

Paradiso amaro: alle Hawaii si muore uguale

Inviato da Umberto Ledda

Uno dei luoghi comuni che, nella civiltà occidentale, riassumono il concetto di godersi la vita è quello del vento nei capelli: quando vediamo l'immagine di un uomo, o una donna, alla guida di un mezzo potente e veloce, col sole in faccia, lo sguardo sicuro di chi sa cavalcare la natura e la velocità e, appunto, il vento a scompigliargli i capelli, automaticamente pensiamo: ah, lui/lei sì che sa godersi la vita. Nella scena iniziale di *Paradiso amaro*, prima ancora dei titoli di testa, c'è una donna su un motoscafo, che è poi la moglie del protagonista, che se la gode fra gli spruzzi e il rumore del motore. Sulla costa dietro di lei ci sono i palazzi e i grattacieli che crescono nei luoghi dei ricchi (l'ambientazione sono le Hawaii, il paradiso del titolo italiano): praticamente un'immagine archetipica di felicità e realizzazione. Dopo ci sono i titoli di testa e dopo ancora la donna sul motoscafo ha avuto un incidente, è in coma e non si sveglierà più.

Un film che si apre su una scena del genere e si chiude con le ceneri della donna sparse in mare, svolgendosi temporalmente nell'arco di un'agonia, sembra destinato inevitabilmente a essere un film sulla morte, sull'elaborazione del lutto, sull'epifania della finitezza dell'essere umano. E, in parte, lo è. C'è la riflessione sul luogo, le Hawaii, in cui il film è ambientato, uno di quei luoghi paradisiaci che se uno ci abita tutti gli altri pensano subito, e immotivatamente, che debba essere felice per forza, mentre alla fin fine il dolore, le tragedie e la morte capitano lì come ovunque (in parole povere, come la voice over mette subito in chiaro nei primi minuti: "Il paradiso può andare a farsi fottere"). C'è l'elaborazione del lutto: dopo che la donna sul motoscafo è finita in coma, il marito, che si chiama Matt King ed è un avvocato perdente e parecchio insicuro nonostante abbia la faccia di George Clooney, deve affrontare l'idea della perdita di ciò che non si immaginava nemmeno che avrebbe potuto perdere, oltre a dover comunicare agli amici che il coma della moglie è irreversibile e che a causa del di lei testamento biologico le macchine verranno staccate in pochi giorni. Deve imparare a gestirne l'assenza, a reggere la vita e la famiglia da solo, eccetera. Ma il ruolo della morte si ferma qui, e rimane una presenza nemmeno troppo incombente sul film, una cosa che c'è ma spesso non si nota: un espediente per smuovere le psicologie dei protagonisti, uno sfondo, un paesaggio, certamente meno importante, nell'equilibrio del film, dell'ambientazione hawaiana. Un espediente spesso comico, fra l'altro, visto che molti dei momenti allegri di quella che è comunque una commedia sono sistematicamente intelaiati intorno al letto della donna in coma (giusto per fare un esempio, la scena in cui Matt la insulta come se fosse viva e vegeta e finisce col dirle che chiederà il divorzio rendendosi subito conto dell'idiozia che ha detto). Paradossalmente, *Paradiso amaro*, che dovrebbe forse essere una commedia nonostante la presenza della morte, finisce con l'essere una commedia proprio perché c'è la morte.

