

Rec 2

Inviato da Maurizio Ermisino

Volete avere una dimostrazione pratica dell'espressione "vedere la morte in faccia"? Vi auguro di non provare mai veramente cosa significa. Ma se volete provare qualcosa di simile il consiglio è di vedere Rec. Un film, diretto da Jaume Balagueró e Paco Plaza, che ha rivoluzionato l'horror degli ultimi anni. L'idea è solo una, semplice ma fortissima: far vedere l'azione in soggettiva, da un unico occhio, quello di una telecamera di una troupe televisiva che, seguendo un gruppo di pompieri durante un'azione, si trova in un condominio infestato da zombie. La paura nasce dal fatto che, come uno dei personaggi, abbiamo una visione parziale della scena, e non totale, come accade in una narrazione classica. Facendo un paragone con la letteratura, potremmo dire che ci avviciniamo alla narrazione in prima persona, invece che al narratore onnisciente. Il non sapere chi (o che cosa?) e da dove arriverà, e trovarcelo davanti agli occhi all'improvviso, scatena la paura.

Balagueró e Plaza, con Rec 2, sono tornati sul luogo del delitto. Ci troviamo nello stesso condominio del primo capitolo, e l'azione inizia pochi secondi dopo la sua fine: ora c'è una squadra speciale della polizia, una di quelle squadre che se fossimo in America chiameremmo SWAT, che entra nel condominio infestato. I due registi spagnoli cercano nuove idee per ri-avviare la registrazione. Come si fa in molti sequel, lavorano per accumulazione. Così moltiplicano le videocamere: seguiamo l'azione sempre per mezzo di un occhio, ma ogni agente ne ha uno, così spesso il punto di vista cambia, e con lui l'inquadratura, che si inserisce in quella principale tramite un'immagine picture in picture per poi entrare in full screen. Un'idea che serve a dare movimento e a non ripetere lo schema di Rec. Ma che finisce per limitare la coesione narrativa e quel senso di limitatezza data dalla visione del primo film, che era costruito come un (finto) piano sequenza. Il primo movimento di Rec 2 si completa quando le camere della polizia finiscono fuori uso. Così la linea passa a una videocamera amatoriale di tre ragazzini, omaggio alla comunicazione dell'era YouTube, in cui l'immagine è in mano a tutti. Ci sarà anche un terzo movimento, ma è una sorpresa che non vogliamo svelare.

In Rec 2 a essere moltiplicati sono anche i sottogeneri horror. Dopo pochi minuti capiamo che il virus che trasforma le persone in zombie ha a che fare con una possessione demoniaca. Una scelta che permette al film di esplorare nuovi territori, ma che finisce per spiegare troppo, togliendo quel mistero che portava Rec verso la paura pura, quella che nasce dall'ignoto. Questa scelta di sceneggiatura, dunque, fa sì che lo zombie movie si mescoli con il sovrannaturale. In sintesi, La notte dei morti viventi qui incontra L'esorcista, nello stile di The Blair Witch Project, che era stato il primo film a mostrarci l'orrore in soggettiva. Ma le sequenze in cui i poliziotti sparano agli zombie mentre seguiamo le loro azioni in soggettiva ci svelano un'altra fonte di ispirazione di Plaza e Balagueró: i videogame FSP, First Person Shooter (soprattutto in prima persona), il cui capostipite è Doom. Ed è proprio questo che i due registi intendevano fare quando hanno pensato a Rec, un film che desse le stesse coinvolgenti sensazioni di un videogioco.

Ci sono tante idee nel secondo Rec, ma nessuna che regga al confronto con quell'unica idea originale che aveva fatto nascere il primo. Se volete emozioni forti, anche Rec 2 ve le darà. I momenti di paura non mancano. Ma le emozioni la seconda volta sono attutite. E si tende dunque a ragionare sul film e sulle sue scelte per variare sul tema, invece di viverlo "di pancia". Rec 2 però resta il testimone di una tendenza. Anche se a Hollywood si guarda ancora verso l'horror classico del passato (un film come The Wolfman rilegge gli stilemi degli horror Universal anni Quaranta), la tendenza inaugurata da The Blair Witch Project e Rec ha fatto scuola. Così il quarto tipo unisce, tramite split screen, le immagini di un film di finzione a dei presunti reperti video da cui è tratta la storia (in realtà girati ad arte perché sembrano tali). E Paranormal Activity usa le presunte immagini (anche queste confezionate ad hoc) di una videocamera di sorveglianza di una casa per spaventare. Il cinema per farci paura deve farci credere sempre più che quello a cui stiamo assistendo sia vero. Una volta bastava scrivere "tratto da una storia vera". Oggi, con un pubblico più assuefatto, bisogna anche ricreare quell'immagine "sporca" che non associamo al cinema e alla finzione, ma a quelle che siamo abituati a girarci da soli. Bisogna far vedere la morte in faccia. E farci credere che sia vera.

TITOLO ORIGINALE: [Rec] 2; REGIA: Jaume Balagueró, Paco Plaza; SCENEGGIATURA: Jaume Balagueró, Manu Diez, Paco Plaza; FOTOGRAFIA: Pablo Rosso; MONTAGGIO: David Gallart; PRODUZIONE: Spagna; ANNO: 2009; DURATA: 85 min.