

Semisimbolismo, figuratività, tensione in stralci di cinema, tra pittura e musica

Nicola Dusi
Università di Modena e Reggio Emilia

1. Premessa¹

Per questo numero monografico di *Ocula* piuttosto che discutere definizioni e usi teorici di termini come "figurale", "tensivo", "schema ritmico", modi del "semisimbolismo" ecc., tutti a nostro avviso legati al binomio "cinema e tensione", abbiamo scelto di mettere in scena il lavoro dell'analisi testuale cinematografica, in tre esempi che mostrino da vicino i problemi legati al mondo tensivo, ritmico e figurale di differenti film. Presentiamo quindi problemi di "efficacia simbolica", di "effetti di presenza", di trasformazioni affettive e tensive dello spettatore di film di finzione molto diversi tra loro: una trasposizione che riprende l'universo figurativo di Buzzati, ma riesce a dire dell'altro con modi ritmici e figurativi (*Il deserto dei Tartari*); un *musical* che riapre la rete di rinvii alla pittura e all'opera lirica, cercando però un effetto di presenza e di coinvolgimento dello spettatore che vada al di là del racconto immediato (*Jesus Christ Superstar*); infine un film che insegue le acrobazie urbane degli *skaters* costruendo ritmi e percezioni contrastanti, per scardinare le aspettative dello spettatore (*Paranoid Park*). Sono altrettanti *modi* del figurale, *modi* del tensivo e del ritmico, letti a partire da alcune proposte di Greimas, di Deleuze, di Fontanille, ma con l'intenzione di andare oltre. Almeno

¹ Le analisi qui presentate si trovano in forma più ampia nei seguenti saggi dell'autore: "Il ritmo dell'attesa: *Il deserto dei Tartari*, tra film e romanzo", Atti del Convegno *Scrivere per il cinema* (Padova 2006), in *Studi Novecenteschi*, n. 75, in stampa; "Mystic Musical: *Jesus Christ Superstar*", in N. Dusi, G. Marrone, a cura, *Destini del sacro*, Roma, Meltemi, in stampa; "*Paranoid Park* di Gus Van Sant", *Segnocinema*, 150, 2008, p. 35.

se accettiamo che parlare di *figurale* al cinema voglia dire dar conto delle *tensioni* costanti e coerenti che attraversano i testi, grazie a una rete di sistemi semisimbolici, patemici e ritmici. Indagare cioè quelle filigrane sensibili, percettive, tensive ed affettive, che lavorano sul corpo dello spettatore in modo diverso rispetto alle variabili figurative e alla loro messa in discorso.

2. Semisimbolismo ed effetto quadro: *Il deserto dei Tartari*

Il deserto dei Tartari, ultimo film di Valerio Zurlini (1976), presenta una scena molto riuscita, creata *ex novo* dal film rispetto al romanzo: quella dello sciopero dei soldati, con relativa isteria del comandante. Come protesta all'uccisione di un commilitone, che si era preso la libertà di "disertare" brevemente, per recuperare un misterioso cavallo solitario avvistato nella notte fuori dalla fortezza, da parte di una zelante sentinella, troviamo verso metà del film una sequenza di "ammutinamento" di parte del plotone. I soldati rimangono immobili al momento dell'alzabandiera, nonostante le sferzate del comandante, per muta protesta contro l'ingiusta uccisione del loro compagno.

Il racconto del film sceglie di mostrare la contraddizione tra la *non vita* della Fortezza - intesa come rituale applicazione della gerarchia, dell'ordine e della disciplina in una *istituzione totale* che schiaccia ogni insubordinazione e singolarità - e la lotta interiore per conservare un'*umanità* incerta e sensibile. Ciò avviene per alcuni dei personaggi principali, che tengono ad una loro integrità, fatta anche di dubbio e di speranza: ad esempio Drogo, che cerca di difendere il gesto del soldato che è stato ucciso per un'infrazione al regolamento; o lo stesso colonnello Filimore (interpretato da Vittorio Gassman), che prenderà inizialmente le parti dei compagni del soldato, prima di firmare l'ordine di punirli e solo più avanti dirà a Drogo che in fondo lui avrebbe approvato anche il recupero del cavallo. Il film ce li restituisce come persone nelle quali si intravede la "costrizione" a seguire la regola, quasi consapevoli del senso di vuoto e di ingiustizia nei confronti della vita, sprecata nell'attesa. Un modo di portare lo spettatore a credere nel racconto dal punto di vista cognitivo, ma di conservare anche il dubbio.

