

ZARDOZ (1974), di John Boorman

1.IL REGISTA: JOHN BOORMAN

John Boorman nasce nel 1933 a Epsom, Inghilterra, e cresce a Shepperton, sul Tamigi, vicino a dei famosi studi cinematografici, che fanno nascere in lui l'interesse e la passione per il cinema già in tenera età.

Il suo ingresso nel mondo dei professionisti del campo fu graduale e tradizionale.

Partì dal giornalismo, proseguì per la radio e fece la sua prima tappa importante in televisione, quando nel 1956 venne ingaggiato come apprendista montatore in una rete privata. Dopo numerose collaborazioni con varie reti televisive come Southern TV e BBC Bristol, iniziò a farsi notare per i suoi numerosi ed innovativi documentari (il più famoso dei quali è *The Newcomers*), la cui particolarità era una certa drammatizzazione.

Il suo esordio da regista fu *Having a Wild Weekend*, conosciuto anche come *Catch Us if You Can*, con i Dave Clark Five, nel 1965.

In seguito fece un documentario per la BBC su uno dei registi da lui più stimati, D.W. Griffith, al quale Boorman fa risalire l'innovazione dell'utilizzo della macchina da presa come "occhio di Dio" (la religione e gli dei sono un tema fondamentale di *Zardoz* e di altri film del regista inglese, come ad esempio *L'Esorcista 2 - L'Eretico*, probabilmente perché studiò dai salesiani, nonostante la sua famiglia non fosse cattolica).

La vera e propria svolta nella carriera cinematografica di John Boorman fu però il suo primo film hollywoodiano, nonché uno dei suoi più acclamati: *Point Blank* (1967), con l'amico Lee Marvin. Si tratta di un gangster movie visionario, con una sceneggiatura influenzata dai lavori di Harold Pinter ed una struttura narrativa ispirata dai viaggi nella memoria di Alain Resnais, in cui il regista, slegato dal sistema rigido della produzione inglese, si sente finalmente libero di esprimere se stesso senza troppi vincoli. Si iniziano a vedere i segni caratteristici del cinema di Boorman, come l'utilizzo sistematico di specchi, riflessi, proiezioni ed inquadrature perfettamente bilanciate (tutti elementi che vedremo essere presenti massicciamente anche in *Zardoz*, di sette anni più recente). Sempre con Lee Marvin viene girato *Hell in the Pacific - Duello nel Pacifico* (1968), con Toshiro Mifune e co-sceneggiato da Shinobu Hashimoto, che aveva lavorato precedente per Kurosawa (un regista molto stimato dal regista di *Point Blank*). A causa di incomprensioni e tensioni proprio con questi due personaggi e dell'inflessibilità dei produttori che volevano rimpiazzarlo, oltre che di incidenti personali, Boorman si trovò ad affrontare una situazione molto difficile che lo scoraggiò notevolmente.

La sua carriera proseguì comunque fino ai nostri giorni, con gli alti e bassi che da sempre contraddistinguono questo film-maker tanto originale e dallo stile variegato, pur nella sua coerenza.

Il film che, nel 1970, girò con Marcello Mastroianni, *Leo the Last*, vinse a Cannes il premio per la miglior regia, ma non fu un grande successo commerciale, come molti altri film di Boorman: il secondo capitolo del *L'Esorcista*, *L'eretico* (1977) fu addirittura ritirato dalla sale ed il finale fu rimontato, e lo stesso *Zardoz* (1974) è un oggetto di culto tra gli amanti dei b-movie.

Quella che da sempre è stata la croce di Boorman è questo suo personalissimo modo di reinventare qualsiasi genere, deludendo e spiazzando gli affezionati e la massa e, a volte, anche i critici che gli hanno comunque riconosciuto grossi meriti (oltre al premio per la miglior regia per *Leo the Last*, i suoi due film *Hope and Glory* (1987), autobiografico, ed il famosissimo *Deliverance - Un Tranquillo Weekend di Paura* (1972) gli hanno procurato altrettanti Academy Award).

Guardare un film come *Excalibur* è deludente se ci si aspetta un fantasy classico e può essere uno shock trovarsi di fronte ad un Merlino totalmente de-mitizzato, a draghi metafisici ed incorporei, a ricerche infinite che durano dopo pochi minuti, sintetizzate in pochi stacchi tramite ellissi temporali quasi impercettibili ed allo stesso modo *L'Esorcista 2* e *Zardoz* risultano ridicoli se paragonati al metro rispettivamente dei film horror e di fantascienza propriamente detti.

La sua variegatazza di registri espressivi e la capacità, tramite una retorica universale, di

amalgamarli insieme, hanno permesso a Boorman di esplorare generi completamente diversi tra loro come gangster movie (*Point Blank*), fantascienza (*Zardoz*), horror (*L'Esorcista 2*), fantasy (*Excalibur* (1981), che lo rese famoso), spy story (*The Tailor of Panama - Il Sarto di Panama* (2001)) e di esplorare tematiche attuali come in *Country of My Skull* (2004) (conosciuto anche come *In My Country*) e biografiche (il già citato *Hope and Glory* ed il più recente, per la tv, *Lee Marvin: a Personal Portrait by John Boorman* (1998)), sempre con un piglio personale ed inedito.

1.1. FILMOGRAFIA

The Newcomers (1964) Serie TV - documentario
Catch Us If You Can (1965)
Point Blank - Senza un Attimo di Tregua (1967)
Hell in the Pacific - Duello nel Pacifico (1968)
Leo the Last - Leone l'Ultimo (1970)

Deliverance - Un Tranquillo Weekend di Paura (1972)
Zardoz (1974)
Exorcist II: The Heretic - L'esorcista II: L'eretico (1977)
Excalibur (1981)

Journey Into Light (1985) (TV)
The Emerald Forest - La Foresta di Smeraldo (1985)
Hope and Glory - Anni '40 (1987)
Where the Heart Is - Dalla Parte del Cuore (1990)

I Dreamt I Woke Up (1991)
Two Nudes Bathing (1995)
Picture Windows" (1995) (mini) serie TV (episodio "*Two Nudes Bathing*")
Beyond Rangoon - Oltre Rangoon (1995)
Lumière et compagnie (1996)
The General (1998)
Lee Marvin: A Personal Portrait by John Boorman (1998) (TV)
The Tailor of Panama - Il Sarto di Panama(2001)

Country of My Skull [In My Country](2004)

1.2. TEMI RICORRENTI

Nonostante siano meno evidenti negli ultimi suoi film, John Boorman ha sempre avuto delle tematiche caratteristiche che ha portato avanti in tutti i generi che la sua arte cinematografica ha esplorato. L'abbondanza di paesaggi naturali, di entità sovrumane e più in generale di sistemi più forti e inarrivabili per l'essere umano è, ad esempio, una costante in ogni suo film.

La predilezione per temi universali deriva dall'alta considerazione di Boorman per il mito, una "storia che è sopravvissuta" ed un "esempio di comportamento umano".

L'uomo/eroe dipinto da Boorman è sempre in crisi, almeno inizialmente, sul limite tra volere e potere. Si muove in un sistema che solo apparentemente gli permette di muoversi liberamente e che in realtà lo sbalotta prima da una parte e poi dall'altra, per poi, finalmente, rimetterlo al suo posto.

Se in *Point Blank* è una tentacolare organizzazione criminale a guidare Walker, il protagonista, verso la propria stessa distruzione, in *Zardoz* è il falso dio che invoca la propria morte. L'assassino non è che un esecutore, un'ago in una bilancia molto più grande che, sempre e comunque,

mantiene il suo equilibrio.

La natura ostile di *Deliverance* e la fede perduta de *L'Esorcista 2* sono altri esempi di sistemi che inizialmente sembrano aperti, ma che rivelano trascendenti l'uomo e pertanto immutabili, oltre che gli unici capisaldi ai quali affidarsi.

L'equilibrio corpo-mente, carnalità-spirito, natura-tecnologia, più in particolare, è un filo conduttore che passa attraverso tutta l'opera di Boorman.

Inizialmente questo equilibrio vacilla, si sfiora la crisi; l'eroe, o il mondo intero, è prossimo alla fine.

Una volta ritrovata la consapevolezza, usando un mix di controllo e sincero abbandono alla propria natura (il regista, e lo vedremo nell'analisi di *Zardoz*, non rinnega la mente, per quanto apparentemente parteggi decisamente per il primo elemento dei binomi sopracitati), il protagonista si salva e con lui il sistema di equilibri che mantiene insieme il suo mondo.

In diversi casi il sistema in crisi parla per bocca di un personaggio, il mentore, una figura molto cara a Boorman, che nonostante ciò non esita a desacralizzarla, mettendola sullo stesso piano dell'eroe di turno, come una sorta di contrappeso teorico al suo istinto tutto pratico. Il mentore si presterà quindi a sciocche gag, come l'immotivata caduta nell'acqua di Merlino in *Excalibur*, ed a ridicoli abbigliamenti, come Arthur Frayn, con i suoi baffi dipinti in *Zardoz*.

È comunque di solito la mente a sintetizzarsi con il corpo per riportare l'equilibrio perduto, persino in un film come *Zardoz* dove, inizialmente, è proprio l'eccessivo uso del cervello e la dissociazione dagli istinti che viene condannata.

Altri mentori sono il misterioso Stegman di *Point Blank* (immaturo rispetto al profilo tipico del mentore-buffone boormaniano e quindi ancora legato ad alcuni stereotipi di serietà), e lo zio Benny del *Sarto di Panama*, che appare spesso all'improvviso come un angelo consigliere piuttosto ironico, interpretato tra l'altro dallo stesso Harold Pinter che con le sue sceneggiature intrise di complotti politici e controllo di stato aveva ispirato anche *Point Blank*.

1.3. TECNICHE E FORME

Dopo la visione di qualche film di John Boorman iniziano a saltare agli occhi, abbastanza in fretta, gli elementi stilistici ed il linguaggio cinematografico con cui egli parla allo spettatore. Anche tecnicamente si trovano dei contrasti forti che, nella coerenza, confermano la poliedricità di questo regista.

Da un lato la fantasia nell'utilizzo di specchi riflettenti e proiezioni, per dare una profondità ed una dimensione più onirico-spirituale all'immagine, dall'altro il freddo rigore di una composizione calibrata al millimetro.

Boorman apprezza dichiaratamente lenti da angoli larghi e formati di immagine che garantiscano un'ampiezza dello spazio in larghezza, in modo da gestire in maniera modulare gli spazi vuoti.

Spesso si trovano due personaggi agli estremi opposti dell'inquadratura, oppure proporzionalmente spostati verso il centro, magari su piani diversi e bilanciati da strutture diagonali in background.

Il rigore di Boorman si riscontra anche nel montaggio e nella ripresa dei suoi film, che si differenziano dall'uso "post-moderno" (definizione sua) del mezzo cinematografico, dall'autorivelazione della finzione tramite movimenti di camera frenetici ed innaturali.

Il montaggio del film-maker inglese è spesso spiazzante, nonostante sia per la maggior parte del tempo classico.

L'uso di ellissi temporali e l'introduzione di esse per mezzo di semplici stacchi è una pratica a lui familiare ed in alcuni casi spiazzante, come quando in *Excalibur* riduce la ricerca del Santo Graal a poco più di un'appendice o quando in *Zardoz* continui flashback si concatenano formando a tratti una struttura a matrioska, o in *Point Blank* confondono lo spettatore già nei primi minuti.

La ripetizione di elementi video ed audio non sincronizzati è un'altra tecnica del regista, usata spesso nei suoi primi film, come del resto la maggior parte di questi elementi stilistici che sono decisamente meno evidenti nelle sue ultime produzioni.

2. IL FILM: ZARDOZ

Zardoz esce nel 1974, a soli due anni di distanza dal film di Boorman più famoso e forse più

acclamato in assoluto, *Deliverance*, con il quale non resse il confronto. Accolto freddamente, questo film passò inosservato per molto tempo, prima di venir riscoperto in anni più recenti e rivalutato. Lo stesso regista, nel commento audio al DVD, accompagna con frasi ironiche alcuni passaggi del film, ormai decisamente lontano dagli standard del gusto comune e anche da quelli più recenti di Boorman.

Nonostante la sua povertà di mezzi tecnici ed alcune scelte estetiche decisamente particolari, *Zardoz* è comunque un intreccio di linguaggi visivi e narrativi notevole, ricco di simboli e rimandi e spunto di molte riflessioni, oltre che un valido campione dello stile cinematografico del suo creatore nel primo periodo della sua carriera.

