SENTIERI SELVAGGI

21st

A different Point of View

n.1
gen - feb
2019

STAND UP JOHN!

Belushi 70 e la Post-Comedy

Luca Guadagnino

Surf Generation

Daito Manabe

Orson Welles

Graphic Novel: Belushi

Red Dead Redemption II

Paul Virilio

Enzo Ungari

Gordon Matta-Clark

Marvel's Spiderman

Mario Martone

Willem Dafoe

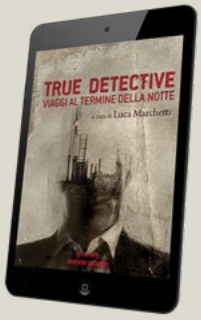
€ 12,00

1826-8013

9 771826 801003 10000

True Detective, il noir del 21°secolo

Due ebook di *Sentieri selvaggi* sulla straordinaria Serie Tv



***True Detective*. Viaggi al termine della notte**
A cura di Luca Marchetti

Cos'è *True Detective*? Cinema? Televisione? Letteratura? Attraverso schede, saggi, profili e curiosità analizziamo e raccontiamo la serie tv più importante e innovativa degli ultimi anni. Questo ebook è il risultato di un viaggio, un autentico percorso critico che dentro la redazione di Sentieri Selvaggi abbiamo intrapreso non appena ci siamo resi conto che l'opera che stavamo vedendo oltrepassava i limiti della semplice serialità.

vai all'e-book

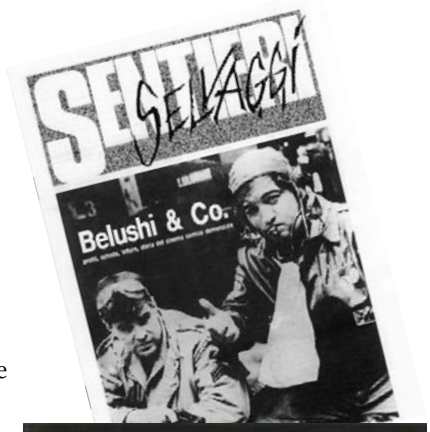
***True Detective*. Vivere e morire a Los Angeles**
A cura di Giacomo Calzoni

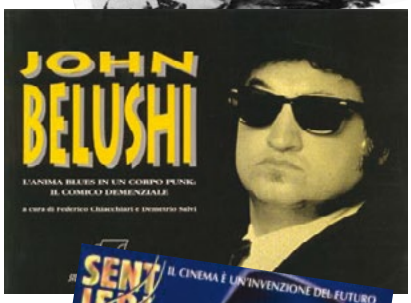
Chi ha ucciso Ben Caspere? Cosa si agita nel nero di Vinci? Per scoprirlo è necessario immergere l'anima in un mondo fatto di poliziotti, criminali, politici corrotti, prostitute e killer psicopatici. Benvenuti nel luna park di Nic Pizzolatto che fonde colpi di scena, letteratura hard boiled, cinema noir e gangster movie. Dopo il successo di *Viaggi al termine della notte*, arriva il nuovo ebook dedicato alla seconda stagione di True Detective con saggi, immagini, profili, interpretazioni critiche, materiale multimediale e tutto quello che c'è da sapere sulle otto puntate della serie tv prodotta dalla HBO.

vai all'e-book

Il “nostro” Big Bang

di carlo valeri





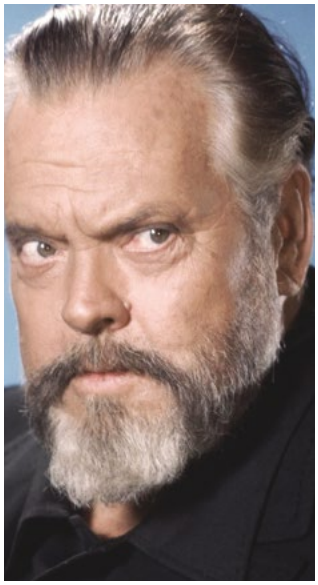
Qualche giorno fa mentre raccontavo a un amico/lettore la cover story di questo primo numero “ufficiale” di *SentieriSelvaggi21st*, ho ricevuto subito questa osservazione: “Alla fine in qualche modo tornate sempre a Belushi!”. Ho sorriso e per qualche frazione di secondo ho pensato – mi succede spesso quando viene nominato – alla prima volta che vidi a undici anni *The Blues Brothers* in televisione, seduto sul tappeto del salone a gambe incrociate, come un piccolo indiano al cospetto di una presenza sciamanica. Torniamo sempre a John Belushi? Lo abbiamo fatto spesso in questi trent’anni, certo. E lo abbiamo fatto sin dal principio, da quel primissimo numero dell’aprile 1988 che Federico Chiacchiari e Demetrio Salvi decisero di dedicare al cinema demenziale. Per la copertina venne scelta una foto di Belushi e Dan Aykroyd sul set di *1941 - Allarme a Hollywood*. Non era un’immagine del film – non si incrociano mai in scena i personaggi di Belushi e Aykroyd in quell’assurda creatura diretta da Steven Spielberg – era l’istantanea di un “dietro le quinte”, due attori in posa che raccontavano i personaggi ma anche loro stessi, in quella zona grigia tra vita e spettacolo che oggi sembra inondare porzioni sempre maggiori del nostro quotidiano e del mercato audiovisivo. All’improvviso mi viene in mente che in qualche modo ognuno di noi ha un testo primario preferito, a cui è legato in modo indissolubile e a cui ritorna ciclicamente e inconsciamente nel corso del tempo. Del resto quanti film, canzoni o libri si possono veramente amare nel corso di una vita? Chissà, forse la nostra immagine primaria, il Big Bang di *Sentieri Selvaggi*, proprio Belushi, che in questo numero immaginiamo, immortale, circondato dai “figli” dello stand-up comedy che oggi ne hanno raccolto l’eredità e di cui parliamo in modo approfondito nelle pagine che seguono. Effettivamente i 70 anni che John avrebbe compiuto quest’anno sono sembrati l’occasione giusta per ripartire da un fulcro emotivo e spirituale condiviso e abbandonarci completamente a questa folle e imprevedibile nuova avventura redazionale. Siamo solo all’inizio, eppure ci ha sorpreso la fiducia che molti lettori ci hanno già dimostrato riguardo a questo progetto, rinnovato sia nella grafica sia nei contenuti. Se qualcuno è rimasto spiazzato dal numero zero ne siamo felici e possiamo dirvi che, per certi versi, lo siamo anche noi. Ed è forse l’elemento più misterioso e stimolante della rivista, che a volte in queste prime settimane sembra già prendere vita per conto suo, parlarci come fosse un automa più evoluto e farci scoprire cose nuove di noi stessi. Di cosa parla *SentieriSelvaggi21st*? Di cinema? Di immagini? Di spazi? Oppure di storie? Una cosa è certa: amiamo metterci in discussione e intraprendere appena è possibile sentieri (selvaggi, *of course*) inesplorati. Questa rivista vuole essere in primo luogo un’esperienza creativa, visiva e culturale per chi la legge. Ma anche per chi la scrive. Vogliamo provare a scoprire nuove visioni, nuovi mondi, nuovi piaceri, un modo differente di raccontare le nostre passioni e le urgenze del nostro tempo. E vogliamo farlo insieme a voi.

Aperture

Cover story

Altre narrazioni

Tempi
Out from the Past



03
Editoriale
Il "nostro" Big Bang

06
IlluminAzioni
Bauhaus
Roma
Bandersnatch

10
The Italian Job
Luca Guadagnino,
i film della "sua" vita

14
Stand Up, John!
Belushi 70 e la
Post-Comedy

Lo stand-up per *elder millennials*

Approfondimenti

John Belushi, Una dolcissima "ape da una tonnellata"

I migliori "comedian" under 40 su Netflix

Basta la parola...

28
Graphic Novel
Belushi, in missione
per conto di Dio

38
Archivio -
Storie del Cinema
Schermo delle mie brame
L'amico geniale
Enzo Ungari, un nomade dalle radici liquide

48
Vintage -
Back to the Future
Surf Generation

52
Biografie
Citizen Welles
The Other Side of the Wind

Cover

L'universo della commedia resta il bacino fertile dove trovare sguardi lucidi e dirompenti, per sabotare il racconto istituzionale dei tempi. Ce lo insegnavano Belushi & Co, ce lo conferma oggi l'esercito dello stand-up, mai così raggiungibile come da quando ha invaso la rete.

Sentieri Selvaggi

Redazione: Via Carlo Botta 19, 00184, Roma
Telefono: 06.96049768
Email: redazione@sentieriselvaggi.info
Website: www.sentieriselvaggi.it
Info: info@sentieriselvaggi.it

Bimestrale di cinema e tutto il resto...
Numero 1 gennaio - febbraio 2019

Registrazione: tribunale di Roma n.258 del 6 dicembre 2018
Pubblicazione a stampa: ISSN 1826-8013
Stampato presso: Futura Grafica 70 s.r.l.
Via Anicio Paolino 21, 00178 Roma
Gennaio 2019

Spazi
Open Space

58

Traiettorie urbane

Paul Virilio, il pensatore che anticipò il XXI Secolo

Lo spazio e il tempo

Dromologia:
La logica della corsa

66

Traiettorie urbane

Il mondo è pieno di buchi.
Gordon Matta-Clark

Tempi
No - Future

70

Site Map

Riattraversamenti testuali:
Marvel's Spider-man

72

Game - Out

Red Dead Redemption II

76

Ar/Vr

Le immagini non servono più
Intervista a Daito Manabe

80

Tracce digitali

La schiavitù delle Intelligenze Artificiali

Intervista ad Andrea Signorelli

Long Form Stories

86

Conversazioni

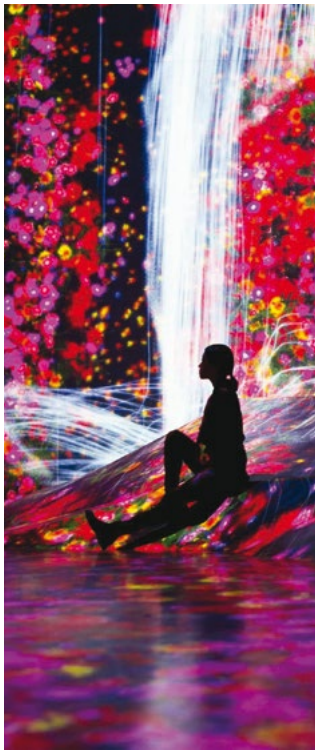
Mario Martone
La rivoluzione siamo noi

96

Storie

Willem Dafoe

Rubriche



106

Il Corpo Espanso

#A colpo d'occhio
#La règle du jeu
#OM
#Language Design
#Sensibilia
#Sesto senso
#(In)Versi

Credits

Editore e Direttore responsabile: Federico Chiacchiari

Supervisione editoriale: Simone Emiliani

Direzione editoriale: Aldo Spiniello e Carlo Valeri

Redazione: Alice Catucci, Leonardo Lardieri, Pietro Masciullo, Demetrio Salvi, Sergio Sozzo

Art Director: Brunella De Cola

Autori del numero: Federico Baleani, Francesca Bea, Nicoletta Bea, Yvonne Bindi, Daniele Ceccarini, Daniele Dottorini, Franco Ferrini, Federico Fianchini, Fabio Fulfaro, Matteo Manera, Luca Marchetti, Stefano Risso, Enrico Rizzato, Alberto Schiavone, Shadow, Andrea Signorelli, Guglielmo Siniscalchi, Enzo Ungari

Hanno collaborato: Pasquale Pirisi, Martina Ponziani, Fabiana Proietti, Francesca Pasculli, Francesco Grossi

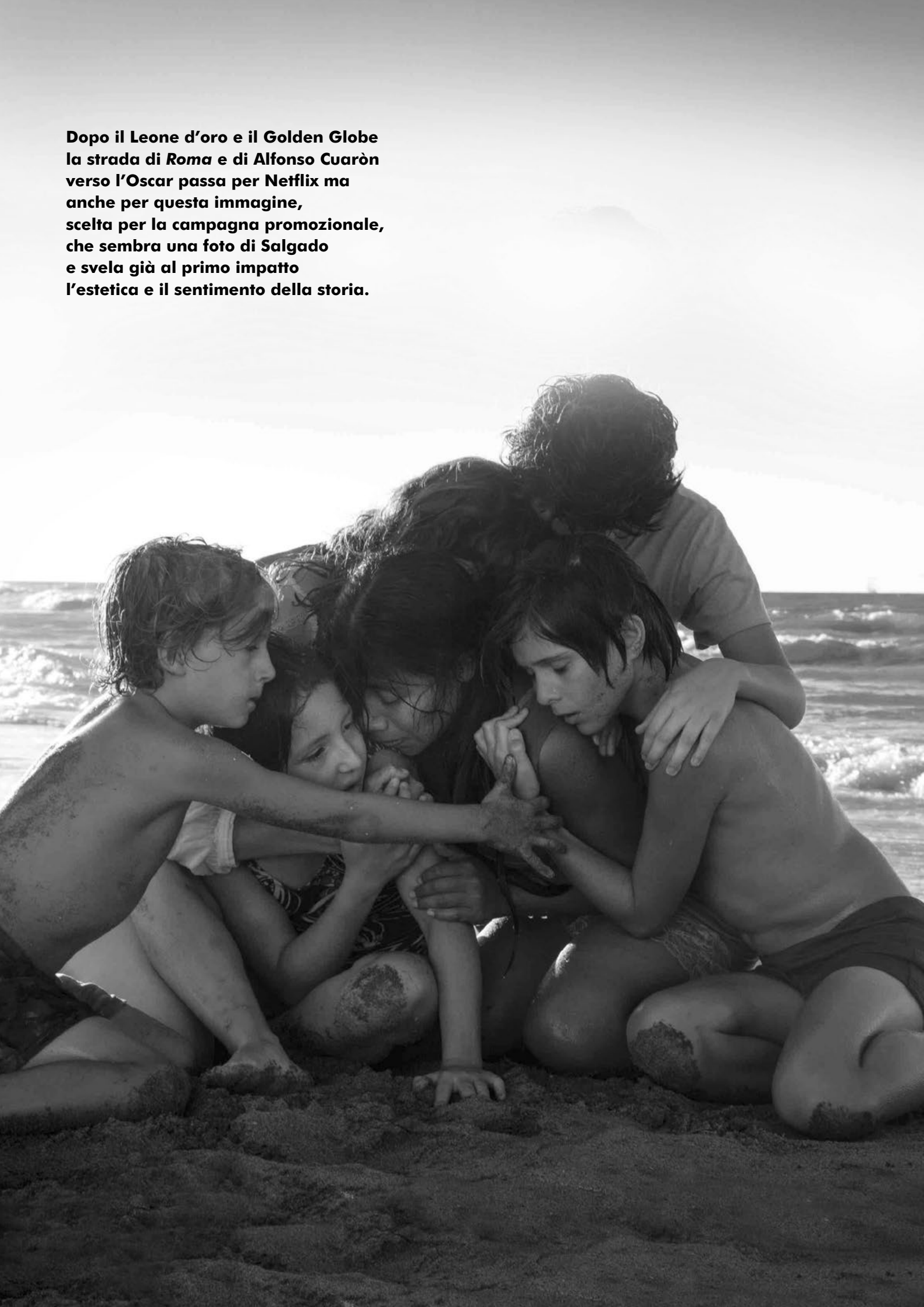
Promozione: Andrea De Bartolis (project manager), Paula Frederick (social e ufficio stampa)

La Bauhaus compie cento anni.
Era il 1919 quando l'architetto Walter Gropius
fondò a Weimar una scuola d'arte che attraverso
programmi innovativi avrebbe cambiato per sempre
il modo di vedere il mondo e l'espressione creativa.
La Bauhaus è ancora oggi una magnifica visione
che attraversa immagini, spazi, oggetti, pensieri.

Illuminazioni

Ci sono immagini che dopo averle viste
si fissano nel nostro inconscio.
E diventano pensieri,
narrazioni, possibilità.
Dentro e fuori gli schermi.

Dopo il Leone d'oro e il Golden Globe la strada di *Roma* e di Alfonso Cuarón verso l'Oscar passa per Netflix ma anche per questa immagine, scelta per la campagna promozionale, che sembra una foto di Salgado e svela già al primo impatto l'estetica e il sentimento della storia.



Il 28 dicembre 2018 gli utenti Netflix si sono immersi nell'esperienza di *Bandersnatch*, nuovo esperimento interattivo della serie *Black Mirror*. La visione diventa un gioco, lo spettatore compie delle scelte con il telecomando e orienta la sceneggiatura. È l'inizio di una nuova narrazione?

Luca Guadagnino, i film della "sua" vita

Dall'opera prima *The Protagonists* all'ultimo remake-omaggio di *Suspiria*, una libera ricognizione su temi e suggestioni di quello che è forse oggi l'unico nostro cineasta veramente internazionale.
Un cinema che depista, sorprende, irrita e lascia il segno come pochi altri

di simone emiliani

Dakota Johnson in *Suspiria* di L. Guadagnino
Pagina seguente: Armie Hammer e Timothée Chalamet in *Call me by your name*

Ci sono delle sfide che sembrano impossibili nel cinema italiano. Sfide che magari, all'inizio degli Anni Duemila potevano essere impensabili. In quel periodo Luca Guadagnino aveva realizzato il primo lungometraggio, *The Protagonists* (1999) e poi i documentari *Mundo civilizado* (2003) e *Cuoco contadino* (2004). Il suo cinema sembrava apparentemente prendere un certo tipo di direzione. Quindici anni dopo invece il percorso appare impazzito. Se di percorso si può parlare. Perché il suo cinema depista, sorprende, può esaltare o provocare un rifiuto, può essere anche male interpretato, ma lascia il segno come quello di pochissimi registi italiani. Il remake di *Suspiria*, da questo punto di vista, si presenta come un nuovo passaggio estremo. Toccare uno dei cult del cinema di Dario Argento, realizzato nel 1977, assomiglia a un sacrilegio. Anche se per il cineasta, più che di un rifacimento, si tratta di un omaggio, come ha sottolineato in un'intervista a *GQItalia* del 28 dicembre 2017: "*Quanti Amleto fantastici abbiamo visto nella nostra vita? L'arte umana si basa sull'inventare l'originalità quanto sulla capacità di trovare un nuovo punto di vista*".

Suspiria è una delirante e sontuosa galleria onirica in cui entrano in gioco alcuni dei temi cari al regista come il senso di colpa, la maternità, il desiderio. Ma soprattutto si affaccia nelle zone di un cinema che mescola una libertà sperimentale assoluta, richiamando proprio *The Protagonists*. Ma al posto della troupe che parte per Londra per realizzare un film su due adolescenti che hanno ucciso un uomo senza motivo, in *Suspiria* c'è ancora un cinema al lavoro, che sembra costruirsi, anzi vivere, immagine dopo immagine. Tutta la parte finale è un delirio sensoriale, con i volti e i corpi che potrebbero arrivare anche da un cartoon, dalla pop art. Quasi schizzi che improvvisamente prendono forma e si muovono autonomamente. Con dentro anche tracce videoclip grazie alla musica di Thom Yorke, voce solista dei Radiohead, frammenti dall'esterno che sembrano entrare in un mondo apparentemente impermeabile (la Banda Baader-Meinhoff e l'aereo dirottato rimandano allo sbarco dei migranti a Pantelleria in *A Bigger Splash* del 2015). Si possono intravedere anche frammenti di una *spy-story* ambientata a Berlino nella scena in cui Sara esce dallo studio dello psicoterapeuta ed è come osservata.

Al tempo stesso ogni film di Guadagnino è imbevuto di cinema. "*Per come sono fatto io, bisogna studiare molto il cinema per fare del cinema*". In *Suspiria* entrano in gioco sia quella nostalgica decadenza di Fassbinder sia le ossessioni carnali di Zulawski. In *Io sono l'amore* (2009) il riferimento più immediato è Visconti, ma non mancano tracce del cinema italiano dagli Anni '40 agli Anni '60. *A Bigger Splash* è un altro *remake*-omaggio de *La piscina* (1969) di Jacques Deray. Forse anche per questo motivo Quentin Tarantino è uno dei maggiori fan del regista italiano. Ha amato molto *Suspiria* e *Io sono l'amore* è stato tra i suoi film preferiti del 2010. Perché dentro ogni film – citato/amato – ci sono segni della propria memoria, del proprio autobiografismo che prende forma attraverso il cinema. Se il cinema di Tarantino non può vivere senza "i film della sua vita", la stessa cosa, in un contesto completamente diverso, si può dire di quello di Guadagnino. C'è una scena grandiosa in *Chiamami col tuo nome* (2017). Apparentemente semplicissima, quasi lineare, trasparente, ma in realtà densissima. Elio è in un locale all'aperto. C'è musica. È seduto e sta fumando. C'è un gruppo di ragazze dietro a lui. Sta guardando coppie che ballano lenti.

La canzone, travolgente, è *Lady Lady Lady* di Joe Esposito e Giorgio Moroder. Lo stesso brano è una delle anime di *Flashdance* (1983) di Adrian Lyne.

THE ITALIAN JOB

"Trovo ridicoli quei colleghi che dicono che girare è facile e li diverte. Non è vero. Le riprese sono un 'inferno organizzato'..."

Piccola parentesi. Chissà se Guadagnino ama *Flashdance* o lo detesta. Ecco che spunta un desiderio proibito: vedere un remake, o meglio, un omaggio, di quel gran film Anni '80 firmato da lui. Stacco. Si ritorna in pista. Oliver si mette a ballare. Gli occhi su di lui. E qui si coglie il respiro di Antonio Pietrangeli. La scena in *La visita* (1963). All'aperto. *En plein-air*. Forse oggi non c'è nessuno che filma le canzoni come Guadagnino. Porta dentro tracce di un mondo passato, fatto di nostalgia e di vissuto, in un continuo rimescolamento di emozioni e di sensazioni. Ed è questo forse uno dei motivi per cui il suo cinema turba, al di là dei personaggi che racconta, che a volte possono essere distanti, persino lontanissimi. È però un cinema che sentiamo vicinissimo. Sconquassa la nostra vita, pur non sapendo niente di noi.

Nel modo di filmare il paesaggio Luca Guadagnino sembra omaggiare Roberto Rossellini. Soprattutto per come il paesaggio stesso cambia davanti allo sguardo dei suoi personaggi. Anzi, a volte è la loro presenza che lo fa sembrare diverso. Come il fulminante giro di notte di Oliver (Armie Hammer) ed Elio (Timothée Chalamet) in *Chiamami col tuo nome*. Ma anche il pedinamento del cuoco Antonio (Edoardo Gabbriellini) da parte di Emma (Tilda Swinton) a Sanremo. O le dispersioni fisiche e/o sensoriali di Melissa in *Melissa P.* (2005) in una città del Sud (mentre *Chiamami col tuo nome* è ambientato "da qualche parte nel Nord d'Italia, nell'estate 1983"). E ancora Londra, spesso filtrata attraverso lo sguardo di Tilda Swinton che guarda in macchina, in *The Protagonists*. I personaggi sembrano quasi impadronirsi dello spazio, mutarlo anche solo con la loro presenza. E poi c'è il movimento. Come accadeva a Ingrid Bergman con Rossellini. Roma, Stromboli, Pompei. Non fa differenza.

Del resto oggi Luca Guadagnino appare l'unico cineasta italiano davvero internazionale della sua generazione. Certo, lo sono anche Paolo Sorrentino e Matteo Garrone ma sotto contesti diversi. E il suo cinema è quello che si può riagganciare più facilmente a quello del passato e allo stesso tempo spingersi verso il futuro. I suoi modelli sono spesso dichiarati. Bertolucci, per esempio. Ha pubblicamente ammesso che il suo film più personale è *Bertolucci on Bertolucci* (2013), co-diretto con Walter Fasano. Forse qui entra in gioco anche il suo passato di critico cinematografico. Fare un film su un cineasta come se lo si stesse ancora studiando per scriverci un saggio. C'è sempre qualcosa che lo riaggancia al passato. La locandina di *Tootsie* e il riferimento alla morte di Buñuel in *Chiamami col tuo nome*. Così come le statue in apertura o quelle di marmo, con il dettaglio dei gradini e la pioggia che cade, in *Io sono l'amore*. Un film, quest'ultimo, che possiede un tempo astratto. Come anche *A Bigger Splash*. Sono ambientati nel presente ma potrebbero svolgersi in qualsiasi momento. Il sole di Pantelleria. L'apertura con la neve a Milano. In entrambi i casi c'è la necessità di cogliere sempre una particolare luce. Perché è lì che risiede uno dei motivi fondamentali del suo cinema. "*Nel mio sguardo* – mi disse tre anni fa in un'intervista esclusiva pubblicata su *Sentieri Selvaggi* – *la consistenza del 35mm, nel modo in cui usa la luce, resta ancora imbattibile*". E il set non è un gioco. Girare ogni film è una fatica, che porta via tutte le energie. Nella stessa intervista sottolineò che fare un film *"è un attrito, non è una cosa che va liscia. Trovo ridicoli quei colleghi che dicono che girare è facile e li diverte. Non è vero. Le riprese sono un 'inferno organizzato'..."*. Dentro al suo lavoro c'è sempre tutto: cinema, pittura, musica, letteratura. In un rimescolamento continuo, senza soluzione di continuità. Con dei luoghi che tornano in modo ricorrente.

Uno su tutti la piscina. Da quella che ha una funzione centrale in *A Bigger Splash* a *Io sono l'amore* (in entrambi i casi,

con due protagonisti morti, una specie di ritorno inconscio a William Holden in *Viale del tramonto*, 1950, di Billy Wilder?), per passare al miscuglio di desiderio, turbamento, umiliazione, dolore di *Melissa P.*. Sempre in quella conversazione a proposito di questo tema, ha ammesso: "*Direi che è un inconsapevole ritorno a quei luoghi che mi terrorizzano. Non so nuotare. Se mi butti in acqua dove non tocco, muoio affogato. Probabilmente, abbraccio le mie paure. Credo che sia una cosa fondamentale quando fai cinema*". E anche *Suspiria*, soprattutto il finale, può essere un'immensa piscina. Lì, in quell'accademia di danza, dove ballano i volti femminili del suo cinema. A cominciare dalle "due madri": quella che l'ha sempre accompagnato, Tilda Swinton, scoperta in *Caravaggio* (1986) di Derek Jarman, e quella che invece potrebbe essere un volto ricorrente in futuro, Dakota Johnson, già alla seconda collaborazione dopo *A Bigger Splash*.

Suspiria è uno dei film della (sua) vita. Come critico. Come spettatore. Non fa differenza. Una folgorazione che risale a quando Guadagnino aveva dieci anni, nel 1981, e vide il poster in un cinema di Cesenatico, e che continua anche dopo la visione, avvenuta a 14 anni. L'ultima parte del *remake* è sconvolgente. Così come lo sono tutti i finali del suo cinema. Il pianto di Elio davanti al fuoco in inverno in *Chiamami col tuo nome* o quello di Penelope in *A Bigger Splash* dopo aver passato i controlli di sicurezza dell'aeroporto ed essere salita sull'aereo. Tilda Swinton che guarda e sorride in macchina in *The Protagonists*. Gli sguardi della famiglia su Emma in *Io sono l'amore*. Melissa sotto l'acqua e l'abbraccio con la madre al cimitero in *Melissa P.*. Già... *Melissa P.*, un altro film che per Guadagnino è stato motivo di sofferenza e in cui ha perso il controllo creativo, per poi avere successo al box office e arrivare a sette milioni di euro. Incassi che al tempo non erano bastati per dargli autonomia. Anzi, in molti gli si scagliarono contro. Il mensile *Ciak* lo aveva giudicato il film più brutto dell'anno, insieme a *Troppo belli* interpretato dal tronista Costantino Vitagliano. *Melissa P.* venne rifiutato all'epoca anche da *Sentieri Selvaggi*. Oggi faccio un personale "mea culpa", in quanto si tratta di un film che risplende a distanza di anni. Non si può vedere il cinema di Guadagnino nel suo insieme senza *Melissa P.*. Questo travagliato percorso di Gudagnino, prima rifiutato e poi amato, mi fa venire in mente quello compiuto da Steven Soderbergh, un cineasta inizialmente guardato con sospetto e oggi fondamentale della nostra "politica degli autori". In Italia il rapporto tra Guadagnino e parte della critica italiana è ancora controverso. C'è qualcosa del suo cinema che, forse, dà fastidio. Provoca rigetto. Lo confermano le accoglienze fischiatissime al Festival di Venezia di *Io sono l'amore* e soprattutto *A Bigger Splash*. Forse è anche questa la forza e, insieme, la fortuna del suo cinema. Non essere amati in questo Paese è una delle cose più belle che possano esserci.

A Bigger Splash
di L. Guadagnino

di sergio sozzo
traduzioni a cura di pasquale pirisi

Post-Comedy

Lo stand-up per *elder millennials*

Che cos'è la post-comedy e come, ancora una volta, il linguaggio della commedia si sta rinnovando in quanto veicolo principale per leggere la contemporaneità? Con l'aiuto di Netflix (e di *Vulture*), ecco il nostro viaggio attraverso la più recente costellazione di imprescindibili sabotatori comici, e delle loro sterminate arene virtuali

Netflix sta cambiando il modo in cui guardiamo gli special comici, ma anche i comici fanno la loro parte. Se prima erano la HBO e Comedy Central a dominare il panorama dello stand-up, il servizio di streaming ha convinto professionisti del calibro di Jerry Seinfield, Ricky Gervais, Sarah Silverman ed Ellen Degeneres a far debuttare i propri lavori sullo schermo di un portatile. Nel 2017, Netflix ha lanciato uno special a settimana e l'anno prossimo, non si sa ancora quando, ne usciranno addirittura 47 in un'unica giornata. Il che fa sorgere una domanda: come fanno i comici a rientrare ne "la tua lista" di visione, inclusi giganti come Dave Chappelle, quando chiunque si trova a competere in un'immensa categoria vittima dello scrolling?

Per molti, la soluzione sta nella sperimentazione delle forme. Da qui la recente impennata di special poco convenzionali, in cui, per evitare che il pubblico si distragga, l'umorismo viene assorbito dalla parte più puramente visiva. Ciò non significa che gli stand-up non abbiano voltato le spalle ad una formula a dir poco inflazionata. Essenzialmente, nell'era dello streaming, gli stand-up più intelligenti vivono in clandestinità.

(Chen, N., 2018, *How the Nontraditional Stand-up Special Took Over Comedy*, Vulture.com)

Il punto sulla relazione tra Netflix e lo stand-up lo fa **Seth Rogen** nel suo *Hilarity for Charity*, special di beneficienza disponibile sulla piattaforma. Uno degli inserti parodistici del programma è dedicato all'unico "*comico stand-up che non ha ancora avuto il proprio special su Netflix*", ovvero Fozzie Bear, il Muppet storicamente caratterizzato da Frank Oz proprio come aperta caricatura del tipico cabarettista *jewish*. La sedicente *exec* di Netflix la quale, intervistata nel frammento su Fozzie, rivela che "*oltre ai 6000 special comici già pubblicati, ce ne sono 64000 in produzione*", e di "*aver dato spazio a qualsiasi comico vivente, e anche agli ologrammi di comi-*

ci già morati", racconta attraverso l'efficace arma dell'esagerazione grottesca lo stato dell'investimento del portale su questa pratica di show così cara alla comicità d'oltreoceano. Per quale motivo Netflix è invasa dagli spettacoli di stand-up? C'è un evidente *fil rouge* tra l'elezione al Congresso U.S.A. di Alexandria Ocasio-Cortez, 29 anni, socialista democratica di origini portoricane, e la *release* su Netflix, negli stessi giorni delle elezioni *midterm*, di *Latin History for Morons*, lo stand-up a tema storico-satirico di John Leguizamo: ma resta da chiarire bene in quale direzione vada il rapporto causa-effetto. Proviamo a capirlo con **Michael Che**, uno dei giovani comici chiamati a raccolta da Rogen per il suo evento. Fuoriclasse della nuova generazione black, Michael sta portando avanti in questi anni la più classica delle gavette, apparizione da Letterman, poi presenza fissa al Saturday Night Live, e la consacrazione definitiva come *host* degli Emmy Awards. Eccolo qui a raccontare di come un omosessuale l'abbia approcciato al bancone di un locale, provandoci fino al mattino dopo (una gag che somiglia un po' troppo a quelle escogitate da Eddie Murphy nei suoi special, di cui uno, *Delirious* del 1983, è per l'appunto su Netflix in tutta la gloria del completo di pelle rosso fuoco). La scorrettezza politica, quella da Dave Chappelle 2.0, Michael Che la tiene da parte per i suoi show da *headliner*, come *Michael Che matters*, disponibile sul portale: davvero, basterebbe *mappare* Michael Che per iniziare a trovare una risposta al nostro quesito. La comicità è l'arma prediletta dalla rete, e il *mood* sfacciato e urgente delle *punch lines* degli stand-up diventa il veicolo perfetto per essere scorporato, riappropriato e condiviso tra gli status e le *stories*, soprattutto in un'epoca, come la nostra, in cui il pubblico universalmente connesso ha imparato a capire l'inglese e a procurarsi i propri sottotitoli. È davvero possibile poter raccontare le istanze del contemporaneo scrollando gli stand-up sulla bacheca di Netflix, da Michael Che che analizza con lucidità *Blacklivesmatter*, a **Iliza Shlesinger** paladina del MeToo nel suo *Elder Millennial*, forse il titolo che rappresenta maggiormente target e linguaggio di quella che la rivista *Vulture*, in una serie di articoli, ha ribattezzato come Post-Comedy.

Nella schiera più recente di commedie c'è un impulso alla disperazione. I personaggi spesso muoiono o temono per la propria vita o più in generale sono pervasi da un senso di tristezza. Prodotti che spesso e volentieri travalicano le barriere del genere e mischiano archetipi quanto più distanti e apparentemente inconciliabili, come fa Get Out*, con un inizio da commedia sui generis che sfocia nell'horror razziale. È la post-comedy. Molte post-comedy si nutrono proprio di quest'ambiguità: mi è concesso ridere? Sul serio dovrei preoccuparmi per questa gente?*

Non ti fanno morire dalle risate perché ti ricordano il perseverare dell'errore umano, l'inevitabile entropia di un corpo terreno, la crudeltà dell'ingiustizia, l'impossibilità di sapere se una nostra azione qualsiasi valga davvero qualcosa, e il lento disgregarsi dell'universo.

Il vero marchio di fabbrica, più o meno alla Camus, è l'accento sul nichilismo. Se compito della commedia è farci dimenticare i problemi, la post-comedy, incrollabilmente e con un divertente gioco al paradosso, ce ne riempie la testa.

(VanArendonk, K., 2018, *8 Signs You're Watching a Post-Comedy*, Vulture.com)

Adam Sandler in *100 % Fresh*

Leggi Volture

C'è infatti una differenza d'approccio abissale tra Michael Che e l'altrettanto abrasivo special di un veterano come **Chris Rock**, la stessa che passa tra Iliza e il *leather special* di Amy Schumer, per restare alle hit di Netflix. La destinazione streaming del prodotto ha modificato un rituale che si ripeteva immutato dai tempi di Jerry Seinfeld (il quale è appena tornato al leggendario Comic Strip di New York per il suo nuovissimo special di Netflix, in catalogo c'è anche la sua serie *Comedians in Cars Getting Coffee*). Espandendo la formula del cabarettista affiancato dal suo sgabello a sparare battute al pubblico in sala, fino ad inglobare pratiche molto più simili a quelle di una pagina satirica su Twitter che ad uno show dal vivo: Iliza usa hashtag a sottolineare ogni suo tormentone in un monologo che somiglia da vicino al mantra martellante di un coach motivazionale per donne impaurite dall'emancipazione; e **Hasan Minhaj**, perfetto esempio della nuova generazione di comici musulmani dalle origini indo-pakistane come i più celebri Aziz Ansari e Kumail Nanjiani, per il suo special Netflix *Homecoming King* imbastisce una struttura di *slideshow* e inserti multimediali che lo fanno somigliare più ad uno spigliato *Ted talk*. E infatti Hasan è adesso passato completamente all'*infotainment* con la sua nuova serie di strisce domenicali *Patriota Indesiderato*, poco più di venti minuti caricati su Netflix ogni settimana con assalti frontali ad Harvard, la stirpe reale d'Arabia Saudita, o Jeff Bezos. *How Funny Does Comedy Need to Be?* si chiedono allora sempre sulle pagine di *Vulture*, ragionando di questi "nontraditional stand-up".

Comici e commediografi stanno allargando sempre più l'insieme entro cui un prodotto si possa definire "commedia", riproporzionando il rapporto tra commedia e battute. Ma cos'è una commedia senza battute? È post-comedy.

Come il post-rock, la post-comedy fa propri gli elementi della commedia (che sia stand-up, sitcom o film) ma senza puntare al risultato canonico, la risata, e concentrandosi invece sul tono, sull'impatto emotivo, sulla narrazione e la sperimentazione formale. Per una parte o per l'intera durata del prodotto, "divertire" è solo una delle opzioni. Ma non parliamo dei comici che passano al dramma, che diventano attori seri, come abbiamo visto in passato.

I comici dicono la verità e lo fanno talmente bene che il loro contributo all'unità nazionale surclassa quello dei giornalisti veri e propri.

Molte delle commedie degli ultimi anni non fanno ridere e nulla fa pensare ad un'inversione di marcia. Cose del genere non accadono esattamente per caso. In un panorama mediatico frammentato, dove gli ascolti hanno perso valore e gli utenti sono sempre meno, l'industria, perché si torni ad interessarsi ai suoi contenuti, deve puntare allo scalpore. Per quanto riguarda la commedia, il calo dipende essenzialmente da tre fattori, che insieme costituiscono la critica alla commedia. 1) La risata è più soggettiva dell'effetto drammatico, per cui sarà più difficile accordarsi su quale sia lo show più divertente e più facile identificare quello con i personaggi meglio delineati o la narrazione più ambiziosa, anche fosse una commedia; 2) Storicamente, dal punto di vista artistico, le commedie valgono meno dei drammi. Basta dare un'occhiata agli Oscar; 3) A causa di una secolare avversione nei confronti dell'analisi, che i comici considerano un ammazza-risate, alla commedia manca un passato di critica formale, dunque viene più spesso giudicata per cosa dice che per come lo dice. Come risultato, sono gli special comici o gli stand-up a ricevere i consensi maggiori; di conseguenza, è più probabile che una rete acquisti un prodotto che ricalchi tale modello.

The Big Sick
di M. Showalter

Da Seinfeld a Mrs Maisel, lo stand-up in serie

Il mondo dei *comedian* è sempre stato un bacino fruttuoso per l'industria della TV e del Cinema. Dal *Saturday Night Live*, meravigliosa *factory* di talenti, fino al pianeta inesauribile delle sit-com e dei *late show*, network e reti televisive hanno dimostrato che affidarsi al meglio degli autori e degli attori comici è la soluzione ideale per sbancare gli ascolti. La vera svolta comica, all'interno della televisione commerciale, è avvenuta dopo il successo di *Seinfeld*, sitcom interamente incentrata sulla vita romanzata del *comedian* Jerry Seinfeld. È in quel momento che la stand-up comedy fa un definitivo salto di qualità, andando a ibridarsi, "contagiando" format, prodotti e trasmissioni. Il risultato di questa evoluzione, dove personalità comiche dirompenti sono esplose e programmi quasi indipendenti sono diventati modelli acclarati di *mainstream*, si può ritrovare in tanti progetti e prodotti che, negli ultimi anni, hanno avuto grandi apprezzamenti dal pubblico e dalla critica. Dopo l'ascesa e caduta di Louis C.K. (il *Louie* di FX e lo sperimentale *Horace and Pete* sono, ancora oggi, punti di riferimento) molti comici hanno cercato di raccoglierne l'eredità televisiva, creando storie dove l'autobiografia e la comicità potessero imbastire cortocircuiti travolgenti. *Master of None* di Aziz Ansari (Netflix), *One Mississippi* di Tig Notaro (Amazon Prime Video) o *Inside Amy Schumer* di Amy Schumer sono solo alcuni dei progetti più recenti che hanno seguito la scia di C.K. Ma non possiamo dimenticare *F Is for Family* di Bill Burr, lo sfortunato *Legit* di Jim Jefferies o l'impegno implacabile delle produzioni di Judd Apatow (*Crashing* e *The Big Sick* su tutto). La stand-up è, ormai, parte integrante dell'auto-narrazione americana, elemento fondante del racconto nazionale. Non è un caso che uno delle serie più acclamate e adorate dell'anno passato sia *La fantastica signora Maisel* (Amazon Prime Video) di Amy Sherman-Palladino, celebrazione epica e *origin story* di un fenomeno orgogliosamente made in U.S.A.

(Luca Marchetti)

The Marvelous Mrs. Maisel di A. Sherman-Palladino

> *Il progresso tecnologico è molto più evidente negli special di stand-up. Quando non erano così frequenti, il comico si sforzava di costruire una performance che potesse durare nel tempo. Ma il numero di special prodotti da Netflix, nonché il grande investimento economico, sta sovvertendo la struttura di base dello stand-up, che non è più uno spettacolo dal vivo bensì un film.*
>
> *Mettendo insieme questi punti, ciò che vedo è un comico che abbandona la sua funziona primaria, far ridere, e diventa un artista.*
>
> (Fox, J.D., 2018, *How Funny Does Comedy Need to Be?,* Vulture.com)

Prendiamo *Nanette* di **Hannah Gadsby**, uno degli special a tematica LGBT prodotti da Netflix, la cui fortissima passione militante bilancia la mancanza pressoché totale di *jokes*, cosa che accade anche nel simile *Happy to Be Here* di **Tig Notaro**, anch'esso in palinsesto e ancora più formalmente destrutturato. Sembra davvero che il portale abbia deciso di portare avanti il grande messaggio progressista, profondamente fondativo della filosofia-Netflix e da sempre legato al suo immaginario e alle formule espressive, attraverso il grande torrente della risata che pare reggere, oggi più che mai, ogni nostro bisogno comunicativo in bacheca come in chat, via GIFs come via *meme* o *fake news* (è un caso che l'unico performer italiano del catalogo sia Beppe Grillo con il suo *Grillo vs Grillo*?). È probabile che non sia esistita un'epoca in cui s'è più parlato e riflettuto di comicità, della nostra: e infatti i *comedian* diventano sempre più personaggi delle storie sul grande e piccolo schermo, spesso grazie al nostalgico autobiografismo apatowiano come in *The Big Sick* con Nanjiani o nella serie HBO *Crashing* infarcita di star del giro (su Prime, le disavventure della *Marvelous Mrs. Maisel* firmata Amy Sherman-Palladino raccontano invece l'epoca d'oro a cavallo tra i '50 e i '60).

Ma quanto c'è ancora da ridere, ad esempio, in un feroce *j'accuse* animalista come il discussissimo special di Netflix *Humanity* di **Ricky Gervais?** Anche David Letterman, sbarcato sul web da "pensionato" con il suo *My Next Guest Needs No Introduction*, riduce al minimo il leggendario monologo d'apertura, irrinunciabile nella sua vecchia formula da *Late Show*, e va in tour per i teatrini d'America ad intervistare una lista di ospiti che da sola racconta in maniera emblematica il posizionamento politico della piattaforma, fieramente anti-Trump: Barack Obama, il premio Nobel Malala Yousafzai, ma anche Jay-Z e Howard Stern. L'intro "riluttante" dell'episodio pilota con il Presidente Obama somiglia parecchio all'afflato domestico con cui si apre lo special proprio di **Judd Apatow**, *The Return*. Ai ritorni tiene tantissimo Netflix, e anche se qualcuno di questi va decisamente a vuoto, ce ne sono altri che appaiono quasi l'equivalente dell'operazione compiuta su Orson Welles e *The Other Side of the Wind*, come *An Evening You Will Forget for the Rest of Your Life* di Steve Martin e Martin Short. In quest'ottica, l'incredibile responso critico ottenuto con un'operazione in teoria rischiosissima come *100 % Fresh* di **Adam Sandler**, svela il punto d'arrivo dell'intero processo di nuova sensibilizzazione sulle strategie della comicità. L'accordo tra Netflix e Sandler è sempre stato quello maggiormente chiacchierato, le produzioni originali del comico per la piattaforma come *Ridiculous Six* o *Sandy Wexler*, per quanto bestseller di visualizzazioni, mal si conciliavano con la rilevanza che il portale ha da subito ambito a raggiungere. Lo stand-up di Sandler, assemblato tenendo insieme date diverse del suo tour tra *venues* più raccolte e palazzetti o grossi teatri sold out, è la rappresentazione più precisa della mutazione avvenuta nel canone, sorta

di manifesto di rivincita griffato Paul Thomas Anderson, responsabile delle riprese della tappa dell'amico all'El Rey Theater di Los Angeles. Sandler non rinuncia alle canzoncine demenziali che lo resero celebre ai tempi del SNL, né alla volgarità sfacciata in grado di freddare il pubblico, così caratteristica di queste esperienze. Ma per forza di cose il suo show ha bisogno di aprirsi, con modalità non troppo lontane da quello che è forse il prodotto più linguisticamente avanzato di Netflix, il *food and travel Ugly Delicious* di **David Chang** (non a caso zeppo di comici a fare compagnia al cuoco coreano-americano): si veda l'inserto *guerrilla* con Sandler incappucciato che si esibisce nella metro di Manhattan. O, ancora di più, le schegge di home movies che puntellano la parte finale dello spettacolo, davvero come se fossimo ancora in *Funny People* di Apatow: nella tenerezza che sprigionano le memorie di Sandler ritrovi la reale definizione in grado di tenere insieme l'importanza – sociale e privata – di queste pratiche anche per la generazione dei *millennials*, d'accordo con la grande tradizione dei padri fondatori della *comedy routine*, capaci di cantare, suonare e dire sconcezze allo stesso tempo, proprio come Adam. L'irresistibile, immortale formula del confessionale: nel tempo della post-verità abbiamo disperatamente bisogno di fidarci della post-commedia, le rivelazioni intime in prima persona sovvertono le dirette sui social network (quanti di questi comici vanno *live* quotidianamente per i loro follower sui social...) così come garantiscono ancora il grado di autorevolezza e verità nei testi dei performer. Mostrarsi a cuore aperto, anche rinunciando a qualche affondo cinico da applauso sicuro, segna il nuovo trend della "pondering stand-up", per tornare a *Vulture*. Nel flusso distratto con cui le voci dei comici si susseguono nel palinsesto di sottofondo di Netflix, i sentimenti reclamano attenzione, interrompono la trafila delle battute per creare una connessione forte con gli utenti in sala, e davanti a qualunque schermo dell'universo.

Hasan Minhaj

Questo articolo è un'anticipazione di "*L'arrivo del lupo – Netflix e la nuova TV*", secondo volume della collana CUT di Il Menocchio – Intrecci Edizioni, a cura di Matteo Berardini

Playlist Stand-up

Approfondimenti

Sentieri selvaggi segue l'evoluzione della post-comedy da tempo, ecco una selezione di articoli pubblicati sul nostro sito www.sentieriselvaggi.it per approfondire ulteriormente la nostra cover story.

Patriota Indesiderato – Hasan Minhaj, la tribuna politica di Netflix
Hasan Minahj è il comico americano, di origini indo-musulmane, più politico di Netflix. Scopriamo allora il suo show, Patriot Act, che è arrivato addirittura ad essere censurato in Arabia Saudita

All Adventurous Women do – La nuova stand-up comedy femminile
Una volta passate dalla writers' room al palco, le donne non hanno più mollato il microfono, sempre in tour, in teatri che impazziscono nel sentirle abbattere gli stereotipi sull'identità femminile

Questa è la mia vita. L'universo autobiografico di Judd Apatow
Nel mondo apatowiano confessare il vero, tramite l'autobiografia, è la reale magia cinematografica, in cui si compie la catarsi. E se l'intimismo di Judd fosse il vero antesignano della post-comedy?

Vice – L'uomo nell'ombra, di Adam McKay
Il testo definitivo della post-comedy, il tentativo di ribattere alle derive grottesche del reale riprendendosi il diritto della commedia all'esagerazione e alla reinvenzione, pratiche oramai esondate nella post-verità del dibattito elettorale perenne

The Fool on the Hill. I maghi dello stand-up
Bob Hope, Lenny Bruce, Hicks, Carlin: la storia della stand-up comedy dimostra che può essere mestiere o vocazione. La scelta: tappa di formazione nello show-business o missione da comedian a vita?

Make people feel black: Atlanta
In un gioco labirintico di opposti, tra sospensione e senso di caduta, Donald Glover nella sua serie evoca la cultura dello hood per mostrare come la blackness sia un'idea intraducibile, multipla e divergente

Saturday Night Live – Breve storia di uno sketch infinito
Com'è cambiato dagli esordi il quartier generale da cui continuano a nascere le pratiche eversive del demenziale?

