

## THE IMITATION GAME

*(Scheda a cura di Andreina Di Brino)*

### CREDITI

**Regia:** Morten Tyldum.

**Soggetto:** tratto dalla biografia *Alan Turing: The Enigma*, di Andrew Hodges.

**Sceneggiatura:** Graham Moore.

**Fotografia:** Oscar Faura.

**Musiche:** Alexandre Desplat.

**Montaggio:** William Goldenberg.

**Scenografia:** Maria Djurkovic.

**Costumi:** Sammy Sheldon Differ.

**Interpreti:** Benedict Cumberbatch (Alan Turing), Keira Knightley (Joan Clarke), Matthew Goode (Hugh Alexander), Charles Dance (Comandante Alastair Denniston), Mark Strong (Stewart Menzies), Rory Kinnear (Detective Nock), Allen Leech (John Cairncross), Tuppence Middleton (Helen), Tom Goodman-Hill (Sergente Staehl), Steven Waddington (Sovrintendente Smith), Matthew Beard (Peter Hilton), Jack Bannon (Christopher Morcom)...

**Casa di produzione:** Black Bear Pictures, Bristol Automotive.

**Distribuzione (Italia):** Videac CDE.

**Origine:** U.S.A., Regno Unito.

Genere: biografico, drammatico.

**Anno di edizione:** 2014.

**Durata:** 113 min.

### Sinossi

Durante l'inverno del 1952, le autorità britanniche entrarono nella casa del matematico, criptoanalista ed eroe di guerra, Alan Turing per indagare su di una segnalazione di furto con scasso. Finirono invece per arrestare lo stesso Turing con l'accusa di "atti osceni", incriminazione che lo avrebbe portato alla devastante condanna per il reato di omosessualità.

Le autorità non sapevano che stavano arrestando il pioniere della moderna informatica. Noto leader di un gruppo eterogeneo di studiosi, linguisti, campioni di scacchi e agenti dei servizi segreti, ha avuto il merito di aver decifrato i codici indecifrabili della macchina tedesca Enigma durante la II Guerra Mondiale. *(Testo tratto dal materiale promozionale, pubblicato dalla Casa di produzione, di accompagnamento all'uscita del film).*

### Informazioni preliminari all'analisi del film:

Tratto dalla biografia di Andrew Hodges, *Alan Turing: The Enigma* (Bollati Boringhieri, Torino, 2006), il film è ambientato in Inghilterra e ruota intorno a tre filoni narrativi, corrispondenti a tre momenti della vita di Turing:

- ♣ la formazione adolescenziale al prestigioso college maschile della Sherborne School (Dorset, Inghilterra);

- ♣ il periodo dell'ingaggio (1939-1945) al centro di Criptoanalisi di Bletchley Park (Buckinghamshire, Inghilterra, allora sede dei Servizi segreti britannici), dove il matematico progetta Bomba (Christopher, nel film), la macchina in grado di decodificare i messaggi in codice inviati dai nazisti durante la Seconda guerra mondiale, con la loro macchina Enigma;
- ♣ gli ultimi tre anni della sua vita (1951-1954) in cui viene scoperta la sua omosessualità, considerata illegale e per questa perseguitato.

A partire dall'ultimo periodo, l'articolarsi dei tre filoni è determinato da continui salti indietro e avanti nel tempo (flashback e flashforward), a loro volta integrati con immagini di repertorio e con alcune ricostruzioni grafiche delle azioni di guerra.

## ANALISI SEQUENZE

### 1. La premessa - 1951, Manchester, Inghilterra

*The Imitation Game* – titolo originale, rimasto invariato in tutti i paesi in cui il film è stato distribuito – si apre con una premessa ambientata agli inizi degli anni Cinquanta, in una città della Gran Bretagna. L'inizio della storia è articolato su di una breve, quanto asciutta, progressione e alternanza di piani sonori e visivi.

Simbolicamente, fa da introduzione generale – anticipando anche il principale sottofondo musicale del film – il segnale audio di una modulazione di frequenza radio che comincia a farsi sentire in corrispondenza del nome del distributore italiano (Sandro Parenzo). La prima informazione, dunque, è di tipo sonoro ed è associata a un fondo nero su cui compare la didascalia: “1951 - Manchester, Inghilterra”.

Il passaggio alle immagini si presenta a distanza di pochi secondi, sottolineato ancora una volta da un suono specifico. In campo lungo, il suono acustico (lo si sente, ma non si vede la fonte da cui proviene), sordo e cupo, della chiusura di una porta pesante, seguito dal rumore di alcuni passi che procedono senza fretta, si staglia dall'esile tappeto musicale che continua in sottofondo e si contrappone, sottolineandone l'intensità, al primo piano del matematico Alan Turing, il protagonista principale del film, magistralmente interpretato da Benedict Cumberbatch (candidato all'Oscar come migliore attore protagonista).

Il regista, Morten Tyldum, lo mostra, sin dalla prima inquadratura, facendolo comparire sulla sinistra dello schermo, silente e quasi a sbalzo su di un'anonima e sfuocata parete a mattoni. L'aspetto serio e pensieroso, lo sguardo e l'intero volto abbassati, la luce verdognola della “color” (una sorta di retinatura applicata alla fotografia del film nella fase di post-produzione) a permeare l'intera composizione ne accentuano i tratti e diventano, nell'insieme, la manifestazione sintetica di uno stato d'animo e di una situazione che appare da subito impegnativa.

L'inquadratura successiva, allargandosi in campo medio, lascia emergere ulteriori informazioni. Alla composizione sonora precedente, si aggiunge il suono off dell'apertura di una porta.

Contemporaneamente, da dietro l'armatura in ferro di un'altra porta a vetri trasparenti, la camera compie una breve panoramica da destra verso sinistra. Nel piccolo e lento spostamento, coglie qualcosa in più di quell'interno freddo, disadorno, dall'aria carica di tensione, per poi bloccarsi a poca distanza da Turing, che appare quasi di profilo, seduto di fronte a un tavolo, in attesa...

Attende l'arrivo di quei passi, percepiti anch'essi in off, e sempre più vicini. Appartengono a una figura oscura, vista al momento di spalle e nel dettaglio della mano, colta mentre apre la porta a vetri per entrare da Turing. Con il proprio ingombro ostacola per un attimo la visione. Nell'immediato controcampo lo si vedrà in primo piano: è il detective Robert Nock (interpretato da Rory Kinnear), personaggio chiave del film, frutto della fantasia del testo.

Nell'inquadratura, ora fissa, si incammina verso il tavolo, per battervi sopra, rumorosamente, un fascicolo. Così come era accaduto all'inizio, il suono veicola l'immagine e qui ne scandisce l'uscita.

### PER SAPERNE DI PIÙ:

Racconta lo sceneggiatore, **Graham Moore**:

*«Robert Nock ci dà un altro punto di vista (...) Non volevamo ritrarre Alan come un personaggio triste a cui sono successe cose brutte, quindi abbiamo deciso di mostrare i suoi ultimi anni attraverso la prospettiva del detective. Nock serve a creare il mistero intorno a Turing: Chi è? Che segreto nasconde? Contribuisce anche a far sì che il pubblico si senta colpevole per quello che è successo a Turing. Nock non è una cattiva persona né malvagia. Ciò che succede a Turing non è colpa sua ed è una cosa profondamente ingiusta e con quell'ingiustizia tutti devono fare i conti».*

## 2. Il furto

Il deciso taglio del montaggio a stacco, accompagnato da pochi secondi di buio, determina un breve flashback e un cambio di scena su cui scorrono i titoli di testa. La macchina da presa è adesso nella casa-laboratorio di Alan Turing e descrive l'ambiente attraverso brevi, lenti e implacabili sliders (piccoli carrelli – fatti rispettivamente, nel film, indietro, lateralmente e in avanti – attraverso cui la camera scivola direttamente dal cavalletto lungo un binario di circa un metro di lunghezza), la voce over dello stesso Turing determina una continuità con la scena precedente. «Sta prestando attenzione?», si sente dire nel discorso diretto al detective. «Bene. Se non ascolta attentamente le sfuggiranno delle cose; cose importanti. Non farò pause, non mi ripeterò e... lei non mi dovrà interrompere. Lei crede di avere il controllo di quello che sta per accadere; lo crede perché è seduto lì dov'è e io sono seduto qui dove sono. Ma si sbaglia. Sono io che ho il controllo, perché io conosco cose che lei non conosce (...).».

Sull'audio, in primitissimo piano, di queste parole e sulle sonorità di una pioggia scrosciante (che inizialmente si sovrappone al brano della colonna sonora, per poi essere sostituita dal rumore di alcuni passi), lo sguardo della macchina da presa – in primo piano e campo medio – scivola lentamente tra molte carte inchiostrate di nero, con configurazioni matematiche e geometriche, appese e sparse un po' ovunque.

Scorege pure, inframezzati alle carte, altri elementi in stretta relazione con le ricerche del matematico: modellini tridimensionali, serie di farfalle, foglie di felci e di altre piante, provette e contenitori in vetro per esperimenti chimici andati in frantumi. La macchina da presa non indugia su nessuno di questi, passa in rassegna tutto allo stesso modo: scorrendovi sopra molto lentamente. La casa è a soqquadro. Il dettaglio di una mano intenta a prendere un pezzetto di plastica da un piano di lavoro, insieme ad altri dettagli successivi, ci dicono della presenza di un poliziotto in quel caos. Sulla sua prova del funzionamento della linea telefonica, ripresa da una camera a mano, avvengono rapidi cambi di scena, costruiti con inquadrature dalla brevissima durata, a camera sempre in lentissimo movimento da primi piani a campi medi, o viceversa.

## 3. 25 gennaio 1952: MI-6 (Military Intelligence, Sezione 6)

La scena ci conduce al primo flashforward del film e ci presenta personaggi, e dimensioni, che nel corso della narrazione diventeranno familiari. Senza anticipare troppo, la possiamo considerare come un inserto che acquisirà senso nell'ultima parte del film.

Un breve carrello coglie un gruppo di centraliniste del Dipartimento di Polizia di Manchester (come riferisce la chiara voce di una di loro, in risposta a una chiamata ricevuta).

Non sono centraliniste qualsiasi. Si chiamano WRENS, acronimo di Women in the Royal Navy Service, e sono coloro che, soprattutto nel corso della Seconda guerra mondiale, sono state utilizzate per la decrittazione dei messaggi in codice. Compariranno nel film più volte.

Da una didascalia che compare sul piano ravvicinato di un apparecchio ricevente (usato per ascoltare le telefonate di nascosto), veniamo informati che ci troviamo nel Quartiere generale dei Servizi segreti britannici (MI-6).

Una voce, proveniente dallo stesso apparecchio, informa che nell'appartamento di Turing c'è stato un «probabile furto con scasso» e che occorre un detective.

L'informazione viene immediatamente trascritta a mano su di un foglio (che riporta la data e l'ora della comunicazione: 25 gennaio 1952, 10.32 a.m.). Una WRENS vista a figura intera mentre sale velocemente le scale e percorre un breve tratto di corridoio, porta l'informazione ai «piani alti» e la consegna a Stewart Menzies (interpretato da Mark Strong), ripreso frontalmente in campo medio da un lento carrello in avanti, mentre è nello studio, seduto alla sua ordinata e imponente scrivania.

Il regista, Morten Tyldum, introduce qui la figura di Stewart Menzies, capo del MI-6, un'agenzia di spionaggio a servizio di Churchill, e non solo. Menzies fu colui che, una volta decrittata Enigma, per

evitare che i nazisti venissero a conoscenza del fatto e ne cambiassero il codice, creò una struttura chiamata Ultra che doveva filtrare i messaggi da far arrivare sia agli alleati che, appunto, ai nazisti. Tyldum presenterà Ultra verso la fine del film attraverso le parole di Alan Turing.

#### **4. Il sospetto**

Il montaggio a stacco ci riporta all'appartamento di Turing. La pioggia continua a scendere. Un piccolo carrello all'indietro, seguito da un movimento di macchina a salire, accompagna l'arrivo del detective. Robert Nock scende dalla propria auto e si avvia, a passo svelto, verso la residenza del matematico, una tipica abitazione inglese di fine Ottocento, di cui si ha il totale dell'ingresso in campo lungo.

All'interno, una leggera panoramica da sinistra verso destra mostra il disordine nell'alloggio. La macchina da presa va a incontrare Nock e il poliziotto, già visto in precedenza, il Sergente Staehl: sono ripresi in primo piano e, nell'inquadratura successiva, a mezza figura, mentre parlano della vicenda e del professore. Un gioco di campi e controcampi contribuisce a illustrare il resto delle condizioni della casa e guida l'avvicinarsi dei due poliziotti a Turing.

La soggettiva falsata di Nock ce lo mostra dapprima in un totale, chino e di spalle mentre è preso a fare qualcosa con molta attenzione e sembra non ascoltare le parole del detective. Il dettaglio di un pennellino con cui raccoglie, con la massima cura, una polverina biancastra (spingendola dal pavimento verso un foglio di carta disegnata) che si scopre essere (dalle parole di Turing) del cianuro non diluito, il foulard a protezione della bocca e del naso, visibile nel primo piano allargato successivo (falsa soggettiva di Nock), insieme al dialogo a seguire tra Turing e i poliziotti, spiega la delicatezza del momento e mette in luce il temperamento «irritante» del matematico. A suo dire, si trova di fronte delle persone non in grado di indagare e se queste non hanno a disposizione dei «grembiulini», per dargli una mano a mettere a posto, possono «stilare» i propri «rapportini» e lasciarlo in pace. Turing, in sostanza, non ammette o non vuole parlare del furto e, nell'alternanza dei primi piani, il dialogo per quanto composto comporta l'ovvio allontanamento di Nock e Staehl.

