DOPPIOZERO

Athena, lo spettacolo della rivolta

Luca Ragazzo

3 Novembre 2022

Nell'immaginaria banlieue parigina di Athena è scoppiata la guerra. La scintilla è la morte di Idir, il più piccolo di quattro fratelli franco-algerini del quartiere, ucciso in circostanze sospette, probabilmente dalla polizia francese. Il video della sua uccisione è sugli smartphone di tutti i ragazzi di Athena, la rabbia sale e la rivolta è già iniziata. Tra i fratelli di Idir, Abdel fa il poliziotto mentre Karim guida la rivolta contro la polizia. Mokhtar, il più anziano dei quattro, ha un solo obiettivo: salvare il suo traffico di droga e armi contro chiunque abbia intenzione di fermarlo, fratelli compresi. Ma ormai è la guerra. E nessuno ad Athena le può sfuggire.

È in questo scenario che Romain Gavras si muove nel suo nuovo film, presentato in Concorso all'ultima Mostra d'Arte Cinematografica di Venezia e attualmente disponibile su Netflix. Scrivo “si muove” perché Gavras segue continuamente con la macchina da presa i movimenti dei suoi personaggi e fa di *Athena* un action realistico, più vicino al modello del videogame che al cinema in senso stretto.

Nonostante questo, il film stabilisce sin dal titolo un contatto con un modello culturale e letterario ben preciso: la cultura classica. In *Athena,* infatti, riecheggiano una serie di elementi che riguardano qualcosa di antico e di fondativo nella cultura occidentale. Il primo fra questi è la lotta per difendere il proprio territorio e Gavras racconta infatti una storia di resistenza dove gli “ateniesi” contemporanei si difendono in quella che a più riprese i personaggi chiamano una vera e propria “guerra”. L'altro grande elemento della tradizione classica che emerge in *Athena* è di natura letteraria e riguarda il genere della tragedia, che affonda le radici nella cultura greca e che qui si declina sotto forma di tragedia familiare. Abdel, Karim e Mokhtar sono personaggi tragici, in conflitto con se stessi e gli uni con gli altri. L'uccisione di Idir mette in crisi il rapporto tra Karim e Abdel. Il primo, giovane adolescente, indirizza il proprio dolore nell'odio verso il secondo; Abdel invece vive il dramma della sua posizione: è estraneo al sentimento rivoltoso della sua comunità ed è estraneo all'istituzione che

rappresenta. Entrambi sono in conflitto con Mokhtar, fratellastro egoista, disinteressato a ciò che gli sta intorno e disposto a tutto pur di salvare se stesso e i propri affari.



In questa luce, assume rilevanza la scelta del linguaggio cinematografico utilizzato dal suo autore. Romain Gavras – regista di videoclip e amante di un'estetica fortemente impressionistica – dà alla sua storia un taglio sensazionalistico e realizza un film d'azione frenetico e iperrealistico: una scelta ambiziosa, rischiosa al cospetto di ciò che abbiamo detto fin qui, perché costringe Gavras a tenere insieme la spettacolarità dell'azione, la complessità dei rapporti tra i suoi personaggi e la riflessione sociologica sulla realtà della periferia parigina.

A giudicare dai primi dieci minuti, l'obiettivo sembrerebbe raggiunto. Il film inizia con un mirabile piano sequenza: una scelta tecnica di grande impatto visivo che sposa la sua efficace funzione narrativa. Nella sequenza, Abdel dopo aver attraversato un corridoio si presenta davanti alla stampa e annuncia la morte del fratello Idir per mano di alcuni agenti della polizia. Mentre viene garantito che i colpevoli sarebbero stati trovati, consegnati alla giustizia e ci si spreca a parlare dell'indignazione per ciò che è successo, la macchina da presa si sposta lentamente su Karim che è infiltrato tra la folla con il gruppo di cui è a capo.

La macchina da presa fa un dettaglio sulla mano del giovane, che brandisce una moltov: la accende, la lancia contro la stazione di polizia davanti alla quale Abdel sta parlando e la centrale viene assaltata dai rivoltosi. È il caos, i ragazzi di Athena sfondano, rubano una cassa di armi, distruggono la centrale, fuggono su un furgone con il bottino e rientrano in trionfo nel quartiere. Nella sequenza sommariamente descritta Gavras fa annunciare ad Abdel, guardando in camera, la morte di Idir; i personaggi ci vengono presentati ognuno nel proprio ruolo; i ragazzi attaccano e ottengono il massimo risultato mostrando da subito il loro intento e la loro forza. Il piano sequenza qui diventa lo strumento con cui vengono presentati già tutti gli elementi principali del film.

Il problema di *Athena* arriva dopo, quando l'efficacia delle scelte registiche viene meno. Le carrellate e i piani sequenza restano visivamente impattanti, ma progressivamente inadatti a trasmettere la complessità del racconto che Gavras – almeno nelle intenzioni – sembra voler costruire. Diventano funzionali piuttosto a fare di *Athena* un action movie molto più vicino al modello del videogioco rispetto a quello del cinema o della serialità.

Lo spettatore si trova a seguire le corse di Karim che si scaglia contro la polizia, le fughe di Abdel per entrare e uscire dal quartiere, il salvataggio di un poliziotto dal linciaggio della folla, insomma una serie di scelte che indirizzano il film al puro intrattenimento. La svolta è ambiziosa, ma non paga. Anche perché *Athena* non vorrebbe essere soltanto questo, ma per la seriosità con cui si presenta vorrebbe essere riflessione e analisi. Anche i primi piani sui personaggi e la solennità della colonna sonora che ne scandisce le svolte cardine, finiscono per essere patetici più che epici.

L'utilizzo del piano sequenza come codice narrativo nel cinema contemporaneo è diventato sempre più frequente, legittimato da successi probabilmente esagerati – penso a *Birdman* su tutti – che tendono a mettere in secondo piano il cinema nella sua essenzialità: un linguaggio per esprimere il proprio sguardo sul mondo. Il piano sequenza è solo una delle articolazioni di quel linguaggio, troppo spesso utilizzata per sedurre visivamente, per veicolare sensazioni più che emozioni. Gli esempi virtuosi esistono: si pensi a *Mad Max: Fury Road* di George Miller, a *I Figli degli Uomini* di Alfonso Cuarón. Sono dei modelli ambiziosi in cui il tentativo di tenere insieme la complessità del discorso cinematografico – i suoi temi, la sua funzione narrativa ed estetica, l'intrattenimento – è riuscito.

Lo sceneggiatore di *Athena* è Ladj Ly, autore di quel *Les Miserables* che si pone in parallelo ad *Athena* per tematiche, situazioni ed elementi ricorrenti. Diventa allora chiaro che la collaborazione di Ladj Ly e Romain Gavras mirava a produrre una

variazione sul tema, una sperimentazione non solo nel percorso di Gavras, ma anche di Ly, regista che conosce molto bene le banlieue della capitale francese e attento osservatore di una realtà complessa come quella che racconta. *Les Miserables* però era un film decisamente più equilibrato e faceva del crescendo della tensione la sua forza. In *Athena* lo squilibrio narrativo favorisce lo spettacolo, ma penalizza le sue ambizioni e il risultato ha il sapore amaro di un passo falso.

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto.
Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO

