

TITLE: 1984

PRODUCT: **Apple Macintosh**

copywriter: Steve Hayden

art director: Brent Thomas

director: **Ridley Scott**

<https://www.youtube.com/watch?v=2zfqw8nhUwA&spfreload=10>

info su: [https://en.wikipedia.org/wiki/1984_\(advertisement\)](https://en.wikipedia.org/wiki/1984_(advertisement))

CONTESTO (probabile BRIEF)

Il mondo dei computer è dominato da una grande multinazionale, l'IBM. Vi sono anche altre industrie che producono PC denominati non a caso IBM-compatibili. Apple è una piccola azienda che intende collocare sul mercato un PC che utilizza un sistema operativo basato non su righe di codice, ma su metafore grafiche (cestino, scrivania, finestre di dialogo...). Un computer insomma che non abbia bisogno che si chiami un informatico ogni volta che appare un problema. Un computer che renda autonomo l'utente. Il prezzo al pubblico è alto (all'epoca 2500 dollari). Si propone dunque a una fascia di persone di buon reddito, attratte dall'innovazione, quindi giovanile, insofferente della statica offerta IBM, di buona cultura (dato che si suppone che l'utilizzo del Mac è legato a lavori intellettuali, mentre i PC-IBM sono largamente utilizzati negli uffici). Apple ha bisogno di lanciare il suo nuovo prodotto facendo breccia nel muro IBM e strappandole una fetta di clientela insoddisfatta.

CONCEPT (soggetto)

Lo spot è ambientato in un mondo distopico totalitario. Lo spettatore deve percepire un forte senso di oppressione. E' una società dominata da un "grande fratello" che non solo reprime, ma condiziona le menti. Senza dichiararlo apertamente il pubblico dovrà associare questa presenza soffocante a quella di IBM nel mondo dei computer.

L'atmosfera è oscura, l'aria pesante. Una massa di persone anonimizzate marciano verso il salone in cui il tiranno pronuncia da un grande schermo il suo discorso stile "legge e ordine". Tutti ascoltano come automi. Ma qualcosa sta accadendo.

Degli uomini in divisa inseguono una ragazza che si distingue in tutto dagli altri: è vestita con colori vivaci, è forte, determinata, è sexy. Corre verso il salone con un grosso martello in mano, simile a quello dell'omonima disciplina sportiva. La ragazza rappresenta l'innovazione, la libertà di scelta, l'autonomia dal sistema. Sulla canottiera porta l'immagine stilizzata del Mac, ma senza farlo troppo notare. Giovane contro vecchio, diversità contro omologazione, rivolta contro ordine soffocante.

Gli uomini in divisa stanno per raggiungerla, ma lei fa in tempo a scagliare il suo martello contro lo schermo. Lo schermo va in frantumi e l'esplosione per la prima volta provoca una reazione, di meraviglia, nella massa dei sottomessi.

Una VO assicura che dopo l'uscita del nuovo Mac nel 1984 il mondo non sarà come il 1984 immaginato dal romanzo di Orwell.

Lo spot offre riferimenti culturali, il romanzo di Orwell, certamente conosciuti dal target (con alto grado di istruzione) che Apple si propone di raggiungere. I riferimenti alla subcultura cyberpunk che sta nascendo in quegli anni e che si oppone alla cultura dominante degli anni '80 (fatta a livello cinematografico di action movie e commedie sentimentali), costituisce un ulteriore elemento di richiamo per questo

pubblico minoritario, ma con sufficiente capacità di spesa. Lo spot non mira solo a piazzare un prodotto, ma ad affermare una cultura tecnologica innovativa, a formare un pubblico di "fan" della Mela.

PAY-OFF

"On January 24th, Apple Computer will introduce Macintosh. And you'll see why 1984 won't be like Nineteen Eighty-Four."

BODY-COPY

La "copy" di "1984" è fatta della vfc del tiranno e del vo del pay-off.

SCENEGGIATURA

Mentre vengono visualizzate le inquadrature dalla 1 alla 23, si sente una voce fuori campo (poi apparirà il volto teletrasmesso) che con tono autoritario dice:

"Today, we celebrate the first glorious anniversary of the Information Purification Directives. We have created, for the first time in all history, a garden of pure ideology—where each worker may bloom, secure from the pests purveying contradictory truths. Our Unification of Thoughts is more powerful a weapon than any fleet or army on earth. We are one people, with one will, one resolve, one cause. Our enemies shall talk themselves to death, and we will bury them with their own confusion. We shall prevail!"