2.1. LA TRAMA

Nel 2293, il mondo è diviso in due gruppi: gli Eterni (l'élite culturale delle società precedenti, isolatasi in comunità dette Vortex, governate da un computer centrale, il Tabernacolo) ed i Brutti (gli abitanti dell'Esterno, popolazioni poverissime ridotte alla barbarie).

Per controllare l'Esterno, gli Eterni ricorrono a mezzi indiretti di sfruttamento, quale l'utilizzo di un'enorme testa di pietra chiamata Zardoz, un falso dio al quale i Brutti vengono sottomessi ed al quale ubbidiscono. Al servizio del dio c'è una categoria di Brutti, gli Sterminatori, il cui unico scopo è di uccidere tutti gli esseri umani.

Nei Vortex la sessualità e l'istinto hanno ceduto il posto ad un freddo e cinico utilizzo del cervello, infatti i meccanismi dell'erezione rimangono misteri e materia per dotti teorici e studiosi del passato. Le comunità degli Eterni sono molto chiuse ed il livello di evoluzione mentale dell'élite è giunta ad un livello tale da aver creato, tramite il Tabernacolo, una vera e propria intelligenza collettiva, oltre che aver conferito agli abitanti dei Vortex dei poteri speciali, come lo Sguardo che uccide.

Non tutti gli abitanti di queste comunità sono però soddisfatti e dopo secoli di vita nelle condizioni sopracitate essi diventano apatici. Siccome gli Eterni sono ormai immortali, gli apatici rimangono un fardello per la comunità, che comunque non contempla la possibilità della morte, essendo per loro la natura sconfitta. Essi utilizzano l'invecchiamento come punizione per i reati commessi nel Vortex e, per i reati più gravi, la pena è il venire rinnegati e quindi condannati ad essere isolati in una zona e ad invecchiare, restando vecchi per l'eternità.

Per mantenere gli apatici i Vortex utilizzano la divinità Zardoz per manovrare gli Sterminatori, in modo che questi inizino a far lavorare i Brutti per produrre grano, invece che ucciderli.

Zardoz è guidato da un emissario degli eterni, "dio per occupazione, mago per inclinazione", di nome Arthur Frayn.

Questi, una volta stancatosi della propria vita e del sistema che si è venuto a creare, decide di distruggerlo e di farsi uccidere dai Brutti. Sceglie un uomo e una donna per far mettere loro al mondo Zed, al quale, una volta che questi è cresciuto ed è diventato uno Sterminatore, con un trucco farà scoprire, tramite la conoscenza derivatagli dalla lettura, l'imbroglione che sta dietro a Zardoz.

Come Frayn prevede, Zed organizza una vendetta e riesce ad entrare nella testa di Zardoz, sparandogli.

Quando la testa arriva a destinazione, Zed si ritrova nel Vortex 4, e lì decide di restare per far entrare i suoi compagni e distruggerlo, ma viene fatto prigioniero ed usato come schiavo.

All'interno della comunità ci sono diversi Eterni, ma i più importanti sono May, una sorta di capo villaggio, Consuelo, una bella donna, scienziata dell'erezione, che finirà per innamorarsi di lui, e Amico, un uomo asessuato e cinico che, come Frayn e altri Eterni, anela la distruzione di tutto.

Una volta scoperta la natura di Zed per mezzo di ricerche e letture del suo pensiero, e preso atto del fatto che non possono fermarlo, May e Consuelo decidono di creare insieme a lui una nuova e migliore società, e lo rendono edotto come loro. Con questa nuova consapevolezza, l'uomo resetta il Tabernacolo e, inseguito dagli altri Eterni ormai nel panico, cerca scampo.

La violenza e l'istinto naturale che Zed ha portato si sono diffusi a macchia d'olio e, senza il filtro del Tabernacolo, il Vortex è ora esposto anche agli attacchi degli Sterminatori che aspettavano solo un segnale per attaccare.

Mentre Zed decide di sposare Consuelo e di fondare una nuova civiltà, gli Sterminatori arrivano e distruggono tutto, uccidendo tutti gli abitanti del Vortex, compresi Amico e Frayn, che è ancora vivo

e si era da poco rivelato come ispiratore di Zed, che accolgono la morte con gioia, dal momento che l'immortalità li aveva logorati.

Alla fine di tutto, Zed e Cosuelo fuggono e hanno un figlio, che sarà loro erede e promessa di un futuro di unità.

2.2. TEMI DEL FILM

Zardoz è un film in pieno stile boormaniano ed è attraversato da tutte le sue tensioni poetiche e filosofiche.

La semplice opposizione iniziale di un eroe brutto a degli antagonisti telecinetici e ad un cervellone computerizzato, che a sua volta controlla il pensiero delle masse per mezzo di un falso idolo, viene arricchita in seguito dalla sintesi dei binomi natura/tecnologia, terra/aria, corpo/mente.

L'equilibrio tra corpo e mente si realizza alla fine con l'accordo tra Zed (alfiere dell'istinto e della brutalità, ormai evoluto in quanto ha acquisito la conoscenza) e gli Eterni May, Consuelo e Amico (rappresentanti, ormai contagiati dalla carnalità dello Sterminatore, di una società asessuata ed a-istintuale, dove regna un cinico abbandono al potere del cervello).

Questo connubio può avvenire solo quando entrambe le parti raggiungono la consapevolezza di essere, comunque, sottomessi ad una divinità, anche se gerarchicamente diversa. Mentre il mondo di Zed e dei Brutti era sottomesso al falso dio Zardoz, il mondo degli Eterni è sottomesso al Tabernacolo. Sia Zardoz che il Tabernacolo sono creazioni dell'uomo e quando questa verità viene finalmente riscoperta e realmente interiorizzata, grazie alla contaminazione tra i due mondi, i tempi sono maturi per una nuova fusione.

I temi universali della scoperta dell'identità in rapporto con la Natura e dell'equilibrio all'interno di un sistema che controlla la massa si affiancano a temi più sociali come la lotta di classe e del dirottamento del pensiero comune.

2.2.1. Il Cristallo: riflessione, rifrazione e proiezione

Come già in *Point Blank*, anche se in maniera molto potenziata, in *Zardoz* le proprietà di specchi e riflessioni varie vengono sfruttate appieno da un Boorman più visionario che mai.

Fin da una delle prime scene, quando l'anello trasmettitore proietta un decisamente evocativo occhio sulla fronte di Zed (mettendo a nudo lo stampo divino del super computer ed il suo atteggiamento prevaricatore ed inaggrabile) ci si rende conto che le immagini che vedremo non si limiteranno ad un solo piano fisico.

Il Vortex 4 è pieno in ogni luogo di specchi, e la piramide di vetro (con la quale il regista gioca molto) per accedere alla stanza del Tabernacolo ne è il primo esempio. Vi sono esempi di riflessione simmetrica quando Amico viene fatto invecchiare ed una vera orgia di specchi all'interno del Cristallo stesso. Gli specchi e le proiezioni giocano a volte in sinergia, soprattutto avvicinandosi alla fine del film, quando a Zed viene trasmessa la conoscenza e si trova a vagare in uno spazio buio pieno di luci danzanti. Più avanti le proiezioni prenderanno il sopravvento, mostrando video direttamente sulla pelle (pelle come cultura, cultura come formazione, formazione come corpo, corpo come pelle).

Un'interessante nota è che Avalow, la veggente del gruppo degli Eterni nonchè figura a sè all'interno della vicenda, afferma che Zed è uno specchio su cui gli Eterni possono vedere loro stessi.

Oltre a questo tipo di supporti riflettenti, il mondo degli Eterni è pieno di spazi trasparenti.

La trasparenza è fondamentale nell'idea di comunità totale, di pensiero unificato.

Abbondano materiali plastici trasparenti, veli semitrasparenti e porticati, sbarre, spazi, insomma, aperti.

Boorman identifica, in una parola, la mente con la visione.

2.2.2. Il Cristallo: ellissi temporali, metafore e meta-narrazione

Il cinema è un grosso inganno. È questo che, nei primi secondi del film, lo stesso mentore che

guiderà l'eroe attraverso la vicenda dice a noi, il pubblico.

Arthur Frayn ci si presenta come testa volante, dichiarandosi come falso dio ed anticipando molti degli sviluppi della storia già nei primi minuti, mettendo in evidenza la struttura a matrioska che lega indissolubilmente ogni individuo al proprio dio ed al proprio inganno. Del resto Zed punta la pistola proprio contro di noi, un minuto dopo. È quindi esplicitato l'intento di suscitare una riflessione sulla gerarchia che lega noi, il regista mentore ed il (falso) dio film.

Zardoz è quindi non solo inteso come una testa volante, ma come film in senso stretto.

Zardoz è Zardoz, ed è anche il Tabernacolo, il Cristallo.

Così come attraverso le sue sfaccettature la luce si rifrange creando immagini diverse, a volte ingannevoli, così questo film è dichiaratamente frammentato, pieno di ellissi temporali, flashback, anticipazioni, ripetizioni, incongruenze.

Boorman ci introduce così, fin da subito, ad un capolavoro di meta-narrazione.

Non a caso in questo gioco prima Frayn e poi Zed, entrambi elementi evoluti del mondo a cui appartengono (il primo a monte rispetto al secondo), diventano letteralmente Dio, arrivando, ironicamente e circolarmente, a debellare il dio gerarchicamente più in alto (il Tabernacolo) per mano dell'ultimo arrivato, Zed (non è un caso nemmeno che Zed, Z, sia l'iniziale di Zardoz).

È un percorso circolare, che porta l'uomo a dio ed il dio al nulla.

Dio è chi ha in mano il potere del pensiero, la verità storica, ed ogni film ha in sé stesso la propria verità storica.

Tornando alle parole iniziali di Arthur Frayn: *Is God in showbusiness too?*

2.2.3. Mito e religione

Un film denso come *Zardoz* non poteva non avere riferimenti biblici e mitologico-storici, anche se non direttissimi.

L'alito di vita che Zed trasmette alle apatiche è un esempio di come egli raggiunga il rango di dio (Dio dà vita ad Adamo per mezzo di un soffio) e la foglia che Avalow gli dona è un cenno dall'aspetto decisamente evocativo: Adamo riceve la conoscenza da un albero e Boorman pare essere dell'idea che è dalla Natura che deve arrivare la risposta finale.

Un'interessante citazione, per quanto riguarda il gergo religioso, è la definizione di Amico del Tabernacolo: "È un'arca, una nave spaziale." Il termine arca è decisamente biblico.

Un'ulteriore esempio è il registro solenne ed evocativo, tipico dei testi sacri, che Zardoz usa per rivolgersi agli Sterminatori: "Lo sperma provoca la vita e avvelena la terra con gli esseri umani, il fucile è il bene, purifica la terra". Il fatto, poi, che sia la bocca del dio a dispensare le armi, è un rimando al verbo divino e creatore, oltre che una metafora del linguaggio come motore storico.

Non dimentichiamo che gli Sterminatori hanno una maschera con la faccia di Zardoz raddoppiata, davanti e dietro. Nella Bibbia è scritto che l'uomo fu creato da Dio a propria immagine e somiglianza. Il fatto che i Brutti acculturati non portino più l'elmo è indice che la dualità dello stesso simboleggiasse l'incapacità di distinguere tra il bene e il male, che li portava a guardare, metaforicamente, in direzioni opposte contemporaneamente.

Cambiando tipo di riferimento, il costume da faraone di Frayn ci ricorda che gli antichi egizi reputavano i loro sovrani di origine divina. Inoltre i faraoni parlavano con una voce stentorea grazie a una sorta di barba finta rigida. Zardoz sicuramente parla con voce stentorea ed i baffi e la barba finti dell'impostore possono essere un cenno storico a qualcosa del genere.

2.2.4. Il concetto di tempo

È strano che la data di ambientazione di *Zardoz* sia così precisa, dal momento che ai fini della trama una tale caratterizzazione non era necessaria. Come ogni distopia, la data non è realmente importante, e nemmeno il luogo in cui si svolge la vicenda.

Nel Vortex, come anche nell'Esterno, infatti, convivono elementi propri di epoche diverse.