In termini *figurativi*, la sequenza ci interessa per la sua vicinanza alla pittura di Morandi, grazie all'immobilità verticale dei soldati sullo sfondo uniforme delle mura del cortile della Fortezza. Sono *silhouettes* ferme nella luce chiara del mattino fino a quella livida della sera, che lentamente giungono allo stremo delle forze senza un lamento, sempre più cupi e obliqui finché uno di loro cade pesantemente in avanti, come un oggetto senza vita. Un modo intertestuale dell'allusione, che rimane implicita, e che fa parte di quella che Costa ha definito come "effetto dipinto": non un effetto "pitturato", ma un vero "effetto quadro":

"l'inquadratura cinematografica fa l'effetto di un quadro, d'un dipinto, [...] se è ben realizzato, dovrebbe evocare la pittura il meno possibile, pena la perdita dell'effetto realistico. [...] lo fa in vari modi] ne riproduce determinati effetti luministici, cromatici o di organizzazione spaziale [...] ne imita la staticità, la sospensione temporale, la selettività cromatica. [...]. In tutti i casi, si può

individuare un prevalere dell'istanza discorsiva come istanza metalinguistica, autoriflessiva." (Costa 2002, p. 311)²

Se l'effetto dipinto, con il suo "tempo sospeso, spazio definito e selezione cromatica" (id., p. 314), diventa una funzione "controllata sul piano registico", si tratta di un meccanismo testuale che, mentre stabilisce una relazione traduttiva tra universo pittorico e messa in scena filmica, può "essere ridotto al minimo o addirittura scomparire" (ib.). Quello che accade nel corso di tutto il film di Zurlini è propriamente una *ricerca di stilizzazione* del paesaggio e delle figure, di insistenza su una spazialità rarefatta, sull'uso di cromatismi marcati dal marrone e dal nero, assieme ad una luminosità diffusa. Insomma, Zurlini "grazie all'operatore Luciano Tovoli, ha saputo trascrivere sullo schermo una sorta di irrealismo dello spazio costruito su colori quasi astratti, che non ha niente a che fare con un qualsiasi esotismo dei luoghi" (Gili, 1976, pp. 57-58)³. In termini enunciativi, la macchina da presa scivola insistentemente da destra a sinistra e ci chiama a guardare, marcando la propria presenza, insistendo (in modo didascalico) sia al mattino che alla sera sulla relazione spaziale, di contrasto, tra i soldati statici, *a terra*, a testa china, e la bandiera che frema al vento *in alto*, sopra la torre. Un modo figurale e semisimbolico (Greimas, 1984)⁴ per sottolineare il contrasto tematico e valoriale tra il *mondo dei regolamenti ingiusti*, dei soprusi nel nome dell'*onore* e della patria, e *l'umanità misera*, senza potere, dei soldati, che però sa mantenere una propria *dignità*. Il silenzio della truppa, l'unità e compattezza dei gesti, esprimono una sorta di catatonia che manda in tilt il sistema di "stimolo-risposta" delle gerarchie di comando (se quando ordino qualcosa tu mi ignori, mi neghi il potere su di te). In questa sequenza, il discorso politico di Zurlini diviene esplicito ed apre ad altri punti di vista rispetto alle gerarchie e alla fede ottusa nella legge, con un momento di ribellione che si inserisce nella vita dei soldati oppressa, vista "dal basso": un messaggio "marxista", ma certo anche "cristiano", come in molti film di Zurlini, spesso definiti (banalmente) "catto-comunisti". Nel romanzo di Buzzati e nella trasposizione di Zurlini, in ogni caso, come spiega Gili, "la fortezza diventa un luogo simbolico da cui si osserva il nulla, un nulla che non è fuori ma dentro di noi. Nel contemplare l'universo dell'assenza, non c'è sopravvivenza possibile: Drogo e i suoi colleghi non hanno altra via che la morte o la follia, l'autodistruzione o la lenta consunzione" (id., p. 58).

