Silvia Garieri

Frammenti di immobilità: il linguaggio del disagio in *The Office* (US)

Comunicare in azione

> Vi sono frammenti di film nei quali lo spettatore assiste alla visione di corpi di personaggi *colti in azione*: in questi istanti, più o meno prolungati, egli si trova, in una reazione parallela, *colpito dall'emozione*[1].

La connessione emotiva ed empatica che si costruisce tra gli spettatori e i personaggi della narrazione durante la visione di un film rappresenta uno degli aspetti fondamentali dell'esperienza cinematografica. Pensare a un film, infatti, può richiamare alla mente un sorriso, uno sguardo, un gesto di un personaggio rimasto impresso nel ricordo dello spettatore, a tal punto da influenzare la sua percezione dell'opera. Basti pensare, ad esempio, a quanto sia emotivamente carico di paura l'urlo della protagonista Marion Crane nel film *Psyco* (1960) di Alfred Hitchcock, o a quanto siano pieni di tensione i primi piani tra Clint Eastwood e le sue vittime nella "Trilogia del dollaro". Dei semplici gesti, arricchiti da importanti accompagnamenti sonori e particolari movimenti di macchina, comunicano allo spettatore un ventaglio di emozioni specifiche, senza aver bisogno di esplicitare le proprie sensazioni. Risulta necessario, dunque, chiedersi secondo quali modalità si costruisce questo legame tra corpi filmici, riflettendo sul valore espressivo dell'azione.

Nel corso del tempo, la teoria cinematografica ha elaborato un percorso teorico ricco di stratificazioni trasversali, nel tentativo di definire le caratteristiche di questa connessione[2], utilizzando differenti approcci[3]. In molti casi, la presenza dell'attore,

1 G. Anaclerio, *In media corpora: la sintonizzazione dell'azione e dell'emozione, tra rispecchiamento e vitalità, nel cinema dei fratelli Dardenne*, in G. De Vincenti, E. Carocci (a cura di), *Il cinema e le emozioni. Estetica, espressione, esperienza*, Fondazione Ente dello Spettacolo, Roma 2012, p. 203.

2 Prima del cinema, la storiografia teatrale ha lavorato su questa riflessione. Si veda J. Nacache, *L'attore cinematografico*, Negretto Editore, Mantova 2012.

3 Per approfondire, L. Malavasi, *Racconti di corpi: cinema, film, spettatori*, Kaplan, Torino 2009.

Title

Fragments of immobility: the language of discomfort in *The Office* (US)

Abstract

This essay explores how actors' movements and stasis express internal discomfort, shaping viewers' emotions. Stasis, a fragment of action, signals awkwardness and discontent, communicating without externalization. Using *The Office*, the study shows how this technique builds a strong connection between actors and audience, emphasizing the power of stillness in conveying emotion.

Keywords

STASIS
-
DISCOMFORT
-
FREEZING
-
MOCKUMENTARY
-
The Office (US)

compresa di azioni e gestualità, è stata analizzata in rapporto alla ricezione spettatoriale, al fine di dimostrare la centralità del movimento nella percezione emotiva di un film. Gli elementi ricorrenti di queste riflessioni sono legati a due aspetti chiave: la gestualità e l'emozione. È ciò che accade, ad esempio, in *The Photoplay*, in cui Hugo Münsterberg, per introdurre il concetto di attenzione, indaga l'emozione del pubblico soffermandosi sulle azioni dell'attore, le quali «gain meaning and unity for us through the feelings and emotions which control them»[4]. Per l'autore, infatti, sono le espressioni corporali ad attirare l'attenzione del pubblico, perché «the persons in the photoplay are to us first of all subjects of emotional experiences»[5]. In maniera simile, ma più specificatamente corporale, lo studioso Rudolf Arnheim, autore della teoria delle Gestalt, dimostra come l'espressività di un attore favorisca la comprensione emotiva del pubblico, attraverso semplici movimenti che, con l'aiuto del contesto narrativo, traducono lo stato mentale del personaggio[6].