I Brutti sono vestiti in maniera anonima, vagamente inizio novocentesca, ma praticamente indefinibile. Nelle stanze del Vortex, invece, si trova ogni tipo di opera d'arte, dalla scultura greca al quadro di Van Gogh, oltre che manichini con uomini settecenteschi (nella scena in cui Arthur Frayn riappare).

Questa coesistenza di più piani temporali nello stesso tempo e luogo rende bene l'idea di eternità, l'idea di sospensione, così come quella di sapere assoluto, un sapere che comprende tutta la storia e lo scibile umano. Quando Zed viene investito dalla conoscenza all'interno del Cristallo che contiene "un'infinita quantità di spazio per registrare immagini" gli vengono proiettate addosso foto e video, dal contenuto che varia dallo scientifico all'artistico.

Sono proprio le immagini il patrimonio del Cristallo, immagazzinate per mezzi visivi anche nel caso della musica, le cui note vengono proiettate sulla pelle in forma grafica, su pentagrammi. Del resto il Cristallo non poteva che essere giocato sulla luce, il "lume della ragione", come si suol dire.

Il tempo, inoltre, in questo film è oggetto di manipolazioni e ricomposizioni varie, continuamente, per mezzo di un montaggio ricco di ripetizioni ed ellissi temporali di ogni tipo.

2.3. SOLUZIONI TECNICHE E SCELTE ESTETICHE

Come già detto precedentemente, Boorman ha utilizzato pochi effetti speciali, decisamente spartani e casalinghi, per rendere il film il più "cristallino" possibile.

Il potere speciale degli Eterni è reso semplicemente attraverso un effetto sonoro (molto anni '70 del resto - tutto il suono di *Zardoz*, affidato a David Munrow, si rifà a delle sonorità abbastanza particolari, a parte il rifacimento di parte della Settima Sinfonia di Beethoven) ed il galleggiare nell'aria del testone di pietra è lontano dall'essere spettacolare.

Se da un lato il budget era limitato, dall'altro Boorman non è mai stato avvezzo ad un utilizzo incontrollato di effetti speciali pirotecnici, che in questo caso sarebbe anche stato contrario alla poetica di fondo del film: un grido a favore del semplice e genuino, del disilluso ma non del cinico.

Interessanti scelte estetiche sono quelle dei costumi e delle scenografie, decisamente ardite per un film di fantascienza.

Per quanto riguarda i primi, si tratta di vestiti cenciosi ed anonimi per i Brutti, di colorati e delicati vestiti pastello, dall'aspetto hippie, per gli Eterni e di una simbolica combinazione mutande rosse, cinture rosse e gambali (un look un po' alla *El Topo* di Jodorowski) per gli Sterminatori.

Il rosso è evidentemente simbolico, rimando al sangue ed alla violenza, ma ogni Eterno ha un suo colore caratteristico: l'arancione per May, il verde per Consuelo ed un rosa-violetto per Amico (prima dell'invecchiamento coatto), che potrebbe avere o non avere un significato proprio.

Le scenografie di *Zardoz* sono costituite da elementi aggiunti a case già esistenti, pochi innesti su strutture proprie della location (una fattoria), prevalentemente teli semitrasparenti, gonfiabili trasparenti di plastica e strutture di specchi, come la piramide che dà accesso al Tabernacolo.

Così come gli effetti speciali, anche le scenografie sono ridotte ad interventi sintetici e significativi.

Per quanto riguarda le location, *Zardoz* è stato girato quasi interamente nella contea di Wicklow, in Irlanda, non lontano dalla casa dello stesso regista John Boorman. Alcune delle stesse location (in particolare il lago) sono state riutilizzate nel successivo *Excalibur* (1981). Boorman, essendo molto attento all'immagine di ogni inquadratura, ha sempre considerato la location un elemento non prescindibile nei suoi film, tanto che, dice, alcune scene (per esempio quella dello stupro in *Deliverance - Un tranquillo week-end di paura*) gli sono state impossibili da girare finché non ha trovato il luogo perfetto. È evidente, ad ogni modo, la predilezione del regista inglese per paesaggi naturali suggestivi.

2.4. RIFERIMENTI E COLLEGAMENTI CINEMATOGRAFICI

Zardoz non è nè il primo nè l'ultimo film a trattare di un futuro catastrofico e del rapporto corporeo.

Nonostante si potrebbe fare un lungo elenco, tre sono i film che, anche perchè usciti in periodi abbastanza vicini al film di Boorman, mi pare necessario comparare con esso.

Il primo è *2001, Odissea nello Spazio* (1968), di Stanley Kubrick, che oltre a condividere il direttore della fotografia, Geoffrey Unsworth, tratta il tema della conoscenza come illuminazione profonda e la comprensione del segreto del tempo come una sovrapposizione di strati temporali. A parte questo, quando *Zardoz* uscì, questo film era considerato il non plus ultra della fantascienza, e va da sé che l'impatto con il gigante di Kubrick per la creatura del regista inglese fu duro.

Va detto che l'impronta fotografica di Unsworth ha reso entrambi i film (a livelli diversi) visivamente

memorabili.

Il secondo film, sempre di Kubrick, al quale mi sento di associare *Zardoz* è *Arancia Meccanica* (1971), vero manifesto del corpo in ambito letterario e cinematografico.

L'itinerario dell'eroe attraverso i territori sensuali e della mente segue una triade hegeliana di tesi-antitesi-sintesi in entrambi i film: prima c'è un sovraccarico di energia carnale, poi un duro confronto con il mondo del cervello (interno per Alex, esterno per Zed) ed infine un compromesso consapevole che tira le somme della vicenda.

Nonostante sia un film decisamente accreditato e magistrale, tanto da raggiungere una dignità ed un valore indipendenti dal libro da cui è tratto, *Arancia Meccanica* è, come *Zardoz*, un piccolo film in termini di budget, e come tale una perla di sintesi espressiva.

Il terzo film, questa volta di Jean-Luc Godard, è *Alphaville* (1965), film di culto di quasi un decennio precedente e anch'esso simile per tematiche di fondo.

Anche *Alphaville* è una distopia ed anche in *Alphaville* la sensualità è morta, ma si tratta di una sensualità molto più legata alla poesia che non al sesso ed all'erezione.

Nella società dominata dal computer immaginata da Godard infatti è la donna ad essere stata schiacciata, è la femminilità ad essere stata asportata. Le donne sono ridotte a robot e non esiste più coscienza, "*LA conscience*", come sottolinea il protagonista, correggendo un errore di Anna Karina nella scena più rappresentativa del film.

La coscienza è donna, la poesia anche, un mondo senza femminilità è un mondo senza arte e ridotto al freddo e rigido razionalismo maschile.

In *Zardoz* il discorso è praticamente complementare: ad essere soppressa è stata l'erezione, la violenza, mentre una società di quasi sole donne e uomini asessuati ha preso il potere, sfruttando lo stesso super computer invasivo del regista francese.

La fondamentale differenza tra questi due film, che condividono comunque una certa interpretazione socio-politica, è ovviamente dovuta alla mentalità ed alla cultura diversa dei due registi: mentre a Godard interessa focalizzare l'attenzione sul lato romantico e sulle sfumature della vita, la naturalezza delle emozioni, ma anche degli atti dolci seppur cerebrali della poesia, Boorman preferisce la violenza e l'ineluttabilità dell'atto prepotente, della superiorità dell'ordine naturale, più esterno a quello di valori romantici di un immaginario comunque umano.

2.5. ANALISI DELLA SCENA CHIAVE

Il momento dello smascheramento definitivo di Zed

Durata: da 0.54.57 a 1.03.40 (circa 9 minuti)

No.inquadrature: 108

001 - 0'15"- Un uomo, Zed, con baffi e lunghi capelli legati dietro in una coda di cavallo, nudo ad eccezione dei suoi slip rossi, corre in un giardino, ripreso in campo lungo.

La macchina da presa (mdp) è posta dietro ad un vetro (si nota un riflesso nell'angolo in alto a destra) posto a sua volta dietro a delle colonne dall'aspetto antico che dividono la visione in quattro strisce verticali, quasi uguali. Nel giardino, che digrada leggermente verso sinistra, si scorgono una fontana più o meno al centro dell'inquadratura, una piramide sulla destra e diverse statue ed alberi che coprono il cielo, che si intravede solo nell'angolo in alto a sinistra. Ci sono delle donne con dei teli bianchi sulla testa che camminano, in direzioni diverse, ma sempre opposte alla nostra visuale. Zed viene verso di noi chiamando May per due volte e quando si avvicina al secondo riquadro (delimitato da due colonne) da sinistra, la mdp arretra fino a mostrarci la parete a finestre dietro la quale era posta e Zed stesso a mezza figura che entra da una porta-finestra nella stanza (la sala da pranzo degli Eterni).

Mentre la mdp segue il suo movimento, una donna seduta, coperta da un velo, entra nel nostro campo visivo, mostrandoci le spalle e rivolta verso Zed. Questi la guarda per un istante, poi chiama May una terza volta e passa oltre, corre lungo la parete, che adesso è interamente di marmo, sempre ripreso a mezza figura. Mentre la mdp lo segue, il campo si allarga fino a diventare un piano a figura intera, quasi un campo medio, e vediamo che nella stanza ci sono un albero la cui chioma si estende per tutta la larghezza dello schermo, un tavolo apparecchiato ed

un'altra donna, in piedi. Zed si ferma sulla sinistra, davanti ad una porta chiusa a due battenti. La mdp allarga leggermente il campo mentre lui la apre energicamente e si affaccia sulla soglia. Dall'altra parte vediamo una donna, May, in piedi, avvolta in un velo colorato. Stacco.

002 - 0'02"- Zed, ripreso a mezzobusto sulla sinistra, di fronte, entra nella stanza chiamando ancora May. Scosta un velo azzurro che pende dall'alto. Il riquadro della porta che incornicia la sua figura è diviso piuttosto nettamente sia per colori (toni freddi) che per geometria dell'immagine dalla parte destra dello schermo, che è leggermente più larga e con prevalenza di toni caldi. Sulla destra la nostra visuale è coperta da un velo rosato attraverso il quale intravediamo un telaio in legno e dietro un altro velo colorato. Stacco.

003 - 0'05" - Semitotale della stanza con una donna vestita di arancione, May ripresa in piano americano allargato fino alle caviglie, leggermente sulla destra, in piedi e coperta da un velo bianco semitrasparente con disegni colorati e motivi circolari. Diviene evidente che la stanza è un filatoio: vediamo sulla sinistra dei telai e degli armadi, fili colorati arrotolati su bastoni, fusi, rocchetti, etc. Dietro May c'è una finestra quasi del tutto coperta da un telaio con fili di tutti i colori attraverso la quale filtra la luce del sole.

All'estrema destra c'è una ruota per filare, altri rocchetti di filo e teli semitrasparenti.

ZED: Ho bisogno del tuo aiuto.

MAY (allargando le braccia sotto il velo): Tu ci vuoi distruggere. Il tabernacolo...

Stacco.

004 - 0'04" - Inquadratura uguale alla 002.

ZED (venendo avanti fino ad essere in primo piano): Voglio la verità.

MAY: Tu devi dare la verità...

Stacco.

005 - 0'11" - MAY: ...se desideri riceverla.

Primo piano di May, leggermente sulla destra, con le braccia allargate, ancora coperta dal velo. Guarda Zed, che entra da sinistra nel campo visivo, mostrandoci la parte inferiore della testa e quella superiore delle spalle. Rimane sfocato, continuiamo a vedere May come soggetto principale.

ZED: Sono pronto.

May abbassa le mani e alza il velo, finchè esso copre totalmente lo sfondo, filtrando la nostra visione dell'ambiente retrostante ed abbracciando i due in uno spazio privato e colorato, e vagamente psichedelico.

MAY: Ti brucerà.

Stacco.

006 - 0'03" - Primo piano di Zed, sulla sinistra, mentre vediamo, sfocato sulla destra, il lato della testa di May. Sta reggendo il velo sopra entrambi, infatti lo sfondo è invisibile. Vediamo solo i motivi decorativi, oltre ai protagonisti.

ZED: Allora bruciami.

Stacco.

007 - 0'03" - Primo piano di May sulla destra, con le braccia alzate a sorreggere il velo, ma anche in una posa rituale. I motivi decorativi colorati che le fanno ancora da sfondo sono costituiti per la maggior parte da cerchi che hanno come centro la sua testa, creandole così una sorta di aureola multicolore irraggiante. Sulla sinistra vediamo una sottile porzione della testa di Zed, in una prospettiva opposta rispetto a quella dell'inquadratura 006.

