

La trilogia distopica di Terry Gilliam: il presente e il futuribile

Stefano Oddi

Università Ca' Foscari Venezia, Italia

Abstract The article focuses on Terry Gilliam's so-called 'Orwellian triptych', a science fiction trilogy in which the director uses dystopia as a way to highlight some of the major concerns of the Western World. While *Brazil* (1984) reflects the fear of an all-pervading Capitalism through its Kafkaesque, overbureaucratized universe and *The Zero Theorem* (2013) aims to describe "the perils of our digitised existence" (Andrew Pulver), *Twelve Monkeys* (1995) pictures an apocalyptic future in which the human race has been wiped out by a deadly virus mirroring the threat of HIV, and the survivors have been turned into guinea pigs by the members of a grotesque medical oligarchy.

Keywords Terry Gilliam. Cinema. Science fiction. Dystopia. Apocalypse.

Sommario 1 Le distopie 'storiche' di Terry Gilliam. – 2 *Brazil* (*Brazil*, 1985). – 3 *L'esercito delle dodici scimmie* (*Twelve Monkeys*, 1995). – 4 *The Zero Theorem* – *Tutto è vanità* (*The Zero Theorem*, 2013).



Edizioni
Ca' Foscari

Peer review

Submitted	2019-03-07
Accepted	2019-04-20
Published	2019-11-27

Open access

© 2019 | Creative Commons Attribution 4.0 International Public License



Citation Oddi, Stefano (2019). "La trilogia distopica di Terry Gilliam: il presente e il futuribile", in "Progetti per l'umanità", suppl., *Annali di Ca' Foscari. Serie occidentale*, 53, 449-460.

DOI 10.30687/AnnOc/2499-1562/2019/01/034

449

1 Le distopie ‘storiche’ di Terry Gilliam

Nonostante i mondi di Terry Gilliam siano generalmente considerati alla stregua di pure evocazioni visionarie, creazioni favolose «unbound to mimetic representation of ‘the real’» e caratterizzate piuttosto da una «propensity towards exaggeration, distortion, shock and a delight in the absurd» (Hood in Birkenstein, Froula, Randell 2010, 33), è possibile rintracciare lungo l'intero arco della filmografia del regista una precisa attitudine tesa a fare dell'immaginario l'ideale chiave di volta per interpretare il mondano, in un vero e proprio paradosso estetico per il quale le sue storie «sono molto reali, pur mancando volontariamente di realismo» (Antonini in Rizza, Tognolotti 2013, 13).

Questa ossimorica coesistenza di creazione visionaria e aggancio alla realtà storica si esplicita in modo emblematico nella trilogia di fantascienza composta da *Brazil* (1985), *Twelve Monkeys* (1995) e *The Zero Theorem* (2013): nel contesto di questo anomalo «Orwellian triptych»,¹ Gilliam usa la distopia come filtro privilegiato attraverso cui radiografare le inquietudini del presente, sposando le riflessioni di Francesco Muzzioli per il quale il sistema distopico, lungi dal configurarsi come mera fantasia «del non-esistente», si sostanzierebbe nei termini di «un realismo impressionante», «una forma radicalmente storica», capace di confrontarsi «in modo sofferto e contrastato proprio con il corso storico e i suoi esiti tendenziali» (2007, 20). Attraverso un percorso filmico non lineare tracciato lungo un trentennio, Gilliam propone in tal senso una successione di tre diversi sguardi sul destino dell'umanità che, pur contenendo alcune forti similitudini tra loro, riflettono una radicale trasformazione dei timori generalizzati delle società occidentali.

Lo scopo del saggio, articolato in una serie di focus sui film in questione, sarà dunque quello di individuare nel contesto dei mondi distopici creati di volta in volta da Gilliam le tracce delle inquietudini dominanti dei periodi storici di riferimento.

2 *Brazil* (*Brazil*, 1985)

Distribuito nel 1985 dopo una tormentata epopea produttiva (cf. Matthews 1987), *Brazil* può essere considerato come una delle ultime grandi rappresentazioni – se non una vera e propria summa – del sottogenere delle distopie totalitarie, fondate sullo spettro di un sistema di potere invisibile ma capillarmente diffuso, capace di imporre regimi di omologazione e un pervasivo controllo sociale.