In altri casi, invece, l'importanza dell'azione e della percezione emotiva vengono associate alle abilità comunicative del dispositivo, in un unico costrutto teorico. Raymond Bellour, per esempio, attraverso l'analisi del film *La signora Oyū* (1951) di Kenji Mizoguchi, dimostra che il cinema ha la capacità di coinvolgere lo spettatore per mezzo delle "pieghe" del testo filmico, vale a dire degli intervalli di testo, stilistici e narrativi, in cui si celano le emozioni[7]. Introducendo il concetto di emozione intensiva, l'autore riflette sul rapporto tra i personaggi e l'espressività del mezzo, sottolineando il loro coinvolgimento, continuo e reciproco, nei confronti della condivisione empa-

4 «Acquisiscono per noi significato e unità attraverso i sentimenti e le emozioni che le governano», H. Münsterberg, *The Photoplay: a psychological study*, D. Appleton & Company, New York-London 1916, p. 112.

5 «Prima di tutto i personaggi del film rappresentano per noi dei soggetti di esperienze emotive», *ibidem*.

6 R. Arnheim, *Film as art*, University of California Press, Berkeley-Los Angeles-London 1957, pp. 134-143.

7 R. Bellour, *Dispiegare le emozioni*, in G. Carluccio, F. Villa (a cura di), *Il corpo del film. Scritture, contesti, stile, emozioni*, Carocci, Roma 2006, pp. 111-147.

tica[8]. Interpretando Bellour, si potrebbe dire che perfino una smorfia del viso, letta attraverso la macchina da presa, racchiuda un frammento di emozione. Diversamente, la teoria della simulazione incarnata di Vittorio Gallese e Michele Guerra riflette a livello neuronale sul rapporto tra spettatore, movimento e dispositivo. La scoperta dei neuroni specchio, infatti, dimostra come i meccanismi della mente umana ci permettano di comprendere e simulare, a livello cerebrale, le azioni altrui, come se fossimo noi a compierle[9]. Osservare un personaggio mentre prende un oggetto «causa nel cervello dell'osservatore l'attivazione dello stesso meccanismo neurale» in cui «l'azione, però, non viene riprodotta, ma solo simulata»[10]. Ugualmente accade per le emozioni: alla vista del pianto di un attore, il pubblico si commuoverà introiettando quella sensazione per mezzo della lettura neuronale ed esperienziale realizzata dal nostro cervello[11]. In questo senso, anche la macchina da presa partecipa al coinvolgimento empatico del pubblico, attraverso movimenti percettivi che accrescono la sua partecipazione affettiva. All'espressività dell'attore e alla percezione del pubblico, si aggiunge così un terzo elemento fondamentale: l'estetica comunicativa del dispositivo.

Gabriele Anaclerio prosegue questa riflessione teorica in un saggio dedicato ai fratelli Dardenne, focalizzandosi sul senso dell'azione. L'autore, infatti, associa la centralità della narrazione alle attività del personaggio, definito «un corpo in azione», vale a dire «un corpo di cui lo spettatore è suscettibile di *rispecchiare* le azioni a livello cerebrale»[12]. L'azione, in questo senso, funge da tramite relazionale tra attore e spettatore, e, per mezzo delle abilità del dispositivo di inscenarsi corpo in movimento, riproduce l'emozione stessa[13]. Lo spettatore viene quindi «*colpito*

8 G. Anaclerio, *In media corpora*, cit., pp. 204-205.
9 V. Gallese, M. Guerra, *Corpo a corpo. Simulazione incarnata e naturalizzazione dell'esperienza filmica*, «Psicobiettivo», vol. XXXIV, 1-2014, pp. 156-159.
10 *Ibidem*.
11 *Ibidem*.
12 G. Anaclerio, *In media corpora*, cit., p. 203.
13 *Ibidem*.

dall'emozione»[14] nell'essenza dell'azione. Per Anaclerio, dunque, la capacità vettoriale dell'azione-emozione[15] rappresenta il punto di incontro del legame tra figure, in cui la corporeità funge da "mezzo empatico". Il ruolo dello spettatore immaginato dall'autore è reattivo: l'osservatore reagisce e di conseguenza abita lo spazio cinematografico.

Comunicare in azione, però, non rappresenta l'unica modalità con cui l'attore esprime l'emotività di un personaggio. Difatti, pensando ai film d'autore che hanno fatto la storia del cinema degli anni Sessanta e Settanta, non si potrebbe dire che sia l'azione a condividere il disagio esistenziale del periodo, quanto piuttosto il contrario. In *Je, tu, il, elle* (1974) di Chantal Akerman, ad esempio, la stagnazione di Julie travolge emotivamente il pubblico, rendendolo partecipe del senso di alienazione condiviso dal film. In questo e in molti altri casi, è l'assenza d'azione a veicolare il malessere della protagonista. Si apre, dunque, un altro interrogativo, apparentemente anteposto al precedente. Se non attraverso il suo dinamismo, secondo quali modalità un personaggio comunica le proprie emozioni?

