

## SUPER 8

*(Scheda a cura di Leonardo Moggi)*

### CREDITI

**Regia:** J.J. Abrams.

**Soggetto:** J.J. Abrams.

**Sceneggiatura:** J.J. Abrams.

**Fotografia:** Larry Fong.

**Montaggio:** Maryann Brandon, Mary Jo Markey.

**Effetti speciali:** Industrial Light & Magic.

**Musiche:** Michael Giacchino.

**Scenografia:** Martin Whist.

**Costumi:** Ha Nguyen.

**Interpreti:** Joel Courtney (Joseph "Joe" Lamb), Kyle Chandler (Jackson "Jack" Lamb), Elle Fanning (Alice Dainard), Gabriel Basso (Martin Read), Ron Eldard (Louis Dainard), Riley Griffiths (Charles Kaznyk), Ryan Lee (Cary McCarthy), Noah Emmerich (Colonnello Nelec), Zach Mills (Preston Scott), Amanda Michalka (Jen Kaznyk), David Gallagher (Donny), Glynn Turman (Dr. Thomas Woodward), Bruce Greenwood (Cooper)...

**Casa di produzione:** Amblin Entertainment, Bad Robot, Paramount Pictures.

**Distribuzione Italia:** Universal Pictures.

**Origine:** USA.

**Genere:** Fantascienza.

**Anno di edizione:** 2011.

**Durata:** 112 min.

### Sinossi

Ohio, estate 1979. Nel tentativo di girare una scena particolarmente efficace per un film in super 8, da mostrare a un festival provinciale, un gruppo di ragazzi è involontariamente testimone di un terribile disastro ferroviario dal quale "qualcosa" fugge.

La questione è talmente importante che la loro cittadina si riempie di militari intenti ad indagare mentre misteriosamente dalle case spariscono oggetti tecnologici, persone e cani. Alla fine starà ai ragazzi riuscire a mettere insieme i pezzi di una storia che procederà comunque, con o senza il loro intervento, e dalla quale dovranno uscire vivi.

(Fonte: *Mymovies.it*)

## ANALISI SEQUENZE

### I Atto

#### 1. Il funerale

Nel 1979, all'età di 13 anni, Joe Lamb ha perso sua madre, vittima di un incidente sul lavoro.

Il film si apre con una breve scena nella fabbrica cittadina. Luogo, questo, che ritroveremo spesso come sfondo alle scene. Presenza minacciosa e onnipresente che, da un lato, rimanda al dramma del piccolo protagonista e, contemporaneamente, diventa elemento simbolico di un tema narrativo, incentrato sui continui riferimenti alla tecnologia, al mondo dei consumi, che connota in maniera significativa il periodo in cui si è deciso di ambientare il film.

La scena successiva si sposta, poi, nella casa di Joe, dove parenti e amici si sono ritrovati per l'ultimo saluto alla signora Lamb. Joe è fuori, nel giardinetto di casa, sull'altalena.

Il regista, con delle inquadrature strette sul protagonista, riporta il dolore da una dimensione sociale – il cartello nella fabbrica che indica il periodo trascorso dall'ultimo incidente sul lavoro – a una dimensione privata e intima. La musica extradiegetica empatica con la situazione e soprattutto il commento, prima off e poi in campo, della signora Kaznyk diventano elementi didascalici importanti per comprendere la tragica situazione.

Questo momento patetico è interrotto bruscamente con l'entrata in scena del cane di Joe; elemento "fuori luogo" – infatti, il padre di Joe, da lì a poco, lo caccerà fuori casa dicendo: «Tu cosa ci fai qui!» –, e per questo straniante, che porta il film su toni da commedia, introducendo i commenti infantili degli amici di Joe, decisamente in contrasto con l'atmosfera triste e compita del funerale.

«Che cosa ci sarà là dentro?». La morte viene così esorcizzata dai ragazzi con domande e osservazioni ingenui che rimandano, nella loro fantasia, a scene tratte da film horror.

Ma ritornando in esterno con Joe, ecco un altro elemento perturbante che viene introdotto nella storia. Louis Dainard arriva a casa dei Lamb per confortare la famiglia per la tragica scomparsa, ma il padre di Joe, il vice-sceriffo Jackson Lamb, ammanetta Dainard e lo porta via. Scopriremo nel corso del film che Jackson reputa Dainard unico responsabile della morte di sua moglie, dal momento che questi aveva perso il posto perché si era presentato a lavoro ubriaco e il suo turno fu assegnato proprio alla moglie di Jackson, lo stesso giorno in cui lei perse la vita.

La scena è narrata dal punto di vista di Joe che osserva e ascolta tutto dall'altalena su cui si è rifugiato, un elemento scenografico che ci riporta al mondo dell'infanzia. La sequenza si chiude con un'inquadratura obliqua dal basso che mette in evidenza, con una mesa fuoco selettiva, il medaglione contenente la foto della madre (informazione che sapremo in seguito). Il medaglione si chiude con un rumore riverberato che dà maggiore enfasi al gesto.

