

ANALISI CINEMATOGRAFICA



Titolo internazionale

Djay Diap

Titolo italiano

Regia

Ismael Thiam

Analisi cinematografica

Un vivace contrappunto di suoni e immagini caratterizza la struttura narrativa di questo singolare cortometraggio ambientato nel quartiere *Fass* a Dakar.

Inquadrature, inizialmente fisse e a campo lungo, scorrono al ritmo deciso di un *djembè* e di un *balafon* e definiscono man mano che procedono una sequenza più articolata di piani e movimenti, in un accordo serrato con una partitura musicale che si fa sempre più incalzante e frenetica, dominata dagli strumenti tradizionali africani di percussione.

Siamo in un canale di scolo di Dakar e un gruppo di giovani comincia un'estenuante e impegnativa partita a carte, pronti a giocarsi tutto, dai soldi agli indumenti.

Il desolante scenario comprende anche un pubblico che assiste alla partita ma in primo piano si impongono in un cambio rapidissimo di inquadrature i volti, tesi e sudati di giocatori che si alternano nella generale confusione, e le mani, abilissime nel mescolare il mazzo di carte ma anche protese ad afferrare qualcosa che irrimediabilmente sfugge.

I dialoghi sono accelerati dal ritmo delle inquadrature e volutamente resi incomprensibili.

Il film descrive in appena sei minuti la spirale del vizio del gioco a carte, ulteriore minaccia odierna alla povertà per molti giovani senegalesi- e non solo- attirati e sedotti dall'allettante opportunità di potersi arricchire in modo facile e per nulla faticoso.

Il rischio che correva il regista nel voler denunciare la pericolosità di una scelta di vita basata sulla sfida alla fortuna e sul gioco a carte come attività sostitutiva del lavoro era quello di assumere un

tono predicatorio e moralistico. Ma l'esperienza di animatore teatrale con bambini e giovani disagiati lo avrà indotto ad esplorare altre strategie di comunicazione e di provocazione, ben sapendo che il recupero dalle dipendenze non può essere possibile senza che ci sia un consapevole riconoscimento da parte di un soggetto del proprio stato di assoggettamento al vizio.

Ecco quindi il perché di un film che rende privi di senso i dialoghi, sviluppa in modo confuso e non dettagliata l'azione rappresentata, inquadra personaggi che scompaiono di punto in bianco dalla scena, (all'inizio i giocatori sono sei, poi cinque e alla fine quattro), riprende in modo incoerente alcuni dettagli, come il talismano sul polso di colui che all'inizio è il solo perdente.

La sequenza al ralenty, unica interruzione nel vortice frenetico di tamburi e immagini, esaspera la sofferenza e la tensione di chi ha scommesso una posta molto alta e si sta giocando tutto quel poco che possiede, compresi gli abiti e le scarpe.

La percezione alterata della realtà, conseguenza di chi rifiuta il lavoro e ricerca il guadagno facile, non consente una corretta ricostruzione di ciò che accade, e nella foga e nella tensione della competizione fortuita i compagni di gioco si avvicendano, così come si alterna la fortuna: chi sembra guadagnare tanto all'inizio è destinato a perdere a sua volta.

Più che un racconto, il film rappresenta una condizione dello spirito, quella di asservimento e di stordimento che il vizio e il gioco d'azzardo inducono.

Riconoscere le tentazioni, alterazioni e conseguenze indotte da uno stato vizioso è un buon avvio per una riflessione sul limite tra gioco e vizio, tra ingegno e fortuna. E come il piacere del gioco alimenta il desiderio di continuare a giocare, questo film richiede di essere rivisto per cogliere la seduzione del vizio e quella del cinema.