

USCENDO DAL CINEMA

L'estetica del degrado

Barrio Triste di Stillz.

di [Denis Previtera](#) – 9 Settembre 2025



Per il terzo anno consecutivo il Festival di Venezia rinnova lo spazio dedicato allo studio creativo e tecnologico EDGLRD, continuando a promuovere visioni e approcci innovativi. Fondata da Harmony Korine, la casa di produzione statunitense si pone l'obiettivo di creare un oggetto audiovisivo *altro*, simbolo di una nuova concezione di cinema, profondamente postmediale, contemporanea, che supera i confini semantici tradizionali. Sono i cosiddetti *blinx*: opere (pseudo)narrative fluide e ibride in cui coesistono elementi e linguaggi narrativi eterogenei, provenienti da cinema, videoarte, videogiochi, pubblicità, social media e da altre forme espressive multimediali.

Dopo [Aggro Dr1ft](#) (2023) e [Baby Invasion](#) (2024), presentati fuori concorso, per il terzo lungometraggio EDGLRD sceglie di portare al concorso di Orizzonti un'opera diretta per la prima volta da un regista differente. **L'influenza autoriale di Korine e il suo ruolo di produttore esecutivo risultano tuttavia subito evidenti.** I due principali punti di riferimento estetico-formali di *Barrio Triste* (2025) di Stillz – nome d'arte di Matías Vázquez, fotografo e regista di videoclip musicali per artisti internazionali, come Bad Bunny e Rosalía – sono rintracciabili soprattutto in *Gummo* (1997) e *Trash Humpers* (2009). Entrambi forniscono un modello di libertà radicale, capace di fondere

finzione e realtà, adottando un approccio visivo sporco, frammentato, marginale, in cui la camera a mano e l'estetica lo-fi restituiscono un'immagine che sembra essere "rubata dalla strada".

Da *Gummo* ritorna la dimensione tematica: se lì la storia riguardava una comunità *white trash* in Ohio negli anni Settanta, qui l'ambientazione è spostata nei bassifondi colombiani della Medellín degli anni Ottanta, seguendo, o meglio inseguendo, giovani le cui vite oscillano tra noia e violenza. Da *Trash Humpers* è ripresa invece l'esplicitzza diegetica della camera e la costruzione di gesti ripetitivi, disturbanti e immediati. ***Barrio Triste* non possiede una vera e propria trama, né tantomeno dei personaggi così definibili: emergono piuttosto volti ricorrenti, frammenti di esistenze che parrebbero rappresentare più in generale la gioventù colombiana tout court, che vive immersa nella criminalità e nel degrado.** Alcuni sono chiamati a parlare frontalmente in camera – secondo le caratteristiche tipiche delle testimonianze dirette –, mentre altri sono pedinati nelle loro semplici azioni quotidiane, che sia vagare per le vie della città o dare fuoco a un'automobile.

L'opera di Stillz non vuole però indirizzarsi verso un'indagine sociologica, facendosi documentario osservativo, quanto piuttosto dar vita a un oggetto *altro*, un *blinx* per l'appunto, che integra e sfrutta a proprio piacimento i codici del cinema del reale. **Sulla scia di *Agarrando pueblo* (1977) di Luis Ospina e Carlos Mayolo – finto documentario ambientato a Cali, in cui i registi parodiano immagini di povertà e rovina per denunciare lo sfruttamento della miseria come spettacolo, definita *pornomiseria* – anche in questo caso ci si trova di fronte a scene crude di marginalità urbana, senza che siano trasformate in cartoline miserabiliste. Ciò che conta è rivendicarne una dignità iconografica, interrogandosi indirettamente su cosa significhi trasformare il degrado urbano in estetica pop contemporanea.**

L'inizio è già indicativo di tale poetica. Un reporter con microfono sta registrando un servizio televisivo, quando una banda di ragazzi dal fondo del campo si avvicina, aggredisce la troupe e sottrae loro la telecamera, ribaltando il rapporto tra soggetto ripreso e soggetto riprendente. Tre minuscoli pixel si bruciano durante la colluttazione, rimanendo in questo stato durante tutto il resto dell'opera. **Con la riappropriazione del dispositivo da parte di chi avrebbe dovuto essere davanti all'obiettivo, allo spettatore è concesso di accedere a un grado più profondo di quella realtà, potendo osservare i sobborghi di Medellín (almeno idealmente) senza il filtro istituzionale di un esterno che ne manipoli il senso, la verità.** Tra case diroccate, confessioni in lacrime, rapine a mano armata e altri atti violenti – la mitizzazione della violenza è da sempre un tema ricorrente nel cinema di Korine – il pubblico è invitato a spiare ciò che il ladro della

telecamera decide di inquadrare.

