

Bait, c'è del marcio in Cornovaglia. Il regista Mark Jenkin: le divisioni sono sempre economiche

Data: Invalid Date | Autore: Antonio Maiorino



Per la rubrica **UNCUT GEMS** – diamanti grezzi, *Bait* di Mark Jenkin: le interviste di Antonio Maiorino sui migliori film d'autore del cinema contemporaneo mondiale. Spesso, inediti (in Italia), non ancora “sgrezzati” dallo sguardo dello spettatore; spesso, autentici gioielli nascosti.

È fresco degli applausi dell'uscente annata cinematografica (ottavo posto tra i migliori film del 2019 secondo la nota rivista [Sight & Sound](#)), freschissimo di premio ai **BAFTA 2020** (gli “Oscar” inglesi, dove è risultato il miglior film di un esordiente), ma a guardarlo può anche sembrare un'anticaglia cinematografica, tipo un fš enštejn della metà degli anni '20. Ostinatamente non digitale nell'era digitale, *Bait* di Mark Jenkin è comunque molto più di un prodotto di prestidigitazione dell'artigianato cinematografico, così come sotto il profilo dei contenuti si è fatto presto a etichettarlo, per i contemporanei sviluppi dello scenario internazionale, come un *Brexit film*, primo e prezioso esemplare di un ipotetico filone (sulla cui esistenza ci permettiamo di dubitare). Sin dalla prima proiezione al **Festival di Berlino 2019**, il film è stato oggetto di discussione, e si ha idea che non sia solo lo stile arduo a precisarsi, certo volitivo nell'estetica e mordace nel contenuto, a generare dibattiti, tirando all'amo della curiosità il critico intellettuale non meno del cinefilo incallito. È una

questione di spessore cinematografico, perché anche al di là della propria compiutezza sperimentale *Baits* configura, mentre prolifera tanto cinema "leggerino", come l'opera di un artista che ha idee. Che vien voglia d'intervistare.

LA TRAMA DI *BAIT* DI MARK JENKIN [\(qui il trailer\)](#)

Martin "pescatore": potete chiamarlo così, perché di fatto si guadagna da vivere pescando; ma non ha la barca. Sarà per questo che Martin (**Edward Rowe**) sembra avercela col mondo – meglio, col suo mondo, che stenta a riconoscere: lì, nel villaggio di pescatori in Cornovaglia, il fratello Steven (**Giles King**) ha preso un'altra strada, dedicandosi ai tour turistici in barca; la casa paterna è stata venduta a Tim e Sandra, disinvoltata coppia londinese che vive part-time nella comunità, giusto il tempo di affittare a visitatori attratti dall'effetto cartolina di qualche sito web. Mugugnando a ogni piè sospinto, pescato insieme al nipote (figlio del fratello Steven) e vendendo il pesce porta a porta ai compaesani (ma anche al pub locale), a Martin non resta che mettere da parte qualche soldo in attesa di comprarsi una barca. Impreca e spera.

PERCHÉ INNAMORARSI DI *BAIT* DI MARK JENKIN

Mark Kermode ha definito su *The Guardian* il film *Bait* come "one of the defining British films of the decade". Potrà anche detenere un ruolo chiave nel decennio cinematografico appena trascorso, ma *Bait* non assomiglia a null'altro che a sé stesso, né è prevedibile che altri – al di là dell'alchimista stesso, Mark Jenkin – ne seguano le orme estetiche, destinate a dissiparsi nella sabbia dell'inconfondibile personalità del proprio autore. Bastano pochi fotogrammi per capire lo stile del film, senza che smetta di sorprenderci lungo tutto il corso del racconto: **gli stacchi brutali nella fotografia in bianco e nero**, con un montaggio delle scene alienante, in alcuni momenti frenetico nell'andirivieni tra passato recente e futuro prossimo, con i primissimi piani in dialogo costante col suono sovrimpresso e isolante. Con queste caratteristiche, Jenkin affronta il tema della gentrificazione e del ricambio traumatico delle attività economiche – dalla pesca al turismo – in comunità che finiscono così per lacerarsi in lotte di classe e scontri valoriali. Stimolante nella forma e nel contenuto, ma non cervellotico, *Bait* fa tutto questo nel solco di un credibile, iperrealistico storytelling, narrando – nei margini del proprio rigore – **una storia di micro-conflitti, rabbia repressa, ostinazione e cambiamento forzoso**, in cui si ha la sensazione che tutto possa succedere, sullo schermo, a sconvolgere una routine già sconvolta.

L'INTERVISTA: MARK JENKIN SI RACCONTA

Antonio Maiorino: si parla disinvoltamente di *Bait* come del film rivelazione del 2019, e soprattutto come un debutto sorprendente. Curioso: *debuttoper* un autore non vuol dire la stessa cosa di *debuttoper* lo spettatore. Con *Bait*, infatti, ti presenti al grande pubblico, ma non è il tuo esordio cinematografico: semmai, il primo lungometraggio. Ti chiedo allora: prendimi per mano e portami sulla strada che conduce a *Bait*; fammi fermare, insieme a te, lungo due tappe della tua vita artistica che sono state decisive per arrivare a *Bait*. In particolare: qualcosa che hai fatto, qualcosa che hai visto, senza le quali non esisterebbe il tuo film.

