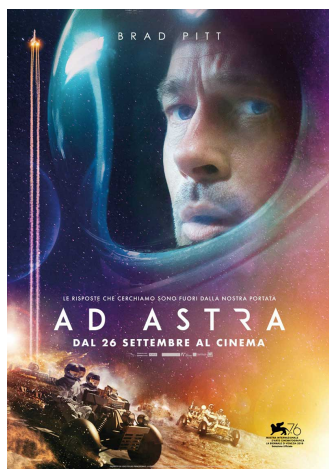


Quaderni d'altri tempi



James Gray

Ad Astra

(USA-Brasile-Cina, 2019)

Cast principale: Brad Pitt,

Tommy Lee Jones,

Ruth Negga, Liv Tyler,

Donald Sutherland

Produzione: 20th Century

Fox,

Regency Enterprises,

Bona Film Group,

New Regency,

Plan B Entertainment,

Keep Your Head

Productions,

RT Features,

MadRiver Pictures,

TSG Entertainment

Distribuzione:

20th Century Fox

LA RICERCA OSTINATA DI UN CONTATTO (IM)POSSIBILE

di **Giovanni De Matteo**

Qualche anno nel futuro: Brad Pitt è il maggiore Roy McBride, un astronauta solitario dell'US Space Command che si ritrova a lavorare come manutentore di una gigantesca antenna, quando all'improvviso un'ondata di raggi cosmici la investe danneggiandola gravemente. McBride riesce miracolosamente a salvarsi, al termine di una sequenza che definire spettacolare sarebbe riduttivo e che può rivaleggiare in realismo con i più incauti filmati di *building* che vanno per la maggiore su *YouTube*, al di là della spontanea associazione mentale che verrebbe da fare con *Gravity* (2013) di Alfonso Cuarón.

Pregi e difetti della pellicola di James Gray sono tutti condensati in questi prodigiosi minuti di apertura: la spettacolarità estrema mantiene *Ad Astra* in precario equilibrio sul filo teso tra i due montanti di sostegno rappresentati da un citazionismo che eccede ogni senso della misura – e che in un parossismo postmoderno ogni cosa sembra voler inglobare – e una inattendibilità scientifica di fondo che vanifica il coinvolgimento dei consulenti della NASA tanto decantato dalla produzione.

Ad Astra è un film che mette continuamente alla prova la sospensione dell'incredulità dello spettatore più attento, ma una volta accordata alla regia la licenza di strafare, restano due ore di totale incanto visivo, capace di toccare a tratti vette di lirismo insolite per una produzione hollywoodiana.

Cuore di tenebra tra le stelle

A Venezia, dove è stato presentato in concorso, *Ad Astra* non ha scaldato gli animi, pur raccogliendo pareri abbastanza positivi dalla critica. Gray, che proprio a Venezia era stato insignito nel 1994 del Leone d'Argento per *Little Odessa*, una tragedia ambientata per le strade dell'omonimo quartiere di Brooklyn sede di una vivace comunità dell'Europa dell'Est (nonché sua opera d'esordio), si trova qui per la prima volta alle prese con la fantascienza e sceglie un soggetto che più canonico non si potrebbe, incentrato com'è sul tema della conquista spaziale.

È anche il primo film in cui il regista newyorkese collabora con Pitt, per l'occasione anche produttore con la sua Plan B Entertainment, e l'impressione è che abbia voluto confezionargli una storia su misura, con l'intento dichiarato di realizzare "il più realistico affresco dei viaggi spaziali che sia mai stato girato", mostrando senza fronzoli le insidie insite nell'esplorazione del cosmo, ma anche andando a riprendere un tema particolarmente caro all'attore come il rapporto tra padre e figlio. Ma Gray non è Terrence Malick e chi si aspettasse visionarie scorribande cosmologiche sulla falsariga di *The Tree of Life* (2011) rimarrebbe deluso. Se nell'ultimo grande capolavoro del regista texano la sublimazione

