoli di coda (01:58' 28" - 02:08':00")

I titoli finali del film si aprono musicalmente con la riproposizione di “Clair de lune” (già ascoltata nella **Macrosequenza 3**). La composizione per piano di Debussy viene qui ripetuta per sfruttarne il valore, simbolico ed emozionale, di leitmotiv: il tema amoroso di Maya e di Joshua.

Il film si chiude con il trionfo di Alphie, frutto dell'amore e del sacrificio della coppia.

Gli amanti/genitori non sono sopravvissuti alla guerra, ma il loro amore continua a vivere e a risuonare, letteralmente, oltre la fine della narrazione.

I brani musicali successivi fanno parte delle composizioni strumentali appositamente scritte per il film da Hans Zimmer.

In questi credit finali, scritti in bianco su sfondo nero, i titoli principali (quelli riguardanti nomi e ruoli dei principali componenti di *cast* e *crew*) sono scritti sia in inglese sia in caratteri cinesi e

giapponesi. Anche le didascalie usate nel corso del film per contrassegnare capitoli, luoghi e date impiegano questa particolare composizione di testo. Si tratta di un palese riferimento linguistico ai due mondi (culturali, geografici, linguistici, spirituali) – Occidente e Oriente – che si contrappongono nella diegesi del film, e che convivono nella sua realizzazione, frutto dell'incontro tra filmmaker, attori, tecnici, maestranze, location, patrimoni visivi e sonori provenienti da continenti diversi.