Un assecondarsi di inquadrature ritraggono l'uscita dei poliziotti e l'avvio verso le loro macchine. L'ultimo primo piano di Nock, mentre si interroga sulla possibilità che «Alan Turing nasconda qualcosa», conduce al finale di questa parte. La costruzione dell'immagine è simmetrica alla prima inquadratura del film: Nock è posto all'estrema destra del quadro e ne occupa poco più di un terzo. Nel resto dell'immagine prevale il fondo sfuocato della residenza di Turing, offuscato ulteriormente dalla pioggia battente. La dissolvenza in nero mette la parola fine alla premessa e lascia apparire, su di un crescendo musicale, il titolo.

#### **5. Bletchley Park**

Dopo la dichiarazione del titolo, il suono di un fischietto introduce la scena successiva. Il film si apre con un flashback. In una stazione ferroviaria, affollata da bambini e adulti, un giovanissimo banditore urla in primo piano la notizia del giorno: l'Inghilterra ha dichiarato guerra alla Germania e sono stati già evacuati 800.000 bambini. La didascalia comunica che siamo a Londra, nel 1939. Con una leggera panoramica e un movimento a salire, la camera passa dal primo piano del bambino-banditore al campo lungo del binario affollato, con il treno pronto a partire.

Sui campi medi, di ordine descrittivo, in cui si vedono decine di bambini che stazionano lungo il binario, coinvolti nei rituali della partenza (sistemano i bagagli, cominciano a salire sul treno, salutano i propri cari e così via), continuano a scorrere i nomi del cast e le restanti voci dei titoli di testa. Turing, in un primo piano di spalle (in leggero plongée), percorre il binario. Il controcampo lo mostra a mezza figura mentre si destreggia tra la folla, vista anche in soggettiva. Subentrano immagini di repertorio in bianco e nero o leggermente virate, con sequenze che mostrano flotte aeree

e navali in azione e parate militari lungo le strade, salutate con il gesto fascista da folle festanti. Dappertutto campeggia l'inequivocabile simbolo nazista. Le immagini si alternano ai primi piani di alcuni bambini e di Turing, che sta per salire sul treno. Il ministro Churchill, in over, reitera la notizia dell'entrata in guerra contro la Germania con un messaggio radiofonico alla nazione.

Sul treno, mentre percorre il vagone alla ricerca di un posto, l'attenzione di Turing è attratta da un bambino che, indifferente ai giochi dei suoi compagni, è impegnato a risolvere un gioco enigmistico. Il controcampo alla soggettiva di Turing mostra una smorfia di compiacimento dello stesso.

Poco dopo, una serie di campi lunghi inquadrano Alan Turing mentre percorre a piedi le strade di un piccolo villaggio britannico. È diretto al centro di crittoanalisi radiofonica di Bletchley Park. In primo piano, sul motivo conduttore della colonna sonora, le parole del "Discorso del Re" Giorgio VI alla nazione (citando il film *The King's Speech* – tra l'altro, uno dei co-produttori ha partecipato alla realizzazione del lungometraggio di Tom Hooper) annunciano ufficialmente l'entrata in guerra.

Il professore raggiunge l'imponente cancello in ferro di Bletchley Park, chiuso e attorniato da alberi e arbusti carichi di un fitto fogliame verdeggianti. I campi lunghi si alternano a dei controcampi a camera fissa che inquadrano, intervallando primi piani e campi medi, le azioni di controllo dei documenti da parte dei militari di servizio all'ingresso. Effettuate le verifiche di prassi, il cancello si apre e dall'inquadratura in campo lungo parte un carrello laterale verso destra a mostrare, in primo piano, il cartello con il nome del luogo. Oltrepassato il cancello, un piccolo carrello in avanti, che segue Turing, mantiene l'inquadratura in campo lungo. Alla sinistra dello schermo compare il nome del regista, andando a chiudere così i titoli di testa, mentre lo sfondo è totalmente occupato da un maestoso palazzo vittoriano, immerso in un ampio giardino con piante di alto fusto. È il palazzo principale di Bletchley Park, colto in quasi tutta la sua ampiezza.

#### **PER SAPERNE DI PIÙ:**

Il centro di **Bletchley Park** durante la guerra è stato un luogo di anti spionaggio e di decrittazione a servizio dei servizi segreti britannici. Ci lavoravano circa 10.000 persone.

Attualmente, le stesse funzioni sono svolte dal GCHQ di Cheltenham, acronimo di Government Communications Headquarters (Quartieri generali delle Comunicazioni governative), sempre in Gran Bretagna.

#### **6. Il Comandante Denniston**

Il primo piano di spalle di Alan Turing, seduto alla scrivania del Comandante Denniston (ufficiale della Marina reale inglese, interpretato da Charles Dance), ci catapulta all'interno del palazzo e apre un colloquio di circa quattro minuti che saluterà l'ingaggio del matematico al servizio del «Governo di Sua Maestà». Costruito sull'avvicendamento di campi e controcampi medi (in prevalenza) e netti primi piani nei momenti di massima intensità, il colloquio – a tratti comico – mette ulteriormente in luce la personalità complessa del professor Turing.

L'onestà disarmante, la sicurezza di sé, l'atteggiamento scostante misto a goffaggine, il distacco dalle contingenze, l'intelligenza e la determinazione emergono in varie sfumature e tengono testa alle severità, caratteriali e professionali, del Comandante Denniston, in alcuni momenti talmente inasprite da Turing da diventare, per quanto controllate, sprezzanti. Più volte Denniston è sul punto di liquidare Turing, ma il professore ha sempre la risposta pronta a far ritornare il Comandante sui propri passi.

La svolta e l'ingaggio arrivano proprio come conseguenza a una di queste. Denniston, decisamente snervato, sta per indicare la porta, quando Alan Turing nomina Enigma, la macchina usata dai militari tedeschi per i propri messaggi in codice. Un leggero sottofondo sonoro accompagna le parole chiare e lucide di Turing, ripreso in primo piano, mentre spiega il perché Enigma sia così importante e il «più

difficile problema al mondo». Alla puntualizzazione di Denniston che non sia difficile ma «impossibile» decifrare Enigma, Turing chiede con sorridente disinvoltura di poter provare.

## 7. Enigma

Ed eccola Enigma. La sapiente, e sottile, costruzione dell'immagine la magnifica in più modi, caricandola di metafore e allusioni. Simile a una storica macchina da scrivere, ha i tasti allungati e arcuati. Elegante, oscura e indecifrabile come il nero che la colora, Enigma campeggia sopra un grande e lucido tavolo da riunioni, insieme a un blocco ordinato di fogli. Rispetto al centro dell'inquadratura, è leggermente spostata verso destra e risplende di luce propria e riflessa, quella della stanza che gioca sul tavolo insieme alle ombre. Il regista ce la mostra sulle parole di Denniston, con uno slider ravvicinato, teso a rafforzare il primo piano senza effetti di zoom. Mentre, sull'asse orizzontale, perpendicolare allo slider precedente, usa una panoramica incentrata sulla mezza figura per scoprire lentamente il gruppo di lavoro – cinque ragazzi reclutati come lui – con cui Turing si dovrà confrontare. La macchina da presa lo passa in rassegna da sinistra verso destra, mostrando nell'ordine: Alexander Hugh, John Cairncross, Peter Hilton, Keith Furman e Charles Richards.

«I dettagli di qualunque attacco passano lì dentro e ne escono incomprensibili» dice Denniston. Alan Turing, in primo piano, ne appare incantato. «È bellissima», dice. «È la morte in persona Signor Turing», replica Denniston e, rivolto a tutti, in un totale, mostra i fogli che la fiancheggiano, carichi di informazioni che nessuna delle ausiliarie della marina, addette alle intercettazioni, è mai riuscita a decifrare. Il codice della macchina viene cambiato dai tedeschi ogni giorno a mezzanotte e il primo messaggio, rende noto Denniston, arriva alle 6 di mattina. L'arco di tempo dell'arrivo dei messaggi è dunque di 18 ore. Turing osserva la macchina da vicino, valuta a occhio da quanti e da quali elementi è composta e calcola che le potenziali possibilità di creare dei codici vanno oltre le 150 milioni di milioni di milioni (tre volte milioni) di unità.

«159, se vogliamo essere precisi. Uno, cinque, nove, e diciotto zeri in fila di possibilità» replica Hugh, ora in primo piano, attirando tutti gli sguardi su di sé. Uomo di grande fascino e intelligenza, due volte campione nazionale di scacchi e, come ha appena dimostrato, brillante mente matematica, Hugh è l'unico del gruppo dei cinque presentato dal Comandante Denniston. È lui che lo ha messo a capo della squadra per lavorare a Enigma. Il campo-controcampo, fatto di primi piani, tra la coppia Denniston-Hugh e Turing e il quadro d'insieme degli altri componenti del gruppo – inquadrati ancora allineati a mezza figura – evidenzia l'organizzazione dei ruoli e sottolinea la non disponibilità di Turing a fare gioco di squadra. In piedi, in un angolo, Stewart Menzies appare ora sul fondo dell'inquadratura, mentre osserva il tutto silenziosamente.

(Questa stessa scena ritornerà nella seconda parte del film sotto forma di flashback).

«Affascinante e imperscrutabile», non è un caso, come si legge nella sceneggiatura, che sia stato messo a capo dei Servizi segreti britannici dell'agenzia di spionaggio MI-6. «Se non giocate insieme non possiamo farvi giocare», dice Menzies. E affermando ciò si intromette nella discussione e con poche, essenziali battute fa cambiare atteggiamento a Turing. In primo piano, nella stessa inquadratura in cui Turing appare di spalle di fronte a lui, Menzies gli fa notare, infatti, che mentre in quella stanza si sta sprecando del tempo prezioso, ci sono degli uomini che stanno morendo a causa di quella macchina infernale. L'Inghilterra ha solo una chance per vincere la guerra: la decriptazione del codice.

«Lasciamo i bambini soli con il nuovo giocattolo?». Alla domanda retorica di Menzies, segue una smorfia annuente del Comandante Denniston. Il totale li mostra mentre escono dalla stanza. Nello stesso totale, Turing ha lo sguardo abbassato, gli altri, a eccezione di Peter Hilton che lo ha rivolto verso Hugh, rimangono orientati su Enigma.

«Bene signori miei, giochiamo». Sulle parole pronunciate da Hugh, mentre in primo piano si toglie la giacca, alza la testa e guarda verso Turing (fuori campo), la scena si conclude.

### PER SAPERNE DI PIÙ:

La storia raccontata da Tyldum è romanzata, lo abbiamo detto, e il regista si è preso diverse libertà. Ad esempio, tra coloro che contribuirono alla costruzione della **macchina decriptatrice**, ci furono due menti matematiche che nel film non compaiono: Gordon Welchman e Stuart Milner-Barry.

I personaggi che hanno partecipato alla decriptazione di Enigma in realtà sono: Turing, Welchman, Milner-Barry e Alexander Hugh. Inoltre, Enigma non era l'unica macchina per i messaggi in codice in circolazione. Anche gli alleati avevano un loro sistema crittografico:

*«Gli Americani avevano una macchinetta sfiziosissima che però si perde fra troppe sigle: C-38 per il produttore, M-209 per l'US Army e CSP-1500 per l'US-Navy. Era stata progettata da Boris Hagelin, uno dei tanti svedesi maghi della meccanica di precisione – al Museo trovate nella storia delle calcolatrici diversi connazionali: Odhner, Sundstrand, Friden. La C-38 non aveva bisogno di alimentazione elettrica e il cifrato usciva comodamente stampato su un nastrino di carta. Come l'Enigma era usata per le comunicazioni tattiche».* (Giovanni Cignoni, Dipartimento di Informatica, Università di Pisa).

## 8. Il gioco

Un flashforward solo vocale ci riporta di nuovo al 1951, ovvero al racconto di Turing a Nock.

«Il gioco non era complicato» dice la voce over del matematico, spiegando che ogni messaggio, essendo costituito da segnali radio, viaggiava nell'aria. Nel ricostruire il sistema di comunicazione, il regista correda la voce di Turing con una sequenza di inquadrature, in prevalenza a camera fissa, a carattere quasi didascalico. Queste hanno inizio da un cielo nero carico di pioggia e da un aereo inglese che monitora il mare sottostante. Dalla soggettiva del pilota britannico che lo veicola – e che ci appare attraverso il suo binocolo – si osservano le decine di navi militari che viaggiano in mare aperto. Nella sequenza, molte delle immagini sono frutto di una ricostruzione digitale e hanno, ai fini della narrazione, lo stesso valore dei filmati di repertorio. Alla soggettiva del pilota seguono il dettaglio della sua mano mentre invia un messaggio via radio, le immagini di alcuni U-boot impegnati sott'acqua e varie tipologie di operatori militari che intercettano i segnali radio.

Dal monologo in over di Turing si evince che quei segnali erano tutti potenzialmente leggibili da chiunque avesse un apparecchio da radioamatore. «Ma c'era un trucco». I segnali di Enigma, lo aveva detto anche il comandante Denniston: «erano criptati».

Il racconto di Turing si intreccia ora con le immagini che provengono dal centro di Bletchley Park, in cui si vedono le ausiliarie della Marina Britannica, le WRENS, addette alla raccolta dei messaggi.

Uno zoom in avanti su di un primo piano di spalle di una di queste ragazze e una breve successione di veloci carrellate laterali che allargano, di volta in volta, il campo sempre un po' di più, fino a raggiungere l'area dove Turing e i suoi colleghi lavorano, restituiscono l'idea della grande frenesia – alimentata dai suoni diegetici delle macchine da scrivere, del brusio delle voci e dei passi “montati” su di un incedere musicale veloce e ritmato – che accompagnava ogni operazione di decriptazione.