3. Efficacia simbolica tra *musical* e pittura: *Jesus Christ Superstar*

Il brevissimo esempio di "effetto quadro" e di lavoro semisimbolico in un film ci permette di approfondire le relazioni tensive e figurali tra cinema e pittura,

² Costa, A., 2002, *Il cinema e le arti visive*, Torino, Einaudi.

³ Gili, J.A., 1976, "Le désert des Tartares", *Ecran 76*, n. 53, pp. 57-58.

⁴ Greimas, A.J., 1984, "Sémiotique figurative et sémiotique plastique", *Actes sémiotiques, Documents*, 60; trad. it. 1991, "Semiotica figurativa e semiotica plastica", in L. Corrain e M. Valenti, a cura, *Leggere l'opera d'arte. Dal figurativo all'astratto*, Bologna, Esculapio.

passando a una brevissima sequenza di un fortunato *musical* a tema religioso, per quanto "dissacrante": *Jesus Christ Superstar* di Norman Jewison (1973). Troviamo in *Jesus Christ Superstar* più di una allusione alla pittura e anche una sequenza di citazioni esplicite, con una sorta di *visione mistica*, in un inserto compreso nella sequenza dell'ultima notte di Cristo nel giardino dei Gethsemani. Nel film, Jesus è insicuro e stridulo, sale il monte urlando l'assurdità del dolore e della morte che lo attende. Jesus, cantando, chiede a Dio di *sapere* e di *vedere* se ne varrà la pena: "I want to know, my God, I want to see, why should I die"; quando sembra ormai accettare l'ineluttabilità della proprio destino, ecco che sfida Dio alla visione stessa: "Just watch me die, see how I'll die".

È un guardare in avanti, al di là del presente, che lo fa uscire dalla condizione di soggetto ed entrare in quella di oggetto di culto, di *immagine sacra*. Jesus guarda (e ci fa vedere) come il suo martirio diventerà storia, stereotipo dell'immaginario religioso. Si tratta in effetti di un montaggio affastellato e rapidissimo di almeno una decina di Crocifissioni, da quelle fiamminghe alle opere rinascimentali, tardogotiche o barocche. In un alternarsi di Piani Americani sul corpo di Cristo in croce, con svelte zoomate su Primi Piani del viso, per poi inserire altri dettagli, intravediamo il capo, il costato, le mani inchiodate, prese in particolare dalla *Crocifissione* di Grünewald per l'Altare di Isenheim, del 1512-16. Riconosciamo una Maddalena in lacrime tratta da un'altra *Crocifissione* giovanile di Grünewald, e il volto composto della Madonna di una *Crocifissione* del Masaccio (per il Polittico di Pisa, 1426). E ancora, un angelo raffaellesco che spunta dall'alto, oppure degli sguardi e dei ghigni di spettatori increduli tratti da un dipinto di Bosch: *Cristo portacroce*, (1515-16). Analizzando la sequenza si coglie una micronarrazione della Passione, che assieme alla musica ripetitiva diviene sempre più incalzante fino a che la voce di Jesus (e il primo piano del viso, con lui inginocchiato) non si riappropriano del discorso, bloccando la successione delle immagini sacre in modo puntuale e terminativo con un secco, e urlato, "Stop it!". La *visione mistica*, attraverso il sincretismo di dettagli pittorici, musica e montaggio, assieme all'uso di colori saturi in immagini-limite (come nel corpo straziato e contorto, orripilante, del Cristo di Grünewald) ha così figurativizzato e messo in scena, rinviandole allo spettatore, quello che il personaggio di Jesus viveva a livello passionale: l'orrore e il tormento.