¹ Brady, Tara (2014). «Terry Gilliam: ‘The Poetry of Cinema Has Been Replaced by the Dan Brown Prose of Cinema’». *The Irish Times*, 14 March. URL <https://bit.ly/2qxEzxb> (2019-01-28).

Tracciando la parabola evolutiva del protagonista Sam Lowry – da anonimo impiegato al servizio del Sistema a eroico sabotatore intento a sovvertirne i perversi meccanismi – il film di Gilliam delinea uno scenario definito «retro-future» (Mc Auley 2014, 10), ambientato (come recita il cartello introduttivo) «somewhere in the 20th century», in un momento (a)storico impreciso capace di mescolare riferimenti visivi eterogenei pescati da periodi diversi del Novecento,² modellato vagamente sulla Londra del 1984 di George Orwell e regolato da una burocrazia opprimente di kafkiana memoria.

Al vertice di questo universo il regista pone una grottesca istituzione governativa, il Ministry of Information, che dietro le sue ordinarie funzioni amministrative cela un apparato repressivo fondato sullo spionaggio, la tortura e l'eliminazione fisica di quanti minacciano di turbare l'ordine prestabilito. Il marchio caratteristico di questa società è costituito da un'intricata matassa di tubi che popola le abitazioni, gli uffici, le strade, gli schermi televisivi e perfino i sogni del protagonista, definita da Louis Danvers alla stregua di una

métaphore géniale et foisonnante évoquant la mémoire de quelque monstre tentaculaire, [...] l'ombilic gigantesque attachant l'Homme aux structures du pouvoir centralisé. (1988, 28)

Questo intricato complesso di condotti si erge a vero e proprio corrispettivo geometrico di un sistema di controllo onnipervasivo mascherato da impianto di interconnessione globale, a perfetta tematizzazione visiva dei meccanismi nascostamente totalitari del capitalismo avanzato.

Ponendosi infatti in antitesi ai film di fantascienza statunitensi prodotti negli anni Cinquanta, capaci di traslare, secondo McAuley, «fears of communism into alien invasions» (2014, 14), *Brazil* pare configurarsi nei termini di una vera e propria distopia capitalista: Gilliam rigetta l'ideale identificazione tra l'apparato di potere distopico e il comunismo suggerita da molte distopie precedenti, rovescian-

² La didascalia che apre *Brazil*, secondo Ben Wheeler, «signals its intent to disrupt the paradigms of classical relativistic notions of reality, most usually rendered in four dimensions: three of space and one of time» (2005, 105). In questo senso «the film can be seen to be every-where and every-when within a hundred year period», producendo una sorta di «pan-temporal decoupage reminiscent of the hyper-reality described by Jean Baudrillard in which signs are completely drained of their meaning» (Wheeler 2005, 105). In modo simile, Paul Mc Auley parla del film nei termini di un «densely detailed atemporal bricolage, in which the dreams and debris of the entire twentieth century were compacted into a single moment» (2014, 10). I numerosi riferimenti visivi a epoche diverse disseminati nella pellicola contribuiscono in pratica a conferire al mondo di *Brazil* un forte carattere di astoricità, eliminando ogni possibile associazione tra il mondo di Sam Lowry e un momento storico univoco. Come sostiene John Ashbrook, difatti, «the original plan was to feature visual cues from the entirety of the 20th century: Edwardian England in the restaurant scene, 20s Art Deco in Ida's house, German expressionism in the architecture of the Ministries, and so on» (2000, 42).

do l'attacco verso l'altra faccia del sistema bipolare e condannando «the coercitive potential of, and inequalities created by, technology and corporate capitalism» (McAuley 2014, 11). Nella visione di Gilliam e nel contesto di un equilibrio mondiale profondamente mutato rispetto a quello degli anni Cinquanta, non è più la minaccia della 'comunizzazione' a destare inquietudine nel mondo occidentale ma semmai quella dello sviluppo incontrollato di un capitalismo «rimasto 'solo al mondo'» (Muzzioli 2007, 12), capace di celare dietro la maschera del liberismo economico un sempre crescente potere di intrusione - e controllo - nella sfera delle esistenze individuali. In questo senso, *Brazil* sembrerebbe proporsi «as a sustained criticism of a society that defines itself through consumption» (Wheeler 2005, 100) e, nello specifico, come un attacco indiretto alle ideologie neoliberiste di Ronald Reagan e Margaret Thatcher fondate, secondo Dennis Geef, su un «belief in the metaphysics of the market place [which] has turned capitalism into a religion» (2015, 69). Tale latente critica al thatcherismo pare essere ravvisata anche da Linda Ruth Williams che, nell'ambito di una riflessione sulle connessioni tematiche tra *Brazil* e il 1984 orwelliano, evidenzia come nel film di Gilliam