«C'erano 159 milioni di milioni di milioni di possibili impostazioni di enigma. Non dovevamo fare altro che provarle tutte. Ma se avessimo avuto 10 uomini a controllare una impostazione al minuto per 24 ore al giorno per sette giorni la settimana, provi a indovinare quanti giorni ci sarebbero voluti per controllarle tutte? Glielo dico io. Non giorni, anni. Venti milioni di anni. Per evitare un attacco imminente avremmo dovuto effettuare controlli che richiedevano venti milioni di anni... in venti minuti». Ecco perché era fondamentale costruire una macchina. Dal primo piano di tre soldati della marina britannica, infreddoliti ed esposti alle intemperie, l'arrivo dal mare di un'ondata costringe a un

brusco cambio di prospettiva. Dalle navi in superficie lo sguardo si trova negli abissi marittimi e segue, per alcuni istanti, le veloci traiettorie dei missili lanciati dagli U-boot tedeschi.

## 9. Il pranzo

Il montaggio a stacco trasforma, repentinamente, il campo medio del tragitto dei missili nel dettaglio del mozzicone di sigaretta di Peter Hilton, che finisce la propria corsa contro un posacenere.

La macchina da presa è di nuovo a Bletchley Park, nella divisione Hut 8. Il gruppo è circondato da pile di fogli da decifrare. Peter Hilton propone di andare a pranzo. Hugh, in primo piano, si sgranchisce guardando fuori dalla finestra, dove vede passare alcune ragazze in divisa con i loro “adorabili” cappellini. È un cosiddetto uomo di mondo e gli piacciono le donne quanto il gioco degli scacchi. Da Hugh al totale della stanza, al campo medio. Le varie profondità dell'inquadratura sono determinate da giochi di cavalletto e sliders laterali, con l'avvicinarsi e l'allontanarsi dei vari personaggi dalla macchina da presa.

John Cairncross si alza dal proprio posto, attraversa la stanza e si sposta verso Alan Turing. Non ha una stanza sua come aveva chiesto, ma si è ritagliato uno angolo sufficiente per poter lavorare da solo senza farsi distrarre dagli altri. La macchina da presa adesso è sul matematico, lo si vede concentrato nel proprio lavoro. John parla con lui in terza persona dicendo che si stanno preparando per andare a pranzo, ma Alan non gli risponde perché non ha capito che lo sta invitando a pranzo. John insiste e ripete più volte la domanda, ma Alan non pare comprendere il modo impersonale usato da John. Agli occhi di chi assiste, la scena è al tempo stesso divertente e surreale. Alexander Hugh, tra lo snervato e l'incredulo interviene irritato. «Per non perdere a questo gioco tra geni irascibili, bisogna essere dei veri geni Alan. Eppure siamo noi che facciamo progressi qui», gli dice Hugh. È l'inizio di un confronto verbale tra i due in cui Alan Turing fa presente che quello che stanno facendo loro non porta alla vera soluzione del problema. Lui, invece, sta progettando una macchina che permetterà di decifrare ogni messaggio in arrivo «ogni giorno...all'istante», dice con sguardo felice e fiero. Peter, vedendo che il clima tra i due si sta surriscaldando, rilancia il pranzo con un «chi ha fame?». Turing, tra lo stupore di tutti, risponde che lui ha fame e chiede che gli portino una zuppa! Una timida smorfia di distensione sul volto e si rimette a lavoro. Hugh, John, Peter, Keith e Charles escono tutti da Hut 8 scuotendo la testa e sorridendo: la stramberia di Alan rasenta l'impossibile.

Dalla biografia di Hodges, emerge che Turing avesse l'abitudine di prendere le cose alla lettera e appare anche un tipo stravagante e piuttosto chiuso, ma non al punto del personaggio del film, con tratti che rasentano l'autismo.

## 10. Il progetto

Sull'incedere del leitmotiv musicale di sottofondo, un piccolo movimento di macchina in avanti ci avvicina ad Alan. Rimasto solo, conclude quanto stava facendo e, tirando un respiro di sollievo, mette a posto metodicamente il pennino. Prende poi il disegno appena realizzato, un pezzetto di scotch e fissa l'inizio del progetto alla parete. Comincia così una sequenza interamente dedicata alla sua figura. Nel montaggio si alternano immagini in cui lavora ossessivamente al proprio progetto ad altre all'aria aperta, dove lo si vede correre per miglia e miglia nei sobborghi di Bletchley (la corsa era una vera passione di Turing). Alan pensa quando corre.

La corsa è uno scarico e un aiuto alla concentrazione. E più mette sotto pressione il corpo nello sforzo di correre, più riesce a concentrarsi con profitto.

In Hut 8, calcola, disegna e procede speditamente riempiendo un foglio dopo l'altro di schemi e note. Ed eccoli i suoi schemi, tutti insieme attaccati con lo scotch alla parete adiacente alla scrivania. Eccola lì, sui quei fogli, interamente progettata, la sua straordinaria macchina decrittatrice.

## 11. Dati confidenziali

Il montaggio a stacco ci riporta al 1951, a Manchester. Al totale, in campo lungo, della facciata del dipartimento di polizia, segue un altro totale, in interno. Siamo nell'ufficio del Commissario Nock, che compare al centro dell'inquadratura seduto alla sua scrivania, mentre parla al telefono in tono alterato e incredulo. L'uomo ha appena scoperto che i dati militari del professor Turing sono ritenuti "confidenziali". Il poliziotto Staehl, incontrato nella casa di Turing, entra nella stanza mentre la macchina da presa si avvicina alla scrivania di Nock con un lento carrello in avanti. Nock, nel corso della telefonata, si è insospettito e vuole vederci chiaro. Veloci inquadrature di dettagli ce lo mostrano mentre falsifica una lettera, sbianchettando il proprio nome per sostituirlo con quello di Alan Turing e dare inizio, all'insaputa di tutti, alla propria investigazione.

Si reca così negli uffici dell'Ammiragliato britannico. In campo medio lo si vede mentre porge il falso documento a una segretaria, inventando la scusa che deve prendere delle informazioni a nome di Alan Turing per il Ministero degli Esteri.

## 12. La sfida

Un altro flashback ci riporta a Bletchley Park. Siamo in esterni. Due campi lunghi a seguire mostrano Alan mentre cammina nel parco davanti al palazzo brandendo un pezzo di carta. È una specie di pesce fuor d'acqua in mezzo a tutto quel via vai militare. Turing cerca il comandante Denniston e lo trova in piedi davanti a una camionetta mentre controlla il carico di alcune forniture. Ancor prima di raggiungerlo, non appena lo vede, comincia a dirgli che quanto scritto su quel foglio è inaccettabile: Alexander Hugh ha rifiutato la sua richiesta di comperare parti e attrezzature per costruire la macchina progettata. Denniston gli fa presente che i suoi compagni si rifiutano di lavorare con lui e hanno presentato un reclamo formale. Tra campi medi e primi piani, in un vivace scambio di battute tra Turing e Denniston, Turing difende il proprio lavoro. Per costruire la macchina ha preso spunto da una vecchia macchina polacca, ma la sua è «infinitamente più avanzata». Denniston, come se non lo avesse ascoltato, ribatte che se non replica al reclamo dovrà inoltrarlo agli Affari Interni. Turing risponde a suo modo, senza mezzi termini. I suoi compagni sono degli idioti e la soluzione è che Denniston li licenzi e, dopo, finanzia la sua macchina: «Servono solo 100.000 sterline... ». Denniston si volta verso di lui e chiede ulteriori spiegazioni. Il matematico che lì per lì non vorrebbe dare spiegazioni, sollecitato a farlo, dice che Enigma è una macchina molto ben progettata ma coloro che tentano di decifrarne i messaggi sono persone. Così, lui ha pensato che dovesse essere un'altra macchina a doverlo fare, da qui il suo progetto. Denniston resta irremovibile: se Hugh ha detto di no è no. Mentre Alan fa per voltarsi e andarsene (non ha tempo da perdere!) Denniston lo apostrofa pedantemente con una domanda retorica a cui sa che Turing non può rispondere. Con questa dà sfogo a tutta la sua furia. «Lei ha mai vinto una guerra? Io sì. Sa come si fa? Con ordine. Disciplina. Catena di comando. Lei non è più all'Università, è solo un minuscolo ingranaggio di un sistema molto più grande e farà come ordinato dal suo ufficiale in comando».

Per nulla intimidito, ma altrettanto infuriato, per quanto controllato, Turing chiede seccamente quale sia, invece, il «Suo» (di Denniston), ufficiale di comando. Con un sorriso presuntuoso, il comandante Denniston non gli fa attendere la risposta e nel comunicargli il nome, Winston Churchill, fa seguire anche l'indirizzo e si allontana rabbiosamente.

## PER SAPERNE DI PIÙ:

*«Denniston fu comandante della Government Code & Cipher School, dal 1919 al 1942. Al film serviva un antagonista per Turing e il ruolo è toccato al povero Denniston che era un militare di carriera, ma per niente ottuso. Creò, nel 1938, Bletchley Park, gli trovò risorse, coinvolse matematici e studiosi, reclutò, fra gli altri, Turing e Welchman e gli affidò Hut 8 e Hut 6, organizzò gli incontri con i polacchi che già avevano attaccato, con successo, l'Enigma (citati dal film)».*

(Giovanni Cignoni, Dipartimento di Informatica, Università di Pisa).

### 13. La lettera

Al cancello principale di Bletchley Park, Turing raggiunge Menzies, in partenza probabilmente per Londra. Affannato dalla corsa appena fatta per cercare di raggiungerlo, gli consegna una lettera dal finestrino: è per Churchill. Menzies, seduto sul retro dell'auto, come al solito non si scompone, ma letto il nome del destinatario, alza lo sguardo verso Alan e sogghigna quasi compiaciuto.

Churchill ha risposto e ha messo Alan al comando. Un totale ci mostra Hugh, John, Peter, Keith e Charles nell'ufficio del comandante Denniston convocati per la comunicazione insieme ad Alan e alla presenza di Stewart Menzies, tranquillamente appoggiato a un angolo. Denniston è seduto alla sua scrivania e per quanto gli costi dirlo deve assecondare le volontà di Turing, che licenzia in men che non si dica, Keith and Charles, ritenuti «mediocri linguisti e ancora più miseri decryptatori». Contrariati, escono tutti dalla stanza. Denniston, in primo piano, ha gli occhi fissi su Alan. Lo stesso vale per Menzies che, ripreso in campo americano, continua a rimanere appoggiato alla colonna e da qui, senza scomporsi ma con un piglio cinico, domanda ad Alan quanto fosse stato amato a scuola.

#### PER SAPERNE DI PIÙ:

La **lettera**, in realtà, fu scritta da tutte e quattro le menti del Team di Turing. *«Fu un appello per garantire lo sviluppo di BP secondo questo piano industriale. Turing era già responsabile di Hut 8 e Welchman di Hut 6, non c'erano rivendicazioni o contrasti, ma la necessità di comunicare al grande capo che per ottenere risultati dall'ascolto del nemico bisognava poterlo fare in grande: più personale, più macchine. Fra le richieste c'era anche l'esenzione dalla leva per le maestranze di Letchworth: troppo esperte per poter essere mandate al fronte. "Action this day!" fu la risposta di Churchill, convinto dalla brutale modernità dell'idea».* (Giovanni Cignoni, Dipartimento di Informatica, Università di Pisa).

### 14. Sherborne School

Parte da qui un lungo flashback di collegamento agli anni del college che consente al regista di sfaccettare ulteriormente la figura di Turing e cominciare a introdurre il tema della "diversità".

Il totale, in campo lunghissimo, inquadra un maestoso e storico edificio, di fronte al quale va e viene un nutrito numero di adolescenti, abbigliati con la divisa di rito. La solita didascalia avvisa che l'anno è il 1928 e che il college è quello di Sherborne. Con la voce in over di Turing (che continua il monologo verso il suo interlocutore, il commissario Nock), il ricordo di quegli anni prende corpo a partire dal primissimo piano di un piatto di carote e piselli: «Le carote sono arancioni. I piselli sono verdi. Non si devono mai toccare tra loro» (espediente di fantasia).

Alan Turing, allora, ha soltanto 15 anni e siede all'estremità di uno dei due lunghi tavoli della sala da pranzo. Non è solo. È ora di pranzo e i tavoli sono al completo. Alan cerca di separare accuratamente le carote dai piselli e lo fa davvero con la massima precisione. Uno dei ragazzi seduto dietro di lui, a un certo punto, si alza e, nella noncuranza generale, con un vassoio di verdure bollite in mano si avvicina ad Alan. L'inquadratura fissa, dall'alto, mostra il momento in cui il vassoio viene rovesciato sulla sua testa. Tra le risate generali, Alan si alza di scatto, si scrolla tutto di dosso e cerca di allontanare il più possibile carote e piselli da se stesso, dal piatto e dal tavolo.

Il rumore e il dettaglio di un martello che batte dei chiodi per fissare delle tavole, unito ai gemiti e ad altri rumori provenienti da sotto alcune di queste, mostrano un secondo momento di tortura. Alan è stato rinchiuso in un vano molto simile a una bara e, da lì, scalcia e batte i pugni per farsi sentire e farsi aiutare ad uscire. Disteso in quella sorta di loculo, nel profilo posto in primo piano, appare tutta la sua sofferenza. A un certo punto, Alan è come se si fosse stancato di battersi e divincolarsi, o forse di prestare il fianco a quella violenza così inaudita e gratuita. In over le parole di Turing dicono: «Sa perché alla gente piace la violenza? Semplicemente perché procura una sensazione di piacere. Gli esseri umani trovano la violenza molto appagante. Ma sottragga questo appagamento e il gesto

diventa... vano». Alan l'aveva capito e, decidendo di tacere, li destabilizza. I ragazzi smettono di martellare e di battere le tavole con i loro piedi; il silenzio li innervosisce. Lo chiamano, ma lui non risponde. Allora lo insultano e poi se ne vanno. Alan respira lentamente. Si tranquillizza. Controlla i brividi; ha appena un tremito. Aspetta.