MARK JENKIN: ci sono stati molti momenti importanti per me. Per cominciare, a 17 anni ho visto un film di **Derek Jarman** che s'intitola *The Garden* è stato un momento chiave perché si tratta di un film girato in Super 8 e la cosa mi ha subito affascinato. È stato questo ad accendere la mia passione per il cinema. Negli anni successivi ho avuto modo di lavorare con continuità a film vari, qualche volta anche con budget consistenti, per progetti poi non andati in porto. Il momento chiave successivo è stato 6-7 anni fa, quando ho girato un film in digitale. Il risultato mi è piaciuto, ma il processo non mi

ha convinto. È successo che poco dopo dovesti sottopormi a una piccola operazione chirurgica che mi ha costretto al divano per molte settimane, e ne ho approfittato per vedere il documentario di 15 ore ***The Story of Film: an Odissey*** di Mark Cousins. L'ho guardato due volte e ascoltando l'autore parlare di cinema con tale entusiasmo ho compreso come io stesso avessi questa passione. Sono tornato sui miei passi, fino all'età di 17 anni, e ho ricominciato a girare con Super 8. Non ho voluto sviluppare il mio primo lungometraggio in maniera convenzionale, bensì applicarvi quella stessa sperimentazione in Super 8 che avevo intrapreso con i corti. Già in ***Bronco's House***, un mediometraggio di 44 minuti del 2015, avevo infatti adottato delle tecniche sperimentali che si sposavano con una sceneggiatura narrativa e l'esperienza era stata positiva. Insieme ai produttori abbiamo deciso di girare *Bait* nello stesso modo e questo è stato molto significativo. Penso che fossero questi i momenti chiave, perché sono quelli mi hanno consentito di combinare forma e contenuto nel 2016 abbiamo deciso di fare *Bait* in questo modo. All'epoca era qualcosa di grande, ci ho messo tre anni, ma **adesso mi sento di dire che questo processo creativo per me è diventato un modo completamente normale di girare**. Poi il film è stato pubblicato e improvvisamente tutti ne hanno parlato argomentando su come fosse stato girato, così per me è diventato di nuovo importante parlare della forma prominente con cui è stato realizzato.

Non tutti sanno che la prima idea su *Bait*, risalente a un po' di anni fa, era quella che fosse girato come un *found footage*. Quando poi il film è stato girato, l'idea del *found footage* è stata accantonata, ma è ovvio che questo comporti di cambiamenti di contenuto, oltre che di forma. Cosa è successo? Hai ripensato la storia, e sei stato quindi costretto a scartare l'idea del *found footage*, oppure il contrario, cioè, abbandonato il *found footage* la storia doveva per forza risultare diversa?

Esatto, all'inizio era un *found footage* ed era incentrato soprattutto sulla forma. L'idea era che un pescatore prendesse in prestito una videocamera da parte di qualcuno, lì, nella comunità del villaggio, e seguendone le riprese si capiva che il suo stile di vita non esiste più. Era quindi un modo di far sì che la macchina da presa fosse cruciale, diventasse l'autentico elemento catalizzatore del dramma. Poi ho abbandonato il progetto, per lo più perché l'idea della videocamera come qualcosa di rimarchevole è automaticamente svanita **con la diffusione degli iPhone, in quanto con esso ognuno, può portare con sé una piccola videocamera ad alta definizione**: questo modo di raccontare la storia era diventato ridondante. Alla fine è diventata un autentico film drammatico con la forma ridotta all'invisibilità. Ho cominciato a fare un lavoro molto artigianale, con riprese in silenzio e post-sincronizzazione dei dialoghi ed è così che alla fine è venuto fuori *Bait*. Come nell'idea di *found footage*, anche nel risultato finale la forma richiede l'attenzione dello spettatore ed è decisiva, ma in modo completamente diverso.

Penso al tuo film come ad una sorta di rete da pesca: restiamo intrappolati in questo universo così speciale, in bianco e nero, con un suono quasi alienante, metafisico. Ritieni, nondimeno, che questo cosmo così caratterizzato, così specifico, riesca a raccontare una storia tutto sommato universale, con archetipi del comportamento umano? Oppure siamo semplicemente intrappolati lì – Cornovaglia, comunità di pescatori, piccolo villaggio?

Quando per la prima volta ho scritto il film come *found footage*, aveva a che fare chiaramente con la comunità in cui vivevo ed ho pensato che fosse così specifico per quella comunità che solo la gente della Cornovaglia avrebbe compreso la storia. Poi, l'anno scorso sono stato a New York a marzo per una proiezione del film ed è successo questo: alla fine della proiezione **si avvicina una donna e dice che il film sembrava essere proprio la storia di suo padre**, pescatore delle Barbados. Una cosa del genere mi è successa in Turchia, a Istanbul, dove ho incontrato gente della classe povera e

lavoratrice che era stata dislocata e mi diceva di trovare delle somiglianze con fenomeni osservabili proprio a Istanbul. In sintesi, per rispondere alla tua domanda: non sono partito per fare qualcosa di universale o archetipico, perché chi s'imbarca in imprese di questo tipo fallisce sistematicamente, ma se fai qualcosa di molto specifico che parla della tua esperienza, riesci a guadagnare un'autenticità tale da far riconoscere anche altri essere umani. **Non importa come sei o come appari, siamo tutti uguali in termini di paure, preoccupazioni, esperienze:** le divisioni che vedo nel mondo non sono basate su nazionalità o razza, ma sulla classe e su determinate situazioni economiche, che le persone non possono controllare e sulle quali non hanno voce in capitolo.

