

nità persa, aggrappata al passato e incapace di vivere un presente ipercinetico e sostanzialmente anaffettivo. Si sente forte l'impronta estetica di James Cameron, che sceneggia e produce, ma è soprattutto il talento vorticoso della regista a trovare libero sfogo in questo caleidoscopico mix di action, noir e trattato distopico con suggestioni sci-fi apocalittiche.

Arca russa — P1049

(Russkij Kovčeg)
di Aleksandr Sokurov, USA, 2002, 96'

Lo scafandro e la farfalla — P2842

(Le scaphandre et le papillon)
di Julian Schnabel, USA, 2007, 112'
Complessa e affascinante operazione cinematografica, in cui lo spettatore è chiamato a "provare" quello che ha vissuto lo sfortunato protagonista. Tramite un'efficace soggettiva, la macchina da presa ci mostra ciò che vede il personaggio interpretato da Mathieu Amalric dopo l'incidente, rendendoci partecipi delle sue sofferenze, delle sue paure e delle sue speranze. Schnabel però, intelligentemente, non si limita a questo e alterna il punto di vista dell'uomo con quello delle persone che gli stanno accanto.

Enter the void — P2843

di Gaspar Noé, Francia, Germania, Italia, Canada, 2009, 161'

Noto per cercare sempre qualcosa di nuovo, strano, curioso e accattivante per i suoi film Gaspar Noé con **Enter the void** ha deciso di adottare un unico punto di vista, la soggettiva di un'anima in limbo. Il protagonista sta per entrare nel vuoto ma fluttua sopra gli eventi, guardando tutto ciò che accade quasi sempre a filo di piombo, fluttuando in uno stato tra il metafisico e l'allucinato.²

Maniac — P2846

di Franck Khalfoun, USA, 2012, 89'

Frank, solitario e paranoico restauratore di manichini, è ossessionato da un passato oscuro, dominato dalla figura ingombrante della sadica madre. Quando l'avvenente Anna lo contatta per lavoro, i latenti impulsi omicidi vengono a galla, dando il via a una sanguinosa spirale di morte. Remake dell'omonimo film del 1980, diretto da William Lustig e interpretato da Joe Spinell. Arduo compito, per il regista Franck Khalfoun, riportare in scena l'atmosfera torbida e morbosa dell'originale, vero e proprio viaggio nei meccanismi di una psicopatologia: suggestiva la scelta di girare (quasi totalmente) in soggettiva del killer, offrendo un punto di vista accattivante, supportato dalla performance di Elijah Wood che colpisce nel segno.

sinossi: longtake.it

méd:ateca

sentieri 12
underground P.O.V.
piccole
ossessioni
visive



"Si intende un'inquadratura o un insieme di inquadrature che rappresentano sullo schermo ciò che vede un personaggio, come è supposto vederlo quel personaggio, cioè dal suo esatto punto di vista, rispettando distanza e direzione da ciò che guarda".¹

Così l'Enciclopedia del Cinema Treccani definisce la soggettiva, tecnica cinematografica che nel corso dell'evoluzione linguistica della settima arte ha dato il là ad ardite sperimentazioni formali che hanno cercato di restituire attraverso la macchina da presa la soggettività e il realismo del punto di vista di un personaggio.

"Solitamente introdotta da un primo piano del personaggio intento a guardare, conclusa a volte con il ritorno al primo piano di chi guarda, la soggettiva può in realtà articolarsi in varie forme e negli anni ha raggiunto un tale grado di sofisticazione da rappresentare forse la figura più convenzionale, codificata e al tempo stesso essenziale del linguaggio cinematografico. È sufficiente un movimento in avanti di macchina a mano, accompagnato dal rumore fuori campo di passi affrettati, di un respiro affannoso o di un battito cardiaco, perché un'inquadratura qualunque venga interpretata dallo spettatore "come vista da" un personaggio in fuga; anche se non sa chi sia, se non ha mai veduto il suo volto".¹ In occasione dell'uscita cinematografica di **Hardcore**, thriller ad alta tensione che della soggettiva "da videogioco" fa il proprio marchio espressivo, la Mediateca de La Cappella Underground vuole provare a ripensare con il nuovo percorso a quella che è stata l'evoluzione di questa tecnica cinematografica, dalle prime sperimentazioni che colsero il pubblico alla sprovvista, passando per gli sguardi minacciosi e misteriosi di efferati assassini, fino alle ultime derive videoludiche.