Improvvisamente, le tavole riprendono a scricchiolare. È Christopher che le solleva per tirarlo fuori. Christopher Morcom è poco più grande di lui ed è molto carino e affascinante. A piedi, lungo un antico corridoio dalle volte a sesto acuto, Christopher aiuta Alan mentre arranca. Ripresi da una steady-cam a seguire, alternata ad una a precedere – che li vede di spalle, o frontalmente, sempre insieme nella stessa inquadratura a mezza figura – Christopher e Alan parlano della vicenda. A parere di Christopher, i compagni della Sherborne School si sono incattiviti e lo picchiano perché è un ragazzo “diverso”. Alan lo è, anche se agli occhi della sua mamma (che non compare mai) è soltanto «un po' strambo». Christopher le dà ragione e pronuncia qui una frase che Alan farà sua e che ritroveremo ripetuta in altri due momenti importanti del film: «A volte sono le persone che nessuno immagina possano fare certe cose, quelle che fanno cose che nessuno può immaginare». Sullo sguardo dei due adolescenti, che si voltano l'uno verso l'altro, si conclude il flashback.

### **15. Il cruciverba**

In Hut 8, due inquadrature consecutive a mezza figura riprendono rispettivamente Hugh, poi John e Peter. Tutti e tre hanno l'aria abbattuta. Peter lamenta che adesso sono a corto di personale, ma Alan ha già pensato a come reclutarlo e, come ama solitamente fare, attacca al muro (in questo caso di una colonna) il disegno di un cruciverba, ripreso in primo, prmissimo piano.

Il cruciverba viene pubblicato sul giornale con il seguente annuncio: «Se risolvete questo cruciverba in meno di 10 minuti telefonate...». Passando dal dettaglio a dei campi allargati, grazie allo zoom, le inquadrature che seguono mostrano diverse persone che si mettono alla prova: un padre di famiglia, un militare su di un convoglio e un avventore in un locale.

La breve sequenza di immagini è interrotta da un allarme bomba e da successive esplosioni. All'interno del locale precedente, si vedono e si odono tremare i bicchieri. Fuori, dal buio del cielo, una panoramica dall'alto mostra la flotta aerea tedesca mentre colpisce ripetutamente degli obiettivi. Come per la scena della flotta navale, anche qui la sequenza è frutto di realizzazioni digitali - in sostanza delle animazioni elaborate da appositi programmi di grafica. Le inquadrature della ricostruzione virtuale dei bombardamenti si alternano a delle riprese in campo medio e lungo, in cui si vedono le persone cercare riparo nei rifugi sotterranei.

È riconoscibile uno dei tunnel della stazione metropolitana londinese di King Cross, usato come set. All'interno della stazione ci sono adulti e bambini. Vicine le une alle altre, alcune persone leggono libri, altre conversano, giocano, suonano uno strumento e c'è anche chi riprende a risolvere il cruciverba.

### **16. La prova enigmistica**

Il giorno dopo, Londra è un cumulo di macerie. Le mostra dapprima un campo lunghissimo, su cui si innestano una serie di piani ravvicinati accompagnati da una musica di sottofondo. Si vedono gli effetti e le reazioni ai bombardamenti. Mentre alcune persone scavano, cercando di recuperare il recuperabile, qua e là, alcuni edifici bruciano ancora. Lungo una strada ci sono dei bambini con le maschere antigas e altri che frugano tra le macerie insieme agli adulti. Alan Turing passa in bicicletta, vede, ma non si ferma. È diretto all'ufficio di Menzies, nel quartier generale del MI-6. Un totale lo riprende all'arrivo. Qui parcheggia la bicicletta, mostra un documento al militare di turno all'ingresso dell'edificio e si avvia.

All'interno del palazzo, una steady-cam a precedere riprende Alan e Menzies mentre insieme

scendono l'imponente scalone del palazzo, lo stesso inquadrato all'inizio del film quando, per la prima volta, è apparsa la figura di Stewart Menzies. La macchina da presa li segue, riprendendoli in primo piano e in piano americano, mentre si avviano verso la sala delle conferenze, dove sono stati riuniti tutti coloro che sono riusciti a risolvere il cruciverba entro i 10 minuti previsti. I convocati hanno formazioni diverse: «Un'insegnante, un ingegnere, un manipolo di studenti...».

Alan e Menzies spingono le porte a vetri per entrare e sul totale, in campo lungo, è offerto uno sguardo d'insieme dei candidati qualificabili per Bletchley.

La sala è stata attrezzata per l'occasione. Gli appassionati di cruciverba, una ventina, tutti uomini, sono seduti ognuno a un banco, come a scuola. Davanti a sé hanno un cruciverba, un taccuino verde alla loro destra e una penna. Sulle parole di Alan che, nel totale in campo lungo, dalla cima della stanza, dà indicazioni sul tempo assegnato per risolvere il rompicapo, si vede, in controcampo, una donna che arriva di corsa. Tutti si girano a guardarla. Il suo nome è Joan Clarke, ha circa venti anni, si è laureata in matematica a Cambridge, ed è in ritardo. Un agente del MI-6 la blocca all'ingresso della sala: lo spazio è stato riservato ai candidati e lei non può entrare. Joan si giustifica per il ritardo, l'autobus ha avuto un problema. L'agente la guarda con gentilezza e pensa che abbia sbagliato piano: «Le segretarie sono al piano di sopra, qui ci sono i candidati». «Io sono una candidata» ribatte Joan.

Alan, un po' spazientito, non riuscendo a continuare a parlare cerca di capire cosa stia succedendo e si avvicina ai due. Sull'insistenza di Joan a rimanere, l'agente si informa su quale sia la posizione per cui si è candidata. Joan spiega che sul giornale non c'era scritto. Ha risolto il cruciverba, ha risposto all'annuncio ed è stata convocata lì per un misterioso lavoro, come dimostra la lettera che ha con sé.

All'incredulità miope dell'uomo, che domanda se sia stata effettivamente lei a risolvere il rompicapo, in primo piano, abbassando la testa per rialzarla subito dopo, Joan chiede il perché di un pensiero del genere, lei è molto brava. Alan, anche se considera il ritardo, in qualsiasi circostanza, inaccettabile, interviene nella conversazione tra i due e, lasciando esterrefatto l'agente, invita Joan ad accomodarsi e dà inizio alla prova. Da questo momento hanno 6 minuti di tempo.

Con un lento carrello laterale, da destra verso sinistra, la macchina da presa percorre la sala da cima a fondo. I candidati appaiono tutti molto concentrati. Mentre procedono, Menzies, inquadrato a mezza figura con Alan, domanda se sia davvero possibile risolvere un cruciverba che si prospetta a tutti gli effetti difficilissimo, in 6 minuti. No, risponde Alan, lui ne impiega 8, ma è importante l'approccio mentale alla risoluzione di un problema impossibile: «Lo si affronta tutto insieme o lo si divide in piccole parti?». Non finisce neanche di parlare che, dalla stanza, Joan segnala che lei ha terminato. Ha impiegato soltanto 5'34"!

Poco dopo, nella sala ormai svuotata, la macchina da presa mostra, in campo medio, le sole due persone che si sono distinte nella prova e Joan è una di queste. Menzies, a mezza figura, dà loro il benvenuto per essere entrati a servizio di Sua Maestà ma, al tempo stesso, li ammonisce: non devono rivelare a nessuno quello che andranno a fare, altrimenti saranno giustiziati per tradimento. Dovranno mentire sul loro vero lavoro. I due restano ammutoliti. Joan però trova il coraggio di domandare quale sia il loro vero lavoro. La risposta arriva da Alan, ripreso in primo piano: «Decifrare un codice nazista indecifrabile e vincere la guerra».

### **PER SAPERNE DI PIÙ:**

**Joan Clarke** è stata una brillante matematica e ha contribuito, grazie alle sue spiccate capacità logiche, ad accelerare il processo di costruzione della macchina di Turing. Benché sia vero che ai fini del reclutamento sia stato usato un cruciverba, Joan è stata inserita a Bletchley da Gordon Welchman. È stata realmente fidanzata con Alan Turing e i due sono stati sempre ottimi amici.

## 17. L'iniziazione alla crittografia

Il taglio di montaggio chiude la sequenza per tornare alla Sherborne School. Ha inizio un altro flashback. I due adolescenti, Alan and Christopher, l'uno accanto all'altro, sono seduti nel parco della scuola con la schiena appoggiata al tronco di un grande albero. Una breve e ravvicinata panoramica scorre sulla diagonale del quadro per mostrare Alan che sta risolvendo un cruciverba mentre Christopher legge un libro sulla scienza dei codici, la crittografia. Christopher è ora con Alan, in un totale, che spiega come la crittografia consista in una serie di messaggi che tutti possono vedere ma che possono essere capiti solo da chi conosce il codice per decifrarli. Alan allora pensa che sia un po' come parlare, perché le persone quando parlano «non dicono mai quello che vogliono dire, dicono sempre altro. Eppure si aspettano che tu li capisca, ma io non li capisco». È qui che Alan, grazie a Christopher, comincerà a entrare in confidenza con questa scienza diventando bravissimo.

## 18. Essere donna

La macchina da presa è ora in Hut 11. Un carrello laterale, da destra verso sinistra, mostra una macchina gigantesca, piena di cavi che fuoriescono da tutte le parti, parzialmente costruita. Alan è preso a controllare che facciano attenzione, mentre entrano in campo: Jack, il nuovo arrivato, e Hugh. Sembra anche seccato, e dispiaciuto insieme, nel non vedere Joan con loro.

A casa dei genitori di Joan, una panoramica segue la ragazza che apre la porta per entrare nell'abitazione e poi raggiungere le voci in off che si sentono provenire dalla sinistra del quadro di ripresa, mostrando, in campo medio, Alan e i genitori seduti al tavolo del salotto.

Alan sta faticosamente descrivendo loro la particolare fabbrica di produzione radiofonica dove Joan dovrebbe andare a lavorare. Poco dopo, mentre Joan serve del tè, Alan la sollecita a prendere le proprie cose e andare a Bletchley. In campo lungo si scorgono i suoi genitori intenti ad ascoltare dalla cucina la loro conversazione. «Mi spiace, ma non posso accettare la sua offerta. Noi riteniamo che questa posizione sarebbe poco appropriata». Alan non capisce. Joan ha tutti i requisiti per lavorare a Bletchley. Le qualità intellettuali di Joan sono sorprendenti, ma la sua famiglia non vuole che lavori in un ambiente di soli uomini. Pur di portarla con sé, decide che sarà inserita nel gruppo delle segretarie e telefoniste.

### PER SAPERNE DI PIÙ:

Nel film, il regista mescola un po' le carte. Se è vero che nell'Inghilterra borghese e perbenista dell'epoca poteva risultare sconveniente per una ragazza lavorare in un ambiente di soli uomini, è altrettanto vero che Bletchley non era così. A Bletchley, lo abbiamo detto, c'erano le **WRENS** e forse in numero superiore agli uomini.

*«Facevano di tutto, soprattutto far funzionare le Bombe e le altre macchine, poi tenere i collegamenti con le stazioni radio, lavorare alla decodifica, alla trascrizione e all'archiviazione dei messaggi, e ovviamente all'amministrazione (...). Erano WRENS anche le staffette che portavano le comunicazioni urgenti e riservate. In motocicletta».* (Giovanni Cignoni, Dipartimento di Informatica, Università di Pisa).

## 19. Segreti

Con il flashforward ritorniamo a Manchester (1951), precisamente nel commissariato di Polizia, particolarmente affollato. Da un'estremità di un corridoio, la steady-cam riprende il detective Nock, in avvicinamento a passo veloce, per poi seguirlo in una stanza dove si trova il suo capo, il Sovrintendente Smith. Nock, ora in campo medio, va diritto da lui per mostrargli una busta completamente vuota. Avrebbe dovuto contenere i dati militari confidenziali di Alan Turing, ma non ci sono. Inesistenti. Qualcuno se ne è sbarazzato togliendoli di mezzo. Nello scambio di sguardi e battute tra i due, il Sovrintendente, in tono cinico, ribatte che quel qualcuno potrebbe essere lo stesso che è entrato in casa Turing senza rubare niente! Nock, per un attimo, si trattiene e poi dice come la

pensa. Fa i nomi di Guy Burgess e Antony Blunt, inglesi al servizio dei russi. Prima di diventare delle spie erano professori e provenivano dall'aristocratica Università di Cambridge, come Alan Turing. Il detective lascia dunque emergere il sospetto che, da quando è scoppiata la guerra, Alan Turing possa lavorare a un progetto segreto ed essere una spia britannica al servizio dei russi.

## **20. L'arrivo di Joan a Bletchley Park**

A Bletchley Park un breve carrello laterale amplifica il totale del palazzo vittoriano e prepara l'arrivo di Joan Clarke. L'autobus, con su lei e le altre ausiliarie, si ferma di fronte all'edificio. Il lento zoom in avanti segue le ragazze mentre scendono fino ad arrestarsi sul primo piano di Joan che si guarda intorno, colpita da tanta maestosità. Scorge Alan passare a piedi dall'altra parte della strada e anche lui la vede. Si ferma un attimo e la saluta sorridendo con un breve cenno della mano. Il suo passo quasi si incrocia con quello dell'ausiliaria – ripresa in campo americano di fronte alle nuove arrivate, che hanno, invece, le spalle alla macchina da presa –, giunta per dare il benvenuto alle ragazze e accompagnarle all'interno della struttura.

## **21. In guerra contro il tempo**

Mentre le ragazze si avviano verso l'interno, sulla conclusione della scena precedente si comincia a sentire la voce over di Alan Turing. Questa parte del monologo descrive gli stati d'animo di quei giorni, sia nel gruppo di Turing che nell'intera Inghilterra. Dire che fossero in guerra contro i tedeschi non era corretto. Erano in guerra contro il tempo. L'inserto in bianco e nero, con le immagini di repertorio, racconta in pochi frammenti la miseria e la fame del periodo e si alterna ai volti affannati e preoccupati di Peter, John e Jack, il nuovo arrivato. Le centomila tonnellate di provviste, inviate dagli americani ogni settimana, venivano costantemente boicottate dai tedeschi, mandate a fondo insieme alle navi che le trasportavano.

