

# **Beautiful Things, il regista Giorgio Ferrero: "La catena degli oggetti tra ritmo, silenzio e sensi"**

Data: 5 aprile 2019 | Autore: Antonio Maiorino



Quattro atti, quattro storie, ma Beautiful Things di Giorgio Ferrero e Federico Biasin non si racconta in quattro e quattr'otto. Dal Festival di Venezia 2018, quali buoni navigatori in laguna, la rotta, tutto sommato, la si traccia: un viaggio cinematografico a stretto contatto con uomini che lavorano in contesti industriali, ora fantasmatici, ora fantascientifici, per contribuire alla produzione degli oggetti (indispensabili?) della nostra vita quotidiana. Così, nell'invisibilità, Van ci sfida con lo sguardo in Texas, tra le trivelle dei pozzi di petrolio, alla base delle produzioni plastiche; Danilo, capo-macchina di una nave cargo, sovrappone le sue litanie al ronzio dei motori; Andrea, invece, è assuefatto al silenzio delle camere anecoiche, che testano le proprietà acustiche degli oggetti; Vito, ex commerciante di slot machine, osserva il filotto di oggetti che muoiono in un'immensa fossa di rifiuti. E nondimeno, Beautiful Things - di recente proposto entro la storica rassegna Sguardi Ostinati di Casalnuovo - resta un oggetto cinematografico di cui è arduo tracciare un profilo a parole: arduo, per un film che fa del sound design la bussola, dell'eleganza schiantante delle immagini il proprio algoritmo concettuale. A parole, si può ragionare dello stile di vita disumanizzante dei nostri giorni, o dell'alienante solitudine di chi partecipa al ciclo industriale, da operaio di produzione o da consumatore. Ma se parole devono essere, è meglio che siano quelle del regista Giorgio Ferrero.

ANTONIO MAIORINO: c'è un termine che si usa nella critica letteraria per indicare l'associazione tra due parole che appartengono a sfere sensoriali diverse, e questa parola è sinestesia. Si può provare a raccontare Beautiful Things, sotto il profilo delle sensazioni, come un'enorme sinestesia, in cui si fondono il piano delle immagini e quello dei suoni?

GIORGIO FERRERO: sì, direi che hai toccato un punto fondamentale della scrittura del film. Nella mia testa ci sono sempre state due figure retoriche da rispettare. Da un lato proprio la sinestesia: volevo una messa in scena delle sensazioni, perché l'idea fin dall'inizio non era tanto quella di costruire delle storie narrativamente indipendenti che raccontassero fatti realmente accaduti, quanto quella di trasportare il pubblico all'interno dei luoghi, dei flussi di coscienza e delle menti dei protagonisti. Ho cercato di creare una metafora visiva portata all'estremo sensoriale, affinché soprattutto attraverso la percezione visiva il pubblico potesse vivere questa esperienza.

L'esperienza di *Beautiful Things* è piuttosto una somma di esperienze, ed ognuna di esse sembra vivere di una diversa pulsazione. I pozzi, la nave cargo, la camera anecoica, il termovalorizzatore: le sensazioni dello spettatore si rigenerano in ogni ambiente. Come avete orchestrato ed armonizzato i diversi stimoli?

