

FULL METAL JACKET



Fig. 1 – Lo sguardo in macchina di Hartmann, angolazione dal basso in soggettiva di Jocker.



Fig. 2 – “Uncle Sam need you”.



Fig. 3 – Il fucile e il fallo.



Fig. 4 – Il fucile e il fallo.



Fig. 5 – Oggettiva su Joker in ginocchio: un errore di continuity sul pugno di Hartmann?



Fig. 6 – Un intenso teleobiettivo frontale.



Fig. 7 – Lo sguardo assente di Palla di lardo.



Fig. 8 – Campo medio sui soldati
(una bella fotografia enfatizza il cielo plumbeo).



Fig. 9 – Zoom a stringere su palla di lardo.



Fig. 10 – Prosecuzione zoom.



Fig. 11 – Fine zoom su PPP.



Fig. 12 – Sguardo in macchina di Joker.



Fig. 13 – “Overlooking”: PPP di Pallo di lardo che “straguarda”.



Fig. 14 – Sguardo in macchina di Joker.



Fig. 15 – Lo sguardo (folle) in macchina di Palla di lardo, in soggettiva di Joker.



Fig. 16



Fig. 17



Fig. 18



Fig. 19 – Un PP di Vincent D'Onofrio che ricorda quello di Jack Nicholson nel finale di *Shining*.



Fig. 20 – Straguardare.



Fig. 21 – L'uccisione di Hartmann (1).



Fig. 22 – L'uccisione di Hartmann (2).



Fig. 23 – L'uccisione di Hartmann (3).



Fig. 24 – Erotismo e voyeurismo.



Fig. 25 – La macchina fotografica e l'“immagine rubata”.



Fig. 26 – La scenografia ricorda *Apocalypse Now* di Coppola.



Fig. 27 – Lungo carrello a precedere.



Fig. 28 – Con un dolly, la mdp “scopre” i cadaveri.



Fig. 29 – Composizione a tre.



Fig. 30 – L'ufficiale sorride alla macchina di *Star and Stripes*.



Fig. 31 – Joker teorizza la “dualità dell’essere umano”, citando le teorie di Jung.



Fig. 32 – Ossessione per la circolarità.



Fig. 33 – La macchina fotografica punta verso la mdp.



Fig. 34 – Lo sguardo in macchina, accanto al cadavere.



Fig. 35 – Frammento di un bel piano sequenza in steadycam.



Fig. 36 – Prosegue la steadycam.



Fig. 37 – Insistenza voyeuristica, attraverso la lente.



Fig. 38 – Metalinguaggio: un carrello laterale segue la troupe cinematografica, che a sua volta “carrella” sui soldati, che citano John Wayne e gli indiani.



Fig. 39 – Continua il carrello.



Fig. 40 – Sguardo in macchina della troupe con cinepresa.



Fig. 41 – Continua, in montaggio alternato, la carrellata.



Fig. 42 – Continua la carrellata.



Fig. 43 – Plongée sui due cadaveri.



Fig. 44 – La “soggettiva del cadavere”: dal punto di vista dei cadaveri, sguardo in macchina di Joker.



Fig. 45 – Altro sguardo in macchina del marine verso i morti.
Inizialmente, la macchina panoramica ruotando da soldato a soldato.
Poi le inquadrature diventano fisse.



Fig. 46



Fig. 47



Fig. 48



Fig. 49



Fig. 50



Fig. 51 – Rafterman guarda in macchina insieme alla sua macchina fotografica.



Fig. 52 – Sguardi e cinepresa verso la mdp.



Fig. 53 – La cinepresa della troupe è una sorta di “protesi” dello sguardo.



Fig. 54 – Sguardo in macchina di Cowboy intervistato.



Fig. 55 – Sguardo in macchina di Rafterman intervistato.



Fig. 56 – Metalinguaggio e sguardo in macchina.
Dal basso dell'inquadratura emerge il microfono della troupe (1).



Fig. 57 – Metalinguaggio e sguardo in macchina.
Dal basso dell'inquadratura emerge il microfono della troupe (2).



Fig. 58 – Metalinguaggio: un'intervista, in semisoggettiva, sullo sfondo di una sala cinematografica distrutta dalla guerra (1).



Fig. 59 – Metalinguaggio: un'intervista, in semisoggettiva, sullo sfondo di una sala cinematografica distrutta dalla guerra (2).



Fig. 60 – Sguardi e cinepresa verso la mdp.



Fig. 61 – Voyeurismo e soggettiva della cecchina vietcong (1).



Fig. 62 – Voyeurismo e soggettiva della cecchina vietcong (2).



Fig. 63 – Il fucile del cecchino in semisoggettiva.



Fig. 64 – Il cecchino spia e spara.
Il fucile come un prolungamento dello sguardo del “nemico”.



Fig. 65 – Zoom sul corpo del marine ferito (1).



Fig. 66 – Zoom sul corpo del marine ferito (2).



Fig. 67 – Zoom e soggettiva del cecchino.



Fig. 68 – Zoom a seguire la pallottola assassina.



Fig. 69 – Ancora soggettiva “voyeuristica”
(c'è quasi un piacere sadico nel ferire i marine).



Fig. 70



Fig. 71 – Sguardo in macchina della vietcong (1).



Fig. 72 – Sguardo in macchina della vietcong (2).



Fig. 73 – Composizione dell'inquadratura e colore.



Fig. 74 – La vietcong morente, in soggettiva di Joker.



Fig. 75 – Lo sguardo di Joker e la sua “pietas”.



Fig. 76 – “Overlooking”.



Fig. 77 – “Overlooking”.



Fig. 78 – In un finale da videoclip e da videogioco, i marine marciano cantando *Topolino*.