

Giorgio de Silva

# IL DESIGN NEL CINEMA

Prefazione di Riccardo Bedrone



*Si ringraziano Bruno Edel, Walter de Silva, Diego e Luciana de Silva, Oliva Mazzarelli ed Elisabetta Pauletti.*

*Iscriviti alla newsletter su [www.lindau.it](http://www.lindau.it) per essere sempre aggiornato su novità, promozioni ed eventi. Riceverai in omaggio un estratto in eBook da un libro del nostro catalogo.*

Editing a cura di Elisabetta Pauletti

© 2024 Lindau s.r.l.  
via G. Savonarola 6 - 10128 Torino

Prima edizione: novembre 2024  
ISBN 979-12-5584-182-1

## Indice

5	La fortuna del design, anche nel cinema, di Riccardo Bedrone
	IL DESIGN NEL CINEMA
37	Prologo. Che cosa intendo per design
39	1. Pink Floyd a Pompei e The Wall
45	2. Solaris
51	3. Flashdance
55	4. Marie Antoinette
59	5. Un chien andalou e L'âge d'or
65	6. Arirang
69	7. Amarcord
73	8. Io, Robot
77	9. Il diavolo veste Prada
81	10. Il dormiglione
85	11. Men in Black
89	12. Pulp Fiction
93	13. I Nibelunghi
97	14. House of Gucci
103	15. Hugo Cabret
109	16. Balla coi lupi
113	17. La prima notte di quiete
117	18. La grande bellezza
121	19. Les Mystères du Château du Dé
125	20. American Psycho
129	21. L'ultima risata
133	22. Una settimana
137	23. Animal House
141	24. I migliori anni della nostra vita
145	25. Il sorpasso
149	26. La corazzata Potëmkin
153	27. Il regno d'inverno e C'era una volta in Anatolia
157	28. Batman
163	29. Le chant du styrène
167	30. Il matrimonio che vorrei

173	31. Dalíland
179	32. The Aviator e Gli angeli dell'inferno
183	33. The Gentlemen
187	34. Transformers
191	35. Salvate il soldato Ryan
195	36. L'uomo nell'ombra
199	37. Down in the Valley
203	38. Grindhouse - A prova di morte
207	39. Mechanic: Resurrection
213	40. Avventure a Parigi
217	41. Fantozzi
221	42. L'ultimo samurai e Memorie di una geisha
227	43. Il Santo
231	44. L'esercito delle 12 scimmie
235	45. Final Portrait - L'arte di essere amici
239	46. Chéri
243	47. Io sono l'amore
247	48. Interceptor
251	49. Don Giovanni
255	50. Il Gattopardo
261	51. Drive My Car
265	52. Un amore di gioventù
271	53. Il GGG - Il grande gigante gentile
275	54. Black Panther
281	55. È nata una stella
285	56. Iron Man e The Last Duel
289	57. Le tentazioni del dottor Antonio
293	58. Eiffel
297	59. Kill Bill: Volume 1
301	60. Piccolo Buddha
307	61. Persona
309	62. I fiumi di porpora
313	63. Scarpette rosse
317	64. L'Avant-dernier e Le Dernier Combat
321	65. Nemico pubblico
325	Indice dei nomi

## Prologo

### Che cosa intendo per design

Per me il design è la pratica del *designare* (dal latino *designare*, da cui *designator*, assegnatore, ordinatore, cioè colui che designa) e non soltanto del disegnare (designer, colui che disegna), che nella sua accezione universalistica appartiene a tutte le discipline artistiche. Questo *designare* è scienza del fissare, stabilire, determinare le regole e le metodiche del progetto per costruire un oggetto – che sia o meno estetico, formale, utile, funzionale, tecnologico – attraverso un codice, per giungere alla realizzazione d’ogni genere di prodotto artigianale e industriale. Opere *designate* da artigiani, pittori, scultori, fotografi, architetti, registi e, appunto, industrial designer.

*Designate* perché sostenute da un sostrato, un principio meta-progettuale che, mappa comune, va oltre la forma (centro-spazio-tempo, punto-linea-superficie, luce-penombra-ombra-colore). Mappa da cui emergono le cose utili al vivere quotidiano: per esempio la caffettiera di Bialetti o il dipinto di Mondrian o le scene cinematografiche di Bergman. Una forma di conoscenza, consapevolezza etica, sociale, culturale, però, di pochi privilegiati.