Potremmo ricordare con Durkheim (1912)⁵ che vi è sempre una origine profana del sacro, e un'essenza sociale del divino. Ma è più interessante a nostro avviso indagare l'*efficacia simbolica*⁶ del discorso sincretico del film, costruita dal ritmo e dalle scelte enunciazionali ed enunciative, che grazie ad un fittissimo "montaggio verticale" tengono assieme immagini, musica e canto. Ripercorriamo la sequenza: Jesus è sveglio e solo nella notte, tutti dormono nel giardino di Gethsemani, e lui sale il monte, in un crescendo di angoscia e di rabbia, mentre si interroga (cantando) sul senso della sua missione, se essa

⁵ Durkheim, E., 1912, *Les formes élémentaires de la vie religieuse*, Parigi, Alcan; trad. it. 1977, *Le forme elementari della vita religiosa*, Milano, Rizzoli.

⁶ Sull'efficacia simbolica rinviamo al lavoro di Pezzini, I., 2007, *Il testo galeotto. La lettura come pratica efficace*, Roma, Meltemi.

avrà un seguito. Dice ad esempio, rivolto a Dio: sei stato chiarissimo sul "come", non sul "perché". Jesus diventa un mediatore, un soggetto che chiama in causa il suo Destinante, ma anche un narratore che interpella l'istanza di enunciazione del proprio racconto, e le chiede conto di sé, del suo futuro. In modo molto fedele alla tradizione, appare qui più che mai un Cristo in preda all'umana debolezza e alla paura. Lo scarto rispetto alla tradizione dei Vangeli viene invece dalla *provocazione*: Jesus chiama in causa Dio direttamente (mentre accetta la sua volontà), con la frase "Just watch me die": è un interpellare direttamente Dio e lo spettatore: visto che devo morire, nel modo che già so, dice Jesus, allora almeno "guardami morire". Attraverso la sincronizzazione del montaggio con la colonna sonora incalzante e ripetitiva, lo spettatore è portato nei dettagli delle Crocifissioni del '400-'500, con una rapida carrellata, a montaggio alternato, ed insistiti *zoom* in avanti sulle ferite, *fermi immagine* su dettagli, Primi Piani dei visi o dettagli dei corpi. C'è quindi innanzitutto una *micronarrazione figurativa* che passa dal corpo identificabile della divinità sacrificata, al dettaglio del corpo martirizzato, "smembrato", divenuto carne da macello, con una graduale perdita dell'identità, in una sorta di *anatomia della crocifissione* che si concatena e si chiude con il dettaglio dei visi degli spettatori avidi e sudici: lo sguardo di un'umanità impietosa e rozza (tratta da Bosch).

Ma c'è anche un passaggio dalla figura intera di Cristo in croce al suo volto dolente, agli spettatori coinvolti e straziati (Maddalena e Maria): un angelo, un agnello; fino alla posa disperata e adorante di un discepolo sotto la croce. Insomma, tutta una rete di figure legate alla configurazione discorsiva della passione, del sacrificio, dell'espiazione. Come dicevamo si tratta allora di una *costruzione testuale* più complessa, che cerca in realtà di *far vivere* allo spettatore un'esperienza, chiamato direttamente in causa da Jesus: un'esperienza di dolore e sgomento, di strazio e orrore. Questo avviene con la ricerca di un *effetto di presenza*, o meglio di una *presentificazione*, che *fa fare* qualcosa allo spettatore: una performance pragmatica (di visione) e cognitiva (di comprensione), ma anche un salto affettivo e sensoriale, che viene creato attraverso l'affastellarsi frenetico delle immagini, l'avvicinarsi e l'allontanarsi dello sguardo, il ritmo incalzante e il crescendo di intensità sonora, che segue di pochissimo il *climax* dato dalla camminata fino alla cima del monte di Jesus, con le sue richieste prima cantate poi urlate. Non si tratta quindi solo di una "configurazione discorsiva" della passione, ma anche di una costruzione legata ad un insieme di *schemi ritmici* e *tensivi* che incidono sugli "schemi sensomotori", sia organizzando i dati esterni del mondo, sia organizzando una esperienza percettiva interna, "intima", come potrebbe essere ad esempio quella della respirazione angosciata. Come ricorda Eugeni (2006, p. 91)⁷, questa possibilità era indagata già da Ejzen_tejn (1963-70)⁸ parlando di schemi ritmici come "tracce di movimento", o schemi percettivi: cioè

⁷ Eugeni, R., 2006, "Il corpo del film e i suoi movimenti. Figure del ritmo in una sequenza di Aleksandr Nevsij (Sergej M. Ejzenstejn, URSS 1938)", in G. Carluccio, F. Villa, a cura, *Il corpo del film. Scritture, contesti, stile, emozioni*, Roma, Carocci.