#### 2. Uscita dalla scuola: ultimo giorno Alice

Un salto temporale: dalla neve invernale, presente nel giardino di Joe, al clima decisamente estivo della fine della scuola. Una didascalia su nero dichiara che sono passati quattro mesi, segue un grosso cartellone all'entrata della scuola che augura una "grande" estate agli studenti. La canzone rock, *Don't Bring Me Down*, dà alla storia una sferzata dinamica e accompagna Joe e il suo amico Charles Kaznyk nella conversazione.

Joe riceve una notizia che lo stupisce: Charles ha dato alla bella Alice Dainard il ruolo della moglie del protagonista nel suo film horror sugli zombie, girato con una pellicola super 8.

### 3. Film in super 8

Per la prima volta vediamo il film girato da Charles e dai suoi amici. Nel filmato amatoriale ci sono tutte le peculiarità linguistiche e tecniche che connotano un vero film horror: l'uso del trucco (Cary con gli occhi posticci), del montaggio (lo stacco permette di interrompere le riprese e di inserire il liquido rosso nella bocca di Cary), dell'effetto sonoro (il rumore sordo della testa dello zombi infilzata dai chiodi). È una scena terrificante, ben girata e montata, ma solo una scena: c'è bisogno di un intreccio narrativo più consistente e complicato, sostiene Charles, ed ecco che deve entrare in scena il sentimento, l'amore con il personaggio interpretato da Alice. Non basta "l'effettaccio", il trucco mostruoso come quelli che punteggiano la cameretta di Charlie, vero e proprio museo di horror B-movie. Il piccolo regista capisce, da subito, che il film horror "funziona" solo se nell'intreccio fantastico vengono inseriti temi e argomenti profondi che riguardano la vita, le relazioni sociali, il mondo vero, insomma.

Momento interessante questo perché pone le premesse di quel livello metalinguistico che caratterizza in maniera significativa tutta la pellicola.

Il film girato dai ragazzi con la pellicola super 8 è, in effetti, il contrappunto amatoriale e ironico del film vero e proprio. Un film rimanda all'altro. Charlie e i suoi amici realizzano una storia di zombie, di morti che ritornano e, anche in *Super 8*, la morte è una presenza costante. La morte della madre e il suo ricordo, il dottor Woodward che si schianta contro un treno ma riesce comunque a comunicare, con la gestualità di uno zombie, per dare importanti indicazioni ai ragazzi e a noi spettatori, Joe, novello Orfeo, cerca la sua Euridice negli Inferi, cioè nei cupi cunicoli che l'alieno ha scavato, guarda caso, sotto al cimitero.

In fondo, *Super 8* ci racconta l'incubo della morte e la sua dolorosa accettazione, temi importanti e profondi, narrati però con il piacere ludico della metafora fantastica: un'ironica leggerezza che viene proprio rimarcata dalla presenza del divertente film amatoriale in super 8.

### 4. Joe e il padre

Lo sguardo preoccupato che, all'indirizzo di Joe, si scambiano i coniugi Kaznyk, genitori di Charles, nel finale della scena precedente, e la successiva musica malinconica extradiegetica che accompagna il ritorno a casa di Joe ci preparano al confronto dello stesso Joe con il padre. Questa sequenza ci riporta a una dimensione intima della vicenda.

Joe entra in casa, la m.d.p., con una carrellata, segue il ragazzo mentre cerca il padre: alla fine lo scorge attraverso lo spiraglio della porta semiaperta. L'uomo sta piangendo e, imbarazzato, gli chiude la porta in faccia. Oltre a raccontarci lo stato d'animo dell'uomo, ancora disperato per la morte della moglie, questo è il primo accenno a quella chiusura e conflittualità che caratterizzerà il rapporto padre e figlio. La scena termina sul primo piano del ragazzo amareggiato mentre, alle sue spalle, sfocati, appaiono i ritratti di una famiglia ormai distrutta.

Il tono soffuso dell'illuminazione che caratterizza la scena nella casa continua, con coerenza drammaturgica, anche nel ristorante dove padre e figlio cenano. La decisione da parte del padre è stata presa e la comunica a Joe: d'estate andrà a un campus di baseball. Tutta la conversazione è ripresa soprattutto con primi piani, spesso includendo entrambi i soggetti ma mettendo a fuoco, selettivamente, un solo personaggio alla volta, per evidenziare la distanza psicologica tra i due.

La penultima inquadratura è una soggettiva del padre che nota, nella mano del ragazzino, il medaglione con l'immagine della madre.

### 5. Dipinge un mostro

Il mondo fantastico ritorna con il dettaglio del mostro. Joe ascolta la radio. Le voci diegetiche del radiodramma, probabilmente di genere fantastico o noir, sembrano rimandare al tema del ricordo –

«Dimentica il passato Marta» - «Non ci riesco» – e quindi, alla perdita della madre. Poi, dal walkie-talkie arriva la voce perentoria di Charlie che richiama Joe all'appuntamento.

## 6. L'incontro con Alice in auto

La colonna sonora musicale nel film, sia nella sua forma diegetica, come in questo caso (i ragazzi che canticchiano un motivo musicale), sia in quella extradiegetica, connota molto bene la collocazione temporale della storia. Siamo nel 1979 e molte delle canzoni utilizzate dal regista nella colonna sonora sono delle hit di quel periodo, come *My Sharona*, del gruppo rock The Knack, cantata dai ragazzi. La canzone è, del resto, una vera e propria dichiarazione d'amore e di desiderio verso una ragazza. Ed ecco, infatti, arrivare, con puntuale analogia, l'«oggetto del desiderio» dei ragazzi: Alice.