Un altro passo in avanti, e siamo nel film, siamo nell'universo di *Bait*. Ti descrivo alcune suggestioni audiovisive delle prime sequenze: il suono del mare, e subito dopo il rumore di un motore; mani che fanno un nodo a una corda, e subito dopo, mani che premono l'interruttore della luce elettrica. Si può dire, dunque, che sin dall'inizio di *Bait* ci sia una tensione tra tradizione e modernità, tra natura e tecnologia?

La tensione è davvero il cuore pulsante del film. Non volevo essere assumere una posizione giudicante, distinguendo buoni e cattivi: sarebbe stato fin troppo facile confezionare una situazione del genere. Piuttosto, in comunità come queste, ci sono persone ben intenzionate, o almeno, secondo il loro punto di vista hanno pretese legittime. Semplicemente, hanno priorità diverse e vivono lo stesso posto in un modo differente. **È qui che nasce lo scontro: le persone che vogliono solo visitare la città o viverci per pochi mesi hanno priorità di carattere estetico,** ossia, vogliono che il posto appaia proprio come se lo figura la loro immaginazione; le persone che invece cercano di guadagnarsi da vivere pretendono semplicemente di essere messi nelle condizioni di fare ciò che serve per campare, per loro l'estetica viene dopo. Qui, dunque, nasce la tensione. La sequenza che descrivi all'inizio è molto significativa e non me l'avevano mai chiesto prima, quindi è fantastico che venga fuori in questa intervista. Dunque, mettiamola così: **quello che fanno i pescatori è ripetitivo**, al punto che tu vedi lo stesso nodo due o tre volte. Non è però una ripresa ripetuta, bensì un'azione ripetuta. La stessa cosa fa il mare: in maniera ripetitiva, con la marea, avanza e arretra, avanza e arretra... Sembra che tutto funzioni in modo da restare uguale a sé stesso. Mentre nel caso delle persone che entrano in caso c'è progressione e movimento, e tutto cambia insieme ai gesti che fanno (mettere le chiavi nel motore, premere un interruttore, accendere un fornello), le mani dei pescatori fanno la stessa cosa da centinaia di anni: non importa chi faccia i nodi, ma che i nodi vengano fatti. E c'era un problema: l'attore protagonista non aveva mani da lavoratore, bensì da pianista. **Ogni volta che si vede un primo piano delle sue mani, in realtà si vedono le mani di un altro:** almeno tre persone diverse hanno "prestato" le loro mani. In alcune riprese erano le mie mani, in altre del ragazzo che si occupa dei *props*, in altre ancora dell'attore che interpreta l'altro pescatore, e che è davvero un pescatore (*Giles King, n.d.R.*). Non potevo mostrare le sue mani delicate. Non importava di chi fossero le mani, ed anche se il pubblico fosse nelle condizioni di riconoscere che non erano le sue mani, non farebbe niente: dovevano solo essere mani di pescatore, mani "universali".

La tensione può riguardare non solo i contenuti, ma anche la forma. Ho scoperto il tuo film attraverso la lusinghiera recensione di *Sight & Sound*, la rivista del BFI, che ha inserito il film all'ottavo posto tra quelli del 2019. Riprendo, per sfidarti, il nome della rivista cinematografica: vista e suono, in *Bait*, sono armonicamente combinate, oppure appartengono a universi paralleli, che in alcuni momenti hai persino deciso di far collidere, creando un effetto di tensione tra il visivo e il sonoro?

Il modo in cui lavoro è quello di filmare tutto senza registrare l'audio. All'inizio era così per una

questione tecnica: la camera che uso è troppo rumorosa e vecchia per registrare suoni sincronizzati, quindi era un fatto pratico. Poi ho capito che era molto meglio non avere alcun audio fino alla fine del film. **È stato liberatorio, perché ricreare il suono in studio, in pieno controllo, consente di lavorare nonostante la rumorosità delle location**, e questo è molto importante in caso di budget ridotti. Non avevamo, infatti, i soldi per “ripulire” le location dalla gente che parla. D’altro canto, anche quando non c’è gente sullo sfondo, c’è comunque rumore: camion che scaricano materiale o casse che vengono svuotate, ma non importava, perché noi riprendevamo senza registrare il suono. Quando dopo mi sono occupato del suono in studio, mi è bastato ricreare l’effetto del silenzio con rumore basso del vento e la location si è trasformata in un porto vuoto. Creo un paesaggio sonoro naturale e lo spettatore non lo mette in discussione, finché non si accorge di alcune parti in cui c’è una divergenza e separazione tra le immagini e i suoni. Ma è proprio lì il punto forte, dove **puoi togliere da mezzo ogni suono tranne il dialogo per enfatizzare la battuta di un dialogo**.

Normalmente il suono è costante ed è di sottofondo, invece costruendo l’audio in studio posso creare una sorta di close-up estremo tramite il suono. Quando si è trattato di aggiungere il suono dei passi dei personaggi sulla spiaggia, ho avuto l’impulso di creare una musica *droncol* sintetizzatore per avere del suono al posto del rumore dei passi, che francamente, mi rompevo di dover aggiungere ogni volta. Ancora una volta, quindi, **è la forma a dettare il contenuto**. Come sempre, sono intrinsecamente legati. Quindi ancora una volta la forma detta il contenuto. I film che mi piacciono come spettatore sono proprio quelli in cui non puoi separare forma e contenuto, perché è il modo migliore per raccontare una storia. **Pensa a *Parasite* (di Bong Joon-ho, vincitore a Cannes 2019 e miglior film Oscar 2020, n.d.R.): la storia è raccontata verbalmente quindi l’esperienza è penalizzata**, mentre per rendere davvero vivo un film devi mescolare forma e contenuto, ed è qualcosa che riesce solo se si riserva la medesima attenzione al suono e alle immagini. Il suono vale almeno il 50% a livello artistico, ma spesso non viene sfruttato. È quando mescoli forma e contenuto insieme e lo puoi fare solo se riservi uguale all’attenzione e alle immagini. È almeno il 50 per cento ma spesso non viene sfruttato artisticamente.