dystopianism was not primarily a means of articulating a feared future or of fending off an alternative (socialist) social structure (as was Orwell's original novel), but a shrewd engagement with Britain's present. (2009, 67)

A questo attacco agli attributi delle «economic policies of Thatcherism and Reaganism» (McAuley 2014, 17), inoltre, *Brazil* unisce la demonizzazione di alcuni specifici mali di fine secolo che Gilliam evoca nel suo commento alla versione del film rilasciata da Criterion Collection. Mentre tenta di spiegare le ragioni della vaghezza delle indicazioni spazio-temporali offerte nell'incipit, il regista ammette che *Brazil* «takes place on the Los Angeles/Belfast border», proponendo attraverso un evidente *nonsense* geografico delle precise indicazioni di lettura.

Il riferimento a Belfast, ad esempio, sembra rinviare al tristemente noto conflitto nordirlandese che vide la città come uno dei suoi principali scenari: la lunga serie di attentati che caratterizzò il conflitto viene replicata - attraverso un filtro decisamente grottesco - in *Brazil*, dominato da surreali sequenze di esplosioni (additate a misteriose bande terroristiche) capaci di evidenziare in modo paradigmatico come l'uso del «surreal humour» nel cinema di Gilliam «can operate as part of a satirical social critique» (Marks 2009, 20).

L'allusione a Los Angeles si carica invece di una maggiore complessità e può essere ricondotta a due principali ordini di riflessioni, entrambi connessi al tema dell'apparenza. Da un lato, la metropoli statunitense, nella sua evidente connessione con l'immaginario

hollywoodiano e con Disneyland, si configura - per usare le parole di Baudrillard - come «un immenso scenario», appartenente «all'ordine dell'iperreale e della simulazione» (1980, 60-1), e dunque come il perfetto equivalente della società di *Brazil*, luogo supremo del trionfo della falsificazione identitaria nella quale - sostiene Ashbrook - «everyone hides behind officialdom, protocol, and euphemism and nothing is quite how it appears» (2000, 48).

Dall'altro lato, Los Angeles funge da sineddoche per quello che lo stesso Gilliam definisce nei termini di «'Californian disease' of cosmetic surgery» (Marks 2009, 84):

every time I come to Los Angeles, [spiega il regista] I pick up magazines in the hotel, and half of the pages are filled with ways of chopping and changing your body to be whatever you dream. It fascinates me. It's really, truly, an American disease...the mother's dreams are corrupted. [...] They're not about anything really enriching, they're totally superficial. (Ashbrook 2000, 44)

Questa ossessione per le nuove possibilità di manipolazione del corpo assume un valore tematico decisivo nel mondo di *Brazil* e si palesa attraverso una coppia di personaggi femminili che si rivolgono alla chirurgia estetica con esiti drasticamente opposti. Se la madre del protagonista, Ida Lowry, viene illustrata in una progressiva - quasi miracolosa - parabola di ringiovanimento, la sua amica Alma Terrain appare, sequenza dopo sequenza, sempre più irriconoscibile a causa dell'insorgere di complicazioni, in una sorta di grottesco gioco al massacro nel contesto del quale - usando le parole di Fabrizio Liberti - «l'apparenza diventa l'essenza del vivere sociale» e «il miraggio del corpo [...] il solo oggetto su cui valga la pena di concentrarsi» (2005, 95).