Lo diceva bene Peter Behrens: il design è l’organizzazione del visibile.

GdS

Ci sarebbe stata la musica pop rock, la sublime musica dei Pink Floyd, i più grandi musicisti del XX secolo, senza la batteria di Nick Mason? Senza lo strumento a multi elementi musicali assemblati per essere suonati da uno stesso musicista? Uno degli oggetti più affascinanti della storia dell'industrial design, da guardare e riguardare per la sua estrema complessa bellezza.

La batteria, proprio quella che vediamo nel film *Pink Floyd a Pompei*, ha una origine recente, però il suo design è fatto di tanti singoli strumenti che hanno una storia millenaria. La forma della batteria contemporanea quindi è un assemblaggio di tanti strumenti dal disegno perfetto: il rullante, la grancassa, il tom-tom e floor tom, i piatti in bronzo, lo hit-hat o charleston, il piatto ride, il piatto splash, il piatto china.

Un insieme di design multietnico: i tom cinesi, i piatti turchi, il kick drum (tamburo a calcio) inglese. Le origini dello strumento risalgono alla seconda metà dell'800, negli Stati Uniti a New Orleans, quando le esibizioni bandistiche, che si tenevano per le strade dell'antica capitale della Louisiana, cominciarono ad avere luogo all'interno di piccoli locali pubblici, dove non c'era abbastanza spazio per più musicisti percussionisti: si provvide allora alla fusione dei vari elementi percussivi e gradualmente nacque la batteria.

La batteria tradizionale è composta solitamente da strumenti idiofoni e strumenti membranofoni a percussione diretta, cui a volte si aggiungono, a seconda della necessità, altri strumenti. Dagli anni '80, con l'avvento dell'informatica, la batteria è solitamente collegata a una *drum-machine*, una tastiera elettronica con la quale il batterista ottiene il suono particolare che desidera. Già dagli anni '90 lo sviluppo tecnologico ha creato la batteria elettronica dal design sintetico (non esistono casse armoniche), che il musicista può suonare ascoltandosi autonomamente attraverso una cuffia. La disposizione dei pad (tamburi muti), che sono la replica dei tamburi e dei piatti, solitamente è quella di una batteria acustica.



*Fotogramma tratto da Pink Floyd a Pompei*

*Pink Floyd a Pompei* (*Live at Pompei*, 1972) dell'attore regista franco-scozzese Adrian Maben ha come iconico fulcro architettonico lo splendido anfiteatro romano di Pompei, in perfetto stato di conservazione. La costruzione si vede fin dall'inizio dall'alto e viene ripresa con teleobiettivo da un dolly che scende e si avvicina piano piano a volo d'uccello fino ad inquadrare i volti dei nostri semidei musicisti: David Gilmour, Richard Wright, Roger Waters e Nick Mason. Nel film si vedono i quattro artisti mentre si esibiscono nell'arena, dal vivo, senza pubblico e quando visitano, sparsi o incolonnati, la solfatara di Pozzuoli tra i fumi, il fango ribollente, le acque termali. Il docufilm musicale è un grande collage di immagini, spezzoni di filmati dell'antica città campana. Di architetture, di pitture, di statue, di mosaici. Due civiltà, quella pop rock contemporanea e quella antica romana, che si fondono assieme nel dolore, nel ricordo della tragedia di Pompei, distrutta dall'eruzione del Vesuvio nel 79 d.C.

Ma non è vero che il pubblico nel film non c'è. C'è eccome! Eccolo apparire: le maschere in pietra dei bassorilievi, dei mosaici e quelle dipinte a tempera, a fresco o a encausto insieme alla poetessa, ai ritratti di vari personaggi, i signori, gli dei e gli eroi, rappresentati con i loro costumi, alcuni con i loro animali e gli arredi delle loro ville perfette: nella Villa dei Misteri, nella Casa del Frutte-

to o nella Villa imperiale, nella Villa dei Vettii, in quella di Agrippa Postumo o nella Casa dei Dioscuri e in tante altre abitazioni. Tutti spettatori ad ascoltare silenti la musica che viene dal futuro a ricordare un grande se pur doloroso passato. Pompei un centro di soli 20.000 abitanti, di manifesta vivibilità e gusto, qualità culturali estetiche oggi introvabili: le vie, i templi, le abitazioni, il teatro, i negozi, le terme, i luoghi di divertimento, le stesse sepolture fuori le porte della città, progettate a forma di piccole case in modo da dare sollievo e ristoro ai defunti.