Ciò non toglie che alcune parole e battute della sceneggiatura siano risonanti. C’è una scena in cui la proprietaria del pub si rivolge a Martin e gli chiede perché non vada a lavorare col fratello, cioè coi turisti, per guadagnare del denaro vero. Martin dice: “I’ve got principles”, ossia “ho dei principi”. Eppure, come dicevi poc’anzi, non è una questione di buoni o cattivi: più tardi, infatti, quando Martin dice “sto solo cercando di guadagnarmi da vivere”, Sandra, l’affittacamere, risponde “anche noi”. Allora, diresti che *Baitè* più un film sulla difesa dei principi e della propria identità, oppure sulla lotta per la sopravvivenza in un mondo in mutazione?

Sta a te capirlo. Quel dialogo evidenzia l’ipocrisia esibita dal protagonista. **È molto egoista, e c’è in realtà una differenza solo minima tra quello che fa lui e quello che fa il fratello**. Martin guadagna i propri soldi con la pesca commerciale sulla spiaggia: ciò vuol dire che pesca per fare soldi, ma poi porta anche una parte del pescato alla proprietaria del pub, che a sua volta lo rivende a prezzo maggiorato alla clientela, spesso turistica. Il suo vivere deriva dal turismo. Non è esattamente ciò che vorrebbe fare: Martin vorrebbe avere un sacco di soldi per comprare una barca per prendere più pesci e poterli vendere a un agente, invece – nota questo dettaglio – vende il pesce al pub, ma passando per la porta del retro, non la porta principale. Per lui è un meccanismo di difesa: deve fargli evitare di doversi affidare al turismo. **Non fa altro che ripetere a sé stesso tutto il tempo di avere dei principi**, per auto-convincersi che non è invischiato nel turismo a differenza del fratello. Va in giro per la città e ripete questa solfa: ho principi, ho principi, ho principi... Ma in realtà il turismo è fondamentale anche per lui, come per il fratello: è la triste realtà.

Ma c'è una sorta di “sociologia del turismo” in *Bait*? Lo chiedo perché alcuni turisti sembrano più idioti, ridicolmente travestiti a festa per la gita in barca, mentre altri sembrano innocui visitatori in cerca di qualcosa di semplice o pittoresco.

Probabilmente no, non esattamente. È vero, però, che mi concentro molto su alcuni personaggi di turisti. È molto importante per me la coppia giovane col bambino che soggiorna nel loft dietro il cottage. Anche loro sono vittime: gli tocca confrontarsi con l'ignoranza della comunità locale dei pescatori della Cornovaglia. **Gli hanno venduto una bugia**, hanno probabilmente prenotato la vacanza su un sito web dove ci sono tutte belle immagini, ma generalmente le immagini dei luoghi turistici non hanno anche l'audio incluso... e allora non ti rendi conto che alle sei di mattino c'è il rumore delle barche dei pescatori. Non sappiamo niente di loro: hanno un bimbo piccolo, forse nemmeno tanti soldi, una vita stressata, e magari sarà anche la prima vacanza insieme dopo un po' di tempo. Ebbene, ciò che gli hanno venduto è qualcosa di ideale – una bugia, per l'appunto. Per certi versi sono più ridicoli loro dei proprietari delle seconde case. La cornice, però è la stessa: quella in cui il turismo viene percepito come qualcosa di positivo, senza alcun dubbio, mentre le seconde case sono un problema. Eppure, è evidente che sono due aspetti strettamente collegati, due facce della stessa medaglia, entrambe con vantaggi e svantaggi. Tim, il proprietario della seconda casa che ospita la coppia di turisti col bambino, resta un turista a sua volta, nonostante tutto: questo è il senso della conversazione con Martin nel pub. Con i soldi che ha, **Tim potrebbe comprarsi tutto, ma non può comprare il diritto di far parte di una comunità**. Ne fai parte quando compri una casa, ci vivi, ti dedichi alla comunità, sei parte di un tutto, contribuischi, inneschi un rapporto fatto di dare e avere. Invece, capita spesso di vedere gente che viene solo in inverno, oppure sei mesi l'anno, ma che alza la voce nel villaggio: qui non si può parcheggiare, lì non puoi guidare così veloce, qua non si può passare... L'approccio tradizionale sta cedendo il passo a nuove, più moderne aspettative. Il cambiamento è inevitabile, certo, ma tutto deve avvenire con gradualità. Non puoi venire all'improvviso a dettare regole, anzi: in comunità **dove non c'è molto denaro, averne tanto è più un fattore negativo che positivo**. Tim potrebbe anche comprarsi ogni singolo edificio del villaggio, e restare comunque un visitatore, e nulla più. Non compri l'appartenenza con i soldi, e questo non vale solo per la Cornovaglia: vale ovunque.

Ecco, i soldi: l'insistenza dei primi piani sui soldi non può essere casuale. C'è qualcosa che vuoi sicuramente comunicare. C'è un campo della comunicazione che si chiama oggettiva: la comunicazione attraverso gli oggetti. Anche le cose comunicano. Così, se dovessi riassumere l'oggettiva di *Bait*, ti nominerei tre cose: *boot, boat, lobster* (stivale, barca, aragosta). Cosa raccontano questi oggetti a livello filmico?

