# The Distant Sea, da San Sebastian al Best of Festival: il regista Nic Wassell racconta il suo corto

Data: 10 luglio 2018 | Autore: Antonio Maiorino



Al Best of Festivaldi La Ciotat, città dei fratelli Lumière, il giovane ma già noto regista londinese **Nic Wassell**si presenta come altri concorrenti con il requisito richiesto dall'organizzazione: un corto già premiato. ***The Distant Sea***, dunque, arriva a La Ciotat già con menzioni e riconoscimenti, in particolare il Premio “Miglior Corto” al **Festival dell’Horror e del Fantasy di San Sebastian**. Non incontriamo Nic al Cinema Eden, il più antico del mondo, sede delle proiezioni del Best of; bensì sulle scalinate che fiancheggiano Place Sadi Carnot, accanto alla chiesa di Notre Dame, a due passi dalle acque del porto vecchio.

L’acqua è protagonista di *The Distant Sea*, indubbiamente, in un corto che lascia molti dubbi, scegliendo di non svelare e di veleggiare nella suggestione. La storia è quella di una giovane ricercatrice che sta studiando il fenomeno dell’erosione su una desolata e non meglio identificata spiaggia inglese, con un inseparabile carnet di appunti. S’imbatte in due ragazze, vivaci ed oziose, con cui nasce prima uno scambio piuttosto prudente, poi un prologo avventuroso. Imbarcatesi in auto, le tre raggiungono una casa che sembra annidare un mistero. Piega sinistra, finale liquido.
**Corto da recuperare in giro per i festival o su qualche piattaforma streaming.**Ne parliamo col regista Nic Wassell.

**ANTONIO MAIORINO*: The Distant Sea*, si legge di sfuggita nei titoli di coda, parte da un’ispirazione letteraria: Lovecraft. Precisamente, da che tipo di suggestione?**

NIC WASSELL: il racconto si chiama *The Night Ocean*, di H.G. Barlow e P.H. Lovecraft. La prima volta l’ho ascoltato in un podcast letterario. Non era un vero e proprio racconto breve inteso come fiction drammatica, quanto una sorta di prosa poetica, basata soprattutto su umori ed atmosfere. Racconta di un personaggio che va in un posto e vede degli eventi che potrebbero essere

soprannaturali o semplicemente non riesce a comprenderli, vivendo quindi un'esperienza piuttosto strana. Questo è stato il mio punto di partenza. Poi, devi sapere che sono cresciuto vicino al mare, **amo il mare e ne percepisco il senso di mistero**. Mi piace l'iconografia del mare e la poesia che sprigiona. Ho pensato allora ad una storia che avesse una connessione poetica con l'oceano e mi sono concentrato, appunto, sul *mood*degli eventi: l'enigma del mare, cose che potrebbero venir fuori dal mare o entrarci per scomparire. Allo stesso tempo m'interessava il concetto di erosione. L'erosione è praticamente il mare che porta via qualcosa alla terra, e mi ha fatto pensare che il mare può anche venire e portar via noi, o meglio, che qualcosa dal mare possa venire a prenderci.

**La letteratura, e le astratte ispirazioni che ne derivano, sono una cosa; il cinema, un'altra. Il cinema lavora con le immagini, inevitabilmente. Qual è stata la prima immagine in cui hai tradotto lo spunto letterario?**

Si tratta del passaggio della protagonista in un luogo dove potesse vedere delle persone fare qualcosa senza riuscire a capire bene cosa. In particolare, la protagonista vede due ragazze che tirano pietre sulla spiaggia: può essere un gesto giocoso, o romantico, ma può significare qualsiasi altra cosa, perché quando la protagonista passa, non ha alcun dato di contesto per comprendere cosa stia succedendo. Ecco il mio punto di partenza: qualcuno che guardasse una situazione da un punto di vista appartato, e non riuscendola a comprendere, avvertisse non dico *paura*, quanto un senso di *disagio*.