Vampyr – Il vampiro — P2023

[Vampyr] Francia, Germania, 1932, 83' di Carl Theodor Dreyer

Celeberrima la soggettiva di questo film in cui un morto vede il mondo attraverso un'apertura nella bara: dal basso e in movimento. Primo film sonoro di Dreyer e capolavoro più estremo, geniale e visionario partorito della creatività del maestro danese. Rispetto ad altri suoi grandi e grandissimi film si connota per una libertà espressiva quasi sferzata, in cui la parola scritta e i dialoghi sono per una volta messi in secondo piano rispetto alla pura potenza evocativa delle immagini (sono infatti pochissime le battute pronunciate dagli attori). Insieme a **Nosferatu** (1922) di Friedrich Wilhelm Murnau, uno tra i primissimi horror d'autore della storia del cinema.

Una donna nel lago — P2844

[Lady in the Lake]
USA, 1947, 105' di Robert Montgomery

Tratto dall'omonimo romanzo di Raymond Chandler, il film è celeberrimo per essere stato girato quasi interamente in soggettiva. Il punto di vista del protagonista Marlowe è dunque il punto di vista dello spettatore e l'investigare privato non si vede mai se non nel prologo, nell'intermezzo, nell'epilogo e saltuariamente riflesso in specchi. Operazione interessante e coraggiosa in cui si cerca l'immedesimazione pressoché totale tra il racconto cinematografico e il suo fruitore, mostrando solo quello che il protagonista effettivamente vede, ricostruendo con lui i pezzi dell'intricato puzzle investigativo e vivendo i suoi turbamenti emotivi e fisici, come mostra l'uso di lenti sfocate o mascherini per restituire il senso di disorientamento di Marlowe dopo una botta in testa o prima della perdita di sensi.

La donna che visse due volte — P0210 + D0113

[Vertigo]
USA, 1958, 128' di Alfred Hitchcock
Tutto il cinema di Alfred Hitchcock è costellato di soggettive e il regista inglese ne sperimenta continuamente le potenzialità, sia sul piano narrativo sia sul piano formale. Il risultato più compiuto è probabilmente *La donna che visse due volte*, in cui il punto di vista del protagonista Jimmy Stewart viene usato e modificato attraverso artifici formali come gli zoom per restituire il suo senso di smarrimento, le sue ossessioni e, soprattutto, la vertigine che ne limita i movimenti e la portata d'azione, come si vede in maniera esplicativa nella celeberrima sequenza sulla scalinata del campanile.

L'occhio che uccide — D0360

[Peeping Tom]
USA, 1960, 101' di Michael Powell
Saggio metafilmico che unisce voyeurismo,

riflessione sul cinema, trattato sui traumi infantili, necrofilia, indagine del subconscio, repressione, morbosità del desiderio carnale e, soprattutto, una sconvolgente provocazione allo spettatore, costretto a veder emergere le proprie perversioni in un disturbante processo di identificazione con il protagonista. Il tema dominante è quello per l'ossessione del guardare (la parola "peeping" nel titolo originale è un termine gergale per indicare un "guardone"), declinandone in modo creativo le sue più sconvolgenti perversioni restituite visivamente dalla macchina da presa, il cui sguardo coincide spesso e volentieri con quello del protagonista, come nella più celebre delle scene di questo celeberrimo cult movie.