Gli stivali sono importanti, ma prima di tutto i piedi e le scarpe sono importanti, anche da un punto di vista pratico. Faccio sempre riprese di piedi e scarpe in quanto montatore, poiché nel montaggio le riprese di piedi ti risolvono tanti problemi. Riprese di piedi di persone alzate o che camminano sono perfette, perché i piedi non hanno significato nella sceneggiatura, non ce l'hanno durante le riprese, **ma poi nel montaggio assumono un valore evidente**, diventando persino elementi distintivi. Nella scena in cui c'è il giovane che muore, si vedono i suoi stivali nel magazzino del negozio di pesca ed è come se il giovane fosse proprio lì.

Poi, abbiamo detto, *barca*.

(*Esita, n.d.R.*) Beh, non ci ho mai pensato, eppure è l'oggetto centrale del film: è l'oggetto del desiderio. Qui c'è un retroscena. All'inizio avevamo più soldi di quelli che ci siamo ritrovati alla fine. Nello script originale, entrambe i fratelli dovevano avere una barca. Martin ha una barca piccola, e la tensione nasce lì, dal fatto che la sua barca era sia troppo piccola per fare pesca commerciale,

mentre quella del fratello è anche troppo grande per i giri turistici. Quando il budget è diminuito, abbiamo dovuto fare dei tagli, ed **ho pensato di modificare lo script lasciando fuori una delle due barche, quella di Martin**: ecco perché nel film lo vedi pescare in spiaggia piuttosto che con la barca. Che non abbia una barca, è un elemento chiave del film, eppure si è concretizzato solo poche settimane prima dell'inizio delle riprese per il ridimensionamento del budget. La barca di Martin nella versione finale è significativa perché esiste solo in forma scritta, sulla scritta apposta sulla lattina dove raccoglie i soldi. E a proposito dei soldi: dicevi delle mie inquadrature ravvicinate. Nei miei film precedenti ho fatto la stessa cosa: c'è qualcosa di degradante nell'atto di cambiare soldi ogni momento, di scambiare il tuo tempo per sopravvivere, ma c'è da dire che nel film i contanti si usano solo nei locali. Per i proprietari delle seconde case è diverso. Quando vedi Sandra, la moglie di Tim, che usa il laptop, la sensazione è che stia facendo operazioni economiche al computer. Nei locali si scambiano dieci o venti sterline ed è importante sottolinearlo, perché si tratta di una suggestione che proviene da **Robert Bressone dal film L'Argent**, uno dei miei preferiti: soldi che corrompono, soldi che passano di mano. Coi soldi inglesi, poi, funziona bene, perché nel close-up **finisci per avere l'immagine della regina sulle banconote**, ed è ironico pensare che tu possa usare l'immagine della donna più importante del Regno Unito senza dover pagare diritti d'immagine...

I soldi vengono usati anche per pagare a caro prezzo l'aragosta: aragosta è la terza parola.

Questa va spiegata. Da un lato c'erano delle scene che non riuscivo ad assemblare, che non funzionavano; dall'altro avevamo questa aragosta viva di cui avevo filmato diversi primi piani prima di liberarla in mare, ma non sapevo cosa farci. È stato grande perché l'ho potuta usare proprio in una scena che non riuscivo a montare, e mi piaceva il modo in cui **l'improvviso close-up sull'aragosta desse la sensazione che l'aragosta scrutasse cosa combinano le persone**, come se fosse nel vivo della situazione. L'aragosta, inoltre, è un cibo di lusso, ed è curioso pensare che la gente lo mangi e lo abbia elevato a cibo di lusso. È una sorta di contraddizione, una specie d'idea decadente, questa di dover mangiare dell'aragosta fresca in Cornovaglia: pensa che quando l'aragosta vaga libera nelle acque, mangia ogni sorta di cosa che trova. Ora, **chi decide che debba essere un cibo di lusso? È la ridicola certezza degli esseri umani!** Amo quei momenti nel film in cui col close-up sull'aragosta creo una sorta di nuvoletta del pensiero, come se l'aragosta dicesse "ma che diavolo stanno facendo?!".

Da come parli sembra che ogni singola scena di Baitti appartenga. Nel 2011 avevi girato un film dal titolo Happy Christmas, interamente improvvisato, ed avevi affermato di non essere pienamente soddisfatto a livello estetico, perché era come se a volte la macchina da presa prendesse le decisioni al posto tuo. Bait, invece, manuale fino al midollo cinematografico, c'è la tua mano ovunque. La definiresti l'utopia di una volta sola, o pensi di mantenere lo stesso controllo anche in futuro? L'estetica richiede delle cose, l'industria del cinema altre...