Eppure, nonostante i tre pixel restino bruciati in un tentativo di rimanere ancorato al reale, Stillz ricorda con progressiva evidenza che il mostrato è finzione narrativa. Tutto è costruito, mediato, mai autentico fino in fondo. Se nella prima parte la messa in scena è dominata dalla confusione tra realtà e finzione, al contempo dal punto di vista strutturale il film rivela la propria natura *blinx*. Così come nei due lavori precedenti di EDGLRD, **l'identità di *Barrio Triste* è quella di un flusso ininterrotto di momenti, di frammenti audiovisivi finalizzati a ricreare innanzitutto un'esperienza immersiva, accompagnata dall'incessante musica elettronica sperimentale di Arca.** La traccia sonora risulta ancora una volta fondamentale: immagini e musiche vivono difatti in un rapporto di equilibrio democratico, senza che uno dei due prevalga per importanza o superiorità sull'altro, spezzando nello spettatore ogni possibile percezione di star guardando un *found footage* o un *mockumentary* e favorendo di contro un cinema puramente sensoriale.

Nell'ultima mezz'ora persino la messa in scena inizia a smascherarsi, a smentire il senso di autenticità. La comparsa inaspettata del "figlio della luce", misteriosa presenza umanoide rappresentata con un bianco bagliore, segna l'irruzione del fantastico e della cosmicità aliena, a cui segue poco dopo l'apparizione di una creatura bestiale e deforme, a tratti ferina, la cui immagine tenebrosa ne fa simbolo dell'oscurità. **Luce e ombra sembrano quindi incarnarsi in due figure con le quali la telecamera – diegetica, ma a quanto pare non più autentica, tutt'altro che impermeabile alla mediazione e falsificazione – cerca di giustificare due aspetti ricorrenti che caratterizzano la vita dei bassifondi di Medellín, ovvero la scomparsa e la morte dei *chicos de la calle*.** La prima è attribuita al figlio della luce, responsabile di un atto salvifico di ascensione al cielo o verso un'altra dimensione, che esorcizza il reale destino affrontato dai *desaparecidos*; mentre la seconda è ricondotta al mostro d'ombra, un pericolo in agguato tra le rovine, pur sempre meno spaventoso dell'idea che il male e gli omicidi siano perpetrati da altri esseri umani – come è suggerito nella scena della rapina in gioielleria o durante il programma radiofonico in macchina.

Barrio Triste si distanzia così dagli effetti visivi più esplicitamente originali e pionieristici delle prime due opere – l'utilizzo di termocamere in *Aggro Dr1ft* e delle interfacce *live streaming* in *Baby Invasion*, oltre che alle manipolazioni tramite intelligenza artificiale generativa – preferendo l'impiego di codici e approcci già tracciati nella storia del cinema per poterli ribaltare, per riportare un linguaggio significativo allo stato di pura immagine quasi superficiale. **Al netto delle sue differenze, l'opera di Stillz appare come una perfetta prosecuzione di quella tensione**

verso il futuro promossa da EDGLRD, di quel tentativo di ricercare dei linguaggi audiovisivi appartenenti alla contemporaneità e di creare un nuovo immaginario hi-tech. Che il risultato sia riuscito o meno, forse conta poco. Alla fine conta il gesto: è soltanto un *blinx*.

Barrio Triste. Regia: Stillz; sceneggiatura: Stillz; fotografia: Stillz;
montaggio: Adam Robinson; interpreti: Juan Pablo Baena, Samuel
Velazquez, Tomas Tinoco Higueta, Bryan Erlin Garcia, Samuel Andres Celis;
produzione: EDGLRD, WeOwnTheCity; origine: Stati Uniti; durata: 84' ;
anno: 2025.