⁸ Ejzen_tejn, S.M., 1963-70, *Izbrannye proizvedenija v _esti tomach. Mont_z*, Moskva, Iskusstvo, vol. II; trad. it., 1985, *Teoria generale del montaggio*, in *Opere scelte di Sergej M. Ejzen_tejn*, Venezia, Marsilio, IV, I.

"diagrammi che trascrivono un'esperienza attivo-percettiva del soggetto" (Eugeni *ib.*). Mentre si propone un effetto di senso di empatica vicinanza, si mostra anche il dispositivo al lavoro, come accade spesso nel film, ad esempio nelle molte interpellazioni date dagli sguardi in macchina. È così che secondo Odin (2000) lo spettatore mette in atto una "ritmizzazione" e comincia a vibrare con il film, in una "messa in fase" che collega schemi ritmici e gli schemi "patetici" di Ejzen_tein⁹.

In questa sequenza, il *musical* ha costruito un crescendo tensivo in cui, nello spazio in movimento di una ascensione faticosa nel buio, da un iniziale dialogare con Dio - lento e remissivo - fino alla urlata concitazione finale, il corpo e il canto di Jesus producono una dimensione nuova rispetto alla narrazione finzionale, data dall'intensità dell'emozione che si veicola e dalla forza sonora che investe lo spettatore, e che Jesus con il suo canto incorpora e sprigiona. Potremmo anche parlare di una "emersione fenomenologica" dell'istanza dell'enunciatore "incarnato" (o *embodied*), come spiega Violi (2006), quando propone una semiotica dell'oralità in cui considerare il carattere polisensoriale e sincretico della "enunciazione vocalizzata", quando cui corpo e clima timico - emozionale -, tra chi parla e chi ascolta, "si adattano reciprocamente" (Violi 2006 p. 7)¹⁰. Spaziente (2007, p. 51)¹¹ ha studiato nel campo della *performance* musicale questo problema, parlando del cantante che passa da un "regime conversazionale" ad uno "estetico", in cui "l'io discorsivo genera un effetto di soggettività molto forte ma i gradi di sovrapposizione tra io narrante e io empirico sono molteplici". Il cantante-performer, spiega Spaziente (*ib.*), incarna infatti una istanza di soggettività scissa, in cui è *altro* (canta, testimonia), ma è al contempo *se stesso*: testimonia con la sua presenza, con la sua voce riconoscibile, ecc., ma nelle canzoni che interpreta entra ed esce da diversi ruoli attanziali.

Si potrebbe allora indagare non solo il livello narrativo e figurativo, ma anche le strategie enunciazionali "polisensoriali" che il musical mette in gioco: le "sintassi figurative" (Fontanille 2004)¹² della musica, del canto, della danza, vincolate alle costruzioni contrastive del livello plastico, alle cuciture ritmiche e figurali, per dar conto della costruzione di questo *effetto di presenza*, e capire come l'audiovisivo costruisca, ritmicamente e affettivamente, un "vibrare insieme del film e dello spettatore" (Odin 2000).

Cosa diventa allora lo spettatore? Se il film mima un movimento di apprensione dei dipinti che vuole portarlo a entrare nelle piaghe del corpo di Cristo, toccarle ed esperirle¹³, attraverso il ritmo del montaggio e l'uso del

⁹ Si veda Odin, R., 2000, *De la fiction*, Bruxelles, Ed. De Boeck & Larcier; trad. it. 2005, *Della finzione*, Milano, Vita e Pensiero.

¹⁰ Violi, P., 2006, "Enunciazione testualizzata, enunciazione vocalizzata: arti del dire e semiotica dell'oralità", Relazione al convegno "Art du faire", Limoges marzo 2006, in *E/C rivista on line dell'AISS*; <http://www.ec-aiss.it>.

¹¹ Spaziente, L., 2007, *Sociosemiotica del pop. Identità, testi e pratiche musicali*, Roma, Carocci.