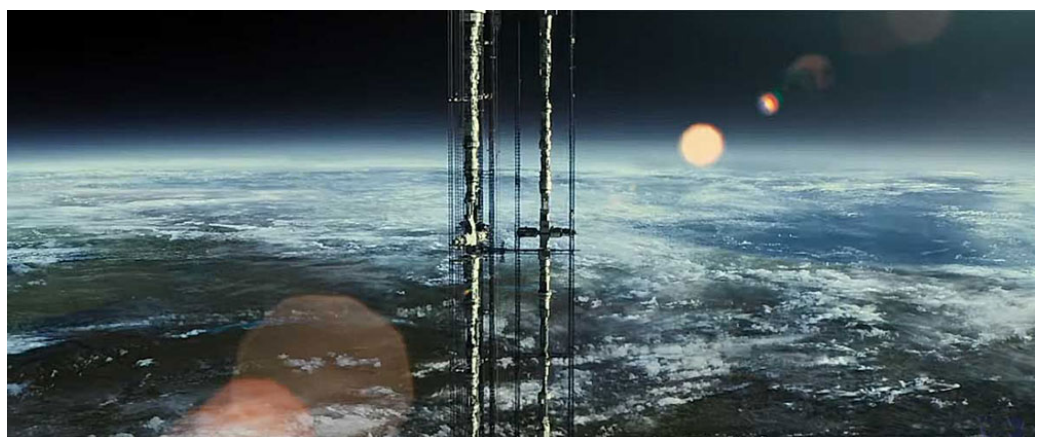
dell'intimità dei sentimenti nella vastità della trama dell'universo si compiva con commovente naturalezza, qui lo sforzo della regia è tutto inteso a rifornire di emozioni il serbatoio del suo cargo spaziale. Impresa che riesce solo a strappi.

Lo spazio, antico nemico delle produzioni hollywoodiane

Nel futuro di Gray e Pitt, a supportare le imprese degli esploratori spaziali non ci sono i robot visti in *Moon* (2009) e *Interstellar* (2014), pellicole con le quali *Ad Astra* mostra un elevato grado di affinità, ma l'indispensabile assistenza psicologica necessaria durante i lunghi periodi di isolamento e/o lontananza da casa è fornita da costrutti artificiali sulla falsariga di quanto già avveniva per i *bounty killer* replicanti di *Blade Runner 2049* (2017).

Comfort room con rilassanti panorami terrestri sono allestite nelle colonie sotterranee di Marte, che somigliano in maniera piuttosto convincente alle basi antartiche. In maniera meno sensata, tuttavia, le astronavi decelerano per prestare soccorso a stazioni spaziali da cui non proviene altro che un segnale di S.O.S. e riprendono come se niente fosse la loro rotta, come se questo non comportasse un consumo doppio di carburante, che con l'ossigeno dei sistemi di supporto vitale è di gran lunga la risorsa più preziosa e contingentata di ogni lancio. Come se non bastasse, lo stesso razzo concepito per il viaggio interplanetario è usato per l'atterraggio su Marte, implicando un ulteriore consumo del tutto evitabile. Di più: la stessa nave usata per i trasferimenti dalla Luna a Marte viene convertita per una missione di *Seek and Destroy* che prevede un viaggio, benché di sola andata, da Marte a Nettuno, che richiederebbe qualcosa come almeno cento volte la quantità di carburante necessaria per il primo tragitto.

Questi e altri problemi di concetto sono brillantemente esaminati da Andy Howell nel suo articolo per *Gizmodo*, a cui si rimanda per un approfondimento (cfr. Howell, 2019). Basti qui aggiungere che la scelta della Luna, invece del lagrangiano L2 del sistema Sole-Terra come trampolino di lancio per i pianeti esterni, si giustifica solo con la necessità di avere una sequenza di inseguimento tra i crateri lunari: adrenalinica, ben girata, ma a conti fatti abbastanza inutile all'economia della trama.