Alice, ancora troppo giovane per guidare, arriva con l'auto sottratta di nascosto al padre e, così, il fascino del proibito e dell'avventura finiscono per rendere la ragazza ancora più desiderabile agli occhi di Joe. Come spesso accade nei grandi amori, l'inizio è, però, caratterizzato dal conflitto.

Campi e controcampi mettono in contrasto Joe e Alice mentre lei rimprovera Charles di aver invitato proprio Joe, figlio del vice-sceriffo, in questa avventura pericolosa e illegale. Joe cerca di rassicurarla sul suo silenzio e sulla sua complicità. La tensione tra i due continua anche a bordo dell'auto, caratterizzata soprattutto da un muto dialogo fatto di sguardi. In sottofondo ancora una canzone dai toni romantici: *Bye Bye Love*, composta dal gruppo dei Cars nel 1978.

## 7. Le riprese e l'incidente ferroviario

La macrosequenza si propone come punto di svolta narrativo di questo primo atto e si sviluppa in 4 punti fondamentali: 1. le prove del film; 2. le riprese; 3. l'incidente; 4. gli effetti catastrofici dell'incidente e la fuga dei ragazzi.

Le prove sono un momento interessante del film, raccontato dal regista con grande mestiere e sensibilità. All'inizio della scena protagonista è Charles che si impegna a organizzare il set. Siamo nuovamente nel metalinguaggio della rappresentazione all'interno di una rappresentazione, di film nel film. Vita e Cinema si confondono. Quando Joe truoca Alice e, inevitabilmente, la deve toccare con la spugnetta per stendere il fondotinta, lui le sussurra di chiudere gli occhi: il gesto assume significati ben più intimi e romantici.

Non a caso si inserisce la voce di Charles, prima fuori campo e poi in campo, che esclama: «Così la scena è molto toccante». Lui si riferisce alla regia del suo film ma, nelle allusive intenzioni degli autori, diventa, invece, l'ironica didascalia che chiosa l'innamoramento dei due giovanissimi protagonisti. Le esplosioni dei petardi, il vento che scompiglia i capelli dei ragazzi sembrano però inquietanti presagi di quello che succederà e creano una tensione visiva, e sonora, contrastando con una situazione narrativa che oscilla tra il tono romantico (l'innamoramento tra Joe e Alice) e il tono da commedia (il 'fregolismo' di Charles, le figure comiche del ragazzo che interpreta il detective un po' tonto).

Poi, finalmente, si dà il via alla prova della scena da girare e la ragazzina stupisce tutti, immedesimandosi nel personaggio fino alle lacrime. Cinema e Vita ancora coincidono perché, nel pronunciare le battute del copione, Alice sembra trarre dolorosa ispirazione dal dramma della sua esistenza, ma che noi spettatori scopriremo più avanti: la madre di Alice se ne è andata, ormai da molto tempo, con un altro uomo e suo padre, spesso ubriaco per il dolore della perdita della moglie, è ritenuto responsabile della morte della madre di Joe. Così, le battute stereotipate di un filmetto amatoriale diventano emozioni profonde. La rappresentazione posticcia (con il trucco, le luci, le posizioni ordinate da un regista), e anche un po' ridicola (due ragazzini che interpretano ruoli da adulti), diventa però il mezzo necessario per tirare fuori delle verità, delle emozioni vere. La magia

del cinema, in particolare, e dell'arte in generale, è spiegata benissimo in questa mirabile sequenza. Lo squarcio di verità nell'interpretazione di Alice colpisce tutti i ragazzi e alcuni carrelli che stringono sui primi piani dei ragazzi sottolineano il pathos del momento.

Il fischio del treno ci riporta, poi, nella fiction. Finalmente si gira. La stessa scena tra Alice e “il detective” viene riproposta con toni diversi, più urlati e meno “veri”.

Il vento, dovuto allo spostamento d'aria per il passaggio del treno, il rumoroso sferragliare sui binari diventano protagonisti della scena, creando una forte tensione drammatica. Dalla situazione intima a quella convulsa. Poi, il punto di vista si focalizza sulla soggettiva di Joe che osserva il treno che passa, fino allo scontro del fuoristrada con il treno.

A questo punto, la sequenza vira decisamente al genere catastrofico. Il treno, completamente ricostruito grazie alla computer grafica, deraglia mentre i personaggi, ripresi nel green screen, possono poi esser inseriti nella scenografia virtuale e correre tra le schegge dei vagoni dilaniati dall'esplosione.