In effetti l'altra figura retorica a cui si è pensato durante la scrittura è la prosodia, in altre parole il ritmo. Per ogni luogo abbiamo cercato di trovare il ritmo preciso affinché da un lato il film fosse un climax, un'accelerazione costante, una grande fuga che tenesse lo spettatore agganciato fino alla fine; dall'altro lato ogni luogo avesse un proprio ritmo. Il tempo delle immagini, quindi il montaggio ed i movimenti di macchina, si ispiravano dunque ai luoghi stessi. Nel primo atto, *Petrolio*, il ritmo è dettato dal ciclo di pompaggio dei pozzi, che dura 9 secondi: da lì ne abbiamo tratto il respiro adatto per creare la musica e stabilire i movimenti di macchina. Alcuni credono che delle parti di *Petrolio* siano state montate a mo' di videoclip, in realtà è il contrario: abbiamo girato tutte le immagini del film con una sorta di playback per fare in modo che la camera si muovesse col tempo prestabilito per ogni scena rispetto a quel luogo. Addirittura abbiamo usato un metronomo per gestire i movimenti di macchina. Così, nel montaggio ci siamo subito ritrovati nel flusso musicale, perché il ritmo proveniva dalla modalità delle riprese. Nella nave cargo il ritmo era quello degli 8 cilindri del motore, ossia del pilota automatico in navigazione costante. Il ritmo della camera anecoica corrisponde alla mente di Andrea, che è fatta di calcoli complessi e grafici esponenziali, quindi abbiamo pensato di tradurlo con sincopi e costruzioni complesse. Il ritmo di Vito e del termovalorizzatore è il beat di base della musica elettronica e delle sue macchine, quello che tradizionalmente ha fatto ballare milioni di persone.

Il flusso d'immagini di *Beautiful Things*, dunque, possiede una musicalità variabile a seconda di ognuno di quattro luoghi principali del film. Ma non è l'unica strategia "semiotica": a cambiare è anche la spazialità delle immagini, con angolazioni, movimenti e visuali mutevoli.

Sia il linguaggio sonoro che quello visivo di ogni atto dovevano essere ispirati da quei luoghi. La percezione di lavoro estremo nel deserto texano è stata tradotta con movimenti verticali, con la sensazione di calore di un modo sovraesposto, caldo cromaticamente e che si muove verso l'alto. Nella nave cargo abbiamo usato molte camere per dare una sensazione di costante sbilanciamento e cambio di punto di vista, dato dal fatto che le navi cargo sono molto instabili. In questo caso abbiamo utilizzato dei vetri trasparenti sporcati con dell'olio-motore sulle lenti per dare la sensazione di afa, umidità e superfici mangiate dalla salsedine e dal clima. La camera anecoica è invece il luogo della scienza perfetta e la sensazione dominante era quella della perdita di gravità: sembra una navicella spaziale, perché in modo estremamente ingegneristico, abbiamo usato un robot programmato per fare in modo che la camera levitasse. Il termovalorizzatore è la metafora della cattedrale, è come un grande duomo, e per questo è stato ripreso con i codici della fotografia religiosa, per restituire l'imponenza dello spazio.

A fronte di questa ricchezza visuale e sonora, anche il racconto, come accennavi, non segue l'unità tradizionale, bensì si divide in quattro atti. Ed ognuno, poi, in ulteriori schegge di racconto, inframmezzate anche da sequenze relative alla tua vita personale. Tutto questo fa pensare a quella

“fuga” di cui dicevi poc’anzi, eppure le schegge paiono ricomporsi in un insieme organico: oltre che di sinestesia, possiamo parlare di movimento centripeto del film, verso un’unificazione concettuale, o restano frammenti di storie?

Non c’è un intento narrativo tradizionale, ma c’è, eccome, un intento narrativo. Semplicemente non volevamo raccontare quelle storie in modo didascalico, bensì eravamo più interessati al rimando, alle allucinazioni, alle coscienze. Volevamo trovare un punto di contatto tra le solitudini di questi personaggi così lontani tra loro, accomunati dal fatto che tutti lavorassero per un utente finale che non vedevano. Fin dall’inizio l’idea era quella di capire se ci fossero delle convergenze nelle loro esperienze e se avessero potuto potenzialmente dialogare tra loro, pur parlando lingue diverse e vivendo a chilometri di distanza. Tutto dunque si è basato sul tentativo di capire quale fosse l’algoritmo fondamentale delle vite in questi luoghi. Abbiamo quindi trovato dei tratti comuni: su tutti, la lontananza dalla famiglia e l’assenza di quegli oggetti per cui lavorano e su cui noi cittadini urbani fondiamo la nostra esistenza. Un altro concetto che ci piaceva molto e che abbiamo tradotto dal punto di vista visivo è che questi siano dei personaggi “senza tempo”, al punto che alcuni giornalisti hanno visto in *Beautiful*