Esprimere l'imbarazzo nella stasi: l'esempio di *The Office (US)*

The Office (US)[16] è una sitcom statunitense dei primi anni Duemila, adattamento dell'omonimo sceneggiato britannico di Ricky Gervais e Stephen Merchant. La serie narra la quotidianità di un gruppo di colleghi della società cartiera di Scranton, la Dunder Mifflin, composta principalmente da Michael Scott, direttore regionale, Jim Halpert, Dwight Schrute, addetti alle vendite, e Pam Beesly, segretaria d'ufficio. Michael è un manager esuberante, sicuro di sé, convinto di essere il capo migliore

14 *Ibidem*.
15 *Ivi*, p. 206.
16 In questa sede si rifletterà esclusivamente sull'adattamento americano della sitcom, d'ora in poi indicata semplicemente come *The Office*.

al mondo, ma realmente incompetente e inopportuno. Il suo atteggiamento inappropriato, fatto di battute sessiste e razziste, imitazioni e prese in giro, genera un costante malcontento tra i colleghi – ad esclusione di Dwight – che compromette la costruzione di un tradizionale ambiente lavorativo. Il senso di disagio ed imbarazzo è, in effetti, ciò che definisce l'atmosfera della narrazione seriale. Interpretando la prospettiva del teorico Geoff King, si tratterebbe di un «sustained discomfort»[17], un malessere duraturo che accompagna e qualifica le esperienze dei personaggi durante l'intero arco narrativo, a tal punto da influenzare lo sviluppo degli eventi. È quanto avviene, ad esempio, nel quarto episodio della prima stagione, quando Michael organizza con anticipo una festa di compleanno per la collega Meredith. Nonostante l'iniziale riuscita dell'evento, il manager altererà il clima di festa dando vita a dei momenti spiacevoli che rovineranno l'atmosfera: una torta di compleanno per la festeggiata allergica ai latticini, interazioni con Meredith volte a prenderla in giro e, infine, un messaggio di auguri che concretizza la possibilità di licenziamento del personale. La contrapposizione tra l'ironia di Michael e il disappunto dei colleghi viene abilmente sviluppata durante la narrazione, concludendosi in un completo ribaltamento della situazione: da divertente e piacevole a inopportuna e offensiva.

In *The Office*, la dialettica relazionale tra i lavoratori costituisce spesso un ottimo pretesto per evidenziare l'ilarità degli avvenimenti narrativi. Rispetto allo stile tradizionale della sitcom, infatti, questa serie non configura unicamente la sua comicità sull'umorismo delle situazioni, piuttosto sfrutta anche la reazione emotiva dei personaggi per ironizzare sull'assurdità delle vicende. Così come spiega Leah Shafer, infatti, «much of the show's humor came from observing people responding when they know they're on camera»[18]. In questo modo, la reazione

17 G. King, *The Cinema of Discomfort: Disquieting, Awkward and Uncomfortable Experiences in Contemporary Art and Indie Film*, Bloomsbury Academic, New York 2022, p. 1.

18 «Gran parte dell'ironia dello show proviene dall'osservazione di persone

diventa il fulcro della comicità nell'«eccesso iperbolico seguito da disagio e malessere»[19]. Quando Michael si rende protagonista degli eventi ridicolizzando un momento significativo, la messa in scena pone l'attenzione sullo sconcerto dei colleghi, inorriditi dal proprio capo. L'imitazione di Adolf Hitler, il finto licenziamento di Pam, le umiliazioni di Phyllis: ogni *gag* costruisce l'ironia per mezzo della risposta, fisica ed emotiva, dei lavoratori. In questo modo, quindi, il baricentro della comicità appare dislocato, dalla battuta alla sua ricezione.