È proprio Joe che si ferma, impressionato da uno strano fenomeno che sembra verificarsi dentro un vagone. Joe non riuscirà a comprendere niente di quanto sta avvenendo ma la piccola macchina da presa continua a registrare tutto quanto. In seguito all'incidente, i ragazzi notano, intorno alla zona del relitto, strani cubi bianchi sparpagliati per il terreno. Il gruppo scorge il pick-up che si è schiantato contro il treno e, incuriositi, i ragazzi si avvicinano. Con grande sorpresa scoprono che alla guida del mezzo c'è il dottor Woodward, il loro insegnante di biologia. L'altro elemento perturbante è proprio l'incontro con lo scienziato, il dottor Woodward, che è ancora vivo e, con una pistola, intima i ragazzi di non parlare mai con nessuno di ciò che hanno visto, altrimenti le loro vite e quelle dei loro genitori saranno in pericolo. Con il volto completamente tumefatto e il corpo ustionato, l'insegnante sembra una sorta di zombie pericoloso che spaventa i ragazzi. Ancora un gioco cinematografico con cui si esorcizza la morte, tema centrale di questo film. Anche la presunta morte di Alice, con il sangue finto usato per il trucco cinematografico e che inganna i ragazzi, diventa, per il regista, un modo per sovrapporre e confondere la realtà con la finzione.

Improvvisamente giunge la U.S. Air Force, guidata dal colonnello Nelec, per delimitare la zona dell'incidente. Impauriti, i ragazzi fuggono con l'auto del padre di Alice, portando via quel che rimane della loro attrezzatura.

## **8. La mattina dopo l'incidente. Il cubo si muove. In casa di Charles Kaznyk...**

Dopo il momento di maggiore tensione, la storia tira le somme su quelle che sono le conseguenze e gli effetti della catastrofe. L'elemento perturbante è senz'altro il cubo che inizia misteriosamente a muoversi. Un cubo che è una specie di giocattolo (non a caso viene comparato al cubo di Rubik) e che conferma l'intenzione ludica che sottende il film: il cinema, sembra dirci il regista, è un intelligente e divertente gioco. Il cubo vibra in primo piano mentre, in campo medio, avviene il saluto quotidiano tra padre e figlio. Questa contrapposizione tra quotidianità e eccezionalità, tra realtà e fantastico che divide in due lo schermo, si ripropone nella casa di Charles. Mentre la famiglia si prepara a far colazione, in un dialogo litigioso e cacofonico quanto verosimile, l'eccezionale è affidato alla TV.

La TV è lo schermo delle meraviglie che rende reale tutto quello che vi compare. «Secondo te è vero?... È il notiziario, perciò è vero», dice Charles e, subito dopo, Joe afferma: «Sembra la scena di un film» e, in effetti, subito dopo, il luogo del disastro ferroviario diventa lo scenario ideale per il filmato amatoriale.

## **9. Al negozio del fotografo e a casa di Alice**

A casa di Alice si riafferma il conflitto tra i genitori dei due ragazzi. L'odio degli adulti contrasta con il romanticismo tra i due ragazzi. In due rapidi campi lunghi vediamo il totale della casa da cui

capiamo, per il disordine del giardino e le condizioni generali dell'abitazione, lo status sociale della famiglia di Alice che si contrappone visivamente con i vialetti ben curati del quartiere dove vivono Joe e Charles.

### **10. Girano il film**

La parabola narrativa dei personaggi è caratterizzata da continue trasgressioni. Piccolo racconto di formazione, il film fa dell'infrazione alla regola uno degli elementi fondamentali per lo sviluppo della storia. Spesso l'ordine costituito, lo status quo, è voluto e mantenuto dagli antagonisti "provvisori" ovvero i rispettivi padri – "provvisori" perché nel corso della storia saranno riabilitati – oppure dall'antagonista "assoluto" ovvero l'esercito e, in particolar modo, il colonnello Nelec ("assoluto" perché la sua negatività di personaggio si manterrà costante per tutta la storia).

«Sembra la scena di un film», aveva detto in precedenza Joe e, in effetti, subito dopo, il luogo del disastro ferroviario diventa il set per le riprese del film amatoriale sugli zombi: "The case".

I due film vengono, dunque, a coincidere nel medesimo scenario, sottolineando ancora una volta l'analogia tra le due storie fantastiche. Joe guarda nell'obiettivo della macchina da presa e comprende che i soldati appartengono all'aviazione: è sempre il cinema, il suo occhio implacabile che ci fa vedere la realtà.

### **11. Al caffè**

### **12. Sul luogo dell'incidente: il vice-sceriffo e il colonnello Nelec**

### **13. Il vice-sceriffo e lo sceriffo**

Tre scene dedicate all'investigazione. Servono nella struttura narrativa, creata dalla sceneggiatura, per fare chiarezza e riassumere la vicenda. Il confronto fra il vice-sceriffo e il colonnello Nelec serve a farci conoscere meglio l'antagonista principale e a riabilitare, ai nostri occhi, il padre di Joe, eroe solitario e incompreso, che prima cerca di comprendere la verità tra le mille reticenze dei soldati e poi racconta, invano, i suoi sospetti allo sceriffo. La simpatia dello spettatore verso il personaggio del padre di Joe deriva dal fatto che anche lui, poco alla volta, come gli adolescenti, inizia a trasgredire le regole per cercare la verità.

## **II Atto**

### **14. Lo sceriffo alla stazione di servizio**

Questa è la scena che rileva, in maniera inequivocabile, la presenza di un mostro pericoloso e segna l'inizio del secondo atto, ovvero della parte centrale della storia in cui si sviluppano gli elementi narrativi introdotti nella prima parte del film. Punto di svolta ricco di suspense, questa sequenza mette in mostra tutto il repertorio linguistico tipico del film horror.