*Things* un “effetto fantascienza”. Questo aspetto, in realtà, è dato dal fatto che siamo abituati ad un codice visivo basato sul mondo digitale e sulla sovraesposizione mediatica e pensiamo che quella sia la vera contemporaneità. Invece, essa è solo una parte del nostro habitat. Alla base della catena ci sono persone come queste che intorno a loro hanno assai meno dell’immaginario della gente comune: hanno un mondo meccanico intorno a loro e ci sembrano provenire da un futuro lontano o da un passato lontano. Nessuno s’immagina che tutta la catena della plastica e degli oggetti abbia radice in un mondo così vintage e così fisso nel tempo. La storia è stata dunque scritta partendo, come hai detto tu, dalla mia esperienza di normale, banale cittadino, e cercando un punto di congiunzione con le vite dei personaggi.

Ecco, il tuo rapporto con i personaggi. Anzi: con le persone. In sociologia si osserva che chi effettui una ricerca spesso incorre in due atteggiamenti: quello del marziano, che osserva con totale distacco, alienandosi dagli intervistati, oppure quello del convertito, che aderisce profondamente all’oggetto della propria ricerca. Qual è stata la tua posizione?

Diciamo che la mia posizione è quella di un fedele che sta cercando le proprie risposte all’interno di una liturgia. Mi spiego. Nel mio percorso di vita, mi sono reso conto della routine in cui ero immerso: il lavoro, la famiglia, lo studio, tutto apparentemente perfetto, ma a ben vedere una sorta di ruota fatta girare da un ciclo che chissà chi aveva stabilito. Resomi conto di questa cosa, il film è stato da un lato una sorta di ricerca come di una persona che vada in chiesa a cercare risposte, dall’altro è stata un’autoconfessione, forse catartica, per cercare di cambiare la propria vita. Ho fatto il film come un normale peccatore di un mondo estremamente complesso e se vogliamo deviato, un peccatore che pur ritenendosi ateo ha una forte vita religiosa perché la sua vita è inserita in qualcosa di più grande, come preordinato: gli schemi di massa. Per questo motivo, in sintesi, non mi sento di parlare né di distacco, né di coinvolgimento, ma appunto di ricerca di risposte. C’è stata sia molta osservazione, di ricerca, d’indagine; c’è stata una grande fascinazione dettata da questi uomini e da questi luoghi; eppure, nessuna fusione con loro, perché sono persone vicine ma lontane. Ho semplicemente cercato di rispettare i personaggi e di aiutarli nel raccontarsi e nel rendersi il più possibile autentici ed iconici per quello che rappresentavano.

Se mi parli di autenticità, mi fai venire in mente il cosiddetto “paradosso dell’osservatore” di Labov: il tentativo di osservare le persone nel loro contesto naturale per descriverne gli atteggiamenti, che però risultano modificati dalla presenza stessa di un osservatore “intruso” e quindi non sono più

naturali. Come hai evitato questo effetto?

Tutti sapevano che non sarebbe stato un semplice documentario osservazionale, bensì un film con componenti musicali di viaggio ed introspezione. Il problema dell'osservazionalità, quindi, non c'è mai stato. Quello che volevo fare era ricreare storie sintetiche ed iconiche, rispettose dei personaggi e dei loro mondi, mettendo i personaggi a proprio agio e facendo in modo che vi si riconoscessero. Nel film forse i personaggi sono anche più forti di quello che sono nella realtà. Si può notare che a differenza di molti film non ci sono i nomi dei personaggi: volevo che ognuno di loro fosse simbolo della propria categoria e con la propria energia racchiudesse le peculiarità di tutti quelli che fanno quel tipo di lavoro. Dunque abbiamo proceduto così: nei primi tre o quattro giorni di produzione, non abbiano girato nulla, bensì ho passato sei o sette ore al giorno a parlare con loro, mentre riscrivevo la sceneggiatura per fare in modo che convergesse ciò che avevo letto su di loro con ciò che stavo vivendo come esperienza assieme a loro. Ho cercato dunque di fare una sintesi e un editing delle loro risposte, per poi iniziare a lavorare in video, tenendoli costantemente aggiornati su come crescesse il film, mentre la sceneggiatura continuava a cambiare per adattarsi alle loro storie. Una domanda che mi fanno tutti è quanto siano vere queste storie...