MAY: Dimmi... Tutto quanto...

La testa di Zed inizia ad abbassarsi e la mdp segue negli ultimi frame di questa inquadratura il suo movimento, mentre sentiamo il suono caratteristico del potere mentale degli Eterni.

Stacco.

008 - 0'03" - Il movimento di abbassamento di Zed procede dall'inquadratura precedente, con le prospettive invertite (simili a quella della 006) e così il suono. Zed inizia ad accucciarsi, come

sottomesso, tenendo lo sguardo fisso verso May (sfocata sulla destra).

La mdp lo asseconda perchè resti in primo piano, inquadrandolo dall'alto.

La percentuale di schermo occupato dalla testa di May aumenta proporzionalmente all'abbassarsi del protagonista, andando ad occupare negli ultimi frame la maggior parte della nostra visuale.

Stacco.

009 - 0'04" - Primo piano di May, leggermente dal basso. Mentre Zed si inginocchia, lei abbassa progressivamente le mani, in modo che le pieghe del velo formino delle linee di fuga (evidenziate dai decori colorati) dirette verso la sua testa, al centro dell'immagine. Sul lato sinistro vediamo la macchia nera della testa di Zed, mentre si accascia ulteriormente.

MAY: Mostrami... immagini...

Stacco.

010 - 0'03" - La mdp continua a seguire dall'alto il movimento di Zed secondo prospettive intermittenti: questa inquadratura prosegue infatti la visuale della 008, evidenziando ancora di più lo sparire del suo primo piano, che si riduce ad un angolo in basso a sinistra, in favore dell'allargarsi progressivo della parte di visuale occupata dalla compatta massa scura della testa di May, che lo sovrasta in questo modo anche visivamente.

MAY: Apri la tua mente.

Stacco.

011 - 0'03" - Ancora May, di fronte mentre guarda in basso, in primissimo piano questa volta, circondata dagli aloni colorati del velo.

MAY: La tua memoria... Ripensa...

Stacco.

012 - 0'04" - Ormai Zed è per terra, tanto che May ci viene mostrata dall'alto, di spalle, da appena dietro la testa, mentre è protesa su di lui. Zed, fissando tremante verso l'alto, occupa sempre la parte sinistra in basso anche se in maniera più visibile in questa inquadratura.

MAY: ...a come è iniziato...

Leggera zoomata della mdp sul volto di Zed.

Stacco.

013 - 0'01" - Inquadratura uguale alla 011.

MAY (sussurrando): Apriti...

Stacco.

014 - 0'01" - Prima ellissi di questa sequenza: ripresa di un cielo grigio scuro e nuvoloso, con una grossa testa di pietra (Zardoz), con la bocca aperta in modo minaccioso, una lunga barba e degli occhi luccicanti e spiritati. La testa è collocata al centro dello schermo ed è compresa circa due volte nell'altezza dell'immagine, ma non essendo una figura umana e nemmeno un paesaggio non mi sembra adatto definire questo un campo medio. La mdp si avvicina in maniera quasi impercettibile.

ZED (sussurrando, fuori campo): Zar...

Stacco.

015 - 0'01" - Inquadratura del tutto simile (ma non identica!) alla 013, con May che ripete "Apriti", con maggiore enfasi.

Stacco. La durata delle inquadrature segna un evidente aumento del ritmo del film, l'avvicinamento alla verità.

Stacco.

016 - 0'01" - Prosecuzione dell'inquadratura 014, con l'avvicinamento sempre più deciso della mdp sulla testa di Zardoz che prosegue fino a mostrarci la faccia in "primissimo piano".

ZED (sussurrando con più decisione): Zard...

Stacco.

017 - 0'01" - Inquadratura simile a 013 e 015. May ripete la stessa parola per la terza volta, sempre con più decisione:

MAY: Apriti!

Stacco.

018 - 0'01" - Prosecuzione della 016. La mdp si avvicina più velocemente, girando attorno alla testa (inizialmente non perfettamente di fronte) per andare a riprendere il particolare della bocca aperta e dentata del falso dio, come a finirci dentro.

ZED: Zardoz!

Dissolvenza incrociata.

019 - 0'23" - Flashback. Piano sequenza che si apre con una ripresa in campo lungo. Vediamo delle case diroccate dall'aspetto ottocentesco che occupano orizzontalmente la fascia centrale dello schermo.

Sono poste su una strada che attraversa lo schermo per quasi tutta la sua lunghezza da sinistra salendo verso destra. Sul lato opposto della via, nell'angolo in basso a destra, si vedono degli sterpi bruciati. Da dietro una delle case sale del fumo e sullo sfondo intravediamo degli alberi. Da una sottile stradina in mezzo alle case esce un uomo (uno Sterminatore) a cavallo. È vestito con gambali, due cinturoni rossi per bussolotti legati addosso, incrociati dietro la schiena e sul petto, mutande rosse ed una sorta di casco rosso con la stessa forma della testa di pietra di Zardoz. Rotea una spada sopra la testa. È rivolto di fronte, inizialmente viene verso la mdp, poi gira verso la sinistra dello schermo scendendo lungo la stradina. Dietro di lui arrivano altri uomini simili, con lo

stesso abbigliamento, a cavallo e con spade, che lo seguono. I toni dell'immagini sono tutti sul marrone - grigio, con l'eccezione del rosso dell'abbigliamento degli uomini a cavallo.

ZED (fuoricampo): Zardoz ci dette il fucile. Noi eravamo gli eletti.

MAY (sussurrando, fuoricampo): Il tuo compito qual era?

ZED (fuoricampo): Uccidere i Brutti che si moltiplicavano, diventando legioni.

La mdp si abbassa seguendo il movimento degli Sterminatori a cavallo, che scendono lungo la sterrata a sinistra e si avvicinano alla mdp fino ad essere in campo medio-lungo e poi, mentre la mdp continua il suo movimento seguendo lateralmente la loro corsa, in campo medio. La visuale si sposta verso destra, insieme al primo Sterminatore, rivelando altre case diroccate sullo sfondo, baracche distrutte, terra bruciata. L'uomo procede al galoppo saltando col cavallo una corda del bucato tirandola giù, entrando in un piccolo circolo di baracche. Vediamo sulla destra un fuoco, un altro segno che il villaggio è stato incendiato.

Mentre lo Sterminatore sta cavalcando ancora brandendo la spada, da sinistra ne entra un altro (identico, ma con una pistola), che lo fa passare in secondo piano.

Da questo momento la mdp segue il nuovo arrivato, in una sorta di piano americano allargato, mentre impugna la sua arma e spara verso qualcosa o qualcuno, posto fuoricampo sulla destra.

Sullo sfondo gli altri Sterminatori saccheggiano il villaggio mentre gli abitanti, vestiti con abiti cenciosi ed anonimi (non caratteristici di nessuna epoca), sono nel panico e cercano di fuggire.

Arrivato vicino ad un altro fuoco lo Sterminatore gira verso la sua sinistra, allontanandosi dalla mdp e cavalcando verso un palazzone sullo sfondo, ai piedi del quale intravediamo delle vecchie auto vuote e malconce, e poi girando attorno alle baracche, sparando agli abitanti. Anche gli altri Sterminatori sparano.

Mentre lui si allontana, la camera arretra ed il campo si allarga fino a diventare un campo lungo, mostrando sullo sfondo il semitotale del palazzone sulla cui cima, nell'angolo in alto a destra dello schermo, vediamo l'insegna "Municipal Centre". In questo momento un abitante del villaggio, sporco e spaventato, compie un movimento opposto a quello dello Sterminatore, che punta verso la sinistra dello schermo, di spalle, e viene invece verso la mdp, sparendo nell'angolo a sinistra.

Il primo Sterminatore con la pistola si riunisce con gli altri in mezzo alle baracche, ed un altro li raggiunge entrando in campo da sinistra.

Il primo Sterminatore avanza lentamente nella direzione della mdp, girandosi di lato a sparare insistentemente contro alcune persone.

Durante tutto questo, Zed continua a raccontare.

ZED (fuoricampo): Cavalcavamo, razziamo l'Esterno, uccidevamo. Ci bastava. L'uomo era nato per cacciare ed uccidere.

Stacco.

020 - 0'08" - Lo Sterminatore in campo lungo, a cavallo, di spalle. Le case dell'inizio dell'inquadratura 019 sono ora sullo sfondo, dietro una cortina di fumo. In primo piano le auto arrugginite ai piedi del "Municipal Centre", sempre dell'inquadratura 019. Nell'angolo in basso a sinistra, un cadavere è appoggiato sul cofano di una di esse. Appoggiato sul cofano della macchina dietro di lui c'è un grosso cartello, con scritto: "VIOLATORS WILL BE SHOT". La parola "SHOT" è scritta in rosso. Confuso, quasi una macchia nera, un uomo scappa davanti allo Sterminatore, verso la nebbia prima delle case. Questi, cavalcando, gli spara, uccidendolo.

MAY(fuoricampo): E poi?

Un altro Sterminatore entra in campo emergendo dalla nebbia in fondo e viene verso la mdp, posizionandosi in campo medio lungo sul lato sinistro dello schermo, girato verso le baracche e di spalle rispetto al "Municipal Centre" (che è fuoricampo), mentre l'altro procede con il suo cavallo verso le case sullo sfondo.

ZED (fuoricampo): Poi, un giorno...

MAY (fuoricampo): Sì?

ZED (fuoricampo): Accadde una cosa che cambiò tutto.

Stacco.

021 - 0'08" - Primo piano dello Sterminatore, sulla sinistra, che guarda oltre la mdp, di fronte, dando le spalle al "Municipal Centre". Sullo sfondo, leggermente sulla destra, bilanciando la sua testa, c'è una finestra, della quale vediamo la parte superiore ma non quella inferiore. Attraverso di essa si intravede una figura col volto coperto da un cappuccio bianco, che si alza e si appoggia ad esso, il volto incorniciato dal telaio circolare di metallo dei vetri.

ZED (fuoricampo): Io... persi la mia semplicità. Un volto... alla finestra.

Lo Sterminatore (Zed) si gira verso di essa (il suo elmo ha il volto di Zardoz sia davanti che dietro) e spara un colpo di pistola, rompendo il vetro e lasciandolo con un buco quasi circolare.

La figura dall'altra parte cade e sparisce dalla visuale. Dal momento dello sparo alla rottura del vetro, la mdp effettua una veloce zoomata sulla parte circolare del telaio della finestra, con il vetro rotto.

Stacco.

022 - 0'04" - Inizialmente vediamo i tetti delle case dell'inizio dell'inquadratura 019 sulla sinistra, sotto una consistente porzione di cielo, una parte di un'ala del "Municipal Centre" sulla destra e la parte superiore dei tetti delle automobili davanti ad esso. Zed balza giù da cavallo entrando da sinistra nel campo visivo, e viene seguito da un movimento laterale verso destra della mdp mentre sfonda la porta del palazzo, venendo ripreso a figura intera.

Stacco.

023 - 0'06" - Semitotale di un corridoio di marmo, con Zed che entra in campo medio lungo sulla destra. Sentiamo la porta che si apre. Una luce bianca che proviene da dietro le sue spalle ce lo fa apparire a tratti come una sagoma nera.

L'uomo corre attraverso il corridoio compiendo una diagonale dello schermo, fino a posizionarsi sulla sinistra in primo piano, metà faccia nel buio, l'altra metà rivolta verso destra. L'unico rumore sono i suoi passi. Tiene la pistola nella mano destra, la canna puntata verso l'angolo in alto a destra.

Lo Sterminatore si dirige verso la mdp.

Stacco.

024 - 0'08" - Semitotale di un sottoscala buio. Al centro sono ammassati dei mobili, una macchina da scrivere, delle pile di cart. Sulla sinistra, su un muro, è appeso un cartello con scritto in nero su bianco: "save our soil". Sulla destra nell'angolo in alto si intravede la diagonale discendente di una rampa di scale, in basso una ringhiera. Zed emerge da sinistra dal buio dietro le cianfrusaglie, ripreso in piano americano e, dopo essersi guardato intorno, di corsa, va verso le scale, mentre la mdp si muove prima verso destra e poi verso l'alto per seguire il suo movimento, mostrano meglio la rampa soprastante.