La prima inquadratura della scena mostra l'insegna rotante del distributore e l'auto dello sceriffo che entra da destra verso sinistra. L'inquadratura, fortemente inclinata dal basso, sembra alludere fin da subito ad una atmosfera di tensione, pur mostrando solo elementi ordinari, comuni (una pompa di benzina, un'insegna luminosa, un'auto...) e mettendoci, così, in guardia verso una situazione che, solo apparentemente, pare normale e quotidiana.

Lo sceriffo ci appare come un vecchio padre brontolone, un po' ottuso quando rimprovera il commesso della stazione di servizio solo perché ascolta musica con il walkman. Dalle cuffiette a tutto volume: le note della canzone dei Blondie *Heart of Glass*. Un'altra hit del 1979 ascoltata mediante l'ennesimo oggetto di scena, il walkman, che connota simpaticamente un'epoca. In effetti, la scelta di ambientare la storia nel 1979 è interessante e ci fa comprendere come, spesso, i film di fantascienza cercano di raccontare, con una metafora fantastica, problemi politici e sociali molto reali, legati a paure vere o presunte che hanno condizionato una precisa epoca storica.

*Super 8* è ambientato nel 1979, l'anno degli americani presi in ostaggio all'ambasciata di Teheran, dell'incidente alla centrale nucleare di Three Miles Island, della fine del sogno democratico di Jimmy Carter, etc. Come se J.J. Abrams volesse rievocare tutta un'epoca, e le relative angosce, accentuando, attraverso le musiche e gli oggetti di scena, l'effetto rétro.

Poi, la scena si sposta nuovamente all'esterno, mentre lo sceriffo è intento a fare benzina. Un campanellino continua a suonare, ridondante e ossessivo, ed è l'unico suono diegetico significativo. Il regista non immette musiche extradiegetiche che ci avvertono del pericolo ma crea, con questo vuoto sonoro, un'atmosfera carica di attesa. Un carrello indietro sposta quindi l'inquadratura sul campo lungo, mentre la colonna sonora introduce nuovi suoni prima lontani e indistinti, poi sempre più vicini: una muta di cani entra in campo, correndo e abbaiando. Poi, improvvisamente e inspiegabilmente, inizia a suonare la sirena della macchina della polizia; ancora un gioco di pieni e di vuoti sonori, con un crescendo costante che fa sobbalzare sempre più lo spettatore. Infatti, subito dopo, il rumore diventa ancora più forte quando un pesante cassonetto di ferro irrompe, misteriosamente spinto, in mezzo al piazzale. I primi piani dello sceriffo si alternano a inquadrature più larghe che hanno come soggetto lo spazio circostante al personaggio. All'esterno si alterna l'interno della stazione di benzina. Il ragazzo ascolta a volume alto i Blondie, rivolto a favore della macchina da presa mentre, in campo lungo, notiamo il rapido succedersi di eventi inquietanti.

Ancora lo stratagemma narrativo di dividere su due piani diversi, e in due quadri paralleli dell'inquadratura, normalità ed eccezionalità, come già osservato precedentemente.

Poi, l'intermittenza della luce avverte il ragazzo del pericolo e, nuovamente, l'azione si sposta all'esterno. È solo sulla panoramica verso sinistra, che inquadra l'auto distrutta dello sceriffo, che inizia l'inquietante musica extradiegetica, preparandoci emotivamente alla drammatica conclusione. La presenza del mostro è affidata soprattutto ai rumori fuori campo e a qualche rapido dettaglio delle zampe. I particolari e gli elementi sonori fuori scena creano una grande suggestione nello spettatore, maggiore rispetto alla visione totale: al cinema, la "cosa" immaginata terrorizza di più rispetto a ciò che vediamo direttamente nella sua interezza.

L'ultima inquadratura capovolge il punto di vista iniziale: con l'angolazione dall'alto si inquadra il totale della scena e l'insegna luminosa che sveltava nella prima inquadratura, ci ostruisce la visione del mostro.

### **15. A casa di Charles. Alice truccata da zombi. A Joe viene chiesto di far esplodere il suo modellino di treno...**

Una scena interessante che, ancora una volta, mette in relazione "il cinema" con "la vita".

Alice, truccata da zombie, si avvicina a un imbarazzato Joe e lo morde sul collo, lasciandogli un piccolo segno rosso. Più Dracula che Zombie, Alice rivela tutta la sua ammiccante e acerba sensualità e la scena, con l'usuale ironia che caratterizza il film, fa riferimento all'implicazione sessuale presente in tutta la letteratura sui vampiri.

Il cinema è il territorio entro cui si definiscono i rapporti tra i personaggi. Se gli adulti non lo capiscono o addirittura lo vietano, per i ragazzi al centro della vicenda è un catalizzatore di relazioni: Joe e Charles definiscono la loro amicizia proprio all'interno della produzione del filmato, e Joe e Alice hanno la loro prima esperienza sentimentale.

### **16. Il vice-sceriffo alla stazione di servizio**

### **17. I problemi nella cittadina: motori e cani scomparsi**

L'investigazione del vice-sceriffo ci fa scoprire gli effetti della pericolosa e misteriosa presenza.