Non è solo questione di controllo creativo. Ho cominciato a fare film da ragazzo con un amico. Scrivevamo la sceneggiatura, progettavamo i costumi, maneggiavamo la macchina da presa, recitavamo noi stessi; poi c'erano il montaggio e l'aggiunta del suono, infine non ci restava che mostrarlo. Penso di essere praticamente tornato a quel tipo di sensazione lavorando con un piccolo gruppo di collaboratori su cui posso contare e con cui amo lavorare. **Ogni cosa che posso fare in un film, la voglio fare in persona**, perché ho ancora quell'amore giovanile per il cinema: non voglio che qualcun altro utilizzi la macchina da presa, voglio farlo io; voglio essere io a curare il suono, non posso farlo se non sono io stesso a usare la macchina da presa. Voglio creare la sceneggiatura, così come la musica: voglio vedere il film come un tutt'uno. Per rispondere alla tua domanda: anche il prossimo film sarà realizzato nello stesso modo. Ciò che mi colpisce del successo di Bait, è che mi

ha consentito di mostrare il modo in cui lavoro e di far riconoscere come il successo di *Bait* derivi da quel mio particolare modo di lavorare. Non ti nascondo che mi hanno offerto un paio di film più grandi scritti da altri: sarei dovuto andare a girarli, non avrei dovuto nemmeno montarli. Ma ho rifiutato: in parte perché non avrei goduto dei benefici di poter lavorare a modo mio, secondo il processo creativo che ti ho descritto; in parte perché già so che sarebbero venuti male. So che questo modo di lavorare è piuttosto singolare nel contesto dell'industria, ma pensa ad altre categorie di artisti: **un pittore, un poeta, uno scrittore, tendono a fare il più possibile a modo loro, e così faccio anch'io.** Il prossimo film che farò è la storia di un pittore, un artista molto singolare e ironicamente sarà il film dove dovrò assoldare più persone perché – ti anticipo – ci sarà dell'animazione, dovrò creare un set in studio molto elaborato e particolare. Voglio coinvolgere persone che lo facciano con passione. **Sembra una contraddizione rispetto a quello che ti ho risposto, ma per tornare al senso della tua domanda: dipende dal progetto.** A volte il mio agente mi manda delle sceneggiature, e potrebbe anche succedere che qualcuna di queste mi piaccia, ma sono sempre io a generare il progetto e in base ad esso a generare il gruppo di lavoro più appropriato rispetto a ciò che voglio fare.

Vuoi avere libertà, però poi ti auto-limiti rinunciando al digitale e scegliendo un'attrezzatura che si potrebbe definire obsoleta. In effetti, chi è che stabilisce quanto sia moderno un aggancio piuttosto che un altro? Non è una corsa all'ultimo ritrovato tecnologico, con certe limitazioni si può fare anche meglio.

Le limitazioni sono le cose più importanti per un artista. **Senza limitazioni in tutte le cose, se le dovessi fare, non le farei, starei sempre a pensare alle cose che posso fare.** Le limitazioni della forma mi fanno lavorare meglio con la macchina da presa. Il film dura un'ora e mezzo, ma avevamo quattro ore di filmato. Abbiamo girato una ripresa per ogni scena più una di sicurezza, ma non amo fare riprese di copertura ("camera coverage": riprese aggiuntive di una scena fatte con lo scopo di aumentare il materiale potenzialmente utile al montaggio della scena stessa) , con campi lunghi, close-up, controcampi, ecc. Inquadro solo quello che ho nella testa quando vedo il film nella mia immaginazione prima che sia filmato, e questo è fantastico perché significa che non si gira molto, che si gira velocemente... e che non si va in bancarotta! Il problema, naturalmente, diventa quello di fare in modo che ci sia coincidenza tra ciò che penso e ciò che giro. Ecco perché faccio sempre il taglio su un primo piano di oggetti inanimati, o salto avanti, o torno indietro: queste cose non sono nella sceneggiatura, vengono fuori dalle limitazioni del mio modo di lavorare.

È uno straordinario paradosso: il montaggio, pur avendo meno materiale a disposizione, è più impegnativo e diventa un lavoro nel lavoro, un film nel film, una seconda scrittura.

Di fatto, la versione che ricavo dal montaggio è diversa da quella derivante dalle riprese sul set, che è a sua volta diversa da quella che avevo scritto. **Amo questa "progettazione accidentale" del lavoro.** Se lavorassi in un modo più convenzionale con molte riprese di copertura e materiale filmato, l'editing diventerebbe difficile perché dovrei mettermi a revisionare tutto il materiale che ho prodotto. Preferisco, e trovo molto più interessante, dover usare le cose che ho, che potrebbero essere anche non sufficienti, ma a cui la mia immaginazione si deve adattare in fase di montaggio e che nessun altro creerebbe nello stesso modo. **Le limitazioni sono dunque molto importanti, ma anche girare in silenzio perché mi dà molta libertà.** Io posso girare in mezzo a Londra e posso renderla deserta non registrando il suono, o viceversa creare l'effetto della folla in studio anche se ci sono solo dieci persone per strada. Le limitazioni con cui lavoro dal punto di vista tecnico mi fanno percepire quanto artificiale e gioioso sia il processo di creazione di un film soprattutto se lo combini con una storia credibile in un contesto naturalistico e realistico, come succede in *Bait*.

È affascinante l'idea di avere il film in testa già prima di girarlo, come se avesse già un codice di partenza: il codice della mente del regista. Di questo voglio parlare. Alcuni degli spettatori di *Bait* descrivono il film parlando di una sensazione inquieta, se non vagamente disturbante, che farebbe pensare all'horror. Magari non si sbagliano, visto che mi risulta tu stia girando proprio un horror attualmente... Ad ogni modo, non ricordo che invece nessuno abbia parlato di suggestioni del western. Eppure, in *Bait* si vede un uomo che fuma una sigaretta come se fosse fuori ad un saloon; ci sono i primi piani degli occhi come in Sergio Leone; c'è l'idea di una terra semi-selvaggia in cui irrompe la modernità; c'è la rivalità tra fratelli che minaccia un duello e che rischia di coinvolgere anche innocenti (come Katie e Neil). Sono scelte ben precise in stile western, oppure, come per le sensazioni "horror", vale semplicemente il fatto che quando un film si fabbrica un codice tutto suo, è naturale che includa anche frammenti e schegge dei codici di altri generi?

