

PARANOID PARK DE GUS VAN SANT

Qu'est-ce qui excite les jeunes ? Ni le dépuclage, ni l'engagement, ni la vaillance : le sex, drugs and rock'n roll des parents est bel et bien enterré ! *Paranoid Park* ou la société angoissante des couples qui divorcent et des nations en guerre. Sous cette pesanteur sociétale, la perspective du jeune est la glisse sur un skateboard, métaphore de l'adolescence réduite à la griserie du flottement, du passage, comme l'air de rien car même les prouesses sportives ne provoquent aucune réaction. L'architecture du film est labyrinthique. Dans l'Antiquité, le labyrinthe servait d'initiation aux adolescents : y trouver la voie marquait le passage vers le monde adulte qui nous acceptait. Tout en ouvrant vers l'autre, le labyrinthe nous conduit à l'intérieur de nous-même, c'est l'expérience vécue par notre ado qui, avant de trouver la voie, déambulera comme un "morne vivant." Les dialogues abscons du film montrent bien que la vérité passe d'abord par l'intérieur et non dans la communion avec autrui. Le jeune veut se fondre dans son mouvement, se glisser dans ce monde parallèle rendu irréal par le traitement audiovisuel : réverbération sonore à multiples sources et décomposition de l'image en ralentis, flous et décadrages. La mort de l'adulte, symbolisé par la fonction policière du gardien, a justement lieu entre la ville (monde adulte et réel) et le skate parc (monde ado fantasmé). La rupture est renforcée par l'image du corps coupé en deux. De plus, la mort intervient sur le seul adulte qui court après les jeunes, quand les autres sont figés, flous ou hors cadre. Le film questionne le rapport entre éthique et esthétique (Kant, Nietzsche, Kierkegaard...) : peut-on vivre en refusant tout jugement moral sur sa conduite, peut-on vivre comme un personnage d'œuvre d'art, est-on libre sans assumer ses actes ? La tentation esthétique est proportionnellement grande au danger qu'elle provoque et, le danger, c'est justement ce que découvre l'adolescent.