Con un consolidato schema narrativo, tipico dei film catastrofici, il pericolo si allarga a macchia d'olio. Prima con il danno subito da pochi individui (lo sceriffo e il commesso della stazione di

rifornimento), poi la situazione coinvolge la comunità fino ad arrivare alla catastrofe, con la cittadina distrutta e la possibilità che le conseguenze si estendano a tutto il mondo.

### **18. Riunione della polizia a casa di Joe: l'esercito sta cercando l'auto di Alice**

### **19. Telefonata fra Joe e Charles**

### **20. Agguato all'addetto dei cavi elettrici**

Si ripropone un secondo attacco individuale che evidenzia ancora di più la pericolosità di questa misteriosa entità. Lo scenario e la dinamica sono molto simili a quelli dell'attacco allo sceriffo.

Anche in questo caso, l'autore crea la tensione sonora evitando l'uso di una musica ansiogena. Ancora pieni e vuoti sonori, con rumori shock in crescendo che interrompono momenti di assoluto silenzio, e pieni e vuoti visivi: con primi piani molto stretti in cui il volto del tecnico e la sua espressione, sempre più preoccupata, riempiono l'inquadratura, alternati a campi lunghi se non lunguissimi in cui notiamo l'isolamento dell'uomo.

### **21. Riunione con la popolazione (si pensa a un'invasione russa). Il vice-sceriffo incontra il padre di Alice che gli dice dei loro figli...**

La gente comune con i suoi umori, la sua irrazionalità, è un altro topos classico nei film di fantascienza. Siamo nel 1979, ancora in piena guerra fredda, e la causa di tutte le paure sono i sovietici. Del resto, fin dagli anni Cinquanta, la minaccia aliena è sempre stata metafora del pericolo comunista. Gli alieni venivano da Marte, il Pianeta Rosso, guarda caso, e condizionavano i pensieri degli umani, così come la dottrina marxista, nell'America benpensante, è sempre stata associata al plagio delle menti e della personalità. La paranoia anticomunista si manifesta nell'invasione aliena.

Gli americani al cinema vedono gli extraterrestri atterrare sulla Terra, sterminare o sottomettere la popolazione, combattendo e sconfiggendo (grazie alla superiore tecnologia) le forze armate terrestri e distruggendo le principali città. Ma il pensiero corre a una possibile invasione sovietica.

Il più delle volte, la narrazione fantascientifica è incentrata sulle battaglie tra gli invasori e gli eserciti umani, come ne *La guerra dei mondi*, di H. G. Wells, che si può considerare il capostipite di questo filone. Non tutte le storie d'invasione seguono però questo schema. In alcune storie, gli invasori alieni si infiltrano e sovvertono la società umana in modo occulto, usando travestimenti, mutando il proprio aspetto o imitando quello altrui, generando conflitti nell'umanità e lasciando che l'uomo distrugga se stesso o i propri alleati.

Talvolta la fantascienza ha descritto una modalità d'invasione più inquietante di quella basata sull'esplicita violenza: l'invasione segreta. Gli alieni, infatti, potrebbero averci già invaso, magari mascherandosi da esseri umani, infiltrando una quinta colonna o conquistando gradualmente le più alte cariche mondiali, nell'attesa del giorno in cui il loro numero, o il potere acquisito, gli consentirà di esporsi apertamente. Ed è proprio questo tipo di subdola invasione che, di solito, sottolinea timori sociali paranoici e xenofobi. Un fatto molto comune durante la guerra fredda, con il sospetto diffuso di agenti comunisti, la paura rossa e il maccartismo, ma ritorna in auge in altri momenti di cambiamento sociale e di disordine. Un esempio di tale conquista silenziosa è descritto ne *L'invasione degli ultracorpi*.

### **22. Ancora dialogo tra Alice e Joe**

### **23. Ritrovamento dei cani e alla radio si ascoltano le comunicazioni dell'Air force**

### **24. I ragazzini girano la scena vicino all'esercito. Arrivo del vice-sceriffo Lamb. Joe viene allontanato dai suoi amici. Conversazione tra vice-sceriffo Lamb e il colonnello Nelec.**

### **25. Conversazione padre e figlio. L'uomo impedisce al ragazzo di vedere Alice**

Le cose si complicano. Tra Alice e Joe, infatti, sta nascendo qualcosa. Il padre di Joe viene a sapere che suo figlio frequenta Alice e perciò gli vieta di vedersi con la ragazza. È il momento più alto



nella tensione tra padre e figlio che si risolve in un doloroso confronto, raccontato con campi e controcampi dove i due si fronteggiano.

## **26. Al cimitero**

Dopo lo scontro con il padre, Joe cerca rifugio vicino alla tomba della madre. In un film che parla di morte e di separazione come momento fondamentale della crescita, non è un caso che il mostro, ovvero la rappresentazione simbolica del rovello e del dolore interiore, si manifesti al ragazzo proprio nel cimitero. L'entrata di Joe nel cimitero viene accompagnata da un tema malinconico, empatico con il sentire del protagonista. Proprio nel momento in cui apre il portaritratti, ecco il rumore del mostro. Joe accende la sua torcia elettrica e illumina un fabbricato da cui si intravede la strana creatura all'opera. Questo è un altro momento in cui è chiaro il riferimento metalinguistico. La torcia proietta la luce e diventa così un ideale proiettore. Sulla scena prendono forma, come plasmati dalla luce, gli incubi, conseguenza del ricordo doloroso della madre. Lo sguardo di Joe, rapito dalla visione, è quello dello spettatore cinematografico spaventato e pietrificato nella sua poltrona.