Halloween – La notte delle streghe — P0354

[Halloween] USA, 1978, 91' di John Carpenter
Il film di Carpenter si apre con un piano-sequenza (lungo ben quattro minuti) in soggettiva, esperimento ardito e riuscito per uno dei classici dell'horror. In questo modo il regista cerca di far entrare lo spettatore in simbiosi con la mente criminale del suo protagonista, un concentrato di efferata brutalità. Climax tensivo da manuale, colonna sonora ormai cult (firmata dallo stesso regista) e un senso di agghiacciante e disturbante inevitabilità: indimenticabile per alcune sequenze entrate ormai nella storia del cinema di genere, e non solo.

La casa — D0188

[The Evil Dead]
USA, 1981, 85' di Sam Raimi
Film girato a bassissimo budget e fulgido esempio di padronanza del mezzo cinematografico come strumento espressivo e narrativo. Attraverso l'uso di soggettive sempre ardite e anticonvenzionali, Raimi fa spesso coincidere il punto di vista dello spettatore non con l'eroe/protagonista come vorrebbero le convenzioni del genere, ma con quello dei demoni pronti ad assalire le loro vittime. Il regista si servì per alcune riprese di una shakeycam, una sorta di steadycam di sua invenzione montata su un supporto mobile, che permetteva l'effetto tremolante della macchina da presa e fu utilizzata per le riprese in soggettiva dei demoni che inseguono i ragazzi nel bosco o nella sequenza qui di seguito in cui Bruce Campbell è circondato dalle creature malefiche.

Strange Days — D0456

USA, 1995, 145' di Kathryn Bigelow
"Hai mai zigoviaggiato?": i lisergici viaggi mentali nel mondo parallelo dello Squid in questa pellicola della Bigelow sono girati con piani-sequenza in soggettiva al limite dell'incredibile. Formalismo spinto all'eccesso ma sempre in maniera funzionale per rappresentare un'uma-

Mediateca La Cappella Underground — Palazzo Galatti — via Roma 19 — 34132 Trieste — 040 3728662 — mediateca@lacappellaunderground.org



nità persa, aggrappata al passato e incapace di vivere un presente ipercinetico e sostanzialmente anaffettivo. Si sente forte l'impronta estetica di James Cameron, che sceneggia e produce, ma è soprattutto il talento vorticoso della regista a trovare libero sfogo in questo caleidoscopico mix di action, noir e trattato distopico con suggestioni sci-fi apocalittiche.

Arca russa — P1049

(Russkij Kovčeg)
di Aleksandr Sokurov, USA, 2002, 96'

Lo scafandro e la farfalla — P2842

(Le scaphandre et le papillon)
di Julian Schnabel, USA, 2007, 112'
Complessa e affascinante operazione cinematografica, in cui lo spettatore è chiamato a "provare" quello che ha vissuto lo sfortunato protagonista. Tramite un'efficace soggettiva, la macchina da presa ci mostra ciò che vede il personaggio interpretato da Mathieu Amalric dopo l'incidente, rendendoci partecipi delle sue sofferenze, delle sue paure e delle sue speranze. Schnabel però, intelligentemente, non si limita a questo e alterna il punto di vista dell'uomo con quello delle persone che gli stanno accanto.

Enter the void — P2843

di Gaspar Noé, Francia, Germania, Italia, Canada, 2009, 161'

Noto per cercare sempre qualcosa di nuovo, strano, curioso e accattivante per i suoi film Gaspar Noé con **Enter the void** ha deciso di adottare un unico punto di vista, la soggettiva di un'anima in limbo. Il protagonista sta per entrare nel vuoto ma fluttua sopra gli eventi, guardando tutto ciò che accade quasi sempre a filo di piombo, fluttuando in uno stato tra il metafisico e l'allucinato.²

Maniac — P2846

di Franck Khalfoun, USA, 2012, 89'

