

SENTIERI SELVAGGI

21st

A different Point of View

n. 3

L'HORROR NON MUORE MAI

Resurrezioni e incubi del nostro tempo

€ 12,00



- Abel Ferrara
- Guerre di Rete
- 900 street art
- Google Stadio
- La donna mutante
- Lotte Eisner e gli Archivi
- Cathy Moriarty
- Cassius Clay & Beatles
- Incompiuto, la nascita di uno stile

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.o 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



Abbonamento Sostenitore: €150,00

- n.o 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

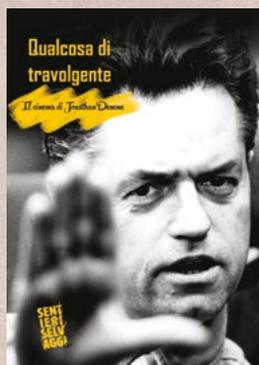
Abbonamento Extra: €100,00

- n.o 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.o 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!**



Solo cinema!

di federico chiacchiarri

C'è qualcosa di magnificamente contraddittorio nelle risposte che i nostri amatissimi abbonati ci hanno regalato nel questionario loro dedicato. E ci sembra perfetto per il percorso che stiamo seguendo.

Dove stiamo andando? Che tipo di rivista stiamo realizzando? Verso quali sogni, discorsi, utopie, sguardi perduti e dissennati, strade sconnesse e dolcemente disperate siamo diretti?

A leggere le risposte dei nostri "lettori privilegiati" (gli abbonati che ci stanno sostenendo), non è difficile rilevare tracce completamente disorientate. Cosa volete? Le recensioni! Di cosa dovremmo occuparci? Di cinema! Più della metà non usa i QR Code, non è interessato alla versione digitale, e la sezione "Top", come sbagliarsi, è *TEMPI Out of The Past!* Del resto cosa possiamo aspettarci da un lettore con un'età media di 44 anni? Una rivista tra il vintage e la riflessione sul passato, ma attenta ai film del presente.

E invece no. *Sentieriselvaggi21st* si rivolge sempre a voi, amatissimi abbonati, ma a quella parte sottilmente invisibile che si fa fatica, a volte, a far emergere. Ed ecco le "magnifiche contraddizioni", con i consumi culturali che variano da un massimo del 16% del proprio tempo tra TV, lettura di libri, streaming, ecc, fino a un minimo del 2-3% passato a giocare ai videogame. Segno di una complessità del regno dei bisogni culturali che va decisamente oltre le richieste consapevoli.

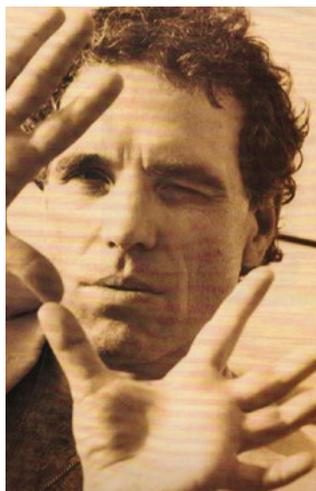
C'è poco da fare, siamo fatti di tutte queste cose. E probabilmente il cinema ci piace proprio perché esso stesso è un qualcosa fatto di tutte le immagini, i colori, i suoni, i giochi, le storie e le idee possibili. Se fosse stato qualcosa di statico e ripetitivo lo avremmo abbandonato da decenni, noi umani. Invece siamo ancora qui a cercarlo nei meandri di una passione selvaggia che vi spinge a indicarci, come aree di cui dovremmo occuparci, Letteratura (43%), Arte contemporanea (33%), Pubblicità (18%) Design (13%), mentre resiste un bellissimo e cocciutissimo 33% di Solo Cinema!

Personalmente credo che ci stiamo sempre più occupando di cinema, ma che il cinema oggi è terribilmente e profondamente espanso, e forse lo è sempre stato. E se in un weekend i miei occhi e i miei sensi sono catturati dalle magie sensoriali di un Live di Thom Yorke, mentre poco più in là vengono assorbiti dalla magnificenza della incredibile *Madonna Benois* di Leonardo da Vinci, tra una foto e l'altra di Jimmy Katz che ha colto in pochi scatti la purissima essenza del jazz... ecco, mentre i nostri corpi e sguardi si posizionano in traiettorie solo apparentemente esterne, in realtà noi stiamo vivendo cinema, come sguardo prezioso tra il passato e il contemporaneo. Cosa che hanno ben capito Paul Thomas Anderson e Spike Jonze, straordinari *director* di opere cinematografiche del 21° secolo, il primo per Thom Yorke (*Anima*) e il secondo per Aziz Ansari (*Right Show*), che masticano bene il fare cinema nei diversi formati possibili oggi.