**Ti mantieni sul vago: mi parli di qualcuno che vede qualcosa in qualche posto. Ma intanto spicca un aspetto: tutti i personaggi sono di sesso femminile. Coincidenza o strategia?**

È stata una coincidenza, non una scelta. O meglio… ora che mi ci fai pensare, è una questione piuttosto articolata… *(esita in silenzio per molti secondi, n.d.R.)*Non è una scelta deliberata, ma effettivamente amo molto lavorare con le donne ed ho la fortuna di conoscerne molte. Brave attrici, la mia direttrice della fotografia – davvero fantastica – la mia produttrice… ma forse per *The Distant Sea* c'era qualcosa in più. In fin dei conti volevo che la dinamica psicologica tra i personaggi, il modo in cui interagissero, funzionasse in un certo modo, **senza le complicazioni degli stereotipi del rapporto maschio\femmina.**Un personaggio maschile avrebbe introdotto delle dinamiche di genere e ne avrebbe fatto una tipica storia in cui lo spettatore si aspetta che succeda qualcosa tra il protagonista maschile e le due ragazze. Avrebbe, insomma, orientato le aspettative di chi guarda ad un certo modo di pensare.

**Ecco, è chiaro cosa hai voluto evitare. Cosa volevi, invece? Che interazione intendevi creare tra questi personaggi che s'incrociano quasi per caso? Un feeling, una frizione? Curiosità, disagio?**

Da un lato una differenza generazionale tra le due ragazze e la protagonista, dall'altro una sorta di ritualità femminile. Sono estranee, eppure finiscono subito per condividere un'esperienza. Ho cercato di non dare allo spettatore degli stereotipi sulle relazioni tra personaggi e piuttosto di creare l'atmosfera per un'esperienza più aperta ed imprevedibile.

**The Distant Sea, sin dal titolo ed ancor di più dopo le tue risposte, fa comunque capire che per certi versi anche il mare è una sorta di personaggio. La location che hai scelto è per certi versi un posto "eletto", l'unico possibile per girare il corto e suscitare questa sensazione?**

Intanto diciamo che è la costa Est dell'Inghilterra, nel Suffolk. È un posto spettrale con dune sabbiose ma anche scogliere. Credo sia molto diverso da altre coste del Regno Unito. Abbiamo fatto ricognizioni anche nel Sud, con spiagge sassose, con scogliere scoscese come quelle di Dover. Ho

visto anche qualche altra parte dell'Inghilterra, ma qui c'erano in più un paio di riferimenti cinematografici. In particolare, una vecchia *ghost story* della BBC con Michael Hordern che adattava *Whistle and I'll Come to You* dello scrittore M.R. James, trasmessa nel 1968 nella serie Omnibus, sicuramente ambientata anch'essa nel Suffolk: la linea costiera, con le sue dune, è inconfondibile! Anche questa storia di fantasmi è ambientata vicino al mare, e sicuramente c'è una qualche relazione con *The Distant Sea*. Amo le dune: c'è qualcosa di selvaggio, un senso dell'**uscire dall'abitato verso qualcosa di alieno e pericoloso**. È come se le dune fossero dei confini tra la sicurezza ed il pericolo, un confine segnato dall'oceano. Un po' come le sabbie mobili: un pericolo nascosto accanto ad una zona creduta sicura.

**Esporre al pericolo è una classica strategia di sceneggiatura. Ma qual è il pericolo in *The Distant Sea*?**

I personaggi non sono mai del tutto sicuri del fatto che stiano correndo un qualche pericolo. La protagonista ha paura delle due ragazze, o le due ragazze della protagonista? Guida le due ragazze verso qualche posto o è lei in realtà a farsi guidare? Pericolo, sospetto, inquietudine: si muovono lungo questa frontiera, in un'**atmosfera surreale** che ti fa venire voglia di capire come vada a finire. Quindi, sì, per tornare alla domanda di prima, direi che paesaggio e personaggi sono fortemente correlati ed interagiscono tra di loro.

**Ho tastato un po' il polso degli spettatori durante le proiezioni. Mettiamola così: cosa risponderesti se un critico osservasse che *The Distant Sea* piuttosto che avere un finale aperto, semplicemente non ha un finale?**

*(Ride, n.d.R.)* Non sono necessariamente in disaccordo. Quando giri film, ci sono tante sfide e compromessi da affrontare. Inutile far finta che non sia così: il finale di *The Distant Sea* non è quello che avevo previsto nella sceneggiatura e non è il finale che avevamo girato. Abbiamo avuto tre giorni per girare il film e a mezzanotte del secondo giorno abbiamo capito che avremmo dovuto cambiare la location per girare il finale che volevamo e tornare alla prima location, quella dell'inizio della storia. Non era una via praticabile, così il terzo giorno abbiamo girato un altro finale. Intendiamoci, era più o meno lo stesso finale, sia pure con qualcosa di mancante: **stesso feeling, stessa ambiguità**. Lo so che verrebbe da dire che è un grande compromesso, ed io stesso sono combattuto nell'ammetterlo: probabilmente, se mi dicessi "con un altro giorno a disposizione, avresti girato lo stesso finale del film?", beh, ti risponderei di no.