3 **L'esercito delle dodici scimmie (*Twelve Monkeys*, 1995)**

La situazione diegetica da cui l'intricato intreccio di *Twelve Monkeys* prende le mosse è quella di un mondo ridotto a una giungla animale: un virus anonimo ha distrutto quasi completamente la razza umana e i sopravvissuti sono costretti a popolare il sottosuolo, assoggettati al volere di uno sparuto collettivo di medici che utilizza indiscriminatamente gli esseri umani per le sue difettose sperimentazioni sui viaggi nel tempo. Sin dal principio, in modo evidentissimo, il film si presenta dunque nei termini di una distopia apocalittica, una riflessione sulla fine dell'umanità che conduce al parossismo la preoccupazione associata alla minaccia dell'AIDS, che proprio a partire dai primi anni Novanta diventa un onnipresente spettro mortifero nel mondo occidentale. Le tracce filmiche di questa ossessione emergono già nella sequenza d'apertura, nella quale il protagonista James

Cole è costretto a indossare – prima di risalire su una desolata superficie terrestre – una tuta in plastica trasparente, capace secondo John Ashbrook di «bring to mind the notion of a condom, as re-popularised in the 80s and 90s thanks to the spread of the HIV virus» (2000, 72), e dunque di trasformare il protagonista in un vero e proprio «preservativo umano» (Liberti 2005, 140), protetto artificialmente dal contatto con un germe mortale anonimo e impercettibile.

Il terrore dell'infezione si esplicita anche attraverso un'ossessiva ricorrenza di sequenze incentrate sul lavaggio dei corpi o dominate da un'alterazione radicale delle comuni norme di prossemica: nel mondo apocalittico del futuro, gli abitanti del sottosuolo vengono tenuti a distanza gli uni dagli altri, separati da gabbie metalliche, rinchiusi in celle di isolamento, interrogati attraverso strumenti tecnologici di audiovisione che risolvono la necessità della vicinanza fisica, in un costante tentativo di modellare una società dominata da «an undercurrent of fear», nella quale «people are frightened of other people, of either being attacked or infected by them» (Ashbrook 2000, 73).

Questa paranoia del contagio si costituisce, secondo David Lashmet, come parte di un più generale proposito di «repudiation of technological and experimental medicine» (2000, 57), teso a riflettere sulle responsabilità etiche della scienza contemporanea.

Non solo infatti, come illustra il finale del film, il responsabile della (quasi totale) estinzione della razza umana si rivela essere un virologo, ma la stessa struttura organizzativa della società sotterranea dei sopravvissuti assume le forme di un universo concentrazionario o, come scrive Lashmet, di una

giant medical prison, where scientists rule under a 'permanent emergency code', and where shaven, bar-coded and caged inmates are selected to 'volunteer' for lethal experiments. (2000, 68)

Soggiogati da questa grottesca oligarchia medica, gli abitanti del sottosuolo vengono trasformati in vere e proprie cavie da laboratorio, all'interno di un processo coercitivo che punta al progressivo annichilimento dell'umano, attraverso il quale Gilliam tenta di stabilire una diretta corrispondenza tra l'ipotesi di un incontrollato progresso scientifico e quella di una recessione dell'uomo alla condizione di animale.

Non è un caso che il protagonista del film, marchiato sul collo da un codice a barre che lo rende «akin to a laboratory animal» (Lashmet 2000, 64), sia costantemente rappresentato in uno stato di reclusione. Alla sua prima apparizione, ad esempio, lo si vede prigioniero in una gabbia metallica che evoca esplicitamente le fattezze del-

le *lab cages* per criceti,³ equivalente 'ristretto' dell'immensa prigione costituita dal sottosuolo, mondo nuovo di un'umanità trasformata in una colonia di insetti. Poco dopo, al rientro dalla missione esplorativa in superficie, Cole si sottopone a una serie di iniezioni all'interno di quello che sembra uno studio medico completamente meccanizzato: dando sfogo alla sua proverbiale estetica della sovrabbondanza degli stimoli visivi, Gilliam costruisce la sequenza in modo perfettamente simmetrico, ponendo il protagonista nudo sul lato sinistro dell'inquadratura e lasciando intravedere sulla destra l'immagine di un criceto in gabbia, al fine di realizzare una vera e propria equivalenza visiva tra l'uomo e il topo, tra il mondo umano e quello animale.