Che cos'è il cinema?, si sono chiesti per un secolo studiosi e appassionati, ancora e sempre meravigliati dalla potenza di questa visione. Oggi viviamo dentro un'epoca della stratificazione della percezione, e siamo definitivamente dentro il "mondo cinema". Che è quello che, con la modestia e la supponenza che ci caratterizza, proviamo a raccontarvi noi di *Sentieri selvaggi*. Solo cinema, appunto, solo cinema...

In attesa di esprimere anche noi l'ultimo straordinario "bisogno radicale", a 90 anni con una nuotata nel Lago Balaton (un saluto e un abbraccio ad Agnes Heller, una delle più grandi pensatrici del '900).





03

EDITORIALE

Solo Cinema!

06

ILLUMINAZIONI

Alberto Grifi
Megan Rapinoe
Liberato

10

THE ITALIAN
(AMERICAN) JOB

Mappa aggiornata della
galassia Abel Ferrara
L'unica addiction ancora
possibile: *Tommaso*
Diavoli in corpo



22

L'HORROR NON
MUORE MAI

La Medium è
il messaggio

Nuove tendenze,
vecchie conoscenze.
Franchise e figure
ricorrenti dell'horror
americano
contemporaneo

28

Zombi Apocalypse

Guida agli autori, alle
scuole e alle factory del
nuovo secolo



34

IL 900 NEL 21° SECOLO

Collettivo 900, la strada
natura del manifesto



46

ARCHIVIO -
STORIE DEL CINEMA

Per una storia degli
"archivi" e delle "influenze
cinematografiche"
Lotte Eisner

54

VINTAGE -
BACK TO THE FUTURE

Jukebox Graffiti

58

BIOGRAFIE

Cathy Moriarty.
Il fascino dell'ambivalenza

COVER



In questo XXI secolo contraddistinto sempre più drasticamente dalle paure sul futuro e da complesse divisioni politiche e sociali, l'horror sembra trovarsi perfettamente a suo agio. Baciato da rinnovata fortuna nel sostegno dei fan e degli incassi, ingloba immagini e immaginari diversissimi tra loro e rilancia la posta con opere e produzioni che raccontano con estrema lucidità questo nostro tempo. (Nell'immagine Emily Blunt in *A Quiet Place*, di John Krasinski)

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: cultura, tecnologia e narrazioni del 21° secolo

Numero 3 maggio/luglio 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

Agosto 2019

SPAZI Open Space



62

TRAIETTORIE (EXTRA)URBANE

Incompiuto, la rivoluzione dello sguardo

68

TRAIETTORIE URBANE

Il Postcinema del Fuorisalone

TEMPI No - Future



72

TRACCE DIGITALI

Guerre di rete:
Mi vendo il tuo database
(e i tuoi tradimenti)

78

GAME OUT

Google Stadia: fuga
dalla console

LONG FORM STORIES



82

NARRAZIONI

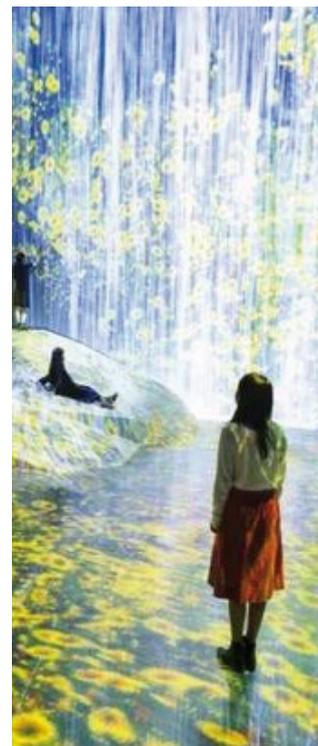
Un pugile incontra quattro
cantanti. Cassius Clay, i
Beatles e i favolosi Anni '60

