



Extrait du Close-Up.it - storie della visione

<https://www.closeup-archivio.it/intervista-a-nicolas-winding-refn>

Intervista a Nicolas Winding Refn

- INCONTRI - INTERVISTE -



Date de mise en ligne : venerdì 5 febbraio 2010

Close-Up.it - storie della visione

Abbiamo incontrato Nicolas Winding Refn, autore di *Bronson*, *Fear X* e della trilogia *Pusher*. Un incontro che ha aiutato a capire a fondo il senso del suo ultimo lavoro, *Valhalla Rising*, e ci ha fatto approfondire alcuni dei temi fondamentali della sua filmografia.

Partiamo da *Valhalla rising*. Dopo aver girato in ambienti metropolitani o comunque in luoghi angusti come una prigione, con questo film cambia completamente ambientazione.

Di solito giro storie urbane e volevo provare a fare una cosa simile anche in una differente ambientazione, cioè girare un film metropolitano usando la natura come se mi trovassi in un ambiente urbano, come elemento urbano.

Infatti anche se ha grandi spazi dove far muovere lo sguardo della sua macchina da presa, c'è un continuo uso di primi piani e camera a mano per seguire il suo protagonista, come accadeva in *Pusher*.

Valhalla Rising è girato esattamente allo stesso modo degli altri film.

È stato più difficile allestire e gestire il set in un luogo così grande?

Sì, in un ambiente così vasto hai molte cose intorno. Voglio dire, in ogni luogo tu puoi scegliere ciò che ti piace e non ti piace e lo togli dall'inquadratura, ma qui tutto sembrava bellissimo, è stato molto più difficile fare una scelta.

Il protagonista del suo film, *One Eye*, è un personaggio molto particolare, enigmatico, prima di tutto come mai è muto?

Perché è un'icona è una sorta di figura mitologica, è quello che tu leggi in lui. Non è quello che dice, ma come agisce e il modo in cui agisce fa sì che le persone credano in lui.

È una figura mandata dal destino.

Sì, viaggia insieme alle persone e le conduce a loro volta verso il loro destino. Appare a questi religiosi in cerca della terra santa e in realtà li porta lì dove scopriranno ciò che essi sono realmente. Inoltre fa anche un viaggio personale, un'esperienza che lo segna profondamente perché lo fa passare da schiavo a guerriero, poi a dio e a uomo. Un viaggio difficile e pieno di sofferenza.

In questo film, la religione sembra finta, fatta di idoli, *One Eye* è solo un altro idolo?

One Eye è più una creatura che vede la religione come una macchina crudele, ma ha una sua fede nel fato.

Non negli uomini però.

È perché lui non ha emozioni, tranne quando alla fine diventa uomo e si sacrifica per il ragazzo, si trasforma in uomo e sente una sorta di empatia con quel ragazzo. Prima era solo un killer nelle mani di chi lo teneva imprigionato.

In questo film c'è una crescita continua della violenza, un climax visto anche in *Bronson*. Ma con una

differenza sostanziale: in *Bronson* la violenza è considerata una forma d'arte, perché?

Perché l'arte è un atto di violenza. È fatta per violare e in *Bronson* il protagonista comprende che la violenza fisica è un mezzo di distruzione e distruggendo la natura crea l'arte.

È il motivo per cui Bronson appare sempre felice quando è violento?

Lui vede la sua realizzazione, è come un pittore che dipinge, uno scrittore che scrive, un regista che gira un film.

In *Bronson* c'è un uso molto particolare della colonna sonora. Come decide quali brani utilizzare per accompagnare le sue immagini?

In *Bronson* c'era l'idea di creare un film molto vicino all'Opera; è per questo che c'è una colonna sonora solenne e il protagonista è sul palcoscenico a parlare di se stesso, vuole essere un film *larger than life*. *Valhalla Rising* invece è molto più basato sul silenzio.

Un silenzio che crea vuoto.

Valhalla Rising è come guardare le stelle. Alzando lo sguardo hai una moltitudine di pensieri sparsi, poi le stelle sembra che formino delle immagini, e infine cominci a non guardare più le stelle ma l'oscurità intorno e cominci a viaggiare attraverso lo spazio. *Valhalla Rising* è in qualche modo un film di fantascienza. Una fantascienza mitologica.

A proposito di miti, il corpo di entrambi i personaggi principali di *Bronson* e *Valhalla Rising* è una componente fondamentale, corpi che vengono idolatrati in qualche modo e diventano mitologici.

Sì sono forme molto fisiche. Io amo tutto il cinema ma in particolare mi sono sempre piaciuti i film peplum con combattimenti e i loro corpi in primo piano, mi è piaciuto evidenziare molto i corpi anche dei miei personaggi.