Per comprendere come questo decentramento sia funzionale al coinvolgimento spettatoriale, è necessario soffermarsi su due tra le molteplici scelte autoriali che strutturano la comicità di *The Office*, in particolar modo durante la prima stagione, vale a dire la stasi e il *mockumentary*. La stasi rappresenta la prima modalità di connessione diretta con lo spettatore. Ogni qualvolta Michael crea una situazione imbarazzante, gli altri personaggi condividono una sensazione di malessere per mezzo della sola presenza. Il disagio, infatti, è esplicitato nel loro corpo inerme, rallentato da una stasi che riduce, ma non limita, i movimenti. La dinamicità è sostituita da micromovimenti che sospendono parzialmente la presenza dei personaggi, sottolineando un senso di inadeguatezza difficile da affrontare. Volto assente, sorriso forzato, sguardo intimidito: ogni dettaglio corporeo esternalizza il senso di imbarazzo, contribuendo all'espressione emotiva dello stato mentale dei lavoratori. Nella stasi, quindi, i personaggi trovano una valida reazione ad un momento sgradevole, liberandosi dall'incombenza della replica verbale. Essi vivono un effetto *freezing*[20] che congela temporaneamente il loro

che reagiscono quando sanno di essere riprese», L. Shafer, *The Office: Broadcast Television in the Digital Era*, in A. Barlow, L. Westengard (a cura di), *The 25 Sitcoms That Changed Television: Turning Points in American Culture*, ABC-CLIO, Santa Barbara 2017, p. 288.

19 L. Barra, *La sitcom. Genere, evoluzione, prospettive*, Carocci Editore, Roma 2020, pp. 82-83.

20 Il concetto di *freezing* è un termine preso in prestito dalla psicologia, da intendere in questo caso in senso metaforico.

dinamismo per far spazio ad una manifestazione profonda della propria emotività.

La seconda modalità di coinvolgimento spettatoriale riguarda, invece, lo stile del racconto da parte del dispositivo. La narrazione di *The Office* avviene per mezzo delle riprese di una troupe televisiva, raramente visibile, che documenta i rapporti interpersonali tra colleghi. Questo stratagemma giustifica l'utilizzo del *mockumentary*, lo stile del finto documentario che impiega «le estetiche documentarie a fini "ludici"», per evidenziare la sua natura fittizia[21]. Difatti, la messa in scena della serie sottolinea la sua presenza attraverso l'utilizzo di elementi linguistici ricorrenti, quali la camera a mano, lo zoom, l'assenza di un accompagnamento sonoro e la rottura della quarta parete, assicurando la costruzione di un rapporto di falsa intimità tra camera e personaggi. In questo modo, lo stile narrativo garantisce agli spettatori un'importante consapevolezza sulle dinamiche interne tra dipendenti, favorendone il coinvolgimento. La visione di episodi paradossali non sarà quindi motivo di distacco, ma anzi permetterà al pubblico di riconoscere la finzione nell'assurdo. Come spiega Alessandro Alfieri, infatti, «la consapevolezza garantisce una difesa psichico-morale a chi gode dell'immagine (…), insistendo sul fatto che ciò a cui si assiste "sembra" reale, ma non lo è. In quel "sembra" si può continuare a godere, catarticamente, del reale eccessivo a cui assistiamo»[22]. La costruzione di questa consapevolezza facilita, per di più, l'adesione empatica tra pubblico e dispositivo, permettendo così al *mockumentary* di divenire il mezzo tramite il quale condividere il disagio espresso dalla stasi. Il linguaggio del finto documentario, infatti, accentua il valore emotivo del *freezing*, concentrando l'interesse sulla reazione emotiva del personaggio, in particolar modo attraverso l'uso dello zoom che circoscrive la visione

21 C. Formenti, *Il mockumentary. La fiction si maschera da documentario*, Mimesis, Milano-Udine 2014, p. 24.

22 A. Alfieri, *Per un'estetica del mockumentary. Tra dichiarata finzionalità e passione per il reale*, in G. Di Giacomo (a cura di), *Tra arte e vita. Percorsi fra testi, immagini, suoni*, Mimesis, Milano 2015, pp. 17-24.

sui volti impietriti dei lavoratori, escludendo il più delle volte lo stesso Michael. In questo modo, lo spettatore non può che empatizzare – nel senso smithiano del termine[23] – con l'imbarazzo dei lavoratori, immaginando di trovarsi nella loro stessa situazione.