Ad un certo punto, dopo alcuni scalini, l'uomo si ferma e guarda verso l'alto, esitando. Anche in

quest'inquadratura l'unico elemento con un colore caldo è l'elmo. Sulla parete di fondo, sulla destra dello Sterminatore (sulla sinistra rivolto verso destra, ripreso sempre in piano americano, con la mano sinistra appoggiata alla ringhiera e la destra che impugna la pistola) c'è un telo appeso, con sopra la scritta "NOT TO BE BORN IS BEST", posizionata vicino alla sua testa. In linea con il suo sguardo, un cartello a forma di mano con indice puntato, sempre sullo stesso muro, recita "LIBRARY".

Stacco.

025 - 0'11" - Ripresa dall'alto in campo medio di Zed che, nascosto per metà da una ringhiera al piano di sopra che taglia in diagonale la visuale davanti alla mdp, ricomincia a salire la scala. L'unico suono sono i suoi passi, mentre sale e la mdp indietreggia leggermente ruotando verso sinistra per seguire il suo movimento, finché egli non arriva sullo stesso piano e si ferma in primo piano sulla sinistra, di fronte, la testa girata leggermente verso destra.

Sulla destra, la figura dal viso coperto dell'inquadratura 021 si sporge in fuori da un davanzale che, da una stanza comunicante (la biblioteca), dà sulle scale che Zed ha appena salito, con un libro in mano, che sfoglia.

Attraverso un davanzale simile al centro dell'inquadratura si vede uno scaffale pieno di libri.

Zed si gira ed entra nella biblioteca voltando le spalle alla mdp, per inseguire la figura, che si ritira in fretta.

MAY (fuoricampo): Chi era?

ZED (fuoricampo): Non lo so. Aveva il volto...

Stacco.

026 - 0'04" - Primitissimo piano della nuca di Zed che, essendo il suo elmo uguale davanti e dietro, è come se fosse di faccia. La sua testa occupa la parte sinistra dello schermo, mentre al centro vediamo il corridoio di una biblioteca, con scaffali di libri a destra e a sinistra. Il corridoio arriva ad un incrocio nel quale arriva un po' di luce dall'alto, ad illuminare le mani della figura misteriosa che ad un tratto sporgono da destra, da dietro uno scaffale, reggendo un libro aperto.

ZED (fuoricampo): ...coperto. Mi attirava avanti, come in un gioco.

Stacco.

027 - 0'01" - Primo piano di Zed di fronte, leggermente decentrato verso dentro, alza il braccio puntando la pistola verso la mdp. Alle sue spalle un altro corridoio di scaffali pieni di libri che sfuma in una luce grigiastria.

028 - 0'02" - Inquadratura simile alla 026. Una delle mani della figura misteriosa fa cenno di fermarsi a Zed.

Stacco.

029 - 0'01" - Inquadratura simile alla 027. Zed sembra perplesso, ma non depone l'arma.

Stacco.

030 - 0'04" - Inquadratura simile alla 028 ed alla 026. La mano della figura misteriosa sfoglia un paio di pagine del libro, facendo un gesto come per mostrare quell'atto a Zed.

Stacco.

031 - 0'02" - Inquadratura simile alla 029 ed alla 027. Zed abbassa la pistola.

MAY (fuoricampo): Perché lo risparmiasti?

Stacco.

032 - 0'03" - Inquadratura simile alla 030, etc. La mano della figura misteriosa fa cenno di avvicinarsi a Zed, e le mani si ritirano, lasciando il libro aperto sospeso nell'aria. Zed muove la testa come per iniziare a venire avanti.

Stacco.

033 - 0'03" - Inquadratura simile alla 031, etc. Zed continua il movimento dall'inquadratura precedente (raccordo di movimento) e viene avanti verso la mdp, che indietreggia

accompagnando il suo movimento. La luce soprastante è parziale ed il volto di Zed scompare nel buio per un attimo per poi riapparire.
Stacco.

034 - 0'02" - L'avanzata di Zed prosegue lungo il corridoio. Egli è ripreso e seguito di spalle in primissimo piano mentre si avvicina al libro.
Stacco.

035 - 0'03" - Primissimo piano del volto (mascherato) di Zed sulla destra, che emerge dal buio. Il lato sinistro dello schermo è totalmente in ombra. L'uomo continua a venire avanti.
Stacco.

036 - 0'13" - Piano sequenza che inizia con un primissimo piano di spalle di Zed che arriva finalmente al libro e si ferma, prendendolo in mano. La metà destra dello schermo è oscurata dalla sua testa, la parte sinistra è occupata in gran parte dal libro: un libro per bambini, con il disegno di un vasetto di inchiostro su sfondo giallo su una pagina ed una macchia di inchiostro sull'altra. Zed inizia a sfogliarlo, tenendo la canna della pistola puntata su di esso.

MAY (fuoricampo): Avevi mai visto un libro prima di allora?

ZED (fuoricampo): Mai.

MAY (fuoricampo): Imparasti a leggere?

ZED (fuoricampo): Sì.

Zed lascia andare il libro, che rimane sospeso in aria (dondolante), aperto su due pagine di cui la sinistra occupata da una "m" nera su fondo bianco e la destra dal disegno di due topolini bianchi su fondo blu, con sotto la scritta "mice".

Dissolvenza incrociata.

037 - 0'14" - Piano sequenza che mostra degli scaffali con libri molto vecchi, tutti su toni marroni. La mdp li riprende in maniera ravvicinata e prospettica mentre avanza lungo di essi. In sottofondo una leggera e tranquilla musica di pianoforte.

MAY (fuoricampo): Quanto tempo ci volle?

ZED (fuoricampo): Fu facile. Lessi tutto. Imparai tutto quello che mi era stato nascosto. Imparai com'era il mondo prima che calassero le tenebre. Poi...

Dissolvenza incrociata.

038 - 0'11" - Primo piano allargato di Zed, finalmente senza maschera, ma con le sue cinture rosse per i bossoli sempre legate attorno al corpo, che legge un libro nel corridoio della biblioteca. Lui ed il corridoio illuminato dietro di lui occupano la parte sinistra dell'immagine, mentre sulla destra c'è uno scaffale, molto scuro.

ZED (fuoricampo): ...un giorno trovai... quel libro.

La mdp si avvicina a Zed fino a fargli un primo piano, mentre sfoglia il libro ed alza lo sguardo, verso un punto imprecisato in alto a destra, con un'espressione di comprensione pensierosa.

La mdp continua ad avvicinarsi fino a fargli un primissimo piano e lui riabbassa lo sguardo tra le pagine del libro, che continua a sfogliare sempre più velocemente.

ZED (fuoricampo): Il libro intitolato...

MAY (fuoricampo): Qual era questo libro? Come si chiamava il libro?

Zed alza lentamente gli occhi dal libro.

Stacco.

039 - 0'02" - Primo piano allargato di Zed di fronte che, leggermente decentrato verso destra, al centro del corridoio tra gli scaffali, con le braccia al cielo ed un'espressione infuriatissima, abbassa il libro e lo straccia a metà, facendo per lanciare le pagine strappate verso la mdp. Si sente un effetto sonoro di atmosfera tesa.

ZED (urlando, fuoricampo): Non riesco a ricordarlo!

Stacco.

040 - 0'05" - Primo piano allargato di Zed, ripreso di spalle mentre termina il movimento iniziato nell'inquadratura precedente e lancia le pagine del libro nel corridoio davanti a sé, iniziando a

correre lungo di esso, seguito dalla mdp.

Il corridoio è molto buio, illuminato solo in alcuni punti da una luce bianca che viene dall'alto. Zed è al centro dell'inquadratura e così le fonti di luci. Si vengono a creare quindi immagini quasi simmetriche. Zed continua a strappare e lanciare pagine del libro.

MAY (fuoricampo): Dimmelo! Mostramelo! Me lo devi dire!

ZED (urlando, fuoricampo): No! NO!

Stacco.

041 - 0'02" - Controcampo dell'inquadratura precedente. Primo piano allargato di Zed nel buio corridoio degli scaffali, in preda alla furia, che corre verso la mdp che arretra assecondando il suo movimento.

ZED: ZARDOZ!

Fine del flashback.

Stacco.

042 - 0'10" - La mdp mostra da sotto il velo bianco con i disegni colorati di May, che ondeggiando creando un'immagine psichedelica e allucinata. Il velo si alza mostrando un piano a mezza figura di May inginocchiata sotto al telo con Zed che si alza di scatto. Lei tiene su il telo colorato mentre lui, sdraiato per terra, si divincola in preda ad una crisi. La mdp segue i loro movimenti.

Zed mugola.

MAY: Dimmelo! Fammi vedere! Devi dirmelo!

ZED: Non posso!

MAY: Dimmi come sei entrato nella pietra!

ZED: Non lo so...

MAY: Sì che lo sai!

ZED: No, non posso...

MAY: Sì che puoi!

Stacco.

043 - 0'02" - Flashback. Piano ravvicinato di Zed, senza maschera, che esce da un mucchio di cereali. Dietro di lui si vedono i denti della testa di pietra di Zardoz: è all'interno della testa. Sullo sfondo il cielo. La mdp segue l'uomo mentre si alza in piedi, tenendolo in primo piano.

Stacco.

043 - 0'02" - Ritorno al presente. Primo piano di May sotto il velo, mentre lo tiene alzato.

MAY: Sapevi che Arthur era Zardoz, non è così?

ZED: No...

Stacco.

044 - 0'02" - Flashback. Ripresa dal basso in piano medio lungo di Zed, in piedi sulla destra su una passerella di pietra dentro una caverna (la testa di Zardoz). Al centro ci sono tre figure umane nude rinchiusi in contenitori di plastica, due donne ed un uomo al centro. Nell'angolo in basso a sinistra una finestra ad oblò (un occhio di Zardoz) illumina molto poco l'ambiente, che è quasi del tutto buio, se non fosse per una leggera illuminazione proveniente da dietro i corpi imbustati.

In sottofondo si sente un effetto sonoro simile ad una fischio prolungato per indicare la tensione del momento.

La mdp segue il salto di Zed, che scende dalla sua posizione per finire dove si trovava prima, davanti all'interno della bocca del dio. L'uomo è ripreso a mezza figura, decentrato sulla destra, di spalle, mentre punta la pistola verso un altro uomo (Arthur Frayn) in tunica azzurra, in piedi tra due denti inferiori di Zardoz e proteso verso il cielo, con le mani avanti.

Fine del flashback.

Stacco.

045 - 0'03" - Ritorno al presente. Inquadratura simile alla 042, con un piano ravvicinato di May in ginocchio e Zed sdraiato per terra. Il velo colorato li copre a tratti, mentre lei continua a muoverlo nel tenerlo su. La mdp segue i loro movimenti.

MAY: Hai ucciso Arthur, vero?

ZED: No!

MAY: Mostrami cos'è accaduto!

Stacco.

046 - 0'01" - Flashback. Primo piano frontale di Zed sulla sinistra, con la pistola puntata oltre la mdp, verso destra.

ZED (fuoricampo): No!

Zed spara.

Stacco.

047 - 0'01" - Primo piano allargato leggermente decentrato verso destra di Arthur Frayn/Zardoz, con la sua tunica blu, che urla ed agita le braccia ed inizia a precipitare all'indietro, fuori dalla bocca della testa di pietra.

Sullo sfondo c'è il cielo nuvoloso e grigio, piatto, mentre nella parte superiore dell'immagine si vedono 4 denti giganti che occupano una striscia orizzontale di circa il 30% dell'altezza dello schermo.

Fine del Flashback.

Stacco.

048 - 0'07" - Ritorno al presente. La testa di May si alza scostando il velo e mostrando un suo primo piano. Il bianco del velo fa ancora da sfondo ed i motivi colorati che lo decorano incorniciano il volto della donna, posta sulla destra.

MAY: Hai ucciso il tuo dio. Per caso.

Stacco.

049 - 0'05" - Primo piano orizzontale di Zed sdraiato. La sua testa è al centro dell'immagine, con la fronte rivolta verso destra. La sua espressione è sconvolta: boccheggia ed ha le lacrime agli occhi. Una piega del velo di May in primissimo piano ondeggiando gli copre a tratti la fronte, un altro una spalla.

MAY: Oppure non è stato un caso?

stacco.

050 - 0'02" - Inquadratura simile alla 048.

MAY: E ora mostrami quel libro.