Un modo di essere, ove il contesto scenografico architettonico paesaggistico era volutamente dominante, come la consapevolezza del vivere nella civiltà del bello. Così scrive a proposito di Pompei, nel VII libro del suo *De architectura*, il teorico dell'architettura e architetto Vitruvio (I secolo a.C.) sulle decorazioni interne delle abitazioni:

Vedute di edifici in stile architettonico prospettico, colonne e frontoni sporgenti e, negli spazi più grandi, di esedre dove venivano rappresentate intere scene figurate, tragiche, comiche o satiriche; nelle gallerie invece si usavano particolari paesistici (porti di mare, promontori, coste, fiumi, sorgenti, edifici, boschetti, montagne, pastori con greggi) [...] megalografie [...] con simulacri di divinità, favole mitologiche, guerre troiane o peregrinazioni di Ulisse.

Ma come erano fatti gli arredi dei pompeiani che hanno così tanto influenzato la modernità dal '700 in poi, e ispirato lo stile Neoclassico e lo stile Impero? Le *domus* o le *villae* non erano ammobiliate in modo affastellato come i nostri appartamenti. I mobili erano pochi ed essenziali, razionalisti nella forma: qualche tavolo, qualche sedia, rarissimi armadi, i letti dei *cubicula*, che erano singoli e a tre spalliere, come i nostri divani (rari i letti matrimoniali), i tavolini servo muto a fianco dei *triclinia*. Gli abiti erano collocati dentro a cassapanche, *arcae vestiariae* e in armadi a muro, chiusi da porte o sportelli. Per quanto riguarda gli oggetti d'uso, dagli affreschi si possono cogliere molte informazioni sul vasellame, posate, coppe per bere, vasi in vetro e suppellettili varie, sempre dal disegno estremamente essenziale e di grande qualità stilistica. Riscontro oggi una correlazione con i lettini romani nella *dormeuse* Barcelona di Mies van der Rohe del 1929, come del resto nella poltrona e nello sgabello di quella collezione, anch'essi realizzati per il padiglione tedesco in occasione dell'Esposizione universale di Barcellona, che incarnano lo stesso spirito essenziale delle sedute romane.

In pittura tra gli autori che maggiormente hanno utilizzato lo stile pompeiano come scenografia dei quadri, ma anche nella riproposizione di vestiti e oggetti d'uso, e nelle ricostruzioni degli interni della casa romana, è Jacques-Louis David, un grande artista e politico giacobino riuscito a sopravvivere a tutti i sommovimenti tragici del periodo in cui è vissuto. Tra le sue opere più significative in questo senso ci sono *La morte di Seneca* (1773), *I littori riportano a Bruto i corpi dei figli* (1789), con grande profusione di mobilio, e *La morte di Socrate* (1787), dove, malgrado la scena si svolga nel 399 a.C. ad Atene, c'è una lampada portalume in metallo, alta due metri, con basamento a treppiede e asta con nodi, tipicamente romana e quindi filologicamente non corretta.

*Pink Floyd a Pompei* è sicuramente uno dei film musicali più importanti della storia del cinema. Della pellicola esistono due versioni, un mediometraggio originale di 60 minuti e un lungometraggio di 80. Purtroppo alcune registrazioni musicali dal vivo sono andate perdute e il lungo è stato integrato con registrazioni in studio.

Ma il film più significativo del gruppo rock è *The Wall* del 1982, un dramma musicale diretto dal regista Alan Parker con le animazioni dal design all'avanguardia per l'epoca di Gerald Scarfe, il soggetto e la sceneggiatura di Roger Waters. Un film soltanto musicale e senza dialoghi, dove i quattro musicisti non si vedono. Voluto da Waters per uscire dal meccanismo dei concerti dal vivo, dalle grandi arene contemporanee, con centinaia di migliaia di fan plaudenti ed esaltati, dall'assedio delle *groupie*... Un sistema che riteneva alienante per sé e per il gruppo, in pratica distruttivo. Insomma, Waters decise di costruire un muro (il film) tra il gruppo e i suoi fan. Questo è il periodo esistenzialista, lacaniano della band con la condivisione del pensiero di Jean-Paul Sartre, più volte citato da Waters, forse il più intellettuale del gruppo, nel corso di varie interviste. Pensiero dal quale scaturisce la metafora del muro (da abbattere). Quello che ognuno di noi involontariamente costruisce per proteggersi dall'alterità, dalla dualità, dal mondo della necessità, un infinito *limes* invalicabile. Impossibile superarlo se non attraverso la soluzione in sé dei problemi – solitamente legati all'infanzia, dice la psicanalisi freudiana – che ne hanno causato l'innalzamento, anche solo a causa di un inciampo doloroso. Le difficoltà sono dovute nel caso di Pink (Bob Geldof), il personaggio principale, alla madre, al padre morto in battaglia, colpito in pieno da una bomba lanciata da uno Stuka, al professore, ai compagni di scuola, all'emarginazione quando si è bambini e manca una figura di riferimento.