## **27. Arresto del vice-sceriffo e uccisione del dottor Woodward**

Momento centrale del film in cui si risolvono e si sviluppano tutti gli elementi narrativi che compongono la nostra storia. In effetti, comprendiamo bene chi è l'antagonista, ovvero il colonnello Nelec. Ribaltando gli stereotipi narrativi tipici di certo cinema fantascientifico, *Super 8* ci mostra come l'esercito, che di solito, nella fantascienza classica, salvava il mondo dall'invasione aliena, sia, invece, la causa stessa del terrore.

Il mostro alieno uccide solo per difendersi: terrorizzato dalle torture e dalla prigionia; solo, in un mondo ostile, rappresenta simbolicamente la paura dell'abbandono, il dolore della perdita.

Lo scienziato viene ucciso dall'esercito. Maschera tipica dei film di fantascienza, lo scienziato può avere, talvolta, una connotazione negativa perché spinto dall'ambizione e diventa causa, lui stesso, del terrore. In questo caso, invece, la figura bizzarra e anticonvenzionale dello scienziato ha come fine solo la ricerca della verità e diventa, per questo, la vittima sacrificale.

«Lui è in me», dice lo scienziato prima di morire, facendoci ancora una volta comprendere come il mostro sia, metaforicamente, la proiezione delle nostre paure recondite.

## **28. «È come se ti conoscessi da sempre». Alice di notte a casa di Joe: filmato amatoriale con la mamma. Il cubo fuoriesce da casa...**

A un certo punto, rievocando il ricordo della madre, Joe racconta che lei lo guardava sempre e lui sentiva di esistere: affermazione che, da sola, serve a rivelare la natura profonda di *Super 8* come opera sul cinema, sull'atto di vedere. Il cinema, da una parte, si propone come fuga dalla realtà con il suo immaginario fantastico, dall'altra parte la realtà si ripresenta in forma di immagine metaforica e permette agli spettatori di riflettere sulle dinamiche della vita. Il cinema, quindi, come proiezione delle proprie fantasie, desideri ma anche delle paure. Mentre guardano il filmino familiare, Alice confessa a Joe le indirette responsabilità del padre nella morte di sua madre.

Tutte le linee narrative evolvono grazie all'intervento del congegno cinematografico e all'atto di fruizione, momento di rivelazione non solo di elementi esterni (il mostro casualmente ripreso durante l'incidente) ma anche di vicende private, di ricordi. La visione cinematografica diventa un vero e proprio apprendistato alla vita.

La storia d'amore tra Alice e Joe è un incontro che tiene conto della difficoltà della loro situazione.

Lutti da elaborare, prove da superare, genitori da identificare, poi, si ricomincia. L'alieno (elemento cinematografico per eccellenza) è il deus ex machina e alla fine della scena, non a caso, la sua azione si manifesta con il cubo che fuoriesce da casa, come un invito a uscire da quel guscio di ricordi pesanti, e di dolori indelebili, per proiettarsi verso il futuro.

### III Atto

#### **29. Ritorno a casa di Alice. Litigio con il padre. L'alieno la cattura...**

La scena del litigio di Alice con il padre ci fa comprendere ancora meglio come le figure dei due adolescenti, Alice e Joe, siano speculari nel simile rapporto conflittuale con i rispettivi padri e nella carenza della figura femminile. Alice viene rapita proprio dopo il violento litigio con il padre e il mostro, simbolo della paura, come abbiamo più volte sottolineato, inevitabilmente si manifesta. Ancora una volta, la creatura è mostrata per piccoli dettagli ma abbiamo sempre più la sensazione della sua grandezza e mostruosità.

#### **30. L'esercito incendia i dintorni della cittadina**

Con questa scena prende definitivamente sviluppo l'aspetto catastrofico che avrà il suo culmine con la sequenza in cui le armi dell'esercito sono fuori controllo.

#### **31. Litigio tra Joe e Charles per gelosia. Vedono l'alieno nel filmato...**

Ancora il cinema diventa l'elemento che riesce a sviscerare la verità. Charles confessa davanti allo schermo la sua gelosia nei confronti di Joe e il suo disagio per il suo aspetto fisico ancora infantile. Ironicamente, l'ombra del mostro si profila proprio sulla pancetta prominente di Charles.

#### **32. Evacuazione del paese. Joe parla con il padre di Alice**

#### **33. I ragazzi scappano con il fotografo**

#### **34. Il vice-sceriffo scappa dalla prigione**

#### **35. A scuola, guardano dei filmati dove si comprende tutta la storia dell'alieno**

Scena che ci fa capire, sempre grazie alla proiezione di un filmato, la natura dell'alieno e le vere intenzioni del dottor Woodward.