Sì, perché alcune battute potrebbero sembrare un po' "declamate". Ma non è poi un tentativo di intervenire sull'etica attraverso l'estetica? Se fosse integralmente "cinema verità", con camera a spalla, più difficilmente inciderebbe su chi guarda, probabilmente.

L'80% è tutto reale, poi c'è un 20% di "tuning drammaturgico", che però quasi sempre è dettato da un aspetto estetico. Faccio degli esempi. La mamma di Andrea nella realtà non è una violoncellista, bensì una pianista. Abbiamo scelto il violoncello perché psicologicamente come indole la madre era più violoncellista che pianista, l'immagine ed il suono del violoncello corrispondevano meglio alla sua figura. Oppure, prendi la storia della scimmia che racconta Danilo, quando dice che una volta hanno trovato una scimmia che dall'Africa è sbarcata con la nave in Germania, costringendo la nave alla quarantena. Ebbene quella storia non l'ha vissuta: lui non era su quella nave quel giorno, ma è una delle storie più famose che si raccontano sulle navi cargo e che ogni marinaio conosce. Ancora: Dan non è nato a Dallas, bensì in California. È tornato a Dallas dopo mille lavori, tra cui l'attore, perché Dallas è la città della moglie. Questo aspetto era poco interessante e quindi gli abbiamo fatto raccontare l'infanzia e il rapporto col padre, semplicemente rimanendo lì, senza spostarci, in California. Queste non sono variazioni di contenuto, ma di contesto drammaturgico, per essere più sintetici e più forti sull'impronta caratteriale dei personaggi.

Anche i documentari, infatti, hanno una drammaturgia, e questo è tanto più vero nel tuo caso. Il confine, a volte arbitrario, tra cinema di fiction e documentario si assottiglia: il cinema, semplicemente, racconta.

Una cosa molto importante è che delle storie raccontate m'interessa soprattutto cosa il narratore vuole raccontarmi, cosa vuole dirmi di sé e con quanta forza. È quello che ho detto a tutti e quattro. Non mi è mai interessato molto rispettare chissà quale veridicità, quanto capire quale fosse il modo più efficace per loro di raccontare la loro vicenda. In questo senso il film è un documentario ma con un altro tipo di approccio ed altri obiettivi. Persone come queste difficilmente ti raccontano qualcosa in maniera diretta e realistica, sono molto poco vere quando raccontano le loro storie. Sono loro stessi che si creano degli "auto-fantasmi". Tutti e quattro sono più forti nel film che nella realtà perché siamo andati a scavare nella loro iconicità per fare in modo che venisse fuori soprattutto il loro modo di rappresentarsi agli altri.

C'è un editing delle risposte, c'è un montaggio dei suoni, ma c'è anche una composizione dei silenzi.

È possibile affermare che il silenzio sia tra i protagonisti di Beautiful things?

Il silenzio è il secondo reale protagonista. Il primo è il consumismo, insieme al suo alter ego, cioè il rumore. Il film nasce dalla mia esperienza reale di vita, di cacofonia estrema: una vita piena di rumori e suoni scorrelati. Uno dei punti di contatto di queste vite è stato che alla base della nostra vita rumorosa ci sono dei mondi completamente silenziosi, dove tutto nasce e tutto muore. Tanto è vero che nella sceneggiatura mi sono aiutato facendo un disegno di progressione delle scene, uno schema in cui era già predisposta la quantità di silenzio, di voci e di musica: proprio per rispettare questo dialogo tra l'armonia, i suoni di quei posti, col loro valore emotivo, ed il silenzio glaciale di quei luoghi, per fare in modo che non venisse mai non raccontato o evitato. Uno degli elementi più forti del film è quando non ci sono né parole né suoni, con Andrea in ginocchio nella camera anecoica che racconta della sua posizione rispetto al silenzio, come fanno gli altri protagonisti, e poi all'improvviso ci troviamo la coppia in casa, che parla, ma senza suoni, con un silenzio glaciale. Il silenzio permette dunque di mettere in relazione i due mondi: da una parte la quiete dei personaggi, dall'altro l'inferno interiore, lo scostamento, la tensione, il dramma di una casa piena ma di una vita vuota.