Il dilemma di una comunicazione impossibile

Si ha l'impressione che Gray abbia voluto realizzare *Ad Astra* attenendosi pedissequamente alla stessa strategia che fin dal copione scritto a quattro mani con Ethan Gross (coautore di alcuni episodi di *Fringe*) aveva deciso di assegnare al maggiore McBride, un uomo intriso di valori elevati e mosso da una sconfinata sete di sapere che si fionda a testa bassa all'inseguimento di un padre rinnegato, riapparso infine dopo sedici anni di silenzio: con l'acceleratore a tavoletta e senza mai voltarsi indietro. Ma bastano le grandi idee per

giungere a esiti altrettanto grandi?

Nello spazio di Gray, le condizioni non sempre permettono di elaborare piani troppo sofisticati e la salvezza si ritrova fin troppo spesso appesa al filo del più antico istinto di sopravvivenza. Un segnale inequivocabile di fiducia nelle risorse della natura umana, ma meno convincente di quanto potrebbe apparire a prima vista se si considera anche solo il banale dato di fatto che l'istinto di sopravvivenza è stato affinato lungo il corso di milioni di anni di evoluzione in un ambiente soggetto a chiari vincoli di natura fisica, che hanno poco o nulla a che vedere con i gradi di libertà di un ambiente a gravità zero ostile a qualsiasi forma di vita.

La sua regia finisce così per perdere di vista la splendida idea di partenza, giocata sulla contrapposizione tra lo spirito solitario di McBride junior e l'ostinata ricerca di McBride senior di una possibile forma di comunicazione con una civiltà extraterrestre, tra l'incomunicabilità che condiziona i rapporti umani (in maniera del tutto analoga a quanto vedevamo anche in *The Tree of Life*, dove Pitt si prestava però al ruolo di genitore) e il bisogno di comunicare, non solo con i propri simili ma perfino con forme di vita di cui non conosciamo nulla.

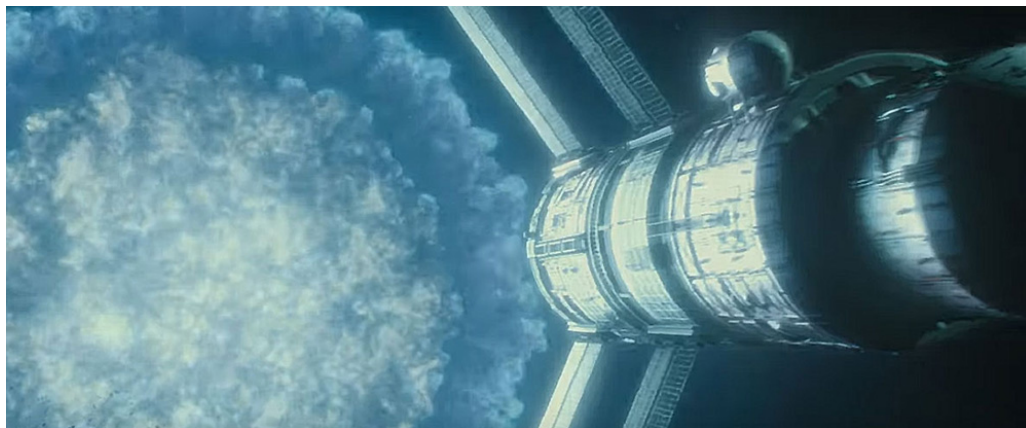


La premessa, per la verità, è anche costruita benissimo ed è in un certo senso entusiasmante vedere dispiegati sul grande schermo tutti gli sforzi allestiti dalla civiltà umana per realizzare questo sogno: antenne titaniche, installazioni spaziali, radiotelescopi... e la base del Progetto LIMA, che senza nessun motivo credibile al di là del puro pretesto scenografico, viene lanciata per operare nell'orbita di Nettuno. L'impresa di Pitt/McBride viene così trasposta in una sorta di crociera planetaria, che a partire dalla Luna farà tappa su Marte prima di raggiungere la destinazione finale. E il viaggio non risparmierà sorprese, riuscendo a mantenere sempre alta la tensione, e così facendo probabilmente anche a distogliere l'attenzione dalle principali falle logiche che ne minano la solidità narrativa.