- 1. Zoom da CL di una città futuristica vista dall'alto.*
- 2. FI su una fila di persone vestite tutte uguali che marciano ordinate e catatoniche dentro una galleria. Angolazione fortemente dal basso.*
- 3. PM di una donna vestita in modo difforme e che con un lungo martello corre velocemente verso la camera, leggermente dal basso.*
- 4. PP delle persone che marciano (in evidenza il suono ritmico degli stivali che battono a terra)*
- 5. PM di quattro poliziotti che corrono nello stesso luogo in cui prima c'era la donna.*
- 6. (come la 2) FI su una fila di persone che marciano ordinate e catatoniche dentro una galleria. Angolazione fortemente dal basso.*
- 7. Part. dei piedi delle stesse persone in marcia che battono sul pavimento.*
- 8. (come la 3) PM della donna che corre verso la camera.*
- 9. TOT di un vasto ambiente dove giungono le persone in marcia e prendono posto a sedere mentre sullo sfondo lo schermo proietta il volto della voce fuori campo.*
- 10. CM della donna che corre verso la camera mentre sullo sfondo i poliziotti la inseguono.*

11. Carrellata laterale del PM delle file di pubblico a sedere che ascolta immobile il leader.

12. PM del pubblico di spalle e sullo sfondo il volto del leader che continua a parlare, angolazione fortemente dal basso.

13. (come la 11) Carrellata laterale del PM delle file di pubblico a sedere che ascolta immobile il leader.

14. CL della donna che entra nel salone percorrendo il corridoio centrale tra le fila.

15. (come la 5) PM dei poliziotti che corrono.

16. PM di spalle del pubblico, sullo sfondo il volto incombente del leader. Angolazione fortemente dal basso, dal corridoio centrale.

17. PA della donna che gira su se stessa per dar forza al lancio del martello mentre sullo sfondo i poliziotti avanzano.

18. (come 5 e 15) PM dei poliziotti che corrono.

19. (come 17) PA della donna che gira su se stessa per dar forza al lancio del martello mentre sullo sfondo i poliziotti avanzano. Dissolvenza incrociata.

20. PPP dell'immagine del leader sullo schermo.

21. (come 17 e 19) PA della donna che lancia il martello mentre sullo sfondo i poliziotti avanzano. La donna grida.

22. Pan. a seguire del totale del martello che vola in aria.

23. (come 16) PM di spalle del pubblico, sullo sfondo il volto incombente del leader. Angolazione fortemente dal basso, dal corridoio centrale. Entra in campo il martello che colpendo lo schermo provoca la sua esplosione.

24. PM di spalle del pubblico che assiste all'esplosione. Dissolvenza incrociata.

25. (come la 10) Carrellata laterale del pubblico che grida mentre un voice over legge:

"On January 24th, Apple Computer will introduce Macintosh. And you'll see why 1984 won't be like Nineteen Eighty-Four."

che si prolunga su:

25. Logo di Apple

La sceneggiatura vede come protagonista un personaggio femminile forte e determinato contrapposto ad un antagonista che domina la società con la sua presenza autoritaria. Una massa di personaggi di sfondo, anonimi, non identificabili individualmente popolano lo spot. L'evento è unico: è la

ribellione della protagonista contro il sistema autoritario. Ma molto spazio è dedicato alla forma in cui si sviluppa l'oppressione. L'ambientazione è futuristica, indeterminata, oppressiva. Il tono è drammatico e, verso il finale, eroico. La drammaturgia è ternaria. Vi è una introduzione che mostra la società autoritaria con l'inizio della VFC dell'antagonista e le immagini delle persone in marcia verso la sala del discorso. Lo sviluppo comincia con la fuga della protagonista e l'inseguimento degli uomini in divisa. Questo elemento dinamico spinge in su la curva della progressione drammaturgica fino a che le due linee, fuga e sala, si incontrano e comincia la terza parte conclusiva. Il climax è rappresentato dalla distruzione dello schermo. A quel punto comincia la discesa della progressione drammaturgica rappresentata dai volti meravigliati del pubblico, dall'avvio del pay-off e infine dall'immagine del logo.

INDICAZIONI TECNICHE E DI STILE

REGIA

Le inquadrature sono di due tipologie: quelle che descrivono la massa dei subordinati e quelle dedicate alla protagonista ribelle. Le prime sono dominate da un ordine geometrico, ottenuto sia con forti prospettive (quella dei piedi che marciano, o delle file ordinate degli ascoltatori), sia con simmetrie (quelle della sala con le due ali di pubblico ai lati e di fronte lo schermo); al contrario le seconde sono internamente movimentate o dagli uomini in divisa o dalla protagonista e dunque non si riescono a percepire linee compositive rigide. La torsione del corpo quando la donna lancia il martello accentua questo contrasto. Dal punto di vista dell'angolazione le prime sono dal basso verso l'alto per sottolineare la disposizione autoritaria della società che vi è rappresentata e l'oppressione che produce, le seconde invece sono caratterizzate dall'orizzontalità: la protagonista ci chiama in causa. Infatti è ripresa sempre frontalmente, come se corresse verso di noi. I movimenti di camera sono riservati alla prima tipologia di inquadrature e si tratta di carrellate semilaterali, che danno una idea di "passare in rassegna le truppe", aumentando la sensazione di ordine militare.