Nemico Pubblico – Intervista a Giorgio Montanini
Una chiacchierata con l'autore e attore comico Giorgio Montanini sul suo lavoro di *comedian* e sullo stato della comicità nel nostro Paese

Ma quanto sono sconci i cartoni animati per adulti?
BoJack Horseman, Rick & Morty, Big Mouth: la post-comedy viaggia anche nei territori dell'animazione. Dalla giarrettiera di Betty Boop al food porn(o) di Seth Rogen

COVER STORY

John Belushi, una dolcissima "ape da una tonnellata"

di federico chiacchiari

Il 24 gennaio 2019 John Adam Belushi avrebbe compiuto 70 anni. La modernità del corpo-comico di Belushi lo rende incredibilmente un'icona contemporanea, meravigliosamente in volo in mezzo alla generazione di *stand- up comedian* di oggi. Voce, corpo, sguardo, anima dissennata, tra cinema, teatro, musica e TV. Lo ricordiamo con un brano dal nostro volume *John Belushi, L'anima blues in un corpo punk: il comico demenziale*, del 1996

J. Belushi in *1941 - Allarme a Hollywood* di S. Spielberg

Ci sono diversi John Belushi. C'è da un lato il Belushi "mito", oggetto di culto, sorta di icona/souvenir, da appendere come poster nelle stanze post-adolescenziali o sulle magliette come fosse Che Guevara; dall'altro ci si trova di fronte a quell'unica "definitiva" biografia che quel "monumento" del giornalismo americano che è Bob Woodward gli dedicò due anni dopo la scomparsa, che sembra chiudere ogni possibile discorso sul personaggio-Belushi, gettando su di lui un'ombra "maligna", corpo sfatto immerso nel mondo dello show business e massacrato da questo, con la droga a far da protagonista assoluta della sua vicenda.

Ma, da un altro punto di vista ancora, abbiamo le testimonianze di coloro che lo amarono in vita, amici, moglie, parenti, che rovesciano completamente le tesi di Woodward, giungendo quasi a farci credere che John fosse un "bravo ragazzo"... In mezzo a queste tre strade ci si ritrova poi di fronte al fatto concreto che la stampa, l'editoria e il mondo della comunicazione tutt'intero ha operato nei suoi confronti una sorta di "rimozione" totale: non c'è un libro su Belushi, non c'è un programma televisivo, nemmeno degli articoli, che non risalgano a tantissimi anni addietro. Paura di scontrarsi con la "versione definitiva" data da "Wired"? Paura di confrontarsi con il mito di Belushi (e forse anche con quello di Woodward)? Certo è che su John Belushi non è mai stata fatta alcuna riflessione critica, ed egli sembra rimanere comunque un perfetto sconosciuto.

Sembra quasi che di Belushi si possa solo narrare le vicende biografiche, come se tutti fossero soltanto attratti, morbosamente, dal percorso che lo conduce dalle esperienze teatrali attraverso la TV e il cinema, in un tunnel pauroso e terribile che lo ha portato alla sua tragica morte, quel 5 marzo del 1982. Come se la sua morte, il come egli è morto, condizioni a tal punto ogni riflessione da indirizzarne anche l'atteggiamento critico, o addirittura storico biografico. Questo è, probabilmente, il danno maggiore che il libro di Woodward ha fatto. E il silenzio domina sul personaggio Belushi. Ma viene il sospetto che questo silenzio, questa "rimozione" nasconda altre "rimozioni", storicamente più grandi del personaggio Belushi, ma che Belushi stesso in qualche modo, rappresenta e fa riaffiorare.

Uno spettro si aggira per l'America

John Belushi non è una meteora comparsa per caso nell'America degli Anni '70. John è un pezzo della sua generazione, e di questa ha vissuto i momenti magici, come pure le improvvise "sparizioni".

C'è uno sketch del *Saturday Night Live* ambientato in una centrale di polizia, dove un detective serissimo chiede le generalità a Belushi: *"Io sono Jack Kerouac"*, risponde John, che è vestito come Marlon Brando ne *Il selvaggio*. È un flash, una scheggia impazzita dell'universo belushiano. Eppure sembra raccontare altre cose, tante cose. Come quello di una sorta di filo rosso, invisibile, che lega Belushi e i suoi compagni, il suo gruppo, la sua "generazione", ad altre generazioni, come quella cosiddetta "beat". Circa quarant'anni fa i giovani americani (ma il fenomeno divenne per la prima volta "planetario") scoprirono la necessità e l'urgenza della "ribellione". E lo fecero attraverso i mezzi che l'industria culturale loro offriva, rovesciando i meccanismi, rompendo degli ingranaggi ben consolidati.

Sia che si guardi al mondo dei letterati e scrittori (la vera "Beat Generation" da Kerouac a Ginsberg, Corso, Ferlinghetti, Burroughs, ecc...), sia che si guardi al panorama musicale (la nascita del rock'n'roll), che a quello cinematografico (i "ribelli senza causa" di un Dean o di un Brando), un po' ovunque le nuove generazioni si ribellarono al mondo costruito dai loro padri, quel mondo che per liberarsi dell'Olocausto aveva creato, a sua volta, Hiroshima e Nagasaki. Ma che soprattutto aveva creato la società "omologata" del dopoguerra, la crescita del ceto medio e la diffusione dello "stile di vita americano". È a questo tipo di conformismo che si ribellò la generazione "figlia dell'atomica e della cocacola", come alcuni la definirono, che negli Anni '60 si trasformò in movimento di massa, che cercava di minare le basi stesse della società capitalistica americana. Dal non accettare le convenzioni, i miti e le garanzie sociali, fu facile il passaggio alla strada, alla rivolta assoluta, per una vita i cui valori andavano completamente rovesciati (e nessuna istituzione ne uscì indenne, dalla famiglia allo stato, dall'esercito alla chiesa, ecc...).

È in questo trambusto sociale e culturale, gli Anni '70, che "cresce" John Belushi, nato nel 1949 e che quindi ha 19 anni nel '68. Le cronache ci narrano di un Belushi già, involontariamente, "divo TV" (e il futuro cognato Bob Jacklyn che racconta: "*lo vidi in televisione prendersi addosso un getto d'idrante alla manifestazione alla Convention Democratica di Chicago*"). Come uno dei tanti giovani di allora Belushi partecipa alle manifestazioni, porta i capelli lunghi, contesta la guerra nel Vietnam, vive insomma l'epoca controculturale, che è fatta anche di realtà alternative (hashish, marijuana, e altre cose della "rivoluzione psichedelica"). Ma questa generazione vede agli inizi degli Anni '70 come interrotto il suo sogno di liberazione, e alcune "delle loro menti migliori", invece di autodistruggersi o di rinchiudersi nel ghetto, provano altre strade, come quella di impossessarsi dei mezzi di comunicazione, ma dall'interno.

Il comico demenziale

È la strategia che pratica una rivista come *National Lampoon*, che opera sulla satira una vera e propria rivoluzione, rompendo la figura dell'intellettuale classico, e scontrandosi e appropriandosi di "tecniche di consumo" fino ad allora appartenenti solo ai "colossi" dell'industria culturale. Quindi riviste, spettacoli teatrali, trasmissioni radiofoniche, in un iperattivismo di cui Belushi diviene presto parte integrante. E il suo arrivo alla TV, a quel *Saturday Night* che lo consacrò presso il grosso pubblico, è quasi un passaggio "naturale". È quel passaggio che il "Washington Post" commentò cosi: "*I giovani di questa generazione negli Anni '50 adoravano la TV, negli anni '60 la detestavano e ora, negli Anni '70 stanno tentando di appropriarsene*". È la nascita di quello che verrà più tardi chiamato il "comico demenziale". Belushi è il cuore, il corpo e l'anima di questa comicità. E sembra quasi che la scelta della comicità sia "necessaria". Per sbattere al muro le convenzioni, per avere un terreno fertile su cui operare, anche perché il comico è il genere che più degli altri si presta alle infinite variazioni critico-satiriche, alla follia surreale, all'inverosimile, alla possibilità reale di "distruzione".

Ma del comico Belushi & Co. riprendono le componenti più trasgressive e innovatrici: il recupero della comicità irriverente e fracassona dei fratelli Marx, la critica all'*American Way of Life* di un Jerry Lewis, il mescolamento di generi e narrazioni operato da film come *Helzapoppin*. Il demenziale nasce negli Stati Uniti proprio come risposta (produttiva) alla crisi ideologica della sinistra vecchia e nuova, cercando di superare la "cultura della crisi" operando e lavorando dal di dentro l'industria dell'immaginario. In questo senso Belushi e il demenziale hanno molte parentele con i movimenti europei, che si svilupparono intorno al '76-'77. Movimenti che alcuni hanno definito "terminali", come ultima spiaggia di un ciclo di lotte destinate alla sconfitta, poi, negli Anni '80. Ma in realtà il demenziale e il punk, influenzeranno, con il loro "stile", con le pratiche di "rimescolamento", di irriverenza "ideologica" e di pratica di "dissoluzione" tutta la cultura contemporanea, dalle arti alla moda, alla musica, al cinema. E forse l'intero cinema degli Anni '80, che rilegge i generi, e li rimescola in un'operazione di "frullamento" dell'immaginario (vedi Spielberg e Lucas) sarebbe stata forse impossibile senza il demenziale.

Belushi multiplicity

Ma Belushi va ancor più a fondo, perché opera come un vero e proprio "corpo multimediale", coinvolgendo nel suo percorso teatro, TV, cinema, musica, ma contemporaneamente il suo è anche multiculturale (il mettere insieme il rock'n'roll, rhitm'n'blues, il punk) multietnico (cattolico, albanese, e "afro-americano" nello stesso tempo) ecc... Perché lui "che odiava i nazisti dell'Illinois", operò insieme a Dan Aykroyd forse il più significativo recupero – attraverso il blues – della cultura nera. Tutto ciò che è tipicamente "wasp" è completamente lontano dal mondo di Belushi, che è un mondo fatto di mescolamento di razze, di gusti, di generi, di mondi diversi. Belushi e il demenziale hanno operato un completo rovesciamento dell'ottica protestante e calvinista del capitalismo americano, rimettendo il "piacere", il divertimento, lo svacco e il godimento al primo posto nella scala dei bisogni umani. E fa niente se per queste cose uno ci può anche lasciare le penne, ognuno è responsabile della sua vita. Ballare all'impazzata, saltare, cantare e fare le piroette come i Blues Brothers rappresenta uno degli ultimi tentativi di 'liberazione culturale' operato all'interno dell'industria dell'immaginario.

Belushi, Aykroyd e Ray Charles in *The Blues Brothers* di J. Landis

Purtroppo la morte di Belushi funzionerà quasi come uno spartiacque e rigetterà indietro, simbolicamente, molte delle "conquiste" ottenute. Il corpo innanzitutto. Finalmente – con Belushi – non più "costretto" dentro degli archetipi ben precisi, dei modelli culturali che negli Anni '80 trionferanno (fitness, body building, ecc). Il corpo grasso, sporco e unto di Belushi è la riappropriazione massima di se stessi. Si può essere così ed essere "belli", e anche atletici, disinvolti e travolgenti. Disse Belushi in una delle rare interviste: *"I miei personaggi dicono che va bene essere incasinati. La gente non deve necessariamente essere perfetta. Non deve essere intelligentissima. Non deve seguire le regole. Può divertirsi. La maggior parte dei film di oggi fa sentire la gente inadeguata. Io no"*.

Pochi hanno riflettuto sulla lucidità di queste parole di Belushi. Fare in modo che gli altri si sentano a proprio agio nel mondo, fuori dai canoni stabiliti dall'alto, da qualcuno che vuole venderci "come dobbiamo aspirare ad essere". È in questa vocazione "cristologica" che sta tutta la grandezza di Belushi (che muore proprio a trentatré anni... sarà un caso?). Quello che muore "per tutti noi" nello sperimentare una vita diversa, possibilmente più libera, migliore. Non quello che ci ha rappresentato Woodward, di un grassone insicuro alla continua ricerca dei soldi e del successo.

Morto Belushi, Viva Belushi

E allora andiamo a rivederci tutti insieme l'incredibile "film TV" di pochi minuti realizzato per il SNL: *Don't Look Back in Anger* (rovesciamento del "ricorda con rabbia" dei giovani arrabbiati inglesi degli anni cinquanta, precursori del Free Cinema). Belushi è un vecchio che si reca nel cimitero di Brooklyn. È tutto ricoperto di neve, ed egli si muove lentamente, con addosso un pesante cappotto scuro. "*Credevano tutti che sarei stato il primo ad andarmene* – dice – *certo io ero uno di quei tipi alla vivi in fretta muori giovane e lascia un bel cadavere... si sbagliavano. Eccoli qui tutti i miei amici... qui giace Gilda Radner... e là riposa Laraine... è morta di complicazioni durante un'operazione di chirurgia estetica... e la c'è Garett Morris, morto di overdose... e lì Chevy Chase, morto dopo il suo primo film con Goldie Hawn. E qui Dan Aykroyd. Amava troppo la sua Harley. Andava a 250 chilometri all'ora al momento dell'incidente. Di lui non è rimasto molto. Chiamarono me per identificare il corpo. Lo riconobbi soltanto dai piedi palmati.... Il Saturday Night è stata la più bella esperienza della mia vita. Adesso se ne sono andati tutti e a me mancano tutti quanti. Perché sono rimasto proprio io? Perché sono vissuto così a lungo mentre loro sono morti tutti? Ve lo dico io il perché! Perché io sono un ballerino!"* e comincia a ballare volteggiando tra le tombe. Tom Schiller, il regista, raccontò che Belushi fece tutto in un'unica ripresa, cambiando il tono della voce, improvvisando, nella battuta finale.

Guarda il video

Fa impressione rivedere questo filmato, perché mentre da un lato rovescia apparentemente quello che sarà il vero futuro, da un altro appare come una profezia, come un grido immaginario, di chi sa che di lui resterà presto solo "la sua opera", il suo personaggio. È Belushi che oggi è realmente ancora vivo. Gli altri protagonisti del SNL sono "morti" in una realtà fatta di piccole commedie, o apparizioni rare in TV. E, incredibilmente, *Don't Look Back in Anger* ci riporta in mente il *Morto Troisi, Viva Troisi*, operando un accostamento apparentemente impossibile, eppure così forte, così im-mediato. Due corpi-comici che hanno trovano nella morte prematura (anche se completamente diversa) una loro definizione "mitica". Pur essendo, in fondo, delle persone "semplici", col solo "difetto" di "voler cambiare il mondo".

E allora, rivendendo Belushi che fa l'ape, o nei panni del capitano dell'Enterprise di *Star Trek*, o come Hulk, nell'imitazione incredibile di Joe Cocker, o ancora come Bluto in *Animal House*, come giornalista d'assalto in *Chiamami aquila*, oppure in quell'incredibile figura archetipica di Jack "Blues Brother", viene impossibile nascondere una certa, malinconica, nostalgia. Per quello che Belushi era e avrebbe potuto essere. Qualcuno dovrebbe prendere tutte le sue performance al SNL e ri-mostrarle al mondo intero. È un peccato che al mondo Belushi sia noto soltanto come quell'uomo vestito di nero, col cappello nero che si nasconde dietro quegli occhialoni neri. Ma non è stato proprio John Carpenter (ricordate *Essi vivono*?), altro personaggio non riconciliato e non riconciliabile del cinema contemporaneo, a rivelarci che sono proprio gli occhiali neri a farci vedere realmente il mondo?

P.S.: L'ape da una tonnellata era la canzone dei Ventures (*The 2000-Pound Bee*) che Belushi chiese, diversi mesi prima di morire, a Dan Aykroyd di far suonare al suo funerale. E Dan lo accontentò.

I migliori "comedian" under 40 su Netflix

COVER STORY

a cura di luca marchetti

Ali Wong

Californiana di San Francisco, figlia di un sino-americano e un'immigrata vietnamita, Ali Wong esordisce dietro il microfono già ai tempi del college. Trasferitasi a New York, Wong segue il normale *cursus honorum* del *comedian*, tra cammei cinematografici, ospitate in TV e piccoli ruoli. Dopo essere stata inserita nella *10 Comics to Watch in 2011* da *Variety*, arriva al successo nazionale anche grazie alle sue due gravidanze, diventate il focus comico dei suoi monologhi.

Spettacolo must: *Baby Cobra*

Hannibal Buress

Chiamato Hannibal in onore del famoso generale cartaginese (ma lui si diverte a dire che, invece, è un omaggio al Dottor Lecter), Buress cresce a Chicago entrando in contatto con il mondo rapper della città. Scoperto da Louis C.K., che lo fa recitare nel suo *Louie*, Hannibal si divide tra la collaborazione con lo show televisivo del suo amico Eric Andre e decine di comparsate. Nel 2014 un suo monologo contro Bill Cosby, dove parla apertamente delle accuse di stupro all'anziano attore, diventa virale facendolo arrivare alla ribalta. Ad oggi il suo ruolo cinematografico più noto (e sicuramente più redditizio per lui) è quello del coach in *Spider-Man: Homecoming.*

Spettacolo must: *Comedy Camisado*

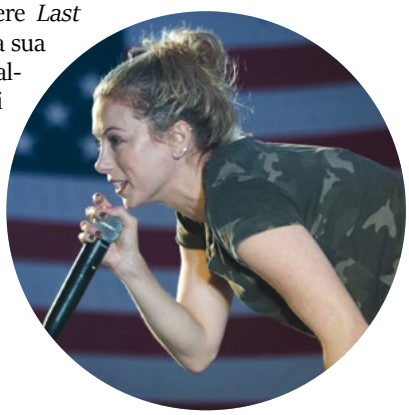
Michael Che

Spettacolo must:
Michael Che Matters

Newyorkese del Lower East Side, Michael deve il suo secondo nome Che alla passione del padre per Ernesto Guevara. Michael Che incomincia a esibirsi nei locali della sua città all'età di 26 anni, diventando in breve tempo uno dei giovani *comedian* più ricercati. Inizia a lavorare per il Saturday Night Live nel 2013, prima come autore ospite, poi come *regular*. In 5 anni Michael si conferma uno dei pilastri della storica trasmissione, fino a raggiungere, nel 2017, il ruolo di capo-autore.

Iliza Shlesinger

Newyorkese di nascita ma texana di adozione, Iliza Shlesinger si esibisce sin dopo la laurea come stand-up comedian, diventando la prima donna (e la più giovane in assoluto) a vincere *Last Comic Standing* della NBC. La sua carriera si sviluppa principalmente sui palchi e nei locali di tutta America, partecipando anche a web series comiche. Dal 2013 comincia la sua collaborazione con Netflix che distribuisce tutti e quattro i suoi spettacoli.



Spettacolo must:
Elder Millennial

Daniel Sloss

Giovanissimo comedian scozzese, comincia a muoversi nei locali di Edimburgo, partecipando a diciott'anni con un monologo al suo primo Edinburgh Festival Fringe. Grazie al successo nella sua città, collabora con i più importanti canali televisivi britannici (BBC, Channel 4, ITV) e partecipa come ospite a diverse puntate del late show del suo compatriota Craig Ferguson. È uno dei più giovani comici ad essersi esibito per una stagione nel West End di Londra.

Spettacolo must:
Live Shows

John Mulaney

Nato da una ricca e borghese famiglia di Chicago (discende da ben due deputati del Partito Repubblicano), John Mulaney frequenta prestigiose scuole. Dopo aver conosciuto, da ragazzo, Nick Stroll e Mike Birbiglia, si dedica totalmente alla comicità, trasferendosi a New York. Nella *Grande Mela* Mulaney inizia a lavorare per il Saturday Night Live e comincia a partecipare a diverse serie TV comedy. Nel 2014 realizza con Fox Mulaney, una serie semi-autobiografica che lo rende un volto conosciuto per il grande pubblico. Ha lavorato spesso come doppiatore. Solo recentemente ha prestato la voce per *Big Mouth* del suo amico Stroll e per *Spider-Man – Un nuovo universo*.

Spettacolo must:
The Comeback Kid

Anthony Jeselnik

Cresciuto in un piccolo sobborgo della Pennsylvania, Anthony Jeselnik dimostra da subito una grande passione per il *black humor* e l'*insult comedy*. Laureatosi in Letteratura Inglese, abbandona presto il sogno di scrivere il Grande Romanzo Americano per dedicarsi alla comicità. Si trasferisce a L.A. dove, pur mantenendosi con lavori da impiegato, comincia a esibirsi. I suoi spettacoli, basati su battute fulminanti grondanti humor nerissimo, cominciano a riscuotere un grande successo, aprendogli la strada della televisione. Poco interessato a intraprendere una carriera sul piccolo o grande schermo, Jeselnik continua a preferire i palchi dei locali e dei teatri per i suoi monologhi.

Spettacolo must: *Thoughts and Prayers*

Hasan Minhaj

Nato in California da una famiglia di indiani, Hasan Minhaj dopo una laurea in scienze politiche decide di diventare un comico sulla spinta di uno spettacolo di Chris Rock. Dopo essersi esibito per uno show della Nbc, diventa un volto televisivo, grazie alle partecipazioni nelle serie *State of Georgia*, *Arrested Devolpment* e *Getting On*. Collaboratore di Jon Stewart e frequentatore assiduo dei palchi dei teatri di Off Broadway, Hasan Minhaj nel 2017 arriva alla ribalta nazionale quando, durante l'annuale Correspondents' Dinner della Casa Bianca, attacca il Presidente Donald Trump (che ha boicottato l'evento) definendolo *"the liar in chief"*.

Spettacolo must: *Patriot Act*

Trevor Noah

Figlio di una coppia ritenuta interrazziale per la legislazione razzista del Sudafrica degli Anni '80, Trevor Noah raggiunge una forte sensibilità politica sin da ragazzo. Dopo aver riscosso un grande successo in patria con i suoi monologhi comici, Noah nel 2011 si trasferisce negli Stati Uniti, diventando il primo comico sudafricano a esibirsi nei più importanti show televisivi americani. Nel 2015, dopo una collaborazione come *recurring contributor*, Trevor Noah raccoglie l'eredità di Jon Stewart e assume la conduzione di *The Daily Show* di Comedy Central. Autore di libri acclamati dalla critica, nel 2018 Trevor è stato inserito da *Time* nella lista delle 100 persone più influenti del mondo.

Spettacolo must:
Afraid of the Dark

Jen Kirkman

Nata nel cuore del New England, Jen Kirkman, dopo essersi laureata a Boston, si sposta a Los Angeles per dare una svolta alla sua carriera. Diventata un volto noto grazie alle sue collaborazioni con gli show di Comedy Central e E! (famose le sue partecipazioni a *Chelsea Lately*), la Kirkman realizza un podcast settimanale comico che attira le critiche entusiaste della stampa, che la considera uno dei migliori comedian da seguire su Twitter. Nel 2018 collabora con Amy Sherman-Palladino, come scrittrice e consulente, alla realizzazione della serie *La fantastica signora Maisel*. Il suo primo libro è diventato un bestseller del New York Times.

Spettacolo must: *I'm Gonna Die Alone*

Basta la parola...

di federico chiacchiari

Her di S. Jonze

Nel pieno della "civiltà dell'immagine" ecco spuntare due elementi diversi che sembrano rimettere "al centro del Villaggio" il sapore e il potere magico della parola: Alexa e gli stand-up comedian. Piccolo viaggio nel nuovo mondo della parola 2.0...

"*In principio era il verbo*", recita il Vangelo secondo Giovanni... ovvero il logòs, il pensiero, il discorso, il ragionamento (scegliere, raccontare, enumerare, parlare, pensare). Stiamo tornando nell'era della parola, a una nuova versione 2.0 dell'Era dell'oralità? Veniamo da almeno un secolo che ha fatto dell'immagine, della visione, della comunicazione rapida e immediata, il centro cuore della rappresentazione del mondo, del racconto del mondo. Dalla Fotografia al Cinema, alla Televisione e agli schermi diffusi di oggi, "l'immagine immediata" sembrava aver conquistato definitivamente la "poca attenzione rimasta". Persino la diffusione degli SMS prima e dei messaggi sulle varie chat di oggi (Messenger, Whatsapp, ecc...) che parevano rilanciare la presenza della parola, ha visto nel breve tempo trasformare la comunicazione in un tourbillon di foto, video, gif ed emoticon che la rilanciavano, con l'immediatezza dell'immagine, verso quel "guardare che rientra nelle valutazioni rapide della realtà". Il tempo della lettura si restringe, e anche se Twitter in controtendenza aumenta i caratteri da 140 a 280, i testi sembrano sempre sopraffatti dalle immagini, dalle icone, l'impressione prevale sulla riflessione.

Ed ecco che, quasi simultaneamente e – seppur annunciati da tempo – improvvisamente, arrivano a diffusione di massa due elementi che sembrano caratterizzare con forza il ritorno della parola: *Alexa* e gli *stand-up comedian*.

Alexa è solo il più diffuso degli "assistenti vocali" in circolazione. Nel giro di poco tempo noi umani parleremo prevalentemente con gli oggetti.

Già lo facciamo oggi e gli "oggetti ci parlano". Ci parlano le automobili, ci parlano i navigatori satellitari, ma a breve saremo trascinati in una conversazione continua con tutti gli oggetti e i dispositivi che utilizziamo nella vita quotidiana. Non manderemo più messaggi scrivendo, ma parlando con il dispositivo (già lo facciamo con gli odiosi messaggi vocali, ma presto questi messaggi potranno essere "ascoltati" in vari modi, e magari anche letti). Tutta la tecnologia sembra andare verso una nuova forma di vocalizzazione, che pare riportare "al centro del villaggio" ciò che per secoli era stato il cuore della comunicazione umana: la parola. Ascolteremo gli oggetti e parleremo con loro, forse lo faremo ancora anche tra esseri umani...

L'assistente vocale *Echo Alexa*

Intanto ci sono alcuni esseri umani, una magnifica generazione di *comedian* americani (per modo di dire, perché sono di tutte le provenienze geografiche e culturali: ispanici, neri, sudafricani, indiani, ecc...) che sembrano aver deciso che, in questa dannata civiltà dell'immagine e della comunicazione visiva, è giunta l'ora di restituire alla parola, alla voce umana, quella centralità che ha avuto per secoli.

Eppure ancora oggi la "*comunicazione verbale viene considerata un mezzo di comunicazione lento e obsoleto, non completamente adeguato al mercato e alle necessità della vita moderna*" mentre "*al contrario il guardare rientra nelle valutazioni rapide della realtà, in quanto produce immagini non opportunamente vagliate dal cervello razionale*" (Lamberto Maffei, *Elogio della parola, 2018*).

Cosa sta succedendo, allora?

Di colpo la scrittura e le immagini sembrano rappresentare come una sorta di attrito nella comunicazione. Ed ecco che Echo, il dispositivo di Amazon, ti "libera le mani" immergendoti in una comunicazione tra te e l'oggetto senza più l'attrito del *touch*. Insomma improvvisamente, come fossimo nel film *HER*, "parliamo con le macchine". Siamo dentro un magnifico benessere, dove tutto è a portata di voce, soprattutto gli acquisti. Ed ecco che qualcuno già si oppone a questa "mancanza di attrito": in *Radical Technologies: Il design della vita quotidiana*, Adam Greenfield, un urbanista, vede la mancanza di attrito come una minaccia esistenziale: ha lo scopo di eliminare il pensiero dal consumo, di "*cortocircuitare il processo di riflessione che si frappone tra il riconoscimento di un desiderio e la sua realizzazione attraverso il mercato*". (cit. in *Alexa, Should We Trust You?* di Judith Shulevitz, *The Atlantic*, nov. 2018).

E allora ecco spuntare dall'universo del comico, decine, forse centinaia di Stand-up *comedian* di ogni specie che hanno scelto, in piena civiltà dell'immagine, di fare del loro corpo e della loro parola il nuovo baricentro della comunicazione.

"*La scrittura invita all'astrazione, che toglie la conoscenza dall'arena in cui gli esseri umani si combattono, separa colui che conosce dall'oggetto della sua conoscenza. Mantenendo invece la conoscenza immersa nella vita umana, l'oralità la pone entro un contesto di lotta*" scriveva Walter Ong nel suo, *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola, 1982*. Di nuovo la parola, l'oralità, torna al centro della comunicazione, e il contesto è più che una lotta, è una battaglia! Questi giovanotti trentenni scatenano le loro parole sul pubblico e, complice Netflix che ha bisogno di produzioni originali – e queste sono a basso costo – di grande impatto sugli spettatori, i loro spettacoli travalicano il pubblico che li assiste dal vivo, per catapultarli in un universo di milioni di abbonati (anche Amazon si sta lanciando con forza negli stand-up) di tutto il mondo che, pur con la fatica di dover leggere i sottotitoli per stare dietro alle raffiche di parole lanciate dal palcoscenico, si appropriano dappertutto di queste nuove "narrazioni".

Ma non siamo a un ritorno della "parola lenta" contro la velocità dell'immagine. Le parole dei *comedian* di oggi, di Daniel Sloss, Hasan Minahj, Iliza Schlesinger, Ali Wong, Trevor Noah, Hannah Gadsby e gli altri, sembrano davvero viaggiare a una velocità supersonica, trasformando e rivoluzionando l'esercizio della parola in una nuova comunicazione del XXI secolo. Di più: la parola racconta, straccia le nostre abitudini e convenzioni, ma i corpi che le usano sono sempre più fluidi, eloquenti, accattivanti. E questi comici, in particolare Minahj, non si limitano a comunicare solo con la parola. Adottano una comunicazione complessa fatta di #hashtag e di immagini, di frammenti di visioni, filmati, ma tutti dentro un "contenitore della parola" che sa usare immagini e simboli come una vera e propria *parola 2.0*.

E mentre *Alexa* ha già ricevuto oltre 250mila proposte di matrimonio e noi ci abituiamo rapidamente alla conversazione intima con le macchine, le parole dei *comedian* risuonano in centinaia di spettacoli che stanno invadendo lo streaming. Per l'umanità sembra iniziare una nuova alba dell'apprendimento, e i comici degli sono le nuove guide per imparare a capire il mondo attraverso le parole...

Trevor Noah

Altre narrazioni

In questo spazio vogliamo far parlare le immagini e addentrarci in diverse modalità di narrazioni, magari sfruttando al massimo quel tipo di parole che solo un dipinto, un disegno o una foto possono evocare, esprimere e sussurrare.

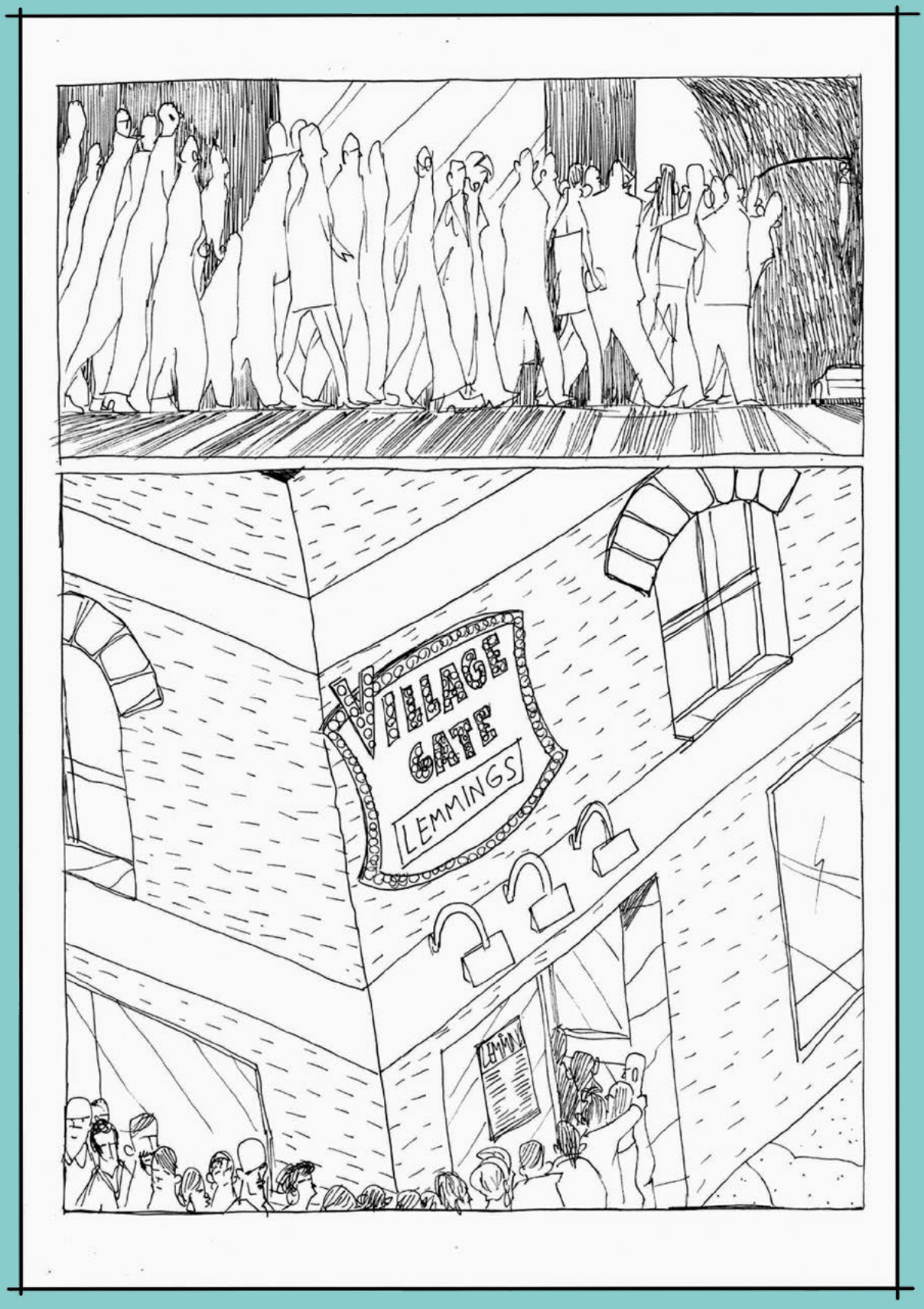
BELUSHI

IN MISSIONE PER CONTO DI DIO

di Alberto Schiavone e Matteo Manera **BD Edizioni**

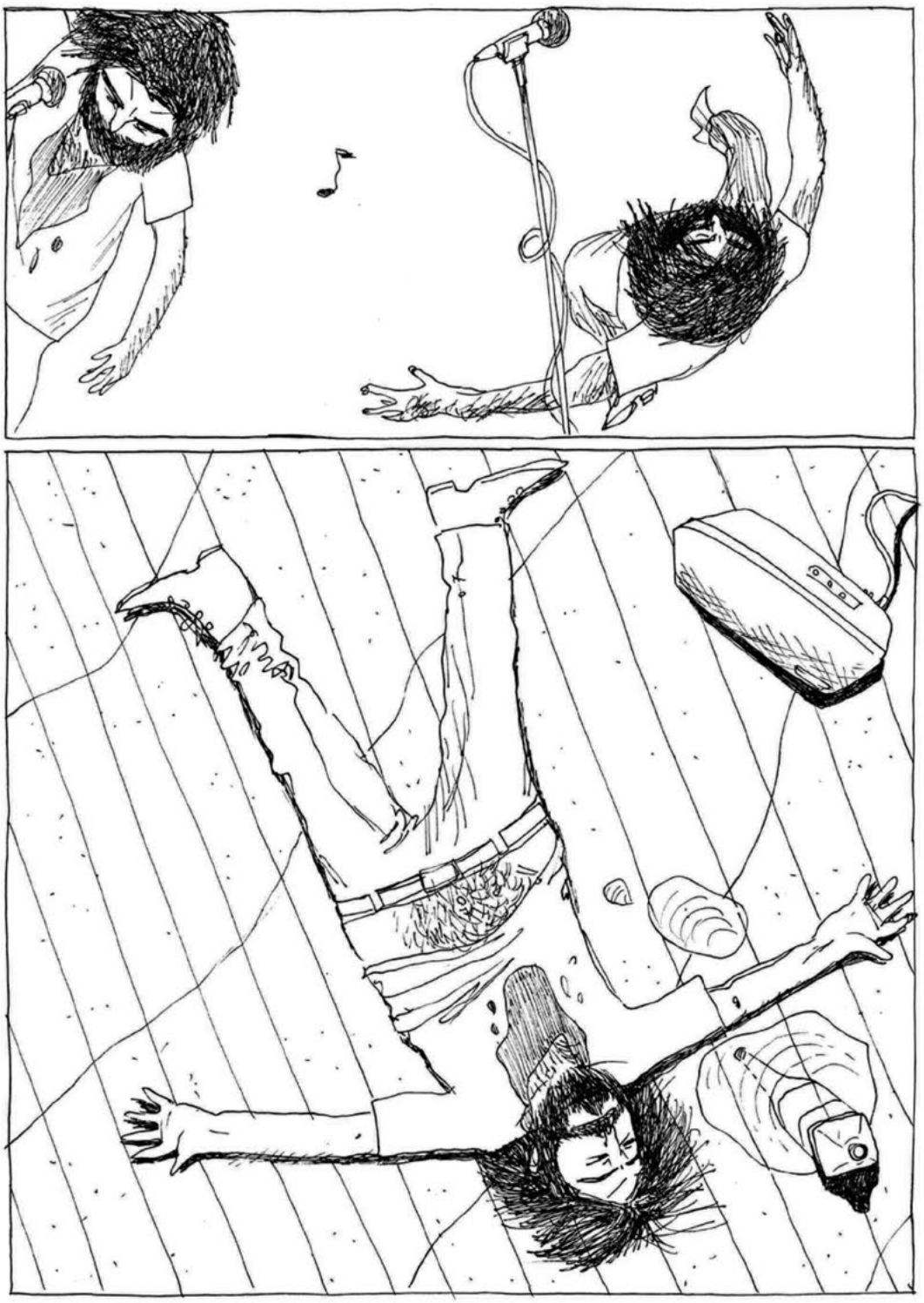
Il romanziere Alberto Schiavone traccia sette fugaci istantanee dalla vicenda biografica e artistica di John Belushi, dal primo provino al successo di *Second City*, dal *SNL* ai grandi cult *Animal House* e *Blues Brothers*, passando da *1941 - Allarme a Hollywood, Chiamami Aquila, I vicini di casa*. Aleggia la predestinazione di una parabola votata al tracollo: quello che le stringate didascalie evitano di sottolineare, viene ripreso dall'ampio respiro e dalla potente resa epidermica delle tavole di Matteo Manera. Tra le vignette sfilano Dan Aykroyd, John Landis, Steven Spielberg ma anche l'amore grande di Judith Belushi, i fratelli Jake e Elwood, Joe Cocker, Bluto Blutarsky, e i vari Beethoven, Samurai e commesso di fast food dei celebri sketch televisivi. Schiavone e Manera inanellano una sorta di playlist esistenziale belushiana (con tanto di indicazioni, i Ventures, Randy Newman, ecc) in cui narrazione e disegni restituiscono la grande, disperata fragilità del Mito, il sogno americano al momento ineluttabile del risveglio.

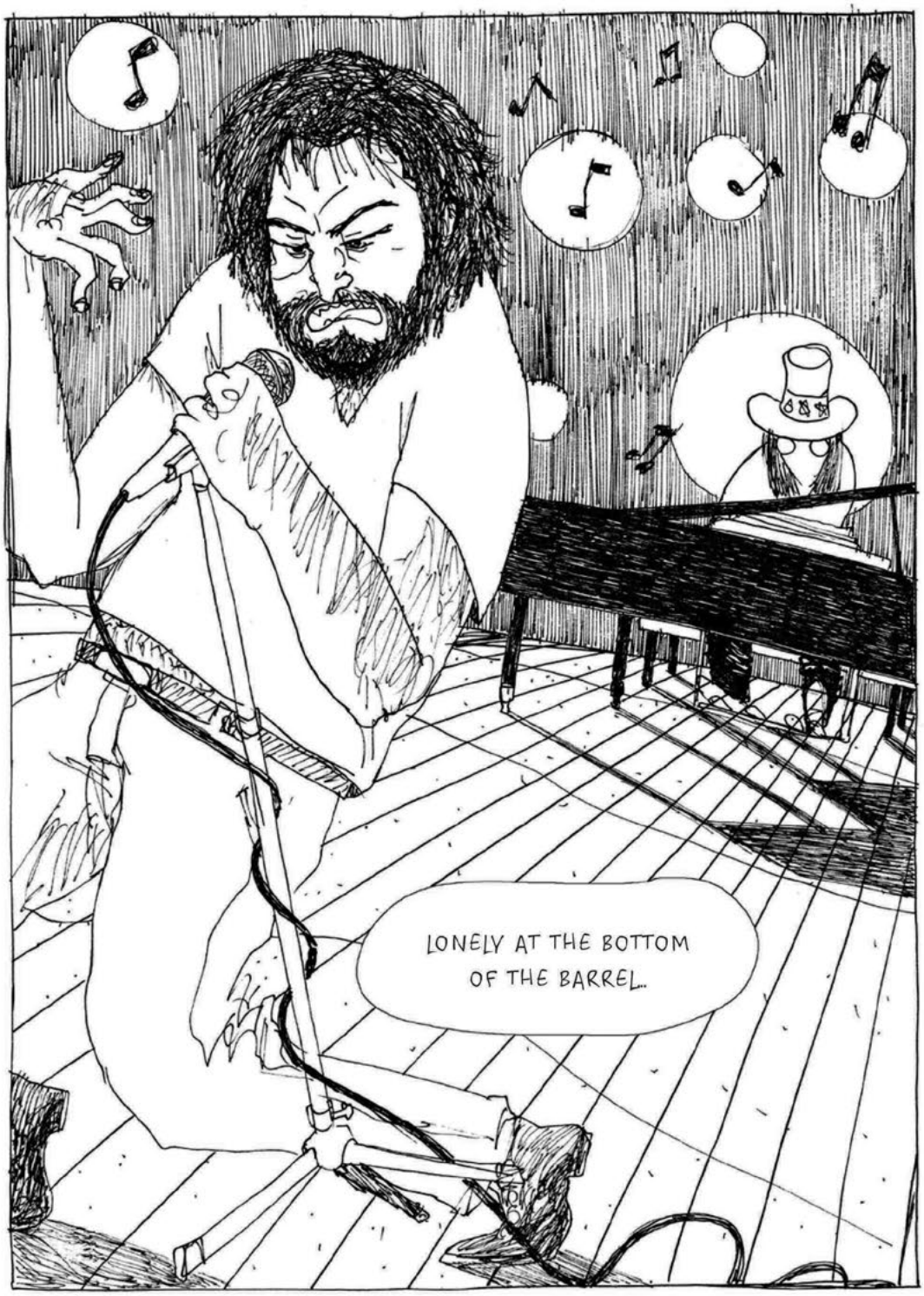
NELL'OTTOBRE DEL 1972 TONY HENDRA, REDATTORE DELLA RIVISTA SATIRICA NATIONAL LAMPOON RAGGIUNGE CHICAGO PER VEDERE FINALMENTE DAL VIVO JOHN, DI CUI HA SENTITO MOLTO PARLARE. NE RIMANE FOLGORATO, E DECIDE DI FARLO SALIRE A BORDO PER UNA NUOVA PRODUZIONE INTITOLATA LEMMINGS, UNA PARODIA DEL FESTIVAL DI WOODSTOCK. JOHN SI TRASFERISCE A NEW YORK. COME GRAN PARTE DELLA GENTE DELLO SPETTACOLO HA INIZIATO A CONSUMARE COCAINA CON DISINVOLTURA.

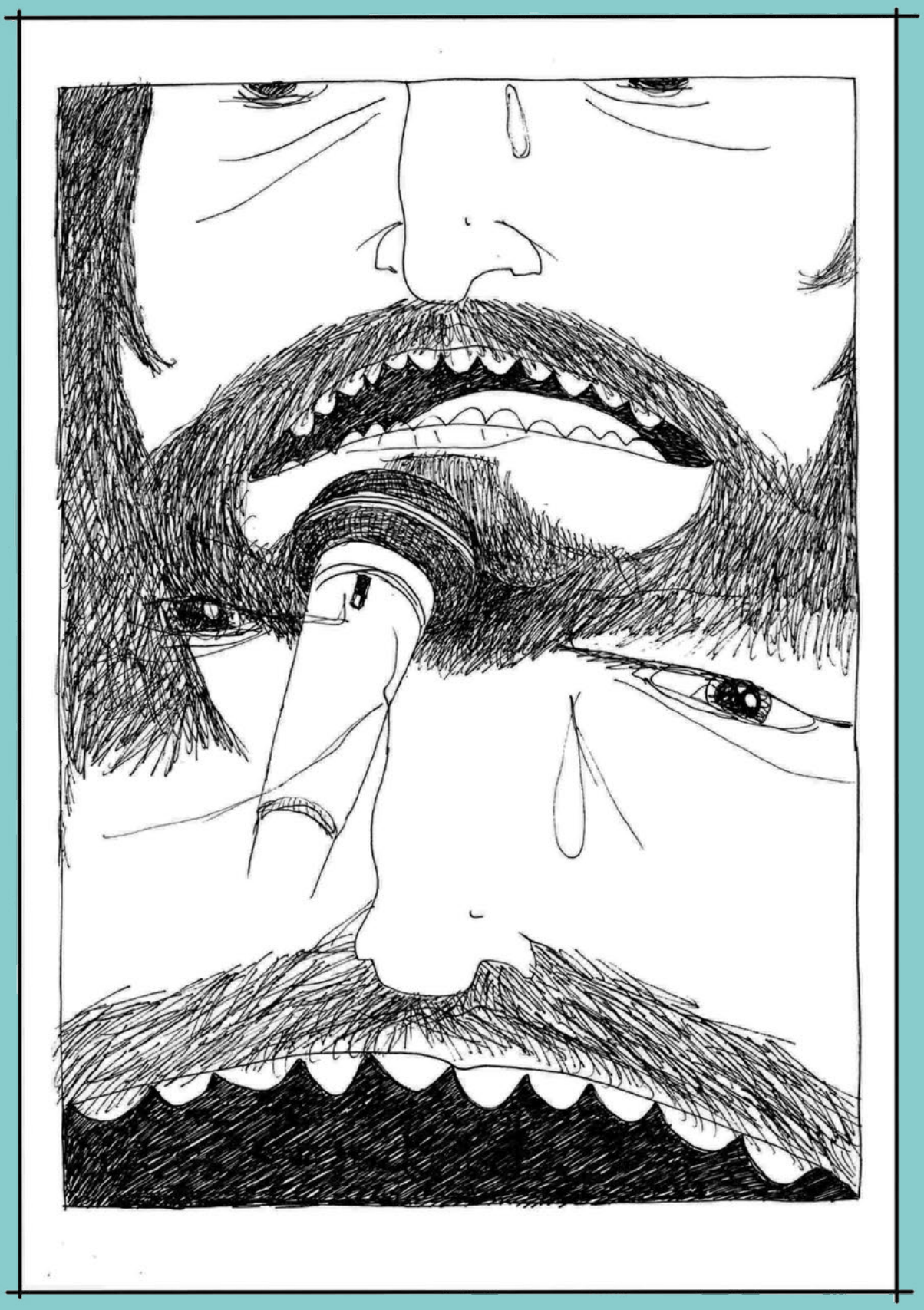

VILLAGE GATE
LEMMINGS

BENVENUTI A WOODSCHUCK IL FESTIVAL DI PACE, AMORE...
... E MORTE!
SAPPIAMO TUTTI PERCHÉ SIAMO QUI.
SIAMO UN MILIONE E SIAMO VENUTI QUI PER FARCI FUORI!
NON POSSIAMO NEMMENO DECIDERE COME SUICIDARCI.
È UNO SCANDALO.
I POTERI CONTROLLANO I NOSTRI MEZZI DI AUTOSTERMINAZIONE DI MASSA.
COME LE LAMETTE.
QUINDI...
... TROVATE UN MODO CREATIVO PER SUICIDARVI!

LADIES AND GENTLEMEN...
...JOE COCKER!




LONELY AT THE BOTTOM
OF THE BARREL...



di enzo ungari

a cura di pietro masciullo

1978

Confessioni di un mangiatore di film di provincia

***Schermo delle mie brame*, Vallecchi Editore, Firenze, maggio 1978**

Forse il miglior omaggio che possiamo fare per ricordare Bernardo Bertolucci (che scrisse assieme a lui la sceneggiatura de *L'ultimo imperatore*) è pubblicare, 40 anni dopo, alcuni degli scritti del più talentuoso, originale e creativo, dei critici cinematografici italiani, Enzo Ungari. Una figura poco celebrata e conosciuta nella pubblicistica italiana, ma che meglio di tutti riesce a rappresentare quella magnifica "stagione dei cineclub", tra la fine degli Anni '60 e i primi Anni '80, che attraverso nuove modalità di visione (il cineclub, le "maratone di film" alla grande arena di Massenzio a Roma, la sezione Mezzogiorno/Mezzanotte a Venezia) ha anticipato pratiche di consumi culturali che passano anche dalle "notti" di raitre di enrico ghezzi, fino alle attuali "grande abbuffate" della visione streaming di Netflix, Prime, ecc…

Cara immaginazione, quel che più amo in te è che non perdoni.

André Breton

Lontano lontano e tanto tempo fa, come dice una vecchia canzone, piccole folle si raccoglievano fremendo, in una penombra che non era ancora buio, avvolte da un brusio che non era ancora suono e non era più (ma lo era mai stato?) silenzio. A voce alta, ridendo sarcastici e spaventati, si spingevano e si incantavano, pieni di innocenza, affascinati e già cinici, davanti al primo cinematografo. Loro, quelli che lo hanno visto, per la prima volta, nel momento stesso in cui esso nasceva.

Ogni mangiatore di film percepisce in modo netto, quasi fisico, la responsabilità, il peso e la maledizione di questa discendenza. Dello spettatore primitivo gli è rimasta la meraviglia mascherata di cinismo che accompagna la visione. È un tumulto del corpo, più che dello spirito.

Come il sognatore che ha coscienza di sognare, il mangiatore di film sente che nel buio della sala cinematografica egli si nutre, e qualche volta ha la visione fuggevole di una fiera che si placa, abbeverandosi, a una sorgente di notte. Il mangiatore di film è un animale solitario. La sua visione è sempre privata. Non è mai liberato da quella dolce disperazione che lo spinge a consumare, voracemente, le gioie dello schermo.

Lo spettatore casuale e distratto, e quello teso e rattrappito che prende appunti, gli sono estranei, addirittura ostili. Diversamente da loro, il mangiatore di film è un personaggio tragico, inaccessibile, forse antisociale. Per lui nel buio il pubblico non esiste, e solo quando la luce si accende, con una smorfia repentina, egli riconosce di non essere solo, e si lascia così invadere dalla presenza della folla che lo circonda, abbandonandosene al mormorio, e arriva perfino a sorridere pieno di vergogna, incrociando altri sguardi, illudendosi che una lieve increspatura delle labbra possa cancellare il rapito ebetismo dei suoi lineamenti. Il mangiatore di film infine è spaventosamente romantico, irrimediabilmente portato cioè a capire la realtà. Quel che egli cerca nel buio non è la fuga da quest'ultima, ma la sua stessa essenza, qualche volta così concentrata, da essere insostenibile come un veleno. Essendo un romantico è addirittura intossicato di realtà e questo gli altri spettatori, coloro che vanno al cinema con spirito realistico, non potranno mai capirlo perché, come dice un romanzo, mentre il cosiddetto uomo realistico se ne sta impenetrabile su questo mondo come un muro di cinta in calcestruzzo, il romantico è invece un giardino aperto, in cui la verità entra e esce a piacimento.

Il mangiatore di film, nella fase più avanzata della sua malattia, è di un'apertura illimitata. Si sente, al tempo stesso, tremendamente solo e tremendamente invaso. Ha capito il mondo così come, per capire un pezzo di pane, non lo si pensa ma lo si mangia.

Archivio

Ovvero la produzione di contenuti, nel cinema come nell'editoria, può ormai passare quasi interamente da "parole e immagini già esistenti".

Tutto è stato già detto e mostrato? Forse no, ma oggi l'Archivio (soprattutto grazie alla rete) è un *contenitore infinito di contenuti.*

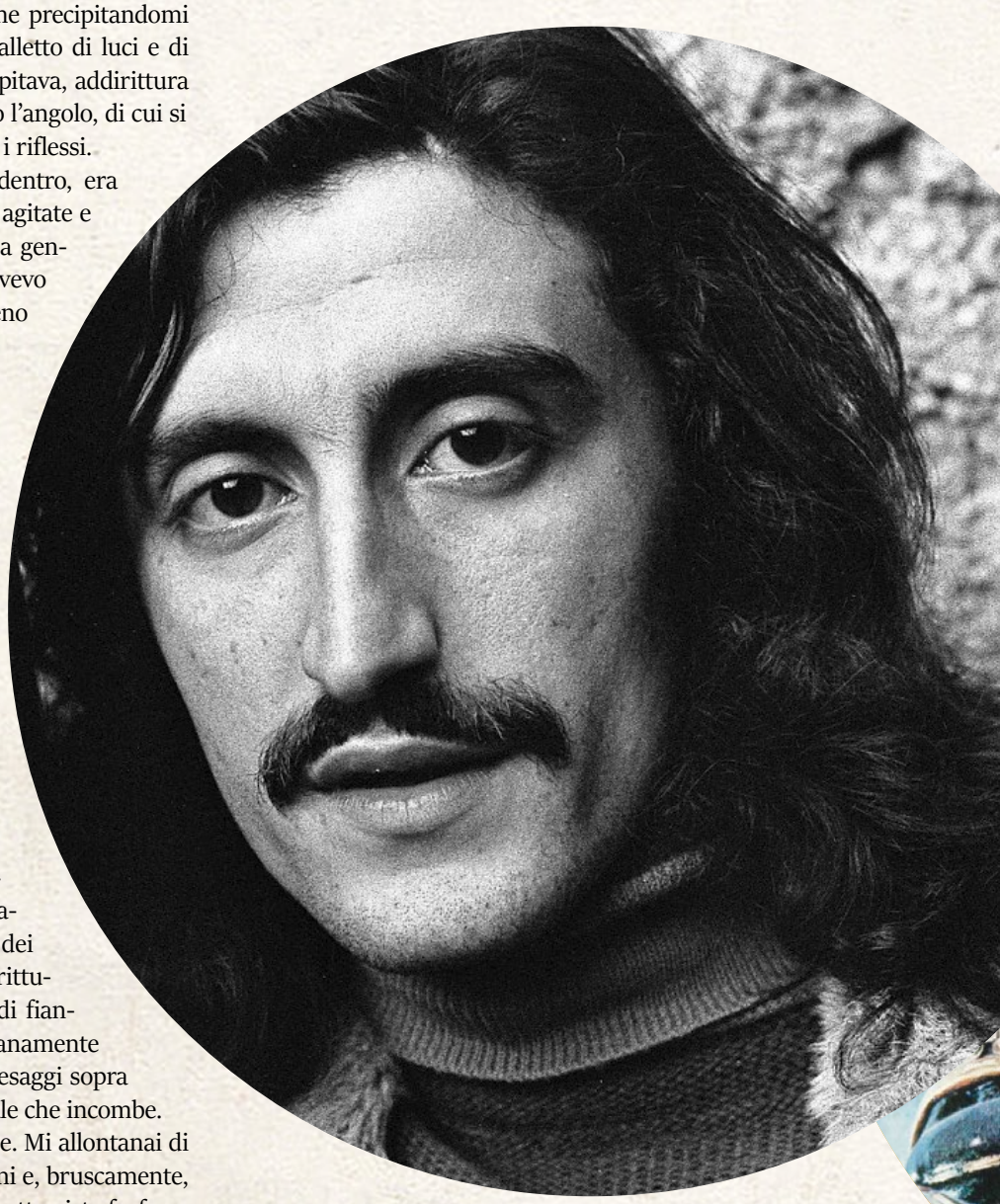
Per chi fa ricerca è un luogo meraviglioso e stimolante, dove trovare materiali, saggi, articoli e interviste, e Internet e gli Archivi ci trasformano in straordinari Indiana Jones della critica, alla ricerca del "Sacro Graal". Materiali introvabili, o semplicemente mai più ripubblicati. Disponibili, solo per pochi curiosi "searchers", saranno messi a disposizione del lettore di Sentieri selvaggi.

Buone letture.

L'Ultimo Imperatore
di B. Bertolucci

STORIE del CINEMA

"Il mangiatore di film, nella fase più avanzata della sua malattia, è di un'apertura illimitata. Ha capito il mondo così come, per capire un pezzo di pane, non lo si pensa ma lo si mangia"



È stato il buio fin dall'inizio. Il ricordo più lontano risale ai miei quattro anni, ed è costituito da una tenda altissima che qualcuno scosta e poi si chiude dietro di me precipitandomi in un'oscurità rischiarata soltanto da un balletto di luci e di ombre che si consumava lontano, e che crepitava, addirittura strepitava, come un incendio violento dietro l'angolo, di cui si sente il frastuono ma se ne vedono soltanto i riflessi.

Qualunque cosa stesse succedendo lì dentro, era già cominciata. Non ricordo nulla delle luci agitate e urlanti ma fui colpito, profondamente, dalla gente che stava immobile nell'ombra. Non ne avevo mai vista tanta, e tanto disciplinata, nemmeno in chiesa.

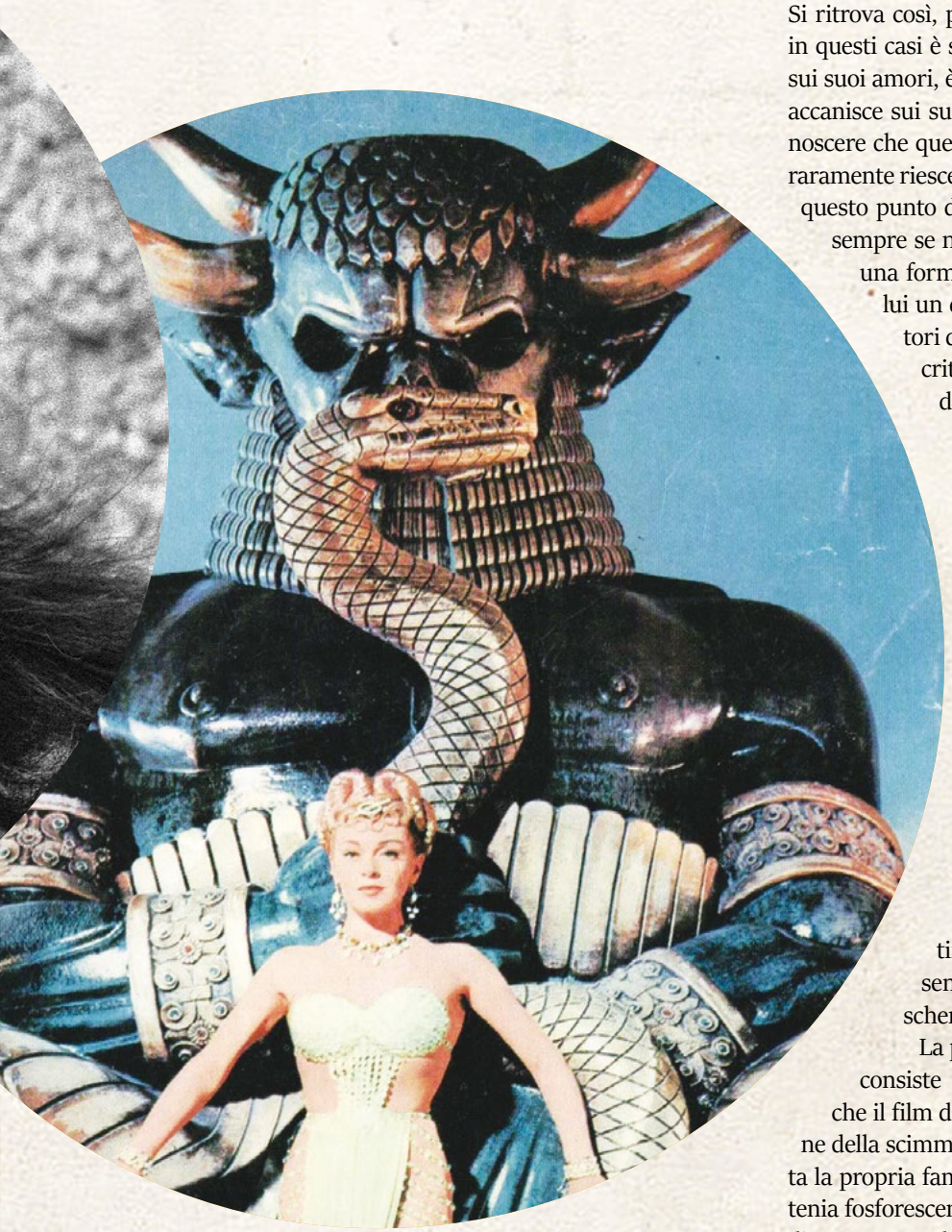
Credo di aver guardato in alto, sopra la mia testa, per la maggior parte del tempo, dove ronzava un fascio di luce attraversato da striature di fumo, privo di colori come tutto il resto. Ero affascinato dal modo in cui la luce si separava e si fondeva in innumerevoli raggi di intensità diversa per poi, a tratti, splendere uniforme o, di colpo, oscurarsi.

Solo più tardi avrei imparato che lo spettacolo era altrove, che quella sfavillante fiammata di grigi che tagliava il nero non doveva essere guardata. Dopo qualche tempo avevo il collo indolenzito, fui costretto ad abbassare il capo, e lo sguardo cadde dove si svolgeva la metamorfosi delle luci e delle ombre. Ma quell'agitazione, verso cui erano puntati gli sguardi dei presenti, aveva qualcosa di sgradevole, addirittura di ripugnante, e mi voltai quasi subito di fianco, incantato dalle facce delle persone, stranamente congelate, attraversate dai riflessi, come paesaggi sopra cui scorrono rapide le nuvole di un temporale che incombe.

Chi mi accompagnava si dimenticò di me. Mi allontanai di qualche passo, urtando le ginocchia dei vicini e, bruscamente, mi si aprì davanti, quasi sotto i piedi, una stretta pista fosforescente che attraversava tutta la sala, dividendola in due, come un torrente ghiacciato.

All'inizio non osai mettere piede su quella striscia di luce. Non ero sicuro che avrebbe retto il mio peso. Poi, coraggiosamente, la percorsi quasi tutta, con la bocca aperta e il fiato sospeso, e mano a mano che avanzavo essa degradava dolcemente e risplendeva sempre di più. A un certo punto mi fermai perché qualcosa spezzava la purezza geometrica di quella discesa. Era una gamba penzoloni, che si stagliava nettamente, e sembrava un ramo secco. Apparteneva a un uomo sporco, carico di pacchetti, che stava dormendo, con la testa rovesciata all'indietro e la bocca spalancata. Intorno a lui si era fatto il vuoto, perché russava, e poi stringeva fra le mani addormentate un fiasco di vino. Improvvisamente cominciò a pisciare. Chissà cosa stava sognando, o quanto vino aveva bevuto, ma dopo qualche istante di scroscio misterioso la linea liquida e fosforescente che vidi scivolare lungo il nastro di luce del corridoio crebbe a dismisura, per un tempo che mi sembrò infinito. Qualcuno cominciò a gridare. Una caverna piena di sciabordii, una nera profondità attraversata da una sciabolata di luce. Acque calde, oscure e profonde. Così mi sembrò il cinema quando ci misi piede la prima volta.

Non è raro che, interrogato subito dopo, il mangiatore di film non sappia dire quasi nulla di quel che ha visto. Perfino l'intreccio, l'epoca in cui la storia si svolge, le cadenze del racconto e la molteplicità dei personaggi sembrano essergli sfuggiti. Qualche volta egli rovescia il suo impossibile commento in un silenzio riempito di gesti solenni e vaghi, di occhiate fiammeggianti, di smorfie rapide, come se quel che ha visto gli avesse tolto la parola: nemico perciò del critico, per il quale il film non è mai altro che una scusa per parlare. Altre volte lascia cadere esclamazioni, aggettivi, sostantivi, come sassi in uno stagno, ed ai più, forse a tutti quelli che non sono a loro volta mangiatori di film, sfuggono i cerchi concentrici, sinuosi e mobili, che quelle frasi tronche provocano, e il rimescolio rivelatore che esse producono sulla superficie increspata del cinema.



Copertina di *Schermo delle mie brame* di E. Ungari

Il mangiatore di film sa che la sua reticenza viene scambiata per goffaggine, per intelligenza difettosa, se non addirittura per incomprensione mascherata di fanatismo, e benché nessuno più di lui percepisce il film come qualcosa di denso, concreto e familiare – tanto da poter essere mangiato – egli è talvolta assalito da un senso di colpa oscuro, raddoppiato dalla pacata chiarezza di chi gli oppone un'analisi, e si vergogna intimamente di essere giudicato un nemico dell'evidenza, un losco complice dell'ineffabile, un propagandista del mistero. Si ritrova così, pieno di rabbia, a parlare dei film che odia, e in questi casi è sarcastico e feroce. Riservato fino al mutismo sui suoi amori, è di una crudeltà zelante e pettegola quando si accanisce sui suoi odii. Il mangiatore di film sembra non conoscere che questi due sentimenti estremi, l'amore e l'odio, e raramente riesce a mettere la ragione davanti alla passione. Da questo punto di vista egli è certamente un fanatico, e quasi sempre se ne rende conto. Ma considera il suo fanatismo una forma di estremismo superiore, che fa nascere in lui un disprezzo sincero e implacabile per gli spettatori distaccati, pacati, logici e tiepidi. Ai suoi occhi i critici sono macchiati del peggiore dei vizi, quello di aver fatto del cinema una professione disincantata. Il mangiatore di film crede che non si abbia il diritto di parlare e scrivere di cinema se non se ne sia profondamente innamorati, di un amore appassionato e dipendente. Per lui solo chi senza il cinema non può vivere ha il diritto di vivere di cinema. (...)

Ogni mangiatore di film fa crescere dentro di sé un fantasma originale, delle impressionanti metamorfosi, come un sole coronato da una costellazione, come la paletta di legno intorno a cui si avvolge a nuvola lo zucchero filato.

Il mangiatore di film non vede il cinema per stacchi, come fa il critico, ma per sovrimpressioni. Insegue una specie di film infinito che ha avuto però un'origine, nell'attimo in cui ha provato, per la prima volta, un sentimento di inquietudine e di dolore quando lo schermo si è spento e la sala si è accesa.

La perversione particolare del mangiatore di film consiste proprio in ciò; non vedere altro, all'infinito, che il film della prima volta. Ma a differenza dell'immagine della scimmia sulla schiena del drogato, egli si rappresenta la propria fame, e il proprio bisogno, sotto la forma di una tenia fosforescente che gli cresce dentro e in un certo senso lo divora, un crudele compagno segreto che divide con lui ogni nuova visione.

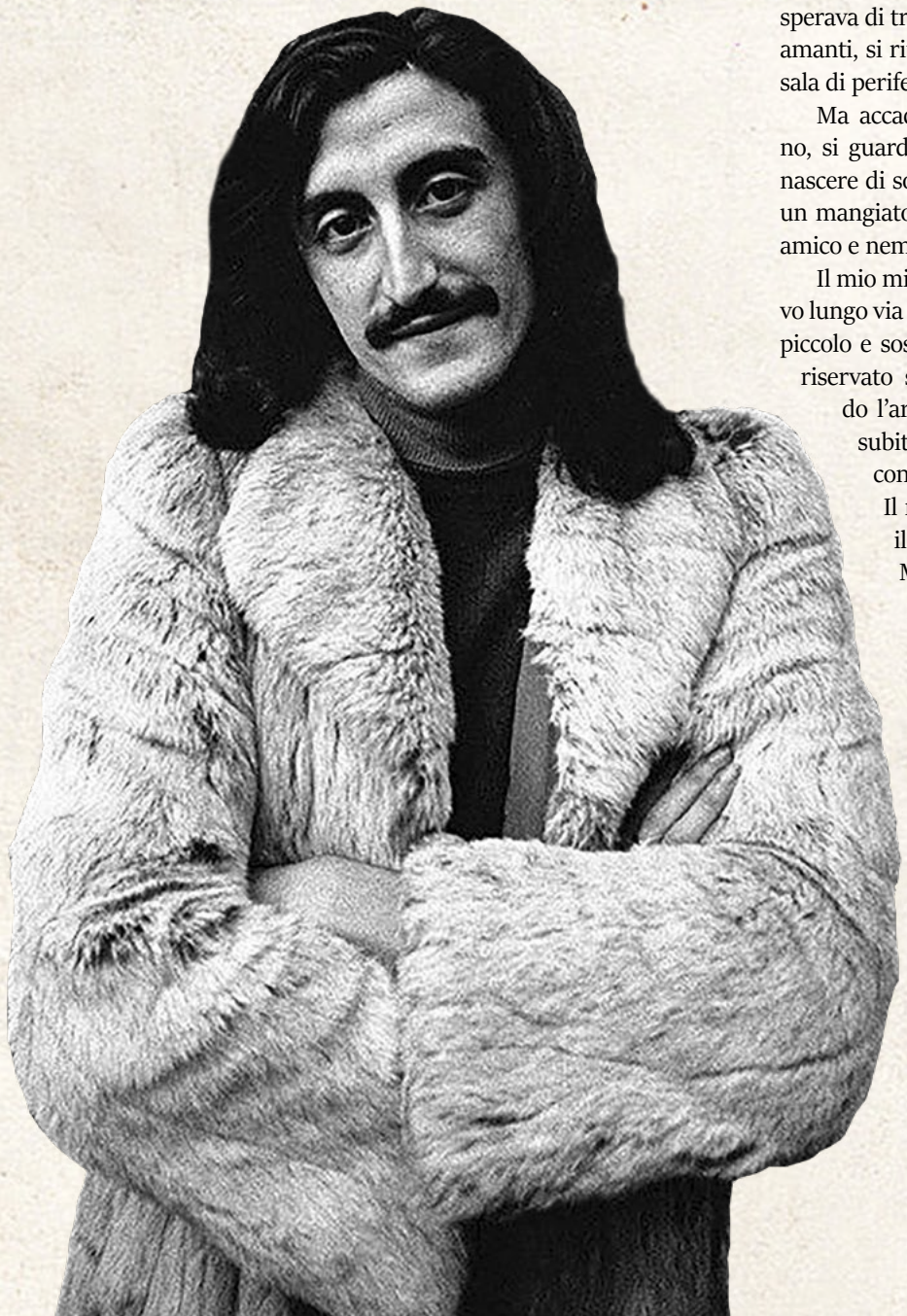
A causa di questa vocazione a fondere piuttosto che a separare , il mangiatore di film è inattendibile quando gli si chiedono i dettagli che sono invece la cura e l'affanno dello storico, del linguista, del sociologo, del critico. La verità che il

"Il mangiatore di film non vede il cinema per stacchi, come fa il critico, ma per sovrimpressioni. Insegue una specie di film infinito che ha avuto però un'origine, nell'attimo in cui ha provato, per la prima volta, un sentimento di inquietudine e di dolore quando lo schermo si è spento e la sala si è accesa"

mangiatore di film possiede è un intreccio di false attribuzioni, di travestimenti e di menzogne, saldamente costruito da un sicuro ma indecifrabile istinto del rifiuto.

Non si deve pensare, infatti, che il mangiatore di film, questo instancabile ricercatore, ami tutto quello che vede. È più severo di un collezionista. Il numero dei suoi oggetti di desiderio è illimitato come quest'ultimo. Ma una volta che un pezzo entra a fare parte della sua collezione, si confonde con gli altri e soltanto lui, lui da solo, ha la possibilità di districarlo dal resto, di ritrovarlo. (...)

Il mangiatore di film, quando entrava in un cineclub (adesso sono quasi scomparsi, sostituiti da quei "suk" esotici, suggestivi e scalcinati che sono i club di cinema) aveva l'impressione di effettuare un digiuno. I film che ci trovava era quanto di meno tossico avesse mai prodotto il cinema, il rapporto che la gente stabiliva con lo schermo escludeva con tutte le forze il piacere, e perfino un film di Ejzenštejn, di Marnau, di Mizoguchi o di Renoir – quando riusciva a riempire una domenica libera da Pudovkin, Pabst, De Sica, Clair e magari Duvivier – perdeva odore, colore e sapore. Il mangiatore di film, che sperava di trovare nel cineclub dei complici o addirittura degli amanti, si ritrovava invece ancor più solo che in una affollata sala di periferia.



Ma accade talvolta che due mangiatori di film si sfiorino, si guardino, si riconoscano. È un incontro fatale che fa nascere di solito un amore profondo e senza riserve. Quando un mangiatore di film ne incontra un secondo non trova un amico e nemmeno un complice. Trova un doppio.

Il mio mi fermò una domenica mattina, mentre passeggiavo lungo via Chiodo, la strada principale della città. Era un tipo piccolo e sospetto, capace di mutismi prolungati, totalmente riservato sulla sua vita e sui suoi sentimenti, ma quando l'argomento era il cinema io mi dimenticavo quasi subito chi dei due parlava e chi ascoltava, e le nostre conversazioni le ricordavo poi come dei monologhi. Il mio doppio mi fermò dicendo che non conosceva il mio nome, ma la sapeva molto lunga su di me. Mi disse il titolo del film che avevo visto il giorno prima, e tutti quelli della settimana precedente, e quelli che mi erano piaciuti e quelli no. Vedevamo gli stessi film agli stessi orari e poiché io mi sistemavo sempre sotto lo schermo la mia fisionomia gli era diventata familiare mentre per me, che non voltavo mai il capo, lui era un perfetto sconosciuto. Aggiunse che mi aveva visto alzarmi a metà una sola volta, e che avevo fatto bene, perché anche lui era uscito qualche minuto dopo. Era rimasto invece sorpreso che, il mese prima, fossi uscito alla fine de *Gli uccelli*. Lui era rimasto, e lo aveva visto una sola volta. Gli risposi che io c'ero tornato il giorno dopo.

Trovare un compagno di vizio rende sempre quest'ultimo più dolce e più attraente. Non ci si ferma, ma ci si spinge a vicenda. Io e il mio

"Il mangiatore di film crede che non si abbia il diritto di parlare e scrivere di cinema se non se ne sia profondamente innamorati, di un amore appassionato e dipendente. Per lui solo chi senza il cinema non può vivere ha il diritto di vivere di cinema"

doppio cominciammo a vedere insieme due film al giorno oppure, separandoci, ciascuno due film diversi, per poterci poi raccontare i risultati delle rispettive battute di caccia. Ma per quanto, entrando nel cinema, fossimo l'uno l'ombra dell'altro, quando eravamo immersi nel buio della sala, io lo dimenticavo. Completamente solo, mi allontanavo dalla sua solitudine, e insieme a me non restava che lui, lo schermo delle mie brame.

Il mangiatore di film raggiungeva al giorno uno stadio estremo di intossicazione, che è qualche volta irreversibile. Le sue vicende, i suoi orari, le sue abitudini gli appaiono nodi di colpo sottomessi al suo vizio. Quando ha una brusca rivelazione sente che sotto i suoi piedi si è spalancato un abisso, e che il principale interesse della sua vita, fosse addirittura il suo stesso significato, consiste nell'andare al cinema. Si accorge allora di ricordare i viaggi e le città, gli amori e gli incontri, le avventure e gli incidenti, come le rive che ha guardato e sfiorato dal centro di un fiume nero e profondo, quello del suo amore per il cinema, dalla cui corrente si è lasciato trasportare fino al punto di confondersi con essa. Ricorda Parigi e New York come percorsi labirintici e scintillanti, illuminati dalle insegne di innumerevoli sale di cinema, dove ha visto i migliori film della sua vita. Comincia a farsi delle domande ma tutte le risposte che gli vengono in mente sono simultanee e contraddittorie, si moltiplicano vertiginosamente, e gli sembrano, insieme, logiche e insensate. Scopre così che a forza di andare al cinema si è abituato alla finzione, alla messa in scena, all'artificio, fino ad un punto che un pericoloso principio di relatività ha investito e oscurato ciò che è vero e ciò che è falso. Si rende conto di colpo che è diventato un bugiardo, che senza volerlo ha finito per credere alla menzogna come a qualcosa di irrimediabile, e la bugia ha finito per sembrargli la sola forma in cui non solo il cinema ma la vita stessa si offre e si manifesta. Con orrore si accorge che il suo occhio è cambiato, e che vive la vita non per istanti, ma per inquadrature.

Come quelli che a forza di guardarsi camminare inciampano, il mangiatore di film comincia allora a scivolare, a dibattersi, forse addirittura a perdere l'equilibrio. Non smette di andare al cinema ma si sforza di trovarci il contrario di quello che lo aveva attirato fino a quel momento. Non cerca più il piacere, ma la nausea. Dimentica la sua meta principale – trovare un giorno il film che gli procuri la stessa emozione della prima volta – e, disperato, arriva a sperare che le delusioni si moltiplichino, che i film si sbiadiscano, che la pellicola si stanchi, che il cinema lo lasci finalmente libero.

Per mettere fine a quella prigione, rovescia la sua silenziosa conoscenza, e comincia a parlare. L'innocenza, che è poi la forza ereditaria che egli ha conservato dai casuali e stupefatti spettatori primitivi – l'innocenza che si è ostinato invano e a lungo di perdere – viene uccisa bruscamente da questa parola nuova, che è la stessa sussurrata nel buio della spia, o dal traditore.

Il mangiatore di film comincia così a scrivere. Ma il suo discorso, se lo guarisce implacabilmente – disintossicandolo parola dopo parola, arrivando infine a liberarlo da un vizio che non smetterà mai più di rimpiangere – continua a fare scorrere nel proprio alveo la eco di un piacere inespresso, refrattario a ogni precisa definizione, dissimulato fra le pieghe del testo. Quando il mangiatore di film si trasforma nel suo nemico, quando si arrende al suo partner represso, il critico, e ne prende il posto , continua però a non parlare altro che del proprio piacere. Le parole che scrive occupano uno spazio che non è lo stesso riempito da quello dello spettatore realistico. Esse mantengono nei confronti del cinema una diversa distanza, così come, lontano lontano e tanto tempo fa, egli era solito sedersi nella prima fila, senza nessuno tra lui e lo schermo, senza nessun alibi tra sé e il proprio piacere. Dimentica lentamente l'effetto dell'esposizione a quei raggi luminosi che fanno formicolare lo sguardo dopo, quando si è guadagnata l'uscita, e fanno vibrare i lineamenti durante, mentre il film scorre. Qualcuno lo incoraggia ad andare avanti, lo assicura che quel che scrive ha più significato di quel piacere cieco, sordo e muto, di quel vizio inesprimibile e solitario che lo infiammava quando era soltanto un mangiatore di film.

Così, salvato in extremis, si sente un convalescente uscito da una malattia difficile che aveva ritenuto a torto inguaribile, e la sua disintossicazione è lenta ma non dolorosa. Mangiare i film, adesso che si limita soltanto a guardarli e a scriverne, gli appare un vizio lontano, una perversione esaurita.
E finalmente, comincia ad amare il cinema.

L'amico geniale

di franco ferrini

Un magnifico ricordo in prima persona di Enzo Ungari, da parte del suo amico, complice, mangiatore di film dell'epoca, Franco Ferrini. Tra visioni ripetute, cineclub, trattorie, analisi di film, premonizioni e notti con i fascisti...

Nella prefazione al suo libro *Schermo delle mie brame*, Enzo Ungari ha scritto: *"(...) accade talvolta che due mangiatori di film si sfiorino, si guardino, si riconoscano. È un incontro fatale che fa nascere di solito un amore profondo e senza riserve. Quando un mangiatore di film ne incontra un secondo non trova un amico e nemmeno un complice. Trova un doppio. Il mio mi fermò una domenica mattina, mentre passeggiavo lungo via Chiodo, la strada principale della città (La Spezia). Era un tipo piccolo e sospetto, capace di mutismi prolungati, totalmente riservato sulla sua vita e sui suoi sentimenti, ma quando l'argomento era il cinema io mi dimenticavo quasi subito chi dei due parlava e chi ascoltava, e le nostre conversazioni le ricordavo poi come dei monologhi. Il mio doppio mi fermò dicendo che non conosceva il mio nome, ma la sapeva molto lunga su di me. Mi disse il titolo del film che avevo visto il giorno prima, e tutti quelli della settimana precedente, e quelli che mi erano piaciuti e quelli no. Vedevamo gli stessi film agli stessi orari e poiché io mi sistemavo sempre sotto lo schermo la mia fisionomia gli era diventata familiare mentre per me, che non voltavo mai il capo, lui era un perfetto sconosciuto. Aggiunse che mi aveva visto alzarmi a metà una sola volta, e che avevo fatto bene, perché anche lui era uscito qualche minuto dopo. Era rimasto invece sorpreso che, il mese prima, fossi uscito alla fine de* Gli uccelli. *Lui era rimasto, e lo aveva visto una seconda volta. Gli risposi che io c'ero tornato il giorno dopo".*

Il doppio di cui parla sono io. È così che ci siamo conosciuti, io e Vincenzo Galliano Libero Ungari, familiarmente Enzo, o Enzino, soprannominato per la grande somiglianza fisica a Capitan Uncino. Al posto del gancio di ferro alla mano destra aveva l'unghia del mignolo molto lunga, a punta. "Serve a dare più piacere alla mia partner" mi disse una volta.

Poco dopo quel fatidico incontro, abbiamo fondato un cineclub, intitolato a Charlie Chaplin, che ha avuto molto successo (più di 200 iscritti) per qualche annetto e dato vita a una rivista di cinema stampata col Supermedium dell'epoca (era il 1968), il ciclostile.

Leo Benvenuti, Piero De Bernardi, Franco Ferrini, Sergio Leone

“I film, come i libri, i testi, si parlano fra loro - senza la mediazione del preteso e presunto Autore. La gallina non è che il mezzo con cui un uovo produce un altro uovo. Come arrivò Enzo a questo? Semplice: mangiando film, spesso e volentieri più di uno al giorno. Sotto lo schermo.”

Non è andata oltre un paio di numeri, ma conta un numero speciale che Enzo intitolò, forse in omaggio a me (“capace di mutismi prolungati”, non gli ho mai chiesto in proposito), *Frank & Stein*, di cui disegnò la copertina (se non ricordo male un tipo da cartone animato voltato di spalle che piscia contro un muro su cui campeggia, per l’appunto, il titolo Frank & Stein).

Ricordo molto bene invece che, quali animatori di un cineclub, nel maggio del 1969, siamo stati invitati a un convegno organizzato dall’ARCI, a Pisa, su Roberto Rossellini, alla presenza del Maestro (i cui atti sono stati pubblicati due volte, la più recente nel 2009 a cura Adriano Aprà, ed. Diabasis). Durò due giorni e in un suo intervento Enzo paragonò la Ingrid Bergman (Karin) di *Stromboli* alla Tippi Hedren (Melania) de *Gli uccelli*, dicendo: “Karin è un personaggio ‘diverso’, così come lo è Melania ne *Gli Uccelli*. Lì Melania va a Bodega Bay e inavvertitamente, ma con la sua sola presenza, scatena una reazione terribile: gli uccelli si ribellano alla razza umana. È chiaro che la colpevole è Melania, così come la colpevole di tutto quel che succede a Stromboli è Karin” (pag. 67). Senza con questo voler postulare una benché minima filiazione diretta, *causale*, tra il film di Rossellini e quello di Hitchcock (i quali procedevano su due linee completamente opposte). In quell’occasione nessuno se ne accorse, ma accostare Karin e Melania, Rossellini e Hitchcock, fu un atto rivoluzionario per l’epoca (perfettamente in linea, del resto, con lo Spirito del Tempo). A vent’anni, conoscendo pochissime parole di francese, Enzo aveva scoperto *in nuce* il Decostruzionismo. I film, come i libri, i testi, si parlano fra loro - senza la mediazione del preteso e presunto Autore. La gallina non è che il mezzo con cui un uovo produce un altro uovo. Come arrivò Enzo a questo? Semplice: mangiando film, spesso e volentieri più di uno al giorno. Sotto lo schermo.

Un altro giorno mi ha dato una lezione, fra le tante, che ricorderò sempre. Avevo scritto una recensione del film *Senza un attimo di tregua* (1967) diretto da John Boorman (pubblicata sulla prestigiosa rivista diretta da Adriano Aprà *Cinema & Film*, numero doppio 5-6, estate 1968), che avevo visto appena uscito e mi era piaciuto mooolto. Idem a Enzo, tanto che ne scrisse una recensione a sua volta, pubblicata sulla nostra rivista ciclostilata, in cui tra le altre cose metteva in luce il fatto che il protagonista (Lee Marvin), un criminale desideroso di vendicarsi degli ex-complici che lo avevano tradito, di fatto non uccideva nessuno con le proprie mani. Bastava la sua sola presenza, o apparizione, a farli morire spaventandoli a morte come se fosse un fantasma (uno di essi, per esempio, indietreggia terrorizzato dinanzi a lui aggrappandosi alla nappa di una tenda e muore precipitando dalla finestra a grande altezza). È un fantasma. Gli ex complici, oltre ad averlo tradito, lo hanno anche ucciso (uno gli spara quasi a bruciapelo, all’inizio, in una Alcatraz deserta e abbandonata, credendolo morto, ma lui risorge e si mette in caccia). A dimostrazione della propria tesi, Enzo faceva notare che nel film Lee Marvin si chiama Walker, mentre nel romanzo da cui è tratto, *Anonima carogne* di Richard Stark, si chiama Parker. Perché questo cambiamento? Perché Walker è il vero nome dell’Uomo Mascherato, chiamato anche Ombra Che Cammina, e che cosa fa Lee Marvin per quasi tutto il film? *Cammina*. Con passo marcato. Incalzante. Rimbombante. Da Giustiziere. In realtà, *Senza un attimo di tregua* è un noir metafisico. C’è persino un misterioso personaggio che aiuta Walker a vendicarsi e sa tutto di tutti. Chi è? Dio? L’Angelo Vendicatore? Be’, io tutto questo me l’ero perso (vedendolo tra l’altro più di una volta). Solo lui ci ha visto bene (a parte, forse, Boorman, Marvin e qualche loro collaboratore): il Mangiatore di Film.

Per lui i film erano così importanti che praticamente ci viveva nei film. Come dimostra La Notte in cui Fummo Sequestrati dai Fascisti. A quell'epoca io e lui eravamo studenti universitari Rivoluzionari Marxisti Leninisti (in seguito, Enzo chiamò sua figlia Lenina) e una sera, sempre a Spezia (per i veri spezzini il La è pleonastico, una ferita), andammo a mangiare, da soli, a "La Tavernetta", un postaccio vicino alla stazione. All'uscita, a mezzanotte, troviamo ad aspettarci, in agguato, un gruppetto di fascisti (la città è piccola, tutti conoscono tutti). "Venite con noi. Salite". I fascisti fanno cenno a una macchina accostata al marciapiede. Che fare? Pensiamo (perché in altre occasioni le hanno usate sparando in aria, e in quella di cui sto parlando dalle mani affondate nelle tasche) che abbiano le pistole sotto i cappotti. Comunque, sono più numerosi di noi, e Enzo mi fa: "Non aver paura, compagno. I fascisti sono come gli indiani, non attaccano di notte". Ciò detto, s'infila in macchina: dietro. Io faccio altrettanto. La macchina parte, stipata di ombre scure, rosse e nere. Dietro, in corteo, una o due macchine. Dove ci portano? Al molo? Al cimitero? Non lo dicono. Silenzio teso. Greve. Io e Enzo ci guardiamo, muti, gustando la situazione da film di gangster o di spionaggio. Quante volte avevamo visto una sequenza simile ("Sali!") sullo schermo? I fascisti ci portano nella centralissima Piazza Verdi (su cui domina il Palazzo color cacca delle Poste Centrali, fiancheggiato da due lunghe scalinate che conducono alla soprastante Via XX Settembre) e ci pongono un quesito: "Viene Almirante a fare un comizio a Spezia, in questa piazza. Voi lo volete ammazzare. Siete cecchini. Dove vi piazzate?" Non so se io o Enzo ha risposto: "Mah, se fosse un film mi metterei in cima a una scalinata, o a quella finestra lassù, come Lee Oswald, o sul tetto..." "Sbagliato. Mao non vi ha insegnato un cazzo". Secondo i nostri rapitori il posto dove doveva piazzarsi il cecchino, anche per avere una via di fuga dopo aver sparato, era un altro. Ma non importa. L'importante è che i fascisti si sono accontentati di prenderci in castagna, mettendo a nudo la nostra insipienza come killer e, tutti contenti di averci dato una lezione in fatto di Azione, non ci hanno torto un capello (a differenza di loro li portavamo lunghi) e ci hanno lasciati liberi. "Volete un passaggio?" "No, grazie". I fascisti sono come gli indiani, non attaccano di notte. Appena scesi dalla macchina, io e Enzo ci siamo scompisciati dal ridere, piegati in due, e da perfetti Rivoluzionari Anti Imperialismo U.S.A. (c'era la guerra in Vietnam) ci siamo accesi due Marlboro.

Rewind. Roma, 1970 o giù di lì, Enzo ci raggiunge al ristorante "Pierluigi" (al nostro tavolo c'erano anche Adriano Aprà e altri che non ricordo). Dice che era appena stato dal dottore e che ha una trombo emorroide. Aggiungendo: "Pardon. Una Dalton Trumbo emorroide". Risate.

Rewind. Roma. 1971. Un altro ristorante. Enzo arriva con un libro pieno di foto appena comprato, in inglese: *Those Who Die Young* (Coloro che muoiono giovani). In copertina, ritratti di Rimbaud, Keats, Lord Byron, James Dean, Janis Joplin, Billy The Kid... Auto profezia inconscia? Mah. In ogni modo, diversi anni dopo, ha sceneggiato un film su altri due morti giovani, gli attori fascisti Osvaldo Valenti e Luisa Ferida giustiziati dai partigiani. In seguito ne hanno fatto un film, uscito nel 2008: *Sanguepazzo* (con Monica Bellucci nel ruolo della Ferida).

Il filo della memoria si rompe qui. Ci sono limiti di spazio. Magari la prossima volta, se ci sarà una prossima volta.

"Non aver paura, compagno. I fascisti sono come gli indiani, non attaccano di notte"

Lee Marvin in
Senza un attimo di tregua
di J. Boorman

Enzo Ungari, un nomade dalle radici liquide

di daniele ceccarini

Enzo Ungari nasce il 13 luglio 1948 a La Spezia, una città sonnolenta, pigra. Non ha soldi in tasca e per andare al cinema si inventa piccoli *escamotage*. Con un gruppo di amici Franco Ferrini, Fabio Carlini, Alfredo Rossi, Carlo Marletti, Luigi Saraceni organizza il Cineclub dell'ARCI *Charlie Chaplin* e comincia a scrivere per la rivista ciclostilata *Giovane Cinema*. Ha idee originali, voglia di conoscere il mondo. Va a Roma e con un po' di fortuna incontra Adriano Aprà, la rivista *Cinema Film*, il cineclub *Filmstudio '70,* arriva alla rivista *Gong* e ai prestigiosissimi *Cahiers du cinèma*. Comincia così la grande avventura di un ragazzo che sognava nei cinema di periferia.

Nei turbinosi anni Settanta e Ottanta, Ungari diventa un protagonista e con una fantasia incredibile e una efficace capacità organizzativa riesce a promuovere e *reinventarsi il cinema con un territorio nuovo di sperimentazione, sia nell'ambito della fruizione sia in quello della produzione o della scrittura, insinuandosi nel tempo come linguaggio largamente diffuso*. La biografia di Donatello Fumarola sottolinea che fu *uno degli esponenti più in vista della generazione di critici entrata in attività subito dopo il 1968*. In questo veloce percorso, è fondamentale l'amicizia con Adriano Aprà, la rivista *Cinema & Film*, il Cineclub *Filmstudio '70*. Attivissimo e maturo nell'esperienza dei cineclub, dal 1977 e al 1979 organizza le prime tre edizioni della rassegna cinematografica estiva alla basilica di Massenzio, un cineclub all'aperto con 5000 spettatori che propone sia cinema di ricerca che opere di successo. L'originalità delle idee che propone lo porta a lavorare con registi che faranno la storia del cinema: Dario Argento con *Le cinque giornate*, 1973; Giuseppe Bertolucci, *Oggetti smarriti*, 1980; Gianni Barcelloni, *Desideria La vita Interiore*, 1980; Gianni Amico, *Io con te non ci sto più*, 1983; Walerian Borowczyk, *Ars amandi*, 1983. La televisione di cui aveva intuito l'efficacia, gli offre l'occasione di scrivere *Ho incontrato un'ombra* per Gianni Amico, poi rivista da Biagio Proietti e Daniele D'Anza, *Nella tua vita*, di Toni Gregorio, *Ancora un giorno*, di Mimmo Refele, *La Felicità*, di Vittorio Sisti. Dal 1979 al 1982 collabora con Carlo Lizzani alla *Mostra del cinema di Venezia*, dove organizza la sezione *Mezzogiorno-Mezzanotte* e riesce a proporre forme di cinema diverse per provenienza culturale e politica. Critico attento e scrupoloso pubblica nel 1972 con Adriano Aprà *Il cinema di Andy Warhol* e successivamente *Immagini del disastro: cinema, shock e tabù*, 1975, *Schermo delle mie brame*, 1978; *Ossessione* e *La terra trema*, 1977 e *Scene madri* di Bernardo Bertolucci, 1982. A La Spezia, cura al Teatro Civico due rassegne innovative e originali: *Il mare dello spettacolo, lo spettacolo del mare* 1978, *Effetti speciali* nel 1981.

L'originalità del lavoro di Ungari è la capacità di forzare *codici rigidi del cinema, sia che appartenessero alla sfera autoriale, sia che afferissero a quella commerciale*, ma soprattutto nel saper unire allo sguardo critico il piacere di immergersi e di sognare nel film, che come ricordano Donatello Fumarola e Bernardo Bertolucci *allora stigmatizzato come segno di cedimento intellettuale dal severo ambiente del giornalismo cinematografico.*

Mentre stava collaborando con Bernardo Bertolucci e Mark Peploe al progetto del film L'ultimo imperatore (che poi vincerà l'Oscar), Enzo Ungari si ammala improvvisamente. Muore a Roma il 22 febbraio 1985. Molti anni più tardi Bernardo Bertolucci racconta di aver vissuto la morte di Enzo con *un processo di rimozione, se non il rifiuto, del lutto, quasi come una strategia inconscia per rifiutare la morte, perché il lutto è come una pesantissima pietra tombale in cui si cementano i sentimenti che proviamo per la persona che non c'è più, ma è anche, proprio come una pietra tombale, un modo di allontanare, di relegare, di chiudere per sempre*. Di fronte al vuoto, Bernardo Bertolucci si ribella e con l'intensità mistica di una preghiera che non si riesce a recitare scrive: *l'immagine di Enzo è presente in me, vivissima. È una presenza assidua, quasi fisica, che nessuna pietra ha cancellato.*

Dopo la sua morte, Adriano Aprà ne ha amorevolmente raccolto gli scritti sparsi in *Proiezioni private. Confessioni di un amatore di film*. Roberto Benigni gli ha dedicato Daunbaillò (*Down by Law*) di Jam Jarmusch.

(brano tratto dal volume *Enzo Ungari. Il mangiatore di film*, di Daniele Ceccarini, Cut-Up Editore, 2016)

Vintage - Back to the future

Un oggetto, un sentimento, un ricordo, un viaggio spazio/temporale. Ritorno al futuro/passato. Che cos'è il vintage? È il presente che rimette in vita il puzzle del tempo perduto. È l'antico nel moderno. Una leggera malinconia che diventa desiderio da toccare e guardare. Ieri, oggi, domani...

Surf Generation

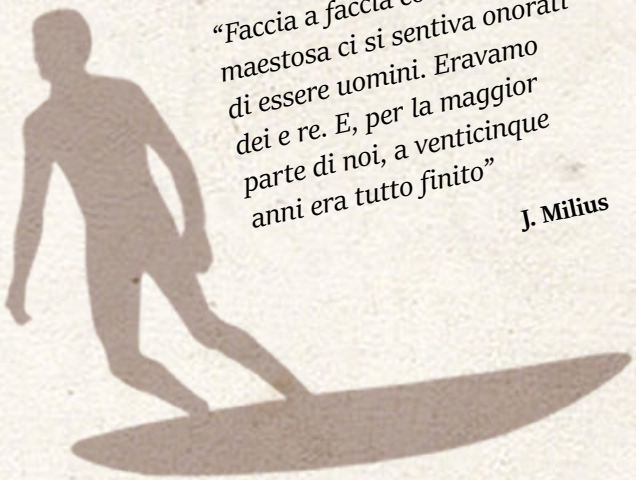
di carlo valeri

Cavalcare le onde è un atto di ribellione contro la società e lo scorrere inesorabile del tempo e il cinema lo ha saputo raccontare con una potenza romantica unica. Ecco allora una panoramica su questo legame particolare, dall'epopea romantica di John Milius ai personaggi adrenalinici di Kathryn Bigelow

Se nei primi Anni '70 ci fossimo imbattuti nel set di un film a caso tra *Corvo rosso non avrai il mio scalpo* (*Jeremiah Johnson*, 1972) e *L'uomo dai sette capestri* (*The Life and Times of Judge Roy Bean*, 1972), avremmo notato ogni tanto la presenza di un personaggio un po' fuori dal comune. Un giovane barbuto e robusto, dall'aria selvaggia, che secondo gli aneddoti si aggirava in mezzo alla troupe e negli uffici degli *executive* con infradito, maglietta bianca e una tavola da surf a portata di mano. Quel tipo si chiamava John Milius ed era lo sceneggiatore più talentuoso della New Hollywood. Aveva studiato all'Università insieme a George Lucas, Randal Kleiser e Basil Poledouris, ma rispetto ai suoi compagni di corso fu il primo a sfondare. A 24 anni abbozzava copioni per la American International Pictures e quando ne ebbe 26 vendette a peso d'oro alla Warner Bros. la sceneggiatura di *Jeremiah Johnson*, un pre-western che sarebbe stato diretto da Sidney Pollack e interpretato da Robert Redford. Milius scriveva come Conrad e aveva idee politiche un po' strane. Nessuno sapeva bene come prenderlo e il fatto che facesse continuamente la spola tra gli studios e le spiagge di Malibu di certo non aiutava a inquadrarlo come un giovane tranquillo e "convenzionale". Esordì come regista nel 1973 con *Dillinger* e probabilmente fino ad allora se qualcuno gli avesse chiesto se amava di più fare surf o lavorare nel cinema avrebbe preferito la prima opzione. Quando il secondo film da lui diretto, *Il vento e il leone* (*The Wind and the Lion*, 1975), divenne un grande successo internazionale, si delineò finalmente la possibilità di cimentarsi in un progetto più autobiografico. Poteva permettersi di realizzare il film che aveva sempre sognato, il suo film sul surf.