La lingua della *space opera*

In un film così, in cui l'aspetto artistico prevale sul resto, risultano di assoluta eccellenza i contributi del sonoro e della fotografia. Lo *score* elaborato da Max Richter (tra i cui lavori spiccano le colonne sonore di due gioielli come *The Congress* e la serie televisiva *Taboo*), con l'aggiunta di partiture di Lorne Balfe (*LEGO Batman – Il film*, *Ghost in the Shell*), supporta efficacemente il progredire del racconto, mentre la fotografia di Hoyte van Hoytema (*La Talpa*, *Lei*, *Spectre*, *Dunkirk*, ma soprattutto *Interstellar*) assicura una sorta di continuità estetica con le atmosfere siderali di Christopher Nolan. Tra gli attori, la partecipazione di Donald Sutherland in un ruolo che è poco più di un cameo, abbinata al ruolo di Tommy Lee

Jones, ricompone metà della squadra di veterani vista in azione in *Space Cowboys*, sottovalutata incursione di Clint Eastwood nel cinema spaziale.

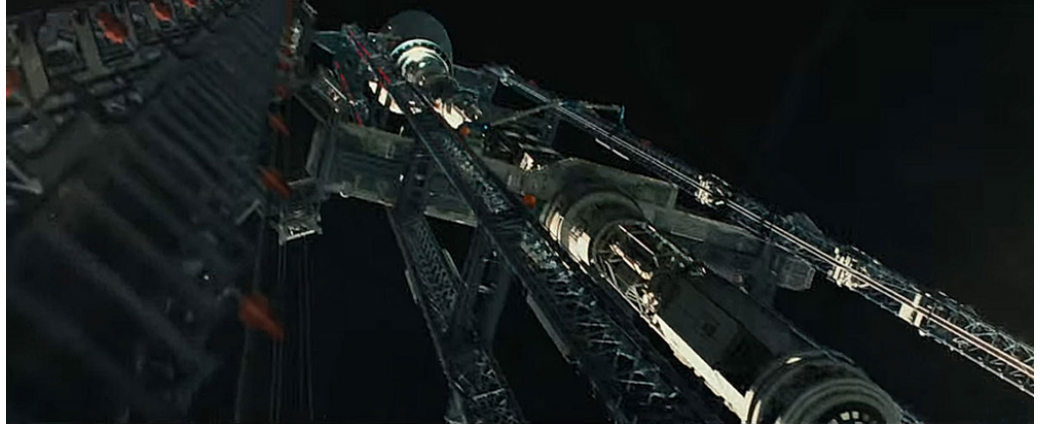


Pessima purtroppo la scelta del distributore italiano, già artefice di una discutibile campagna di lancio che palesava tutta la distanza dal professionismo anglosassone (culminando in uno *space opera* pedissequamente reso come "opera nello spazio"), di affidare il doppiaggio di Jones/McBride senior al peraltro ottimo Carlo Valli, che tuttavia la maggior parte degli spettatori finiranno per associare al ricordo del compianto Robin Williams e tutti i nerd in sala, senza ombra di dubbio, alla figura del Professor Proton interpretato da Bob Newhart per *The Big Bang Theory*. Non il massimo del trattamento per un personaggio che, a detta dello stesso Gray, si vorrebbe ispirato al Kurtz del conradiano *Cuore di tenebra*, di cui il colonnello di Marlon Brando in *Apocalypse Now* rimane la resa cinematografica più iconica e memorabile.

Lo spazio è un severo maestro

Ribadiamolo se ce ne fosse bisogno: *Ad Astra* è una gioia per gli occhi e offre alcune delle più belle scene "extraterrestri" che si ricordino, dall'atterraggio su Marte della *Cepheus* (visivamente ispirato alla tecnologia sviluppata da SpaceX per i suoi Falcon) agli anelli di Nettuno, senza dimenticare la mega-antenna terrestre e il lago sotterraneo marziano. Ma si tratta di elementi e location che con uno sforzo concettuale minimo avrebbero potuto essere volti a un uso migliore e più credibile, senza impattare minimamente sulla trama. Ammirevole rimane l'affresco di una civiltà umana che, malgrado i conflitti, i problemi, i limiti, ha trovato il modo per costruire un'iniziativa spaziale nel segno della ricerca, del progresso scientifico e della sete di conoscenza. Uno slancio che non viene scalfito dalla graduale presa di coscienza del maggiore McBride ("Siamo divoratori di mondi"), ma che anzi si rafforza, portando avanti un discorso che potremmo ricondurre al poetico finale di *Gattaca* (1997) di Andrew Niccol, come anche immancabilmente al *2001: Odissea nello Spazio* (1968) di Stanley Kubrick, capostipite di tutti i kolossal spaziali contemporanei.