Frank, solitario e paranoico restauratore di manichini, è ossessionato da un passato oscuro, dominato dalla figura ingombrante della sadica madre. Quando l'avvenente Anna lo contatta per lavoro, i latenti impulsi omicidi vengono a galla, dando il via a una sanguinosa spirale di morte. Remake dell'omonimo film del 1980, diretto da William Lustig e interpretato da Joe Spinell. Arduo compito, per il regista Franck Khalfoun, riportare in scena l'atmosfera torbida e morbosa dell'originale, vero e proprio viaggio nei meccanismi di una psicopatologia: suggestiva la scelta di girare (quasi totalmente) in soggettiva del killer, offrendo un punto di vista accattivante, supportato dalla performance di Elijah Wood che colpisce nel segno.

sinossi: longtake.it

méd:ateca

sentieri 12
underground P.O.V.
piccole
ossessioni
visive



"Si intende un'inquadratura o un insieme di inquadrature che rappresentano sullo schermo ciò che vede un personaggio, come è supposto vederlo quel personaggio, cioè dal suo esatto punto di vista, rispettando distanza e direzione da ciò che guarda".¹

Così l'Enciclopedia del Cinema Treccani definisce la soggettiva, tecnica cinematografica che nel corso dell'evoluzione linguistica della settima arte ha dato il là ad ardite sperimentazioni formali che hanno cercato di restituire attraverso la macchina da presa la soggettività e il realismo del punto di vista di un personaggio.

"Solitamente introdotta da un primo piano del personaggio intento a guardare, conclusa a volte con il ritorno al primo piano di chi guarda, la soggettiva può in realtà articolarsi in varie forme e negli anni ha raggiunto un tale grado di sofisticazione da rappresentare forse la figura più convenzionale, codificata e al tempo stesso essenziale del linguaggio cinematografico. È sufficiente un movimento in avanti di macchina a mano, accompagnato dal rumore fuori campo di passi affrettati, di un respiro affannoso o di un battito cardiaco, perché un'inquadratura qualunque venga interpretata dallo spettatore "come vista da" un personaggio in fuga; anche se non sa chi sia, se non ha mai veduto il suo volto".¹ In occasione dell'uscita cinematografica di **Hardcore**, thriller ad alta tensione che della soggettiva "da videogioco" fa il proprio marchio espressivo, la Mediateca de La Cappella Underground vuole provare a ripensare con il nuovo percorso a quella che è stata l'evoluzione di questa tecnica cinematografica, dalle prime sperimentazioni che colsero il pubblico alla sprovvista, passando per gli sguardi minacciosi e misteriosi di efferati assassini, fino alle ultime derive videoludiche.

Vampyr – Il vampiro — P2023

[Vampyr] Francia, Germania, 1932, 83' di Carl Theodor Dreyer

Celeberrima la soggettiva di questo film in cui un morto vede il mondo attraverso un'apertura nella bara: dal basso e in movimento. Primo film sonoro di Dreyer e capolavoro più estremo, geniale e visionario partorito della creatività del maestro danese. Rispetto ad altri suoi grandi e grandissimi film si connota per una libertà espressiva quasi sfrenata, in cui la parola scritta e i dialoghi sono per una volta messi in secondo piano rispetto alla pura potenza evocativa delle immagini (sono infatti pochissime le battute pronunciate dagli attori). Insieme a **Nosferatu** (1922) di Friedrich Wilhelm Murnau, uno tra i primissimi horror d'autore della storia del cinema.

Una donna nel lago — P2844

[Lady in the Lake]

USA, 1947, 105' di Robert Montgomery

Tratto dall'omonimo romanzo di Raymond Chandler, il film è celeberrimo per essere stato girato quasi interamente in soggettiva. Il punto di vista del protagonista Marlowe è dunque il punto di vista dello spettatore e l'investigare privato non si vede mai se non nel prologo, nell'intermezzo, nell'epilogo e saltuariamente riflesso in specchi. Operazione interessante e coraggiosa in cui si cerca l'immedesimazione pressoché totale tra il racconto cinematografico e il suo fruitore, mostrando solo quello che il protagonista effettivamente vede, ricostruendo con lui i pezzi dell'intricato puzzle investigativo e vivendo i suoi turbamenti emotivi e fisici, come mostra l'uso di lenti sfocate o mascherini per restituire il senso di disorientamento di Marlowe dopo una botta in testa o prima della perdita di sensi.