90

STORIE

La donna mutante

RUBRICHE



102

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:

Annarita Guidi, Carola Frediani, Giacomo Calzoni,
Daniele Dottorini, Enrico Rizzato, Fabiana Proietti,
Federico Baleani, Federico Fianchini,
Luigi Angelucci, Lotte Eisner, Mariuccia Ciotta,
Guglielmo Siniscalchi, Paolo Bruschi, Roberto
Silvestri, Shadow, Yvonne Bindi

Hanno collaborato:

Francesca Pasculli, Francesco Grossi, Gianluca
Vignola, Gianvito Di Muro

Promozione:

Andrea De Bartolis (project manager)

Per le immagini l'Editore dichiara la propria disponibilità ad adempiere agli obblighi di legge verso gli eventuali aventi diritto che non è stato possibile raggiungere.

Illuminazioni

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

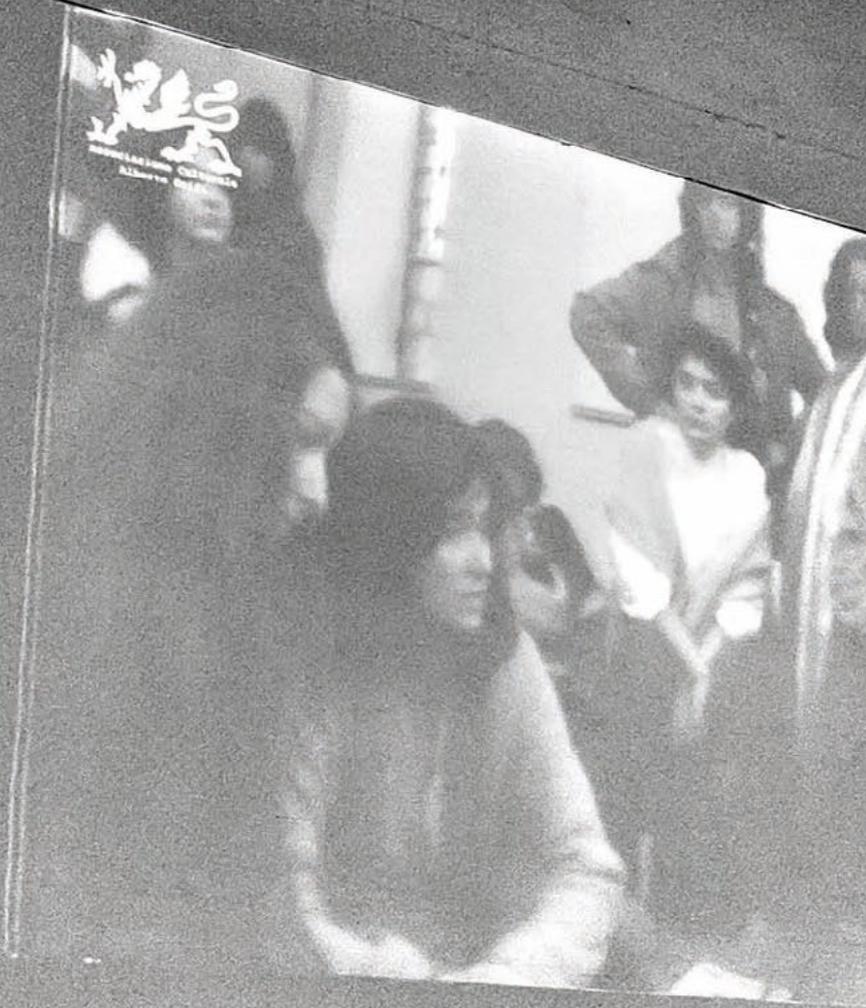


 Foto di Luigi
Angelucci

Grifi o Griffith?

La suggestione/provocazione di Roberto Silvestri (qui in visione solitaria) ci accompagna durante la maratona *Tutto Grifi* della 55^a Mostra del Cinema di Pesaro. Oltre 40 ore di materiale girato da Alberto Grifi e dai suoi collaboratori (Franco Barbero, Claudio Caligari, Renzo Costantini...), in video e in pellicola, tra il 1976 e il 1977. Tutto finalmente digitalizzato: le quasi 30 ore del Festival di Parco Lambro, le contestazioni al concerto di Antonello Venditti e al comizio di Luciano Lama alla Sapienza, l'occupazione degli autoriduttori del convegno sulla follia, l'intervista ai militanti dei Collettivi Omosessuali Milanesi e lo Sconvegno alla Fabbrica di comunicazione e al Macondo di Milano. Una delle visioni più estreme e fulminanti di questo inizio d'estate pesarese.