Perfino nelle prime sequenze ambientate nel passato – il vagheggiato tempo della libertà, dell'aria fresca, della luce del sole – Cole si ritrova suo malgrado incatenato (e orribilmente sedato) prima in un penitenziario e successivamente in un istituto psichiatrico, all'interno del quale peraltro, come nota Ashbrook, «the television shows images of animals in cages, being tortured by vivisectionists» (2000, 74), in un ennesimo tentativo di tracciare un parallelismo visivo tra la condizione dei pazienti e quella delle cavie da laboratorio mostrate sul piccolo schermo.

Se in generale, come scrive Jean Douchet, il tema visivo della gabbia informa come un *Leitmotiv* l'intera filmografia di Gilliam al fine di suscitare «une envie de fuite, le besoin irrésistible d'échapper à l'engagement» (1999, 16), nel caso di *Twelve Monkeys* il costante ricorso a immagini connesse all'esperienza dell'incarceramento esprime piuttosto il senso di una chiusura definitiva: l'ideale della liberazione su cui verte l'intera opera del regista ex-Monty Python lascia qui il passo all'ipotesi di una passiva involuzione del genere umano verso uno stato animalesco e pre-verbale, intesa come spaventoso destino di un mondo caratterizzato dal tracollo di un'idea positivista di progresso scientifico.

3 In un'intervista pubblicata sul pressbook italiano del film, Gilliam ammette: «Abbiamo costruito delle celle simili a gabbie per animali perché uno dei temi del film è il mondo animale. Ci sono gabbie in tutto il film. Le persone sono animali in gabbia. Gli animali sono in gabbia. Si fanno esperimenti su entrambi. I prigionieri sono come porcellini d'India, quindi abbiamo costruito le celle simili a scatole, e le persone ne sono tirate fuori in modo non molto diverso da quello con cui si toglie un criceto dalla sua gabbia».

4 ***The Zero Theorem – Tutto è vanità (The Zero Theorem, 2013)***

Nel 2013, a circa vent'anni di distanza da *Twelve Monkeys* (e a quasi trenta da *Brazil*), Gilliam torna alla fantascienza distopica con *The Zero Theorem*, tentando di incanalare le contraddizioni dell'era della rivoluzione digitale avanzata nel contesto di un futuro talmente prossimo da confondersi a più riprese con il contemporaneo. Lo stesso regista, nella sua recente autobiografia, ricorda come

in *The Zero Theorem* c'era un cartellone che proclamava: 'Il futuro ormai è passato. Tu dov'eri?', ma lo stesso valeva anche per noi. Quando abbiamo concluso la lavorazione del film, molte delle idee futuristiche che avevamo inserito erano già datate. In pratica avevamo girato un film in costume! Come se il futuro ci corresse incontro più velocemente di quanto noi ci avviciniamo a lui. (2015, 281)

La storia è quella di Qoehn Leth, hacker alienato al soldo di una multinazionale che ne sfrutta le potenzialità di programmatore, recluso in una cattedrale sconosciuta, in attesa di una chiamata che lo aiuti a decifrare il teorema capace di illustrare il senso della vita (lo «zero theorem» del titolo). Fuori da questa roccaforte fatiscante, una sterminata distesa urbana di immagini virtuali e slogan informatizzati, riproduzione iperbolica delle metropoli del mondo occidentale, visivamente molto vicina alla descrizione dell'universo urbano offerta da Paolo Bertetto che parla di un orizzonte «[dominato] dalla produzione dell'artificiale e dalla moltiplicazione dei media» (2007, 13), in cui

la proliferazione ossessiva dell'immagine copre tutto l'orizzonte dell'operare, si sovrappone alle relazioni intersoggettive, le fa diventare strutture modulari variabili, funzionali alla riproduzione di immagini. (2007, 13)