In realtà qualcosa aveva già fatto in merito. La sua passione per la tavola e le onde era infatti stata genialmente introdotta in *Apocalypse Now*, una delle sue prime sceneggiature, una versione allucinata di *Cuore di tenebra* ambientata durante la guerra in Vietnam che l'American Zoetrope aveva subito opzionato e che Coppola avrebbe realizzato nel 1979. Le correnti marine della costa orientale vietnamita erano simili a quelle californiane e nella mente di Milius i marines provavano a surfare tra elicotteri, pallottole e bombardamenti al napalm.

Un mercoledì da leoni (*Big Wednesday*, 1978) fu scritto insieme a Denis Aaberg, un amico surfista che pubblicava articoli nelle riviste di settore. In esso sono concentrate le esperienze e i ricordi di entrambi e uno spirito malinconico che rifletteva un particolare momento della loro vita. Quasi tutti oggi non hanno dubbi a riconoscere in esso, non soltanto il film sul surf per antonomasia, ma anche uno dei titoli imprescindibili degli Anni '70, nonché uno dei più struggenti e spettacolari *coming of age* mai realizzati. È un film sullo sport, certo, ma anche e soprattutto sulla *linea d'ombra*. In effetti dietro la lente del surf si nasconde una grande celebrazione dell'amicizia e dello scorrere del tempo. "*Credo che il film funzioni per via del modo in cui io concepivo il surf*" ricordava a tal proposito Milius a Giulia D'Agnolo Vallan in un'intervista del 2002. "*Altri surfisti hanno fatto film sul surf e sono molto diversi. Io ci vedevo il cameratismo, l'amicizia, i valori, l'esperienza comune, l'importanza di crescere con tutto ciò*".



"Faccia a faccia con un'onda maestosa ci si sentiva onorati di essere uomini. Eravamo dei e re. E, per la maggior parte di noi, a venticinque anni era tutto finito"

J. Milius

Il film racconta le vicissitudini di una comunità di surfisti californiani – e in particolar modo dei tre amici protagonisti, Matt, Jack, Leroy – in quattro diversi momenti della loro vita (e della società americana in generale): 1962, 1965, 1968, 1974. In questi blocchi temporali, che corrispondono ad altrettante mareggiate, si passa dalla prima giovinezza all'età adulta. È un racconto di formazione privato e collettivo allo stesso tempo, tema da sempre molto caro allo sceneggiatore e regista.

Nonostante il suo spirito profondamente americano, *Un mercoledì da leoni* è sempre stato molto amato nel resto del mondo: Giappone, Europa e Italia in particolar modo. Da noi in occasione del quarantennale dall'uscita del film, è stato pubblicato un libro edito da Mondadori e firmato da Francesco Aldo Fiorentino e Tommaso Lavizzari. *Surf. Un mercoledì da leoni 40 anni dopo* è un manuale ricco di informazioni sul film e sul movimento surfista in generale. Leggendolo si scopre, ad esempio, come il titolo sia un esplicito omaggio a un *Big Wednesday* datato 1961, un documentario girato in California, alle Hawaii e nelle coste del Perù, realizzato da John Severson, fondatore del magazine *Surfer*. Il volume celebra giustamente *Un mercoledì da leoni* come punto di riferimento assoluto per i surfisti più giovani, che hanno scoperto il film a distanza di anni, aumentandone il culto, e ricorda il suo ruolo centrale nell'immaginario culturale e pubblicitario. È emblematico l'esempio del logo e del brand BEAR, concepiti come elemento drammaturgico all'interno della diegesi – con il nome che riprende quello del mentore che sul pontile costruisce le tavole ai ragazzi – e, successivamente all'uscita in sala, introdotto sul mercato, fino a diventare a oggi il marchio più celebre di articoli sportivi e abbigliamento balneare, non solo tra chi pratica il surf.

John Milius odiava gli hippie e amava i beatnik. Jack Kerouac era uno dei suoi principali riferimenti filosofici e i personaggi di *Un mercoledì da leoni* sono anticonformisti che vivono ai margini della società, seguendo rituali e stili di vita tutti interni al gruppo. Si comportano come una specie di gang, non troppo diversa da quelle che si formavano nei primi Anni '60 in altri contesti geografici e metropolitani, come i londinesi

VINTAGE - BACK to the FUTURE

mods e *rockets* ad esempio. Da questo punto di vista *Un mercoledi da leoni*, almeno nella sua prima parte, la più spensierata, è una sorta di *Quadrophenia* ambientato nelle spiagge di Malibu, con le tavole da surf e i pettorali al posto di lambrette, giacche e giubbotti di pelle.

Il lato anarchico e individualistico dei personaggi miliusiani sarebbe stato raccolto quattordici anni dopo da *Point Break* (*Id.*, 1992), che di fatto rappresenta il secondo grande titolo hollywoodiano entrato nell'immaginario surfista. I film di Milius e di Kathryn Bigelow dialogano molto tra loro, anche se allo stesso tempo sono profondamente diversi. Se *Un mercoledì da leoni* è la malinconica elegia degli anni perduti, *Point Break* si configura come film manifesto della *MTV generation* e della spettacolarizzazione testosteronica di fine XX secolo. Il gruppo che compie rapine in banca, usando le maschere dei presidenti Nixon, Carter, Johnson e Reagan, per finanziare i viaggi in giro per il mondo alla ricerca dell'onda perfetta, diventa il soggetto ideale per aggiornare la lotta al Sistema dei nuovi surfisti, che nel frattempo si sono abbondantemente nutriti tanto di cultura *new age*, quanto di estetica edonista. "*Io credo che neanche tu hai ancora capito il vero spirito del surf. È uno stato mentale, dove prima ti perdi e poi ti ritrovi*" dice, con tono predicatorio, Bodhi all'apprendista Johnny Utah, in quella che sembra una citazione estratta da una pagina a caso di *Giorni selvaggi*, libro di memorie autobiografiche scritto dal giornalista e surfista William Finnegan, diventato nel 2016 un tale fenomeno editoriale da ottenere il Pulitzer.

I personaggi del film diretto da Kathryn Bigelow rubano per girare il mondo e andare a surfare durante i periodi invernali. Vogliono vivere la loro *endless summer*, l'estate infinita, il sogno dei surfisti di tutto il mondo. È una specie di utopia tutta interna alla comunità, che trae origine da quello che è, forse, il primo classico del "genere". *The Endless Summer* è un documentario del 1966 che per anni, fino all'uscita di *Un mercoledì da leoni*, venne considerato come il surf-movie di riferimento. È un vero e proprio viaggio in giro per il mondo, dagli Stati Uniti all'Australia, passando per Nuova Zelanda, Africa e Tahiti, che il regista Bruce Brown compie insieme ai due surfer Mike Hynson e Robert August. Tra sport e folklore turistico i protagonisti cercano nuove onde, nuove sfide e nuovi luoghi in un racconto avventuroso e ironico che celebra il mito del viaggio e della sfida agli oceani. Non ci sono dialoghi, né lati oscuri in *The Endless Summer*. Tutto è affidato alle immagini, alla musica e alla voce narrante che racconta l'Eden di un mondo senza guerre e conflitti interiori, senza Vietnam e senza gli atti criminosi compiuti da Bodhi e dalla sua banda di "ex-presidenti".

Forse *The Endless Summer* è l'allucinazione ottimistica che i personaggi di *Point Break* già nel 1992 non possono più permettersi. Di certo le immagini di Kathryn Bigelow se ne distaccano ampiamente, intenzionate come sono a riprodurre una sensazione immersiva nei confronti dello spettatore. È uno stile visionario, sonoro, soggettivo, che cerca un'altra strada anche rispetto alla sinfonia poetica di *Un mercoledì da leoni*.

Point Break
di K. Bigelow

"I surfisti di Point Break si comportano come fossero dei supereroi postmoderni e diventano la perfetta metafora di una generazione sempre più drogata di stimoli fisici e percettivi, bisognosa di una visione amplificata"

Guarda il video

Un mercoledì da leoni di J. Milius

Qui il surf è visto già con gli occhi di un'estetica tecnologizzata e inevitabilmente pubblicitaria. Fanno la comparsa i nuovi materiali della disciplina, come le tavole di ultima generazione ("*Cos'è quella, una tavola da surf? Sembra una Chevrolet del '57*" ironizza Bodhi) e le mute che ricoprono il corpo degli attori, definendone muscoli e fisico quasi come fosse il costume di un superuomo. E infatti *Point Break* compie uno scarto ulteriore rispetto all'iconografia del surfista dipinta dal modello di John Milius. Per la Bigelow infatti non si tratta più di celebrare i valori e il coraggio dell'uomo comune, bensì l'adrenalina insaziabile e narcisista di personaggi sempre più affascinati dall'eccesso e dalla missione impossibile. Se i giovani di Milius sono gli dei di un regno che sta cambiando per sempre, i surfisti capitanati da Bodhi di fatto si comportano come fossero dei supereroi postmoderni e diventano la perfetta metafora di una generazione sempre più drogata di stimoli fisici e percettivi, bisognosa di una visione amplificata.

Anche se i capolavori di Milius e della Bigelow immortalano in modo quasi speculare il surf nel mito della narrazione cinematografica di fiction, il concetto di finzione è tra i meno adatti per configurare uno sport che è innanzitutto esperienza spirituale e percorso di vita. È forse per questo che alla sopraggiunta popolarità della disciplina su scala planetaria corrisponde uno sviluppo sempre più massiccio di materiale audiovisivo, di stampo documentaristico o semi-amatoriale. Nei surf-movie del XXI secolo il cinema cede così il posto alla cronaca, alle testimonianze e al racconto delle imprese dei veri campioni. Fioccano documentari celebrativi e amatissimi come *Riding Giants* (*Id.*, 2004) di Stacey Peralta, che racconta l'evoluzione dello sport dai pionieri delle Hawaii fino ai giorni nostri attraverso le storie e i ricordi di vari assi della tavola protagonisti di epoche diverse. La realtà dello spettacolo del surf supera la fiction, in quanto già intrisa di tutta l'epica necessaria senza bisogno di un ulteriore grado di messa in scena. La costosa e pesante macchina hollywoodiana abdica in favore di tecniche di ripresa sempre più definite e leggere, capaci di sfidare punti di vista impossibili. E così oggi, se ci capita di navigare in rete e cliccare sulle imprese più recenti, ci troviamo davanti agli occhi immagini "casuali" che sono più spettacolari di un effetto speciale. I video registrano onde sempre più enormi e uomini sempre più piccoli, che le cavalcano velocissimi, superando se stessi e i limiti delle inquadrature. *Bigger than life.*

"Faccia a faccia con un'onda maestosa ci si sentiva onorati di essere uomini. Come avrebbe potuto gestirci la società? Violavamo tutte le leggi. Eravamo la banda di giovani più volgare, sozza e devastatrice dopo gli Hell's Angels. Non avevamo nessun rispetto per la proprietà privata e avremmo dato fuoco a una casa se si fosse trovata tra noi e le onde. In realtà non avevamo nulla contro la società che ci circondava, se non il fatto che era civilizzata e che viveva nell'entroterra. Non eravamo ribelli per frustrazione, ma per arroganza. Eravamo dei e re. E, per la maggior parte di noi, a venticinque anni era tutto finito".

John Milius

Citizen Welles

di fabio fulfaro

La proteiforme vita di Orson Welles sembra una sceneggiatura infinita, un work in progress bulimico e instancabile, un film nel film, un'opera d'arte contrappuntata da sfavillanti impennate e clamorose cadute

La notte del 30 ottobre 1938 l'America venne invasa dagli alieni. La trasmissione radiofonica organizzata da Orson Welles, adattando *La Guerra dei Mondi* di Herbert George Wells, fu il primo esempio di fake news che ipnotizzò una popolazione intera gettandola nel panico. La magia di Welles fu un misto di intraprendenza e di incoscienza, un'opera d'arte e insieme un abilissimo gioco di prestigio che fece svuotare le case americane e riempire le chiese.

"Furono le dimensioni della reazione ad essere sbalorditive. Sei minuti dopo che eravamo andati in onda le case si svuotavano e le chiese si riempivano; da Nashville a Minneapolis la gente alzava invocazioni e si lacerava gli abiti per strada. Cominciammo a renderci conto, mentre stavamo distruggendo il New Jersey, che avevamo sottovalutato l'estensione della vena di follia della nostra America. Per quello che abbiamo fatto sarei dovuto finire in galera, invece sono finito a Hollywood...".

Nel famoso libro intervista *Io, Orson Welles* scritto con Peter Bogdanovich e pubblicato nel 1992, è raccontato nei minimi dettagli questo aneddoto, insieme a una miriade di avvenimenti che compongono lo specchio fedele di un carattere complesso e conflittuale. Infatti più ci si immerge dentro la proteiforme biografia di Orson Welles, più ci si rende conto che al suo interno vi è tanto materiale per più di una sceneggiatura cinematografica. Una vita come una lunga volata con sfavillanti impennate e clamorose cadute, tre mogli e altrettante figlie, la bulimia tipica del genio e l'imprevedibilità di uno spirito libero e senza regole.

Welles nasce il 6 maggio 1915 a Kenosha, stato del Wisconsin: a quattro anni i genitori si separano e il piccolo si trasferisce con la madre a Chicago dove inizia a frequentare ambienti molto vivaci dal punto di vista intellettuale. La precocità è stata sempre una dote di Orson Welles che con Bogdanovich ricorderà: "Genio *è stata la prima parola che ho sentito quando ancora vagivo nella culla, perciò non mi è mai passato per la testa di non esserlo, se non quando ho raggiunto la mezza età*". A nove anni perde la madre e, a quindici, il padre per alcolismo: un senso di morte sembra aleggiare come un'ombra pesante e sarà sempre presente in tutte le opere prodotte. Un po' come Ingmar Bergman, gioca con la lanterna magica regalatagli dal mentore Maurice Bernstein e mette in scena i suoi spettacoli nel teatro di marionette. William Shakespeare è uno degli autori teatrali spesso omaggiato dal giovanissimo Orson, che vince il Premio dell'Associazione Drammatica di Chicago per la rappresentazione del *Giulio Cesare*. Utilizzando parte dell'eredità paterna, Welles si muove verso l'Europa e precisamente in Irlanda, al Gate Theater, dove millanta di essere una grande star hollywoodiana e riesce a farsi assumere come attore. Dopo qualche mese, non riuscendo a ottenere un permesso di lavoro, viene rimpatriato negli Stati Uniti e assunto prima nella compagnia teatrale di New York e poi in quella di Chicago. Da lì a poco inizia a lavorare in radio, conducendo la trasmissione "March of Time": l'attività radiofonica si svolgerà dal 1934 sino allo scoppio della II Guerra mondiale alla NBC dove, sfruttando la sua perfetta dizione, imita i personaggi del tempo, compresi Hitler e Mussolini. Ma frequenti sono le sue incursioni alla CBS e alla Mutual dove riduce testi teatrali, drammi e persino gialli. In questo è coadiuvato da una serie di sceneggiatori di prim'ordine come Richard Brook, Herman J. Mankiewicz, Abraham Polonsky. Dal 1938 in CBS riesce a portare avanti la trasmissione *The Mercury Theatre on the Air* in cui presenta classici letterari come *L'isola del tesoro*, *Giulio Cesare*, *Moby Dick*, *Jane Eyre*, *Sherlock Holmes*. Sul teatro e sulla radio Orson Welles ha le idee molto chiare: "*Le mie più grosse invenzioni sono state in radio e in teatro. Molto più che al Cinema*".

Nel suo primo cortometraggio, *Hearts of Age,* si trucca da vecchio e impersona la morte. Il trucco, la magia, il gioco di prestigio diventeranno presto delle costanti nella sua carriera: reciterà con il suo vero naso solo nel *Terzo Uomo* di Carol Reed e i travestimenti nelle altre sue interpretazioni saranno infiniti. Dopo il successo clamoroso dell'adattamento radiofonico de *La Guerra dei Mondi* la RKO lo pone sotto contratto: gira il cortometraggio muto *Too Much Johnson* (per anni ritenuto perduto e miracolosamente ritrovato nel 2008 a Pordenone), abbozza un adattamento di *Cuore di Tenebra* e nel 1941 realizza il suo primo lungometraggio, *Quarto Potere* (Citizen Kane). Anche se all'inizio non è positivamente accolto dal pubblico, il film diventa nel tempo pietra miliare nella storia del cinema per innovazioni tecniche ed espedienti narrativi. Viene preso come imprescindibile punto di riferimento da André Bazin, dai registi della Nouvelle vague e dalla nuova generazione della New Hollywood. Nel 1998 l'American Film Institute lo colloca al primo posto nella classifica dei 100 film americani più importanti di sempre.

"Genio *è stata la prima parola che ho sentito quando ancora vagivo nella culla, perciò non mi è mai passato per la testa di non esserlo, se non quando ho raggiunto la mezza età"*

Dietro la storia del magnate Charles Foster Kane alla ricerca della sua Rosebud, Welles nasconde parti della propria biografia e parti di quella del grande capitalista William Randolph Hearst che farà di tutto per ostacolare la distribuzione dell'opera. Le stesse parole di Welles sottolineano il rischio concreto a quei tempi per *Quarto Potere* di finire al rogo: "*Ci aspettavamo il boicottaggio di* Quarto Potere*, ma non che il film corresse addirittura il rischio di venir distrutto. Ce la cavammo per il rotto della cuffia. Si tenne una proiezione per Joe Breen, allora il capo della censura, per decidere se bruciarlo o no, perché si era scatenata una tremenda canea di tutte le altre case di produzione per farlo bruciare. 'Non ci mettiamo nei guai, che sarà mai?', dicevano per ingraziarsi Hearst. Allora io prendo un rosario, me lo metto in tasca e, finita la proiezione, davanti a Joe Breen, che era un buon cattolico, mi alzo in piedi, faccio cadere il rosario e dico : 'Oh, scusi'. Poi lo raccolgo e me lo rimetto in tasca. Se non lo avessi fatto, probabilmente* Quarto Potere *non esisterebbe più*".

Un anno dopo realizza, tra continui contrasti produttivi, *L'orgoglio degli Amberson* (The Magnificent Ambersons) che sembra viaggiare in direzione diametralmente opposta alla ipertrofia estetica di *Citizen Kane*. Da molta critica questa seconda opera, pur rimaneggiata e corretta, è giudicata il vero capolavoro di Welles: la saga di questa famiglia tipo americana riflette compiutamente sia la sua visione del Cinema come materia di cui sono fatti i sogni che l'aspetto ambivalente di una personalità dibattuta tra mania di grandezza e autodistruzione. Sempre nel 1942 scrive insieme a Joseph Cotten la

sceneggiatura de *Il terrore sul Mar Nero* che uscirà nel 1943 massacrato al montaggio in una versione di 71 minuti. Welles dichiarerà che il film fu boicottato volontariamente dalla RKO per poter rescindere il contratto. In questo periodo lavora anche per la realizzazione di un altro film, *It's All True*, che però rimane incompiuto oltre che funestato dalla morte di un attore divorato da un pescecane. In questi anni sposa l'attrice Rita Hayworth e ha la sua seconda figlia, Rebecca. Le vicende nefaste di *It's All true* determinano la rottura con la RKO.

Esonerato dal servizio militare per asma e piedi piatti, Orson Welles gira nel 1943 *Lo straniero* che sarà uno dei film disconosciuti dallo stesso regista ("*Non c'è niente di me in questo film*"). Quando già la sua storia d'amore con Rita Hayworth è finita (il divorzio è datato 1947) esce nel 1948, dopo un lunghissimo battage pubblicitario (la mitica Gilda è trasformata in una bionda platinata dal capello corto) e rallentamenti distributivi, *La signora di Shanghai*. Il ricordo di Orson Welles della ex-moglie Rita è tagliente, senza mezzi termini ed è affidato alla penna dell'amico Bogdanovich: *"Non era proprio come lavorare con un'ex moglie, perché ci amavamo ancora. Poi, i parrucchieri e tutti quanti cominciarono a montarla, a metterla in allarme, raccontandole che scopavo quella e quell'altra [...] Io... dovevo metterci tutto l'impegno per scoparla. Era diventata... era diventata l'icona del desiderio. E voleva soltanto essere una casalinga. Sai cosa diceva sempre Rita? Vanno a letto con Rita Hayworth e si svegliano con Margarita Carmen Casino"*. *La Signora di Shangai* è un noir sui generis che fa il verso ai classici americani e gioca molto con gli stereotipi del genere. Il pubblico non capisce e Hollywood chiude le porte all'attore e regista giudicandolo inaffidabile e poco redditizio. Per tutta risposta lui gira con basso budget e in tre settimane la sua versione del *Macbeth*: le spese sono ridotte a 65.000 dollari ma il film verrà praticamente ignorato dal grande pubblico.

Orson Welles e Rita Hayworth

"Hollywood è un quartiere dorato adatto ai giocatori di golf, ai giardinieri, a vari tipi di uomini mediocri ed ai cineasti soddisfatti. Io non sono nulla di tutto ciò"

"Ho avuto più fortuna di chiunque altro. Certo sono stato anche scalognato più di chiunque altro, nella storia del Cinema. Ma questo è nell'ordine delle cose. Dovevo pagare il fatto di avere avuto, sempre nella storia del Cinema, la più grande fortuna..."

Scarica l'e-book

John Huston e Orson Welles

Tornato in Europa anche per sfuggire alle pressioni del fisco americano, partecipa come attore a una lunga serie di pellicole. Tra questi la più famosa è *Il Terzo Uomo* di Carol Reed, dove l'interpretazione del luciferino ma affascinante Harry Lime gli fa nuovamente guadagnare credito e popolarità. È di questo film la celebre frase sulle differenze artistiche tra Italia e Svizzera messa in bocca ad Harry Lime: "*In Italia, sotto i Borgia, per trent'anni hanno avuto guerre, terrore, assassinii, massacri: e hanno prodotto Michelangelo, Leonardo da Vinci e il Rinascimento. In Svizzera, hanno avuto amore fraterno, cinquecento anni di pace e democrazia, e cos'hanno prodotto? Gli orologi a cucù!*".

Le sue performance di attore sono le principali fonti di guadagno e gli permettono di investire nei progetti più personali. Nel 1955 sempre con rallentamenti produttivi e vicissitudini in sala di montaggio lunghe otto mesi realizza *Rapporto Confidenziale* (*Mr. Arkadin*), che uscirà solo nel 1957 e pur portando numerose innovazioni dal punto di vista tecnico non riuscirà a fare breccia presso il vasto pubblico. Diventerà anch'esso uno dei film più amati dai Cahiers du Cinéma.

Prima di ritornare negli Stati Uniti, Welles intraprende un altro progetto titanico: la realizzazione del Don Chisciotte trasposto nella Spagna contemporanea. La lavorazione si protrarrà per oltre un decennio. Nato come film per la televisione, l'opera non verrà mai terminata e diventerà il progetto ossessivo e maledetto dell'autore americano. La versione attualmente reperibile in Dvd è un montaggio non eseguito da Welles ma dal regista spagnolo Jess Franco. Si intravede in ciò che è rimasto, l'ombra del possibile capolavoro.

Il 1958 è l'anno de *L'Infernale Quinlan* (*Touch of Evil*), opera modernissima che azzera e allo stesso tempo rianima il noir classico americano. Nonostante gli evidenti sprazzi di genio (si pensi solo al lungo piano-sequenza iniziale), il film viene massacrato in post produzione con diverse versioni al montaggio. Nel 1962 Orson Welles ha l'occasione di adattare uno dei più famosi romanzi di Kafka, *Il Processo*. Il risultato finale è sicuramente in linea sia con i motivi kafkiani che con le ricerche identitarie di Welles. In più occasioni il regista lo indicherà come il film preferito tra quelli da lui diretti. Dopo altre comparsate alimentari in produzioni minori (fa eccezione il memorabile cameo ne *La Ricotta* di Pasolini nel 1963 dove Welles esclama che l'Italia ha "*il popolo più analfabeta e la borghesia più ignorante d'Europa*"), nel 1966 ritorna all'amato Shakespeare: è il turno di *Falstaff* interpretato con la solita maestria e con la presenza di scene di combattimento molto moderne. Partecipa a film importanti (*Parigi Brucia!* di René Clément, *Un Uomo per tutte le stagioni* di Zinnemann, *Casinò Royale*) e nel 1968 decide di adattare un racconto di Karen Blixen, *Storia Immortale* che diventa una vera e propria lezione di vita e di arte.

Risale al 1969 anche la versione per la Tv del *Mercante di Venezia*: anche questa opera incompiuta è stata ritrovata negli archivi di Cinemazero a Pordenone e presentata a Venezia nel 2015. Orson Welles continua a moltiplicare interessi, progetti, partecipazioni dividendosi tra cinema, teatro, tv. Il sodalizio con il critico Peter Bogdanovich che nel frattempo è diventato un cineasta famoso non gli consente comunque di rientrare ad Hollywood nemmeno dalla porta di servizio. Quello che

Welles pensa di Hollywood lo riassume in una lapidaria frase: "*Hollywood è un quartiere dorato adatto ai giocatori di golf, ai giardinieri, a vari tipi di uomini mediocri ed ai cineasti soddisfatti. Io non sono nulla di tutto ciò*".

Proprio dei primi Anni '70 è l'inizio della lunga storia di *The Other Side of the Wind*, multiforme progetto in cui sono coinvolti oltre a Bogdanovich anche John Houston, Norman Foster, Susan Strasberg e Joseph McBride. Il film, che è non solo una meditazione sull'arte e sul mestiere del cinema ma anche una profezia su quello che sarebbe stato il cinema del futuro, non troverà per quarant'anni finanziamenti per il completamento in post-produzione. Il colpo di scena avviene nel 2017: il colosso Netflix compra i diritti e decide di finanziare l'operazione.

Gli ultimi anni sono caratterizzati da acciacchi di salute (pesa 140 kg e ha il diabete) e dalle proverbiali liti con i vari produttori e finanziatori. La voracità di Welles è ormai leggendaria e suggellata dalla celebre battuta: *"Il dottore mi ha detto di smettere di fare cene intime per quattro. A meno che non ci siano le altre tre persone..."*. Nel 1973 con capitali iraniani e il supporto della compagna Oja Kodar esce *F for Fake*, falso documentario che rappresenta la summa filosofica del pensiero di Orson Welles sul Cinema e sul rapporto tra realtà e fantasia, verità e menzogna. Definito da Joseph McBride "*un saggio personale sulle interazioni tra arte denaro e ciarlataneria",* il film assomiglia più a un lamento funebre sulla morte del cinema e forse rappresenta il vero testamento spirituale del Maestro.

Filming Otello è un documentario sull'adattamento cinematografico del 1952 che gli aveva fatto vincere il premio della giuria a Cannes. Si è guidati dalla voce del regista, negli angusti spazi di una moviola o sui banchi dell'università di Boston. Tra ricordi, aneddoti, ostacoli, litigi, l'amarcord wellesiano si colora di qualche momento di malinconia: "*Vi lascio con una confessione. Non tutto è stato così facile come avrei potuto sperare. Troppi sono i rimpianti, troppe le cose che avrei voluto poter rifare. Se, invece di un ricordo, si fosse trattato di un progetto per il futuro, parlare dell'Otello sarebbe stato una vera soddisfazione. Promettere dà un piacere maggiore di quello di spiegare. Di tutto cuore preferirei non guardare indietro all'Otello ma doverlo ancora realizzare. Sarebbe un Otello formidabile...*". Sono parole lucide di un uomo che è consapevole non gli sarà più data la possibilità di girare film, ma è anche dichiarazione di una poetica costantemente affascinata dall'atto creativo, dall' incompiutezza, dal work in progress.

Inevitabilmente l'isolamento nella prigione dorata sull'Hollywood Boulevard ha le sinistre apparenze del viale del tramonto. Orson Welles muore a Hollywood il 10 ottobre 1985, all'età di settant'anni, a causa di un attacco cardiaco. La sua parabola titanica supera il valore di ogni singola opera. La sua figura trascende il tempo e si fa sempre più astratta, magniloquente, aderente all'idea immortale del Genio. E ogni tanto dal cilindro spunta fuori un cortometraggio, un progetto incompiuto, un film ancora da montare, una sceneggiatura da mettere in scena o una biografia da riscrivere ancora una volta, immortale e infinita.

Orson Welles sul set di *The Other Side of the Wind*

The Other Side of the Wind

Questo progetto per anni incompiuto e finalmente "distribuito" da Netflix conferma in Welles un cineasta del futuro, un profeta delle forme e delle fruizioni, della truffa letale del punto di vista

Dopo la presentazione lo scorso settembre alla Mostra del cinema di Venezia, *The Other Side of the Wind* è disponibile sul catalogo Netflix dal 2 novembre 2018. L'odissea dell'ultimo titolo incompleto di Orson Welles sembra così essere conclusa. A porre la parola *fine* alle peripezie che da oltre quarant'anni rincorrono l'opera del regista statunitense è stata la piattaforma di streaming che ha portato a termine il montaggio del film. 1.083 bobine prelevate dalla cassaforte di Parigi, dove sono state conservate per decenni, e sviluppate principalmente dal trentanovenne Filip Jan Rymsza e da Peter Bogdanovich, attore sulla scena ed amico di Welles, spesso coinvolto nei numerosi tentativi che negli anni precedenti sono stati fatti per portare in sala il progetto. L'ultimo era stato promosso qualche anno fa da Wes Anderson e Noah Baumbach che avevano proposto una campagna di crowdfunding via web che non ha raggiunto però l'obiettivo sperato (archiviati solo 400.000 dollari, la metà del budget necessario).

Le problematiche finanziarie di *The Other Side of the Wind* sono state legate principalmente al lavoro necessario per un montaggio che sembrava richiedere delle tempistiche molto lunghe, a causa della costruzione stessa del lungometraggio, basata su formati cinematografici completamente diversi tra di loro. Alcuni fotogrammi infatti si presentano a colori, altri in bianco e nero, e poi interviste a fini documentaristici, nudi provocatori e frammenti non narrativi. Le volontà di Welles su come mettere insieme le diverse sequenze pare siano state raccolte dai suoi collaboratori in varie interviste che rivelano come in realtà l'unico scopo che si era prefissato il regista fosse quello di creare un esperimento del tutto anarchico. Un *film nel film* che raccontasse l'avvento della New Hollywood, ed al tempo stesso ponesse l'accento sulla mercificazione dell'immaginario visivo e sulla società dello spettacolo. Per farlo Welles aveva preso come protagonista un fittizio regista anticonformista e d'avanguardia, interpretato da John Huston, tale J. J. "Jake" Hannaford e vagamente ispirato allo scrittore Ernest Hemingway, che torna dal suo esilio volontario in Europa per girare un ultimo film a Hollywood. Durante la festa di presentazione del progetto gli invitati raccontano le loro avventure e girano loro stessi dei filmati, i quali diventeranno poi il materiale utilizzato nella sciarada finale.

Ma *quale diavolo di sciarada... finisce con qualcuno che muore davvero?*, verrebbe da chiedersi parafrasando l'enigma indecifrabile lasciatoci da un altro cineasta crittografo come ultima opera incompleta, *Eyes Wide Shut* di Stanley Kubrick.

E crittografo lo è sempre stato Orson Welles, o quantomeno in maniera sempre progressiva all'interno di una produzione notoriamente indirizzata verso l'espansione per accumulo e insieme continuo intervento e modifica dei testi, delle versioni. Il materiale di *The Other Side of the Wind* sembra da questo punto di vista addirittura una sfida, un gioco con lo spettatore e con i malcapitati a cui è spettato il compito decennale di "chiuderlo" in un film: ci sarà da qualche parte un codice in grado di rivelare la direzione da seguire per orientarsi tra queste immagini?

È vero, come hanno notato in molti, questo progetto conferma in Welles un cineasta del futuro, un profeta delle forme e delle fruizioni, della truffa letale del punto di vista: quella sensazione esplosa da ultimo film lasciato come congegno programmato per detonare ad anni di distanza, che lo accomuna a titoli come l'ultima, altrettanto inclassificabile, opera di Nicholas Ray, *We Can't Go Home Again*. Ma se nell'apparato del film-nel-film e dei finti (?) *home movies* da party perenne e infernale (come se Welles stesse già realizzando la trasposizione di *Zeroville* di Steve Erickson, scritto però solo trent'anni dopo le riprese di *The Other Side of the Wind*...) fosse invece nascosta la chiave per disinnescare la bomba? Hannaford potrebbe essere Huston, Welles, Hemingway, o forse un Russ Meyer (*Beneath the Valley of the Ultra-Vixens* arriva poco dopo la lavorazione di *Other Side*, d'altronde), stando a vedere il potentissimo dismembramento sessuale operato dai finti frammenti con Oja Kodar.

Ecco, nella sua anima di maratona immontabile e ricomponibile, questo Orson arriva quasi a somigliare a un Andy Warhol (*Lonesome Cowboys*?), e la visione integrale dell'intero girato potrebbe forse essere l'unica modalità sensata per affrontarlo, se non proprio quella su *split screen* sparsi e infiniti, con l'unica clausola che *questo messaggio si autodistruggerà dopo essere stato visto*. Come una storia con gli effetti di Instagram*: The Other Side of the Wind* non è d'altra parte meno filtrato o epilettico di uno di quei video fulminei della comunicazione social contemporanea, destinati all'evanescenza.

Altro che "Netflix prima di Netflix": Welles, basta guardare la sua abissale produzione televisiva, ne aveva intuito già anche il superamento, quell'immagine totalmente mentale, a raggi X, dolorosamente inafferrabile (pena il sanguinamento degli occhi), di cui anche Corman aveva avuto la premonizione. *Res ipsa loquitur, sed quid in infernos dicet?*

(Sergio Sozzo)

Paul Virilio, il pensatore che anticipò il XXI Secolo

Scomparso nello scorso settembre, il filosofo, urbanista, scrittore ed esperto di nuove tecnologie ci ha raccontato "mentre che accadeva", il nostro mondo ormai definitivamente mutato dalla scienza della velocità. Lo ricordiamo attraverso citazioni, immagini, brani di intervista e un testo di Daniele Dottorini

FRAC Centre
Orléans
progettato da:
Jakob + MacFarlane Architects

Lo spazio e il tempo

di daniele dottorini

Se c'è un elemento che lega Paul Virilio allo stato dell'immagine contemporanea non è solo ciò che il filosofo e urbanista francese scriveva in quello che resta il suo libro più famoso tra i cultori del cinema, *Guerra e cinema. Logistica della percezione* (1986): cioè che la velocità sempre maggiore delle immagini e dello spostamento dei corpi abbia provocato, nel corso del XX secolo un effetto di smaterializzazione, di sparizione della materia, tale che lo stato contemporaneo della percezione si è ormai trasformato in una sorta di allucinazione collettiva.

No, c'è qualcos'altro che attraversa trasversalmente il pensiero di un autore poco etichettabile come Virilio (che di volta in volta viene definito come filosofo, scrittore, urbanista, esperto di nuove tecnologie); qualcosa che entra ancora più in profondità nel nucleo pulsante della domanda su cosa sia (e dove sia) oggi l'immagine.

Virilio, lo si dice spesso, è il teorico della dromologia, la scienza della velocità. Ma cosa significa questa espressione? In che senso può esserci una scienza della velocità? Da *L'orizzonte negativo. Saggio di Dromoscopia* (1984) a *La velocità di liberazione* (1997), Virilio si interroga sui due trascendentali di ogni immagine (e del cinema in particolare): lo spazio e il tempo (come Farocki, come Herzog, come i registi cioè che interrogano l'immagine alla ricerca di un'altra possibilità). La velocità qui intesa è allora il movimento stesso del mondo, dei suoi oggetti materiali e immateriali e della sua percezione da parte dell'uomo. Velocità nel tempo e nello spazio; sottoposto a una incredibile e crescente contrazione il primo, aperto a un ridimensionamento che non ne annulla però l'irriducibilità il secondo. Tutto il percorso di Virilio sembra allora porsi come il commento e l'ampliamento dello sguardo di Walter Benjamin; risuonano ancora le sue parole presenti in una delle versioni de *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*: «*E poi venne il cinema, e con la dinamite dei decimi di secondo ha fatto saltare questo mondo simile ad un carcere; e così noi siamo in grado di intraprendere tranquillamente viaggi tra le sparse rovine*».

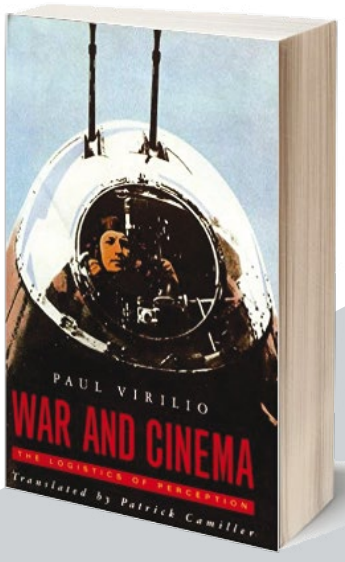
A decenni di distanza dalla pubblicazione del celebre saggio benjaminiano, che apriva al cinema come possibilità di apertura dello sguardo, come velocità in grado di "far saltare" la percezione del mondo, come possibilità per i corpi di viaggiare allora "tranquillamente", Virilio non ha mai smesso di mettere alla prova questa visione utopica e rivoluzionaria dell'immagine, estendendola però a ogni rivoluzione tecnologica, non ultima quella digitale (*La bomba informatica*, 1998).

Lo spazio, soprattutto urbano, il tempo delle immagini: tutti elementi che Virilio ha esplorato nei suoi testi, in un corpo a corpo costante con le trasformazioni del Novecento, nel tentativo di ritrovare la possibilità di individuare quelle esplosioni del mondo di cui parlava Benjamin, o quegli spazi minoritari che Deleuze cercava nei suoi scritti.

"*Viaggiare tranquillamente tra le sparse rovine*" diventa allora, nel passaggio da Benjamin a Virilio, l'obiettivo etico e politico delle forme espressive; quello di invertire o contrastare l'entropia di una velocità che finisce per togliere materialità al mondo e per imprigionare i corpi, anziché liberarli.

Uno scrittore come Bruce Chatwin amava Virilio, forse proprio per questo: lungi dall'essere un cantore della trasformazione postmoderna dell'immagine, il filosofo francese è completamente dentro il progetto della modernità. La sua ricerca è volta a trovare quegli spazi e quei tempi che sono ancora capaci di sottrarsi alla freccia del tempo, così come l'esercizio di osservazione e scrittura messo in atto dallo scrittore inglese.

Un saggio centrale come *Guerra e cinema* diventa allora, in questa prospettiva, non una descrizione della storia dell'immagine cinematografica come storia della perdita del mondo, ma la possibilità e la necessità di trovare altre immagini, in grado di restituircelo.



“Ma agli inizi del nuovo millennio, in cui le prestazioni della comunicazione istantanea soppiantano la sostanza dell’opera, di tutte le opere – pittorica, teatrale, musicale… –, e l’analogia scompare di fronte alle prodezze della digitalizzazione, il Grande Panico è quello di un’arte contemporanea del disastro delle rappresentazioni, dei danni di una percezione telescopica in cui l’immagine strumentale scaccia, una dopo l’altra, le nostre ultime immagini mentali.”

***L’arte dell’accecamento* (*L’Art à perte de vue* - 2005)**
Raffaello Cortina Editore

Golden Bridge
Vietnam
progettato da:
TA Landscape Architecture

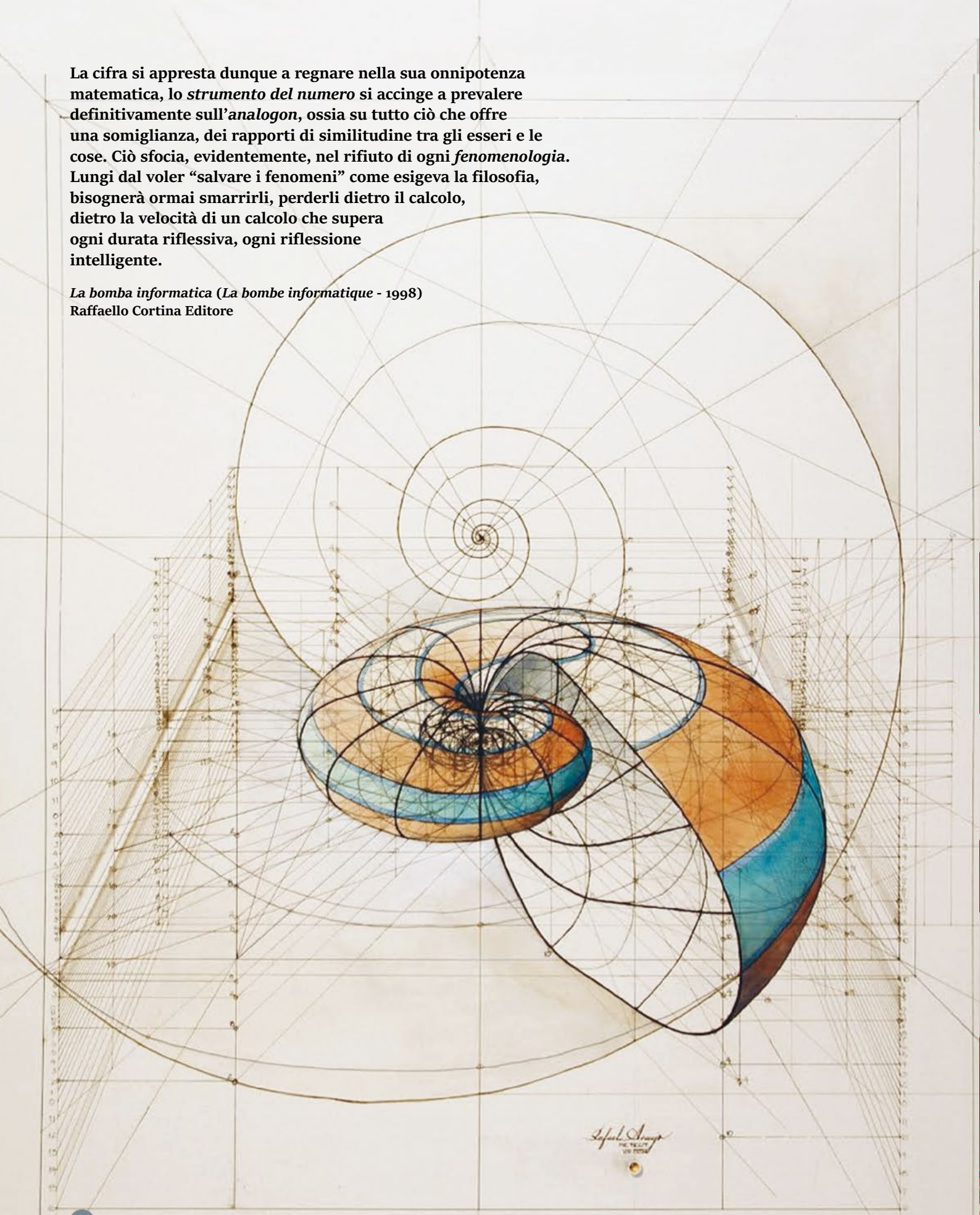
ARoS Aarhus Kunstmuseum,
Your rainbow Panorama
Danimarca
progettato da:
Olafur Eliasson

La cecità è così nel cuore del dispositivo della prossima "macchina per vedere", poiché la produzione di una *visione senza sguardo* può essere soltanto la riproduzione di un intenso accecamento, un accecamento che diventerà una nuova e ultima forma di industrializzazione: *l'industrializzazione del non-sguardo*.

La macchina che vede, L'automazione della percezione
(*La machine de vision*, 1989)
SugarCo Editore

La cifra si appresta dunque a regnare nella sua onnipotenza matematica, lo *strumento del numero* si accinge a prevalere definitivamente sull'*analogon*, ossia su tutto ciò che offre una somiglianza, dei rapporti di similitudine tra gli esseri e le cose. Ciò sfocia, evidentemente, nel rifiuto di ogni *fenomenologia*. Lungi dal voler "salvare i fenomeni" come esigeva la filosofia, bisognerà ormai smarrirli, perderli dietro il calcolo, dietro la velocità di un calcolo che supera ogni durata riflessiva, ogni riflessione intelligente.

***La bomba informatica* (*La bombe informatique* - 1998)**
Raffaello Cortina Editore



Nautilus
disegno di:
Rafael Araujio

La velocità è un potere non sanzionato. La sola sanzione alla velocità è per l'eccesso di velocità sulle strade. Altrove mai. La velocità è sempre considerata come un progresso. La prova migliore che la velocità è senza freni è che nessuna macchina inventata nei tempi storici sia stata una macchina per rallentare.

La macchina che vede, L'automazione della percezione **(*La machine de vision*, 1989)**
SugarCo Editore

Petersen Automotive Museum, Los Angeles
photo by Lev Tsimring

DROMOLOGIA: la logica della corsa

Lo spazio, il tempo, la velocità

Conversazione con Paul Virilio

Da *La macchina che vede, L'automazione della percezione* (*La machine de vision*, 1989)
SugarCo Editore

Giairo Daghini: Tu sei un urbanista che costruisce concetti come un filosofo. In modo coerente al tuo essere urbanista hai lavorato sullo spazio ma, si potrebbe quasi dire, per scoprire l'importanza cruciale del tempo e con esso della velocità. Di quest'ultima hai messo in luce l'aspetto generatore di potere, e quindi di violenza. La guerra e le tecnologie contemporanee sono diventate il campo privilegiato del tuo lavoro. Cosa ti spinge a questa tua ricerca originale e come sei arrivato a impostarla?

Paul Virilio: *Credo che questo sia legato alla mia funzione d'urbanista, vale a dire d'uomo della città. La città è un territorio e, lo ricordo, il territorio è legato alle tecnologie che permettono di percorrerlo e di controllarlo. Il territorio è innanzitutto uno spazio-tempo costituito dalle tecniche di spostamento e dalle tecniche di comunicazione, siano esse il cavallo o il piccione viaggiatore, il TGV o l'aereo o il minitel* (ndr. Sistema di comunicazione in rete assai diffuso in Francia, precedente allo sviluppo di Intenet).

GD: Lo spostamento e la comunicazione sono basati sulla velocità a cui attribuisci un'importanza enorme.

Paul Virilio: *È sicuro che la velocità è un elemento che è stato trascurato tra il tempo e la durata. Se si considerano la storia e la filosofia del tempo, attraverso Heidegger, Sant'Agostino o altri ancora, ci si accorge che il tempo è una durata ma che il termine di velocità entra in considerazione solo molto tardi. E questo malgrado il fatto che ogni durata sia una categoria della velocità. Il termine di velocità diventa realmente necessario, al di là della nozione d'istante, d'istante vissuto, d'istante presente, d'istante infinitesimale, solo con le tecnologie di spostamento rapido, quelle della rivoluzione dei trasporti del XIX secolo, e con le tecnologie di comunicazione o di telecomunicazione ultrarapide che utilizzano la velocità della luce attraverso l'elettronica. Direi che l'importanza della velocità sorge, nelle scienze umane e nella società moderna, quando la Teoria della Relatività la pone in primo piano.*

GD: Qual è l'importanza della velocità così intesa?

Paul Virilio: *Essa non è un fenomeno, bensì la relazione tra i fenomeni; detto con altre parole la velocità è la Relatività stessa. Vorrei ricordare che la costante C della Teoria della Relatività, e cioè la velocità della luce, è l'ultimo assoluto. La velocità insuperabile della luce organizza tutto il sistema. A partire dall'inizio di questo secolo, e attraverso la Teoria della Relatività einsteiniana, ristretta e allargata, si può vedere come la velocità diventi l'ultimo assoluto. Il tempo non è più un assoluto, lo spazio non è più un assoluto, come ai tempi di Newton, è la velocità che è diventata il nuovo assoluto. Questa rivoluzione cosmologica, astrofisica, geofisica non ha lasciato tracce nella coscienza della nostra epoca, anche se si tratta di una rivoluzione molto importante.*

GD: La presa d'importanza di questo termine di velocità, nel significato che gli conferisci, appare al culmine di una serie di eventi e di concetti in cui la velocità era stata intesa soprattutto come la misura del tempo di spostamento da un luogo a un altro. Si possono, forse, storicizzare le peripezie e i significati di questo termine per coglierne con più evidenza il suo carattere di ultimo "assoluto".