Allo scoccare della mezzanotte, in Hut 8, Hugh e gli altri ragazzi lavorano freneticamente. Il confronto con i dati che arrivano per trovare dei modelli linguistici di riferimento e interpretare i messaggi di Enigma è serrato. Tutti lavorano duro e il più velocemente possibile fino a che non suona la mezzanotte. È a quell'ora che il codice di Enigma viene quotidianamente cambiato e, altrettanto quotidianamente, il lavoro di Hugh, Peter, John e Jack fallisce miseramente. Ognuno si ferma, frustrato. Il totale mostra Hugh che, esausto, in un attacco di collera getta violentemente giù dalla scrivania decine di carte. È stufo del comportamento di Alan, gli fa sprecare del tempo prezioso per riconfigurare ogni volta matrici e rotor per quella «inutile macchina».

## **22. Lo scontro**

Il gesto non esaurisce la rabbia. Nonostante John tenti di fermarlo, Hugh parte e si dirige verso l'area dove Alan sta lavorando (Hut 11) anche lui alacramente, alla propria creazione. Il totale lo mostra di spalle, mentre armeggia alla macchina, in notevole stato di avanzamento e visibile in quasi tutta la sua volumetria. Hugh non ne può più e inveisce contro di lui. Prende il primo oggetto che gli capita a portata di mano e glielo scaglia addosso. John fa appena in tempo ad arrivare e a fermarlo prima che lo colpisca malamente con qualcos'altro. Alan è spaventato, ma certo che la sua macchina funzionerà. I primi piani allargati dei campo-controcampo mostrano tutta la tensione del momento. Il clima è esasperato. Peter, sopraggiunto dietro John, la pensa come Hugh e tira fuori pure lui una buona dose di malcontento. Fuori di lì, parenti, amici, soldati veri stanno realmente combattendo la guerra e loro invece sono fermi, impotenti. Per colpa sua.

## **23. La decisione**

Il cambio di scena lo vede da solo, nel buio della notte, in Hut 8, ora senza nessuno. Alan ha preso una decisione faticosa, vuole coinvolgere Joan nella ricerca, all'insaputa degli altri. Dopo aver superato il test, infatti, Joan è entrata solo parzialmente a far parte della squadra. Joan è in Hut 3 e

lavora insieme alle altre WRENS. Controllando che nessuno lo veda, prende alcuni dei messaggi di Enigma giunti in giornata, decriptati dal comando nazista e accantonati sopra un tavolo per essere studiati. Piega i fogli e li nasconde addosso. Li infila dentro la giacca, nei pantaloni, nei calzini. Un lento carrello da sinistra verso destra segue la frenesia dei suoi gesti, carichi di ansia mista a timore. Sente le voci dei poliziotti di guardia. Sa che sta nascondendo informazioni top secret sufficienti a farlo impiccare per tradimento più di una volta. I dettagli dei gesti, i primi piani del suo volto nelle inquadrature a seguire e a precedere, caricano il momento di intensità.

Con la sua bicicletta ha raggiunto il cancello principale di Bletchley Park. Come da protocollo, la guardia controlla il contenuto della borsa, in cui – prevedendolo – non ha messo niente, e lo lascia andare. Adesso Alan e la sua bicicletta sono per strada (in campo lungo). È notte fonda e la destinazione è la nuova casa di Joan. Una volta arrivato, cercando di fare meno rumore possibile, lo si vede a figura intera mentre la chiama con un filo di voce. Nel dettaglio del controcampo, la finestra, a un piano da lui, è chiusa e con le tende tirate, ma Turing riesce a farsi sentire grazie a un sassolino lanciato contro il vetro. Joan la apre, lui si arrampica ed entra maldestramente, facendo rumore. Joan sollecita Alan a fare attenzione, la padrona di casa si potrebbe svegliare... In casa non sono ammessi uomini a quell'ora.

#### **24. La “macchina universale”**

All'interno, l'appartamento è poco illuminato. Alcune candele sono già accese, ma per fare un pochino più di luce, Joan accende un abat-jour. Alan comincia a tirare fuori da ogni parte del corpo i messaggi di Enigma decriptati dai nazisti e li distende sul pavimento. Lei non vede l'ora di leggerli, ma con tono scherzoso fa notare ad Alan che oltre ai messaggi qualche volta potrebbe portarle anche dei fiori. E così dicendo, la macchina da presa, leggermente angolata, la riprende con in mano uno di quei fogli per cominciare a leggere. E noi lo facciamo con lei, in soggettiva. Le frasi sono banali: «Ore 6.00 – il tempo oggi è sereno, pioggia in serata, Hi Hitler». Con messaggi di quel tipo non sconfiggeranno di certo i nazisti!

Le riprese sono quasi tutte declinate sui primi piani e sui campi medi, con un'alternanza di campi e controcampi. Alan, mentre fruga tra quelle carte, dice che al di là del contenuto, gli interessa la relazione tra i messaggi cifrati e quelli decifrati. Pensa che in questo modo possano trovare un indizio su cui far lavorare Christopher, la sua macchina. Le carte si vedono di nuovo attraverso la soggettiva di Joan ma, subito dopo, la macchina da presa è di nuovo in primo piano per riprendere la stessa mentre si illumina e chiede ad Alan se sta costruendo la sua «macchina universale», quella che può risolvere qualunque problema. Alan si ferma, la guarda interrogativo. Come fa a sapere delle sue ricerche? Joan, sorridendo, dice di aver letto il suo articolo all'università e, richiamandolo alla memoria, prova a riassumerne i contenuti a grandi linee. Alan, annuendo, la ascolta con attenzione e le spiega che vuole che Christopher diventi una sorta di macchina cerebrale. «Un cervello elettrico, un calcolatore digitale». «Gli esseri umani possono computare grandi somme molto in fretta» dice e aggiunge: «Anche Hugh lo fa. Ma Christopher sarà più in gamba». Insomma, la macchina di Alan, riuscendo a gestire in fretta un gran quantitativo di dati, può determinare cosa accade dopo.

#### **25. Spie**

A Bletchley Park, il primo piano di Turing (che si guarda intorno con prudenza) – ancorato a un carrello laterale sinistro che lo segue mentre, in bicicletta, si dirige verso Hut 8 – introduce la prossima scena. Il campo lungo seguito a ruota da un dettaglio che non lascia spazio a interpretazioni, mostra una perquisizione in corso. Sull'altro lato della stanza, il comandante Denniston, Hugh, Jack, Peter e John guardano quanto accade in silenzio, appoggiati ai tavoli da lavoro. Alan domanda che succede e si affretta a intervenire sullo sparpagliamento dei documenti. Ma la Polizia militare lo

blocca. Il suo tavolo è tutto sottosopra. Carte, parti della macchina. Un disastro. Con fare severo e sprezzante, Denniston – in campo medio e totale – comunica che c'è una spia a Bletchley Park. Uno di loro, dice John, pare che faccia il doppio gioco con i russi. È stato intercettato un telegramma che stava partendo per Mosca e Denniston fa capire ad Alan, in modo alquanto esplicito, che lui è il sospettato.

Il primissimo piano mostra un Turing sconcertato che riesce comunque a trovare la forza, e la calma, per rispondere: «Senta, so che non le piaccio, ma questo non fa di me una spia sovietica». Mentre pronuncia queste parole i suoi compagni stanno a testa bassa, tranne Hugh che ha lo sguardo su di lui. Nel frattempo, la polizia non trova nulla di sospetto e comincia ad andarsene. Denniston, con uno sguardo glaciale fisso su Alan, non gli risparmia il proprio pensiero: «Il Ministero degli Interni può proteggerla ma, prima o poi, commetterà uno sbaglio. E allora non dovrò neanche licenziarla. La impiccheranno per tradimento». Alan, disorientato e dispiaciuto, resta in silenzio. E così anche gli altri sui quali sosta la macchina da presa mentre Denniston e l'ultimo poliziotto rimasto se ne vanno.

## 26. Un'idea

Alan è ora dalla sua macchina, in Hut 11. È in campo medio, seduto per terra, intento a rifinire una parte della macchina in basso. Ancora in campo medio, ma in controcampo, Joan spalanca la porta ed entra, con passo attento e cauto. Sul primo piano laterale e uno zoom in avvicinamento, che coglie bene l'espressione disagiata di Alan, si sente dire: «Ciao» in voce off. Alan, in silenzio, sembra un bambino profondamente offeso e solo. Più che lavorare sembra accarezzare la macchina, quasi a cercare conforto in quel Christopher elettro-meccanico. Senza girare la testa, sposta lo sguardo di lato, verso Joan. Con il garbo e la lealtà che la contraddistinguono, sempre in off, la sentiamo dire che ha saputo cosa è successo: nella baracca dove è lei, la 3, non si parla d'altro. Ma in primissimo piano, con uno zoom quasi impercettibile, e un altrettanto impercettibile angolatura della macchina (il contre-plongée è minimo) che ne enfatizza il volto sorridente, gli dice di avere un'idea per tirargli su il morale.

Con un carrello a scendere, la macchina da presa inquadra, in primissimo piano, delle equazioni matematiche con calcoli complessi scritti su dei tovagliolini di carta. Segue il primo piano di Joan che dibatte e illustra la sua idea. Alan appare un po' più in pace. Sono nel settore di Bletchley Park adibito a bar e stanno un po' più comodi rispetto a quando li abbiamo incontrati a casa di Joan.

Mentre parlano, attirato dal rumore della porta sbattuta, lo sguardo di Alan si volge verso l'ingresso. Nel controcampo – in campo medio – si vedono entrare Hugh e Peter. Di fianco, rispetto alla macchina da presa, e a destra, sul fondo del quadro, sempre seduta al tavolo, Joan domanda ai ragazzi appena entrati se fanno parte del suo gruppo. Contrariamente a quanto gli dice Turing, Joan li saluta mettendo le basi per un loro avvicinamento. Il primo ad avvicinarsi è Hugh che cerca di accattivarsi la simpatia di Joan, riuscendoci. Ma è lei a guidare il gioco: «Fa un lavoro da uomo, non può permettersi di fare l'idiota». Alan appare infastidito, ma Joan, ripresa in primissimo piano, coglie la palla al balzo per cercare di fargli capire che anche lui deve riuscire a rimanere simpatico al gruppo. Per quanto possa essere brillante, Enigma sarà sempre più potente di lui. Se davvero vuole decifrarne i messaggi, ha bisogno di tutto l'aiuto possibile. Ma loro non glielo daranno se lui non gli piace.

## 27. Messaggio recepito

Dalla sinistra dell'inquadratura, Alan entra in campo con un sacchetto di mele in mano. La macchina da presa è all'interno di Hut 8 ed è fissa su un totale, leggermente angolato, che riprende la squadra al lavoro. Alan distribuisce a ognuno dei compagni una mela, la signorina Clark (Joan) gli ha detto che sarebbe stato carino da parte sua portar loro qualcosa. A differenza di quanto era accaduto nel suo appartamento (con la battuta sui fiori, caduta nel vuoto...), le parole di Joan, ora dirette ed esplicite,

sono arrivate: Alan ha recepito, decifrato e sta mettendo in pratica il suo messaggio. E anche gli altri sembrano gradire. Un lento zoom in avanti, orientato verso il primo piano, porta gradualmente l'attenzione soltanto su Alan che racconta goffamente una barzelletta, per tornare dal suo Christopher.

## 28. L'ora di matematica

Quel nome così caro fa da anello di congiunzione tra il presente e il passato. Alan e Christopher sono in aula. Il flashback, aperto da un campo medio, ce li mostra seduti al proprio banco durante l'ora di matematica. Il professore è alle loro spalle in fondo alla stanza, sta passando tra i banchi mentre spiega. Pensando di non essere visto, Christopher passa un biglietto ad Alan. Il professore si avvicina ai banchi dei ragazzi. Il controcampo precedente fa intuire che abbia visto la scena ma, ovviamente, non rimprovera Christopher, da cui è partita l'iniziativa. «Signor Turing, cosa fa? Scrive biglietti?». Il docente strappa il bigliettino, subito ripiegato, dalle mani di Alan. Intorno non vola una mosca; si odono, scanditi, solo i suoi passi. Si volta e, inquadrato in primo piano, alza il foglio per mostrarlo alla classe dicendo: «Solo Turing può scrivere biglietti in linguaggio incomprensibile!» e, così facendo, scatena l'ilarità della classe. Accartocciando il foglietto con la mano, il professore si avvia verso il cestino. Le risa non infastidiscono Alan; nel mondo a parte che ha con Christopher, si sente al sicuro. Sul volto dei due ragazzi compare un sorriso d'intesa.

Nel frattempo suona la campanella: la lezione è finita e anche la scuola. Nel totale dell'aula, rimasta vuota, Alan va a riprendersi il bigliettino dal cestino. In primitivo piano, a seguire, il dettaglio delle sue mani sul foglio, ora appoggiato sulle ginocchia. Con una lo tiene, con l'altra scrive in stampatello la traduzione, reiterata dalla sua stessa voce: «Ci vediamo tra due lunghe settimane, mio carissimo amico». Un altro primitivo piano mostra il volto di Alan, pieno di gioia.

## 29. Picnic

In campo medio, una leggera panoramica da destra verso sinistra riprende Alan e Joan, in esterni, seduti sopra un plaid con fare rilassato e confidenziale, tipico di un'amicizia che si è consolidata.