La donna che visse due volte

— P0210 + D0113

[Vertigo]

USA, 1958, 128' di Alfred Hitchcock

Tutto il cinema di Alfred Hitchcock è costellato di soggettive e il regista inglese ne sperimenta continuamente le potenzialità, sia sul piano narrativo sia sul piano formale. Il risultato più compiuto è probabilmente *La donna che visse due volte*, in cui il punto di vista del protagonista Jimmy Stewart viene usato e modificato attraverso artifici formali come gli zoom per restituire il suo senso di smarrimento, le sue ossessioni e, soprattutto, la vertigine che ne limita i movimenti e la portata d'azione, come si vede in maniera esplicativa nella celeberrima sequenza sulla scalinata del campanile.

L'occhio che uccide — D0360

[Peeping Tom]

USA, 1960, 101' di Michael Powell

Saggio metafilmico che unisce voyeurismo,

riflessione sul cinema, trattato sui traumi infantili, necrofilia, indagine del subconscio, repressione, morbosità del desiderio carnale e, soprattutto, una sconvolgente provocazione allo spettatore, costretto a veder emergere le proprie perversioni in un disturbante processo di identificazione con il protagonista. Il tema dominante è quello per l'ossessione del guardare (la parola "peeping" nel titolo originale è un termine gergale per indicare un "guardone"), declinandone in modo creativo le sue più sconvolgenti perversioni restituite visivamente dalla macchina da presa, il cui sguardo coincide spesso e volentieri con quello del protagonista, come nella più celebre delle scene di questo celeberrimo cult movie.

Halloween – La notte delle streghe — P0354

[Halloween] USA, 1978, 91' di John Carpenter

Il film di Carpenter si apre con un piano-sequenza (lungo ben quattro minuti) in soggettiva, esperimento ardito e riuscito per uno dei classici dell'horror. In questo modo il regista cerca di far entrare lo spettatore in simbiosi con la mente criminale del suo protagonista, un concentrato di efferata brutalità. Climax tensivo da manuale, colonna sonora ormai cult (firmata dallo stesso regista) e un senso di agghiacciante e disturbante inevitabilità: indimenticabile per alcune sequenze entrate ormai nella storia del cinema di genere, e non solo.

La casa — D0188

[The Evil Dead]

USA, 1981, 85' di Sam Raimi

Film girato a bassissimo budget e fulgido esempio di padronanza del mezzo cinematografico come strumento espressivo e narrativo. Attraverso l'uso di soggettive sempre ardite e anticonvenzionali, Raimi fa spesso coincidere il punto di vista dello spettatore non con l'eroe/protagonista come vorrebbero le convenzioni del genere, ma con quello dei demoni pronti ad assalire le loro vittime. Il regista si servì per alcune riprese di una shakeycam, una sorta di steadycam di sua invenzione montata su un supporto mobile, che permetteva l'effetto tremolante della macchina da presa e fu utilizzata per le riprese in soggettiva dei demoni che inseguono i ragazzi nel bosco o nella sequenza qui di seguito in cui Bruce Campbell è circondato dalle creature malefiche.

Strange Days — D0456

USA, 1995, 145' di Kathryn Bigelow

"Hai mai zigoviaggiato?": i lisergici viaggi mentali nel mondo parallelo dello Squid in questa pellicola della Bigelow sono girati con piani-sequenza in soggettiva al limite dell'incredibile. Formalismo spinto all'eccesso ma sempre in maniera funzionale per rappresentare un'uma-