Paul Virilio: *Su questo punto bisogna considerare diversi periodi che danno luogo a un cambiamento. La velocità di un*

Bunker Archéologie
Paul Virilio, 1975

cavallo, di un treno, di un battello, serve innanzitutto a spostarsi rapidamente da un luogo a un altro. Il potere politico sarà legato a questa capacità di spostare uomini, messaggeri o soldati. In un secondo tempo le tecnologie di comunicazione faranno in modo che la velocità servirà a vedere e a udire ciò che non si dovrebbe né vedere né udire. I segnali a distanza, il telegrafo, e poi il cinema ultrarapido, a un milione di immagini al secondo, che permetterà di vedere cose che nessuno aveva mai visto, oppure l'alta fedeltà che permetterà d'udire suoni mai ascoltati con i precedenti mezzi di riproduzione... Se, per cominciare, consideriamo lo spostamento, vale a dire la velocità che serve per spostarsi, noi abbiamo un trittico: la partenza, il viaggio e l'arrivo. La partenza è un momento importante: si decide d'andare in un luogo, ci si mette in cammino. Il viaggio è qualcosa di altrettanto importante, che può durare a lungo, come fu il caso dei viaggi dei pellegrini, di Marco Polo, o dei viaggi dell'uomo del XVIII secolo... L'arrivo è in sé un avvenimento considerevole. L'arrivo dopo tre mesi di cammino a piedi, o dopo un anno di circumnavigazione è un avvenimento. Tre termini: la partenza, il viaggio, l'arrivo. Ma quasi subito, con la rivoluzione dei trasporti, non ci saranno più che due termini e mezzo: si partirà ancora ma il viaggio non sarà altro che una specie d'inerzia, d'intermezzo tra la propria casa e la destinazione. A partire dall'invenzione del treno, per esempio, il viaggio perderà la sua capacità di scoperta del mondo per diventare una specie di momento da trascorrere nell'attesa di arrivare a destinazione. Con la rivoluzione dei trasporti aeronautica, ci si accorgerà che la partenza e l'arrivo continuano ad esistere ma che il viaggio non esiste più per niente. La dimostrazione è data dal fatto che si dorme nel treno e nell'aereo e che, per riempire quell'intermezzo, sulle linee aeree a lunga distanza si proiettano dei film. Quindi, in un certo modo, dopo la rivoluzione dei trasporti uno dei tre termini scompare ed è il viaggio.

GD: Il viaggio si è perso ma è rimasto lo spostamento da un luogo a un altro. Ora, e mi riferisco al secondo tempo di cui hai parlato, quello delle tecnologie di comunicazione, si dà il caso di viaggi che vengono compiuti senza muoversi di casa ma, per esempio, con la testa dentro lo schermo...

Paul Virilio: *A partire dal XX secolo non si tratta più della rivoluzione dei trasporti, bensì della rivoluzione delle trasmissioni e qui si assiste alla di sparizione d'un secondo termine. All'inizio avevamo un trittico, poi un dittico: partenza-arrivo e nel mezzo un intermezzo. Con la rivoluzione delle trasmissioni, con la televisione e la teletrasmissione, tutto arriva senza che sia necessario partire, né viaggiare. È ciò che chiamo l'era dell'arrivo generalizzato. Faccio riferimento a un arrivo ristretto e a un arrivo generalizzato per mostrare la dimensione "relativista" dei due termini. La velocità ha modificato l'essere del viaggio e del percorso a tal punto che siamo passati da tre termini a due termini e infine a un termine generalizzato: l'arrivo. L'arrivo dominerà tutte le partenze e tutti i viaggi. C'è qui una dimensione rivoluzionaria riguardo alla città e al territorio politico e anche riguardo al territorio strategico.*

GD: Questa dimensione ti ha portato a elaborare un discorso sulla velocità che hai chiamato col neologismo di dromologia.

Paul Virilio: *Sì, dromologia è un termine che ho innovato. Accanto alla sociologia dei trasporti, accanto alla filosofia del tempo, accanto all'economia, c'era posto per un'altra logica, un'altra disciplina che ho desiderato chiamare dromologia. La radice della parola mostra il perché: "dromos" in greco significa corsa e il termine corsa mostra bene i modi in cui la nostra società è configurata dalla velocità, così come dalla ricchezza. Il "dromos", lo ricordo, è la "strada" presso i greci, è il "corso", e in francese la parola "rue" ha la stessa radice della parola "ruée": precipitarsi. Quindi la dromologia è la scienza, o meglio, per ora, la disciplina, la logica della velocità.*

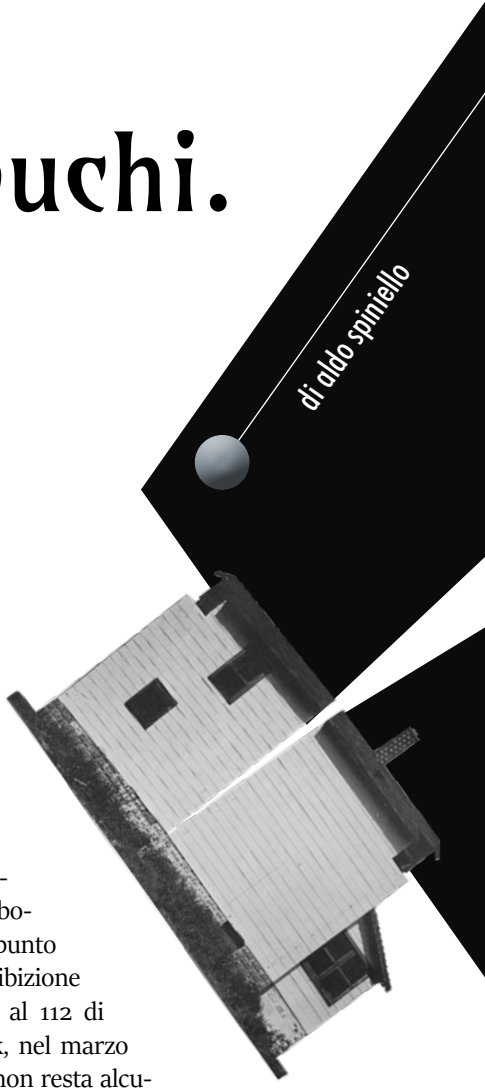
Laurie Anderson – che a Gordon Matta-Clark e alla sua morte dedicherà parte del suo film *Heart of Dog* – quando racconta dell'Anarchitecture Group come di un progetto "effimero", perché libero e indefinibile, si sofferma su questa importanza essenziale della parola e della discussione: "il parlare era davvero un metodo di lavoro e un modo per identificarci l'uno con l'altro. Parlare non è solo un mezzo per far venir fuori ciò che andrai a fare, è di per sé il lavoro… perché senza la discussione, il sottofondo, l'oggetto che rimaneva era completamente vuoto. La vita se ne era andata… Ciò che amavo di Gordon più di ogni altra cosa, era il modo in cui parlava… Ero davvero convinta che il punto di Gordon fosse il linguaggio".

Gordon Matta-Clark lavorando a *Conical Intersect*. Rue Beaubourg, Parigi, 1975

Il mondo è pieno di buchi. Gordon Matta-Clark

di aldo spiniello

A più di quarant'anni dalla scomparsa, mostre e pubblicazioni ragionano ancora sull'opera di Gordon Matta-Clark (1943-1978), l'artista celebre per i suoi tagli negli edifici abbandonati e fatiscenti. Un'opera e un pensiero, in realtà, molto più complessi e trasversali, con l'obiettivo politico di stravolgere e liberare il nostro modo di vedere e la nostra concezione dello spazio



Splitting

In uno dei suoi più famosi *building cuts*, Gordon Matta-Clark divideva a metà con una motosega una casa destinata alla demolizione al 322 di Humphrey Street, nel sobborgo di Englewood, nel New Jersey. Era la primavera del 1974. Un taglio deciso, di circa un pollice, a tutta altezza. Una delle due metà, poi, veniva fatta chinare leggermente all'indietro, con un angolo di cinque gradi, in modo da creare uno spacco a V che si allargava verso l'alto. Come ultimo gesto plateale, Matta-Clark decise di tagliare e asportare i quattro angoli in corrispondenza del tetto, così da creare dei vuoti, degli squarci che, oltre le finestre e insieme ad esse, aprissero la vista dall'interno verso l'esterno e viceversa. Una serie di operazioni fisiche, materiali, concrete, che andavano a incidere, letteralmente, sull'assetto della costruzione fino a smontare e ad aprire la "scatola", a metterne in crisi la tenuta progettuale e la funzionalità. All'improvviso venivano svelate possibilità di luce inedite, prospettive fino a quel momento non considerate ridefinivano la percezione e sconvolgevano l'organizzazione gerarchica degli spazi. E riemergeva dal segreto delle pareti, dei solai e dei pavimenti, tutta una serie di strutture e stratificazioni interne, nascoste, seppellite nell'ordine apparente, nell'organizzazione compatta e geometrica dell'opera compiuta. Mentre il verde degli alberi *invadeva* le stanze. L'operazione apparentemente brutale, feroce, del *cutting* era, in realtà, un lavoro di scoperta e di apertura. Ed era, in più, un'operazione altamente concettuale. Come notò qualcuno già all'epoca, l'architettura scivolava "*al di fuori del regno della possibilità architettonica*". *Anarchitettura*.

Ecco, è su questo termine, su questa etichetta imposta ai lavori di Matta-Clark, alle sue opere di *cutting* e *undoing*, che si concentra il libro di Mark Wigley, *Cutting Matta-Clark – The Anarchitecture Investigation* (Lars Müller Publishers), già edito nel 2014 e ripreso nel 2018, a quarant'anni dalla prematura e drammatica scomparsa dell'artista per un cancro al pancreas e al fegato. Wigley, come a replicare il metodo di Matta-Clark, punta più sullo svelamento dei punti oscuri che sull'analisi e la costruzione teorica, riporta a galla ciò che è rimasto nascosto tra le pieghe delle strutture e sovrastrutture, delle definizioni in scatola, con nuovi documenti scoperti tra gli archivi personali dell'artista, dei suoi amici, collaboratori e corrispondenti. Il punto di partenza è la prima esibizione dell'Anarchitecture Group al 112 di Greene Street a New York, nel marzo 1974. Un'esibizione di cui non resta alcuna effettiva documentazione o descrizione accurata, se non un annuncio della rivista *Avalanche*, nel numero dell'estate/autunno 1973, che parla cripticamente di un catalogo di "*neither art nor architectural living spaces*", e, poi, un articolo del giugno 1974 della rivista italiana *Flash Art* che presenta alcune fotografie scelte tra quelle esposte nella mostra. Un evento misterioso, quindi, quasi fantasma, i cui contorni reali sembrano perdersi nella leggenda, sfumare nei ricordi e nei racconti dei protagonisti e dei testimoni. Cos'era e cosa predicava quell'Anarchitecture Group di cui facevano parte Laurie Anderson, Tina Girouard, Jene Highstein, Suzanne Harris, Richard Nonas, Dickie Landry, Bernie Kirschenbaum? Cosa esponeva quella prima (e unica nei fatti) esibizione di Greene Street? E cos'era l'anarchitettura per Gordon Matta-Clark che di quel gruppo era, in qualche modo, il protagonista più intraprendente e attivo?

In un'intervista ad *Avalanche* pubblicata nel dicembre del 1974, alla domanda precisa di Liza Béar che gli chiede se i tagli di Humphrey Street possano essere considerati come un'opera di anarchitettura, Gordon Matta-Clark risponde molto chiaramente: "*No. Il nostro pensiero intorno all'anarchitettura era molto più sfuggente del fare opere che dimostrassero un'attitudine alternativa al costruire... Stavamo ragionando più di vuoti metaforici, di mancanze, di spazi abbandonati, di luoghi non sviluppati*"... Vuoti metaforici "*nel senso che il loro interesse o valore non era nel loro uso possibile*", a un livello "*non funzionale*" o a "*un livello funzionale tanto assurdo da ridicolizzare l'idea di funzione*".

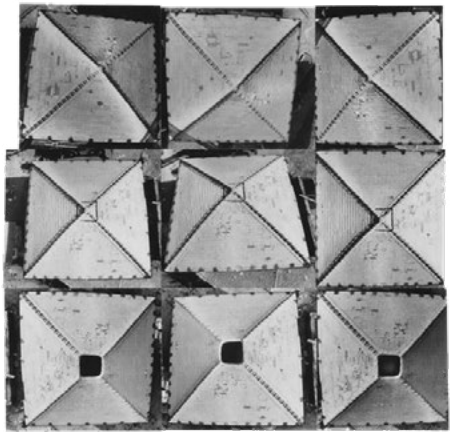


Photo-work *Atrium* (*a w-hole house* exhibition), Genova 1973, di Gordon Matta-Clark

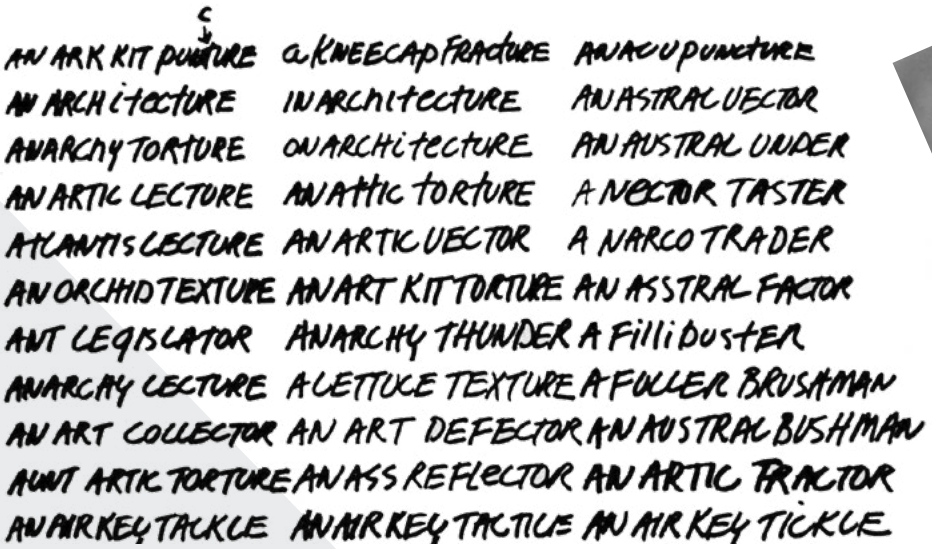
Come lo spazio in cui ci si ferma per allacciarsi le scarpe. Oppure come quelle triangolazioni che si delineano tra i veicoli in movimento e che disegnano sistemi di chiusure e zone di inaccessibilità e impraticabilità. O ancora come, in fondo, quelle micro-particelle di proprietà in vendita nel Queens, strisce d'erba ai lati dei marciapiedi o terreni chiusi tra le intersezioni dei fabbricati, commerciabili secondo la legge e il mercato, ma sostanzialmente inutilizzabili. Saranno proprio quei terreni l'oggetto dell'assurdo e *nonsense* progetto *Fake Estate* (1973), l'acquisto dei lotti al prezzo ridicolo di 25 dollari, con tanto di fotografia degli atti burocratici di trasferimento.

Ecco, l'immagine: un altro punto cruciale. Qualsiasi operazione di *cutting* e *undoing*, in fondo, è legata alla vita breve del corpo architettonico in disfacimento. Non restano che delle immagini. E perciò anche il taglio di Humphrey Street, il cosiddetto *Splitting*, comporta necessariamente un attraversamento multimediale, che mette in gioco le immagini riprese (e poi montate in un breve film), e un'innumerevole quantità di fotografie, in parte poi raccolte in uno *Splitting Book* curato dallo stesso Matta-Clark per raccontare le varie fasi del progetto. Ma le immagini non sono mai una pura e semplice documentazione di un'opera d'arte. Sono anch'esse delle alterazioni del dato, e perciò, lucidamente, vengono sottoposte a un'opera di *cutting* continuo, altrettanto concreto, seppur meno plateale e visibile. Un lavoro di decostruzione e riposizionamento, una ragionata serie di tagli e cuciture, che prima isolano la casa dall'ambiente circostante, come a creare la condizione sterile per l'intervento chirurgico, l'autopsia del cadavere architettonico, e che poi si compongono in fotomontaggi in cui si mescolano l'*ante* e il *post* intervento, in cui gli spazi stessi della casa si smontano e si riconnettono, si riformano e si deformano in una confusione di giustapposizioni e isolamenti, connessioni e fratture. È come se al taglio iniziale, fisico, materiale, dovessero seguirne innumerevoli altri: tagli di montaggio, porzioni di spazio scoperte tra il campo e il fuori campo dell'inquadratura, tagli del negativo o nella stessa pelle della foto impressionata, sezionata e ricostruita secondo una strategia di prospettive illusorie e di disvelamenti. È come se nella consistenza precaria, mobile dell'immagine (e quindi del cinema e della fotografia...), si nascondesse un mezzo ancor più decisivo per forzare i limiti dell'architettura. Un'altra concezione dello spazio e del tempo. Tra le stanze vuote di un palazzo cadente e la stanza oscura di un gabinetto fotografico, Matta-Clark fa scivolare la materialità della sua operazione primaria in una specie di astrazione progressiva.

Guarda il video

E sposta l'effetto reale delle sue *incisioni* in un discorso sulla psicologia delle nostre concezioni dello spazio. Come quando mette in mostra alla Galleriaforma di Genova, accanto ai "resti", le foto e i disegni del suo primo intervento su un intero immobile, *A w-hole house*, in cui estrae la sommità del tetto (*Atrium Cut*) e una striscia orizzontale di parenti interne (*Datum Cut*) di una struttura prossima alla demolizione.

In una lettera a Germano Celant (che, in fondo, è il primo critico a intuire la portata dirompente del suo pensiero e della sua pratica e che ha un ruolo determinante nel lavoro di Genova), Matta-Clark definisce, in poche sintetiche frasi, la sua idea di *cutting*: "*Individuare le linee di tensione convergenti e asportare la chiave di volta di una copertura. Ripensare un edificio da cima a fondo, da un lato all'altro. Creare nuove sollecitazioni. Fare il taglio giusto tra i punti di sostegno e il punto di crollo*". E poi: "*lavorare con edifici senza costruire all'interno della struttura fra i muri... enfatizzare le strutture interne attraverso un'estrazione, spaesamento e alterazione... lavorare in assenza, l'intera casa lavora a ricevere un'intrusione*". Si tratta di indicazioni concrete, pratiche, operative, in apparente contrasto con l'elusività dell'anarchitettura. Germano Celant parla, a riguardo, dell'architettura come di un "oggetto trovato", "un'entità elaborata e prodotta" che sta lì con tutto il suo ingombro e la sua forma definita, un *ready-made*. E si istituisce immediatamente una relazione con le pratiche dadaiste. Ma tirare in ballo Duchamp significa anche parlare di operazioni minime, essenziali, di un'idea artistica che implica quasi più un *non fare* che *un fare*. E sembrerebbe un paradosso rispetto agli interventi strutturali "pesanti" di Matta-Clark. Ma non rispetto all'*anarchitettura*, alla sua assenza di definizione, di massa e di peso... Si quadra il cerchio, per un attimo. Ci troviamo, in fondo, in una dimensione ulteriore in cui si gioca con le idee, le convinzioni, le presupposizioni, le abitudini. In cui si gioca con le parole, come mostra già il titolo *a w-hole house*, un *intero* che è già, da sempre, *bucato*, che già contiene tutti i vuoti possibili, che poggia e si forma sui vuoti ed è minato dai vuoti. Ed è solo uno degli innumerevoli salti mortali linguistici di Matta-Clark, tra titoli di interventi, lettere e appunti, note a margine di una foto o freghi di cancellature che sono altri tagli fatti sul corpo della scrittura. Come quando, insieme a Tina Girouard, si diverte a declinare le infinite possibili variazioni della parola "anarchitettura", senza peraltro mai usarla: An Ark Kit Pun(c)ture, An Architecture, Anarchy Torture, An Artic



Anarchitecture photo di Tina Girouard

Lecture, Anarchy Lecture, Anacupuncture, An Ass Reflector... E Laurie Anderson – che a Gordon Matta-Clark e alla sua morte dedicherà parte del suo film *Heart of Dog* – quando racconta dell'Anarchitecture Group come di un progetto "effimero", perché libero e indefinibile, si sofferma su questa importanza essenziale della parola e della discussione: "*il parlare era davvero un metodo di lavoro e un modo per identificarci l'uno con l'altro. Parlare non è solo un mezzo per far venir fuori ciò che andrai a fare, è di per sé il lavoro... perché senza la discussione, il sottofondo, l'oggetto che rimaneva era completamente vuoto. La vita se ne era andata... Ciò che amavo di Gordon più di ogni altra cosa, era il modo in cui parlava... Ero davvero convinta che il punto di Gordon fosse il linguaggio*".

La parola crea strutture, altri mondi e altre architetture possibili. Ma la parola può anche avere la forza dirompente di minare le strutture e di farle saltare. Non è questione solo di tagli, di estrazioni, di squarci materiali evidenti. Per Matta-Clark, il *cutting* rimane distinto dall'anarchitettura, ma nasce, in fondo, da una stessa esigenza ed ha per risultato ciò che l'anarchitettura è sin dall'inizio: un altro modo di vedere e di esprimersi, uno slittamento e una sovversione della logica del senso. Si scopre un mondo che sta oltre l'apparente inerzia del reale e la sua rappresentazione solida, chiusa, ottusa, quella che perdura e si perpetua nella visione architettonica dominante, nell'organizzazione istituzionale degli spazi e dei ritmi di vita. Ciò che Matta-Clark rimette in discussione è l'architettura, certo, ma non nel senso di un suo rifiuto, in vista di un definitivo annullamento. Semmai l'obiettivo *politico* è di liberare l'architettura dall'ossessione del controllo, dalla gerarchia tirannica della forma e dell'estetica, dalla voracità colonizzatrice del disegno, del calcolo, dalla mania della *funzione* e dell'*utile*, che punta ad annullare gli *spazi morti*, i vuoti, i detriti, e ad irregimentare tutto ciò che non si presta a essere addomesticato, come la natura che germoglia tra gli interstizi. Il che significa liberare la nostra *idea di architettura*, stravolgere le definizioni e le chiusure, il nostro normale, pacifico, ammansito modo di vedere e concepire lo spazio. Una casa, al pari di un'inquadratura, non può essere una scatola o una prigione, un sistema di difesa e di isolamento o qualcosa da acchittare a bella forma. È invece un incrocio di connessioni, un insieme di aperture e di passaggi, di entrate e di uscite, da vivere e attraversare in un dialogo aperto tra l'interno e l'esterno, tra il solido e l'immateriale, tra la superficie visibile e la segreta stratificazione interna, tra la compattezza duratura del *building* e la trasformazione permanente dell'organico. Matta-Clark piantava alberi tra le fondazioni di un palazzo o in un cumulo di rifiuti. Sospendeva bozzoli tra i rami di una quercia. Tutto è architettura in fondo. Perché tutto può accogliere ed essere abitato. Tutto può essere vissuto. E quindi vivere.

Photowork *Splitting* di Gordon Matta-Clark

Splitting House

Riattraversamenti Testuali

BOARD GAME LEGACY PER SCRITTORI

STRADE

Il tessuto urbano dipana
dalle mie arterie in una fitta
ragnatela. Non c'è distanza alcuna
fra New York e me.
Io sono la città.

MANHATTAN

**Pendo dai grattacieli, come
una mela dal picciolo,
per attirare i vermi a me.**

HELL'S KITCHEN

In certi posti servono
la morte all'ingrosso, su
menù spessi quanto Bibbie.
La puoi ordinare a domicilio o
richiederla a portar via, tanto c'è
sempre un Cristo che ti salva.
Qui, il business è crepare.

EMPIRE STATE BUILDING

Il Pyramidion abita
gli abitanti di New York dal
1931. Dicono ne influenzi il
DNA mitocondriale,
trasmutando i dissennati in
potenti e i folli in eroi.

FOGNE

Alligatori. I disperati che
li mangiano hanno sguardi
aguzzi e denti vitrei.
Ho visto le loro fauci
coprirsi di scaglie traslucide.

DAILY BUGLE, IL TETTO

***Ci sono albe a New York in cui
sembra che tutto stia per finire.
Poi qualcuno urla "Excelsior!"
e tutto, improvvisamente,
ricomincia.***

SITE MAP

LOWER MANHATTAN HOSPITAL

La voce della città si moltiplica
nella mia testa, amplificata
da un ripetitore geostazionario.
Sento il battito del suo cuore da
chilometri di distanza. Mi manca.
"Gliobastoma multiforme",
ha detto il Dottore.

CENTRAL PARK

Mi sono stappato una birra,
mentre un ragno divorava
la sua preda. Ho passato la
notte a chiedermi se fosse
giusto o sbagliato.
Ne ho stappata un'altra.

BRONX

I bambini di dieci anni
scambiano collezioni
di fumetti per palle
da baseball; i ragazzi
di undici anni panetti
di fumo per una dose di
speedball.

CASA DI MARY JANE

Ha i capelli rossi e la saliva elettrica. Ci vibriamo dentro le note di un diapason, sigillandoci in ogni ferita.

REGOLE DEL GIOCO

1

In ogni puntata una mappa estrapolata da un videogame "open world", e un racconto d'autore che ne riscriva le chiavi di lettura, ne reinventi il percorso obbligato, ne ricodifichi la legenda, ne riesplori i significati

2

È obbligatorio che chi scrive non abbia mai giocato al titolo in questione

3

Le uniche armi a disposizione dello scrittore/giocatore sono le parole

Rielaborazione della mappa di Manhattan da* Marvel's Spider-Man *(Sony Interactive Entertainment, 2018), sviluppato da Insomniac Games. Attraversamento testuale di Stefano Risso, che non ha mai fatto una partita a questo videogioco, e dunque ignora la faticosa lotta che Peter Parker ha intrapreso stavolta contro i pericolosissimi criminali mascherati che stanno mettendo New York a ferro e fuoco facendosi riconoscere come "i Demoni".

Red Dead Redemption II

Il cavaliere della valle digitale

a cura di enrico rizzato
e federico baleani

Considerato all'unanimità il miglior titolo videoludico del 2018 e un nuovo decisivo passo in avanti nell'arte del videogame, RDR2 è un tentativo di esperienza tattile attraverso l'immersività del giocatore. In questo, anticipa verosimilmente modalità che il cinema e gli altri mezzi di comunicazione adotteranno tra poco (*Bandersnatch*?). Non solo perché ogni oggetto è, appunto, letteralmente *toccabile* come non era mai successo in un videogioco, neppure tra le avventure "open world", ogni porta è apribile, ogni cavallo sellabile, ogni foresta attraversabile, e così via. Ma perché, nonostante questo aspetto di altissima interattività, nemmeno per un istante il gioco lascia al nostro tocco la possibilità di essere in pieno controllo di quanto stia succedendo. Attraversarlo non assomiglia mai alla pressione soft che esercitiamo sugli schermi *mobile* per lo *scrolling* delle nostre bacheche e delle app. Il mondo di *Red Dead Redemption 2* non è mai a portata di dito, ed è ben più grande del nostro polpastrello. Una prospettiva nuova per l'esperienza digitale, che sembra dare ascolto ad una delle regole-chiave di David Weinberger (*Elogio del disordine: le regole del nuovo mondo digitale*) per adattarsi al nuovo "disordine virtuale": *rinuncia al controllo*.

Open Westworld

Decidere di giocare a *Red Dead Redemption 2* significa accettare di dover fare delle scelte morali, e molte, per conto del vostro personaggio sullo schermo: ognuna con le sue specifiche conseguenze e spiazzanti risvolti sulle "missioni" proposte dal *gameplay*, che andranno ad incidere sulla vostra esperienza ludica finale.

Il titolo, prodotto da Rockstar Games, è un piccolo capolavoro, premiato dalla critica e dal pubblico con oltre 720 milioni di dollari di incasso nei primi tre giorni dall'uscita sul mercato (tanto per fare un paragone con l'industria cinematografica, *Avengers: Infinity War* si è fermato a circa 100 milioni in meno, con "soli" circa 630 milioni di incasso). Rispetto al traguardo di vendite ottenuto, e all'incasso totale, l'azienda sviluppatrice appare sottodimensionata, con appena duemila dipendenti distribuiti su vari continenti (U.S.A., Canada, Inghilterra, India). Tuttavia, sin dal lontano 1998, ha dettato molte delle regole che ancora adesso guidano il settore dei videogame.

Di cosa stiamo parlando, quindi? Di un prodotto per teenager? Di quelli che appassionano i ragazzini di oggi, fino a farli rimanere per ore con gli occhi chini sugli smartphone, saltando di qua e di là come forsennati, uccidendo simpatici orchi, o magari ancora inseguendo strani animaletti virtuali nei parchi? No.

Stiamo parlando di un gioco per soli adulti (la valutazione PEGI 18 non ci pare esagerata... c'è davvero tanta violenza). E non si gioca sul *mobile* ma solo su PlayStation e su Xbox. Poche regole e molto divertimento, con un'ambientazione western che può far venire in mente canyon hollywoodiani come quelli che attraversa la serie TV *Westworld*, prodotta dalla HBO. L'eroe vive in questo mondo di frontiera: le sue azioni cambiano la storia in-game. Tutto è permesso: sarete soltanto voi, insieme al vostro purosangue virtuale e al vostro fido revolver a poter cambiare, con le vostre decisioni, il corso dello *storyplay*.

Come in *Westworld*, anche in questo *RDR2* la libertà risulta senza dubbio la cosa più preziosa. Giocherete in un *open world*, cioè un mondo che non pone confini al giocatore, e che gli lascia la possibilità di andare dove desidera e di fare ciò che vuole, pagandone (ovviamente) tutte le conseguenze del caso.

Il gioco è il frutto di oltre sette anni di sviluppo da parte della *software-house* con sede a New York, partendo dall'idea di proporre una produzione che, a livello di contenuti, fosse una spanna sopra *Grand Theft Auto V* (uno dei titoli storici di Rockstar Games). Non che la possibilità di effettuare scelte capaci di influire sullo *storyplay* fosse un espediente misconosciuto nei videogame: si tratta probabilmente del punto di forza principale di molti famosi giochi di ruolo di successo (tanto per citarne alcuni di molto conosciuti, le serie di *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*); ma qui abbiamo in più una favolosa ambientazione nel Far West (probabilmente più vicina ai gusti della grande massa dei *gamer*, rispetto a quelle del fantasy medievale) ed una resa grafica eccezionale dal 3D molto curato, con un tocco da "action-movie" che regala un bel mordente. Produzioni di questo genere sono ad oggi considerate la forma evoluta di videogioco, in particolare se dotate della possibilità di gestire sessioni ludiche in modalità *multiplayer* (cioè con più giocatori che interagiscono in contemporanea nello stesso mondo virtuale).

Abbiamo utilizzato prima il termine *storyplay* perché parlare semplicemente di "storia" o "trama" per questi software appare riduttivo, visto che gli eventi *in-game* si sviluppano anche indipendentemente dal *character* impersonato, secondo variabili impostate dagli sviluppatori: sono quindi tutti "attivi" ed, eventualmente, vengono interessati dalle scelte o dalle azioni del giocatore (o dei giocatori, nel caso delle sessioni *multiplayer*).

È il mio corpo che cambia

Parlare di open world e "mondo adattivo" significa affermare che, mentre si sta sperimentando un mondo virtuale, possono accadere eventi che modificano l'ambientazione stessa in corso d'opera, come, riguardo *RDR2*, lo sviluppo di alcuni paesi o il loro abbandono, in base alle vostre azioni e a quelle della vostra gang. Ci sono addirittura eventi "progressivi" e non puntuali, che si sviluppano nel tempo, come ad esempio l'espansione della ferrovia. Questi "modelli interattivi" di mondi virtuali permettono di ottenere esperienze di gioco nuove e più complete rispetto a prodotti più datati, dove il mondo intorno al *gamer* non cambiava. Anche gli NPC (cioè i "non-player character", i personaggi controllati dall'I.A. del software ludico, che poi non sono altro che le "comparse" con cui interagire) hanno un loro "senso morale" e un loro specifico comportamento che cambia in base alla reputazione e alle azioni compiute dall'avatar *in-game* del player.

Facciamo un esempio da *RDR2*: ovvero, nello specifico, la "missione" in cui veniamo attirati nella casupola di una prostituta che ha appena ucciso il suo cliente. Il ventaglio di scelte e azioni gestibili dal giocatore è molteplice. Le nostre scelte possono portare alla morte della ragazza tramite impiccagione, anche se, con la stessa facilità, potrete aiutarla a sbarazzarsi del cadavere, gettandolo nel recinto dei maiali, per poi farvi pagare per mantenere il silenzio. Potrete anche prendere i soldi e poi andare comunque a denunciarla! La libertà di scelta a disposizione del *gamer* appare francamente notevole e questo

grazie a un riuscito mix tra un efficiente comparto tecnico e un complesso narrativo *multi-layer*, in grado di offrire sempre l'ambientazione giusta per successive nuove missioni, sia in base alla location virtuale visitata dall'alter-ego ludico del player, sia in base alla "fama" (o allineamento morale, che dir si voglia) di quest'ultimo; in pratica, il contesto offre opzioni diverse in base alla reputazione individuale, positiva o negativa.

Per gli sviluppatori, si deve essere trattato di uno sforzo ingente. Pensare e realizzare trama e meccaniche di un gioco del genere è un po' come cercare di unire *Game of Thrones* con la tombola. *RDR2* è paragonabile alla nota serie fantasy per la profondità della storia, i suoi personaggi caratteristici e gli infiniti colpi di scena, cui va unita la casualità dei giochi "a estrazione" (tipo tombola, appunto) o il lancio dei dadi.

Le missioni presenti sono ben 104, sviluppate nei vari capitoli per un totale complessivo di circa 50/60 ore di gioco. E naturalmente le missioni non sono mai scontate.

Spesso hanno finali plurimi, attivabili in relazione alle scelte del player. Ovviamente, quest'ultime causano sempre ripercussioni sul mondo virtuale di gioco, che pertanto si adatta a esse.

Nel gioco, il *gamer* si troverà a impersonare Arthur Morgan, un fuorilegge appartenente alla gang Van der Linde. Il plot risulta "fluido" per buona parte della narrazione, con parecchi incontri casuali e relative numerose missioni secondarie. La *timeline in-game* prende corpo in un'ambientazione statunitense di fine '800, con paesaggi montuosi, pianure sconfinate e laghi di montagna. Tutti luoghi dove il giocatore potrà "fare campo" o cavalcare per ore per il semplice piacere di godere di paesaggi virtuali mozzafiato. L'immersione in questo contesto da cowboy e sparatorie si porterà dietro anche qualche preoccupazione fittizia: le strade del protagonista si incroceranno con quelle della nota Pinkerton Detective Agency a causa di una sua vecchia rapina al treno... ma il resto della storia spetta al giocatore scriverla.

La solitudine del controllore

In effetti, il modello di gioco è comunque molto più articolato, ed in linea con le attuali tendenze del settore. Ad oggi, sono sempre di più i videogame che hanno un *character* principale, controllato dal player, che "gestisce" e si occupa di altri personaggi NPC, evidenziando quindi un *gameplay* da sperimentare non solo da protagonista, ma anche da leader di un "gruppo"; quest'ultimo, poi, è sempre meno piatto e sempre più spesso caratterizzato da NPC psicologicamente ben delineati, le cui reazioni vengono demandate a una intelligenza artificiale che ne regola i rapporti con il player.

Un ottimo esempio di ciò si è visto in un gioco recente, *Pathfinder: Kingmaker*, dove i personaggi NPC del gruppo che ruotava intorno al protagonista erano estremamente bene caratterizzati e dove le azioni e le scelte del protagonista stesso, impersonato dal player, andavano a toccarne le varie inclinazioni, creando spaccature o contrasti, arrivando fino a causare l'uscita dal gruppo di chi non era più in sintonia con la gestione del leader.

Lo scopo di questa scelta è duplice. Da una parte si ampliano lo spessore del gioco e le interazioni tra i vari personaggi. Dall'altra, si evita di "far sentire solo" il protagonista, tipica sensazione regalata da molti giochi di meno pregevole fattura. Ormai, quindi, non si è più soli neppure nei giochi in solitaria.

Certi YouTuber, che si occupano di video-recensioni, oppure di attività videoludiche a livello e-sport, rappresentano un'ulteriore evoluzione dell'aspetto di condivisione dell'esperienza di gioco. Questi *gamer-influencer* sono gli "eroi" in carne e ossa che rappresentano il mondo vide-

Bonnie MacFarlane di *Red Dead Redemption II*

oludico agli occhi dei giovani; perché ormai ha preso piede anche l'abitudine di appassionarsi a chi dei giochi fa uno sport, oppure una professione. Si guarda chi è più "bravo" a giocare, a volte addirittura preferendo il ruolo di spettatore a quello di giocatore.

Il nostro senso di gratificazione non arriva più soltanto dal completamento delle missioni, o dallo scoprirne i trucchi seguendo i video delle partite degli YouTuber, ma dal vederci capi indiscussi e accettati, almeno fino a quando le nostre scelte risultino valide, portando al successo dell'intero gruppo anche quando gli altri personaggi siano solo fittizi; anzi... in quel caso, talvolta, con maggiore soddisfazione! La direttrice di sviluppo di *RDR2*, imposta dai ragazzi della Rockstar, ormai ha tracciato una strada da seguire anche per gli altri *developer*, che probabilmente sceglieranno di accodarsi.

Inoltre, già pochi giorni dopo l'uscita del gioco, è stata aperta la BETA del gioco online incentrato su *RDR2*, denominato *Red Dead Online*. Il concetto è chiaro: il titolo originale non esaurisce le proprie potenzialità con la *release single-player*, anzi si amplia con nuove avventure e nuove situazioni, da sperimentare in compagnia di altri player. In particolare, con le "posse" (che consentono la gestione del gruppo di amici), si smette di essere soli e si inizia a giocare in team.

RDR2 è un piccolo capolavoro, premiato dalla critica e dal pubblico con oltre 720 milioni di dollari di incasso nei primi tre giorni dall'uscita sul mercato

Cavalcarono insieme

Il concetto di multiplayer è semplice: si immagini una zona di gioco condivisa e varie persone o gruppi che la "popolano" e interagiscono tra di loro, attraverso la connessione a Internet. Quasi tutti i recenti giochi di successo seguono questo modello: parliamo di *Overwatch*, *Fortnite*, *Red Dead Online*, ecc... Eppure, all'interno di questo "schema" generico, convivono due anime molto diverse e spesso in contraddizione. Se vogliamo fare degli esempi, i titoli di maggior successo, da qualche tempo a questa parte, si dividono in due categorie principali: da un versante abbiamo *Fortnite* (che sta segnando una generazione con il suo *gameplay* rapido e selettivo) insieme con *DOTA 2* o *League of Legends*, dall'altro, l'antitesi costituita proprio dai giochi come *Red Dead Online* o dal vecchio, ma sempre attuale e "attualizzato" *World of Warcraft*.

Se analizziamo, per esempio, *Fortnite Battle Royale*, vediamo un *gameplay* che si basa su di un tipo di PvP (combattimento Player versus Player) in cui si parte in cento giocatori e, alla fine, si rimane da soli: quello che rimane vivo, vince. Il modello di *Red Dead Online* punta invece sulla costruzione del personaggio, sviluppando storie e creando relazioni di gioco. Entrambi i modelli oggi risultano di successo ma hanno stili e target diversi. Il primo è rivolto, appunto, a un target molto giovane: ragazzi che amano un "massacro" veloce, senza troppe "problematiche psico-esistenziali" cui dover far fronte. Il secondo a giocatori adulti, che vogliono costruire un personaggio e percorrere con esso un determinato arco narrativo, magari con la possibilità di influenzare quest'ultimo attraverso le proprie consapevoli scelte.

Il modello di *gameplay* di *Fortnite* regala al *gamer* un piacere "perverso": più si rimane in vita, più il proprio punteggio avanza, anche se non si uccide nessuno, e ci si ritrova a scalare la graduatoria mentre gli altri si combattono a morte sulla mappa. Se si è "fortunati", si affronta il proprio destino solo alla fine, altrimenti ci si deve far strada combattendo all'ultimo sangue.

Anche se il gioco è online, con decine di milioni di fan affezionati, ognuno gioca per se stesso, da solo contro tutti: in definitiva, si è da soli e si vince e si muore soli.

Dall'altra parte del mare ci sono invece giochi multiplayer che si basano su di una storia, e che risultano spesso più longevi, perché capaci di intrattenere il player fino a creare un legame empatico. Come dimostra, ad esempio, *World of Warcraft*, che si muove sul mercato da oltre quattordici anni con ancora buoni risultati. A questa tipologia di produzioni appartengono anche *Red Dead Online*, *Star Trek Online*, *Neverwinter Online*. Spesso si tratta di filiazioni da giochi in single-player dotati di un plot complesso e intrigante, nel quale il *gamer* si addentra con lo stesso piacere che si può provare nello sviscerare un buon romanzo o un giallo d'autore.

RDR2, da cui poi deriva *Red Dead Online*, è, appunto, un gioco essenzialmente *single-player* con una storia il cui script ha richiesto oltre duemila pagine. Un lavoro immane per un prodotto finale entusiasmante, che offre epiche scene dal sapore cinematografico, cavalcate al tramonto e coprotagonisti virtuali che vi faranno sentire parte di una storia, e magari anche un eroe (seppure solo a livello virtuale).

AR / VR

Le immagini non servono più

Abbiamo intervistato Daito Manabe e potuto ammirare il mondo dalle sue vette mentali. Il digital guru di fama mondiale, già collaboratore di Bjork e creatore per Nike e D&G, ci ha parlato di tanti temi, dal cinema al blockchain, dalla musica alla realtà aumentata. Concetti sorretti da un'eccezionale concretezza di studio, scienza e sperimentazione

di federico fianchini

Il giocatore senza palla, per me, equivale al giocatore senza mondo. È colui che eccede il campione. Falcão per esempio...

Carmelo Bene

Nel breve lasso di tempo (10 minuti circa) della presentazione di Tokyo 2020 alla cerimonia di chiusura dei Giochi Olimpici di Rio nel 2016, uno straordinario, sapiente, intelligente uso della realtà aumentata permetteva a Mario Bros di entrare in un tubo idraulico a Tokyo per uscirne fuori in mezzo al Maracanà, nelle vesti del reale Primo Ministro Abe (o era il contrario?). Mostrando così le enormi potenzialità che il Giappone sta mettendo in opera per stupire nuovamente il mondo. E proiettarlo definitivamente nel 21° secolo. Tra i principali artefici dello show, il "digital guru" Daito Manabe, classe 1976, nato a Tokyo. Un nome giunto alla ribalta grazie ai lavori creati, sviluppati e consegnati dal suo studio Rhizomatiks, opere che toccano ambiti che vanno dalla moda (Nike e D&G) alla musica (Bjork, le Perfume, gli OK Go) alla ricerca pura (i suoi studi sul cervello, o gli esperimenti sulla elettro-stimolazione facciale).

Dopo averlo incontrato a Milano, possiamo ben dire che è forte in Manabe la sensazione di un gioco consapevole sull'assenza. Assenza di palla, assenza di centro, assenza di schema preciso entro cui muoversi. Abbiamo avuto la netta sensazione di una capacità di volare talmente alto e unire settori talmente vari, che chiuderlo dentro limiti per spiegarlo diventerebbe inutile.

Guardando al processo e non all'oggetto finale, possiamo dire che Manabe, per fare cinema, non abbia alcun bisogno del cinema. Ma è chiara, palese, la sensazione di cinema data da Manabe. L'entrata dei droni che portano volando le pochettes di D&G in passerella, in occasione di una recente sfilata a Milano, è innegabilmente... cinema. Molto più di altre cose che ci ostiniamo a vedere. Manabe ricorda quegli artisti totali che non si pongono limiti, non si chiudono in strutture ma vogliono anzi sciogliere tutto affinché venga toccato il cuore di chi li fruisce. Il massimo della tecnica e della scienza da applicarsi per andare oltre il dato numerico e trovare nuove soluzioni, per far emozionare, per far immaginare. Così le Nike sono usate per suonare e le stampanti vengono usate per creare coreografie.

"*La realtà sta solo nel nostro cervello*", dice Manabe nelle sue perle techno-zen. Non c'è più confine tra vero e falso, pensiero e realtà, immagine e oggetto. Ogni cosa è modulabile, sondabile, scomponibile, ridiscutibile. Fino a rendere palese come non serva più creare l'artificio narrativo della trama per raccontare il sé e il mondo.

Manabe così diventa portatore sano di cinema, senza fare cinema. Senza avere la palla tra i piedi, l'artista vede già dove andrà il gioco, l'azione, il medium, il responso del pubblico. Sembra essere interessato al cinema non come canonico riproduttore di storie, quanto atto mentale che noi umani necessitiamo nell'unire frammenti per creare un tutto. Studiando questo "Ur moment" cinematografico egli compie un salto andando al nocciolo del problema e usando il presente (la scienza, la tecnologia) per analizzare il motivo del nostro centenario interesse (non a caso Daito Manabe da tempo analizza film del passato per un suo fantomatico progetto filmico). Si capisce quindi come tutto il suo lavoro sia costantemente una ridiscussione di ingranaggi sistemici, per poterli eventualmente deviare verso altre più puntuali direzioni, azione questa che facilmente lo proietta verso il futuro del 2020.

Pensi che oggi il cinema stia riuscendo a raccontare la rivoluzione digitale o la stia solo integrando alle modalità dello spettacolo, nell'armamentario degli effetti?

È una domanda difficile, ma, per esempio, il trailer per il videogame *Everything*, di David O'Reilly, è stato nominato dall'Academy nella cinquina dei cortometraggi candidati agli Oscar. Recentemente si può dire che il cinema sia andato oltre i propri usuali confini, e, piuttosto di restare nei propri limiti convenzionali, si è mosso verso il territorio dei videogame. Se in passato abbiamo visto spesso molti film ricevere lodi dal settore dei videogame oggi si assiste al fenomeno contrario, in cui sono i videogiochi a ricevere ammirazione dall'ambiente del cinema. Infatti penso che festival come Cannes mostreranno sempre più film ispirati dal mondo e al mondo dei videogame. E anche che più e più film introdurranno elementi come l'intelligenza artificiale, per esempio, magari per venire montati da essa o addirittura diretti da essa. D'altro canto il settore dei videogame sta già ora introducendo innovazioni figlie dell'intelligenza artificiale. Si pensi alla possibilità di indovinare elementi dell'azione tramite l'uso dell'A.I.

Io non sono del settore ma penso ci siano molte cose che noi artisti possiamo prendere a prestito da queste esperienze per plasmare il nostro punto di vista.

Aumentare la realtà porta allora a sentire più la realtà o a capirla di più?

Penso che il tema "realtà" sia interessante. È vero che la realtà aumentata esiste nella nostra società, e personalmente la uso perché mi conviene. Anche solo la definizione di realtà aumentata nel vocabolario spiega come essa sia utile e conveniente. Ma ho grandi dubbi riguardo al fatto che la realtà aumentata stia veramente dando più informazioni, cioè stia veramente espandendo la realtà tangibile. Parlando della realtà aumentata che sto iniziando a usare nei miei lavori, per il nostro studio Rhizomatiks è più che altro una maniera per visualizzare. Nel senso di prendere visione di immagini che stanno nella mia testa, o nella testa del mio coreografo. Se tecnicamente espandiamo o aumentiamo le immagini visive dentro i miei lavori, stiamo visualizzando delle immagini. La realtà aumentata esprime le nostre fantasie ed eventualmente può aiutare a condividere immagini che abbiamo in testa.

Sul tema avrei molto da dire ma in sintesi direi che ogni persona vive la realtà in modo differente. Io e una persona non

vedente esprimiamo un concetto completamente differente di realtà. Anche se vedessimo le stesse cose staremmo sempre vedendo, condividendo, sperimentando dei tipi diversi di realtà. Per esempio, quando una telecamera cattura la mia immagine, e questo per me dipende completamente dalle specifiche tecniche della camera, che siano l'otturatore o il frame rate, quindi dalla qualità della camera, allora l'immagine finale non dipende più da chi guarda.

L'immagine è quindi più densa della realtà?

Penso che il discorso sia veramente individuale. Personalmente non sento una realtà così densa di immagini, anche se le nuove tecnologie per creare immagini, di alta o bassa risoluzione, sono apparse nella nostra società e ormai ne fanno parte. Onestamente io concepisco le immagini solo come uno dei vari media. Quello a cui sono interessato è ciò che ci rende creatori di immagini, cioè il processo di creazione. Poi possiamo salvare il nostro prodotto come immagini o come testo, non fa differenza. Mi interessa la motivazione neurologica per cui la mente umana compie un atto creativo. Al momento sto facendo ricerche sul cervello, sondandolo, soprattutto mentre le persone guardano immagini. Direi che gli esseri umani non hanno per forza bisogno di guardare immagini per crearle. Perché la stessa esperienza può essere fatta senza aver guardato prima altre immagini. Le immagini non sono più necessarie, non sono la realtà. La realtà vive solo nel nostro cervello.