Hanno carta e penna e stanno ragionando. Il cinguettio degli uccellini si sovrappone al motivo musicale in sottofondo e suggerisce un'atmosfera mattutina e primaverile. La didascalia informa che siamo a Bletchley Park e l'anno è il 1941. Joan sembra aver trovato la soluzione matematica per risolvere un'equazione e Alan ne è felice. L'arrivo di Hugh turba per un istante il suo stato d'animo, ma anche Alexander ha una buona notizia. Gli mostra un foglio di carta con uno schema di calcolo: ha trovato la soluzione per velocizzare esponenzialmente il lavoro di Alan. Alan deve ammettere che «non è per niente una pessima idea». «È il suo modo dire grazie» dice sorridente, voltandosi verso Hugh. Mentre Alan guarda lo schema con interesse, Alexander, in risposta a quel grazie particolare, si prende il sandwich di Alan. Turing fa per ribattere ma Alexander lo spiazzava con una battuta familiare: «Non ti piacciono i sandwich». E con questo, dà un bel morso al tramezzino e se ne va. In primo piano restano il sorriso di Joan seguito da quello, appena appena percepibile, strappato ad Alan.

## PER SAPERNE DI PIÙ:

Come afferma Giovanni Cignoni (Dipartimento di Informatica - Università di Pisa), la **diagonal board**, il miglioramento risolutivo che nel film viene suggerito da Hugh, fu un'idea di Welchman.

## 30. La macchina-Christopher è pronta

Anche questa scena si apre in campo medio, con la macchina a mano che scivola verso destra accennando un brevissimo tratto arcuato. Si trova in Hut 11. Quasi l'intero spazio dell'inquadratura è occupato da Christopher, disposto in taglio obliquo lungo la diagonale del quadro.

Alan è con un elettricista (estraneo al gruppo), chiamato per fissare i collegamenti dei cavi necessari all'alimentazione della macchina (la macchina di Alan è tuttora a Bletchley, ma quella del film è stata interamente ricreata).

Ci sono anche Hugh, John, Peter, disposti a semicerchio di fronte a “lei” e sentono l’importanza del momento.

Il matematico la mette in funzione, la corrente arriva e le decine di ingranaggi girano, facendo un ticchettio molto rumoroso. La macchina da presa con un movimento obliquo progressivo – dal basso verso l’alto – riprende i rotori in azione in piano ravvicinato, con l’ausilio dello zoom.

In controcampo (campo medio), tutti guardano lavorare quel prodigio meccanico finalmente operativo. Gli ingranaggi girano per lungo tempo, senza che la macchina riesca però a dare i risultati sperati.

### **31. In Europa**

Il tempo passa e scorre terribilmente veloce. Ai dischi giranti di Christopher, in primissimo piano, si sovrappongono, con una rapida dissolvenza, le ruote dentellate dei carri armati, anch’esse in primissimo piano. Un brevissimo carrello laterale parte da queste per mostrare, in campo lungo, un’ordinaria azione di terra. Su questa subentrano le immagini di repertorio, ancora una volta chiamate a intervenire nel testo filmico; a partire da un primo piano di Hitler, si inseriscono sul dettaglio dei rotori in movimento di Christopher, che appariranno più volte nel montaggio alternato (che qui fa un uso massiccio di dissolvenze) della sequenza.

Uno speaker radiofonico in voce over traccia il quadro della situazione. «L’esercito tedesco si spiega a ventaglio nell’Europa tutta (...) mentre l’Europa capitola».

### **32. La proroga**

In Hut 11, Alan adesso è solo con la macchina. Il totale lo mostra mentre, con alcuni fogli in mano, si muove agitato di fronte a lei. Dal ticchettio che produce è evidente che Christopher stia lavorando, ma sembra fare soltanto rumore. Alan la osserva, controlla che i collegamenti siano stati montati in modo adeguato. Nel totale, in controcampo, sbatte nervosamente la sedia per spostarla dal tavolo con tutti i suoi appuntì. Li scorre freneticamente. È stanco e avvilito.

Nell’ufficio di Denniston, l’elettricista che ha aiutato Alan a mettere in funzione la macchina riferisce al comandante che gli ingranaggi e i rotori vanno senza sosta e senza risultati.

Alan è sulla porta di Hut 11 per prendere una boccata d’aria e sgranchirsi un po’. Distrutto dalla stanchezza si appoggia alla parete. Il piano americano lo ritrae di profilo, con la testa abbassata. Nel campo lunghissimo consecutivo si vedono arrivare, a passo sostenuto, il comandante Denniston, accompagnato da un funzionario del Ministero e alcuni poliziotti.

Alan, visibilmente agitato, corre rapidamente dentro, chiude la porta dietro di sé e la ferma con un paletto. Fa appena in tempo. Denniston, sopraggiunto, la scuote per aprirla. Alan non vuole che entri, non vuole che tutti loro interferiscano con il suo lavoro, ma Denniston non sente ragione e dà l’ordine di buttarla giù. Il colpo violento fa cadere a terra Alan che cerca di rialzarsi velocemente per evitare che i poliziotti si avvicinino alla macchina. Le immagini, ora nel totale dell’inquadratura, sono concitate. Alan cerca di opporsi con tutte le forze ma viene bloccato e non può fare altro che guardare, con orrore assoluto, la macchina mentre viene spenta. «Molto bene» dice, subito dopo, Denniston e continua: «A quanto pare la sua costosissima macchina non funziona». Alan è esausto, ma risponde, concitato, con le parole rotte dall’agitazione e dalla rabbia, contraddicendolo: «E invece no. La macchina stava elaborando» e con tutta la forza che ha ancora in corpo aggiunge che loro non potranno mai capire l’importanza di quello che ha creato. Denniston, derisorio più di sempre, non vede l’ora di liberarsi di lui e della sua macchina e gli dice che i finanziamenti sono sospesi. Non solo. Avvicinandosi, gli comunica «con immenso piacere» che è stato licenziato.

Mentre dà ordini di accompagnare Turing fuori dalla base, interviene dal fondo la voce di Hugh con un secco e composto: «No». Tutti si girano verso di lui. La sequenza di primissimi piani su cui, fino a

questo momento, è stata declinata l'ultima parte dell'aspro confronto Denniston-Turing, è interrotta da un totale. In campo lungo, si vede entrare di corsa anche John, seguito da Peter. Alan, di nuovo in primissimo piano, è incredulo e anche Denniston lo è. Con molta calma, cambiato e riposato, Hugh si avvicina al comandante dicendogli che se manda via Alan dovrà mandare via anche lui perché Alan ha ragione. La sua macchina funziona ed è, con ogni probabilità, la possibilità migliore che hanno per decifrare Enigma. John e Peter si uniscono a Hugh; si faranno licenziare anche loro se Turing non rimane al suo posto. Hugh chiede una proroga di sei mesi, Denniston gliene concede soltanto uno e, nell'ordinare ai poliziotti di lasciare Turing, se ne va.

Il gruppo tira un respiro di sollievo. Alan ringrazia – stavolta per bene – Hugh che, sorridente, gli fa presente che adesso «la macchina è meglio che funzioni». Il sorriso di Alan, carico di emozione, e quello degli altri mette fine alla scena.

### **33. Confidenze**

Il dettaglio di un giradischi in funzione, oltre a indicare una distensione della situazione, annuncia un nuovo cambio di scena. Peter, John e Joan, in campo medio, sono in attesa delle loro birre al bancone del pub di Bletchley Park, già visto in precedenza. Alan e Hugh sono seduti l'uno di fianco all'altro al tavolo in fondo, vicino alla finestra. Mentre attendono l'arrivo degli altri, Alan torna sulla questione “spia” e giura ad Alexander di non essere lui. Alexander Hugh ne era già al corrente. Su ordine di Denniston, ha decriptato il cifrario del messaggio in partenza per la Russia e la chiave trovata gli aveva tolto ogni ombra di dubbio su Alan, anche se Denniston non era d'accordo.

### **34. Il caso Murray**

L'inciso nel locale, con la storia della spia, crea un collegamento con quanto sta per accadere a Manchester, nell'ufficio del Sovrintendente Smith. Un carrello in avanti con, in primo piano, due funzionarie che stanno scrivendo a macchina, ci traghetta direttamente nel 1951, alle indagini di Nock. A figura intera, di spalle alla macchina da presa, il Sergente Staehl bussa ed entra nell'ufficio del Sovrintendente dichiarando di avere elementi sufficienti per incastrare Turing. Nell'ufficio c'è anche il Detective Nock. Entrambi (Nock e il Sovrintendente) sono seduti alla scrivania, uno di fronte all'altro. Il racconto di Staehl avviene in campo lungo, con i primi piani di Nock e di Smith in ascolto che vi si intervallano. Staehl dice di aver seguito Turing in un pub, dove lo ha visto consegnare una busta a un tale, fermato più tardi.

Il montaggio a stacco, con il cambio di set, ce lo mostra immediatamente. Si chiama Arnold Murray, ha circa vent'anni ed è seduto, solo, con la testa abbassata, nella stanza degli interrogatori. Staehl ha scoperto che è omosessuale e frequenta quel pub perché va con gli uomini per denaro. Lo ha pagato anche Turing, solo che Murray «poi ha avuto la brillante idea di rubare a casa del professore con un amico. È questo che Turing nasconde: è un omosessuale, non una spia». Il racconto di Staehl è una stupidaggine e per Nock non è convincente. Secondo lui, Turing sta lavorando a qualcosa di importante e si oppone a un suo arresto per una questione simile. Non è quello su cui stava indagando. Chiede così al Sovrintendente Smith – che ha ordinato a Staehl di preparare un mandato e portare Turing in commissariato – di poterlo interrogare lui... E poi si dedicherà «a tutti i casi stupidi» che Smith vorrà.

### **35. La proposta**

La giornata è grigia e il rumore degli pneumatici delle auto sulla strada lasciano pensare che abbia appena piovuto. La macchina da presa inquadra, in campo lungo e di taglio, l'esterno della casa dove vive Joan. Lei è appena arrivata e già mentre apre la porta, con la macchina da presa che la coglie in campo medio, le si nota un'aria triste. Entrata in casa trova Alan. Anzi, ancor prima, vede, e noi vediamo in soggettiva con lei, il corridoio disseminato ordinatamente di fogli. Alla fine del campo

lungo scorgiamo Alan che, intento a sistemare altre carte, si lamenta del fatto che Christopher non vada sufficientemente veloce. Joan tenta di parlargli. Alan però è così preso dai propri ragionamenti che quasi non la sente fin quando la ragazza non gli riferisce che se ne andrà da Bletchley. I suoi genitori dicono che ha venticinque anni, non è sposata e la rinvogliono a casa.

Alan non riesce a capacitarsi e afferma che tutto ciò è ridicolo. Cerca di convincere Joan a rimanere. Lei ha la possibilità di fare lì qualcosa di grande nella sua vita.

Joan gli risponde in modo del tutto inatteso per Alan: «E finire come te? No, grazie. Mi dispiace che tu sia solo, ma Enigma non ti salverà. Questo sai decifrarlo, fragile narcisista, o prendi il tuo prezioso Christopher così te lo spiega?». Le parole di Joan, in parte pronunciate sul primo piano di Alan, avanzano feroci e sono dolorosissime per lui, che rimane – nel totale – in piedi, annichilito come se avesse ricevuto un terribile schiaffo, senza replicare.

John si rende conto solo ora di quello che ha detto e si scusa. Alan, con il profilo in primo piano e una smorfia di pianto sul volto, scuote la testa come per dire “non importa, non fa niente”. Riesce finalmente a voltarsi verso di lei e a dirle, in tono dimesso, che vuole che resti perché a lui lei piace.

Gli piace parlare con lei. Per Joan è lo stesso, anche a lei piace parlare con lui. Un leggero accordo melodico in sottofondo accompagna questo momento. «E se non fossi più sola? E se tu avessi un marito?», le dice Alan. «Hai qualcuno in mente?», risponde lei con il pianto negli occhi. Nella testa di Alan balena l’idea di sposare Joan, ma lei non lo ha ancora capito. Pensa che voglia proporgli Hugh o qualcun altro del gruppo. Fino a che Alan non fa qualche passo e si ferma davanti a lei. Joan alza lo sguardo e quasi paralizzata dallo sconcerto, dall’espressione del volto di Alan realizza che le sta chiedendo di sposarlo.

Un campo-controcampo di soggettive (di Alan, di Joan) raccontano il ventaglio delle sfumature che attraversano i loro volti. Per Alan è la cosa più logica da fare. Il dettaglio di un piccolo filo elettrico – usato per la costruzione di Christopher – tirato fuori dai pantaloni, si trasforma in anello.

In una deliziosa sequenza, che ha insieme del comico e del surreale, e che è ancora costruita sulle soggettive, con Joan ancora sconcertata in primo piano, Alan le rivolge la faticosa domanda.

### **36. La festa**

Sull’accordo vivace della batteria, un carrello in avanti scivola verso l’interno del pub di Bletchley Park – in campo lungo –, presentando un’improvvisata festa di fidanzamento, con tanto di bandierine e stendardo sullo sfondo con la scritta “congratulazioni”. Il pub è affollatissimo. La musica è vivace e c’è chi balla al suo ritmo, volteggiando allegramente tra i tavoli.

Il dettaglio dell’alquanto inconsueto anello di fidanzamento di Joan è combinato con un’inquadratura in campo medio in cui appare sorridente mentre parla con alcune compagne. Attraverso la soggettiva (di Joan) vediamo Alan seduto al tavolo con i suoi compagni. Hugh, molto allegro, sta tenendo banco raccontando una delle sue avventure con le donne. Tutti ridono, eccetto Alan che appare un po’ confuso. Alzatisi quasi tutti per andare a ballare, Alan resta con John. È pensieroso. Ha paura di non rendere felice Joan e, così dicendo, rivela a John la propria attrazione per gli uomini. John gli consiglia di non far capire le proprie idee a nessuno, neanche a Joan. L’omosessualità è illegale e Denniston non aspetta altro che trovare una scusa per mandarlo via. La conversazione è interrotta dalla voce di Joan che, da fuori campo, invita Alan a raggiungerla per ballare. E, in campo medio, ora ballano, castamente.

