

Skateboard a «Paranoid Park»

PRIMEFILM Paranoid Park esiste, è una pista a Portland dove ragazzi difficili sfrecciano sugli skateboard. E lì Gus Van Sant riprende la tragedia di un adolescente isolato e divorato dai sensi di colpa

di Alberto Crespi

L'

occhio di Gus Van Sant sul mondo si fa più originale e distaccato. Per anni sono esistiti «due» Van Sant: quello che girava videoclip e film più o meno hollywoodiani, come *Will Hunting* genio ribelle, *Scoprendo Forrester* e lo stranissimo remake di *Psycho*; e quello che, da *Gerry* (2002) in poi, sembrava aver trovato una via del tutto personale, quasi sperimentale, per raccontare le inquietudini giovanili d'America. Magari sbagliando completamente un film (il terribile *Last Days*, vagamente ispirato al suicidio di Kurt Cobain) ma dandoci con *Elephant* uno sguardo «dal di dentro» sui comportamenti robotici dei giovanissimi killer di Columbine. In *Paranoid Park*, premio speciale a Cannes, forse i due Van Sant si incontrano. Detto che siamo fin d'ora molto curio-



Una scena di «Paranoid Park» di Gus Van Sant

si di vedere il prossimo *Milk* (sembra un titolo innocuo, «latte», invece è la storia di Harvey Milk, un militante gay di San Francisco assassinato: il protagonista dovrebbe essere Sean Penn), diciamo che *Paranoid Park* è da vedere. Lo stile distaccato e catatonico di *Gerry* e di *Elephant* trova qui un nuovo calore, una nuova empatia con i personaggi. La tragedia - perché anche qui c'è una tragedia, anche se meno esplosiva che in *Elephant* - non è più gelida, e ci colpisce ancora più duramente.

Come ha fatto spesso, Van Sant ha girato il film nella sua città natale: Portland, Oregon. Il «Paranoid Park» del titolo esiste davvero ed è una famosa pista di skateboard frequentata da ragazzi diffi-

cili. È un luogo di svago, di competizione, di disperazione. Gli «skaters» sono una sorta di tribù urbana un po' come i surfisti degli anni '60, ma senza il rapporto con la natura e la carica utopica di questi ultimi. Visto nel film, lo skateboard è uno sport «chiuso», che ha bisogno di strutture in cemento e si rivolge su se stesso, sempre all'interno della pista: come correre sull'ovale di Indianapolis. Uno dei ragazzi che frequenta Paranoid Park si ritrova immischiato in una bruttissima storia: un guardiano che l'ha seguito, di notte, finisce sotto un treno. Una morte assurda che segna fortemente la comunità degli skaters, ma che il ragazzo decide di tenere per sé: non ne parla con nessuno, né in

famiglia né tanto meno con la polizia, ma questo segreto gli provocherà terribili sensi di colpa.

Paranoid Park è un film sulla casualità della vita. Il cinema americano ci ha mostrato migliaia di adolescenti che scelgono o subiscono la violenza come un'opzione consapevole. Il protagonista qui è l'opposto dei teppisti «epici» dei *Guerrieri della notte*: isolarsi dagli adulti è un fatto solipsistico, lo skateboard non sembra portare ad alcuna socializzazione, la solitudine e l'apatia regnano sovrane. Portland è una città dell'estremo Nord-Ovest degli Usa - come la Seattle di *Last Days* e del grunge -, uno di quei punti dove l'America finisce e il sogno della frontiera ir-

flussisce in una quotidianità senza sussulti. Ma sarebbe sbagliato leggere *Paranoid Park* in chiave sociologico-geografica: il film parla dell'indifferenza con la quale si può provocare la morte di uno sconosciuto, e quindi ci dice cose profonde anche su certi delitti di casa nostra. Quando l'universo si restringe alla navigazione in internet o ad una pista di skateboard, il senso del valore di una vita - di tutte le vite - può anche sfumare nella nebbia. *Paranoid Park* ci parla di un ragazzo perso in questa nebbia. Ma la realtà, cacciata dalla porta, può rientrare dalla finestra e prenderci a schiaffi. *Paranoid Park* ci parla anche di questi schiaffi. Forse, quindi, è un film catartico, di crescita. Per il regista Van Sant e per i suoi ragazzi.