Così si apre un processo mentale (il pezzo musicale è *The Trial*): si vede tutto in un cartone animato, lui piccino contro il muro assediato dai suoi per-

secutori con tanto di accusa, giudice e testimoni a carico (il maestro, la moglie e la madre), il cui esito è immaginato da Pink come una sentenza che lo condanna ad abbattere il muro, eliminando le proprie difese e integrandosi con il resto dell'umanità.

Ma un semplice muro è sufficiente per parlare di design nel cinema? Sì! In *The Wall* il muro è altissimo, costruito con «antiche» pietre. Un vero vallo romano quello disegnato da Gerald Scarfe per ingabbiare Pink, non per proteggerlo dai barbari. Ma Pink ormai schizzato si identifica con i barbari nazisti che hanno per simbolo i martelli da carpentiere incrociati, dal design perfetto, che marciano in squadroni. Tutto unito alle immagini: le trincee, piene di cadaveri di soldati, nel fango, ammonticchiati. In lontananza una porta da rugby (che lui ragazzo supera correndo verso la macchina da ripresa). Londra sotto i bombardamenti e la cattedrale di Saint Paul. Pink bambino che entra in una trincea che si trasforma in un vuoto ospedale militare. Continue suggestioni oniriche, surreali. Uomini tra i reticolati che avanzano o in ritirata. Nel lungometraggio ci sono importanti scenografie fumettistiche surrealiste, come quella della scuola labirintica, compartimentata, con centinaia di studenti perfettamente irregimentati maschi e femmine... a volte tutti con la stessa anonima maschera. Il corridoio che percorrono i ragazzi prima di essere trasformati in carne tritata; il sogno della stanza sghemba sulle cui pareti è proiettata l'ombra della moglie di Pink che si trasforma in un fiore (un enorme sesso femminile) carnivoro e cerca di ingurgitarlo mentre sta seduto, completamente in catalessi, vicino ad una finestra davanti ad un televisore. Tutte allucinazioni della rockstar Pink strafatto di droga, LSD, anfetamine, hashish. La storia di Pink ricorda molto la biografia di uno dei musicisti della band e suo fondatore, il compositore polistrumentista e pittore britannico Syd Barrett, sempre drogato al limite da non riuscire più a suonare e a doversi ritirare dalle scene. Ma oltre ad abbattere il muro e a reintegrarsi, Pink troverà in sé stesso chi è realmente? Forse... questo nel bellissimo film non si vede. Io penso di sì. Amo il lieto fine.

La stazione spaziale orbitante intorno al pianeta Solaris nel film omonimo *Solaris* (*Soljaris*, 1972) di Andrej Tarkovskij è del designer scenografo Mikhail Romadin, che la realizzò evitando i *topoi* futuristici fantasy comuni al genere fantascientifico dell'epoca, ma su basi tecnico-scientifiche. In linea con *2001: Odissea nello spazio* (*2001: A Space Odyssey*) che Stanley Kubrick realizzò nel 1968. Infatti entrambi i progetti si ispirano alla ruota spaziale dello scienziato tedesco naturalizzato americano Wernher von Braun. Razionalisti, minimalisti, dove l'estetica è lasciata all'essenzialità funzionalistica.

Però nella ruota spaziale di *Solaris* non c'è la ricerca formale che la rende estremamente coinvolgente per essere venduta come prodotto di consumo; nell'URSS di quei tempi non esisteva la cultura del marketing consumistico come negli USA.

Il design di Romadin sembra meno incisivo, meno attento dal punto di vista degli effetti e del coinvolgimento emotivo, della vendita del prodotto, rispetto a quello del film di Kubrick. Comunque, artisticamente appropriato all'epoca sovietica ed estremamente raffinato. Due modi diversi di intendere e concepire il progetto, entrambi appartenenti alla cultura architettonica contemporanea. Oltretutto, Tarkovskij in *Solaris* basa la sua visione del futuro sulle interazioni umane spirituali, ove non serve il conforto delle poetiche degli effetti speciali e dell'industrial design.