### **37. L’attesa**

Sulla tenerezza del momento, una breve dissolvenza consente ad Alan di fare uno dei suoi salti indietro nel tempo. “I LOVE YOU”. La scritta in stampatello si legge sul foglio di carta, mentre il giovane Alan la traduce lentamente, lettera per lettera secondo il codice crittografico. Alan è al

college, nella sua stanza, già rientrato dalle vacanze. La lettera è per il suo amato Christopher. Dalla finestra arrivano le voci dei ragazzi che stanno tornando dalle vacanze. Nel totale dell'inquadratura Alan si alza dalla sua postazione per guardare fuori. Si sposta all'esterno, con la lettera tra le mani, eccitato all'idea che Christopher stia tornando e impaziente. Un campo lungo, con lui di spalle alla camera, insiste sulla folla dei ragazzi in arrivo, mentre il primo piano a seguire ne mostra lo sguardo che si spegne lentamente mano a mano che la speranza di vedere Christopher diminuisce.

### **38. Sulle differenze**

Dalla solitudine del college a quella della stanza adibita agli interrogatori, nel commissariato della polizia di Manchester: è qui che si trova ora Alan, con l'accusa di atti osceni. La sequenza è una delle più significative del film, sia per la costruzione dell'immagine sia per quel che riguarda il contenuto. Il faccia a faccia tra Nock e Alan Turing lascia emergere uno dei messaggi più importanti del film: il tributo alla differenza. Alla domanda: «Può una macchina riuscire a pensare come un essere umano?», posta da Nock all'inizio dell'interrogatorio, Alan, dopo aver precisato che la domanda non è posta nel modo opportuno (ovvio che le macchine non possono pensare come le persone, una macchina è diversa da una persona e pensa in modo diverso), la riformula. «La domanda interessante è: poiché qualcosa la pensa diversamente da noi vuol forse dire che non sta pensando? Noi ammettiamo che gli esseri umani hanno divergenze gli uni dagli altri. Qual è il punto di avere gusti diversi, diverse preferenze se non mostrare che i cervelli lavorano diversamente e che pensiamo diversamente». Poche parole, ma bastano per capire quanto il pensiero di Alan sia molto più grande e lungimirante rispetto all'epoca in cui vive. Le inquadrature si ricollegano all'inizio di *The Imitation Game*; identica è la luce, identico è il taglio. Appare soltanto più ammorbidita, e limpida, la figura del Detective Nock che confida ad Alan di volerlo aiutare e gestirà l'interrogatorio con molto rispetto e attenzione nei suoi confronti.

### **39. Stallo**

Di nuovo in Hut 11. Sugli ingranaggi in movimento, il campo lungo mostra il clima teso. Alan, Hugh, John, Peter sono insieme a quell'enorme marchingegno da cui attendono risposte. Scocca la mezzanotte, è passato un altro giorno senza che la macchina abbia elaborato niente. Hugh inveisce; Alan la spegne.

### **40. La svolta**

Ha inizio adesso la scena di svolta del film. Un carrello a precedere segue il gruppo uscito da Hut 11. Mostrati i documenti d'identità ai poliziotti in servizio, i ragazzi proseguono per andare a smaltire la stanchezza al pub. Nel corso del tragitto parlano del mese che sta per finire e del fatto che Christopher non è ancora riuscito a fare il proprio lavoro. Alan sostiene che non può farlo perché non sa cosa cercare. All'interno del pub, due campi medi consecutivi mostrano da un lato Alan e i compagni seduti a un tavolo che continuano a conversare fra di loro e, anch'esse sedute a un tavolo poco distante, Joan e Helen, una sua collega. Nonostante l'ora, il pub è affollato.

Helen e Hugh, dalle loro rispettive postazioni, si osservano a distanza e mettono in atto delle tattiche seduttive. Arriva il momento delle presentazioni. Accompagnato da un Alan molto imbarazzato, Hugh va al tavolo delle ragazze e, in pochi attimi, da «furfante nato» – come lo definisce Joan –, mette in pratica un corteggiamento da manuale. Mentre conversano tutti quanti insieme, emerge che Helen è innamorata di un collega tedesco. Oh, lei non è che lo conosca direttamente! Ma lo sente parlare ogni giorno, perché ne intercetta i messaggi. E comunque, anche se lo conoscesse, potrebbe fare ben poco, perché pensa che abbia una fidanzata. Hugh trova il modo di entrare più in confidenza con lei e le propone una birra al banco. I due si alzano e si allontanano sorridenti. Dall'inquadratura in campo medio che riprende anche Joan, la macchina da presa è ora in primo piano sul volto di Alan

e con lo zoom in avvicinamento sostenuto, sottolineato parallelamente dall'incalzare del ritmo musicale, si porta sul suo primissimo piano. Alan è perso nei propri pensieri... Qualcosa del discorso di Helen non gli quadra. Quasi urlando, la chiama: «Helen!!!». Tutti nella stanza si voltano verso di lui. «Perché pensi che la tua controparte abbia una fidanzata?». Helen stenta a rispondere, ma esortata da Alan lo fa. All'inizio di ogni suo messaggio, sono ripetute sempre 5 lettere, sempre le stesse.

Alan, più perplesso di prima, dice che questo è molto strano. I tedeschi hanno imposto di mettere 5 lettere casuali per iniziare i messaggi.

«L'amore ti porta a fare strane cose», interviene Hugh. «L'amore in questo caso ha fatto perdere la guerra alla Germania», ribatte Alan. Su queste parole, sbattendo contro Hugh che, a sua volta, sbatte contro Helen e le rovescia la birra addosso, esce di corsa dal locale.

Seguono i primi piani sulle espressioni confuse di John, Peter e Hugh, e il campo medio con il disorientamento di Helen, rimasta con la birra addosso e ferma al bancone del pub.

Tutti escono velocemente dal locale per seguire Alan nella sua folle corsa attraverso Bletchley Park per raggiungere prima possibile Hut 8. La situazione è concitata. Alan non si ferma al posto di blocco. Le guardie gli urlano contro e fanno altrettanto con Joan, che si è precipitata dietro di lui come gli altri membri del gruppo (che riescono comunque a mostrare le loro carte d'identità).

All'interno di Hut 8, le azioni, velocissime, sono riprese da una camera a mano, combinata nel montaggio con dettagli e primissimi piani. Per quanto gli ha raccontato Helen, Alan suppone che Christopher debba cercare non in tutti i messaggi, ma soltanto in quelli che producono alcune parole; parole che saranno ripetute poi costantemente.

Joan prende uno dei messaggi, lo stesso che le abbiamo già sentito leggere in casa sua, quando Turing andò a trovarla. Lui si rende conto che tutti i messaggi delle 6 di mattina contengono la frase: «Heil Hitler!» e il meteo.

Parte un'altra corsa velocissima verso Hut 11, da Christopher. Arrivati, Alan comincia a distribuire i compiti e poi si fa dettare da Joan l'ultimo messaggio delle 6. La macchina viene rimessa in funzione e comincia a processare. La tensione è palpabile ed è alimentata dall'incalzare del ritmo musicale e dagli zoom in avvicinamento alla macchina, da un lato, e al volto di Alan, dall'altro. A un certo punto, Christopher si arresta: ci siamo. Alan prende velocemente nota delle lettere che si sono bloccate e corre di nuovo in Hut 8, stavolta si dirige direttamente su Enigma.

Gli serve l'ultimo messaggio: Joan glielo detta, lettera per lettera. Il dettaglio mostra i tasti della macchina. Mentre Alan li batte, seguendo le indicazioni di Joan, si illuminano le lettere retrostanti che traducono il messaggio in codice. John prende di corsa un taccuino e trascrive le lettere indicate dalla macchina in seguito alla battitura. Mostra il taccuino ad Alexander che legge a voce alta il messaggio decrittato: contiene i nomi delle unità che attaccheranno e le coordinate del luogo dell'attacco. «Heil Hitler!», dice Alan in primissimo piano, aggiungendo: «L'unico tedesco che bisogna conoscere per decifrare Enigma!». Sì, ce l'ha fatta! Ce l'hanno fatta! La gioia è enorme. Joan abbraccia Alan e si abbracciano anche Alexander e John, e poi, a turno, tutti quanti. Tranne Alan e Alexander. Tra loro uno sguardo di intesa, e complicità, esprime più di qualsiasi abbraccio.

#### **PER SAPERNE DI PIÙ:**

È stato detto all'inizio della scheda che il nome vero della macchina di Turing non è Christopher ma **Bomba**. Sul prototipo di questa ne furono costruite altre 200, disseminate, per via dei bombardamenti, in 5 sedi diverse: Gayhurst, Wavendon, Stanmore, Eastcote e Adstock.

#### **41. Con le mani legate**

Una lentissima panoramica sugli esterni di Hut 8, mostra le variazioni di luce dell'alba. All'interno il gruppo è al lavoro; ha lavorato lì per tutta la notte.

La macchina da presa, insistendo nelle combinazioni delle inquadrature (prmissimi piani e dettagli: i primi fissi, i secondi con la macchina in movimento che scivola lateralmente e obliquamente), mostra i vistosi progressi conseguenti alla decriptazione. Una grande mappa militare sul muro, con un tracciato numerico che divide ogni paese in più zone, è implementata da piccoli cartoncini, in prevalenza blu e rossi (a rappresentare, rispettivamente, le flotte alleate e le navi tedesche - dell'Asse). Una soggettiva di Hugh – appoggiato a un banco, alle spalle di Joan e di John – mostra uno sguardo d'insieme della mappa. «Ci sono soltanto cinque persone al mondo che sanno la posizione di ogni nave nell'Atlantico e sono tutte in questa stanza», dice John.

Joan, osservando da vicino la mappa, nota che a breve ci sarà un attacco a un convoglio passeggeri. «Civili, ma ora possiamo salvarli» dice Joan. Alan, in primo piano, scuote la testa pronunciando un silenzioso “no”. Poi, mentre Hugh fa per chiamare Denniston, Alan fa un balzo verso di lui e gli toglie il telefono dalle mani, scaraventandolo contro il muro. Hugh pensa che sia impazzito e lo colpisce con un pugno facendolo atterrare sul pavimento. La scena è cruciale. Alan non è impazzito, con l'aiuto di Joan si rialza da terra, col naso sanguinante, e prova a spiegare. Se loro salvano quel convoglio i tedeschi capiranno che Enigma è diventata decriptabile e la sostituiranno. Non se lo possono permettere. Due anni di lavoro e, purtroppo, hanno le mani legate. Peter indica che la Carlisle è una delle navi che sarà colpita. Ha capito che non si può intervenire ogni volta, ma quella è la nave con suo fratello a bordo e supplica, piangendo, che venga risparmiata (parte di fantasia: Peter non ha avuto nessun fratello coinvolto). Ma Alan, dispiaciuto e impotente (per quanto, secondo Peter, lui, che decide cosa fare o non, si senta un po' «Dio»), non può fare altro che rimanere della propria opinione. Devono vincere la guerra e non salvare soltanto un convoglio. È adesso che comincia il difficile.

#### 42. Ultra

Un lento carrello laterale mostra l'oceano infiammato dalla guerra. All'inserto digitale subentra una panoramica dall'alto di un treno che attraversa i verdi boschi inglesi che separano Bletchley da Londra. Un campo medio mostra Joan e Alan seduti su quel treno. Il loro silenzio sembra prevaricare il rumore del convoglio ferroviario in sottofondo sulle melodiche note musicali di accompagnamento. Ma sono risolti. Sanno cosa devono fare. Scendono dal treno. La staedy-cam a precedere li riprende in piano americano mentre camminano lungo il binario.

Un'inquadratura di taglio obliquo ritrae Stewart Menzies – in primo piano – seduto a un tavolo. Come al solito, è molto elegante, in perfetto stile inglese, e ha tra le mani la sua sigaretta. È in una sala da tè con Joan e Alan, ritratti in un'inquadratura speculare alla sua.

Nell'incontro Alan chiede il suo aiuto affinché nessuno sappia che Enigma è stata decifrata; neanche Denniston lo deve sapere. «Mentre noi sviluppiamo un sistema per determinare ogni quante informazioni agire, quale attacco fermare, quale lasciar correre, analisi statistiche, il numero minimo di azioni necessarie a vincere la guerra, ma il numero massimo da intraprendere perché i tedeschi non sospettino mai». L'MI-6 dovrà coprirli e poi creare le menzogne da dire ai tedeschi e ai loro militari.

Insomma, come ha ben capito Menzies, MI-6 deve «mantenere un complotto di menzogne ai massimi livelli di governo». Al di là dei vetri del locale, la soggettiva amara di Joan mostra le conseguenze dei bombardamenti nei gesti di un'infermiera che aiuta dei soldati feriti.

«Sotto il nome in codice “Ultra”, Bletchley Park diventa il più grande archivio della Intelligence militare (servizi segreti) del mondo » dice la voce over di Alan sul carrello, in campo lungo, delle WRENS intente alla decodifica dei messaggi.

#### 43. Segreti

In linea con il movimento precedente, la macchina da presa avanza verso Hugh, intento a prendere il primo messaggio del mattino. «Era come poggiare l'orecchio all'interfono di Hitler. La segretezza

divenne il timore primario e, per qualche motivo, loro si fidavano di me», dice ancora in voce over Alan, mentre la macchina, con un carrello laterale, è scivolata in Hut 8.

In campo lungo, una WRENS se ne va dopo aver portato i messaggi del giorno. Alan chiede a Peter se ha la decodifica dei messaggi delle 9.30. Ma invece di rispondere, Peter sbatte con la spalla contro di lui, facendo sì che le carte che ha in mano cadano sul pavimento. Le carte sono cadute all'altezza della scrivania di John. Nel chinarsi a raccoglierle, i suoi occhi vengono attratti da qualcosa sulla scrivania. Dalla soggettiva di Alan scopriamo che si tratta di un libro, nascosto sotto i codici crittografici. Con fare cauto, assicurandosi che John non lo veda, lo apre e scopre così che è lui la spia sovietica. Segue un faccia a faccia molto schietto tra i due, cadenzato su primi e primissimi piani. Alan si sente in dovere di dirlo a Denniston, ma John lo ricatta sulla sua omosessualità. Alan è costretto a tacere; vorrebbe, però, dirlo almeno a Menzies. Prova a chiamarlo ma poi desiste, scoprirà a breve che sa già tutto. Insetto di fantasia: Turing non ha conosciuto John Cairncross, spia realmente esistita.