¹² Fontanille, J., 2004, *Figure del corpo*, Roma, Meltemi.

¹³ Rinviamo all'analisi di Peter Froehlicher su *L'incredulità di San Tommaso* di Caravaggio, in Marrone, G., Dusi, N., Lo Feudo, G., a cura, 2007, *Narrazione ed esperienza. Intorno a una semiotica della vita quotidiana*, Roma, Meltemi.

dettaglio, stiamo percependo "assieme a Dio", almeno così vuole il racconto, ciò che Jesus ci sta mostrando. Ma siamo anche presi in una iconizzazione del doloroso trapasso, tramite la rappresentazione simbolica dell'arte sacra, che è una sorta di *consumismo* dell'esperienza di dolore. Il narratore ha preso le redini del racconto, ci ha mostrato in soggettiva quello che *già sa* che accadrà, come se vedessimo nella sua mente la storia della pittura sacra dei secoli successivi. Al contempo, il film entra anche in un modo metadiscorsivo, esce dalle maglie del racconto e si sposta in un altro regime. Chiama in causa lo spettatore non solo con gli occhi, ma con una percezione quasi tattile, "aptica", come direbbe Deleuze (1981; 1983)¹⁴. Tutto per giungere a rovesciare il senso della frase "Just watch me die", che diventa *condivisione sensoriale e affettiva*: "soffri con me", "muori con me".

4. Spazio, ritmo e acrobazie: l'effetto acquario in *Paranoid Park*

Con un salto storico e di genere, avviciniamoci al cinema contemporaneo cambiando tipo di racconto e di testualità, per riscontrare problemi simili. Gus Van Sant, recentemente, ha diretto un'altra storia di adolescenti, in *Paranoid Park* (USA 2007), nella quale il mondo degli adulti resta fuori dal discorso, come qualcosa di assente o incongruo: la madre del protagonista si vede solo di spalle, o ritagliata in fondo ad un campo lungo; lo zio del ragazzo viene quasi sempre inquadrato tagliando spalle e viso; il padre in fuga fa una rapida e sincera dichiarazione di affetto al figlio, ma per quasi tutta la sequenza rimane ostentatamente fuori fuoco. Quando sono ripresi in modo tradizionale, nel mondo "oggettivo", professori e poliziotti non vengono mai presi sul serio dai ragazzi, non diventano mai degli interlocutori. Ma non si tratta come in *Elephant* (2003) del racconto di un omicidio premeditato e vissuto come un avventuroso videogioco, bensì di un incidente, legato ad un altro tipo di avventura: provare a prendere un treno merci in corsa, con l'ebbrezza della fuga possibile. Quando vede davanti a sé l'inevitabile, l'immagine *splatter* della guardia tranciata in due che gli muore davanti, il protagonista di *Paranoid Park* non reagisce con l'indifferenza dei killer di *Elephant*. Certo fugge, rimuove, ma è anche in stato di shock e in preda a sensi di colpa. Pensa di chiamare il padre per chiedere aiuto, ma è un personaggio lontano, che sta altrove, e il ragazzo lascia perdere. Siamo con lui perché non sa cosa dire, almeno finché non comincia a scrivere una lunga confessione, in forma di lettera che non spedirà.

È da qui che in realtà inizia il film, tornandoci più volte come un *Leitmotiv*: la matita che scrive sul foglio serve a innescare il racconto orale del narratore-ragazzo, ma aiuta anche a rimescolare i piani temporali. Dalla scrittura della lettera-diario passiamo grazie a brevi flashback nel passato e ricostruiamo gli eventi molto lentamente, in un loop spazio-temporale che sposta il sapere in

¹⁴ Deleuze, G., 1981, *Francis Bacon. Logique de la sensation*, Paris, La Différence; trad. it. 1995, *Francis Bacon. Logica della sensazione*, Macerata, Quodlibet; Deleuze, G., 1983, *Cinéma 1. L'image-mouvement*, Paris, Minuit; trad. it. 1984, *Cinema 1. L'immagine-movimento*, Milano, Ubulibri.