RECITAZIONE

I personaggi di sfondo sono molto simili tra loro. Fino allo scoppio dello schermo, sono impassibili e privi di espressione. Per aumentare la sensazione della loro spersonalizzazione sono vestiti tutti allo stesso modo, con vestiti dimessi e dai colori freddi che coprono l'intero loro corpo. La gran parte è priva di capelli o con capelli molto corti in modo da diminuire ulteriormente la possibilità di caratterizzarli. I loro volti sono truccati in modo da farli apparire spenti, come maschere. Questa caratterizzazione era stata usata da George Lucas in "THX". La protagonista è vestita con pantaloncini rossi la cui vivacità contrasta con l'ambiente grigiastro, indossa una canottiera bianca con un logo del Mac non troppo evidente. Nel complesso il costume serve allo stesso tempo a creare una empatia con un pubblico attento alla cura del corpo (richiama un abbigliamento sportivo) e allo stesso tempo costituisce un richiamo sessuale (diretto al pubblico maschile, probabile acquirente del Mac dell'epoca), dato che è l'unico personaggio con una parte del corpo nudo, quando gli altri sono completamente coperti. I personaggi di sfondo del resto sono così omogenei che per alcuni risulta

difficile distinguerne il genere sessuale. Ciò contribuisce anche alla metafora (libertà contro chiusura). Vengono sottolineati i suoi movimenti liberi, ad esempio con l'inquadratura più lunga dello spot, quella in cui passa dal CL al CM verso la camera. Il suo agire è privo di tentennamenti o di paura. Personaggi femminili combattenti e atletici erano stati già messi in scena da Ridley Scott in "Blade Runner".

ILLUMINAZIONE

Il mondo che si vuol rappresentare è oscuro e depressivo. Buio e penombra dominano, dunque. Non solo la sala è al buio, ma anche i corridoi che portano alla sala. Dato che però le persone e gli eventi devono essere mostrati si utilizzano Key light e back light, ma senza riempimento così aumentano i contrasti. Anche il tiranno è ripreso con luci che ne accentuano la spigolosità del volto. L'atmosfera è polverosa e stantia, effetto probabilmente ottenuto con la diffusione di fumo. In questo modo l'improvvisa irruzione di una potentissima luce, quando scoppia lo schermo, che brucia vaste zone dell'inquadratura crea una rottura forte con il resto dello spot e dunque introduce alla novità rappresentata dalle parole del VO.

LOCATION/SCENOGRAFIA

Sostanzialmente gli ambienti sono tre.

Il primo è una sorta di tubo nel quale marciano i sudditi, collegato ad una struttura futuristica metropoli verticalizzata riconducibile all'immaginario di "Metropolis" (Fritz Lang) poi ripreso dallo stesso Scott in "Blade Runner". Questo ambiente serve a introdurre il contesto distopico. Il tubo, per accentuarne il carattere repressivo, è costellato da monitor.

Il secondo ambiente è un indeterminato corridoio che poi si scoprirà condurre al salone. L'ambiente è squallido e trasandato come da macerie, tipico delle ambientazioni cyberpunk.

Il salone è dominato dallo schermo e per il resto lascia intravedere una scenografia steampunk. Le inquadrature sono molto alte, con parecchia "aria in testa" sui personaggi. In questo modo l'ambientazione incombe sui personaggi aumentando il senso di oppressione.

MONTAGGIO

Il ritmo è sostenuto, anche se non dirompente: 25 inquadrature su 60", quindi una media di 2,5" a inquadratura. La struttura consiste in un montaggio alternato tra le immagini della marcia/salone e quello della corsa della protagonista. Il montaggio alternato dura 16 inquadrature su 25, in pratica l'intero sviluppo drammaturgico. Il montaggio si risolve con l'arrivo della protagonista nel salone (qui i poliziotti sono sullo sfondo e non più in una inquadratura separata). Lo scopo del montaggio alternato è far salire la tensione e mostrare la contrapposizione tra due logiche. La fine del montaggio alternato segna l'inizio della conclusione. Per enfatizzare la fuga e il lancio del martello si utilizza un rallenti, anche se non troppo spinto. Gli stacchi sono netti (cut) per non attutire la drammaticità dell'evento, con tre dissolvenze. La prima serve a segnare l'inizio della terza parte, la seconda l'inizio della

curva discendente della progressione drammaturgica. La dissolvenza finale introduce il marchio. Il pay-off è rafforzato dalla sua scritta a tutto schermo.

SUONO

Si sovrappongono tre suoni. Il primo sono due note sintetiche tra il suono di tromba e la sirena. Appare ogni volta che viene inquadrata la donna e dunque serve a sottolinearne la presenza e l'importanza. Questo suono sembra poi prolungarsi più sommamente mentre viene lanciato il martello. Un secondo suono è la voce del tiranno che pervade tutto lo spot dal primo secondo fino all'esplosione dello schermo. Ha un tono autoritario, saccente, minaccioso. La voce del pay-off è invece maschile, il genere al quale lo spot con tutta evidenza si rivolge, voce autorevole e adulta che controbilancia lo spirito giovanilistico dello spot. Le altre voci sono il grido liberatorio e di esibizione di forza della protagonista che ne sottolinea il carattere e l'espressione di stupore del pubblico. I rumori di sfondo più evidenti sono quelli riguardanti la marcia dei sottoposti e che contribuisce in maniera potente a dare l'idea del clima di oppressione.