#### **44. Stewart Menzies**

Alan si reca a casa di Joan per dirle quello che ha scoperto. Ma di Joan nessuna traccia; con sua enorme sorpresa, scopre al suo posto proprio Menzies, con in mano quei fogli da decriptare che Alan le aveva dato l'anno prima. Denniston, d'altronde, stava cercando la spia russa – gli dice – e la stava cercando in Hut 8. Alan, a quel punto, parla di ciò che ha scoperto John, ma Menzies è al corrente. È stato proprio lui, per ragioni diplomatiche («È molto utile far trapelare quello che vogliamo a Stalin. Churchill è maledettamente paranoico, non condividerebbe uno stralcio di informazione con i sovietici... C'è troppa segretezza», dice Menzies), a portare John a Bletchley Park.

Insieme ad alcuni inserti dove si accenna all'attività di spionaggio di John, compare qui, in flashback, il richiamo alla scena in cui Alan ha incontrato i propri compagni nell'ufficio di Denniston. È la scena in cui il Comandante Denniston spiega come funziona Enigma, mentre Menzies osserva la situazione da un angolo della stanza. Menzies, ora fuori dal flashback, dice che John non è una cima, per questo sarà Alan a dovergli dire quali informazione far trapelare ai russi così come agli inglesi. Alan è adesso sconcertato, si sente sorvegliato e incastrato. Lui non è una spia, è solo un matematico.

Menzies gli ribatte che lui (Alan) sa più segreti di tutte le spie che conosce messe insieme. Alan si arrende all'evidenza ma chiede in cambio che Joan venga rilasciata. Menzies, con un sorriso ambiguo, gli dice che ha mentito: Joan è al mercato e rientrerà tra un'oretta. Alan è inorridito e preoccupato. Uno zoom in avvicinamento, che comincia sul rumore dei passi di Menzies in uscita dall'appartamento, lascia intendere che Alan stia escogitando qualcosa.

#### **45. Lo schiaffo**

Arrivata a Bletchley Park, Joan è un po' sorpresa di trovare Alan ad attenderla vicino al posto di blocco. Alan non può dirle quanto è successo, sarebbe troppo pericoloso, ma cerca di convincere Joan a lasciare Bletchley Park. Non ci riesce in alcun modo. Joan rende tutto molto difficile. Le parla anche della propria omosessualità, ma Joan non è per nulla preoccupata di questo aspetto. Neanche lei può essere una moglie perfetta. Loro si amano in modo diverso e lei lo sa. Tutti e due lo sanno ma per proteggere Joan, Alan ha un'unica chance, dirle che invece non è così. Lui non tiene a lei, l'ha soltanto usata per decriptare Enigma e ora che tutto è stato fatto lei se ne può andare.

Uno schiaffo sonoro è la risposta di Joan. Lei resterà lì e con fare risoluto, su un'inquadratura fissa in campo lungo in cui cammina di spalle alla macchina da presa, se ne va verso la propria strada. Il litigio è frutto di fantasia. Alan e Joan pare non si siano lasciati malamente e sono rimasti comunque uniti per tutta la vita.

#### **46. Il giudizio**

Di nuovo nella stazione di Manchester, Alan finisce di raccontare la propria storia al Detective Nock.

Le immagini sono intervallate a sequenze di repertorio e ad alcuni dettagli dei loro calcoli e delle buste top secret siglate “Ultra”. Prima che la guerra finisse passarono altri due anni. «E ogni giorno eseguivamo i nostri calcoli imbrattati di sangue. Ogni giorno decidevamo chi restava in vita e chi moriva. E ogni giorno aiutavamo gli alleati a vincere senza che nessuno lo sapesse», racconta Alan in voce over. Alcuni tagli di girato, tratti dagli archivi, mostrano le immagini di feroci battaglie.

«Stalingrado, le Ardenne, l’invasione della Normandia. Tutte vittorie che non sarebbero state possibili senza le informazioni che noi fornivamo», continua Alan. E ancora, sulle immagini dei luoghi delle decisioni di Ultra e di Alan che corre lungo la periferia di Bletchley. Corre per miglia e miglia, sudando, ansimando, fino a quando le gambe quasi cedono. «La gente parla della guerra come di un epico scontro tra civiltà. Libertà contro tirannia, democrazia contro nazismo... Milioni di soldati caduti sul campo, intere flotte sul fondo degli oceani, aerei che sganciano bombe dal cielo fino a oscurare il sole... Per noi non era questa la guerra. Per noi la guerra era una mezza dozzina di fanatici dei cruciverba in un villaggio dell’Inghilterra meridionale».

Sulla fine delle parole di Alan, un carrello laterale si porta in campo lungo e arretra, mostrando hut 8 in una delle loro stancanti giornate.

Il montaggio a stacco presenta adesso le immagini del discorso di Churchill dal Palazzo di Whitehall e quello del Presidente degli Stati Uniti, Harry Truman, che dedica la vittoria a Roosevelt, con l’esplosione di applausi in Times Square. Le inquadrature, in prevalenza fisse, dei campi lunghi e medi mostrano scene di gioia e bandiere sventolanti a Bletchley Park, che celebra la fine della guerra. Alan e gli altri sono adesso in riunione con Menzies nella sala dove hanno visto per la prima volta Enigma. Prima di andarsene da lì, Menzies gli dice – sui campi medi che vanno a restringersi sui primi piani: suo, di Alan e di Joan – che devono bruciare ogni cosa. Non hanno mai sentito parlare di Enigma e augura loro il buon ritorno a casa.

#### **47. Il vuoto**

*The Imitation Game* si sta avviando verso la conclusione e con questa scena torniamo, per l’ultima volta, alla Sherborne School. Una leggera panoramica in campo largo riprende l’ingresso di Alan adolescente nell’ufficio del Preside.

Il montaggio delle inquadrature è costruito su un crescendo di piani. Il campo largo all’inizio, a seguire i piani americani del campo-controcampo su cui è strutturato il dialogo tra il giovane Alan e il Preside, e infine i campi più ristretti sul volto di Alan nel finire della scena. Il Preside lo invita a sedersi. Prima di comunicargli il motivo per cui è stato convocato, gli fa delle domande sull’amicizia tra lui e Christopher. Ha saputo dal professore di matematica che sono inseparabili e che è stato sorpreso con un biglietto. Alan nega l’amicizia, dicendo soltanto che lui e Christopher sono i migliori della classe e che quel biglietto era un esercizio di crittografia per passare il tempo: le lezioni di matematica per loro sono semplici. «Tu e il tuo amico risolvete problemi di crittografia durante l’ora di matematica perché la lezione per voi è troppo facile?», incalza il Preside. «Non è mio amico», replica fermo Alan. Il preside ora è in primo piano e gli dice che è arrivata una notizia che riguarda Morcom: «Christopher è morto». Un lentissimo carrello in avanti comincia a restringere il piano dell’inquadratura su Alan.

«Scusi, non capisco» ribatte più volte il ragazzo. Alan scopre che Christopher era malato da tempo, aveva la tubercolosi bovina ed è morto nel corso delle vacanze, lo ha comunicato la madre. La macchina da presa è ora in primitissimo piano. Fuori campo, il Preside continua a parlare, a dirgli che pensava che sapesse della malattia di Christopher e gli chiede se si sente bene. Alan, sconvolto, trattiene ogni emozione. Ha lo sguardo perso davanti ha sé, ma risponde: «Sì, sto bene, come ho detto non lo conoscevo bene... Posso andar signor Preside?». Balbetta le ultime parole della frase, mentre un tremito di pianto gli attraversa il volto; riesce a controllarlo. Anche questa parte non è andata così.

Christopher è effettivamente morto di tubercolosi bovina, lasciando un enorme vuoto nella vita di Alan, ma lui e i suoi compagni di corso (che non lo trattavano come nel film) sapevano della malattia. Il flashforward ci porta ora, per un istante, a casa del professor Turing.

Le note in sottofondo uniscono la scena precedente a questa. La macchina da presa è fissa e lo inquadra di spalle, in campo lungo. Nella stanza affollatissima regna un silenzio assordante. Alan è seduto immobile davanti a Christopher, la sua macchina, ora più grande (prende tutta la parete in fondo alla stanza) e piena di fili che penzolano da tutte le parti. È diversa da come l'avevamo vista a Bletchley Park.

#### **48. Delusione amara**

Il cambio netto di scena, dato dal montaggio a stacco, si apre con un veloce carrello in avanti e un rapido cambio di fuoco. Siamo nel commissariato di Manchester, nell'ufficio del Detective Nock, la cui figura, seduta alla scrivania, è inizialmente fuori fuoco, a favore dell'inizio del carrello. Sulla sinistra dell'inquadratura, la mano di un poliziotto, di cui si odono i passi, è in campo e tiene stretto un giornale. Le note musicali in sottofondo proseguono, ma ora sono a complemento di altre sonorità: quelle, appunto, dei passi – in primo piano –, del ticchettio di una macchina da scrivere, della penna che viene chiusa non appena il giornale viene appoggiato sulla scrivania accompagnato dalle parole «Congratulazioni signore». Nock alza lo sguardo verso il poliziotto per riabbassarlo sul giornale, aperto sulla notizia del giorno, ora nel dettaglio. Il titolo recita: «Professore di Cambridge condannato per atti osceni»; sotto, la foto di Alan Turing. La macchina da presa inquadra adesso il volto di Nock con un breve carrello in avanti: non ha l'aria felice.

#### **49. La scelta**

Il suono prolungato di un campanello ci riporta a casa di Alan. È ancora di spalle, in campo medio, e sta andando ad aprire. Con sua grande sorpresa, davanti alla porta c'è Joan. La casa è in disordine. Joan è ora seduta in salotto, in campo medio; Alan toglie i piatti sporchi rimasti in giro e tenta di mettere un po' in ordine. Joan ha letto la notizia sui giornali ed è molto dispiaciuta: «... Sarei venuta, avrei testimoniato», gli dice.

Mentre parlano, Alan tenta di spostare un bicchier d'acqua e cade. Joan è preoccupata. In primo piano, le dice che è caduto a causa dei farmaci. Il giudice gli ha dato una scelta: o due anni in prigione o la terapia ormonale... «Castrazione chimica» per curare le tendenze omosessuali. Joan è inorridita. Lui ha scelto la seconda, altrimenti si sarebbe dovuto allontanare da casa e non avrebbe potuto continuare a lavorare a Christopher... «È diventato così bravo». Joan vuole aiutarlo, non può affrontare una cosa così pesante da solo. Alan, è a fuoco in primissimo piano; Joan, fuori fuoco è sullo sfondo. Lui rifiuta l'aiuto. Non può fargli una cosa simile, se lei chiede aiuto gli potrebbero portare via Christopher e piangendo mostra tutta la sua fragilità, condizionata dall'alterato stato ormonale. «Non voglio restare da solo», dice tra le lacrime. In campo medio, con la macchina sullo sfondo, Joan lo abbraccia e prova a calmarlo. Lo fa sedere e gli tiene le mani sulle spalle. Alan accarezzandogliene una, sente che ha un anello e, accennando un sorriso, dice che molto più bello di quello che gli aveva fatto lui. Sorride anche Joan, mentre gli racconta qualcosa di suo marito.

Alan è triste e piange di nuovo. Joan prova a consolarlo come può. Pensa di fargli fare delle parole crociate, ma si rende conto che Alan è confuso. Il trattamento ormonale gli ha distrutto il cervello e lei sa, con il cuore spezzato, che Alan non potrà più tornare quello di prima. Alan, vistosamente a disagio, le chiede se lei ora ha quello che voleva... un lavoro, un marito, una vita normale.

Guardando verso Christopher, non parla di sé ma risponde che: «Un uomo normale non ce l'avrebbe fatta (sottinteso: a fare la macchina)». E continua: «Questa mattina il treno è passato da una città che non esisterebbe se non fosse per te. Ho comprato un biglietto da un uomo che oggi sarebbe morto se

non fosse stato per te. A lavoro mi documento su tante e tante ricerche scientifiche che esistono soltanto perché ci sei tu. E anche se tu avresti preferito essere normale, io sono felice che tu non lo sia. Il mondo è un posto infinitamente migliore perché tu non sei normale». Restato solo, Alan si alza dalla poltrona, chiude il libro, sorride a Christopher e spegne la luce.

## **50. The End**

La sequenza finale è un flashback. Alan, Joan, Hugh, John, e Peter sono di fronte a un enorme falò, preparato davanti a dove hanno lavorato fino a quel momento. Come suggerito da Menzies, stanno bruciando tutti i documenti e lo stanno facendo allegramente. Lanciano le carte di Enigma per aria e le guardano svolazzare mentre scendono giù nel fuoco. Ogni prova, della loro presenza lì, finisce nel fuoco. Sulla sequenza che si conclude con Hugh che abbraccia Alan e Joan e il primo piano di Alan, scorrono le seguenti didascalie.

“Dopo un anno di terapia ormonale imposta dal governo, il 7 giugno 1954 Alan Turing si suicidò. Aveva 41 anni.

Tra il 1885 e il 1967, in Gran Bretagna, circa 49.000 omosessuali sono stati condannati per atti osceni.

Nel 2013 la regina Elisabetta II ha concesso a Turing la grazia postuma, onorando le sue straordinarie scoperte scientifiche.

Secondo le stime degli storici, la decrittazione del codice Enigma ha abbreviato la guerra di oltre due anni, salvando più di 14 milioni di persone.

Il segreto di Stato ha tenuto l'operazione nascosta per oltre 50 anni.

Il lavoro di Turing ha ispirato un intero campo di ricerca, noto come la macchina di Turing. Oggi noi lo chiamiamo computer”.