PRIMEFILM Un killer deve uccidere il presidente russo

«Hitman»
copia invano
il videogioco

Prima di diventare un film *Hitman* è un «prodotto». Meglio: una «merce», un «videogioco». Il cinema, soprattutto americano, è sempre più tutte queste cose. Ma i film tratti dai videogiochi non riescono, per un limite alla «tecnologia» cinematografica, ad eguagliarli. Prendiamo quest'ultimo esempio. *Hitman* è un assassino geneticamente modificato, fa parte di un'organizzazione segreta che raccoglie gli orfani e abbandonati, li forma alla disciplina assoluta e li comanda in missioni omicide. L'agente 47 è quello nostro, come gli altri è pelato, ha un codice a barre tatuato sulla nuca, veste di nero con camicia bianca, è infallibile nel lavoro. Ha un unico obiettivo: realizzare la missione. Fin qua si è ancora nel videogioco (con atmosfere da graphic novel noir), anche se non si può interagire né comandare il pulsante. Il cinema infatti vuole oltre il buio anche l'immobilità e la passività. Allora, come è possibile recuperare il movimento, la cosiddetta proiezione verso il protagonista, se questo è un killer-robot senza anima? Allora il cinema gli dà un'anima calandolo in un mondo di citazioni per far sì che lo spettatore non sprofondi inerte nel non-senso di una violenza gratuita. *Hitman*-film prova a diventare *Hitman*-cinema (ma non vi riesce), a metà tra *Lupin III* e *Bourne Ultimatum*, con un pizzico di glamour western da Guerra Fredda. Il riferimento non è casuale: l'agente deve uccidere il presidente Russo. *Hitman* potrebbe risultare il primo film a riaprire la guerra fredda sul grande schermo, dopo che Putin la sta riaprendo altrove.

Dario Zonta

PRIMEFILM Divertente e tenero, con la Faithfull

«Irina Palm»
ha una mano
proprio d'oro

Arriva sugli schermi, reduce dal Torino Film Festival, la manina velutata di *Irina Palm*. Diretto da un tedesco (Sam Garbarisi), scritto da un francese nato in Iran (Philippe Blasband), prodotto da vari paesi europei con prevalenza francese, *Irina Palm* è un curioso esempio di meticcio cinematografico che ottiene un risultato clamorosamente «nazionale»: è un film così inglese che più inglese non si può, perché solo gli inglesi possono mescolare la masturbazione e l'ora del tè, e avere un quartiere a luci rosse (Soho) nel pieno cuore turistico di Londra. È in un locale di Soho che trova lavoro Maggie, anziana vedova con un nipotino gravemente ammalato: per pagare le costose cure necessarie al piccolo, Maggie diventa Irina Palm, regina della masturbazione. Il fatto che sia anziana non disturba: un muro (con buco apposto) la separa dai clienti, lei non vede loro e loro non vedono lei. E ben presto, fuori dalla stanza di lavoro di Maggie/Irina, c'è la fila. Vi lasciamo immaginare cosa succede quando il figlio e la nuora scoprono come Maggie si è procurata i soldi per far curare il nipote. Nonostante l'argomento, il film è tenero, malinconico, divertente. Irina è una straordinaria Marianne Faithfull, mentre il tenentario che scopre il suo talento è lo slavo Miki Manojlovic.

al. c.

ARMANDO TESTA

NON SOLO CAVALLI.

MOTOR SHOW

Salone Internazionale dell'Automobile

Bologna 7-16 Dicembre 2007

Prevendita www.motorshow.it

Main Sponsor

Barclaycard