In questo senso, il caleidoscopico immaginario proposto da *The Zero Theorem* contribuisce a più riprese a esporre l'idea non solo di un bombardamento, ma di un vero e proprio assorbimento del reale a opera del virtuale. Durante la prima 'escursione' del protagonista al di fuori della sua casa-prigione, inaugurata da una sorta di 'pedinamento pubblicitario' (uno dei numerosi cartelloni informatizzati che affollano la città prende letteralmente a seguire Qohen, rivolgendosi a lui in modo diretto), vediamo un gigantesco banner animato raffigurante una bocca di donna fronteggiare una fermata del bus affollata da cittadini in attesa: Gilliam illustra, attraverso una soluzione visiva di grande immediatezza, l'ipotesi di un'umanità fagocitata dalle fauci dell'immagine informatizzata, in una sorta di aggiornamento delle riflessioni di Jean Baudrillard relative alla «potenza assas-

sina delle immagini, assassine del reale, assassine del loro proprio modello» (1980, 51). Come spiega il filosofo francese,

simulacra have been absorbed by reality which has swallowed them and which, from now on, is clad with all the rhetoric of simulation. And to cap it all, simulacra have become reality! Today, simulacra guarantee the continuation of the real.⁴ (Baudrillard, Poster 2001, 10)

The Zero Theorem si propone dunque, prima di tutto, come «a warning against the perils of a digitised existence»,⁵ portando alle estreme conseguenze diegetiche il sempre più invadente strapotere delle tecnologie informatiche nell'ambito della vita quotidiana, la loro capacità di modificare profondamente il rapporto dell'uomo con la propria corporeità, i processi di costruzione identitaria, le relazioni interpersonali. Seguendo la classificazione proposta da Gregory Claeys, il film sembrerebbe collocarsi nell'orizzonte della cosiddetta «dehumanized dystopia» (2016, 78), fondata sull'ipotesi del sopravvento del mondo delle macchine (informatiche e non) su quello dell'umano.

For millennia, [spiega Claeys] we have worried about the boundaries between animal and human, and tried (mostly) to resist our animal side. Now, rather than being half-human, half-animal, we encountered another great schizofrenia of identity. [...] People become more like machines and machines more like people until, in the early twenty-first century, the boundaries of 'human' identity becomes increasingly blurred. [...] The threat that not only the body, but 'humanity' itself, faces obsolescence is at least present. (2016, 78)

In tal senso, come suggerisce il nome della società per la quale Qohen lavora - MANCOM, possibile rimodulazione di man.com - Gilliam sembra dar forma a un mondo in cui l'essere umano ha ormai compiuto lo scarto radicale da materia vivente a byte cibernetico, un futuro in cui la Rete cessa di essere medium e si trasforma in contenitore, in cui i corpi si volatilizzano, trovando nuova (in)consistenza nel virtuale.

⁴ La citazione, riportata da Mark Poster nell'introduzione del suo *Jean Baudrillard. Selected Writings*, è tratta dalla traduzione inglese (1995) del saggio *La Pensée radicale* pubblicato da Baudrillard nel 1994, realizzata da David Macey e Mike Gane. Il saggio suddetto non è mai stato pubblicato in italiano ma questo passaggio è stato ripreso - ridotto e modificato - dallo stesso Baudrillard nel suo *Il delitto perfetto*.

⁵ Pulver, Andrew (2013). «Terry Gilliam blames Internet for the breakdown in 'real relationships'». *The Guardian*, Sept. 2. URL <https://www.theguardian.com/film/2013/sep/02/terry-gilliam-zero-theorem-internet-breakdown-real-relationships> (2019-01-28).

Non è un caso che gran parte del film si sviluppi intorno all'anomala storia d'amore tra Qohen e Bainsley, nella quale ogni contatto sessuale è rigorosamente bandito e l'unica possibile forma di rapporto fisico deriva dall'ingresso in un cyberspazio in cui – come spiega la ragazza – «you can do anything you want [because] you're in your computer and I'm in mine». Indossando una tuta che connette i suoi nervi a dei chip informatici, Qohen penetra così ripetutamente un mondo informatico parallelo, raffigurato alla stregua di una spiaggia al tramonto, in cui può finalmente congiungersi con la sua amata.