(POSSIBILE SPOILER) Mi dicevi di un aspetto fantascientifico del film. C'è chi ha scomodato addirittura Kubrick per la fotografia di alcune scene. In tema di fantascienza, mi vengono in mente le parole che qualche anno fa usò Gabriele Frasca nell'introduzione di un'edizione di *Ma gli androidi sognano le pecore elettriche?* di Philip Dick, il romanzo che ha ispirato *Blade Runner*. Secondo Frasca, l'universo fantascientifico di Dick cercava di "consentire al sempre ipocrita lettore di perforare l'eterna festa disneylandese dell'«asilo globale» (Marshall McLuhan) per incrociare un livello più nascosto (e oscuro se non orribile) della realtà". *Beautiful Things* sembra proprio dietro le quinte di quella Disneyland; ed il titolo dell'introduzione di Frasca si sposa bene con la scena "quasi" finale del robottino e della barbie che bruciano: Paesaggio con rovine ed elettrodomestici. La scena finale di ballo, apparentemente giustapposta, maschera forse la tua percezione del livello oscuro della realtà, un tuo fondamentale pessimismo?

Io avevo scritto il film col finale del robottino e della barbie che bruciavano. Questo era il finale nella prima scrittura. Durante la Biennale di Venezia, mi è stato chiesto più volte se la mia visione del mondo fosse veramente questa. Io ho risposto di sì, ma mi sono comunque reso conto che noi umani siamo mossi da una forte pulsione verso una ricerca di felicità e di bellezza. Nella bellezza ho sempre cercato una fonte d'ispirazione per innescare nel pubblico una reazione positiva. Ho allora pensato che il mio nichilismo ed il mio pessimismo erano da un lato dettati dalla mia esperienza di vita, dal rendermi conto del soffocamento del ciclo in cui ero finito, dall'altra parte c'era la percezione di un'innata ricerca di equilibrio. Il primo finale rispettava invece solo una delle mie due espressioni, così abbiamo deciso di creare un finale aperto per dare vita alla seconda parte del mio DNA. È il momento in cui passo la palla al pubblico, come a dire: questa è la mia esperienza di vita, ora vi lascio 7 minuti di piano sequenza, senza dirvi esattamente l'interpretazione; non v'incanalò più nel solco della mia visione, ora tocca a voi trovare un punto di connessione con le vostre vite. Non era quindi un mondo per aprire ad un finale positivo, quanto di fare un passaggio di testimone allo spettatore. Fare un film sul consumismo e basta non ha senso oggi: tanto vale non farlo, se non sa incidere psicologicamente sullo spettatore. Il mio film non ha fini politici, non vuole lasciare un segno nel mondo dell'ecologia, ma vuole avere un'importanza psicologica, pre-politica, di rapporto con il mondo: bisogna connettersi col proprio ambiente, capire dove siamo e cosa facciamo. Solo così, poi, ognuno prende decisioni politiche.

(immagini: fotogrammi di *Beautiful Things*, dall'alto verso il basso: Andrea, Van, Danilo, Vito. Fonte: Wanted Cinema)

## SCHEMA FILM

USCITA: 01 aprile 2019  
GENERE: Documentario  
ANNO DI PRODUZIONE: 2017  
REGIA: Giorgio Ferrero, Federico Biasin  
PAESE: Italia, Svizzera, USA  
DURATA: 95'  
DISTRIBUZIONE: Wanted Cinema  
Antonio Maiorino

---

Articolo scaricato da www.infooggi.it

<https://www.infooggi.it/articolo/beautiful-things-conversazione-col-regista-giorgio-ferrero/113510>