avanti in modo graduale. Torniamo infatti a vedere immagini e dialoghi già visti o già narrati, sfasando così la percezione e l'ascolto. Come accadeva in *Last Days* (2005) dello stesso regista, anche qui il *montaggio acronologico* presenta ritornelli di immagini e suoni che scardinano a poco a poco il senso del racconto, e propongono ogni volta un punto di vista in più, un altro tassello di dialogo, un nuovo pezzo di vita da rivedere. Sembra ormai una cifra stilistica di Van Sant, quella di cercare nella *ripetizione* e nel *ralenti* l'essenza delle cose, il loro tempo interiore. Due sequenze restano memorabili: il tempo interiorizzato promosso dalla lunga ripresa in piano sequenza che rinvia a *Elephant*, nei corridoi della scuola in cui il ragazzo avanza con una camminata che si fa ciondolante, troppo lenta, in un *ralenti* psicologico; e la sua doccia dopo la notte assassina, con il tempo sospeso tra *ralenti*, testa china sotto l'acqua e pesanti gocce dai capelli, mentre a suggerire l'idea del trauma salgono grida di uccelli notturni. Un omaggio a Hitchcock, e un incombente senso di angoscia, di morte e solitudine, che il ragazzino affronterà da solo, lentamente, gorgo dopo gorgo.

Fin dai titoli di testa il film denuncia il suo *doppio ritmo*: siamo dentro una visione dall'alto di un grande ponte americano con macchine che sfrecciano, ma la ripresa è statica, con l'obiettivo aperto al massimo, e la luce bluastra della prima mattina o della sera fa da sfondo alle traiettorie delle auto fissate in continuità. Un tempo sospeso, con scie di luce come onde, nel quale subito ci assestiamo, un attimo prima che il ritmo delle immagini e della musica acceleri, per poi tornare calmo. Tra ritmo *rallentato* e ritmo *accelerato*, siamo già dentro i *due mondi del film*: un tempo oggettivo, dettato da ritmo naturale e riprese nitide, e un tempo interiore dilatato, composto di *ralenti* e riprese sporche, oscillanti e sfocate. In questo gioco la colonna musicale entra in abile sincretismo, tra controtempi delle azioni rispetto al ritmo musicale, distacchi, sfasature tra piani percettivi delle immagini e dei suoni, mentre le ampie onde sonore della *glitch music* con le sue ripetizioni da musica elettronica, e la musica folk e blues malinconica e dolorosa, raccontano lo spazio interiore. "Nella vita ci sono vari livelli di realtà", spiega il protagonista a un'amica: come spettatori siamo immersi nella "realtà psicologica" del ragazzo, che è prima di tutto dilatazione, spaziale e temporale, e si contrappone alla narrazione della "realtà oggettiva", con i rumori del mondo reale o le incursioni di *hard rock* o di musica *rap*.

Come si percepisce lo spazio della città quando si gira in *skateboard*, e cosa vede una videocamera montata su uno *skate*? Per chiudere i nostri ragionamenti, ricordiamo le acrobazie urbane, rapide e perfette, eseguite dagli *skaters* adolescenti di *Paranoid Park*. Fin dall'inizio del racconto, il film usa un punto di vista esterno all'azione, che spiazza lo spettatore per la sua posizione a mezzo metro dal suolo. Come nei film di Ozu, lo sguardo dal basso inquadra il mondo dal tavolino o rasoterra, dalla strada, da sotto in su, e mentre tiene al centro dell'inquadratura il personaggio sedicenne parla anche del suo sguardo da pesce fuor d'acqua, da adolescente confuso tra i suoi coetanei, in bilico tra diffidenza e ammirazione per i più grandi. Ad esempio per gli altri abitanti della strada o dell'East Side Skateboard Park, detto in gergo *Paranoid Park*: un luogo di aggregazione silenziosa di *skaters* anarcoidi e punk, asceti o sbandati: "per quanto la nostra vita facesse schifo, loro di sicuro se la passavano peggio",

dice il narratore. I duri e puri di Paranoid Park sembrano vivere alla giornata, presi solo dalla propria sfida personale a metà tra gioco e performance atletica. Uno stile di vita?

