

# BRESSON - D'ESSAI 2021 - 2022

## DISABATO

Sabato 5 febbraio 2022 ore 17

*“Immaginiamo di essere seduti in una stanza. Improvvisamente, ci viene detto che dietro la porta c'è un cadavere. Di colpo la stanza in cui ci troviamo ci appare completamente diversa, tutto in essa ha assunto un altro aspetto; la luce, l'atmosfera sono cambiate, per quanto siano fisicamente identiche a prima. Questo perché noi siamo cambiati, e gli oggetti sono così come noi li percepiamo. Questo è l'effetto che voglio ottenere nel mio film”.* Carl Theodor Dreyer

### Il Cinema ritrovato – Cineteca di Bologna

## VAMPYR

di Carl Theodor Dreyer

Francia, Germania 1932, 73'



#### Le fonti letterarie

Dreyer trasse il soggetto del proprio lavoro da un romanzo fantasticamente eccitante di Sheridan Le Fanu intitolato *In a Glass Darkly*, e vi costruì sopra uno scenario approfondito in tutti i più minuti particolari. (...) Le fonti letterarie e artistiche in genere di Dreyer sono facilmente individuabili: vari confronti s'impongono con Poe e la scuola gotica inglese – da Walpole ad Anna Redcliffe e alle sorelle Brontë –, con Hoffmann e Kafka, con Villiers e Narval; con Bruegel e Bosch in pittura, qualcosa di Goya e Courbet. (...) C'è un racconto di Zola, intitolato *La morte di Olivier Bécaille*, nel quale l'autore analizza una situazione simile a quella in cui viene a trovarsi il protagonista dell'opera di Dreyer. Un uomo, caduto in catalessi, viene chiuso nella bara, portato al cimitero e seppellito; ed è lui che racconta in prima persona. (...)

**Ugo Casiraghi - Vampyr**

Gli studiosi di Dreyer sono unanimi nel riconoscere il debito assai modesto che *Vampyr*, nella sua forma finale, contrae con Sheridan Le Fanu (al cui racconto *Carmilla* il film liberamente si ispira). Le Fanu è poco più che un pretesto per un film assolutamente personale. (...) in ogni caso tutti i film di Dreyer sono ufficialmente adattamenti di testi letterari (...) C'è per esempio, nel film, più di un punto di contatto con Edgar Allan Poe (...) Potrebbe essere una buona idea tenere in mente Kafka, guardando *Vampyr* (...) ed è certo una tentazione chiedersi, davanti alle sequenze d'apertura – l'arrivo del giovane Gray alla locanda del villaggio – se mai c'è stato, nel cinema, qualcosa di più prossimo al *Castello*, il romanzo (quasi) contemporaneo di Franz Kafka.

**Peter von Bagh - Vampyr**

## Tra sogno (incubo) e realtà

Tutto qui è reale, e nulla è reale: la realtà si trasforma in sogno, il sogno in realtà. L'eterea sensazione dell'alterazione mentale trova una base in dettagli materiali, concreti; ma anch'essi, come i brevi tratti di dialogo (che a loro volta ci arrivano come filtrati dalla nebbia), sembrano solo accentuare il senso di dislocazione, l'impenetrabilità di quanto sta accadendo. Nulla può essere spiegato. La sensazione indotta da *Vampyr* nello spettatore è stata così descritta: come se qualcuno che non riusciamo a riconoscere stesse alle nostre spalle.

**Peter von Bagh – *Vampyr***

L'irreale è ovunque, e in primo luogo in noi, negli oggetti. Per farlo sorgere, non serve aggiungere qualcosa alle apparenze, è sufficiente cercare all'interno della materia, esplorare, chiudere talvolta gli occhi o, soprattutto, guardare in altro modo. L'immaginazione è alla base di questa ricerca (...).

Per interpretare il mondo in tutti i suoi aspetti, Dreyer unisce con l'immagine ciò che la ragione separa troppo spesso con l'analisi. Elementi contraddittori come invisibile e visibile, noto e ignoto, naturale e soprannaturale, qui e altrove, umano e non umano formano in definitiva una totalità perfetta e indivisibile. La percezione realistica e l'immaginazione costituiscono una visione mentale che si immerge nel cuore del mondo e delle apparenze, nel tentativo di guardare al di là. Per farlo, l'autore non modifica la forma e la materia degli esseri e degli oggetti, li illumina semplicemente in maniera personale identificando la sua visione con quella di David Gray.

**Claude Perrin - *Carl Th. Dreyer***

Realtà e sogno, soprannaturale e naturale scivolano gli uni negli altri senza soluzione di continuità. (...) Allo spettatore è richiesto di abbandonarsi senza riserve e di identificarsi nel viaggio agli inferi di Allan Grey. Abbattuta l'opposizione tra reale e onirico, restano solo quelle tra vita e morte, salvezza e dannazione, suggerite fin dall'inizio dal montaggio alternato tra un uomo con la falce in spalla che vuole traversare il fiume e l'insegna con un angelo che sormonta la locanda dove arriva Grey. (...) La salvezza si trova nel poter morire, la dannazione nell'essere condannati a vivere. (...)

Il disorientamento è dato anche dalla struttura linguistica del film. (...) soprattutto attraverso la costante ambiguità tra inquadrature soggettive e non soggettive, lo spettatore crede spesso di vedere la scena dal punto di vista del personaggio principale, ma presto si accorge di essere stato ingannato. C'è sempre un ulteriore punto di vista in agguato, che fa perdere ogni chiaro riferimento spaziale e narrativo, obbligando a continui riaggiustamenti percettivi. Celebri sono anche le inquadrature sfumate degli esterni, i dettagli di mani e la soggettiva di un morto: ultimo e irraggiungibile punto di vista.

**Ettore Rocca – *Vampyr***