Se in *Twelve Monkeys* la separazione e l'assenza di contatto fisico si associavano a una strisciante paranoia da contagio, nel mondo di *The Zero Theorem* esse diventano vere e proprie regole di condotta: nel mondo iper-informatizzato di Gilliam in cui «you can't get anything if you're disconnected», la cyber-realtà del World Wide Web si trasforma in unica forma possibile di realtà sociale, al di là della quale regna il nulla. Quando nel finale, infatti, Qohen distrugge la Rete Neurale – il super-terminale responsabile della connessione globale – ai suoi piedi si apre un gigantesco buco nero, congeniale metafora visiva dell'assunto di Baudrillard per il quale «il simulacro [...] nasconde ormai non la verità, ma il fatto che non ce ne sia, ossia la continuità del niente» (1996, 95). In un suicidio che pare evocare drammaticamente quello dell'uomo inteso come corpo vivente, Qohen si tuffa nel *black hole* fino a sparire nel vuoto cosmico e il film si chiude con l'enigmatica immagine della già citata spiaggia virtuale, che il protagonista prende a rimodellare con la sola forza della sua mente. Un sogno? Una visione? Più probabilmente, l'ennesima metafora visiva del trionfo della simulazione nel contesto di un mondo ridotto definitivamente a codice digitale.

Bibliografia

- Ashbrook, John (2000). *Terry Gilliam*. Harpenden: Oldcastle Books.
- Baudrillard, Jean (1980). *Simulacri e impostura*. Trad. di Pina Lalli. Bologna: Cappelli Editore. Trad. di: *L'effet Beaubourg. Implosion et dissuasion*. Paris: Éditions Galilée, 1977; «Territories et métamorphoses». *Traverses*, 8, mai 1978; «La précession des simulacres». *Traverses*, 10, fév. 1978.
- Baudrillard, Jean (1996). *Il delitto perfetto*. Trad. di Gabriele Piana. Milano: Raffaello Cortina Editore. Trad. di: *Le crime parfait*. Paris: Éditions Galilée, 1995.
- Baudrillard, Jean; Poster, Mark (2001). *Jean Baudrillard. Selected Writings*. Redwood: Stanford University Press.
- Bertetto, Paolo (2007). *Lo specchio e il simulacro*. Milano: Bompiani.
- Birkenstein, Jeff; Froula, Anna; Randell, Karen (2013). *The Cinema of Terry Gilliam: It's a Mad World*. London; New York: Wallflower Press. DOI <https://doi.org/10.7312/birk16534>.
- Claeys, Gregory (2016). *Dystopia: A Natural History*. Oxford: Oxford University Press. DOI <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780198785682.001.0001>.

- Danvers, Louis (1988). *Brazil de Terry Gilliam*. Crisnée: Yellow now.
- Douchet, Jean (1999). *L'Armée de deuze singes*. Parigi: Bibliothèque du Film.
- Gilliam, Terry (2015). *Gilliamesque*. Roma: Edizioni SUR.
- Geef, Dennis (2015). *Late Capitalism and its Fictitious Future(s): The Postmodern, Science Fiction, and the Contemporary Dystopia*. Marburg: Tectum Wissenschaftsverlag.
- Lashmet, David (2000). «The Future is History»: *12 Monkeys* and the Origin of AIDS». *Mosaic*, 33(4), 55-72.
- Liberti, Fabrizio (2005). *Terry Gilliam*. Milano: Il Castoro.
- Marks, Peter (2009). *Terry Gilliam*. Manchester: Manchester University Press. DOI <https://doi.org/10.7765/9781526125514.000006>.
- Mathews, Jack (1987). *The Battle of Brazil*. New York: Crown Publishers
- McAuley, Paul (2014). *Brazil*. London: Palgrave Macmillan.
- Muzzioli, Francesco (2007). *Scritture della catastrofe*. Roma: Meltemi.
- Rizza, Gabriele; Tognolotti, Chiara (2013). *Il Grande Incantatore. Il Cinema di Terry Gilliam*. Pisa: Edizioni ETS.
- Wheeler, Ben (2005). «Reality is What You Can Get Away With: Fantastic Imaginings, Rebellion and Control in Terry Gilliam's Brazil». *Critical Survey*, 17(1), 95-108. DOI <https://doi.org/10.3167/001115705781002084>.
- Williams, Linda Ruth (2004). «Dream Girls and Mechanic Panic: Dystopia and Its Others in Brazil and Nineteen Eighty-Four». Redmond, Sean, *Liquid Metal: the Science Fiction Film Reader*. London; New York: Wallflower Press, 64-73.