Tra gli altri pregi, il film è una miniera di pratiche e di consumi "dal basso": dai modi di vestire *hip hop* al dinoccolato gesticolare e camminare, con lo skate sempre sotto braccio come alleato, fino alle *pratiche di performance urbana*, con lunghe sequenze silenziose filmate a bassa risoluzione, sporche e granulose, in cui entriamo nella esplorazione dal punto di vista dello *skateboard* delle verticali e delle tridimensionalità degli spazi, mentre l'immagine gioca a riempire in modo inatteso pieni e vuoti, facendo diventare leggerissimi i corpi sulla tavola a rotelle. Corpi giovani, in equilibrio precario, che usano qualsiasi ostacolo come rampa di lancio nello spazio vuoto del salto e della piroetta, o meglio nel vuoto della cornice dello schermo cinematografico.

Sono acrobazie urbane fulminee ed efficaci nel non perdere il controllo e nell'imprimere la giusta direzione o nel mantenere l'equilibrio. Ma sono anche, per lo spettatore, altrettante traiettorie inusitate dello sguardo. Se i muri diventano molle potenziali, i tunnel dei tubi di cemento abbandonati permettono allo skate di andare su e giù come un pendolo, e il nostro sguardo si fa altalenante e oscillante, quasi subacqueo, nella luce azzurrina di questi inserti. In queste sequenze di visioni amniotiche basate su ritmiche pratiche di riappropriazione dello spazio della città, si rovescia la normale percezione del pieno e del vuoto, del pesante e del leggero, dell'oggetto e del bordo, ed entra in scena una esplorazione *tattile e sensomotoria, plastica e tensiva*, dei molti supporti-basi-piattaforme che lo spazio urbano permette di reinventare.

L'esplorazione si fa infatti attraverso accelerazioni e pause, rincorse, spinte e stacchi, equilibri e cadute nelle quali ciò che importa veramente è la *forza* e la *direzione* da imprimere al corpo atletico che diventa tutt'uno con la tavola, modi e forze da accogliere e contenere ai fini della corsa, del salto e della piroetta. Una danza nello spazio della città, dentro la quale siamo portati come spettatori a *percepire-sentire assieme* al performer, nell'inversione e nella sfida tra alto e basso, statico e dinamico, leggero e pesante, tra spazi orizzontali pieni di ostacoli che diventano pedane e piste e spazi verticali di muri e piloni, muretti e panche. In *Paranoid Park* anche i TAGS e le altre scritte dei writers, come tutti i murales, diventano parte del racconto: lo skater infatti li guarda da vicino, dall'alto e di lato, li attraversa e percorre in tutte le direzioni dinamizzandone la lettura, riaprendone un senso "laterale", proprio grazie alla nuova e ardita esplorazione dello spazio, ed alle atletiche performance urbane.

Non si tratta allora semplicemente di una soggettiva dello *skateboard*: è una soggettiva "acquatica", che fa venire il mal di mare, che ci fa perdere dentro uno schermo in cui le direzioni e le prospettive si fondono in linee curve, rotonde o in direzioni imprevedute. Una serie di danze nello spazio "dal basso" nella città, nel movimento e nello slancio che invertono la sfida tra le categorie note: con lo *skater* saltiamo su un muretto, attraversiamo lo spazio fluidamente o a scatti, scavalchiamo un ostacolo (una panchina) passandoci sopra, di lato, o in verticale: così facendo tutto ciò che sapevamo della spazialità tradizionale si rompe, e inseguiamo il movimento con occhi e corpi altri (quasi un divenire-animale, con l'agilità da gatto di strada dello skater),

esplorando la città negli spigoli, sulle pareti curve, sui bordi e sulle diverse texture del suolo; imparando ad esempio come sono diverse le velocità sul selciato piuttosto che sul cemento, sull'asfalto o su un prato. Con equilibrio sempre instabile, sempre bilanciato, pronto a cadere e rialzarsi, teso, o meglio in tensione, siamo nel film e facciamo *esperienza*, fino alle sequenze in *ralenti* dei corpi-skateboard che non cadono pur nel loro scorrere quasi in orizzontale, oscillando lenti in un enorme tubo di cemento. Un tunnel, certo, ma anche un acquario in cui sentirci cullati, vibrando assieme ai performer e alla parte sensibile e pulsante del film.