Il quinto episodio della prima stagione, intitolato "Giochi di potere", rappresenta un ottimo modello di analisi per comprendere le modalità di costruzione del legame tra personaggi e spettatori. Nell'organizzare una partita di basket tra impiegati e magazzinieri, Michael interagisce con i vari dipendenti del suo ufficio per convincerli a partecipare alla sfida. Quando inizia la selezione degli impiegati, Phyllis si propone, spiegando di aver esperienza nel basket. Michael, però, accecato dalle sue convinzioni stereotipate, non considera la risposta della donna, liquidandola con un semplice «Sì, chi altro?». A questo punto l'obiettivo, già in precedenza zoomato sul volto di Phyllis, si sofferma per un istante sulla sua reazione, evidenziando il disagio dell'impiegata nella sua stasi temporanea. I suoi movimenti si frammentano: il sorriso iniziale della donna sparisce improvvisamente, venendo sostituito da uno sguardo perso nel vuoto, intriso di delusione. L'effetto *freezing* che Phyllis vive racchiude in sé un ventaglio di emozioni negative che, attraverso la stasi e lo zoom, vengono condivise con lo spettatore. Poco dopo, in una breve riunione con i giocatori, accade lo stesso: Michael, rivolgendosi ai magazzinieri, ironizza dicendo «Se ci battete, sarete licenziati». Così come accadeva con Phyllis, camera e attore si allineano al solo scopo espressivo, sottolineando l'imbarazzo nell'essenza della stasi. La ripresa, indugiando per qualche istante sui volti dei giocatori, evidenzia l'uscita inopportuna del capo volta a sottolineare il "gioco di potere" che li tiene in pugno. E ancora, mentre Michael, durante un *time-out*, accusa il suo gruppo di giocare «come delle femminucce», la camera inquadra le donne rimaste in panchina, in piena stasi. Le

23 Per approfondire, M. Smith, *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford University Press, Oxford 1995.

tre impiegate, infatti, non essendo state accolte in squadra solo perché donne, esprimono in questo modo tutto il loro disagio.

Durante la visione di *The Office*, quindi, la risposta emotiva dello spettatore si costruisce inevitabilmente su una complessa ambivalenza, la cui strutturazione appare difficile da comprendere perché divisa tra una sensazione di malessere e una velata ilarità. Sfruttando, però, le riflessioni di Geoff King sul cinema del *discomfort* e sul rapporto tra comicità ed imbarazzo analizzato da Tarja Laine[24], è possibile osservare la sua ricezione nell'ottica di una «defensively distancing response»[25] che coniughi, ancora una volta, la stasi allo spettatore. Il disagio manifestato dalle *gag* di Michael e dal *freezing* dei personaggi, in effetti, dà consapevolezza a chi guarda di un malessere generale irrisolto che caratterizza le vicende drammaturgiche[26]. Consapevole del distacco dalla rappresentazione, allo spettatore non resta che accennare una risata, suscitata dall'atteggiamento fuori luogo del protagonista[27]. La «risposta di distanziamento difensivo» funziona, in questo caso, sia come strumento di difesa dall'impossibilità di intervento nella narrazione, ma soprattutto come coinvolgimento emotivo, in piena libertà ricettiva[28]. Ed è proprio grazie all'espressività della stasi che *The Office* esalta questo binomio affettivo, permettendo allo spettatore di mantenere una distanza che appaga la sua emotività.

Dal modello teorico della comunicazione in azione strutturato in partenza, si è arrivati, dunque, alla dimostrazione dell'importanza espressiva della stasi come riproduzione di uno stato d'animo. Così come accadeva per l'azione, infatti, la stasi colpisce gli spettatori nella sua completa espressione, divenendo un fondamentale tramite relazionale tra corpi filmici. In un certo senso, il suo percorso risulta ancora più funzionale rispetto

24 Si veda T. Laine, *Jim Carrey: The King of Embarrassment*, «CineAction», 2001.
25 «Una risposta di distanziamento difensivo», G. King, *The Cinema of Discomfort*, cit., p. 38.
26 *Ivi*, pp. 38-39.
27 *Ibidem*.
28 *Ibidem*.

all'azione, perché, oltre ad una sua propria emotività, la stasi concepisce una risposta partecipe dello spettatore che vede nel contrasto la sua massima espressione. L'essenza comunicativa dei due corpi risiede, dunque, nella loro presenza attiva e partecipe, nella loro variegata espressione, tattile e carnale, sia essa in azione o in stasi. È l'espressività del corpo a connettere due presenze permeate dall'emozione.