Stacco.

051 - 0'05" - Flashback. Ripetizione dell'inquadratura 038. Zed sfoglia il libro, sul volto gli si legge la rabbia mentre la mdp si avvicina e lui sfoglia le pagine con decisione.

MAY (sussurrando, fuoricampo): Che cosa hai trovato in quel libro? Fammi vedere.

Stacco.

052 - 0'03" - Ripetizione di parte dell'inquadratura 039 e dell'inizio della 041. Zed ha già abbassato le mani per strappare il libro ed una volta strappatolo inizia a correre in avanti verso la mdp, lanciandone i pezzi.

ZED (fuoricampo): Era un trucco, un trucco!

Fine del flashback.

Stacco.

053 - 0'07" - Ritorno al presente. Piano a mezza figura di May, di fronte, con Zed sdraiato ed appoggiato sul suo grembo. I due sono posti al centro dell'inquadratura e li vediamo attraverso il velo di May, questa volta teso ai lati dall'esterno in modo da contenere i due senza ripiegarsi su di essi. La mdp è appena fuori dal velo, infatti in primissimo piano vediamo in trasparenza dei decori circolari presenti su di esso che si sovrappongono alle figure umane. Tutto ciò che si vede sono le due persone nella parte centrale ed il velo con i suoi decori ondeggianti nello spazio circostante.

MAY: Che cosa è un trucco? Dimmelo!

ZED (facendo contemporaneamente un gesto di eloquente con le mani): Zardoz disse: "Non più". Disse: "Ora basta".

Stacco.

054 - 0'15" - Flashback. Piano sequenza che inizia con una ripresa in campo lungo di alcuni Sterminatori a cavallo, senza elmo e con fruste roteanti in mano mentre inseguono degli uomini a piedi, che cercano di fuggire. Zed è di spalle con una spada alta in pugno, su un piano ravvicinato rispetto agli altri, che invece vediamo di fronte, provenienti da destra.

L'immagine è tagliata in tre strisce orizzontali: in basso dell'erba giallastra al vento, subito sopra gli uomini con le montagne sullo sfondo coperte in parte da uno strato di nebbia/fumo e sopra, con altezza pari alla somma delle altre due, il cielo.

Zed incita gli altri Sterminatori, che venendo verso la mdp spingono gli uomini frustandoli ed inseguendoli verso sinistra. Quando il gruppo lo raggiunge, gira il suo cavallo verso la mdp e si unisce all'attacco.

Tutto il gruppo procede verso sinistra e la mdp ruota per seguire il loro movimento, mentre si avvicinano fino ad essere in campo medio.

MAY (fuoricampo): Basta che cosa?

ZED (fuoricampo): Basta uccidere...

MAY (fuoricampo): Ti disse di prendere prigionieri?

ZED (fuoricampo): Sì...

MAY (fuoricampo): Per farne schiavi?

ZED (fuoricampo): Sì...

Il gruppo passa vicino alla mdp, ripreso ormai in un piano americano allargato, leggermente dal basso. L'immagine è costituita solamente dal cielo e dagli uomini che passano illuminati in controluce dal sole che li rende quasi delle sagome.

MAY (fuoricampo): Per coltivare la terra anzichè ucciderli?

ZED (fuoricampo): Sì...

Il gruppo degli Sterminatori che continuano a frustrare gli uomini procede verso sinistra e la mdp continua a seguirne il movimento restando sul posto, finchè essi non sono ancora in campo medio lungo, questa volta alla sua sinistra.

L'immagine è divisa in due parti. In quella inferiore vediamo gli uomini sparpagliati nel campo ed i cavalli degli Sterminatori, nella parte superiore, più grande, vediamo il cielo e gli Sterminatori che si stagliano sullo sfondo chiaro con le loro fruste, sopra ai loro destrieri.

Sullo sfondo, a destra, si vede una colonna di fumo che si alza ed all'orizzonte si innalzano dei pali piantati nella terra e si scorgono altri cavalli, non cavalcati, al pascolo.

MAY (fuoricampo): Per produrre grano?

ZED (fuoricampo): Sì!

MAY (fuoricampo): Vi serviva il grano?

ZED (fuoricampo): No! Serviva al Vortex. Dove saremmo andati...

Stacco.

055 - 0'05" - Gli Sterminatori costringono gli uomini a lavorare la terra. Zed è sulla destra, ripreso in campo a figura intera allargato (o campo medio ristretto), rivolto verso degli uomini che, agli ordini degli Sterminatori, piantano dei pali nel suolo. Gli schiavi sono disposti in riga, formando una striscia diagonale di altezza decrescente da sinistra a destra. Uno schiavo batte il ritmo del lavoro su un tamburo, in campo lungo sullo sfondo, rivolto verso gli altri.

Uno Sterminatore a sinistra frusta i lavoranti, altri due sullo sfondo sulla destra controllano la situazione. I pali e gli Sterminatori si stagliano sul cielo che forma una striscia orizzontale di 2/3 dello schermo, mentre gli schiavi, vestiti di scuro, si confondono nella parte inferiore con la terra, anch'essa scura.

ZED (fuoricampo): ...dopo la morte. Ma Zardoz ci aveva mentito. DOVEVAMO scoprire la verità.

Fine del flashback.

Stacco.

056 - 0'06" - Ritorno al presente. Primo piano allargato di Zed, al centro, con la testa reclinata verso May, sulla destra, che gliela tiene tra le mani, con le dita semiaperte sulle sue guance. Nell'angolo in alto a sinistra vediamo ancora il velo.

MAY (lentamente, guardandolo): Dimmi come sei entrato dentro la pietra.

MAY (sussurrando): Dimmelo.

Stacco.

057 - 0'14" - Flashback. Ripresa in campo lungo di una carovana, che viaggia da destra verso sinistra. Davanti c'è un carro trainato da un cavallo con sopra tre uomini, di cui uno legato ad un palo con le braccia allargate, uno che gli tiene minacciosamente la testa ed uno che conduce. Dietro di loro altri schiavi che portano dei pali su una spalla, affiancati da due Sterminatori a cavallo. La carovana si estende dietro di loro fino all'estrema destra dello schermo, dove gli ultimi schiavi e Sterminatori sono ripresi in campo lunghissimo. Dietro di loro del fumo che proiene da sinistra ed all'orizzonte delle montagne.

ZED (fuoricampo): È stato facile. Ogni stagione Zardoz veniva a prendere il nostro raccolto.

La carovana arriva fino all'estremità sinistra dell'inquadratura ed il carro prosegue uscendo di campo, mentre gli schiavi subito dietro di esso (campo medio lungo) corrono verso destra buttando i pali e si inginocchiano, inchinandosi ripetutamente, rivolgendosi verso l'alto, guardando qualcosa fuoricampo. Gli Sterminatori, a cavallo, con Zed a capo, si fermano dietro di loro.

Sullo sfondo una musica di organo e le urla degli schiavi che acclamano l'arrivo del dio.

Stacco.

058 - 0'07" - Campo lungo. La testa di pietra volante di Zardoz è in alto a destra, girata di tre quarti, alta circa un quinto dell'immagine, occupata quasi per intero da nuvole bianche e da una sottile striscia di cielo azzurro in alto a sinistra. Molto in basso vediamo la morbida curva delle colline.

Mentre la musica di organo continua e continuano le urla dei fedeli chiamano il nome del dio, la testa si muove diagonalmente, in maniera leggermente discendente, attraverso lo schermo, avvicinandosi leggermente alla mdp, fino ad occupare un quarto dell'altezza dello schermo.

Stacco.

059 - 0'15" - Zed, ripreso a mezza figura, è a cavallo e dietro di lui ci sono altri tre Sterminatori, uno a sinistra e due a destra, l'ultimo più indietro di tutti. Ciascun personaggio occupa circa un quarto della larghezza dell'immagine. Tutti hanno una baionetta tra Zed, ed i loro sguardi sono rivolti in alto a destra, fuoricampo.

Sullo sfondo il cielo e le montagne.

MAY (fuoricampo): Anche i tuoi compagni erano uomini superiori, come te?

ZED (fuoricampo): Sì.

MAY (fuoricampo): Avevate un piano?

ZED (fuoricampo): Sì.

MAY (fuoricampo): Vendetta?

ZED (fuoricampo): La verità. Volevamo la verità.

Intanto, dietro Zed ed i suoi amici alcuni schiavi si sbracciano rivolti al cielo. Gli Sterminatori si scambiano sguardi di intesa, sembrano nervosi e si allontanano cavalcando lentamente, Zed per primo, uscendo di campo da sinistra.

Stesso sottofondo di organo.

Stacco.

060 - 0'03" - Campo lungo di una collina che digrada con una diagonale discendente da destra a sinistra, sulla quale è appoggiato Zardoz, alto circa 2/5 dello schermo, leggermente decentrato verso destra. Sullo sfondo le montagne e il cielo azzurro.

ZED (fuoricampo): Io avevo detto loro del libro.

Il Sottofondo di organo continua.

Stacco.

061 - 0'06" - Flashback nel flashback. Ripresa dell'inquadratura 039, 041 e 052. Zed sta ancora leggendo il libro, non lo ha ancora alzato per strapparlo. La mdp si avvicina mentre lui lo alza davanti agli occhi, in primissimo piano, e vediamo che si tratta del "*Mago di Oz*".

MAY (fuoricampo): Mostrami qual era il libro.

ZED (fuoricampo): No. No!

Abbassa il libro e lo vediamo in primissimo piano, al centro.

ZED (fuoricampo): NO!

Zed, sempre in primissimo piano, alza le braccia per strappare il libro come nell'inquadratura 039 e

052 e viene ripetuto il suo grido della 041, anticipato e quindi in asincronia con le immagini.

ZED (anticipato, asincrono): ZARDOZ!

In sottofondo la stessa musica di organo delle inquadrature precedenti.

Fine del flashback nel flashback.

Stacco.

062 - 0'02" - Ritorno al flashback iniziale (arrivo di Zardoz per il raccolto). Primitivo piano del volto di pietra di Zardoz, dal basso, con gli occhi argentei e scintillanti e nuvole tempestose in movimento dietro di lui. La mdp ruota impercettibilmente attorno alla testa, girata leggermente verso destra.

ZARDOZ: Zardoz è compiaciuto.

Stesso sottofondo delle inquadrature precedenti.

Stacco.

063 - 0'05" - Flashback nel flashback. Particolare della copertina del libro, leggermente in diagonale verso sinistra, al centro. Zed lo tiene tra le mani, vediamo solo i suoi pollici e parte della mano destra. La copertina è gialla, con le scritte in nero e molto sporca. Intravediamo nella parte bassa il disegno dei personaggi. Il titolo completo è "The wonderful WIZARD of OZ" e sotto c'è scritto "by L.Frank Baum with pictures by K.W.Denslow".

La mdp effettua un zoomata sulla copertina, stringendo sul titolo, mentre i pollici coprono "WI" e "of", in modo che "WIZARD of OZ" diventi "ZARDOZ".

Nel frattempo la musica di organo continua in sottofondo.

MAY (fuoricampo): Era quello il libro.

ZED (fuoricampo): Zardoz.

Fine del flashback nel flashback.

Stacco.

064 - 0'02" - Ritorno al primo flashback, quello "esterno". Dettaglio degli occhi dalle iridi argentee di Zardoz, che viene mostrata sulla sinistra dalle sopracciglia a sotto il naso ed occupa quasi tutto lo schermo in larghezza. Del fumo passa davanti alla testa, mentre la musica di organo di sottofondo continua.

ZED (fuoricampo): Il nome che ci incuteva tanto rispetto derivava da una favola.

Stacco.

065 - 0'07" - Zed è ripreso di fronte in campo lungo mentre, con la frusta in mano, controlla che gli schiavi portino il raccolto all'interno della bocca di Zardoz, di profilo sulla sinistra.

Sul lato sinistro vediamo la parte inferiore del naso, la bocca ed il mento di Zardoz, così grandi che Zed è alto poco più dello spazio tra denti superiori ed inferiori, ed è appoggiato sulla sua barba, sulla quale, di spalle rispetto alla mdp, gli schiavi salgono per mezzo di scalini. Un altro Sterminatore li controlla con una baionetta in mano.

Al centro dell'inquadratura c'è movimento di schiavi e Sterminatori che si dirigono anch'essi verso la testa di pietra.