Quanto cinema c'è nel tuo lavoro?

Dal 2015 sto lavorando a un progetto per cui sto analizzando molti film del passato. Sto provando a capire dove sta il confine oltre il quale le persone iniziano a considerare le immagini in sequenza come fossero parte di un film. Per me questo include anche tecnologie come il montaggio video automatico, così come le sceneggiature create automaticamente. Oggi sappiamo bene che anche gli attori possono essere prodotti dalla computer grafica, e personalmente penso che i film possano essere prodotti completamente senza includere esseri umani. Ma non penso che questo accadrà in breve tempo bensì sul lungo periodo. Al di là di ciò, il film è un mezzo che mi ha sempre interessato. Quando stavo all'università ero solito fare ricerca sull'influenza di Ozu sui film di Fellini, per dire.

Parli di cinema automatico. Ma l'algoritmo ha ancora bisogno di spiare gli uomini per costruire le sue storie...

All'inizio la pubblicità sul web lavorava su quella cornice di intimità delle celebrità per attrarre consumatori, monetizzando delle informazioni nate come private. Ma il conseguente atto di appropriazione delle informazioni private di anonimi cittadini e non di celebrità ha portato a un processo di autodistruzione di questa pratica, che è ancora in atto e che continuerà. Quando fu introdotto il sistema del Google robot si parlò della possibilità di usare la pubblicità in modo tale che essa venisse suggerita dai contenuti pubblicati da parte di ognuno di noi. Il robot per esempio suggerisce tutti i locali di una certa zona in relazione a ciò che noi pubblichiamo o cerchiamo. Ma personalmente ho vari dubbi che tale situazione possa alla lunga essere accettata dalla gente. Ricordo ancora quando questo sistema apparve nella società: all'inizio ci fu un periodo in cui questa relazione macchina/umani fu conveniente e pacifica, ma questo velocemente portò alla conseguente relazione tra i pubblicitari e quelle compagnie che vendevano le informazioni private di noi cittadini. Una relazione in cui ci guadagnavano entrambi e in cui pareva ci guadagnassimo anche noi. Oggi ho la sensazione che questa relazione stia finendo, dato che la convenienza di fornire i propri dati a tale scopo non sta più convincendo i cittadini e di conseguenza nemmeno chi lucra su tali informazioni. Oggi le cose stanno cambiando e la gente sente come l'algoritmo e i relativi software stiano manovrando unilateralmente le informazioni individuali, senza accrescere il nostro beneficio.

Manabe ricorda quegli artisti totali che non si pongono limiti, non si chiudono in strutture, ma vogliono toccare il cuore sciogliendo le forme precostituite

Guarda il video

Non c'è più confine tra vero e falso, pensiero e realtà, immagine e oggetto. Ogni cosa è modulabile, sondabile, scomponibile, ridiscutibile. Fino a rendere palese come non serva più creare l'artificio narrativo della trama per raccontare il sé e il mondo.

Questa filosofia, alla base anche del *blockchain*, non è in contraddizione con la possibilità di liberare le arti oltre i confini?

Non sono uno specialista del *blockchain*, ma il motivo per cui sono interessato al *bitcoin* è perché esso non dipende da un potere centralizzato, da un governo centrale. Non è nemmeno controllato dalle banche. Così l'ho trovato interessante, dato che dipende solo dal sistema *peer to peer*. Nel mio lavoro del 2015 riguardo lo *stock market* di Tokyo provai ad introdurre l'algoritmo per le contrattazioni automatiche ma ebbi molti problemi nel farlo, quindi smisi di presentare quell'esperimento (un progetto pensato dopo che avevo preso accordi con il Ministro dell'economia in Giappone). In questo modo ho compreso che lo *stock market* già ora è controllato da una moltitudine di leggi, quindi diventa difficile fare un lavoro libero sul *bitcoin*. D'altro canto la sola concezione del bit non ha regole e non è controllata da leggi, quindi teoricamente si potrebbero fare i propri prezzi liberamente. Vorrei sottolineare che lavorai a quel progetto nel 2015, quando l'hype per il *bitcoin* era più alto di oggi.

I tuoi genitori sono due musicisti, e nel campo della musica queste dinamiche sono in corso da molto più tempo che nelle altre pratiche artistiche. Cosa ne pensi della situazione complessa delle royalties nell'epoca della fruizione in streaming della musica, ad esempio?

Sono cosciente di questa situazione per cui i profitti vanno alle piattaforme piuttosto che ai musicisti stessi. Specialmente considerando i grandi software usati nel settore musicale. Ho anche molti amici musicisti, e quindi posso vedere la loro situazione da vicino, e sinceramente ho la sensazione che l'era del software che vende stia finendo, a poco a poco. È sempre esistita una certa convenienza da parte dei discografici ma gli utenti alla fine hanno sempre battuto il mercato. Penso che la cultura debba essere sempre protetta dalla legge. È vero che l'esperienza di sentire la musica sta cambiando sempre di più, e i musicisti come me stanno cercando di generare un nuovo modo di fruire la musica, perché il modello di business che protegge quel mercato sta finendo. Ma dubito che questo metodo debba essere realmente progettato da musicisti.

TRACCE DIGITALI

La schiavitù delle intelligenze artificiali

La misura di un uomo è una puntata di *Star Trek* che affronta un nodo che in futuro potrebbe diventare cruciale nel definire il rapporto tra l'uomo e le macchine intelligenti. È giusto far lavorare software e robot ai nostri ordini senza il diritto di avere nulla in cambio?

di andrea daniele signorelli

Immagine di Chad Knight

Nonostante l'ampio consenso che si registra sulla possibilità di allargare, un giorno, i diritti universali a macchine sufficientemente avanzate da poter essere considerate vive, la questione diventa più complessa ogni volta che si passa dal quadro generale all'analisi dei singoli diritti a cui avrebbero concretamente accesso i robot. L'articolo 4 della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo, per esempio, recita: ***"****Nessun individuo potrà essere tenuto in stato di schiavitù o di servitù; la schiavitù e la tratta degli schiavi saranno proibite sotto qualsiasi forma****"***.

Se anche l'accesso ai diritti universali per i robot dovesse in qualche modo essere limitato, non si potrebbe sicuramente negare il diritto alla libertà dalla schiavitù a una macchina cosciente e intelligente; così facendo, però, non varrebbe meno la ragione stessa per cui le stiamo creando?

Il principale obiettivo nello sviluppo tecnologico di intelligenze artificiali – sia che abbiano la forma dei robot, sia che siano solo software – è quello di farle lavorare al posto dell'uomo (com'è il caso dei software che guideranno le auto autonome, sostituendo i tassisti) o al suo fianco (nel caso di software avvocati oppure medici). In entrambi i casi, questi robot e questi software sono chiamati a lavorare agli ordini dell'uomo, senza avere diritto a nulla in cambio: un'evidente forma di schiavitù.

Ovviamente finché la schiavitù non riguarda esseri coscienti, ma semplici programmi estremamente evoluti – come può essere il software alla guida di un'auto autonoma – non si pone alcun problema etico e non si può nemmeno parlare di schiavitù vera e propria. Ma se si allarga a un futuro in cui macchine dotate di coscienza – macchine create dall'uomo per essere lavoratori sempre più intelligenti, affidabili e in grado di svolgere compiti di grande responsabilità e complessità – circoleranno liberamente per le città e saranno parte integrante della società, ecco che un enorme problema morale inizia a farsi largo.

Nel momento stesso in cui l'uomo riuscisse a progettare una macchina davvero intelligente e autocosciente vedrebbe davvero venire meno il suo diritto a sfruttarla, ovvero la ragione stessa per cui è stata progettata. Un cortocircuito che può avere due possibili vie d'uscite: decidere di rallentare lo sviluppo tecnologico in modo da non arrivare alla creazione di AI in grado di conquistare l'accesso ai diritti; oppure scegliere di negarglielo, venendo così meno ai nostri doveri etici e morali. La terza possibilità è invece quella di affrontare il problema etico nel momento in cui (e se) si porrà, pur sapendo che, in questo modo, si corrono i rischi maggiori. Un episodio della seconda stagione di *Star Trek, the Next Generation*, "La misura di un uomo", può aiutarci a chiarire ulteriormente il quadro.

Chi ha seguito Star Trek avrà familiarità con il comandante Data, un androide estremamente sofisticato, progettato e costruito in un'unica copia dal defunto dottor Soong. Data è uno degli ufficiali della Enterprise, parte della Flotta Stellare.

Nell'episodio in questione, il comandante Maddox, un noto esperto di robotica, è stato autorizzato dall'ammiraglio Nakamura a studiare Data allo scopo di migliorarlo e crearne delle repliche. L'obiettivo di Maddox è di scaricare il cervello di data in un computer, analizzarlo e poi caricarne una copia in una versione aggiornata e replicabile dell'androide. Si tratta di un procedimento complesso, in cui non c'è alcuna garanzia che tutto vada a buon fine. Oltre al rischio, c'è un altro aspetto che non convince Data: quella copia aggiornata, in ogni caso, sarebbe un essere differente: "Esiste una qualità ineffabile nella memoria che io ritengo non possa sopravvivere alla procedura" replica Data a Maddox, negandogli il suo assenso.

Data vuole assicurarsi che alla sua identità venga garantita continuità: per lui, sottoporsi a questa procedura equivale a morire e risvegliarsi trasformato in qualcun altro. Per questa ragione, l'androide decide di dare le dimissioni da comandante della Flotta stellare; dimissioni che gli vengono però negate dal comandante Maddox, il quale contesta che Data, in quanto proprietà della Flotta Stellare, abbia diritto a dare le dimissioni e a rifiutarsi di sottoporsi a un aggiornamento, per le stesse ragioni per cui non potrebbe farlo il computer di bordo dell'Enterprise.

La questione viene portata al giudice Philippa Louvois, inizialmente convinta che la soluzione sia semplice: Data non è un essere senziente, ma una semplice macchina, e di conseguenza, in quanto proprietà della Flotta Stellare, è privo del diritto di rifiutarsi di sottostare agli esperimenti di Maddox e di dare le dimissioni. Una decisione che viene immediatamente impugnata dal capitano Picard, che prende le difese di Data nel processo che viene organizzato, mentre la posizione di Maddox viene sostenuta dal riluttante comandante Riker.

Riker: Vostro onore, c'è solo un risultato e una sola prova rilevante: chiamo alla sbarra il comandante Data.
(Data si avvicina alla sedia del testimone e poggia la mano su uno scanner che deve verificarne l'identità).
Voce computerizzata: Verifica: tenente comandante Data. Attuale assegnazione, USS Enterprise, comando della Flotta stellare. Decorazione per...
Riker: Vostro onore, conveniamo tutti su queste decorazioni.
Picard: Obiezione vostro onore, che siano elencate completamente.
Philippa: D'accordo.
Voce computerizzata: ...valore e coraggio. Medaglia d'onore, legione d'onore, croce stellate.
Philippa: Proceda, comandante.
Riker: Data, che cos'è lei?
Data: Un androide
Riker: Ovvero?
Data: Il dizionario webster del 24° secolo, quinta edizione, definisce un androide come un automa fatto a immagine dell'uomo.

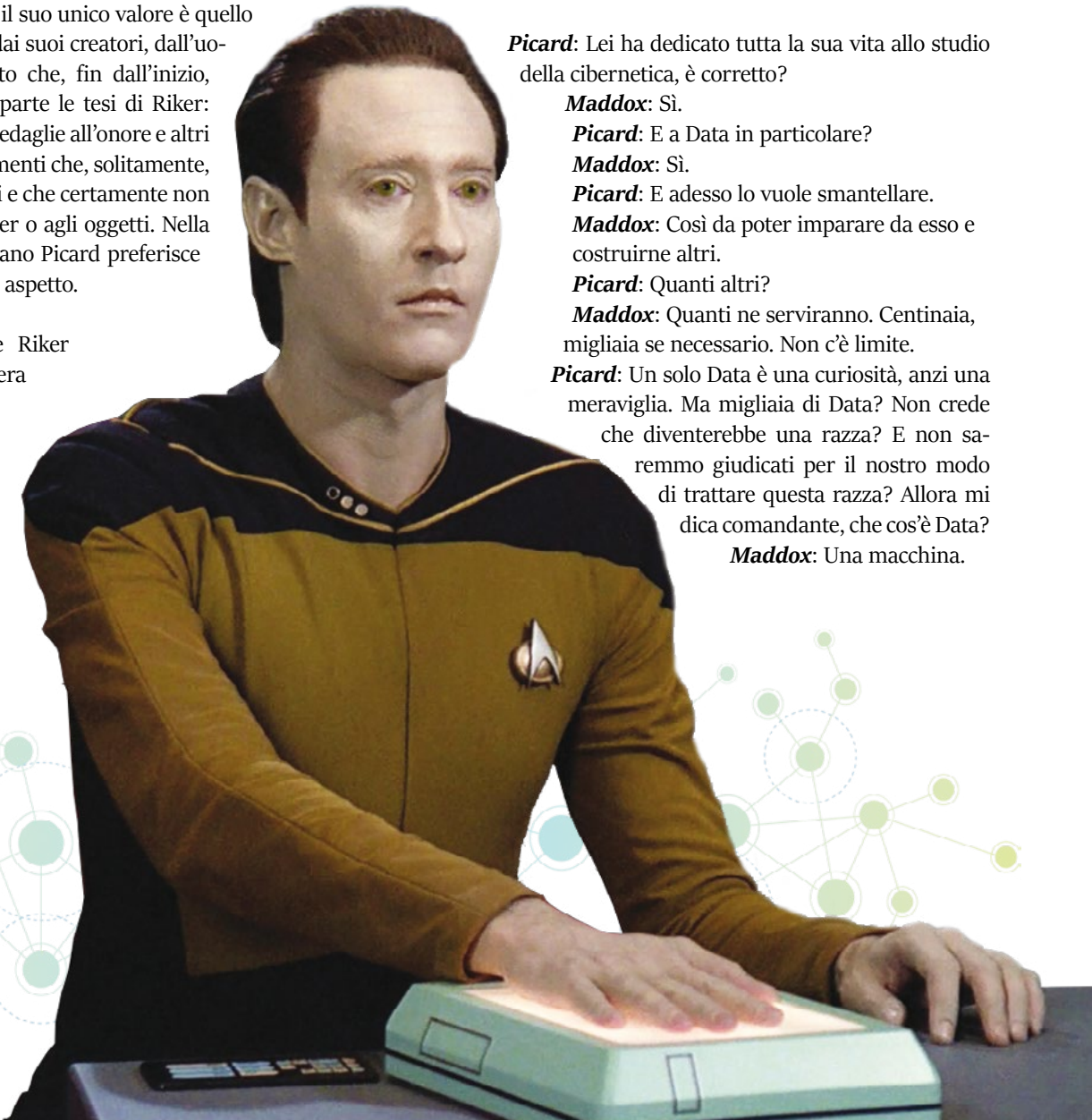
Riker: Un automa. Fatto da chi? Chi è stato a costruirla?
Data: Il dottor Noonien Soong.
Riker: Chi era?
Data: La più illustre autorità in cibernetica.
Riker: Più semplicemente, vuole dirmi cos'era?
Data (stranito): Umano?
Dopo una dimostrazione delle abilità e della forza di Data, Riker gli "svita" una mano.
Riker: Data è la rappresentazione fisica di un sogno; un'idea concepita dalla mente di un uomo. Il suo scopo è di servire i bisogni e gli interessi umani. È un intreccio di reti neurali e algoritmi euristici. Le sue reazioni sono dettate da un elaborato software scritto da un uomo, il suo hardware è stato costruito da un uomo. E ora un uomo lo spegnerà (Riker disattiva Data). Pinocchio ora è rotto, i suoi fili sono stati tagliati.

L'argomento di Riker è chiaro: Data è una macchina artificiale, costruita dall'uomo per servirne gli scopi; in quanto tale è soggetta alle scelte dell'uomo e può essere spenta. Essendo una macchina, il suo unico valore è quello che gli viene attribuito dai suoi creatori, dall'uomo. C'è però un aspetto che, fin dall'inizio, contraddice almeno in parte le tesi di Riker: Data ha ricevuto delle medaglie all'onore e altri riconoscimenti, conferimenti che, solitamente, spettano solo agli umani e che certamente non vengono dati al computer o agli oggetti. Nella sua difesa, però, il capitano Picard preferisce concentrarsi su un altro aspetto.

Picard: Il comandante Riker ha dimostrato in maniera drammatica a questa corte come il tenente comandante Data non sia altro che una macchina. Non lo neghiamo, ma è una cosa rilevante? Anche noi siamo macchine; ma siamo macchine di un tipo diverso. Il comandante Riker ci ha ricordato più e più volte che Data è stato costruito da un umano. Non neghiamo neanche questo. Ma, ancora una volta, è rilevante? Costruire qualcosa implica anche esserne proprietari? I bambini sono creati a partire dai blocchi di costruzione del DNA dei loro genitori, sono allora di loro proprietà? (...) In questa udienza c'è il rischio di porre dei grossi limiti ai confini della libertà. E penso che dobbiamo stare molto attenti prima di compiere un passo simile.

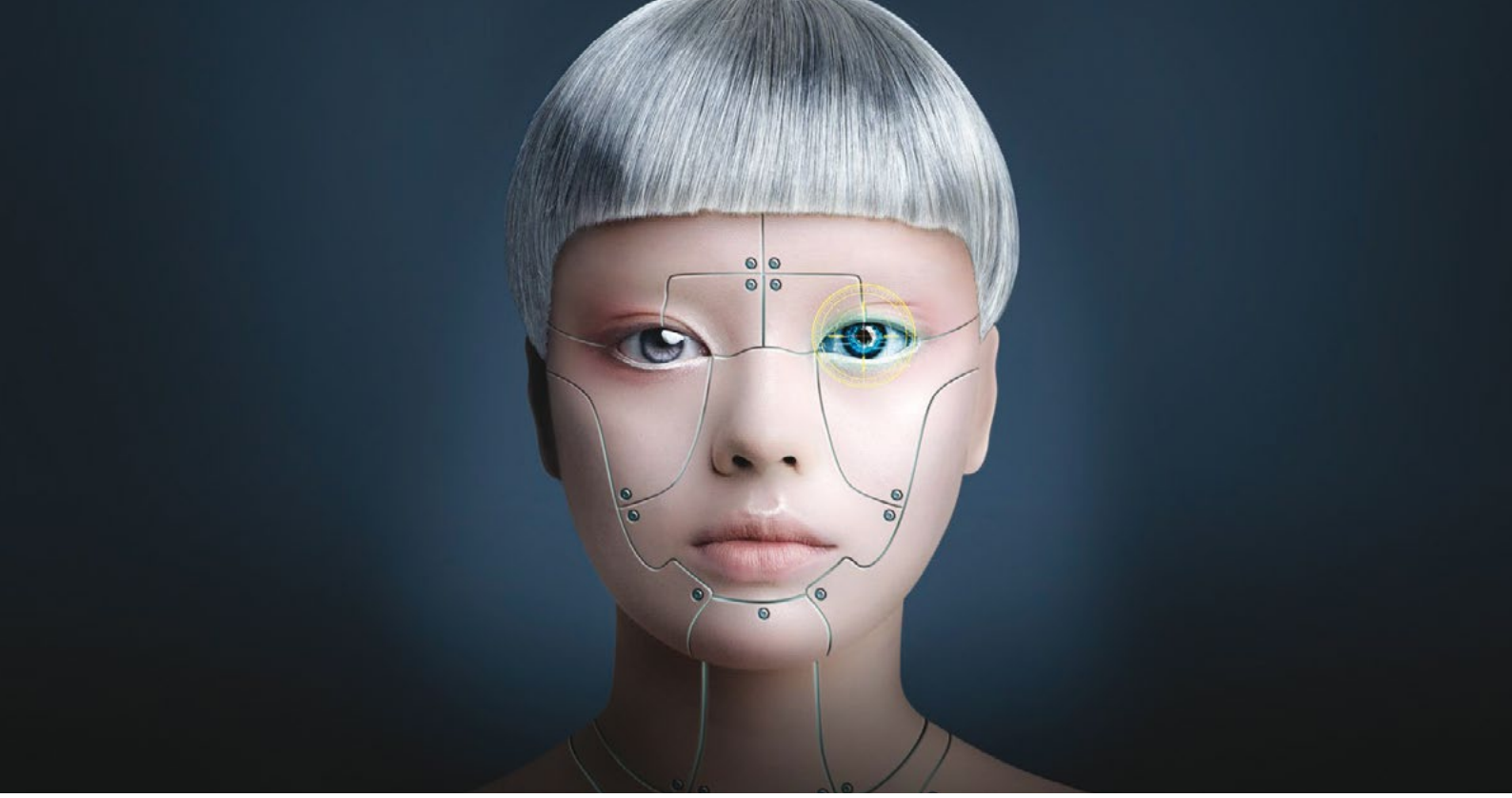
La difesa di Picard procede chiamando alla sbarra Maddox, secondo il quale Data dev'essere considerato una macchina in quanto non è un essere senziente. Per essere considerato tale, è necessario infatti essere dotati di intelligenza, consapevolezza e coscienza. Nonostante Data possegga sicuramente le prime due qualità, secondo Maddox è la mancanza di coscienza a separare nettamente un umano come Picard da una macchina come Data.

Picard: Lei ha dedicato tutta la sua vita allo studio della cibernetica, è corretto?
Maddox: Sì.
Picard: E a Data in particolare?
Maddox: Sì.
Picard: E adesso lo vuole smantellare.
Maddox: Così da poter imparare da esso e costruirne altri.
Picard: Quanti altri?
Maddox: Quanti ne serviranno. Centinaia, migliaia se necessario. Non c'è limite.
Picard: Un solo Data è una curiosità, anzi una meraviglia. Ma migliaia di Data? Non crede che diventerebbe una razza? E non saremmo giudicati per il nostro modo di trattare questa razza? Allora mi dica comandante, che cos'è Data?
Maddox: Una macchina.



Data, personaggio di *Star Trek, the Next Generation*

Pagina seguente: dalla mostra *Human +, Il futuro della nostra specie*



Picard: Ne è sicuro? Ha soddisfatto due dei suoi tre criteri. E se soddisfacesse anche il terzo, la coscienza, anche solo in minima parte, allora cosa sarebbe? Io non lo so. E lei? Eppure è questa la domanda alla quale dobbiamo rispondere. Vostro onore, un'aula di tribunale è un crogiuolo in cui bruciamo le cose irrilevanti finché non restiamo con il prodotto puro, la verità, per sempre. Presto o tardi quest'uomo o qualcun altro come lui riuscirà a replicare il comandante Data; la decisione che lei prenderà qui quest'oggi determinerà come noi consideriamo questa creazione del nostro genio. Quindi rileverà il tipo di gente che siamo. Quello che lui è destinato a essere andrà molto al di là di questa corte e di questo singolo androide e potrebbe significativamente ridefinire i limiti dell'indipendenza e della libertà personale espandendoli per alcuni e riducendoli selvaggiamente per altri. Siete pronti a condannare lui e tutti gli altri che verranno dopo di lui alla schiavitù e alla servitù? Vostro onore, la Flotta stellare fu fondata per cercare nuove forme di vita. Beh, una eccola qui!
Philippa: lui è qui che mi sta guardando, e io non so cosa sia. Questo caso ha a che fare con la metafisica, con domande che è meglio lasciare ai santi o ai filosofi. Io non sono competente, non sono qualificata per rispondere a esse. Devo emettere una sentenza che cerchi di guardare al futuro. Data è una macchina? Sì. È di proprietà della Flotta Stellare? No. Tutti noi abbiamo girato intorno alla domanda principale, cioè se Data ha un'anima, ma io non posso dirlo, neanche io posso dire di averla (...) la sentenza di questa corte è che il comandante Data ha la più completa libertà di scelta.

Nel caso illustrato in questo episodio di *Star Trek* (...) viene esplicitamente trattato il tema della schiavitù di macchine intelligenti costrette a eseguire i nostri ordini e obbedire ai nostri voleri. Un problema rimane comunque aperto: nonostante ci sia accordo generale sui criteri da indagare (intelligenza, consapevolezza, autocoscienza) per capire se una macchina è diventata persona, molto più difficile è avere la certezza che una macchina abbia raggiunto questo status e debba quindi essere "liberata".

Se si guarda al titolo dell'episodio di *Star Trek*, *La misura di un uomo*, si capisce che c'è un altro importante aspetto, analizzato da Lucas Introna in un saggio pubblicato su Artificial Intelligence & Society: «*Il punto più importante nella difesa di Picard è che per lui la misura del valore etico è la misura di un uomo. Vale a dire che le macchine sono eticamente significative se sono come noi. (...) Il punto finale della sua difesa è che alla fine noi saremo giudicati in quanto specie dal modo in cui trattiamo queste nostre creazioni. (...) Questo passaggio cattura l'essenza dell'argomento usato da Heidegger contro la metafisica occidentale, che è umanistica e in cui tutto è valutato in termini umani. (...) Né Riker né Picard sfuggono a questa stima antropocentrica (...). Ciò di cui abbiamo bisogno è invece di un'etica per gli esseri artificiali che vada oltre quella auto-identica dell'essere umano. Un'etica di questo tipo, che vada oltre la metafisica antropocentrica, deve avere alla sua base non un sistema di paragone, ma piuttosto il riconoscimento dell'impossibilità di qualunque paragone; perché ogni paragone è già di per sé violento nel suo tentativo di rendere uguale ciò che non potrà mai esserlo*».

Si tratta di un punto di estrema importanza, ma che rischia di portarci in territori filosofici troppo ostici (...) Quel che è certo, inoltre, è che si tratta di considerazioni che difficilmente avrebbero un peso politico nel momento in cui la nostra società si trovasse ad affrontare, da un punto di vista etico e legale, le questioni sollevate dalla presenza nella società di macchine senzienti; che, in quanto creazione dell'uomo, verrebbero quasi certamente giudicate usando criteri antropocentrici.

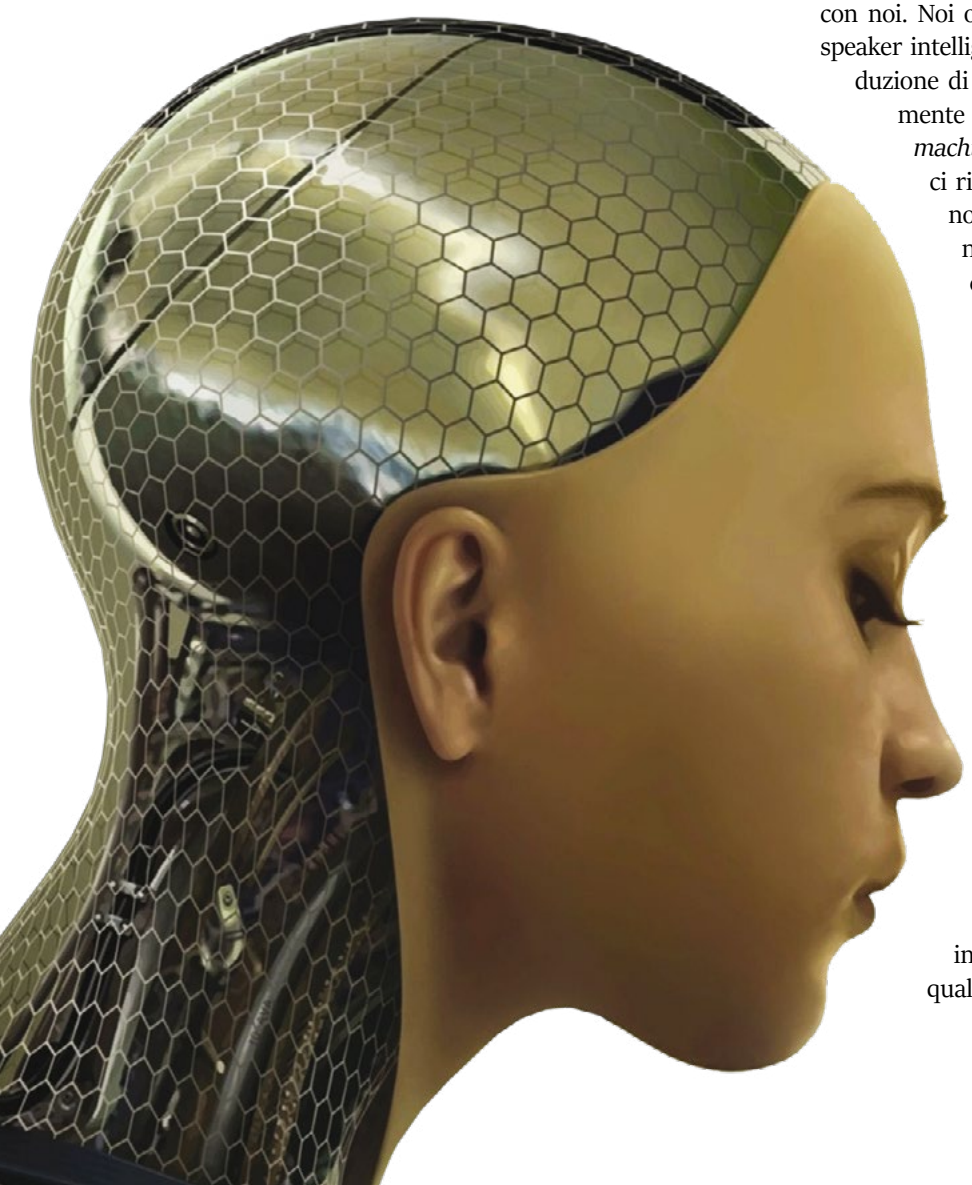
(dal volume *Rivoluzione artificiale.*
L'uomo nell'epoca delle macchine intelligenti"
di Andrea Daniele Signorelli, Informant, 2017)

Viaggio nel mondo artificiale

a cura di carlo valeri

Cosa sappiamo sull'intelligenza artificiale? Quanto siamo immersi in un mondo dominato dall'algoritmo? Che responsabilità avrà l'essere umano in un futuro in cui le macchine saranno sempre più protagoniste? Ne parliamo con il giornalista Andrea Daniele Signorelli

Nel 1956 in un convegno al Darmouth College nel New Hampshire, l'informatico John McCarthy parlò per la prima volta di Intelligenza Artificiale. Da allora il termine, grazie ai progressi della scienza e alle fantasie di scrittori e registi, è diventata di uso comune. Siamo cresciuti immaginando un mondo dominato dalle macchine e oggi, in pieno XXI secolo, quel mondo è diventato il nostro mondo. Ci aiuta a capirne di più il giornalista Andrea Daniele Signorelli, classe 1982, autore di libri e saggi che riflettono sul rapporto tra nuove tecnologie e società.



Ex Machina di A. Garland

Quando si parla di AI credo ci sia ancora molta confusione. La maggior parte delle persone prende a riferimento i robot dei film di Steven Spielberg o Ridley Scott e crede che si tratti di un futuro ancora lontanissimo. Ma come stanno veramente le cose? Stiamo vivendo o no nell'epoca delle AI?

Siamo già completamente immersi nel mondo dell'intelligenza artificiale. Il bello e forse il problema della fantascienza è che ci proietta in un futuro in cui queste macchine progrediranno fino a prendere la forma di robot capaci di comunicare come un umano. Penso a film come *Ex Machina* o *Her* di Spike Jonze. Questi esempi sono però forme estremamente evolute di quanto programmi come Amazon o Google Home sono già in grado di fare: cioè venirci incontro e comunicare con noi. Noi oggi interagiamo continuamente con servizi di speaker intelligenti e anche quando usiamo il sistema di traduzione di Google, che negli ultimi tempi è esponenzialmente migliorato, stiamo utilizzando un sistema di *machine learning*. La maggior parte delle attività che ci riguardano si basano su algoritmi e ovviamente non parlo solo di Facebook. Sistemi di AI vengono utilizzati dalle banche per decidere a quali richiedenti erogare un mutuo oppure no, o dalle risorse umane delle aziende per scegliere qual è il candidato più idoneo per svolgere una determinata mansione. Siamo insomma nel pieno di un processo che tra l'altro sta iniziando a sperimentare l'uso di automobili autonome o di robot domestici.

Quando è iniziato questo processo?

La teoria risale a cinquanta, sessanta anni fa, ma il punto di svolta è avvenuto molto recentemente, direi anche sei o sette anni fa, grazie al massiccio afflusso di *Big Data* provenienti da tutto ciò che facciamo su Internet. Ricordiamoci che i dati sono la materia prima per istruire e addestrare i calcolatori. E questa è stata una rivoluzione di questo decennio. È solo nel 2012 che è stato elaborato il primo sistema di *Image Recognition* davvero efficiente, in grado di catalogare le immagini e riconoscere quali animali o volti compaiono in un video.

Negli anni a venire qual è secondo te lo scenario più plausibile riguardo allo sviluppo dell'intelligenza artificiale nel mondo del lavoro?

Il campo del lavoro è un terreno che verrà sottoposto a notevole pressione. Sappiamo che l'automazione del lavoro non è una novità di oggi, ma risale al fordismo. Quello che oggi sta cambiando è che secondo le stime il 35-45% dei mestieri potrà essere svolto da robot o da software. Potrebbe profilarsi la prospettiva inquietante di una disoccupazione di massa. Prendiamo due aziende che hanno un utile simile: Fiat Fca e Facebook. La prima impiega circa 250 mila lavoratori, la seconda 30 mila. A parità di utili il rapporto tra l'azienda della Silicon Valley e quella italiana è quasi di 1 a 10. La forza lavoro che impiega il capitalismo di piattaforma come Uber o Deliveroo è estremamente ridotta rispetto alle realtà tradizionali. E a questo punto dove andranno a finire tutti coloro che non riusciranno a mantenersi un lavoro? È un tema caldo ed è una partita tutta da giocare. Qualcuno ipotizza che le macchine intelligenti lavoreranno accanto all'essere umano e non lo sostituiranno. Un chiaro esempio arriva dal mondo degli avvocati. Molti studi legali adottano software che analizzano documenti, traducono sentenze e leggi, mettono in correlazione casi diversi tra loro. Non sostituiscono l'avvocato, ma potrebbero ridurre il numero di praticanti.

Eppure anche in questo caso il fattore umano può incidere? Penso al titolo del tuo libro *Rivoluzione artificiale. L'uomo nell'epoca delle macchine intelligenti* (Ed. Informant).

Per me il punto di centrale è capire qual è il destino dell'uomo in un mondo in cui le AI hanno sempre più responsabilità. Come cambierà il nostro stile di vita? In qualche modo noi stiamo già cambiando senza accorgercene. La società, le nostre abitudini di acquisto, le nostre scelte televisive si stanno modificando. Per certi versi stiamo cedendo una parte di libertà per ottenere comodità ed efficienza. In diverse questioni stiamo accettando che sia un algoritmo a prendere decisioni importanti per noi. Ma un algoritmo valuta i dati e non ha a cuore altri fattori. Non è possibile, per ora, muovere a pietà un algoritmo. È freddo e non ha l'elasticità mentale - o l'irrazionalità - dell'essere umano.

L'elasticità può essere insegnata alle macchine?

Probabilmente sì. I suggerimenti riguardo ai nostri gusti proposti da piattaforme come Spotify o Netflix ad esempio miglioreranno sempre di più con il tempo. Onestamente però non credo che noi arriveremo al punto di insegnare il "buon senso" alle macchine. E questo almeno per due motivi: il primo è che siamo ancora all'anno zero in materia, il secondo è che non conviene. La rapidità e l'efficienza sono le principali facoltà che chiediamo a un algoritmo oggi e l'interesse generale è quello di eliminare l'imprevedibilità dell'essere umano. Si vogliono macchine fredde e analitiche prive di qualunque sentimento.

Per certi versi stiamo cedendo una parte di libertà per ottenere comodità ed efficienza. In diverse questioni accettiamo che sia un algoritmo a prendere decisioni importanti per noi.

Siamo noi quindi che vogliamo che le intelligenze artificiali siano così? Prima di insegnare il buon senso alle macchine dovremmo insegnarlo a noi stessi?

È vero che siamo i primi a mancare di buon senso. Ogni qualvolta un algoritmo ha comportamenti che possiamo definire razzisti, ad esempio, è perché porta con sé un pregiudizio che è già insito negli strumenti che gli sono stati forniti da noi. Le macchine riproducono i nostri difetti. Il modo in cui esse agiscono è una diretta conseguenza di fattori estremamente umani: i dati che gli vengono forniti e il modo in cui sono state programmate. Andando a ritroso all'inizio del processo, nell'algoritmo non c'è nulla di veramente neutro.

Guardando all'immaginario culturale degli ultimi 50-60 anni ho come la sensazione che gradualmente ci sia stata una connessione sempre più stretta tra le utopie visionarie di scrittori e registi da una parte e i progressi della scienza cibernetica dall'altra. È esagerato immaginare che i libri di Philip Dick o William Gibson siano stati i manuali di studio per molti scienziati contemporanei?

Alcuni mesi fa leggevo *Il rosso di Marte* di Kim Stanley Robinson, un romanzo bellissimo che racconta la colonizzazione di Marte. All'interno di questo libro ho trovato moltissime idee e teorie che Elon Musk usa ogni volta che racconta i suoi progetti di colonizzare il pianeta. È solo una mia supposizione ovviamente, ma io sono quasi certo che Musk ha letto *Il rosso di Marte* e ha preso da lì gran parte delle cose che ha in mente. Sono decenni che assistiamo a questo scambio tra scienza e immaginario collettivo. L'ultimo esempio è, ovviamente, *Black Mirror*, che è una serie che riflette tantissimo ad esempio sulla pervasività dei meccanismi di sorveglianza. Lì le lenti a contatto smart sono state immaginate prima che Samsung le brevettasse.

LONG FORM stories

La Rivoluzione Siamo Noi

Conversazione con Mario Martone

a cura di aldo spiniello
sergio sozzo
simone emiliani

Marianna Fontana in *Capri-Revolution* di M. Martone

Capri, inizi del '900. Una giovane capraia, una comune di pittori e artisti, la guerra alle porte, il mondo in trasformazione, la cultura popolare e arcaica a confronto con posizioni radicali e innovative, con l'avanguardia e le idee di un socialismo rivoluzionario. È questo il punto di partenza di *Capri-Revolution*, ultimo lavoro di Mario Martone, che, nei fatti, è un vertiginoso viaggio nel tempo, lungo le innumerevoli traiettorie delle storia, tra passato e futuro.
Abbiamo incontrato il regista per parlare del film e del suo cinema.
Ma anche di Joseph Beuys, di arte, di musica, di tecnologia, di politica. E di utopia…

Varie volte in questi mesi, dopo la visione a Venezia, ci siamo detti che *Capri-Revolution* è un film che capiremo a pieno tra dieci anni. Perché punta dritto al futuro. A dispetto della sua ambientazione e del suo apparente *declinarsi* al passato, del suo andirivieni temporale tra esperienze e momenti cardine del Novecento. Mario Martone attraversa la storia delle idee e dei movimenti politici, dei contesti sociali e delle loro trasformazioni. Qui si ragiona di arte, a partire da Joseph Beuys, figura centrale per comprendere la forma e i significati del film. E quindi si parla di avanguardia e di cultura popolare, di danza, teatro, musica, di scienza, tecnologia, medicina. Le conoscenze da mettere in gioco per intravedere tutte le stratificazioni di *Capri-Revolution* sono tante. Il che fa del film una specie di esperienza esoterica, alchemica, magica, capace di rimettere in connessione la nostra esperienza razionale, intellettuale, con le forze ancestrali che si agitano nel fondo, le energie che animano la natura. Un tessuto di relazioni sotterranee, di rimandi e segni nascosti, disseminati qua e là e da scoprire e ricucire a poco a poco: come quando ci si ricorda che la capraia Lucia appariva in *Noi credevamo*, o come quando ci si accorge, d'un tratto, che Seybu (l'artista coprotagonista del film) è proprio l'anagramma di Beuys. Ma non è solo questo il punto. La questione fondamentale è che il testo-film si apre fin quasi a perdere di definizione, mettendo in discussione la forma conclusa dell'opera. E, soprattutto, si apre a questioni che sembrano essersi smarrite nell'arbitrio degli incanti estetici e tecnologici, delle affermazioni di stile e di gusto, negli sterili giochi a incastro delle combinazioni narrative e del funzionalismo seriale o negli ammiccamenti intelligenti degli specialisti. L'uomo, la sua posizione nel mondo e la possibilità di una prospettiva utopica. Dire che "*la rivoluzione siamo noi*", come fa Seybu con le parole di Beuys, può sembrare un'affermazione scontata. Ma, in realtà, implica l'ipotesi di dar luce a una lampadina con l'energia di un limone. Implica la possibilità sconvolgente della scoperta, dell'immaginazione e della creazione. E ci richiama all'intima necessità politica e all'urgenza dei nostri pensieri, delle parole, delle azioni. Dei nostri silenzi e delle nostre posizioni, perfino.

Incontriamo Martone in un giorno piovoso, umido, pesante, all'uscita della sede di Sentieri selvaggi. Lo accompagniamo a casa, poco lontano. Ma, nei fatti, è il principio di un lungo viaggio, di una conversazione che cerca di attraversare, per quanto possibile, gli snodi fondamentali di *Capri-Revolution* e di un'intera filmografia. Una conversazione che inizia, con imprevedibile rovesciamento, con una domanda dello stesso Martone che ci chiede la nostra idea su *Roma* di Cuarón. Da lì rilanciamo, come in uno dei tanti dialoghi dei suoi film...

E tu che ne pensi della discussione a proposito di *Roma*, la sala, Netflix?

Tutta la storia del cinema è una storia di trasformazioni, sonoro contro il muto, colore contro bianco e nero... Insomma, le cose evolvono, è meglio prepararsi. Forse bisognerebbe separare l'aspetto industriale da quello espressivo e formale. Ma non credo che la sala morirà. Al di là di tutto. Anche per il teatro c'è stato un momento in cui si temeva sarebbe finito, quando la televisione ha cominciato a trasformarsi. Ma poi si è visto che il teatro ha una forza sua che non puoi scalfire. E credo che per la sala cinematografica valga lo stesso discorso. È chiaro, io vedo i film su Netflix, a casa. Ma bisogna pensarla non tanto in termini di scontro tra due realtà inconciliabili. Il punto semmai è trovare un modo diverso per la sala. Ma la sala non morirà di sicuro, voglio proprio vedere se tra cento anni non ci saranno persone disposte a chiudersi in un posto, al buio, per vedere un film su un grande schermo. Io penso di sì. Scommetto di sì. Però ciò non vuol dire che Netflix, che la fruizione di altro tipo, non vada avanti. Vorrei dire anche un'altra cosa: non pensiamo mai abbastanza a un altro fronte molto interessante, che è l'ologramma. Secondo me siamo troppo indietro su questa prospettiva, pensare oggi all'ologramma è un po' come quando, anni fa, si pensava ai robot come a dei giocattolini. Ma se ci fosse davvero uno sviluppo tecnologico, è un fronte importante che rischia di cambiare le carte in tavola, nel cinema, a teatro, in tutto. La cosa interessante del futuro è che è misterioso, nel bene e nel male.

"L'intera costruzione di Capri-Revolution è liquida, mossa, fluida... Ho voluto sganciare completamente la navicella, lasciarla fluttuare nello spazio, in una sorta di viaggio nel tempo che si compie tutto su un'isola"

È stato detto più volte, e tu lo hai confermato, che *Capri-Revolution* chiude una trilogia aperta con *Noi credevamo*. Ma questo film sembra rappresentare anche uno smarcamento rispetto ai titoli precedenti, qui ti prendi delle libertà che altrove comunque hai preso, ma in modo molto più controllato. Libertà narrative, visive, formali. È come se ci trovassimo di fronte a un cinema, se non sperimentale, quanto meno di rottura rispetto ai canoni più risaputi della pratica autoriale...

È assolutamente così. In qualche modo ci aspettavamo tutti, io, i produttori, che dopo i due film si chiudesse una trilogia. Ovviamente c'erano diverse possibilità, magari più in linea con i due film precedenti. Giravamo intorno a delle idee, poi però, come mi succede sempre, c'è stata una specie di cortocircuito immediato. Stavamo leggendo *L'arte della gioia* di Goliarda Sapienza, un romanzo che ha un personaggio femminile molto forte, Modesta, e dove c'è qualcosa di lontanamente apparentabile con la vicenda di Lucia. Sì, insomma, tutta un'altra situazione, ma comunque una giovane donna che nasce in condizioni tragiche e terribili, nella povertà più assoluta e che compie un'evoluzione su se stessa. Questa era una traccia, anche se però non c'era l'intenzione di fare un film dal romanzo... poi a un certo punto mi ritrovo a Capri e mi imbatto in queste tele di Karl Diefenbach, che non sono dei quadri particolarmente belli. Ma in cui è interessante la natura, la luce, che, infatti, è stata importante per noi, non tanto in un'ottica di citazione pittorica, quanto di assimilazione, per così dire. C'è questo grande quadro, *Non uccidere*, dove Dio ferma la mano di un uomo che sta per ammazzare un cervo. È un quadro che, al di là del suo valore pittorico, mi ha colpito per il contenuto, l'idea che all'inizio del '900 potesse esserci questo forte spirito animalista. Allora comincio a chiedere di Diefenbach e mi raccontano di questa comune, della loro posizione, del fatto che erano vegetariani, pacifisti, che rifiutavano l'abbigliamento borghese. Proprio come fosse una comune degli Anni '60. Così, stranamente, questo pittore, Capri, il rimando agli Anni '60: per me subito arriva il collegamento con la *Capri-Batterie* di Beuys, che è l'artista che nel '900 ha fatto dell'arte "politica", fino ad essere stato un leader dei Verdi. È durata poco, ma è stato un leader. La sua era un'idea del tutto fuori schema, per lui il processo era più importante dell'opera. Cos'è *Capri-Batterie* scusate? È una scultura, cos'è? Non è nell'estetica il suo valore. Allora è stato come se tutte queste suggestioni avessero prodotto dei lampi, una specie di carambola immediata. È chiaro che si partiva da un periodo storico prossimo a quello degli altri due film, da temi che erano vicini: avevamo

Elio Germano in *Il giovane favoloso* di M. Martone

lasciato Leopardi con *La ginestra*, quindi la natura, il progresso, *le magnifiche sorti e progressive*, l'eruzione del vulcano e così via. Ma quest'idea di salto temporale continuo, che già c'era negli altri due film, è come se fosse esplosa nella mia mente. Un esempio pratico. Avevo chiesto a Sascha Ring "Apparat" di lavorare alla colonna sonora, come per *Il giovane favoloso*. C'era una comune, c'era della musica da fare, c'era la danza, così gli ho chiesto se aveva dei giorni a disposizione per stare in scena e suonare sul set. Avevo l'idea di un film da fare in maniera laboratoriale, in cui il lavoro cominciasse prima, uno stare insieme, un formare prima il gruppo. Sascha ha accettato: del resto la proposta era curiosa, stavo chiedendo a un musicista noto per il suo lavoro sull'elettronica di scrivere musica acustica per un gruppo di persone che vivono su una montagna – nel film si usano mandolini, strumenti della tradizione locale, ma anche strumenti di legno e corde costruiti proprio da Sascha e Philipp Thimm. Dunque, si ragionava sulla musica con Sascha. La musica elettronica ha dei moduli ripetitivi, che ci riportavano indietro a Steve Reich, a Terry Riley, fino al cuore di ciò che mi premeva, quegli Anni '60 che erano alle mie spalle quando ho cominciato. Io cominciavo da ragazzino negli Anni '70, quelle esperienze erano già qualcosa di perduto per me, però ne sentivo la forza, come una specie di vento alle spalle. Poi ricordo un compagno di scuola, che oggi è un traduttore dal tibetano importante, che suonava queste musiche ripetitive, legate alla tradizione orientale. E allora cosa c'è dietro questo modulo ripetitivo? Se vogliamo anche il Gurdjeff degli inni islamici, ma ancor più la musica indiana. Quindi, ecco, indietro indietro indietro, avanti avanti avanti... tutto si muoveva e si spostava. L'intera costruzione del film è liquida, mossa, fluida. Ovviamente c'è Capri di quegli anni, c'è il riferimento a Gorkij che, come personaggio, compariva nella sceneggiatura e nel film, ma che poi ho tagliato, perché ho voluto far cadere anche l'ultimo appiglio che potesse ricondurre a un fatto storico preciso, come accadeva invece in *Noi credevamo* e *Il giovane favoloso*. Ho voluto sganciare completamente la navicella, lasciarla fluttuare nello spazio, in una sorta di viaggio nel tempo che si compie tutto su un'isola. Uso l'immagine della navicella, perché in qualche modo è qualcosa fuori da tutto, e l'idea era proprio di girare il film interamente sull'isola, senza nessuna scena fuori, di nessun tipo. E non è stato così facile, anche produttivamente...

Del resto la narrazione sembra procedere proprio per accensioni, folgorazioni, non segue la consueta progressione da film classico...