Sicuramente le scenografie di *Solaris* sono meno particolareggiate e molto vicine alla tecnologia sovietica degli anni '70, mentre quelle di *2001: Odissea nello spazio* si mostrano all'epoca molto avanzate, anche per gli stessi USA, e sono ancora oggi attuali. Pertanto il film di Kubrick anticipa di molto i tempi, mentre *Solaris* rispecchia il gusto degli anni in cui è stato realizzato. Un design poetico fatto di vissuto, oggi molto vintage, un mondo ideologico ormai fatiscente, consumato da abitanti disillusi, disordinato, sporco, poco prima di un suo probabile abbandono. Una deriva umana etico-morale causata dalla



*Fotogrammi tratti da Solaris*

domanda: cosa ce ne facciamo di questo pianeta incomprensibile? Vuole essere una metafora dell'URSS?

In verità a metà degli anni '80 il confronto tra il design occidentale e quello del blocco sovietico c'è stato eccome, ed è stato estremamente marcato. Basta comparare lo Shuttle del 1981 con la stazione orbitante sovietica Mir – un termine che in russo significa sia pace che mondo – del 1986 per cogliere a prima vista i valori formali che animano i due progetti. Entrambi di grande qualità. Entrambi iper-razionalisti, ultra-essenziali sia gli esterni che gli interni, carichi di oggetti d'uso quotidiano progettati appositamente per lo spazio ma, ripeto, diversi. Oggetti di design che sarebbe stato importante conservare, almeno per quanto riguarda la Mir che andò distrutta al suo rientro nell'atmosfera e al suo precipitare nell'oceano Pacifico nel 2001. Il piccolo LEM (*Lunar Excursion Module*), realizzato nel 1968, con lo Shuttle e la Mir furono le prime vere creazioni di design ingegneristico umano collaudato nello spazio, adibite ad abitazioni e laboratori di ricerca in orbita intorno alla Terra e per lo sbarco sul suolo lunare. Non più missili, cabine ogivali, satelliti ovvero veri mezzi spaziali.

Per comprendere la grandezza dell'arte cinematografica di Tarkovskij bisogna guardare le lunghe soggettive estatiche, silenziose, filosofiche, contemplative del film *Solaris*, ricorrenti fin dall'inizio del lungometraggio. Ad esempio, quando Kris Kelvin guarda la natura, l'acqua che scorre, le alghe, il lago, gli alberi, la dacia, i suoi genitori, la bella moglie. Spettacolare il viaggio in auto di Henri Berton con il figlio, quando il regista riprende una soggettiva dello stesso scienziato che percorre un'autostrada dal mattino alla sera inoltrata fino a che si vedono le luci di Mosca. Molte di queste soggettive, che durano ognuna minuti e minuti, furono barbaramente tagliate nell'edizione italiana. Tanto che Tarkovskij fece il possibile per ritirare il film dalle sale, addirittura chiese di omettere il suo nome dai titoli di testa, senza però riuscirci. I selvaggi vincono sempre.

La storia di *Solaris* è un percorso di conoscenza che parte dalla Terra, da una dacia su un lago, tra brume e pioggia scrosciante, per arrivare attraverso lo spazio alla stessa dacia davanti al lago, nella quale entra la pioggia a catinelle, in un'isola sul pianeta Solaris. Un enigmatico alternarsi tra colore e bianco e nero. Dialoghi ridotti all'osso.

Sinopsi: lo psicologo Kris Kelvin viene inviato in missione sulla stazione spaziale orbitante intorno al pianeta Solaris a causa di incomprensibili eventi che hanno ridotto il numero di scienziati operanti in essa. Giunto a destinazione scopre che la situazione è veramente critica, perché viene informato dai sopravvissuti della missione, il dottor Snaut e il dottor Sartorius, che Solaris è in grado d'influenzare le menti al punto di far perdere la ragione e portare al