Nella sua vocazione citazionista, *Ad Astra* è forse soprattutto un film per cinefili, che vi ritroveranno omaggi più o meno velati a decine di film ormai di culto: oltre a quelli già menzionati, *Solaris* (1972) di Andrej Tarkovskij, *Dark Star* (1974) di John Carpenter, *Alien* (1979) di Ridley Scott, *Atmosfera Zero* (1981) di Peter Hyams e *Punto di non ritorno* (1997) di Paul W. S. Anderson, devono essere tra le pellicole preferite di Gray.



Cosa ancora più importante: è un film che s'inserisce nel solco di quello che, grazie all'avanzamento delle tecniche di ripresa e post-produzione, nell'ultimo decennio è diventato un vero e proprio revival spaziale, prolungando un discorso che da *Moon* e *Avatar* (2009) giunge fino al recente *First Man* (2018), e che appunto non conta solo film di fantascienza ma anche un nutrito gruppo di *biopic* (non ultimo *Il diritto di contare* di Theodore Melfi, sul ruolo centrale che le scienziate afroamericane ebbero nel Programma Mercury). Purtroppo, nel suo tendere alle stelle, la pellicola di Gray subisce la sorte comune a molti altri film del suo genere, non riuscendo a raggiungere la velocità di fuga richiesta e finendo così per assomigliare più a un *Sunshine* (Danny Boyle, 2017) qualunque che ai modelli che si prefiggeva, precipitando così nel limbo gravitazionale dei capolavori che avrebbero potuto essere ma che non sono stati.

letture

- Joseph Conrad, *Cuore di tenebra*, Einaudi, Milano, 2016.
- Andy Howell, [What Ad Astra Gets Wrong About Space Travel, Astronomy, and the Search for Extraterrestrial Life](#), *Gizmodo*, 23 settembre 2019.

visioni

- Paul W. S. Anderson, *Punto di non ritorno*, Universal, 2009 (home video).
- Danny Boyle, *Sunshine*, Fox, 2007 (home video).
- James Cameron, *Avatar*, Fox, 2012 (home video).
- John Carpenter, *Dark Star*, Cult Media, 2013 (home video).
- Damien Chazelle, *First Man*, Universal, 2019 (home video).
- Francis Ford Coppola, *Apocalypse Now Redux*, Eagle, 2017 (home video).
- Alfonso Cuarón, *Gravity*, Warner Bros, 2014 (home video).
- Clint Eastwood, *Space Cowboys*, Warner Bros, 2017 (home video).
- Peter Hyams, *Atmosfera Zero*, Warner Bros, 2010 (home video).
- Stanley Kubrick, *2001: Odissea nello Spazio (Stand Pack)*, Warner Bros, 2019 (home video).
- Duncan Jones, *Moon*, Universal, 2010 (home video).
- Terrence Malick, *The Tree of Life*, Rai Cinema, 2011 (home video).
- Theodore Melfi, *Il diritto di contare*, Fox, 2017 (home video).
- Andrew Niccol, *Gattaca*, Universal, 2008 (home video).
- Christopher Nolan, *Interstellar*, Warner Bros, 2015 (home video).

- Ridley Scott, *Alien (40° Anniversario)*, Fox, 2019 (home video).
- Andrej Tarkovskij, *Solaris*, Gvr, 2014 (home video).
- Dennis Villeneuve, *Blade Runner 2049*, Universal, 2018 (home video).

11 Ottobre 2019