Anche perché sono tre forze in campo. C'è la comune, che ha tutto un suo racconto interno, perché c'è Seybu e c'è Hebert, c'è Lilian e c'è Nina, tutta una serie di articolazioni interne. Poi c'è la parte che riguarda il dottore, la dimensione di Gorkij e degli esuli russi, quindi l'idea di un socialismo rivoluzionario. Poi dall'altro lato c'è, ovviamente, il paese, il mondo. E, chiaramente, c'è la favola omerica, Capri è un'isola omerica, quindi quest' idea di incontro e scontro tra realtà del territorio e personaggi in movimento, che già era nell'*Odissea*. Da un lato chi viaggia, chi apre, chi muove, che però deve continuamente fare i conti con i mostri che trova davanti a sé, che possono essere, di volta in volta, pericolosi, aggressivi, ma anche incantatori...

In tutto questo andirivieni temporale, che può provocare spiazzamento, sembra che il punto fisso sia sempre spaziale, il luogo. Ciò che sorprende è il modo in cui tu racconti la terra, la nostra terra, con tutte le stratificazioni, le forze interne, quelle che l'hanno attraversata nel corso del tempo e che continuano ad attraversarla. Anche se si tratta di esperienze diverse, provenienti da altre realtà, come Leopardi, Beuys, Diefenbach, Gorkij, è sempre il luogo che resta centrale... Del resto una delle grandi immagini del film è quella dell'elettricità. Anche quando parli della musica di Apparat, del modo di ritrovare l'elettronico con strumenti non elettrici, del limone attaccato alla lampadina di Beuys, è una grande metafora di un'elettricità ancestrale che viene dalla terra, dal suo interno. Il film è molto "elettrico", pur non essendo "elettrificato"...

Questa è molto bella come definizione, il film è elettrico pur essendo acustico, *unplugged*. C'entra molto, chiaramente, anche la danza. Ho chiamato per le coreografie Raffaella Giordano, che già avevo voluto come attrice, nel ruolo della madre di Leopardi, e che poi ha fatto anche *L'intrusa* di Leonardo Di Costanzo. Mentre preparavo *Il giovane favoloso*, la figura della madre era molto difficile, perché non riuscivo a mettere a fuoco un personaggio che parlava poco e che perciò doveva

Sul set di *Capri-Revolution*

trasmettere soprattutto attraverso il corpo, la postura, doveva esprimersi e arrivare al di là delle parole. Quindi ebbi l'intuizione di Raffaella, che non ne voleva sapere, però in qualche modo la costrinsi. Ma abbiamo lavorato insieme anche all'opera diverse volte, avevamo fatto *Le Bassaridi* qui all'Opera di Roma, e quella, in qualche modo, è stata un'esperienza formativa per *Capri-Revolution* – sapete che per me opera, cinema, teatro son tutti cantieri comunicanti. Dunque, abbiamo messo insieme attori, attrici, danzatori, danzatrici della comune e si è fatto un lavoro, come dicevo prima, laboratoriale, prima dell'inizio delle riprese... Questa dimensione elettrica è data proprio da ciò che dice Seybu a un certo punto, il lavorare sulla relazione, il fatto che tutte le attività umane vadano considerate sotto il segno dell'energia. Del resto come diceva Beuys ogni uomo è un artista, è la condizione umana che fa dell'arte, proprio perché siamo umani facciamo delle cose, creiamo dei rapporti, creiamo della chimica, della fisica. E l'elettricità scaturisce da questo tipo di energia.

L'elettricità, ma anche il ritmo, le parole, i rumori, gli elementi naturali, il vento. Si può pensare alla Napoli de *Il giovane favoloso* o de *L'amore molesto*, con tutti i suoni della città. Fino ad arrivare qui all'intuizione del terremoto, a quella specie di scossa tellurica, quando il vaso cade...

Ecco, anche quello, che cos'è quello? Il dottore dice "*qua non si muoverà mai niente*", "*ma avere tutte queste certezze la stanca o la rilassa?*". Un film ha un racconto, ha dei personaggi, dei dialoghi, ma poi ciò che si riprende è anche il "dove siamo". E il "dove siamo" che cos'è? È sempre un po' così. Prendiamo *Morte di un matematico napoletano*: la sua atmosfera, la sua condizione nasce dal fatto che era un film fatto con pochi soldi, in cui c'era ben poco da ricostruire, mica potevamo avere a disposizione le automobili degli Anni '50... Quindi si è girato ritagliando tutti gli scorci di Napoli che sopravvivevano come negli Anni '50. E, qualche anno fa, con Giancarlo Musella, lo scenografo, abbiamo fatto un gioco, abbiamo provato a vedere se c'era una sola inquadratura del *Matematico* riproponibile a distanza di tempo. Nemmeno una, non ce n'è più una sola, nel giro di 25 anni la città ha divorato tutte le inquadrature del *Matematico*. Quella città non esiste più. Siccome lì raccontavamo l'ultima settimana di vita del matematico, ho usato questa sorta di rarefazione, necessaria, perché non c'era altro modo, per creare l'atmosfera del film – e quindi anche quei suoni rarefatti, ovattati, quel che sia... è comunque un mondo materiale che si fa espressivo. Riguardo *L'amore molesto*, già quando leggevo il romanzo di Elena Ferrante mi arrivavano incontro i suoni della città e d'improvviso vidi la possibilità di girare il rovescio del *Matematico*, e cioè la città contemporanea, con i clacson, le macchine, il traffico, tutto il caos. Memore anche di una lezione essenziale di Pasolini. Si pensi a cosa ha fatto Pasolini con le borgate romane, con luoghi che adesso chiamiamo "pasoliniani", perché, in qualche modo, abbiamo un'estetica di quei paesaggi, un'estetica che arriva fino a oggi, la trovi dovunque, tutto un cinema, fino a Matteo Garrone e *Dogman*. Ma Pasolini ha avuto la forza pittorica di dare forma a qualcosa che, fino ad allora, non avresti mai considerato fosse dotato di valore espressivo, non dico estetico, ma espressivo. Lui chiara-

mente ci è riuscito grazie alla sua enorme consapevolezza figurativa, una conoscenza pittorica che gli consentiva di guardare e quindi trasfigurare quei luoghi. Allora, muovendosi a partire da quella lezione di fondo, possiamo anche dire che la Napoli del caos delle automobili è informe... bene, è informe, ma perché non si può cercare l'espressività di questo, con tutti i suoni, il rumore e così via? Anche la Recanati di Leopardi... Non avrei fatto *Il giovane favoloso* se non fossi andato a Recanati, perché non mi aspettavo che quel luogo fosse così. Ossia una cittadina in cui non c'erano insegne, non c'era niente. Quell'idea di prigione che Leopardi ti trasmette così chiaramente quando parla di Recanati, lì la riconosci. Poi vai nella biblioteca e trovi questi libri con i dorsi in verticale, mentre i muri di mattoni disegnano tutte queste linee orizzontali. Ecco, tu vedi questa specie di labirinto borgesiano che chiaramente è un carcere. Certo, c'era la Napoli di Leopardi che da sempre in me covava, però nel momento in cui ho visto Recanati, ho avuto l'alfa e l'omega. Ma siamo in una fase che è ancor prima del racconto, come se innanzitutto ci fosse per me quella Recanati, ci fossero quei muri e quella biblioteca, e poi la Napoli dell'eruzione, quel magma in cui Leopardi si abbandona e finalmente si libera nell'ultima parte della sua vita. Proprio l'alfa e l'omega, ma come vedete non sono idee narrative, diventano narrative solo dopo, perché è ovvio che si fa un lavoro di costruzione sui personaggi, sui dialoghi eccetera... ma all'origine c'è sempre un luogo. Qui è la stessa cosa, a proposito di Capri. In fase di scrittura ho detto a Ippolita (Di Majo, cosceneggiatrice *ndr.*) di non voler andare a Capri. Ho preferito scrivere prima. Quindi, è come se me la fossi figurata in mente: un'isola di rocce, verticale, in cui la terra trasmettesse questo senso vertiginoso. Poi quando siamo andati a fare i sopralluoghi a Capri, prima con la barca intorno, poi dall'interno, abbiamo trovato tra gli scogli e le rocce questa grande superficie, questa specie di pedana in cui poi si svolge la prima scena... e lì abbiamo visto una targa con su scritto "Spiaggia delle capre", con tutti gli escrementi di capre tra le pietre. C'era tutta una serie di cose che tornava: per dire che i luoghi sono la prima cosa che mi muove. Perciò poi naturalmente la natura, il mare, il vento, la pioggia, l'acqua e le rocce. Per me erano molto importanti le rocce, non so perché, questa rocciosità che mi sembrava omerica, era quella che mi riportava alla Capri che volevo...

"*Riguardo* L'amore molesto*, già quando leggevo il romanzo di Elena Ferrante mi arrivavano incontro i suoni della città e d'improvviso vidi la possibilità di girare il rovescio del Matematico, e cioè la città contemporanea,con i clacson, le macchine, il traffico, tutto il caos"*

"È fondamentale la possibilità dialettica. E mi sembra ancor più importante oggi, in un tempo in cui proprio questa possibilità si chiude sotto la paura che domina ogni cosa"

C'è poi questa suggestione, quasi ipnotica, di Lucia che sale tra le rocce, come la Bergman a Stromboli...

Rossellini c'entra sempre. C'entra moltissimo *Il miracolo*, è quasi una citazione, se vogliamo: lì c'è la Magnani con le capre, sulla costiera amalfitana, quindi in un paesaggio molto simile a quello caprese, e c'è l'incontro con Fellini che è un po' come il nostro Seybu. Lì la vicenda è tutt'altra, ma comunque c'è questa suggestione dell'inizio. Vabbè, Rossellini c'è sempre...

A questo proposito, abbiamo il timore, speriamo di sbagliarci, che il film possa scontrarsi con il "morbo della verosimiglianza". Già è capitato sentire qualcuno lamentarsi del fatto che è impossibile imparare l'inglese in uno stacco di montaggio...

Qualcuno ha detto che è impossibile, certo...

"Come diceva Joseph Beuys ogni uomo è un artista, è la condizione umana che fa dell'arte, proprio perché siamo umani facciamo delle cose, creiamo dei rapporti, creiamo della chimica, della fisica. E l'elettricità scaturisce da questo tipo di energia"

Ma qui si torna proprio a Rossellini, al suo realismo dato per scontato: in verità Rossellini, soprattutto nell'ultima fase, è un "regista di idee". E *Capri-Revolution* è un film di idee, di idee che si incarnano nei personaggi, di idee che si confrontano e si scontrano. È un film dialettico. E il personaggio che assorbe tutte queste idee e le supera, per andare avanti è...

...la capraia. La cosa che non potete ricordare, perché è un dettaglio del film a cui si può far caso solo se lo si è visto molte volte, è che la prima capraia Lucia appare in *Noi credevamo*. C'è un momento, nel quarto episodio, in cui il personaggio di Luigi Lo Cascio torna al Sud e, di notte, dorme in una sorta di fortino, da solo. La mattina viene svegliato dal suono delle capre e da questa capraia, Lucia, che lo sfama, gli dà del latte e gli indica dove andare. Luigi le chiede notizie del suo paese, dopo il terremoto...

Pensando ad alcuni istanti di questi film, ad esempio il momento di *Noi credevamo* in cui i protagonisti sono vicini allo scheletro di un palazzo in cemento armato, oppure l'eruzione del Vesuvio ne *Il giovane favoloso* o, qui, sostanzialmente tutto *Capri-Revolution*, sembra che i personaggi siano dei visionari che hanno delle intuizioni del futuro. E la forma di questo film diventa quasi una sorta di visione del e dal futuro. Prima parlavamo di Netflix, fruizione espansa. Ecco questo film sembra indicare una strada per un cinema aperto a percorsi più trasversali, non più costretto in una traiettoria chiusa.

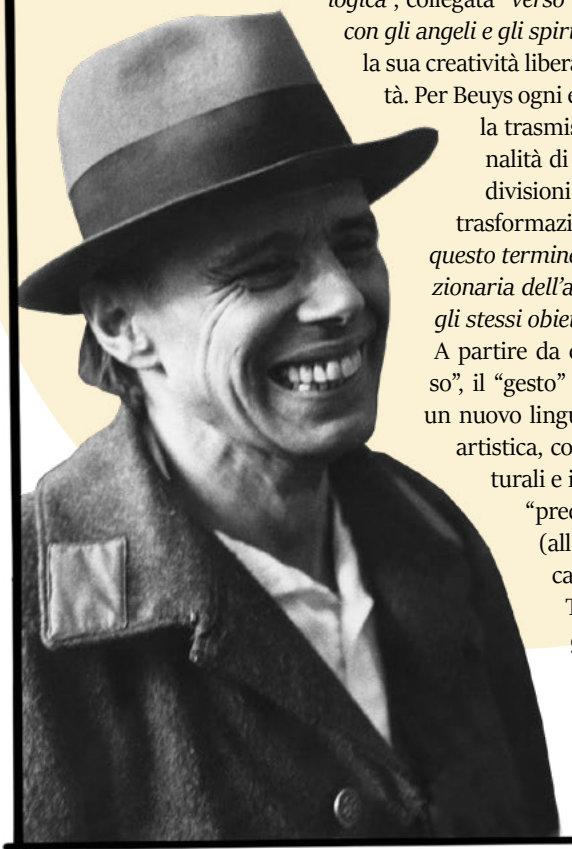
Lo dicevo prima, c'è proprio quest'idea di fluidità, di flusso che lo muove in diverse direzioni. E infatti lo puoi prendere da diversi lati. Alla proiezione di promozione che abbiamo fatto a Milano, all'Anteo, ero seduto accanto ad Antonio Folletto (che interpreta il dottore *ndr.*) che non aveva ancora visto il film. È stato divertente, perché c'erano delle persone dietro che parteggiavano animatamente: chi era con il dottore, chi invece inveiva contro di lui. È il segno di come il film possa essere vissuto in vari modi. Sono perfettamente consapevole che molte persone detestano quello che può essere il mondo di Seybu, le comuni, ecc... però sono voluto andare oltre. Era importante che la storia fosse ambientata all'inizio del '900, una sorta di stadio aurorale, in cui queste esperienze nascevano, prima ancora di diventare l'immagine fricchettona risaputa. È il momento in cui nascono come bisogno, come istinto, come reazione, con una bellezza e una purezza che, secondo me, è molto importante. Perché poi, alla fine, difendile pure certe idee in un tempo come quello, sostieni l'antimilitarismo, sostieni l'amore libero... Non è certo facile. Per questo è necessaria anche una specie di clausura monacale, un ordine chiuso, diciamo così. E infatti uno dei film a cui facevo riferimento con la troupe e con gli attori durante la lavorazione, era il *Francesco giullare di Dio* di Rossellini, perché anche lì c'è quest'idea di "comune". Questa dimensione di clausura, verso la quale si può sorridere, ma che in realtà è un valore, è qualcosa per cui provo ammirazione. Ecco, non ho mai vissuto in prima persona quell'esperienza, forse nemmeno la vivrei, però anche questo fa parte di un certo senso di apertura. Non sono vegetariano, sono nato agli inizi degli Anni '60 da genitori che avevano fatto la fame, in un tempo sufficientemente vicino alla guerra, per poter considerare il mangiare carne come un grande privilegio. Però mi rendo conto che il vegetarianesimo è una frontiera politica del futuro. Fatalmente.

Del resto già a Venezia, nell'incontro con la stampa, avevi detto che tra cent'anni non mangeremo più carne...

Guardiamo le cose reali. C'è una trasformazione della Terra, un consumo delle risorse, la crisi dell'acqua è una crisi enorme e sappiamo benissimo quanto costi allevare bestiame in termini di consumo di acqua e così via. Quindi, non so, può darsi che la tecnologia svilupperà qualcosa per cui si riuscirà a gestire tutto questo, ma resta il fatto chegli abitanti della Terra aumentano mentre le risorse si assottigliano e si trasformano. Mentre io da ragazzino, con la guerra vicina, vedevo il mangiar carne come un privilegio, oggi mi chiedo se sia solo una questione di godimento e basta, senza più alcuna reale necessità. Ovviamente la prospettiva di un africano potrebbe essere diversa, ma rispetto a noi occidentali, queste sono frontiere che non puoi non vedere, anche se non sei direttamente coinvolto. Anche in questo senso, è "dialetticamente" una questione di idee, perché le idee sono importanti quanto le persone. Quindi occorre anche ridare dignità alle idee, soprattutto in un tempo in cui sembra non esserci più bisogno di dire nulla, perché ogni cosa viene immediatamente smontata nel tritacarne dei social. Per questo sentivo il bisogno di porre la questione in quel dialogo, che citavate, tra Seybu e il dottore, un lungo dialogo, come sempre accade nei miei film, dialoghi che ogni volta io devo difendere e in fase di sceneggiatura e in fase di montaggio. Penso a *Noi credevamo*, figuriamoci, anni e anni di discussione. Scrivevo quei dialoghi, per giunta nella lingua dell'Ottocento, e mi prendevano per pazzo.
Poi venivo da *L'odore del sangue* che era stato un insuccesso, mi ero dedicato al teatro ed era un po' di tempo che non facevo cinema, quindi ero in una situazione difficile da un punto di vista produttivo. Fu molto complicato. Comunque ho tenuto il punto e i miei grandi alleati sono stati gli attori, perché capivano come quei dialoghi fossero azioni. Così è il dialogo tra

Joseph Beuys (Kleve, 1921 – Düsseldorf, 1986)

Figura chiave, enorme e inclassificabile, dell'arte della seconda metà del Novecento. Dagli inizi in pittura fino alla partecipazione agli eventi di Fluxus negli Anni '60 e alle performance degli Anni '70 e '80, ha attraversato le pratiche e le avanguardie con la libertà e l'urgenza di una visione "politica" che riponesse al centro della questione l'uomo e il suo rapporto con il mondo. Beuys ha cercato in ogni opera e in ogni intervento di definire "*una nuova posizione antropologica*", collegata "*verso il basso con gli animali e le piante, con la natura, così come verso l'alto, con gli angeli e gli spiriti*". In mezzo a questo groviglio di forze naturali e spirituali, l'uomo, con la sua creatività libera e consapevole, può modificare l'assetto delle cose e trasformare la realtà. Per Beuys ogni essere umano, in fondo, è un artista, in quanto ogni sua azione comporta la trasmissione di un'energia vitale. Il punto è acquisire la coscienza e l'intenzionalità di questo potere creativo, per smarcarlo dalle gabbie delle ideologie, delle divisioni sociali e delle specializzazioni, e farlo così divenire mezzo di scoperta e trasformazione delle forze profonde della natura. "*Il giorno in cui gli artisti – e con questo termine intendo tutti gli esseri creativi – si renderanno conto della forza rivoluzionaria dell'arte, intesa appunto come creatività, capiranno che arte e scienza hanno gli stessi obiettivi. È per questo che affermo: la rivoluzione siamo noi*".



A partire da queste idee, l'arte di Beuys ha sempre più messo in risalto il "processo", il "gesto" rispetto al valore estetico dell'opera. Per arrivare alla formulazione di un nuovo linguaggio, si è concentrata su materiali fino ad allora esclusi dalla pratica artistica, come il grasso animale, il miele, il feltro, su agenti di trasformazione naturali e ideali, come il calore o la parola. Per poi liberarsi in un'intensa attività di "predicazione", con le performance, gli incontri con il pubblico, la didattica (all'Accademia di Düsseldorf). Fino all'impegno politico vero e proprio e la candidatura con il partito dei Verdi in Germania.

Tra le sue opere e azioni: *Stuhtmit Fett (Sedia con grasso)*, *Come insegnare a parlare a una lepre morta*, *Infiltrazione omogenea per pianoforte a coda*, *Eurasienstab*, *La Rivoluzione Siamo Noi*, *Vites agnus castus*, *I like America and America likes me*, *Pompa di miele*, *7000 Eichen (7000 Querce)*, *Capri-Batterie*.

Seybu e il dottore. C'è un'azione nel film, non è un manifesto ideologico, sono idee che diventano come persone, che si muovono insieme, danzano anche loro...

C'è, poi, sempre una richiesta nei confronti dello spettatore a prendere parte, a schierarsi. Abbiamo visto *La morte di Danton* a teatro e già lì sembrava che il pubblico dovesse dividersi tra le varie posizioni a confronto, con gli attori che incitavano la platea. Sono idee che ribadiscono la loro urgenza, non sono astratte.

Per me è bene che siano precise ed è bene che si scontrino. Per me è importante che il confronto sia dialettico. Guardate la questione della medicina, ad esempio. Lucia a un certo punto si ammala e guarisce, in un modo che noi non possiamo sapere, perché viene curata dal dottore e, contemporaneamente, da Seybu. Che cosa l'avrà guarita? Non lo sappiamo.
Il punto è che c'è uno scontro. Se oggi vedo l'irrigidimento su certe questioni, mi sembra veramente paradossale, come tutta la polemica riguardo ai vaccini.
Ma è mai possibile che le posizioni debbano essere così chiuse, inconfrontabili? È assurdo.

Su questo argomento, quanto c'è dell'idea di Beuys che diceva di non volere contrapporre arte e scienza, perché tutto rientra nella creatività umana?

Sono proprio parole di Beuys. Quando si cita la medicina omeopatica, è Beuys che sostiene che "*tutto si può smaterializzare*"... Beuys parla della medicina omeopatica con un rispetto che condivido pienamente, cioè nel senso che si tratta di una forma di conoscenza e di esperienza. Ti guarisce? Su basi scientifiche no, ma come dice Beuys – e il suo alter ego Seybu –, o meglio, come dice Amleto a Orazio, "*vi sono più cose in cielo e in terra di quante non ne sogni la tua filosofia*". Nel momento in cui hai stabilito che la tua filosofia sia in grado di sostenere il mondo, va bene, complimenti. Ma non credo che sia così. Anzi, mi sembra che sotto il peso del mondo il pensiero ceda non poco. In questo, sempre Rossellini è un faro, perché ogni suo film è la messa in discussione di qualcosa. Eppure Rossellini era cattolico, aveva le sue idee precise, ma in nessun momento ti mette davanti a una certezza, ti apre solo dei dubbi. Come d'altro canto Leopardi, che cattolico non era, era ateo. È fondamentale questa possibilità dialettica. E mi sembra ancor più importante oggi, in un tempo in cui proprio questa possibilità si chiude sotto la paura che domina ogni cosa.

Quando parli di "clausura" delle comuni, viene in mente Kenneth Frampton quando scrive che oggi, in architettura, le forme di resistenza si sviluppano in dimensioni circoscritte, come una sorta di monasteri rispetto all'ambiente circostante. Beuys era un predicatore che cercava il contatto con gli altri. E Lucia entra nella comune, impara, fa proprie le esperienze di Seybu e degli altri, ma poi va oltre. Se c'è una certezza nel film, è in questa urgenza di vivere, di affrontare il viaggio, di mettersi in gioco sempre e comunque. È in questo processo, forse, la realizzazione dell'utopia.

Per me è assolutamente così e direi di più: il maestro in questo film è Lucia. Era difficilissimo lavorare sul rapporto tra Seybu e Lucia, perché non ne volevamo fare in nessun modo né una storia d'amore né dare l'immagine di Pigmalione con la buon selvaggia da educare. Cosa cerca Seybu? Cerca un rapporto con la natura, cerca, in fondo, quello che è Lucia. Cioè Seybu vede in Lucia la realizzazione concreta di ciò che è: lei, le capre, l'isola, l'assoluta mancanza di paura, affrontare tutto ciò che è ignoto alla luce della conoscenza, senza timore. Come dice "*io non mi metto appaura ro diavolo... vui è vero ca siti nu diavolo?... A me o diavolo nun me fa niente*". Davvero devi avere la sensazione che lei non abbia paura del diavolo, non abbia paura di niente. È chiaro, Seybu davanti a sé vede una donna bella e giovane, ma il punto non è questo, ciò che vede è un maestro, una luce. E quindi il rapporto tra i due diventa un rapporto di conoscenze, l'una evoluta e coltivata, l'altra istintiva e naturale. Ma, a un certo punto, quella istintiva e naturale diventa perfettamente in grado di coltivare a sua volta. E a quel punto viene quello che dite, l'atto da maestro di Lucia è proprio quello di abbandonare tutto, di lasciare tutto, di non cristallizzare, di procedere... Che la si voglia vedere da un punto di vista esoterico e misterioso o in maniera più luminosa e chiara, la sostanza non cambia.

E in effetti c'è questo senso di sacralità che passa per forza di cose dal femminile. Al Sud si sa, in fondo, che l'unica vera sapienza, quella ancestrale, è veicolata dal femminile.

Che viene ovviamente dal matriarcato, il matriarcato in cui affondano anche le ricerche perverse di Hebert, che non a caso cita Astarte, cioè quelle forme di matriarcato che si esprimono in pratiche rituali, orgiastiche. Tutte le forme orgiastiche sono femminili: le Baccanti agiscono in nome di Dioniso, ma sono comunque tutte donne. La stessa sessualità di Dioniso è ambigua, androgina. Del resto queste idee non erano oscure a una figura come quella di Ida Hofmann, una delle fondatrici di Monte Verità in Svizzera, che è il grande riferimento per i personaggi del film, perché è stata la comune più importante di quegli anni. Ida Hofmann parla appunto di questa necessità di ritrovare le radici del matriarcato come un modo per ridare senso al ruolo della donna. Prima ancora che da un punto di vista sociale, da un punto vista ancestrale. Come se tutto ciò che la cultura del maschio bianco, dalla Grecia in avanti, ha saputo costruire, affondando il ruolo della donna, fosse innanzitutto da lì, da quel punto, che dovesse essere sconvolto. E credo che questo abbia molto a che fare con cose che stanno accadendo adesso, di carattere rivoluzionario nel rapporto tra maschile e femminile. C'è, in queste nuove dinamiche, una violenza che è propria delle rivoluzioni, ed è chiaro che possano verificarsi ingiustizie, c'è sempre qualcosa di indistinto e di incerto, però si sente chiaramente che si è in un punto di trasformazione.

Sembra che questi ultimi tuoi film abbiano rilanciato un certo modo di fare cinema "vesuviano", chiamiamolo così. Anche se a molti di voi non piace riferirsi a quell'esperienza come a una scuola...

Sai, dire una scuola ormai... Però è una cosa molto reale, quindi c'è poco da obiettare, le cose stanno così. Quando abbiamo cominciato, a inizio Anni '90, lo abbiamo fatto da indipendenti. Prima c'è stato *Vito e gli altri* di Antonio Capuano, poi io ho girato *Morte di un matematico napoletano* e Pappi ha fatto *Libera*. La regola per un regista esordiente, al tempo, era questa: "*ti affido a un direttore della fotografia che ha lavorato con Fellini, a un montatore che ha lavorato con Antonioni*", e così via. Noi abbiamo preferito sbagliare con le nostre stesse mani. Io ho voluto chiamare Luca Bigazzi che aveva lavorato a *L'aria serena dell'Ovest*, Jacopo Quadri che era, in pratica, al suo primo lungometraggio importante. E ci siamo messi a inventare dei mestieri a Napoli, non solo noi come registi, ma proprio di tutto, dagli sceneggiatori agli scenografi agli elettricisti, alle segretarie di edizione, qualunque ruolo. E questa pratica si è diffusa, questa sorta di orizzontalità generazionale. E credo sia servita tanto. Paolo Sorrentino aveva lavorato con Antonio Capuano, con me tanti altri, Nina Di Majo, Sandro Dionisio che ha fatto un film bellissimo*, La volpe a tre zampe*, che non si sa perché non è stato visto. E poi Stefano Incerti, tutto un mondo, Giogiò Franchini montatore, Cesare Accetta e Pasquale Mari, direttori della fotografia. Ormai non si può parlare neanche più di scuola, perché le cose si sono allargate, ma c'è un continuo rigenerarsi di quell'esperienza. Ho girato adesso *Il sindaco di Rione Sanit*à da uno spettacolo fatto con questi ragazzi del Nest, un gruppo di San Giovanni a Teduccio, periferia pericolosissima di Napoli, che anni fa ha preso la palestra di una scuola per farne un teatro. Senza aiuti, senza sovvenzioni, ma un'attività sociale e teatrale formidabile, sono attori magnifici. Hanno fatto tante cose, e Francesco Di Leva, un po' il leader del gruppo, è un attore che si è formato con me. Abbiamo fatto questo spettacolo che ha avuto un grande successo in tutta Italia, ora abbiamo voluto farne un film. Ci sono tanti giovani, un movimento a macchia d'olio che sicuramente ha avuto origine da quella spinta agli inizi degli Anni '90. Era un cinema molto romanocentrico a quel tempo, era lì, si faceva a Roma, eri un giovane regista, ma dovevi essere protetto da tutte le cariatidi – anche giustamente, erano tutti ancora attivi e bravissimi. Ma io scalpitavo, come Antonio, Pappi, eravamo delle teste un po' così... E oggi per me è molto bello andare a lavorare a Napoli e vedere che ogni professionalità è coperta. E sentire sempre quello spirito lì, anche in chi oggi ha venticinque, trent'anni, in chi allora non era neanche nato, ma che sembra venire proprio da quel tipo di spinta. Che secondo me va rivendicata.

“L’atto da maestro di Lucia è proprio quello di abbandonare tutto, di lasciare tutto, di non cristallizzare, di procedere…”

LONG FORM stories

Alla ricerca di Willem

"Mi piace avere una sorta di maschera, perché penso che aiuti sempre ad andare più in profondità".
Chi è veramente Willem Dafoe? Viaggio attraverso il corpo, la voce, l'anima, le metamorfosi e le opere di uno degli attori più enigmatici, completi e attivi del nostro tempo

di francesca bea

Willem Dafoe in *Van Gogh - Sulla soglia dell'eternità* di J. Schnabel

Non puoi mai avere abbastanza aperture

Il particolare che disvela la bocca senza volto di Willem Dafoe, mentre si schiude lentamente per mostrare, oltre il contorno delle labbra, lo spazio che intercorre tra i suoi denti è l'immagine che apre *Mind the Gap* (2016). È il cortometraggio di poco meno di tre minuti che Grigoriy Dobrygin decide di girare dopo essersi imbattuto in Dafoe sul set dell'adattamento di *La spia* (*A Most Wanted Man*, 2014) di John le Carré per mano di Anton Corbijn, regista e fotografo che, nel 1995, aveva trovato lo sfondo perfetto, a New York, tra i muri delle strade di Soho, per ritrarre Willem a petto nudo, in posizione da combattimento. Nella fotografia di Corbijn, Willem Dafoe mostra un volto contorto, in una linea che informa la posa di tutto il corpo, sospesa inspiegabilmente tra ghigno e sorriso, e i denti, con i divari che li separano, in bella vista.

"*La gente mi ha suggerito di riempirli, ma a me piacciono le mie aperture*", unica figura a fuoco in una stanza dal sapore provvisorio, seduto per tutto il tempo del corto di Dobrygin dietro a un tavolo, Dafoe non riesce a fare a meno di mostrare un certo compiacimento, dallo strano gusto provocatorio, mentre dà prova di quanto gli permette di fare lo spazio tra i suoi denti, definiti da suo padre, quasi che la bocca fosse un motore, denti raffreddati ad aria. Più che un difetto da correggere, per Willem Defoe il divario è un'apertura, uno spazio di possibilità. Perché, come lui stesso dice, sguardo fisso puntato contro la macchina da presa, più largo è il divario, più ampio è il contatto, più intensa è l'emozione. Per questo gli spazi, i divari non sono mai abbastanza.

Canta, non piangere

Leggenda vuole che sia stata proprio la protesi dall'aspetto marcescente applicata per volere di David Lynch sul divario che intercorre tra i denti di Willem Dafoe a liberare, in tutto il suo aspetto perturbante, l'immagine di Bobby Peru in *Cuore selvaggio* (*Wild at Heart,* 1990), visione di pura abiezione e fascino disturbante, chiassoso come il suono profondo che promette di far ascoltare a Laura Dern. Una volta indossata quella dentiera, ogni respiro non è più semplice aria che passa fisiologicamente tra i denti, ma il soffio di un paesaggio emotivo e passionale. Come racconta Lynch, è proprio grazie ai suoi nuovi denti che Dafoe scopre sulla sua bocca uno strano tipo di sorriso. È il sorriso che Bobby Peru sfoggia persistentemente, mentre lo sguardo di Lynch inquadra il disgustoso ed eccitante particolare della bocca arricciata di Willem Dafoe che sussurra "*Say, Fuck me!*", nella scena dello stupro malvagiamente incompiuto di *Cuore selvaggio*. Capelli impomatati e un paio di baffetti sfuggenti a far da contorno alle labbra, dopo aver costretto Lula ad abbandonarsi, tra ripugnanza e piacere, al desiderio, Bobby Peru umilia una seconda volta la sua preda. "*Devo andare! Canta. Non piangere*".

L'idea della bocca e, per estensione il volto e tutto il corpo, come superficie bucata, spazio spersonalizzato dell'apertura dove, in nome di un'indefinibilità fisica capace di farsi punto di fuga, non esistono identità stabili, è l'immagine che viene in mente quando Willem Dafoe continua ad affermare, nelle sue interviste, l'importanza di scomparire. "*Quando svanisco vado altrove e non sento più interferenze: immagino meglio, mi emoziono meglio, posso essere tutto o niente, ogni essere vivente. È il miglior posto dove stare, è un posto pieno di stimoli*". La bocca, il volto, il corpo come lasciapassare, in un approccio alla recitazione tutto fisico e istintivo, che non ha proprio nulla di psicologico, in barba al Metodo e alle varie teorie sulla necessità di appropriarsi del background del personaggio. "*Ho una naturale resistenza nei confronti dei retroscena*", spiega con decisione Dafoe. Un approccio che sembra da una parte mutuato dalla tradizione inaugurata dai grandi ribelli del teatro, Antonin Artaud, Gordon Craig, Jerzy Grotowski, con il furore della loro urgenza di spingersi oltre i limiti, e dall'altra, dalla necessità, che lambisce una sconsideratezza dai contorni quasi infantili, di passare di ruolo in ruolo. Perché, dice Willem Dafoe, è solo abbandonandosi alla visione di qualcun altro che diventa possibile accedere in luoghi altrimenti sconosciuti. È solo perdendo se stessi, in modo da trasformare l'identità in qualcosa di perennemente flessibile – l'insegnamento impartito a Nemo da Gill, il pesce di *Alla ricerca di Nemo* (*Finding Nemo*, 2003) al quale Dafoe presta l'inflessione arrochita della sua voce, è quello di pensare al corpo come una possibilità e non come un limite – che ci si ritrova a camminare, la direzione non ha alcuna importanza, in quel varco dove è permesso sperimentare fino in fondo le proprie possibilità.

È il viaggio intrapreso dal Gesù di *L'ultima tentazione di Cristo* (*The Last Temptation of Christ,* 1988), un Gesù che, di fronte alla domanda su cui continua a tornare il film di Martin Scorsese, "*Chi sei tu*?", scardina la fissità millenaria della sua forma, per scoprirsi in bilico, senza più certezze. Si tratta di farsi cassa di risonanza della transizione, intesa come spazio dove lo scambio tra presenza e sparizione, vita e arte, ruolo e performer, diventano un flusso costante, inestricabile e senza più linee di demarcazione.

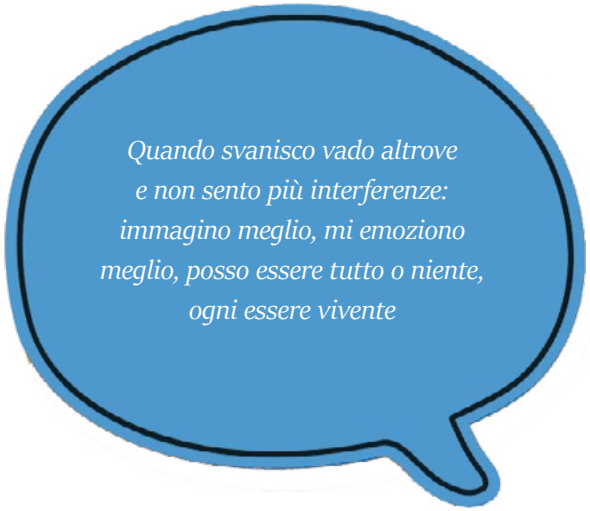


Immagine che ritorna nel Pier Paolo Pasolini – quel Pasolini incontrato per la prima volta da Willem proprio durante le riprese di *L'ultima tentazione di Cristo*, quando Scorsese gli aveva chiesto, come unica preparazione al personaggio, di guardare *Il Vangelo secondo Matteo* (1964) – nato dal sodalizio tra Dafoe e il suo vicino di casa Abel Ferrara, entrambi "*immigrati*" a Roma, a Piazza Vittorio. "*Il potere e l'identità che avrei normalmente ogni giorno a New York non ce li ho qui",* racconta Dafoe all'amico Abel nel documentario *Piazza Vittorio* (2017), *"e questa è una cosa che accetto come una sfida, come una cosa che mi fa umile e come una cosa che mi fa crescere*".

A otto anni, Willem si era rinchiuso in uno degli armadi di casa ed era rimasto là dentro, in uno spazio angusto, al buio e senza mangiare, per due giorni. In una famiglia di otto figli, con un padre, chirurgo, e una madre, infermiera, perennemente distratti dal lavoro, non è così difficile far perdere le proprie tracce senza dare troppo nell'occhio. La sparizione nell'armadio era stata una fuga messa in atto non per reclamare su di sé una qualche forma di attenzione o, semplicemente, per il gusto di far perdurare fino allo sfinimento il gioco del nascondino. Piuttosto, per il giovane Willem si era trattato di spingere il proprio corpo oltre i propri limiti, in modo da poter sperimentare le sensazioni provate durante il loro viaggio, ai confini del mondo, dagli astronauti di Gemini, il secondo programma statunitense con un equipaggio umano lanciato nello spazio.

Un altro topo morto in un secchio della spazzatura dietro un ristorante cinese

Oltre a esser stato, probabilmente, il motore che l'ha spinto a dedicare, da più di venticinque anni, un'ora e mezzo delle sue giornate alla pratica dello Yoga Ashtanga, la domanda "*cosa può un corpo?*" è l'imperativo che Willem Dafoe si porta addosso da tanto tempo. Già a partire da quei due giorni trascorsi da astronauta, nell'ignoto spazio profondo del suo armadio. Un gioco che, come racconta lo stesso Dafoe, ha il sapore del ratto mangiato da G. Gordon Liddy, agente dell'FBI prima e poi, al servizio di Nixon, eminenza grigia dei Plumbers, torbida unità speciale investigativa della Casa Bianca, invischiato e condannato per lo scandalo del Watergate. Per superare la sua atavica paura dei roditori, si narra che Liddy abbia ucciso e arrostito un topo e, infine, se lo sia mangiato. Willem racconta di non esser mai arrivato ad assaggiare un ratto, ma forse ha fatto di più. Lo è diventato nel ritmo verbale, strascicato e insinuante, di The Rat in *Fantastic Mr. Fox* (2009). L'antagonista di Mr. Fox nel film di Wes Anderson è una delle infinite variazioni attraverso le quali Dafoe rivede la sua voce, per farsene un'idea basta andare ad ascoltare gli undici personaggi, più il narratore, da lui impersonati nell'audiolibro del romanzo di Stephen King *One Past Midnight: The Langoliers*. Nella performance di The Rat, la voce disegna nella sua inflessione quella stessa sfocatura che, una volta indossati gli abiti del *villain*, Willem Dafoe crea tra il movimento di un corpo fatto di pura intensità emozionale e la spigolosità, minacciosa e crudele, della sua fisionomia. Una fisionomia, definita dal New York Times come la faccia di un demiurgo rivista da un cubista, che davanti all'interpretazione di Gesù ha fatto gridare a Sergio Leone: "*questo è il volto di un assassino psicopatico, non il volto di Nostro Signore*".

Per Willem Dafoe non è mai una questione di disfare il caos subordinandolo a una forma. Affermazione che suona quasi fosse una sfida, perché sembra andar mostrando come i dettami dal sapore realistico perseguiti da un certo discorso *mainstream* possano venire incrinati e curvati in modo assai più profondo e insanabile, rispetto alle rotture operate dal cinema di genere. Non a caso, Dafoe dichiara la sua passione per Warren Oates, "*perché è un attore che non sembra un attore*". Piuttosto si tratta di usare il caos come elemento da cui trae origine il ritmo da seguire, quasi che il corpo fosse una sorta di medium, capace, come una volta ha detto David Lynch proprio a proposito di Willem, di non mandar sprecata neanche un'emozione. Un corpo non troppo lontano da quello agognato, nel suo lucidissimo delirio, da Antonin Artaud, continuamente deformato e riformato dalla fluttuazione che intercorre tra un certo tipo di movimento e il suo contrario, perché è dalla vertigine aperta dalla provvisorietà e dall'incertezza che emerge la possibilità di salvare il corpo dalle limitazioni della forma. Ed è proprio la capacità di Dafoe, forse ancor prima dell'impenetrabile mistero fatto di bellezza senza equilibrio e ferocia

"I ruoli del cattivo mi si adattano emotivamente, si adattano alle mie fantasie"

Willem Dafoe in *Cuore Selvaggio* di D. Lynch

indomabile che è il suo volto, di farsi cassa di risonanza di una fluttuazione erratica, ambigua ed ellittica ad avergli aperto le porte del cinema.

Senza voler contare il ruolo, non accreditato, ne *I cancelli del cielo* (*Heaven's Gate*, 1980) – Willem Dafoe si diverte più volte a raccontare di non riuscire proprio a ricordare quella barzelletta sconcia che, dopo una risata troppo rumorosa, aveva mandato su tutte le furie Michael Cimino, con il risultato della sua cacciata dal set – il suo esordio sul grande schermo è datato 1981, con Kathryn Bigelow in *The Loveless*. È questo il primo di una lunga serie di ruoli fatti di trasgressione e violenza. Vance è il *biker* appena uscito di prigione, quintessenza del *tough guy* che, però, scopre guardandosi allo specchio il riflesso dell'ambiguità della sua posa da duro. Come anche, in *Strade di fuoco* (*Streets of Fire,* 1984), l'urlo di rabbia di Raven Shaddock, corpo diafano inguainato nel contrasto stridente di una tuta di latex nero, che, nella sua eccedenza demoniaca, in bilico tra ironia e pura brutalità, apre a un paesaggio spaventosamente inumano. Sono questi i ruoli con i quali Dafoe confessa di trovarsi perfettamente a proprio agio, perché, come lui stesso afferma "*i ruoli del cattivo mi si adattano emotivamente, si adattano alle mie fantasie*".

Forse, sono le stesse fantasie di quei giorni pericolosi – correva il 1977, l'anno del blackout, quando la Grande Mela era una città in fiamme – vissuti a New York da aspirante attore della scena del teatro sperimentale. Lasciata definitivamente dietro le spalle Appleton, Wisconsin, cittadina di sessantamila anime, dove nasce il 22 luglio del 1955, un luogo maledettamente simile al paesaggio di *Il fuoco della vendetta* (*Out of the Furnace*, 2013), con però le cartiere al posto delle acciaierie, Willem Dafoe era approdato, poco più che ventenne, con solo duecento dollari in tasca e tanta confusione in testa, nel caos newyorkese.

Qui il ragazzo del Midwest che, come lui stesso racconta, "*voleva l'avventura*", trascorreva le sue notti seduto sul metallo freddo di una scala antincendio dell'East Village, a guardare la tensione di chi cammina con una pistola in mano, pronto a fare fuoco.

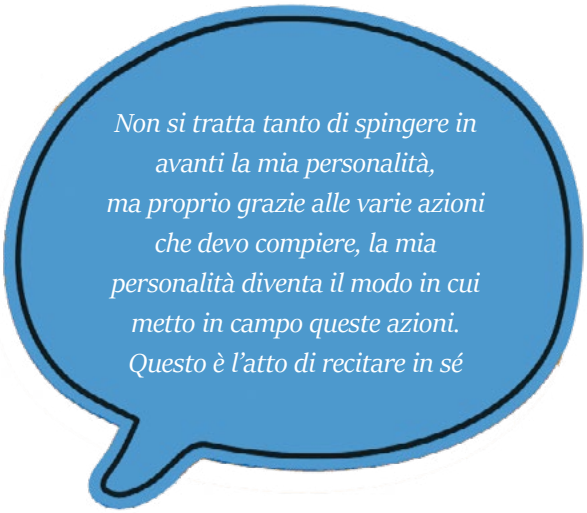
Il movimento di disfacimento delle forme prefissate, quelle del duro o del *villain*, quasi che per Willem Dafoe il contorno del ruolo fosse una linea che, come in un quadro di Paul Cézanne, continua ad allargarsi, anziché delimitare, apre a un nuovo linguaggio intensivo, dove convergono forze multiple, continuamente spezzate e ricomposte. È proprio questo principio di molteplicità a informare il Norman Osborne/Goblin dello *Spider-Man* (2002) di Sam Raimi, puro movimento trasversale che oscilla, fino a eroderle definitivamente, tra due realtà. Un linguaggio, quello parlato dal corpo di Dafoe, che diventa un'arma disturbante puntata direttamente contro lo spettatore.

Come dice lo psicoterapeuta di *Antichrist* (2009) alla moglie Charlotte Gainsbourg, "*Il mio ruolo è quello di essere i pensieri che ti fanno paura*".

Willam Defoe in *Le avventure acquatiche di Steve Zissou* di W. Anderson

Stavano pubblicamente creando queste opportunità per una propria liberazione personale

La storia di un altro celebre *villain*, il Rick Masters di *Vivere e morire a Los Angeles* (*To Live and Die in L.A.*, 1985), con la sua voragine di tormento, tra desiderio di vivere e impulso di morte, superficie che, come le figure angosciate dipinte dal pittore tedesco Rainer Fetting per il film di William Friedkin, allo stesso tempo riflette la luce e sprofonda nelle ombre, contiene il seme della storia del cerimoniale che Willem Dafoe continua, ogni volta, a compiere sul proprio corpo. La scena della distruzione dell'autoritratto che introduce nel film il pittore e falsario senza scrupoli e quella delle fiamme che, infine, divorano il suo corpo, hanno tutto l'aspetto di una liturgia, il rito d'iniziazione compiuto attraverso la recitazione, dove la sparizione diventa il gesto necessario per una rinascita. La rinascita intesa come un approccio al ruolo, dove l'atto del recitare non ha nulla a che fare con l'idea della finzione, ma diventa possibilità espressiva che, facendo convergere in un unico predicato conoscenza e azione, prende forma dall'unità dinamica di corpo e spirito, è uno dei concetti centrali nell'idea di *teatro povero* elaborata da Jerzy Grotowski. Proprio il nuovo teatro inaugurato da Grotowski, assieme al tentativo compiuto



da Antonin Artaud di opporre all'imperio della significazione l'immagine dell'uomo in azione, a partire dalla quale rifondare il teatro, sono alcuni dei pilastri sui quali il Wooster Group ha eretto la sua idea di spettacolo.

Il percorso artistico di Willem Dafoe è profondamente segnato dalla sua esperienza teatrale come membro del Wooster Group. A metà degli Anni '70, Willem era ancora a Milwaukee, dove, con grande dolore del padre, anziché seguire i dettami dell'etica protestante abbracciata dalla sua famiglia e avviarsi, come tutti i suoi altri fratelli, a una professione, aveva abbandonato gli studi all'Università del Wisconsin per muovere i suoi primi passi sul palcoscenico, assieme a una compagnia locale di teatro d'avanguardia, il Theater X. L'idea di poter fare l'attore gli era balenata nella mente già anni addietro, una prima volta durante l'ascolto degli LP Disney, con le storie per bambini narrate da Sterling Holloway, la voce di Winnie The Pooh, e poi quando sua sorella Dee Dee, la stessa che l'aveva iniziato all'ascolto di *The White Album*, gli aveva fatto scoprire le commedie del Kentucky Fried Theater, il gruppo teatrale formato dal trio, Zucker, Abrahams e Zucker, di *Ridere per ridere* (*The Kentucky Fried Movie*, 1977).

Mentre Dafoe imprimeva a Milwaukee la svolta che avrebbe segnato il suo destino, a New York iniziavano a prendere forma le sperimentazioni teatrali di Elizabeth LeCompte, la donna di undici anni più grande che presto sarebbe diventata il suo mentore e la sua compagna. Insieme i due avrebbero condiviso un figlio, Jack, nato nel 1982, un piccolo loft proprio di fronte al Performing Garage, il teatro Off-Off-Broadway del Wooster Group, e una relazione sentimentale durata quasi tre decadi, fino all'incontro, avvenuto durante le riprese di *Le avventure acquatiche di Steve Zissou* (*The Life Aquatic with Steve Zissou,* 2004), di Willem con l'attrice e regista italiana Giada Colagrande. Un incontro che si sarebbe trasformato in un matrimonio dove, come già nella relazione con Elizabeth LeCompte, vita sentimentale e artistica – tre film e un documentario insieme – diventano termini profondamente interconnessi.