suicidio. Kris, dopo una serie di fatti incomprensibili, vede aggirarsi nella casa spaziale personaggi alieni, tra cui uno gnomo e una ragazzina vestita d'azzurro che sparisce in una cella frigorifera. Si addormenta ma al risveglio trova una donna seduta davanti a lui, sua moglie Hari morta suicida dieci anni prima... La donna è fisicamente palpabile, perché – a detta di Snaut – concretizzata dal pianeta; lo bacia, è proprio viva... Kris, spaventato, conscio che non si tratta di un sogno ma di una materializzazione, pragmaticamente se ne libera: la mette su una navetta di salvataggio e la spedisce nello spazio. Ma la mattina dopo, al risveglio, ne trova una copia identica, che verso la fine del film si suicida con l'ossigeno liquido, per subito rinascere, dimostrando così che è indistruttibile, inalienabile e immortale... Questo innesca un processo identificativo che lo porta ad innamorarsi della replica di Hari al punto da non desiderare più tornare sulla Terra... Alla fine del film appare un'isola, sulla superficie gelatinosa del pianeta pensante, sulla quale c'è la dacia dei suoi genitori. La stessa, riprodotta fedelmente, che si vede nell'incipit. Kris è lì con il cane, il padre e... finalmente vicino a sé ha tutto quello che ama e desidera.

Il più delle volte i film di fantascienza parlano di un futuro distopico; è anche il caso di *Solaris*. Purtroppo il pessimismo nell'animo umano regna sovrano.

Questa chiusa filosofica, a prima vista eccessiva per un articolo su un film, mi serve per spiegare il pensiero dello scrittore polacco Stanisław Lam, autore del romanzo di fantascienza *Solaris* del 1961, e di Andrej Tarkovskij. E per comprendere che cosa rappresenta per i due autori il pianeta Solaris, mente telepathe, persona, architetto artefice di mirabili costruzioni – longoidi, mimoidi, simmetriadi – che appaiono e scompaiono sulla sua superficie gelatinosa insieme alla materializzazione dei desideri degli scienziati terrestri, che alternandosi lo osservano da generazioni senza arrivare ad alcun risultato o risposta. Per comprenderlo, bisogna fare un salto, anche soltanto per un attimo e per gioco tentare di cambiare il punto di vista da fisico a metafisico. Perché gli scienziati terrestri continuano a osservare Solaris senza capirci niente pur indagandolo sistematicamente in maniera scientifica? Come mai un pianeta può assecondare i desideri materiali degli uomini? Perché può materializzare i loro pensieri più reconditi, anche crudeli, in nomi e forme? Ma anche mantenere in loro una profonda necessità di conoscenza?

Semplicemente perché come individui partono da un presupposto sbagliato – dal punto di vista della tradizione metafisica –, ossia dal pregiudizio che il pianeta non è parte di sé stessi, ma piuttosto alterità duale fuori da sé. Credono che l'osservatore e l'osservato esistano indipendentemente l'uno dall'altro, che lo sperimentatore e lo sperimentato siano opposti e contrapposti, soggetto

e oggetto reciproci. Al contrario, come spiega Śaṅkara, teologo e filosofo indiano vissuto tra l'VIII e il IX secolo – ma anche Socrate e il neoplatonico Plotino che visse nel III secolo, dei quali nel film *Solaris* vediamo i busti in gesso sia nella dacia che sulla stazione spaziale –, non c'è soluzione di continuità tra gli scienziati, gli astronauti, le materializzazioni, l'astronave, lo spazio, la Terra, il pianeta Solaris cervello telepathe, io-lui-io. Ognuno, dal punto di vista metafisico, è opposto e complementare soggetto-oggetto illusorio. Sono tutte proiezioni vibranti, pensiero (sogno non reale) della stessa unica comune mente coscienza universale duale amore ignoranza.

Mikhail Romadin si laurea all'Università di Cinematografia Gerasimov – l'istituto di istruzione superiore che offriva ai suoi studenti in tempi a dir poco oscuri, sotto il controllo del KGB, la «massima libertà creativa e di pensiero». È alla Gerasimov che Mikhail incontra i suoi migliori amici e compagni: il poeta Gennady Fyodorovich Shpalikov e il regista Andrej Tarkovskij.

È sua la macchina volante che compare nel primo episodio del film *Andrej Rublev* (1966), sempre di Tarkovskij. Come scenografo ha inoltre lavorato in tre film importanti di Andrej Končalovskij: *Il primo maestro*, *Storia di Asja Kljačina che amò senza sposarsi* e *Dvorjanskoe gnezdo* (tratto da *Un nido di gentiluomini* di Turgenev), tutti realizzati negli anni '60.



*Fotogramma tratto da Flashdance*