Non sono un grande fan del western, ma è interessante notare che poco prima di filmare *Bait* ho visto molti western, in particolare di Sergio Leone, per ragioni tecniche, per studiare l'effetto della post-sincronizzazione dei dialoghi. Tutto questo in qualche modo deve essermi entrato dentro, ma io penso che più in generale noi registi attingiamo tutti da un terreno comune. Raccontare il conflitto sullo schermo ha un codice molto specifico, ed io faccio cose simili a quelle di un western, perché il mio istinto nel raccontare la rivalità è lo stesso di chi la racconta all'interno dei western. In entrambe i casi, la chiave è come entrare nella mente del personaggio e capirlo senza farlo parlare bensì scrutandone lo sguardo; oppure, se parla, come tirar fuori la verità da quelle parole, ad esempio, filmando gli occhi, e non la bocca. A proposito di *Bait*, la gente menziona spesso i filmmaker sovietici, come Eisenstein, ma per quanto quei filmmaker siano importanti per me, non ho cercato di fare un lavoro che assomigliasse deliberatamente al loro, piuttosto ho operato con le stesse risorse e attrezzature con cui lavoravano loro, quindi era inevitabile che entro queste limitazioni sorgessero somiglianze. Quanto all'horror, l'effetto nasce dal senso di presentimento che attraversa *Bait*, d'altro canto presente anche nel mio precedente mediometraggio *Bronco's House*.

Non puoi fidarti di ciò che vedi e c'è sempre qualcosa che non riesci a capire nel film. Il film che sto girando adesso è un horror e l'ho scritto proprio dopo aver letto molte recensioni di *Bait* che alludevano all'horror. Quando ho riletto il film, ho visto che non c'è horror in esso. Ho capito allora che l'horror per me viene dalla forma. La forma destabilizza la fiducia e crea la tensione. Hai presente *The Lighthouse* di Robert Eggers?

Stavo per citare proprio quel film: bianco e nero anch'esso, del 2019 anch'esso, nella classifica dei migliori film del 2019 di Sight & Sound (e non solo), anche se dietro Bait...

Vedendo *The Lighthouse* di Eggers, ho avuto una sensazione di questo tipo, di questo senso di fiducia impossibile riposto nella forma (Mark usa la parola "untrustworthy", letteralmente, "inaffidabilità", n.d.R.). Ci sono momenti di horror puro sullo schermo e nel soundtrack, ma il momento di horror più terrificante per me è quando Willem Dafoe chiede: "quanto tempo siamo stati qui? Due giorni o cinque settimane?". All'improvviso non puoi fidarti di più niente del film. Il personaggio è inaffidabile. Così anche in *Twin Peaks – Il ritorno* di David Lynch. Non ti puoi fidare di niente. Come spettatore ti chiedi dove sei, cosa sta succedendo... ed è questo che fa paura. Ci sono film che sfruttano questo meccanismo in maniera fantastica. Altri, invece, falliscono rispetto a ciò che volevano fare, perché si affidano a banali effetti di *jumpscare* (eventi improvvisi messi negli horror per spaventare ad arte, n.d.R.). Quando ci riesce, spaventare la gente è qualcosa che il cinema sa fare brillantemente: ti spinge a chiederti chi sia il padrone della realtà.

In un'intervista al noto magazine di cinema [Film Comment](#) (marzo 2019, rilasciata a Chloe

Lizotte) hai dichiarato: “Lavoriamo entro una forma artistica che ha 120 anni, e sembra che abbiamo già abbandonato la discussione su come debba essere la forma”. In 120 anni cambia la forma, ma cambia anche il modo di discutere della forma. Oggi, nell’era digitale, qual è il miglior modo di discutere della forma? Hai scritto un manifesto dal titolo *Silent Landscape Dancing Grain 13 film*, con tredici punti di estetica cinematografica, eppure quella del manifesto è un’idea quasi attempata, da avanguardie d’inizio ‘900; sembra che i manifesti d’inizio terzo millennio siano stati rimpiazzati dai tweet, o dai post sui social media.