D'altra parte, rimane comunque la storia di un uomo che impara a fare le prime scelte sensate della sua vita proprio nel momento in cui la sua vita sembra crollare: prima scopre che sua moglie sta per morire, subito dopo scopre che non solo aveva un amante ma stava pure per chiedere il divorzio, e che l'amante di lei è, per non farsi mancare nulla, l'agente immobiliare a cui Matt sta per vendere i terreni paradisiaci che ha ereditato dagli avi per farne un resort turistico. È in questa lista progressiva di scoperte disperanti che l'inetto protagonista trova la forza di: salvare il rapporto con le figlie (una bambina di dieci anni vagamente fuori di testa e un'adolescente ribelle e in odor d'alcolismo); decidere una volta per tutte che fare delle terre lasciategli dagli antenati, facendo tra l'altro la scelta giusta; imparare a pensare con la sua testa, prendendo finalmente una parte attiva nella sua stessa vita e apprendendo tutti quei concetti cari al cinema americano e non, tipo la responsabilità. Tecnicamente, si tratta di una struttura archetipica, codificata e ormai priva di spinta propulsiva, quella del film di formazione in cui il protagonista all'inizio è un imbecille e alla fine è un figo. In questo caso, visto che Alexander Payne è un regista che urla poco, all'inizio è un imbecille e alla fine è una persona normale. Payne è sempre stato a metà fra questa struttura narrativa e il suo rovesciamento satirico, costruendo spesso e volentieri linee narrative che sembravano aprirsi a una crescita del personaggio per poi riportarlo al punto di partenza. In questo caso no, il cliché narrativo sembra pienamente rispettato, Matt alla fine impara davvero qualcosa, salva quel che rimane della sua famiglia, riempie i vuoti che lo rendevano infelice all'inizio (quando, la moglie ancora in vita, avrebbe fra l'altro dovuto essere felice). Ci sono pure i sottocliché del caso: Matt che nel finale sta quasi per compiere la scelta sbagliata (la vendita del terreno) e poi, di colpo, intuisce qual è quella giusta; il rapporto con la figlia grande, che da conflittuale diventa prima complice e poi sanamente familiare. Eppure *Paradiso amaro* non è il solito film americano con implicita moralina sulla famiglia e sulla responsabilità. E non lo è per almeno tre ragioni.

Il primo è abbastanza scontato e non del tutto originale, essendo uno dei grandi controcliché del cinema americano indipendente, e risiede nel tipo di maturazione che Payne fa compiere al suo inetto protagonista. Che non è una maturazione utile, spendibile. Le scelte che Matt compie sono scelte eticamente giuste quanto sostanzialmente controproducenti sul piano pratico: non vende il terreno, rinunciando a un sacco di soldi e tirandosi addosso l'odio dei co-eredi. E quando viaggia dall'amante della moglie per avvisarlo di quanto è successo, evitando con dignità di spaccargli la faccia, la cosa finisce lì, senza conseguenze, un guizzo etico-morale fine a se stesso. E la moglie non resuscita reinnamorandosi di lui, e lui dal canto suo non trova un'altra donna con cui pianificare un futuro, magari senza tradimenti. Insomma, di tutta la sua crescita e di tutta la sua maturazione Matt non se ne fa nulla, se non di fronte a se stesso. Non

può usare questo cambiamento come di solito accade in questo tipo di film: è semplicemente diventato più saggio, ha acquisito una visione maggiore e più ampia sugli esseri umani, ne ha capito alcune dinamiche psicologiche, ha imparato a comprendere. Ma non è più ricco o più felice di prima, se si eccettua che sua figlia alla fine accetta di sedersi accanto a lui sul divano di casa (la strategia dello spiraglio, tipica del cinema americano indipendente, che Payne ha già usato in *Sideways*: sembra che tutto debba finire in maniera amarissima, poi però accade qualcosa di blandamente positivo, proprio nell'ultima scena, che non vuol dire nulla sul piano pratico ma che permette se non altro un minimo di speranza). Non c'è la vittoria finale del protagonista di fronte alle avversità interne ed esterne: la sua maturazione è antispettacolare e minimalista.

Il secondo motivo è più profondo e più peculiare, ed è la consanguineità del film (e di tutta l'opera di Payne) con la morte e con il dolore. Anche in questo caso, la maturazione del protagonista non avviene nonostante la presenza della morte, ma grazie alla sua presenza. La finitezza tragica dell'essere umano non rimane fuori campo, come un elemento episodico e alieno, ma è elemento essenziale nella progressione positiva del personaggio. Al punto di farsi elemento comico, terreno. Payne è uno dei pochi registi che sappiano trattare la morte e il dolore senza ignorarli né idealizzarli retoricamente, semplicemente accettandoli come una parte necessaria del tutto. Una cosa su cui si può scherzare come si può scherzare su tutto il resto. La morte c'è, e qualsiasi percorso, esistenziale o narrativo, non può compiersi se non avendola come contesto, come paesaggio. Tutto questo dà al film una tridimensionalità e una complessità che vanno ben oltre il semplice registro tragicomico o grottesco, e gli permettono di superare i meccanismi della solita struttura restaurativa.