Sullo sfondo le colline ed il cielo velate dalla nebbia/fumo, e la solita musica di organo che sfuma impercettibilmente e finisce.

ZED (fuoricampo): La storia di un uomo che spaventava la gente con una voce stentorea e con una maschera.

MAY (fuoricampo): È stata un'idea di...

Stacco.

066 - 0'04" - Inquadratura uguale alla precedente, ma ravvicinata. Zed adesso è ripreso in campo medio, questa volta di profilo, mentre guarda verso destra, ed in primo piano di spalle, sulla destra, c'è lo Sterminatore con la baionetta. L'area occupata dalla testa di Zardoz con Zed e gli schiavi, quella sinistra, è ora metà dello schermo. Nella parte destra, in basso si scorgono le colline all'orizzonte e sopra il cielo azzurro.

Zed ed i suoi uomini frustano gli schiavi contemporaneamente e ritmicamente.

MAY (fuoricampo): ...Arthur Frayn. Un facile sistema per dominare l'Esterno.

ZED (fuoricampo): La conosci la fine della favola?

Stacco.

067 - 0'05" - Primo piano allargato di Zed, di profilo, rivolto verso l'angolo in basso a destra, mentre sulla sinistra passano gli schiavi con il grano, tra la mdp e lui.

Zed tira una frustata, poi si volta verso la mdp e guarda verso l'angolo opposto, verso la bocca di Zardoz fuoricampo.

ZED (fuoricampo): Qualcuno guardò dietro la maschera e scopri la verità. Anch'io...

Stacco.

068 - 0'04" - Inquadratura uguale alla 064, con gli occhi di Zardoz.

ZED (fuoricampo): ...ho visto dietro la maschera e ho visto la verità: Arthur Frayn.

Stacco.

069 - 0'03" - Piano medio allargato di Zed, leggermente decentrato sulla sinistra, dove all'estremità vediamo uno Sterminatore, dal collo alla cintura, sul piano più vicino alla mdp. Sulla destra, più in profondità, ci sono altri due Sterminatori. Quello sull'estrema destra e quello all'estrema sinistra hanno in mano delle pale, con cui spalano il raccolto. Il secondo da destra, quello più lontano dalla mdp, ha in mano la frusta, ma tiene d'occhio l'angolo in alto a destra dello schermo.

Sono gli stessi dell'inquadratura 059. Sullo sfondo ci sono delle rocce, quelle dell'interno della testa di Zardoz.

Zed dà un'occhiata d'intesa al compagno di sinistra, una verso l'angolo in alto a destra, poi si butta per terra. La mdp si abbassa con lui, mostrando le gambe dei due uomini con le pale piantate in una grande massa di frumento, che occupa quasi tutta l'inquadratura, tranne l'angolo in alto a destra. Zed, sdraiato su un fianco, di fronte e seminascosto dai cereali, punta la pistola mirando verso lo stesso angolo. I suoi compagni iniziano a coprirlo con il raccolto.

MAY (fuoricampo): Quindi era quello il vostro piano: nascondersi nella terra.

Uno schiavo passa davanti alla mdp.

Stacco.

070 - 0'03" - Particolare della cima del mucchio del raccolto, che forma una sorta di montagnola. L'immagine è divisa in tre parti: la montagnola al centro, che occupa tutta la parte inferiore e si alza fin quasi al bordo superiore dell'inquadratura, la parete di pietra a destra e la bocca di Zardoz, vista dell'interno, a sinistra. Fuori dalla bocca si vede il cielo.

Zed sta emergendo dal mucchio, la mano destra con la pistola puntata verso l'alto a destra, la testa, di fronte, verso il centro dell'inquadratura. Mentre si alza la mdp lo segue, tagliandolo all'altezza delle spalle, finché l'uomo non occupa il riquadro della bocca del dio, i cui denti sullo sfondo seguono la curva della parte superiore del suo corpo. Siccome tiene la fronte bassa, la mdp non riprende mai Zed in faccia, ma ne mostra solo i capelli e le spalle, coperte di chicchi.

ZED (fuoricampo): Sì.

MAY (fuoricampo): A quale scopo? Per uccidere Arthur?

Stacco.

071 - 0'01" - Salto temporale. Il flashback adesso mostra eventi più recenti, infatti Zed non ha più i cinturoni.

Primo piano allargato fin sotto le ascelle di Zed che con entrambi i pugni alzati ed appoggiati una parete trasparente, dietro la quale è posta la mdp, cerca di spingerla, senza riuscirci. Dietro di lui un lago circondato da alcune colline che continuano fino all'orizzonte, lasciando intravedere una striscia di cielo nella parte superiore dell'inquadratura. Il lago forma un rombo il cui vertice superiore è nascosto dalla testa di Zed, mentre i due laterali abbracciano i suoi gomiti in modo che la sua figura sia inscritta quasi simmetricamente nello sfondo. Anche le colline sono quasi simmetriche.

MAY (fuoricampo): Per entrare nel vortex?

Stacco.

072 - 0'01" - Zed è di spalle con il pugno destro alzato, sempre senza cinturoni. L'inquadratura lo taglia appena sopra i polpacci. Davanti a lui una collina di terra scura bruciata che emana fumo, sulla sinistra, mentre davanti e sulla destra ci sono delle colline verdi. Il suo pugno si staglia sul

cielo azzurro chiaro, che occupa tutta la parte superiore dell'immagine.

MAY (fuoricampo): Per aprire la strada ai tuoi amici e distruggerci?

Zed abbassa il braccio.

Stacco.

073 - 0'01" - Salto temporale indietro, all'uccisione di Frayn. Nell'angolo in basso a sinistra c'è la pistola di Zed che fa fuoco verso di lui, una macchia sfocata sulla destra che si intravede sotto ai denti, anch'essi sfocati, di Zardoz.

L'immagine è confusa e chiara, la pistola è l'unico elemento definito e scuro. Udiamo il colpo di pistola.

Stacco.

074 - 0'03" - Piano a mezza figura leggermente ristretto di Frayn che, con il suo costume azzurro simile a quello di un faraone, si dà uno sguardo alla ferita sulla spalla dopo il colpo per poi tornare a guardare Zed fuoricampo, mentre con la mano destra si tiene ad uno dei denti di Zardoz sopra la sua testa, unici elementi dell'inquadratura a parte lui ed il cielo sullo sfondo.

ZED (fuoricampo): Ci aveva resi assassini lui.

Stacco.

075 - 0'01" - Ripetizione del momento prima dello sparo, questa volta in controcampo, con Zed che si alza, ripreso in primo piano di fronte, sulla sinistra dell'immagine, e alza il braccio con la pistola.

MAY (fuoricampo): Vendetta?

Stacco.

076 - 0'01" - Particolare della bocca di Zardoz, leggermente orientata verso sinistra, mentre la mdp si avvicina stringendo l'inquadratura sull'interno.

MAY (fuoricampo): Volevate la vendetta?

Dissolvenza incrociata.

077 - 0'02" - Un altro salto temporale all'indietro, al momento appena successivo a quello ripreso già dalle inquadrature 041, 052 e 061, mentre Zed corre infuriato lungo il corridoio della biblioteca, in primo piano allargato, questa volta al rallentatore, tirando giù i libri dagli scaffali di fianco a lui, sulla sinistra. Sullo sfondo effetti sonori tintinnanti per atmosfera di crisi.

ZED (fuoricampo): La verità! La verità!

Dissolvenza incrociata.

078 - 0'01" - Ripresa questa volta quasi identica a parte dell'inquadratura 041, con Zed che corre in primo piano allargato al centro, lanciando un libro davanti a sé, verso la mdp, disperdendo le pagine. Il sottofondo aumenta leggermente di frequenza ed intensità.

Stacco.

079 - 0'02" - Primo piano allargato di Zed di fronte in mezzo al corridoio che tira giù dei libri da uno scaffale, questa volta a sinistra, leggermente al rallentatore. Il sottofondo musicale aumenta di volume.

ZED (urlando, fuoricampo): LA VERITA'!

Stacco.

080 - 0'01" - Piano medio allargato di Zed di fronte che, posto decentrato sulla destra, in mezzo al corridoio della biblioteca, lancia una pila di libri verso la mdp con un grido. Il sottofondo continua ad alzarsi.

I libri arrivano a coprire la visuale davanti alla mdp e prima che tocchino terra c'è uno stacco.

081 - 0'01" - Primo piano di Zed, di tre quarti sulla sinistra, che con il braccio teso tira giù una fila di libri da uno scaffale sulla destra dell'inquadratura. Sopra la testa di Zed la luce pallida della biblioteca che lo illumina.

ZED (urlando, fuoricampo): LA VERITA'!

Stacco.

082 - 0'01" - Primo piano allargato di Zed che, al centro, con un'espressione di sforzo, salta verso la mdp e afferra qualcosa fuoricampo, dietro di essa. Le sue mani spariscono agli angoli superiori dell'inquadratura. Il sottofondo continua.
Stacco.

083 - 0'01" - Raccordo di movimento con l'inquadratura precedente. Zed è ripreso stavolta in piano medio, decentrato sulla destra, mentre con ciascun braccio tira giù uno scaffale, nello stesso momento, con la testa rivolta in alto con un'espressione sforzata. Al centro il corridoio si perde alle sue spalle, nella luce nebbiosa che arriva dall'alto. La musica continua in sottofondo.
Gli scaffali cadendo invadono quasi completamente il campo, ma prima che tocchino terra c'è uno stacco.

084 - 0'01" - Inquadratura molto simile alla 079, solo più buia e non al rallentatore. I libri questa volta finiscono direttamente contro la mdp, oscurando la visuale per un istante, prima dello stacco.
Fine del flashback.

085 - 0'18" - Ritorno al presente, la musica sfuma. Primo piano di May e Zed sotto al velo, che occupano la metà sinistra dell'immagine. May è di profilo rivolta verso Zed, che invece è di fronte alla mdp, ma girato di tre quarti nella direzione opposta allo sguardo della donna. Sullo sfondo i soliti cerchi colorati che decorano il velo.

MAY: La verità o la vendetta?

ZED (con fatica, stringendo i denti): Vendetta!

Zed spinge May giù, sdraiandola sulla schiena. La mdp segue il suo movimento, fino a mostrare un primo piano orizzontale dell'uomo, appoggiato sul seno (ora nudo) della donna, sfiora con la testa l'estremità destra dell'inquadratura, occupandone tutta la parte inferiore. Nell'angolo in alto a destra si scorgono i decori del velo, che fa sempre da sfondo.

ZED (boccheggiando, prima di appoggiarsi): Vendetta...

MAY (accarezzando Zed): Ricordo senzazione come queste...

MAY (iniziando a baciare il volto di Zed): Rinascono in me...

Stacco.

086 - 0'01" - Primitissimo piano dal basso di un'altra donna (Consuelo), ripresa dal collo in su. La sua testa è posizionata ad un quarto della larghezza dell'immagine, partendo da sinistra. La mdp la riprende da sotto il velo, quindi i decori concentrici di esso, che hanno come centro la sua fronte, le incorniciano il volto. Sopra di lei, sullo sfondo, si intravede il soffitto, decorato a mosaico con dei fiori esagonali colorati.

Stacco.

087 - 0'03" - Controcampo dell'inquadratura precedente. Particolare del velo, ripreso dall'esterno, attraverso il quale si intravedono Zed e May, sdraiati e tagliati a mezza figura, che si baciano.

CONSUELO (fuoricampo): Così sarebbe questa la tua indagine scientifica.

Inizia un sottofondo musicale di tensione, dapprincipio impercettibile, che continuerà, intensificandosi a tratti, nelle inquadrature successive.

Stacco.

088 - 0'01" - Ripresa dal basso di Consuelo in primo piano, nella stessa posizione di prima, ma con i decori del velo spostati tutti verso destra. Il sottofondo musicale si alza.

Consuelo afferra il velo dall'alto e fa per tirarlo. Le pieghe del velo formano delle linee di fuga rivolte verso il suo volto.

Stacco.

089 - 0'02" - Inquadratura simile alla 087.

CONSUELO (fuoricampo): C'è un'altro nome per definirla.

Stacco.

090 - 0'01" - Inquadratura simile alla 088. Questa volta il velo viene rimosso e mostra, senza filtri,

dal basso, il volto di Consuelo.

CONSUELO: Bestialità.

Stacco.