I social media criticano tutto il tempo. Non ho problemi coi social media ma con la gente, le loro opinioni e atteggiamenti. Solo un’altra forma di comunicazioni. Il mio modo di lavorare evoca un processo artigianale di tipo analogico, ma so che il mio pubblico esiste un mondo digitale, in cui consuma le cose digitalmente, ne parla digitalmente. Questo è il contesto, e anche se attraverso i social media si critica tutto il tempo, continuo a pensare che costituiscano una grande conquista democratica, e che semmai il problema derivi, a volte, dalla gente, con le proprie opinioni e i propri atteggiamenti. Quello che cerco di dire quando osservo che **il cinema è una forma d’arte relativamente giovane, è che sul piano del linguaggio non c’è ancora niente che sia già stabilito**. Intendo dire che ci dovrebbe essere una discussione sull’idea stessa di come girare un film, invece ci si limita a fare film assecondando l’evoluzione della tecnologia con un linguaggio di default. Nel Regno Unito, specie con tanti produttori che più che fare i produttori lavorano da committenti, ci si concentra così tanto sulla sceneggiatura, che potrebbero volerci cinque anni per scriverne una; e durante quei cinque anni, potrebbero andarsene sei mesi solo per discutere in gruppo di una battuta di un dialogo. E quando finalmente hai semaforo verde, ti accorgi che non c’è stato uno straccio di discussione sul linguaggio visuale o sonoro, dando per scontato che il film sia girato nel modo in cui correntemente si gira un film, che è un modo in realtà dettato dalla tecnologia. E andrebbe anche bene, se fosse una cosa consapevole, ma in realtà altro non è che il solito linguaggio narrativo standardizzato, preso in prestito dalla letteratura e dal teatro, con l’ossessione di nascondere la forma. **Se si nota un movimento della macchina da presa o un’inquadratura, è come se in qualche modo il regista stesse toppando.** Nell’ultimo anno, o negli ultimi due anni, i film con cui sono riuscito a trovare davvero una connessione sono stati quelli con trame molto semplici e temi molto complessi; quelli con cui connetto di meno, hanno al contrario trame molto complicate e temi semplicistici. Mi rendo conto che è una questione su cui rifletto praticamente da vent’anni, ma è solo di recente che sto cominciando a vederci chiaro. Il cinema non è il miglior modo di raccontare storie, ma pare ci sia un’ossessione per le storie. **Eppure, se s’ignora l’aspetto formale, non si parla più di cinema.** La settimana scorsa ero ad una discussione al British Film Institute con Robert Eggers, che ho citato prima a proposito del film *The Lighthouse*. A un certo punto gli dico che la singolarità di *The Lighthouse* è di non avere una trama, ed è curioso che per qualcuno questa suonasse come una critica, mentre lui mi ha risposto, tipo, dicendomi “grazie”. Perché in effetti non gli interessava raccontare una storia, voleva piuttosto creare un’atmosfera e il cinema è la forma che più delle altre si basa sul creare atmosfere e ricreare i modi di funzionamento, consci e inconsci, del nostro pensiero. Per farlo dobbiamo giocare costantemente con la forma, eppure non faccio che riscontrare questa riluttanza nel parlare della forma. Non puoi scrivere una sceneggiatura se non stai pensando anche alla forma.

Così, siamo tornati in maniera perfettamente circolare a dove avevamo iniziato: **l’indissolubilità della forma e del contenuto.** Mark Kermode su *The Guardian* ha elogiato *Bait* con un titolone in cui etichettava il film come “defining”, un film caratterizzante, che definisce l’intera decade del cinema britannico. Cosa deve avere un film per essere “defining”, per diventare esso stesso un manifesto, per diventare rappresentativo di qualcosa di più grande

dell'artista stesso?

Lo chiedi a me? (*ride, n.d.R.*)Io penso che il contenuto abbia profondamente toccato le persone, ma sia chiaro: non l'ho fatto apposta, anzi, se ci avessi provato, avrei fallito clamorosamente. Io cerco solo di fare qualcosa che sia vero rispetto a me stesso: l'istinto è una guida, il cervello è un incubo. Poi, siamo stati fortunati per il fatto che il film sia uscito in un momento particolare della storia del Regno Unito. Quando *Bait* è stato proiettato per la prima volta al Festival di Berlino, qualcuno l'ha definito "il primo Brexit-film", ed io ho pensato che intendessero dire che fosse un film anti-Brexit. Ho constatato, invece, che per alcuni era un film a favore della Brexit. **È fantastico poter fare dei film che la gente interpreti liberamente nell'uno o nell'altro senso!** Ancor di più, è importante che attraverso il mio modo unico di fare film e il mio entusiasmo nel seguire un certo processo creativo, alla fine *Bait* non assomigli a nessun altro film. Se poi l'opera è apparsa da subito in sintonia con le discussioni in corso nel Regno Unito, ti posso assicurare non era nei piani, né so esattamente cosa intendesse Mark Kermode quando scrisse che il film era "defining". Dovrei discuterne con lui per capire il senso di questa espressione. Sono comunque contento di poter dire che il contenuto trova una connessione con la gente, così come la forma, e in nessuno dei due casi l'operazione era intenzionale. **Si tratta solo di me che seguo il mio istinto senza pensarci troppo:** è quello che sto cercando di fare con il mio prossimo film. E per la prima volta, sento che la gente sta aspettando di vedere quello che faccio, ma non ci casco: farò ancora una volta un film di pancia, e non di testa.

TITOLO ORIGINALE: *Bait*

PAESE: Regno Unito

ANNO: 2019

GENERE: drammatico

REGIA: Mark Jenkin

DURATA: 89'

SCENEGGIATURA: Mark Jenkin

CAST: Edward Rowe, Simon Sheperd, Mary Woodvine, Giles King, Isaac Woodvine, Chloe Endean, Jowan Jacobs, Georgia Ellery, Stacey Guthrie, Tristan Sturrock

FOTOGRAFIA, MONTAGGIO, MUSICA: Mark Jenkin

SCENOGRAFIA E COSTUMI: Mae Voogd

PRODUTTORI: Kate Byers, Linn Waite

PRODUTTORE: Early Day Films

Si ringrazia Stefania Alessi per la collaborazione linguistica.

(Immagini: fotogrammi tratti dal film. Nell'immagine principale, uno specchio rotto in cui si riflette l'immagine di Steven; prima immagine: Martin dà in escandescenze con Tim e Sandra, che sono fuori campo; seconda immagine: Tim e Sandra; terza immagine: Katie, figlia di Tim e Sandra, e Neil, nipote di Martin).

Articolo scaricato da www.infooggi.it

<https://www.infooggi.it/articolo/bait-ce-del-marco-cornovaglia-il-regista-mark-jenkin-le-divisioni-sono-sempre-economiche/121826>