Il terzo motivo sono i personaggi. Che sono sempre stati e continuano a essere il principale interesse di Payne. La sceneggiatura è, per l'appunto, costruita secondo una curva predeterminata, di cui segue i passaggi strutturali modificandone solo le atmosfere intorno. Non è quello che gli interessava, e d'altra parte le sceneggiature di Payne sono sempre state abbastanza episodiche, una volta impostata l'idea narrativa di base. A Payne non interessano nemmeno la messinscena né la regia, quasi televisiva, al punto da indulgere in quegli stereotipi da road movie che sono le riprese folkloristiche, quasi pubblicitarie, dei luoghi pittoreschi che i personaggi attraversano. Payne in regia cerca di fare meno rumore possibile, si appiattisce dietro ciò che lo spettatore si aspetta, rendendosi in tal modo del tutto invisibile. Non gli interessa che gli altri sappiano che è bravo con la macchina da presa. Tutto *Paradiso amaro* è invece concentrato su un lento disvelamento dei personaggi e delle loro psicologie. E tutti i personaggi, in questo loro disvelamento graduale, seguono una strategia ben visibile e sempre identica. Payne li osserva attraverso il suo protagonista, che all'inizio li vede come pure funzioni di fronte al suo sostanziale egocentrismo, salvo poi dover ammettere che le cose sono più complesse e indecifrabili. Buona parte della sua maturazione esistenziale consiste nel capire che tutti hanno le proprie ragioni e che nessuno è del tutto malvagio, se visto attraverso la prospettiva giusta. Anche in questo caso, niente di rivoluzionario, ma non è essere originale che interessa a Payne, che punta all'umanesimo, invece che all'arte. Le linee dei personaggi hanno tutte la stessa struttura: all'inizio il personaggio viene presentato in un modo, poi si scopre che in realtà era anche qualcos'altro, e poi ancora qualcos'altro, fino a passare, dall'iniziale caratterizzazione bidimensionale, a una più umana, sostanzialmente verosimile e realistica, e quindi ambigua e alla fin fine instabile e sfuggente.

E così la moglie è presentata come meraviglioso amore perduto, poi si scopre che era una stronza che mentiva e tradiva, poi però si scopre che era una stronza ma per dei motivi molto precisi e anche piuttosto validi, e che la sua stronzaggine non è assoluta, ma è tale soltanto se si considerano le ragioni del marito tradito (che alla fine, infatti, comprende e la saluta con i dovuti onori). La stessa cosa accade con l'amante di lei, che viene presentato attraverso il punto di vista di Matt, e quindi come un essere spregevole. Poi però compare in scena e semplicemente è un tipo un po' incasinato, ma non è malvagio, tutt'al più debole, e verso questo suo essere debole perfino Matt sembra provare tenerezza. E la figlia maggiore all'inizio appare un'adolescente odiosa che scarica gratuitamente i suoi squilibri ormonali sul padre, che una volta venuto a sapere i motivi per cui si comporta in questo modo, sarà però obbligato a vedere la questione sotto tutta un'altra angolatura. E ancora Sid, il fidanzato-amico della figlia maggiore, che Matt si porta in giro per i suoi pellegrinaggi: un imbecille completo sotto tutti i punti di vista ("sei a centinaia di miglia dall'essere in gamba", gli dice Matt, "senza offesa"), che però, in un semplice dialogo, si rivela su un piano molto più alto (e non è che diventi meno imbecille, ma semplicemente un imbecille meraviglioso, sempre scemo ma con una specie di sensibilità profonda, una sorta di ben consapevole dolore seppellito nella stupidità). Tutti i personaggi, che all'inizio sembravano pedine funzionali in una storia, lentamente assumono una complessità di fronte a cui Payne si ferma prima dell'analisi entomologica, limitandosi a mostrarla con una specie di rispetto commosso.

Quello che rimane, al netto di una struttura narrativa ricalcata a metà fra il cinema tradizionale e le derive agrodolci di quello indipendente, e di una messinscena opaca e senza picchi, sono ritratti di persone che si arrabbattono nella loro imperfezione, di una grandezza minimale e sottotono, che è semplicemente quella data dal mantenersi dignitosamente

vivi in un marasma caotico che li porta a combattere contro i propri difetti e contro gli scherzi assurdi del caos, della vita e della morte. Nient'altro che studi di personaggi, di rispettose analisi psicologiche attuate su caratteri per nulla eccezionali. Un album di figurine, più o meno. Ma queste figurine sono, per fortuna, la cosa più simile agli esseri umani reali che si possa vedere nel cinema attuale.