**Ma non mi sembri particolarmente addolorato…**

Vedi, per me questo è stato uno studio interessante su come confrontarsi in generale con le esigenze imposte delle riprese ed allo stesso tempo il meglio che potessi fare con quello che avevo a disposizione. Il finale è comunque rimasto a suo modo fedele all'idea originale. Poteva diventare un finale con un orribile omicidio o qualche altro tipo di grande shock. Invece sapevo di dover comunque trovare uno scioglimento che funzionasse rispetto al resto del film. Ed in ogni modo, la sceneggiatura è sempre diversa da quello che poi finisce sullo schermo. **È sempre, semplicemente, la fase di un processo**. Soprattutto per un cortometraggio, poi, non deve esserci per forza un percorso tracciato per la conclusione.

**Ho spesso sentito dire nelle giurie dei festival: "un cortometraggio non deve essere solo l'inizio di un potenziale lungometraggio, bensì deve essere auto-concluso". Cosa ne pensi?**

Ho visto diversi cortometraggi che non avevano il crescendo finale. Sono d'accordo con quello che dici, ma rilancio: un corto non deve essere come l'inizio di un lungometraggio, ma non deve

nemmeno essere come un lungometraggio di 15 minuti, in cui strizzare inizio, sviluppo e fine. I cortometraggi, come i racconti brevi, possono essere vignette, ritratti d'ambiente. Di fatto, anche per lo spettatore è accettabile vedere una storia non del tutto risolta, perché l'investimento di tempo rispetto ad un lungometraggio è inferiore. **Ci sono molti cortometraggi che si limitano a mostrare una situazione**, e non devi sapere per forza cosa sia accaduto prima o cosa accada dopo. Conta vivere un'esperienza. Questo è vero soprattutto per il mio film, in cui ci si basa sull'atmosfera e su quel dubbio della protagonista che si chiede: "aspetta, ma che è successo?". Processare ciò che si vede: questo vale tanto per la protagonista quanto per lo spettatore. O almeno questo è stato quello che ho sentito quando ho girato il film. Penso che non si debba girare un film calcolando come possa reagire il pubblico.

**A proposito del pubblico: oggi è così smaliziato che è sempre più difficile spaventarlo "mostrando i mostri". Forse la parabola discendente della paura è iniziata col passaggio da *La Casa 2* a *L'armata delle tenebre* di Sam Raimi. Allora, l'unica alternativa è quella in stile *The Distant Sea*, cioè un'inquietudine inafferrabile?**

Sì, è un'osservazione fondata. È difficile, sicuramente, ma non impossibile. Pensando a film recenti, vedo tanto jumpscare, che fa spaventare lo spettatore in un secondo, ma credo si possa ancora spaventare nel modo giusto. A volte il jumpscare è solo un supporto, altre è l'unico mezzo usato per spaventare – e ci può stare: si tratta di quegli horror blockbuster che di fatto sono degli action movie e lo usano per coinvolgere la platea. Ma per fare un esempio diverso: c'è un horror found footage giapponese di una decina di anni fa che si chiama ***Noroi: The Curse***, che ha un momento nell'ultima parte in cui mi fa letteralmente venire i brividi lungo la schiena. Poi c'è un film australiano, anch'esso una sorta di found footage o meglio ancora di falso documentario, che si chiama ***Lake Mungo***: anche in questo film c'è una parte in cui ho provato autentica paura, non come shock, ma come paura esistenziale. Quindi è ancora possibile far paura al pubblico. The Distant Sea, però, non è esattamente un horror. Lo definirei una sorta di **weird fiction**, che può ricordare vagamente ***Lost***, e non punta a spaventare la gente, bensì a far provare una sensazione di straniamento e di disagio. Poi è vero, c'è una sorta di immunità dello spettatore rispetto alle tecniche usate dal cinema per impaurire, ma va bene: il lato positivo è che ci sia una sfida alla creatività non solo per coinvolgere le persone e suscitare emozioni, ma anche per riuscirci ogni volta di nuovo.

Bestoffestival - Official Site The Distant Sea - Facebook Page | Teaser

**Antonio Maiorino**

Articolo scaricato da www.infooggi.it
https://www.infooggi.it/articolo/distant-sea-il-regista-nick-wessel-racconta-il-corto-che-ha-inquietato/108916