#### **36. L'autobus dei ragazzi viene aggredito dall'alieno**

#### **37. Il padre di Alice e quello di Joe cercano insieme i figli**

#### **38. Arrivo di Donnie in auto (si sente la disco music) prende i ragazzi e li porta in città**

#### **39. In città: armi fuori controllo**

Tutte queste scene hanno, come minimo comune denominatore, quello di rispondere alla logica narrativa dell'action movie. La costruzione narrativa adotta la classica struttura del montaggio alternato: le storie dei singoli personaggi, prima parallele, tendono convergere e questo crea una atmosfera di suspense. Cresce anche il livello di tensione a causa dell'effetto catastrofico.

In questo film antimilitarista le armi sono fuori controllo e i soldati, invece di aiutare e proteggere la popolazione, creano enormi danni alla comunità.

#### **40. Nel cimitero**

#### **41. I due uomini in auto**

Finalmente il chiarimento e la presa di coscienza da parte del padre di Joe che apre la strada per la risoluzione finale.

#### **42. Nei cunicoli: il salvataggio di Alice**

Questa è l'ultima prova da superare. Alice si trova al centro di un mondo sotterraneo. Non possono non venire alla mente riferimenti alla mitologia classica. L'azione di Joe, ricorda il mito di Orfeo che scende nell'Ade per riportare in vita Euridice. Non a caso il rifugio dell'alieno, come abbiamo notato precedentemente, si trova proprio sotto il cimitero. La grandezza dell'ambiente, la sua struttura labirintica, sempre per voler restare in ambito mitologico, ci fanno venire in mente il palazzo di Cnosso, con al centro il terribile Minotauro.

Joe, novello Teseo, non cercherà di distruggere il mostro ma di capirlo. Guarderà in faccia la paura e solo così sarà capace di rimuoverla. Il mostro che finalmente, dopo tanti dettagli e inquadrature brevi, vediamo nella sua interezza, è una bestia sbuffante e le sue narici ricordano quelle di un toro infuriato. Ma l'alieno è anche il puzzle di tante creature cinematografiche scolpite nel nostro immaginario: dal mostro galattico di *Alien*, ai ragni di *Aracnofobia*, e quando finalmente capisce le buone intenzioni dei ragazzi i suoi occhi si allargano ricordando l'espressione buona e mite di E.T. Bestia mostruosa e di intelligenza superiore, l'alieno di *Super 8* è la sintesi estrema di Natura e Cultura, in linea con molte creature extraterrestri protagoniste di tanti film di fantascienza.

#### **43. L'alieno costruisce l'astronave e se ne va**

Come E.T. anche l'alieno di *Super 8* costruisce uno strano e improbabile mezzo per ritornare a casa. Nel film di Spielberg era uno strumento per comunicare (“Telefono-casa”) mentre, in questo caso, è una vera e propria astronave. La navicella spaziale aliena è un enorme giocattolo – «Sta costruendo un modellino», sostiene Joe –, forgiata grazie ai “cubi di Rubik” e assemblata inglobando motori, biciclette e qualsiasi materiale di scarto.

L'astronave, come un'enorme discarica di tecnologia terrestre di bassa qualità, si trasforma in un sogno ipertecnologico (proprio come il cinema che partendo da strumenti molto artigianali – spesso semplici modellini – ci trasporta in un mondo immaginifico), per poi annullarsi in un arcobaleno di luci (proprio come il cinema).

Nell'astronave, dunque, i prodotti industriali si trasformano in qualcosa di immateriale. Siamo nel 1979 e quello che è stato l'assetto produttivo e industriale americano fino a quel momento si sta trasformando in un'economia più fluida e meno autarchica, a causa della globalizzazione e per l'irrompere della tecnologia digitale.

La fabbrica, gli oggetti che spesso vengono mostrati nel film sono prodotti da un sistema industriale che, da lì a poco tempo, non esisterà più. Il 1979 è dunque un anno che segna una cesura rispetto al passato: sia per i giovani protagonisti del film sia, uscendo dalla metafora, per il resto del mondo niente sarà più come prima. E non senza dolore e angoscia.

Al termine, padri e figli sono finalmente abbracciati, in simbolica specularità, e guardano verso il cielo come verso un ideale schermo. La medaglia, ovvero il ricordo ossessivo della madre, se ne va via innescando il meccanismo dell'astronave. L'incubo, che in realtà era solo dolore e paura, si disperde e, finalmente, il lutto viene rielaborato.

A noi spettatori, come a Joe, a cui è dedicato un lungo e intenso primo piano, non resta che guardare meravigliati e godersi questo sofferto happy end.

#### **44. Il filmato amatoriale**

È un filmino deliziosamente naif su di un detective che si chiama Hathaway (come il regista de *Il bacio della morte*) che indaga su un'industria chimica di nome Romero (come il regista di *La notte dei morti viventi*), colpevole di aver provocato un'invasione di zombie. Occhi fuori dalle orbite, sangue finto, ematomi artificiali, siringoni pieni di liquido verdastro: tutto l'armamentario del gioco infantile del “facciamo finta che”. Significativo che il filmino venga terminato dopo l'avventura.

Una volta sciolta la complessità della vita, e risolta la realtà, c'è spazio per la finzione e per il gioco.