091 - 0'02" - Inquadratura simile alla 087 ed alla 089. Il sottofondo musicale di tensione aumenta. Il velo scivola via, mostrano Zed e May sdraiati l'uno sopra l'altra, in primo piano allargato orizzontale. Alzano la testa e lo sguardo verso Consuelo, fuoricampo, e la mdp si alza leggermente per seguirli.

Stacco.

092 - 0'04" - Controcampo dell'inquadratura precedente, con il volto di Consuelo in primissimo piano allargato fino al collo, che tira il velo verso di sè, con la mano tremante, creando una diagonale in linea col suo sguardo che finisce nell'angolo in basso a destra dell'immagine. sopra di lei il soffitto decorato con i motivi esagonali colorati.

CONSUELO (in tensione): Per questo meriti di invecchiare di cinquant'anni. Nè uomo nè animale avrà mai più...

Stacco.

093 - 0'02" - Primo piano di Zed e May affiancati e rivolti l'uno verso l'altra. Il volto di Zed è al centro, quello di May sulla sinistra. Sulla destra il velo, tenuto dall'uomo in tensione con la mano, mentre cerca di tirarlo verso di sè per coprirsi. I loro sguardi seguono quella tensione, diretti verso Consuelo, fuoricampo, nell'angolo in alto a sinistra.

CONSUELO (fuoricampo): ...desiderio di te.

Il sottofondo musicale è più teso che mai.

Stacco.

094 - 0'01" - Inquadratura uguale alla 092. Consuelo sbarra gli occhi ed il fischio in sottofondo si intensifica, segno che sta usando il suo potere di Eterna (lo sguardo che uccide).

Stacco.

095 - 0'03" - Inquadratura simile alla 093. Zed cede e cade all'indietro, mentre il fischio in sottofondo diminuisce rapidamente di intensità, per ritirare su le spalle subito dopo e fissare Consuelo, fuoricampo.

Stacco.

096 - 0'02" - Inquadratura simile alla 094 e 092. Consuelo è in tensione e trema, con gli occhi sbarrati. Ad un tratto cede ed abbassa di scatto la mano con il velo, indietreggiando di un passo. La musica di tensione continua.

Stacco.

097 - 0'06" - Zed, al centro, è ripreso in un primo piano allargato, quasi a mezza figura, mentre si regge tirando il velo, che proviene da sinistra, verso di sè. May è sulla destra, di fianco a lui ed un po' più in basso, tagliata dal limite inferiore dell'inquadratura all'altezza del collo. Sullo sfondo ci sono grandi matasse di lana ed ancora più in profondità, sulla destra, dei rocchetti di forma conica con fili colorati.

Mentre il sottofondo musicale rimane, si aggiunge un altro fischio intenso al quale l'uomo vacilla mentre, aggrappato al velo, si sposta lateralmente e si alza in piedi seguito dalla mdp, fino ad essere in un nuovo primo piano allargato, sulla destra, con dei teli gialli e dei gomitolini colorati posti sopra un mobile sullo sfondo.

Stacco.

098 - 0'03" - Controcampo. Primissimo piano allargato al collo di Consuelo, sulla sinistra, che tende il velo orizzontalmente attraverso tutta l'inquadratura. Dietro di lei dei teli colorati creano delle strisce perpendicolari e la trave di un telaio un'altra parallela. Gli effetti sonori continuano.

Stacco.

099 - 0'02" - Inquadratura simile alla fine della 097. Zed, tenendo il velo teso, si sposta

lateralmente verso sinistra, seguito dalla mdp.
Stacco.

100 - 0'04" - Raccordo di sguardo e di movimento con Consuelo, che procede il movimento girando nello stesso senso. Sullo sfondo i telai, i teli e la luce che entra dalla finestra formano dei rettangoli leggermente luminosi.

Consuelo si ferma con il velo inizialmente abbassato, in un primo piano che mostra per la prima volta il vestito verde. Alza ancora il velo all'altezza della spalla ed intensifica il suo sguardo e la sua presa.

Stacco.

101 - 0'03" - Inquadratura molto simile alla 099, con la differenza che la mdp indugia di più sulla tensione e sullo sforzo di Zed, che nonostante ad un tratto sembra vacilli, resiste allo sguardo di Consuelo, nell'istante finale.

Stacco.

102 - 0'02" - Primo piano di Consuelo sulla destra. Dietro di lei su un telaio ci sono dei fili ed un telo gialli. Con la luce che entra dalla finestra a sinistra, i colori sono tutti in tono con il suo vestito. Il suo sguardo indugia, lei si stringe al petto l'estremità del velo.

Stacco.

103 - 0'05" - Semitotale della stanza, con tutti gli elementi (teli, rocchetti, telai) visti nelle inquadrature precedenti nella stessa inquadratura.

In primo piano allargato, di spalle sulla sinistra, c'è Consuelo. Zed è davanti a lei, in ginocchio al centro, su un materasso con May, che è sempre sdraiata ai suoi piedi, a destra, lo sguardo rivolto verso di lui. Il telo è teso tra Zed e Consuelo.

I due si alzano insieme e si spostano lateralmente, facendo passare il velo sopra la testa di May, che si striscia dietro Zed, che la sposta malamente con una mano, mentre con l'altra cerca di tirare a sé Consuelo. La mdp segue i loro movimenti spostandosi lateralmente verso destra.

Stacco.

104 - 0'02" - Primo piano allargato di Zed sulla sinistra, che tira il velo verso di sé, vacillando e finendo per un istante per metà fuoricampo, ma poi rialzandosi.

Stacco.

105 - 0'02" - Primo piano di Consuelo sempre più affaticata, le spalle si vedono a tratti sì a tratti no. Ha la testa leggermente reclinata all'indietro. Dietro di lei un telaio con fili colorati. Lancia un mugolio di disperazione.

Stacco.

106 - 0'02" - Primo piano molto allargato, fin quasi all'ombelico, di Zed, al centro, piegato verso sinistra mentre tiene il velo che proviene da destra con tutte e due le mani. Si sta sforzando visibilmente. Ad un tratto lascia il velo e si alza, lanciandosi verso destra.

Stacco.

107 - 0'16" - Piano sequenza che inizia con un raccordo di movimento con l'inquadratura precedente. Semitotale della stanza, con la mdp posizionata più a sinistra rispetto all'inquadratura 103. May è sulla sinistra, sul materasso dove prima era sdraiata con Zed, aggrappata ad un cuscino. Lui è al centro, mentre salta addosso a Consuelo, sulla destra. I due sono ripresi in un piano medio allargato, nel momento in cui l'uomo braccia la donna. La mdp segue il loro movimento alzandosi leggermente.

Zed abbassa il vestito di Consuelo scoprendole il seno e baciandola violentemente. Il velo di May è schiacciato tra loro due.

Entrambe le donne urlano: Consuelo grida e fugge via sulla destra, mentre May da sinistra di aggrappa a Zed e lo tira verso di lei, facendolo ricadere sul materasso.

MAY: No!

Mentre May è accasciata sul materasso, Zed fa per rialzarsi ad inseguire Consuelo con un grido,

ma ricade a faccia in giù sul pavimento, vicino a Consuelo. Mentre lui cerca di rialzarsi, la donna si alza in piedi ed indietreggia spaventata. La mdp li segue muovendosi lateralmente, alzandosi ed abbassandosi. Si concentra su Zed, mentre questi si alza ed avanza a tentoni verso destra, verso la luce di una finestra. Consuelo, dietro di lui, a mezza figura, lo guarda.

MAY (fuoricampo): Non ci vede...

La mdp segue l'uomo, in piano medio, che avanza a tentoni, una volta alzatosi in piedi, facendo uscire Consuelo di campo. La mdp passa dietro alla trave di un telaio, e quando essa è fuori campo, Zed è al centro dell'inquadratura, diretto verso di essa. Alla sua sinistra la trave, alla destra un altro telaio, girevole, pieno di fili dei colori dell'arcobaleno. Passandoci vicino, l'uomo lo fa girare su se stesso, mentre lui viene verso la mdp, che però si sposta a destra verso l'oggetto in movimento, mentre il protagonista gira a sinistra, ripreso in un primo piano allargato prima di uscire di campo.

Il movimento del telaio crea uno strano effetto psichedelico e straniante di strisce colorate parallele orizzontali, con altre verticali, di legno, con la luce che vi filtra attraverso.

Particolare del telaio che ruota per un paio di volte.

Stacco.

108 - 0'26" - Piano sequenza che inizia con Zed, tagliato all'altezza del petto dal bordo inferiore dello schermo, in fondo alla stanza. Il suo volto è compreso tra due travi di uno scaffale in primo piano, al di sopra del quale sono appoggiati dei rocchetti colorati (gli stessi delle inquadrature precedenti). Sulla destra c'è il telaio dell'inquadratura precedente, che continua a girare.

Zed viene verso lo scaffale, boccheggiando a tentoni, mentre la mdp lo segue finché non si trova in primo piano, visto dal basso, vicino ai rocchetti. Muovendo le sue mani li fa cadere tutti, prima di spostarsi ancora verso destra, uscendo di campo per un attimo. La mdp lo segue ruotando in quella direzione, riprendendo sempre dal basso. Zed rientra in campo da destra, da dietro lo scaffale, e si dirige verso un altro telaio con fili colorati a sinistra. Di lui vediamo dal petto in su. Sopra, gran parte dell'immagine è occupata dalle decorazioni del soffitto, che in realtà è una sorta di baldacchino, un grosso pannello posto sopra al materasso che nelle inquadrature precedenti poteva sembrare un soffitto.

MAY (fuoricampo): Non possiamo più dominarlo con lo sguardo!

Zed finisce in mezzo ai fili, grugnendo, poi si gira verso destra, sempre con le mani all'altezza delle spalle.

MAY (entrando in campo insieme a Consuelo): È sfuggito al nostro controllo!

CONSUELO (mentre si rifugiano sul lato di fondo della stanza, uscendo di campo): Dobbiamo cercare rinforzi per cacciarlo e distruggerlo!

Zed, tagliato all'altezza dell'addome dal bordo inferiore dello schermo, continua ad impigliarsi nei fili colorati del telaio sulla sinistra, scuotendolo e facendo oscillare anche il baldacchino. La mdp oscilla per assecondare i suoi movimenti.

Si sente un suono di flauto e da destra, in primo piano allargato, arriva un'altra donna con un vestito grigioverde ed i capelli raccolti ai lati (Avalow), che prende la mano di Zed e lo conduce via. I due vengono insieme verso la mdp, con le mani (destra di lei e sinistra di lui) giunte e protese in avanti, fino ad essere in primo piano. Zed guarda nella direzione da dove proviene la voce.

AVALOW: Vieni con me... Questo ti restituirà la vista.

Dissolvenza incrociata sulla prima inquadratura della scena successiva.

2.6. FEEDBACK

Zardoz è un film controverso. Da un lato il simbolismo, forse eccessivamente ridondante ed intellettuale, dall'altro l'atmosfera anni settanta, con elementi scenografici e costumistici che non possono non far sorridere al giorno d'oggi.

Se *Arancia Meccanica* (una pellicola simile per tematiche di fondo ed uscita solo pochi anni prima) di Stanley Kubrick vantava degli equilibri ed una sceneggiatura di ferro, basata su un validissimo libro che seguiva piuttosto fedelmente, il film di Boorman è una distopia di serie B, un film di fantascienza quantomeno anticonvenzionale ed un b-movie a tutti gli effetti, considerando il budget di 1.000.000 \$ dei quali 200.000 per il solo compenso di Sean Connery, il protagonista (che inizialmente doveva essere Burt Reynolds, una vecchia conoscenza dai tempi di *Deliverance*), che

accettò di partecipare a quel prezzo per cercare di liberarsi del fantasma di James Bond.
Zardoz è stato rivalutato recentemente, anche se viene considerato un filmetto, se pur molto evocativo, fotograficamente pregevole e ricco di spunti di riflessione.
Alcuni passaggi poco chiari nella sceneggiatura, la ridondanza di alcune simbologie, alcune situazioni troppo caricate (la foglia che Avalow consegna a Zed ha una vita troppo breve ed una giustificazione troppo blanda), o troppo poco (l'innamoramento di Consuelo per Zed viene dichiarato senza alcuno shock o indecisione iniziale), un po' di confusione legata all'ironia dichiarata all'inizio e poi abbandonata per lunghi periodi fanno di questo film un capolavoro mancato.