

## IGNORARE L'ORSO

**Christian** e i suoi amici sono fuori dallo spaziotempo consueto: in estate (lontani dallo studio), in **Svezia** (lontani dall'America). **Dani** sta anche fuggendo da un lutto (il suicidio dei genitori e della sorella); per Christian, invece, questo viaggio era l'alibi perfetto per "distanziarsi" da Dani; ma il piano è fallito, perché la sua oppressiva fidanzatina è riuscita ad infilarsi nella comitiva.

Ogni racconto è la conseguenza di un punto di vista, di una focalizzazione, ovvero una precisa distribuzione di saperi fra narratore, lettore/spettatore e personaggio. Spesso questi tre saperi coincidono ("focalizzazione zero"); ma alcuni generi particolari come l'horror creano a volte dei profondi dislivelli, dove il sapere di spettatore e personaggio risultano molto inferiori a quello del narratore ("focalizzazione interna"). L'obiettivo primario di questo tipo di trame sta proprio nel mantenere il pubblico in uno stato di "conoscenza parziale": non colmare mai tutte le sue lacune, centellinare un **elemento narrativo** alla volta (**Chatman** li chiamerebbe "**esistenti**"), disseminare dettagli visivi fuggevoli e marginali, mantenendo a pieno regime il motore della curiosità fino al termine del film. Ognuno di questi elementi viene introdotto nella narrazione attraverso particolari "parametri", i più importanti dei quali sono: **Quantità** (cosa e quanto mostrare?), **Temporalità** (quando mostrare?), **Estensione** (per quanto tempo?), **Evidenza** (da quale distanza?), **Frequenza** (per quante volte?).

I protagonisti di *Midsommar* di **Ari Aster** (2019) non conoscono il luogo dove si trovano, né la sua lingua, né le usanze: un'inconsapevolezza assoluta che li rende cavie ideali per un racconto a focalizzazione interna. Nella scena in questione (minuto 43), i giovani percorrono il vasto prato che circonda la comunità di **Hårga**, dove si svolge quasi l'intero film. Nell'arco di circa tre minuti (e tre inquadrature), vengono introdotti tre nuovi elementi, ognuno con parametri sottilmente diversi.

1

**Il tempio.** Un carrello indietro a precedere mostra i ragazzi in figura intera. Indicando il fuori campo davanti a sé, Christian domanda: "Che cos'è quell'edificio laggiù?"



Uno stacco in controcampo (evidente soggettiva di Christian) mostra una strana costruzione triangolare in campo lunghissimo. Voce fuori campo di **Pelle**, un giovane membro di Hårga: "È una specie di tempio sacro, ma a nessuno è permesso entrarvi... Vi faccio vedere dove dormiamo."



2

**L'orso.** La terza inquadratura è un raccordo sull'asse della prima: il gruppo appare ora in campo medio, mentre un carrello laterale verso sinistra scopre un enorme orso prigioniero in una gabbia. **Simon** (uno degli ospiti stranieri) esclama: **"Quindi l'orso lo ignoreremo e basta?"**

"È un orso..." minimizza **Ingemar** (l'altra guida che li accompagna), continuando a camminare.



3

**Il telo.** "Cos'è quello?", domanda **Connie** (la ragazza di Simon), indicando fuoricampo a sinistra. "Possiamo dare un'occhiata. È una storia d'amore", risponde Ingemar. Intanto il carrello a sinistra prosegue, abbandona l'orso e raggiunge un lungo telo bianco sul quale è dipinta una storia. Si tratta quasi di uno storyboard (curiosamente sviluppato da destra a sinistra) che anticipa alcuni inquietanti eventi che si svolgeranno nella seconda parte del film.

È facile notare la diversità di presentazione dei tre elementi: il tempio è mostrato solo da lontano e solo dall'esterno; il telo è visto da vicino, anche se solo da un lato; la gabbia (per sua stessa conformazione) viene mostrata all'esterno e all'interno. Tutti gli elementi vengono palesemente notati dai personaggi in scena; ma mentre le comparse del tempio e del telo sono accompagnate anche a livello verbale (la classica domanda del personaggio ignaro, al quale segue una più o meno esauriente risposta), il secondo elemento produce un inatteso slittamento di senso. Mentre Christian e Connie formulano quesiti diretti ("Che cos'è?"), la frase di Simon è ironicamente indiretta ("Perché nessuno chiede 'Che cos'è?'"). Simon, quindi, non chiede cosa significhi



l'orso, ma si chiede il motivo per cui tutta la compagnia lo sta inspiegabilmente trascurando (situazione che ricorda il famoso aneddoto dell'elefante nella stanza).

Perché ignorare l'orso? Questa domanda provoca quel destabilizzante cortocircuito che chiamiamo "**meta-narrazione**". Nel breve intervallo di una riga di dialogo, l'autore mette in scena se stesso, il proprio lavoro di affabulatore, il delicato gioco di divergenze e contrasti che si crea tra le novità di ogni narrazione e le conoscenze pregresse di ogni spettatore, tra il singolo film e l'intera storia del cinema che lo ha preceduto. Aster sa che bene ciò che noi sappiamo (o ci siamo abituati a sapere): ovvero che nella maggior parte dei film gli elementi secondari (che l'autore vuole mantenere secondari) sono sempre di piccole dimensioni (i minuscoli simboli runici sui costumi dei personaggi) oppure sono posti ai margini del quadro, in penombra, sullo sfondo (le pitture sulle pareti del dormitorio). Se viceversa un elemento di grosse dimensioni viene posto al centro della scena, vuol dire che si tratta di una presenza "importante", fondamentale per l'evolversi della narrazione, e dunque non può passare sotto silenzio. Ma *Midsommar* nega esplicitamente questa regola: nonostante l'orso in gabbia sia esposto in flagrante evidenza, tutti fanno finta di non vederlo (perfino la cinepresa gli scorre accanto senza soffermarsi, in modo quasi "distratto").

Tutti tranne Simon, che per pochi sorprendenti istanti **smette di essere personaggio e si fa spettatore** come tutti noi, per giudicare la narrazione che lo avvolge. E nel domandare "L'orso lo ignoreremo e basta?", non osserva più la realtà ad altezza d'occhi (come un topo nel labirinto), ma si eleva per scrutarla dall'alto (come lo scienziato creatore del labirinto). Il fulcro di *Midsommar* è qui: persone in fuga dai propri doveri e dolori, dalle gabbie di un'esistenza troppo complessa, che per contrappasso finiscono vittime di una gabbia più semplice, ma ancor più crudele, arredata di simboli occulti (il tempio), manifesti (il telo) o troppo manifesti per essere percepiti (l'orso). Un microcosmo che resta incomprensibile, finché ne restiamo immersi. In questo rivelatorio cambio di prospettiva si estende tutta l'enorme differenza tra due mondi lontani: da una parte il **cinema classico**, dove ogni elemento narrativo "sapeva stare al suo posto", mantenendo una dimensione e una posizione sulla scena commisurate alla propria importanza; dall'altra il **cinema postmoderno**, dove il racconto smarrisce il proprio assetto tradizionale, per farsi disordinato, deforme, eccedente, mentre ogni presenza al suo interno si ribella ai vecchi confini. Come un orso che non vuole più restare in gabbia.