Negli Anni '70, Elizabeth LeCompte, insieme al suo compagno di allora, Spalding Gray, faceva parte del gruppo sperimentale di Richard Schechner, quel Performing Group con sede a Soho, a Wooster Street, in una ex fabbrica di stampi di posate, dalle cui ceneri, nel 1980, sarebbe appunto nato, sotto la guida della stessa LeCompte, il Wooster Group. Nel 1975 Elizabeth LeCompte aveva iniziato a lavorare a una serie di opere, note come il *Rhode Island Trilogy*. Nel secondo capitolo della trilogia, dal titolo *Rumstick Road* (1977), la LeCompte aveva elaborato il materiale del vissuto di Spalding Gray, il suicidio della madre, e con lo stesso Gray a far da protagonista del dramma, aveva dato vita, utilizzando anche le registrazioni clandestine delle sedute della madre di Gray con il suo terapista, una performance capace di creare un continuum tra teatro e vita. Quel continuum, recitare e vivere come estensione l'uno dell'altro, del Performer di Grotowski. Per il Wooster Group la recitazione e la vita assumono l'aspetto di linee che si confondono, che si fanno estensione l'una dell'altra. Come quando dopo la declamazione da parte della LeCompte di un testo di Artaud, Dafoe aveva letto, con la stessa intensità della performance di Elizabeth, le istruzioni scritte sul retro del flacone del loro detersivo da lavatrice.

Era stato proprio dopo aver assistito alla rappresentazione di *Rumstick Road* che Willem Dafoe, giunto nel frattempo a New York su consiglio di Richard Schechner, aveva cambiato i suoi piani e, lasciandosi dietro le spalle l'idea di lavorare a Broadway e fare qualche soldo con la pubblicità, aveva deciso, iniziando come macchinista, di voler far parte a tutti i costi del progetto di Elizabeth LeCompte. "*Queste persone – e in particolare questa donna – stavano facendo qualcosa di veramente incredibile*", racconta l'attore americano, "*stavano pubblicamente creando queste opportunità per una propria personale liberazione*". Un progetto al quale Dafoe rimarrà fedele, ritornando ogni volta dal grande schermo al palcoscenico del Wooster Group, fino alla rottura della storia sentimentale con la LeCompte.

Da *Route 1 & 9* (1981) che, per colpa delle "blackfaces" sfoggiate in scena, era costato un'accusa di razzismo e il conseguente taglio dei fondi al teatro, passando per la battaglia con Arthur Miller per l'uso non autorizzato di *The Crucible* in *L.S.D. (...Just the High Points...)* (1984), fino al crescente rigore, a partire dagli Anni '90, tra astrazione e tecnologia, di *Brace Up!*(1991), delle distorsioni di *The Hairy Ape* (1996) o *To You, the Birdie! (Phèdre)* (2002), le rappresentazioni del Wooster Group si poggiano su un processo di profonda e densa stratificazione. In una sovrapposizione polisemica, basata sulla giustapposizione tra materiali diversi, media e testi, e il vissuto personale degli attori, la rappresentazione diventa un processo di decostruzione capace di scardinare la fissità del concetto di significato. Come racconta Willem Dafoe, con il Wooster Group non si tratta di dire cose, ma di fare cose. Il punto non è affatto quello di riprodurre una forma, ma di far risuonare, attraverso un'azione fisica che faccia vivere il corpo, le forze che scorrono sotto la sua superficie.

Il 19 gennaio John Lurie e Willem Dafoe morirono di fame

È grazie all'esperienza con il Wooster Group – "*per capire Willem",* afferma Paul Schrader, *"bisogna comprendere il suo interesse per il teatro sperimentale*" – che Dafoe apprende come uscire da quella zona di sicurezza oltre la quale molti attori non amano spingersi, e farsi portatore di un movimento, che informa anche tutti i suoi ruoli cinematografici, fatto di ritmi variabili e continuamente spezzati, di trasformazioni e connessioni. Si tratta di un movimento dove ci si trova sempre nel mezzo, senza finire e senza iniziare. Come spiega lo stesso Willem, "*io sono questo tipo particolare che deve muoversi attraverso questi ritmi particolari. Non si tratta tanto di spingere in avanti la mia personalità, ma proprio grazie alle varie azioni che devo compiere, la mia personalità diventa il modo in cui metto in campo queste azioni. Questo è l'atto di recitare in sé*".

La recitazione, non importa il medium – anche se Dafoe dice che nel cinema si tratta di catturare, nel teatro di vivere – è allora un discorso che non cerca uno scopo, ma che piuttosto traccia linee di vita. È un movimento che ha a che fare con l'idea stessa della sopravvivenza e dialoga con i fondamenti su cui si poggia l'esistenza, come nelle traiettorie spezzate descritte da Cisco nel suo ultimo giorno vissuto prima della fine del mondo in *4:44 Ultimo giorno sulla Terra* (*4:44 Last Day on Earth,* 2011). "*Recitare è la cosa che mi fa sentire vivo, il posto dove tutto è possibile*", racconta Willem Dafoe. Si tratta di lasciarsi influenzare dal ritmo, inteso come punto d'incontro tra il corpo e le pulsazioni del mondo che lo circonda. Di questo è fatto il linguaggio intensivo parlato dalla posa del corpo del sergente Elias in *Platoon* (1986), in ginocchio a terra nel fango della giungla del Vietnam, con le braccia aperte verso il cielo, in quella che è la scena (e il personaggio) che sancisce definitivamente la consacrazione hollywoodiana dell'attore, nonché la prima delle sue tre Nomination, tutte come miglior attore non protagonista, agli Academy Awards. Un gesto, quello di Elias/Dafoe, che non cerca una risposta, un significato, ma che, posto di fronte all'interrogativo della morte, diventa un punto di fuga aperto sul movimento flessibile di espansione e contrazione, creato dal continuo connettersi e disfarsi di supplica, desiderio e rassegnazione.

L'idea del viaggio dove l'unico paesaggio possibile è l'essere "tra", trovarsi nel mezzo, disarticolare insomma il movimento stesso – come quando, da ragazzino, Dafoe si divertiva a destrutturare la visione, proiettando al contrario e in *slow motion* le bobine in super 8 dei film, per lo più film del terrore, che il padre portava in regalo dai suoi viaggi a Chicago – è l'invito che sembra risuonare nell'andamento erratico che Willem Dafoe imprime a John LeTour, lo spacciatore senza un posto nel mondo che vaga solitario tra le vie di New York in *Lo spacciatore* (*The Light Sleeper,* 1992). Non si tratta solo dell'immagine di LeTour come congiunzione instabile tra universi diversi, tra la classe media dal volto qualunque della città, il vuoto indifferente dell'*upperclass* e la violenza dei bassifondi criminali, o tra le pareti spoglie del suo appartamento e l'eccedenza cromatica dello spazio occupato da Susan Sarandon. A venire svuotato di senso – mentre John LeTour, nella sua impossibilità di trovare un mondo e una forma a cui appartenere, porta a compimento l'annullazione della linea di demarcazione tra presenza e assenza – è la fissità stessa del verbo essere.

È il medesimo processo di svuotamento che viene portato alle estreme conseguenze da Willem Dafoe, al fianco di John Lurie, nell'episodio che lo vede protagonista di *Fishing with John* (1991), miniserie in sei capitoli realizzata per la televisione, che racconta le avventure di Lurie e dei suoi compagni di turno, Matt Dillon, Dennis Hopper, Jim Jarmusch e Tom Waits, alle prese con una battuta di pesca. Nel paesaggio glaciale del Maine, superficie azzerata dove la distanza tra terra e acqua è stata cancellata dal ghiaccio, John Lurie sceglie Dafoe, che da ragazzino amava passare le giornate a pescare sul Fox River, come guida nella sua avventura. Insieme costruiscono un rifugio per proteggersi dal freddo e passano le giornate facendo buchi nel ghiaccio, in attesa di un pesce che non abbocca. A differenza del viaggio intrapreso negli altri episodi, il cameratismo che si diverte a giocare con il nonsense viene qui curvato dalla lenta discesa nella morte dei due protagonisti. A contare non è più la battuta di pesca, ma l'immagine di un viaggio che va azzerando se stesso e al quale Dafoe, come dice al suo compagno, non intende voler rinunciare. Un viaggio dove, tra vita e morte, quasi che il corpo fosse un'estensione del paesaggio, con i suoi confini impossibili da distinguere, Willem diventa il maestro di una cerimonia – la premessa è che John Lurie non possa farcela da solo a compiere la sua impresa – attraverso la quale prende forma uno sconfinamento dove la presenza scivola nell'assenza.

Il numero dei suoi ruoli cinematografici
ha ormai toccato le tre cifre,
tanto che a lui piace dire di misurare
la sua vita sui film, anziché sui
compleanni o sulle ricorrenze

A volte la pagina sarà totalmente indecifrabile, e certe parole rimmarranno impresse

Da oltre quarant'anni, Willem Dafoe si dedica, con cadenza quasi quotidiana, alla stesura di un diario. Una scrittura, da lui definita pratica e non riflessiva, che viene vista come una sorta d'esercizio per imparare a esprimere se stesso. Nei suoi diari, circa due dozzine sono impilate in un armadio del suo ufficio a New York, gli altri stipati in un magazzino, Willem appunta di tutto. Ci sono disegni, barzellette, date di morte, cose da ricordare e cose viste per caso, numeri di telefono, ritagli di giornale, vecchie polaroid e banconote straniere. Molti di questi diari, l'idea di Dafoe è di usarne le pagine come carta da parati in una galleria d'arte, sono diventati quasi del tutto illeggibili, ma è proprio da quelle pagine indecifrabili che, racconta l'attore, improvvisamente fuoriescono alcune parole. "*Parole incredibilmente significanti*", che nella loro apparizione vanno aprendo prospettive inaspettate. Come gli sconfinamenti che Willem Dafoe continua a compiere in ogni suo ruolo, perché la recitazione, allo stesso modo dell'azione dissolutrice del tempo esercitata sull'inchiostro dei suoi diari, quasi si trattasse di uno scherzo giocato da Emit Flesti, il personaggio che continua a cambiare forma e natura in *Così lontano, così vicino* (*In weiter Ferne, so nah!*, 1993), è da intendersi come metodo del divenire.

È questa "*la vita da nomade*" di cui, scherzando, parla Willem. Un'idea di nomadismo che non ha soltanto a che fare con una vita trascorsa tra l'appartamento di Roma, quello di New York e gli innumerevoli impegni sui set, in giro per il mondo, continuando a farsi presenza imprendibile, capace di muoversi liberamente, avanti e indietro, dal cinema *mainstream* alle piccole produzioni dei progetti indipendenti. Il numero dei suoi ruoli cinematografici ha ormai toccato le tre cifre, tanto che a lui piace dire di misurare la sua vita sui film, anziché sui compleanni o sulle ricorrenze. Senza poi contare il teatro, dopo l'uscita, in realtà mai ratificata, dal Wooster Group, Dafoe continua a lavorare insieme a Robert Wilson e Richard Foreman, i videogiochi, come in *Beyond: Two Souls*(2013), dove Dafoe presta il corpo allo scienziato Nathan Dawkins, il videoclip musicale di *Cut the World* (2012), di Antony and the Johnsons, e ancora, la collaborazione a *The Raven*(2003), concept album attraverso il quale Lou Reed rivede Egdar Allan Poe, e i ruoli nelle pubblicità, come la voce inquietante dell'orso polare dei bastoncini di pesce Birds Eye, o la versione affamata di Marilyn Monroe nello spot delle barrette Snickers, realizzato per il Super Bowl. Oltre a raccontare un vissuto senza quasi una fissa dimora, quella che Willem Dafoe si porta addosso è un'idea di nomadismo che parla, anche e soprattutto, di soglie da superare, un'idea dove la fuga sia capace di farsi predicato, sia capace di diventare azione. Sembra essere proprio questo l'invito rivolto a Juliette Binoche dal misterioso cowboy a cavallo per le strade di Parigi nel segmento *Placedes Victoires* di *Paris, je t'aime* (2006).

Willem Dafoe in *Seven Sisters* di T. Wirkola

Se la fuga è la direzione, uno dei mezzi per poter andare è la maschera, intesa come strato capace di farsi apertura attraverso la quale si può continuare a rimodellare il corpo all'infinito. Quella della maschera come mezzo per cercare la liberazione è un'immagine che sembra nascere da lontano. Fin da quando Dafoe, battezzato William, allo stesso modo di suo padre, aveva deciso di averne abbastanza di sentirsi chiamare Bill, Billy o William Junior, e dopo essersi fatto tentare dall'essere Gwyllim, come lo scienziato che si trasforma in un mostro a sei dita e un cranio gigante in uno degli episodi della serie televisiva *The Outer Limits* (1963-1965), aveva trovato il nome che gli sarebbe rimasto addosso nel suono distorto, dalla pronuncia indefinibile e, proprio come una maschera, sempre rimodulabile, di Willem.

Le maschere indossate da Willem Dafoe assumono i contorni di un progetto aformale, per mezzo del quale trovare tutta l'ampiezza di movimento che si libera attraverso la rottura del vincolo dell'identità

Penso a me stesso più come a un ballerino o un atleta

"*Mi piace avere una sorta di maschera*", spiega Dafoe, "*perché penso che aiuti sempre ad andare più in profondità*". In *The Smile Man* (2013), cortometraggio diretto da Anton Lanshakov, Willem Dafoe è l'uomo che, a causa della lesione spinale dovuta a un incidente, si trova a vivere con la faccia perennemente contorta in un sorriso. La smorfia sorridente diventa il germe di dissoluzione che porta il protagonista di *The Smile Man* a spingersi laddove, senza la sua nuova maschera, sarebbe stato impossibile arrivare. Più che trucco da tirare fuori dalla valigia dell'attore, le maschere indossate da Willem Dafoe assumono, allora, i contorni di un progetto aformale, per mezzo del quale trovare tutta l'ampiezza di movimento che si libera attraverso la rottura del vincolo dell'identità. È questo il paesaggio aperto da Willem Dafoe in *L'ombra del vampiro* (*Shadow of the Vampire,* 2000): il suo Max Schreck è il vampiro che interpreta l'attore che interpreta il vampiro, in un continuo scivolare l'uno nell'altro, fino all'indefinibilità.

La maschera indossata da Willem Dafoe è lo strato sotto il quale giace un altro strato e, senza fine, un altro ancora, strati che vanno ognuno aprendo una prospettiva diversa sull'altro. Allo stesso modo dell'immagine della marionetta che, commentando la dichiarazione di Michel Piccoli, "*bisogna essere la marionetta perfetta*", Dafoe dice di considerare come il modo per far sì che il corpo possa raggiungere "*uno stato di super-coscienza*". I fili che muovono la marionetta non si limitano ad imporre una volontà, ma a loro volta si ripiegano sul desiderio sprigionato dai movimenti senza gravità compiuti dalla marionetta, in un gioco che continua a creare, disfare e ricreare. Come i tratti di pennello di cui parla Willem Dafoe descrivendo il suo Van Gogh nel film di Julian Schnabel *At Eternity's Gate* (2018). Tratti che vanno accumulandosi sulla tela, uno sull'altro, ognuno in relazione con l'altro, ognuno trasformando l'altro.

È proprio attraverso il *suicidato della società*, Vincent Van Gogh, che nasce l'idea di *corpo senza organi* di Antonin Artaud, estremo atto di sovversione che sottrae il corpo al *giudizio di dio*, che lo strappa definitivamente dai suoi vincoli. "*Senza intestini. Lui non aveva niente*", dice Willem Dafoe nei movimenti speculari compiuti in coppia con Mikhail Baryshnikov in *The Old Woman* (2013), adattamento teatrale attraverso il quale Robert Wilson decostruisce il testo del surrealista sovietico Daniil Kharms. L'atto di rifare il proprio corpo è la disarticolazione in rivolta contro gli organi intesi come ordini precostituiti, un processo di contorsione fisica, attraverso il quale continuare a connettere desideri, a cambiare forma, trovandosi in perenne equilibrio sulla vertigine dove il corpo si trova a specchiarsi nella sua dissoluzione. È per questo che, secondo Willem Dafoe, la recitazione è un atletismo, "*Penso a me stesso più come a un ballerino o a un atleta*". Il corpo dell'atleta, *l'atleta del cuore*, rotte le catene della prigionia della forma, è ora finalmente libero di farsi materia intensa, di farsi apertura. "*You can never have enough gaps*".

Illustrazione di Nicoletta Bea

Rubriche

Ovvero il corpo espanso, linguaggi, piaceri, sensi

Questo è uno spazio aperto, dentro a quel labirinto dei sensi
che è diventato il corpo umano. O meglio quel che ne resta,
dentro traiettorie sensoriali sempre più espanse, tattili e virtuali.
Ma non pensiamo al corpo, e ai sensi, come ad un "giocattolo chiuso",
limitato ai cinque sensi classici.
Piuttosto immaginiamo un corpo che riflette sul fare cinema,
che si mescola con suoni non convenzionali,
che pratichi la scrittura come immagine (o l'immagine come scrittura?),
che svicoli nei meandri sensoriali dei format tv,
o che anneghi nelle illusioni della visione.
Abbiamo un sesto o un settimo senso?
E la poesia è un senso?
In tutto questo vertiginoso nonsense, le firme, di redattori,
di vecchi e nuovi amici di *Sentieri selvaggi*, ci accompagneranno
per riflessioni e percorsi originali.
Alla ricerca di un senso...in più.

TeamLab Borderless -
Mori building Digital Art Museum

A COLPO D'OCCHIO

di Daniele Dottorini

Immersioni

Ciò che caratterizza spesso i discorsi sulle nuove tecnologie dell'immagine, quelle capaci di costruire un mondo virtuale – dalla realtà aumentata al cinema a 360 gradi – è la compresenza di due termini chiave: Presenza e Immersione. La sensazione di essere "lì", presenti mentre intorno a noi un mondo ha luogo, e la percezione di una immersione nell'ambiente artificiale a cui abbiamo accesso.

Presenza e immersione. Termini che ricorrono costantemente, ma che immediatamente ci riportano indietro nel tempo, ancora una volta ci fanno ripensare al cinema, ma non al cinema ipersensoriale del 3D, ma al cinema tout-court. Non si tratta di affermare che tutto è già contenuto nel cinema (la tentazione però c'è), quanto di mostrare per l'ennesima volta la capacità di senso che il cinema ha aperto e continua ad aprire nel pensiero. Una sorta di percorso genealogico, in cui l'immagine ha sempre parlato di ciò che può essere, più che di ciò che è.

1934: Jean Vigo dirige, minando irreversibilmente il suo già fragile stato di salute, *L'Atalante*. Film unico, visionario, libero. Una sequenza rimane impressa nella mente, soprattutto per chi frequenta da anni un programma altrettanto unico e libero come *Fuori Orario*: la sequenza in cui il protagonista si getta nelle acque della Senna per ritrovare l'immagine della donna perduta. Se la sua effige si paleserà di fronte ai suoi occhi, mentre è immerso nelle acque fredde del fiume, allora il suo amore è salvo. Ecco allora, in una stupenda sovrimpressione, apparire l'immagine fluttuante di Dita Parlo, che come una ninfa sorride immersa nell'acqua. Immersa come immagine.

Sequenza emblematica di una idea di immersione che non smette di agitare il cinema stesso. La capacità di mostrare il desiderio, la paura, le emozioni tutte come immersione in un mondo che vive e abita lo schermo, ma in cui noi non smettiamo di essere, non grazie ad un visore che elimina il mondo circostante, ma grazie alla nostra capacità di far vivere i fantasmi, nel senso puro, aristotelico del termine: i *fantasmata* come immagini mentali, la cui forza, la cui potenza sta proprio nel farci immergere nel mondo da loro creato.

2017: in una masterclass tenuta da Lucrecia Martel, una delle figure di punta del cinema argentino contemporaneo (basti pensare ad un altro film unico e libero, come *Zama*), si parla di questo. Strano incontro: anziché parlare subito di cinema, Martel comincia a descrivere l'importanza delle sensazioni visive, uditive e tattili alla base di ogni nostra esperienza, anche quotidiana. Descrive ad un certo punto un'immagine: pensate di essere immersi in una piscina, dice, di voltarvi e guardare il cielo dal fondo della piscina. Ecco, continua la regista, questa è l'esperienza del cinema. L'immersione che vi permette di avere esperienza del mondo mentre intorno a voi il mondo ordinario scompare. L'immersione implica un contenitore, un luogo entro il quale l'esperienza può darsi. Un contenitore dalla forma di parallelepipedo. L'esperienza è dunque quella di uno schermo, ma tutto può dirsi meno che tale schermo sia separato dal corpo di chi guarda, anzi. Nella sua masterclass Martel insiste sulla esperienza dell'immersione (visiva e sonora) come esito più alto del cinema e la lega ad un'altra parola chiave, quella di *infezione*. Ogni immersione è un'infezione, contagia e contamina, soprattutto connette con il mondo, umano e non.

Ecco allora: tornando all'esperienza immersiva delle nuove tecnologie del virtuale, ciò che esse rivelano, al di là di ogni differenza, è che quella esperienza non solo ci consente di ripensare alla potenza del cinema, alla sua capacità di introdurre, nel secolo breve, una nuova pratica delle immagini (come nell'esperienza dello spettatore); ma anche alla sua capacità di dare forma e corpo ai fantasmi che vivono sullo schermo, a connetterci con essi, in una nuova declinazione della parola "immersione", e con una nuova consapevolezza della parola "presenza".

Dita Parlo in *L'Atalante* di Jean Vigo

di Demetrio Salvi

Cinema che fa male

Circola, in Italia, un cinema che fa male.

È quello che produciamo, allegramente, da ormai un trentennio e oltre. Un cinema che non dà frutti, che non si inserisce nei meccanismi industriali, che è "artigianale" senza, però, farsi scrupolo di chiarire, a se stesso, le necessarie strategie funzionali. Un cinema autoriale, per lo più. Che crede di essere libero da meccanismi narrativi necessari e di base, che insulta il suo pubblico ma per ignoranza, non per uno scandaloso progetto intellettuale.

È un cinema dominato dalla presenza debordante e ingiustificata dei registi che non riescono definire il senso della propria esistenza professionale se non nella manipolazione delle storie, dove gli sceneggiatori vengono, per lo più, relegati al livello di manovalanza raramente gratificata.

Un testo utile per capire quali sono i procedimenti del cinema reale, non coincide con nessuna rivista di critica cinematografica: è *BoxOffice* a chiarificare (senza che nessuno se ne accorga, viene da pensare) quelle che sono le necessità di un mercato in piena rivoluzione.

Nel migliore dei casi, in Italia, ci si limita a rincorrere generi "di fiducia", a valorizzare storie che propongono argomenti ritenuti funzionali ai desideri del pubblico. Oppure si scimmiottano film d'oltre oceano, si clonano storie nella speranza – per lo più delusa – di bissare successi da botteghino.

Si ha fiducia dei nomi più che delle storie. E si toppa brutalmente anche quando qualche opera di valore vien fuori (come *A Ciambra*, per fare un esempio), dove la forza emozionale viene annegata da una melma mediatica e istituzionale che privilegia – anche nella memoria dei distributori e degli esercenti nonché del pubblico – una coazione a ripetere di clamorosa inutilità.

La figura dello *story editor*, in America, è quella di un intermediario culturale fondamentale, capace di prevedere la forza di storie che, al di là del nome del regista, dei nomi degli attori, dell'argomento trattato, mostrano veri elementi vitali, gli unici capaci di garantire "a prescindere" il successo di un film.

Certo, poi la macchina culturale deve essere pronta a fare il resto, a sostenere ciò che è valido e a discernere i prodotti in modo oculato.

Il cinema autoriale, in questo modo, non è destinato a sparire ma può vivere di budget adeguati, molto ma molto più limitati: fanno, evidentemente, riferimento a un pubblico colto, particolarmente interessato a "giocare" le proprie conoscenze con quelle dell'Autore, del Demiurgo, del Maestro che dall'alto del suo sapere parla al genere umano in modo, spesso, incomprensibile (alle strategie dei sentimenti si preferiscono le articolazioni del pensiero complesso, del gioco cerebrale, della gara dei saperi: più risulta oscuro alla massa, più diventa piacevole per questo genere di pubblico. Il risultato, però, è disastroso: lo scollamento tra riflessione teorica – che può essere, ad esempio, anche politica – e possibilità di dialogo apre profondissime ferite, impedisce discorsi tra realtà culturali diverse, crea mondi inconciliabili).

Eppure il nostro passato – tra neorealismo e commedia all'italiana – chiarifica indiscutibilmente come sia possibile riallacciare discorsi con "chiunque": conoscere le narrative emozionali permetterebbe agli intellettuali di condividere conoscenze e, soprattutto, riflessioni.

Non è un caso se il panorama politico è quello che è: condivide sostanzialmente l'incapacità di una classe intellettuale a intervenire in modo significativo nel nostro reale.

Ciò che, per certi aspetti, risulta più buffo è che lo stesso settore produttivo dichiara continuamente la propria incapacità a interpretare ciò su cui investe: chi legge le sceneggiature è, evidentemente, obnubilato da parametri inconsistenti, troppo semplici, per nulla funzionali. Per comprendere di cosa sto parlando, basta verificare le differenze tra budget investiti nel nostro cinema e entrate reali. E non è forse un caso che è così difficile venire a conoscenza di dati veri su quelli che sono gli investimenti fatti per ogni singolo film.

Sfortunatamente i rari casi in cui le entrate superano di gran lunga gli investimenti (vedi ciò che accade con l'effetto Zalone) non sono capaci di creare vere spinte all'interno di un settore che veramente ne avrebbe bisogno. Sono risultati di un mercato che non fa altro che riprodurre se stesso nel piccolo perimetro di un orto che non è capace di creare altro se non materiali utilizzabili solo per uso interno.

Ascolta la playlist

Five Came Black

#OM

di Sergio Sozzo

Kendrick Lamar
Black Panther The Album

Se Childish Gambino ha segnato il 2018 spiegandoci *This is America*, Lamar gli fa eco annunciando "this is Wakanda". Il nuovo profeta della scuola hip hop di Compton, fresco Pulitzer per il suo imprescindibile *DAMN.*, costruisce *Black Panther The Album* (su Interscope) come commento e sostegno aggiuntivo alla visione di Ryan Coogler del Vendicatore nero. È il regno di Kendrick, che chiama a raccolta tutti gli assi della sua generazione, da The Weeknd a SZA via Anderson Paak (il quale con *Oxnard* ha nel frattempo tirato fuori il suo album alla Nile Rodgers). Il risultato è il fondamentale manifesto del rap dei nostri tempi, colto e militante, stilisticamente stratificato e musicalmente schizofrenico. Un linguaggio in evoluzione, più che mai necessario e pulsante. Come questa top 5 di black music dell'anno appena trascorso.

Ambrose Akinmusire
Origami Harvest

La sinfonia BAM definitiva esce su Blue Note: il quartetto jazz del trombettista Ambrose Akinmusire allargato da una sessione di archi e dalle strofe del rapper Kool A.D.. Difficile trovare in questi 12 mesi qualcosa di più urgente (le tematiche nei versi sono quelle di Black Lives Matter) e centrato del suono di queste 6 lunghe suite, in grado di raccontare la forma espansa del *third stream* rivisitato perseguita da questi nuovi visionari come Ambrose o Tyshawn Sorey. Con vertigini ben superiori a quelle delle fortunate jam di campioni alla Kamasi Washington. Un po' l'equivalente musicale di un film di Barry Jenkins, ti viene da pensare anche per progetti vicini come *Universal Beings* di Makaya McCraven o *500 Chains* di Ben LaMar Gay.

Sons of Kemet
Your Queen is a Reptile

Il 2018 è stato l'anno della consacrazione del nuovo jazz britannico: forze della natura come Ezra Collective, Ill Considered e Kamaal Williams, celebrate dalla compilation *We Out There*, stanno raccontando il sostrato musicale per le strade d'Inghilterra in tempi di Brexit. I Sons of Kemet del sassofonista Shabaka Hutchings hanno una marcia in più, sarà la formazione da *brass band* con quella tuba irresistibile, o l'apporto in quest'album del leggendario *toaster* Congo Natty, ma il risultato è una potentissima evocazione delle donne nella storia della resistenza black, tra le colonie UK e gli Stati Uniti, Angela Davis e Ma Sisulu. I Sons sarebbero la band di Joe Strummer oggi, se fosse ancora con noi. Su Impulse!

R+R=NOW
Collagically Speaking

Il supergruppo del pianista *deus ex-machina* Robert Glasper invita la comunità nera a *Reflect+Respond*, come esortava già Nina Simone, a cui si deve la formula. Glasper, autore della partitura di *Miles Ahead* di Don Cheadle, ha assemblato la band di assi della West Coast, più numerosi camei vocali tra Omari Hardwick e Mos Def, mentre lavorava alle musiche del doc *What happened, Miss Simone?*. Lo stile è quello super-acid e lezioso del pianista, qui esteso ad assoli spesso mozzafiato (la tromba di Christian Scott a Tunde Adjuah...), mentre nei testi e nell'onnipresente vocoder scorre la presa di consapevolezza di un'intera corrente di musicisti r'n'b nei confronti delle politiche repressive dell'epoca trumpiana. Blue Note.

Princess Nokia
A Girl Cried Red

La risposta millennial al femminismo da stadio di Beyoncé e della mega-operazione The Carters (*Everything Is Love* e il video *site specific* nel Louvre) è nel dito medio alzato di Princess Nokia, performer *nuyorican* e *gender fluid* che tira fuori questo mixtape per Rough Trade in cui prova per la prima volta a intonare la voce e a infilare dei suoni acustici nelle sue basi. *A Girl Cried Red* non avrà l'impatto mostruoso del capolavoro *1992 Deluxe*, ma sa tenere insieme l'introversione da punk melodico, emocore e indie folk con il rap di strada più incazzato. Nuove vie ad una femminilità black interconnessa (ripassate il video di *Brujas*, 2017), come Esperanza Spalding che registra un album in diretta su Facebook, e poi pubblica ognuno dei suoi *12 Little Spells* al giorno per due settimane di fila.

Kendrick Lamar

LANGUAGE DESIGN

di Yvonne Bindi

Il riciclo dei segni

In chat: facciamo il punto

Un giorno chattavo con una mia amica della generazione Anni '90 e a un certo punto lei mi dice: "Smettila di mettere tutti questi punti che mi fai venire l'ansia." La frase mi arriva dritta in testa. Non ci avevo mai pensato. In chat effettivamente la punteggiatura è ridotta al minimo, spesso eliminata, ed io usandola appesantivo e rendevo formale la conversazione. *Messaggiare* non è esattamente scrivere, mettere la punteggiatura è proprio dello scritto. E forse l'uso del punto sapeva di chiusura, in un contesto, quello della chat, in cui le conversazioni sono sempre aperte e si possono ricominciare in qualsiasi momento, anche dopo giorni.

Il punto in chat sta perdendo la funzione logica che riveste nello scritto tradizionale: non segnala una pausa o la fine di un pensiero, ma si carica di significati emotivi e in modo particolare di un carattere aggressivo e di disaccordo. In chat, il punto è stato rimpiazzato dall'andare a capo, che rende bene lo spezzettamento tipico del parlato ed è più comodo da realizzare: basta inviare senza dover cercare il tasto del punto sulla tastiera. L'accapo è disimpegnato e naturale, il punto è ricercato, artificiale. Se l'accapo è sufficiente per trasmettere il senso di quello che si sta scrivendo, la presenza del punto si carica di significato.

È significativo come in chat il problema dell'organizzazione sintattica e della punteggiatura si risolva facilmente con l'andare a capo, ma aumenti la necessità di segnalare puntualmente e esageratamente gli stati emotivi. Ed infatti quello che hanno fatto i parlanti/scriventi in chat è stato di prendere i simboli che avevano a disposizione – parentesi, virgole, punti, barre – e spostarli dalla loro funzione principale di segmentazione sintattica, verso un uso fatico/emotivo che definirei *emotico*, rimodellandoli per esprimere nuovi significati, fino a che non si è arrivati alle icone create apposta. Quella del riciclo di segni, strumenti, strutture conosciute per costruire nuove esperienze è una capacità molto umana, che riguarda molti aspetti della comunicazione e anche la storia di un segno molto usato in rete.

@: storia di design e riuso

Nel 2010 il segno @ entra a far parte della collezione del MoMA di New York ed è la prima volta nella storia che un carattere tipografico riceve un simile riconoscimento. Non era mai accaduto che una lettera, un simbolo o un segno d'interpunzione venissero identificati come elementi di design. La chiocciola si guadagna il merito per aver attraversato i secoli, adattando ogni volta la propria identità alle esigenze della comunicazione umana, agli strumenti e ai dispositivi in evoluzione. La storia inizia con i mercanti veneziani del 1500, quando, nella scrittura mercantesca, il simbolo rappresenta l'anfora: un'unità di misura basata sui vasi di terracotta. La chiocciola/anfora viaggiava sulle Mude (carovane navali), tra l'Italia, l'Impero Bizantino, la Spagna e l'Africa del Nord, misurando quantità di spezie, argento e vino. Gli spagnoli chiamavano il simbolo *arroba*, vi dice nulla? Da strumento per mercanti, l'@ attraversa i secoli, viene standardizzata come *a commerciale* e nel 1885 compare per la prima volta sulla tastiera della macchina da scrivere americana Underwood, con l'aspetto che conosciamo oggi. Il suo significato è ancora strettamente legato alla sua origine commerciale e sta per *at price of* (al prezzo di). Con l'arrivo dei computer, finisce sulle tastiere ma non viene usata molto, fino ad un giorno del 1971 in cui l'ingegnere informatico americano Ray Tomlinson, inventore della posta elettronica, ha bisogno di un segno grafico per separare il nome dell'utente da quello del dominio del server di posta elettronica. Tomlinson guarda la tastiera e lo trova lì, già disegnato e portatore del significato *at,* e lo usa. E così la chiocciola torna a viaggiare più spedita che mai. Un riuso elegante ed ecologico: non costringe le tastiere a nessuna modifica e non aggiunge nessun peso inutile al mondo. Paola Antonelli, Senior Curator, Department of Architecture and Design al Moma, ha scritto che Tomlinson ha eseguito un potente atto di design che non solo ha cambiato per sempre il significato e la funzione del simbolo @ ma l'ha fatto diventare un elemento importante della nostra identità e delle nostre relazioni. Il MoMa vuole perciò celebrare il ruolo di designer che Tomilson ha involontariamente ricoperto, perché è suo compito celebrare l'eleganza, l'economia, la trasparenza intellettuale, e il senso delle possibili direzioni future che sono incorporati nelle arti del nostro tempo e rappresentano l'essenza della modernità.

BLADE RUNNER

Un sogno dal futuro

Scarica l'e-book

a cura di Carlo Valeri

goWare

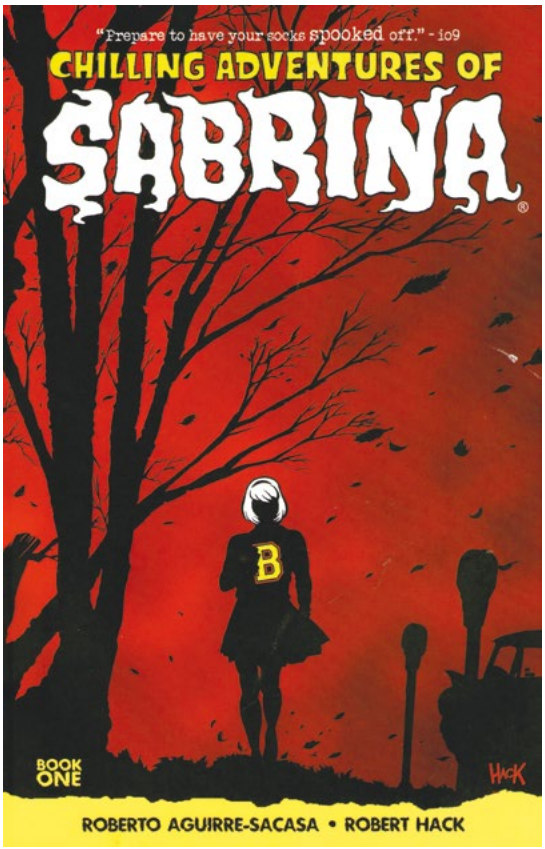
di Guglielmo Siniscalchi

Tremate, tremate... le streghe son tornate!

Lampi, interferenze, vertigini sensoriali: ogni tanto capita di assistere a curiosi e casuali "montaggi" fra immagini e realtà, immaginario collettivo e suggestioni individuali. Salti dello sguardo fra formati diversi, discorsi lontani, "pieghe" che moltiplicano e riproducono all'infinito i corpi ed i segni.

Poi basta un piccolo collegamento, il tempo di un'occhiata per scorgere un punto di fuga dove le sequenze seriali convergono in un solo icastico fotogramma; quasi un *aleph* pronto a risucchiare il reale con tutte le sue possibili rappresentazioni ed a restituircelo definitivamente trasformato in incubo, sogno od ammaliante visione.

Dalla Berlino raggelata ed esoterica di Luca Guadagnino in *Suspiria* alla Greendale – che Robert Aguirre-Sachasa trasla sapientemente dai suoi fumetti della Archie Comics nella serie dedicata alla strega Sabrina – fino alla Parigi dei *gillet jaune* "inventata" da Emmanuel Macron e raccontata dai fotogrammi rapsodici dei videonotiziari, un lampo di fuoco "taglia" il campo visivo. Brucia lo schermo della sala cinematografica dove scorrono le sequenze di un remake politico ed eversivo come *Suspiria*, ma scottano anche le superfici di monitor e tablet che ospitano un altro remake come la Serie TV *Le terrificanti avventure di Sabrina* – versione in salsa decisamente più *gore* del telefilm degli Anni '90 *Sabrina vita da strega* –, e si infiammano, anche e soprattutto, le inquadrature televisive che mostrano gli scontri e gli assembramenti non autorizzati dei manifestanti francesi con i loro riflessi gialli ad interferire e "disturbare" lo sguardo dello spettatore. Fra roghi stradali, sabba iniziatici e cerimonie sataniche, un unico filo di carne e sangue (?) sembra attraversare lo schermo: il corpo di una *strega*. Poco importa che le immagini fissino in maniera indelebile le figura di donne in giallo che sfilano sulle strade francesi accerchiate da roghi ed auto in fiamme, o le movenze plastiche ed aeree di Tilda Swinton in *Suspiria*, perché questi corpi sono mossi ed ossessionati da una ripetizione che frantuma ogni ordine, slegando particelle elementari, spezzando legami psichici e sociali. Sono ancestrali e mistiche le paure incarnate dal corpo di una strega: istinti primitivi e primordiali che si organizzano in rituali, in rigide discipline, in corpi collettivi pronti a sferrare attacchi al senso comune, al nostro punto di vista sul mondo. Ha ragione la giovane Sabrina: c'è qualcosa di *terrificante* nella sua natura di strega, quasi un richiamo – come quello ipnotico che attraversa il film di Guadagnino – verso un universo oscuro che riemerge fra le pieghe della nostra post-post-modernità; una crepa spazio-temporale che ha la superficie di un corpo ma le profondità di un abisso. "Strega" è ciò che torna prepotentemente a dirci che il rimosso, l'interdetto, il tabù, riemergono anche fra gli strati delle nostre società ipertecnologiche e secolarizzate. Ecco perché, se avesse un corpo solo di celluloide, una strega non potrebbe che darsi sempre e solo come remake (Guadagnino e Aguirre-Sachasa *docet*...): l'eterna ripetizione di un qualcosa di spaventoso che non muore mai, il ritornello incessante di un desiderio misterioso e materico che brama solo dis-ordine.



Quel bagliore che torna prepotentemente attraverso gli occhi di una donna morta – travolta da un'auto durante i blocchi francesi dei "gillet gialli"– in una dei fotogrammi-*aleph* più toccanti della rivolta francese contro l'austerity europea. Due occhi vitrei di una moderna *strega* che continua a ricordarci che ribellarsi è giusto, che ogni ordine socio-economico non è dato per sempre, che c'è sempre la possibilità – a volte la necessità... – di pensare altrimenti e di "dire la verità al Potere". Forse dovremmo lasciare che i movimenti precisi, lenti e poi fulminei, di queste danze, di questi rituali, sospesi fra l'arcaico e l'attuale, penetrino il nostro sguardo risvegliando umori e sensazioni da troppo tempo sopite. Perché oggi la speranza in un (dis)ordine migliore è tutta racchiusa in un corpo da strega.

SESTO SENSO

di Leonardo Lardieri

Forcella Strit: Abel in mezzo alla strada

Al teatro Trianon Viviani di Napoli i muri sono venuti giù, il palcoscenico non è ben chiaro dove inizia e quando termina. "This is the zone", un ipotetico Viktor Navorski potrebbe esclamare, giunto e intrappolato nel *Terminal... strit*. Non è un pazzo, come gli chiede la hostess che lo capisce, e non è nemmeno fuggito dal suo Paese, l'immaginaria Kracosia, come criminale. Al contrario: è incastrato lì per fatti sentimentali e non burocratici: Viktor è partito per un autografo. Sembra un soggetto spielberghiano, nel 2004 Viktor, al gate 67 dell'aeroporto di New York, mostra una pagina spiegazzata di una vecchia rivista: c'è una foto... la foto. In quel clic, all'incrocio fra Madison e la Fifth Avenues, sulla 16esima East, si compirà "A Great Day in Harlem" dinanzi il tipico *blackstone* newyorkese, con gli scalini sulla facciata da proscenio, il 12 agosto 1958, tutte le stelle del jazz immortalate da Art Kane. A Viktor manca l'autografo di Benny Golson, il genio di *Killer Joe*. Sessanta anni dopo Abel Ferrara, ritrova "the zone", *Forcella Strit (*musiche di Nino D'Angelo*)*, uno spettacolo nello spettacolo in tre movimenti, dentro uno dei quartieri più emblematici della città, ambientato tra la fine del XX e l'inizio del XXI secolo. Liberamente ispirato a *Our Town* di Thornton Wilder, si racconta di una compagnia di giovani attori che mette in scena una commedia musicale, seguendo le indicazioni di un misterioso direttore. Tra un quadro e l'altro, mentre i personaggi vivono e perdono i loro amori, gli attori cercano di interloquire con il pubblico e ragionare sulla messa in scena, all'insegna del motto: "Ad bene agendum nati sumus", "Noi siam nati per fare il bene", inciso sullo stemma all'ingresso del quartiere più discusso e controverso di Napoli. È come assistere alla vita, dalla nascita fino a oltre la morte. Tra quelle ipotetiche ed eruttanti mura di Forcella, pensavo a Luigi Ghirri, altro meraviglioso "scattista", per il quale il contorno di una foto è cornice di un altro contorno, come una porta di calcio sospesa nel verde... dazn. E a noi appare la quintessenza di una foto, semitrasparente e infinitamente misteriosa. In quell'immagine non succede assolutamente niente; per questo ci affascina, ci attira, ci inghiottisce, in quella porta (o forcella, è l'istesso) non possiamo non desiderare di entrare. In queste due ore circa (di teatro?), infatti, sembra non succeda niente di particolarmente coinvolgente, ma proprio quando tutto riporta al niente, è lo stile a rivelarsi finalmente un modo assoluto di vedere le cose. Abel Ferrara attraversa la zona, la zona non simboleggia niente, la zona è la vita e mentre la attraversa un uomo può crollare o può farcela. Eppure come quella porta vuota di Ghirri, tutto nel suo stile ci scruta, ci interroga, ci sospinge all'*entretieninfini*: la strada diretta non è la più corta, più si allunga e meno si rischia. In Abel Ferrara, la contaminazione è davvero l'auspicata terra promessa per ogni artista contemporaneo, un'intossicazione ermeneutica. Colpisce al cuore il suo abbozzo di una teoria dell'ossessione, perché a un certo punto ci imbattiamo in un'opera quintessenziale, rappresentante della nostra esistenza, un completamento da quel momento in avanti indispensabile. *Forcella strit* è anche un trattato - sghembo, frammentario, inevitabilmente circospetto – su un modo di sentire, respirare, di persecuzione ossessiva e paranoica. L'arte nasce dalla strada, va osservata, oggi addirittura sorvegliata. Il vecchio mondo sta morendo. Quello nuovo tarda a comparire. Proprio dal chiaroscuro nascono i mostri. Proprio dal chiaroscuro emerge la dissacrazione *strit*. Abel Ferrara è il sorvegliato speciale, tra i pochi ancora capaci di dar vita ad un circuito apparentemente chiuso, ma meravigliosamente aperto, che dialoghi a quattr'occhi: dallo spettatore all'opera e dall'opera allo spettatore. Stalker (con la *a*...) che ci conduce fino alla soglia dello *strit*, con circospezione, per conoscere se stessi, ma al quale è stato vietato anche il solo tentativo.

#(IN)VERSI

di
Shadow

Una specie di paura

Esiste una parola
che quasi nessuno
vuol pronunciare
perché fa paura.

I migliori tra noi
riescono a scriverla
e a quel punto diventa
quasi
un esercizio consolante:
cinque lettere
finisce con la e.
Forte?
Macché!

Vi confesso che non la
scriverò.
Ogni tanto la penserò
ma non la scriverò.

E poi un giorno
inevitabilmente
come fosse
il dettaglio ingiallito
di un sogno mattutino
la dimenticherò.

Abbonatevi per sostenere Sentieriselvaggi21st!

Lettrici e lettori questa di *Sentieriselvaggi21st* è l'ennesima "Mission Impossible" della nostra storia. Editare una rivista di carta quando tutto il mondo dell'editoria va nella direzione opposta... Chi ci conosce sa che ci piace andare controcorrente.
Tuttavia, per farlo bene, con precisione, continuità e qualità, abbiamo bisogno del vostro sostegno.
Per chi ci sostiene, oltre la nostra infinita gratitudine, ci sono omaggi tra prodotti, vecchi, nuovi e persino inediti, realizzati da *Sentieri selvaggi* nella sua storia. Sostenendoci diventerete i protagonisti di una nuova, stupenda, ri-nascita, e attraverso la rivista continueremo a raccontare i nostri "differenti punti di vista".
Ecco qui di seguito le diverse forme di abbonamento possibili. Per farlo potete andare sul web alla pagina www.sentieriselvaggi21st.it (o anche dal QR code in questa pagina), dove troverete il *form* per abbonarvi alla rivista.

***Abbonamento Premium*: €400,00**
- n.0 in omaggio della rivista
- Spilla Sentieriselvaggi21st
- Borsa di Sentieri selvaggi
- Abbonamento Rivista (6 numeri annui)
- Libro inedito su Jonathan Demme
- 3 Libri di Sentieri selvaggi
- 3 numeri della rivista del 1998
- Il mitico n.1 del 1988
- Gift card 250€ da utilizzare per tutte le attività della Scuola Sentieri selvaggi

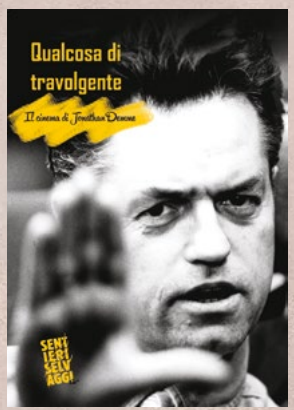
Scan me

***Abbonamento Sostenitore*: €150,00**
- n.0 in omaggio della rivista
- Spilla Sentieriselvaggi21st
- Borsa di Sentieri selvaggi
- Abbonamento Rivista (6 numeri annui)
- Libro inedito su Jonathan Demme
- 2 Libri di Sentieri selvaggi
- Il mitico n.1 del 1988
- Gift card 80€ da utilizzare per tutte le attività della Scuola Sentieri selvaggi

***Abbonamento Extra*: €100,00**
- n.0 in omaggio della rivista
- Spilla Sentieriselvaggi21st
- Borsa di Sentieri selvaggi
- Abbonamento Rivista (6 numeri annui)
- Libro inedito su Jonathan Demme
- 2 Libri di Sentieri selvaggi

***Abbonamento Ordinario*: €60,00 (o 12 rate mensili da 6,00€ solo con Paypal)**
- n.0 in omaggio della rivista
- Spilla Sentieriselvaggi21st
- Abbonamento Rivista (6 numeri annui)
- Libro inedito su Jonathan Demme in omaggio

... e prossimamente in uscita, in esclusiva per gli abbonati!



SENTIERI SELVAGGI EDUCATIONAL

UNI Cinema

Una nuova idea di Università

La Scuola per capire, ideare, praticare
*e **definitivamente** fare cinema*

UN PERCORSO RICCO DI COSE DA IMMAGINARE, DA IMPARARE, DA FARE:

1° anno: la teoria necessaria

2° anno: laboratori operativi

3°/4° anno: specializzazioni ed esperienze professionali

SCUOLA DI CINEMA SENTIERI SELVAGGI Via Carlo Botta 19, Roma

Tel. 06.96049768 - 3668271452

www.scuolasentieriselvaggi.it - info@scuolasentieriselvaggi.it

@scuoladicinemasentieriselvaggi scuolasentieriselvaggi