"Dobbiamo essere migliori, dobbiamo amare di più e odiare di meno, ascoltare di più e parlare di meno" così si è espressa Megan Rapinoe, capitano della nazionale di calcio femminile USA, nel suo discorso a New York alla manifestazione organizzata per festeggiare il titolo mondiale vinto. Megan è solo la punta di un movimento che si batte per le pari opportunità nel mondo del calcio e per i diritti della comunità LGBT. In polemica con l'attuale amministrazione si è rifiutata di incontrare Donald Trump.



Una foresta di schermi accesi accoglie
il fenomeno della scena musicale italiana del
2019. Lui incita a spegnerli e a ballare ma in
parte è giusto così, perché Liberato è di per sé un
oggetto virtuale, eroe senza volto.

Il 22 giugno Roma lo consacra con un live
di altissimo livello, illuminato dagli effetti visivi
dei Quiet Ensemble che incendiano la fusione di
tammurriate, Daft Punk, canzoni che sfumano su
Stand by me. Sotto il cappuccio tutto si tiene.



Abel Anno Zero. Mappa aggiornata della galassia Ferrara

New York lo riscopre con una retrospettiva al MoMa e la premiere di *The Projectionist* al Tribeca. La Roma della "sua" *Piazza Vittorio* attraversa Cannes con *Tommaso*: resta da espugnare la vetta innevata di *Siberia*. Ci siamo fatti raccontare da Abel Ferrara e dall'inseparabile Fabio Nuzzi gli "anni italiani" del regista di Pasolini

di sergio sozzo

“È impossibile riuscire ad essere buddisti vivendo in Italia!”

La prima volta che Abel Ferrara mi ha accennato della “visione buddista” della figura di Cristo fu a un Festival dove era stato a parlare del tentativo di crowdfunding per *Siberia*. Uno dei progetti a lungo termine nel suo cassetto, realizzato poi anni dopo attraverso modalità “canoniche” di finanziamento. Nello stesso ripostiglio aspetta ancora invece il film dedicato al racconto della vocazione che colpisce il giovane Padre Pio in opposizione all’ascesa del fascismo in Italia, il cui lavoro di ricerca è stato documentato in *Searching for Padre Pio*, con Maurizio Braucci. E poi c’è *Roma Anno Zero*, il fanta-thriller ambientato in una Piazza Vittorio post-apocalittica dove l’FBI tenta di ostacolare il successo di un giovane leader politico che potrebbe salvare la città e l’Italia. Una profezia dal futuro che è ferma alla fase di studio, culminata al momento nel documentario *Piazza Vittorio*. Ma tutto questo era ancora da venire, quella mattina in cui Ferrara mi accennava del suo percorso da buddista: lo avevo accompagnato a vedere in sala *Voci nel tempo* di Franco Piavoli, anche lui ospite della manifestazione. In qualche modo le immagini di Piavoli avevano innescato la riflessione: “l’idea della Passione è un concetto spirituale che unisce fedi diverse, anche se il buddismo non è una religione, Budda è un essere umano, come Cristo nel deserto. Gesù arriva secoli dopo il buddismo ed è facile pensare che ne conoscesse gli insegnamenti, il discorso della montagna ne è

una prova. Se sei un vero cristiano, allora sei anche un buddista”. *Tommaso*, il film che Ferrara ha portato Fuori Concorso a Cannes 75, è di fatto completamente lacerato da questo paradosso interiore: bilanciare il bisogno di espiazione con l’esercizio della meditazione, la vocazione al sacrificio dei cristiani con quella all’ascensione spirituale dei mistici. Il veicolo della contesa è il corpo di Willem Dafoe, che si fa crocevia di riferimenti che tengono insieme *4:44 Last Day on Earth* con *L’ultima tentazione di Cristo* e forse addirittura *Antichrist* di Von Trier. “Willem interpreta il ruolo di un regista in *Tommaso* che in Pasolini”, mi spiega Abel al ritorno dalla Croisette. Tommaso è infatti un cineasta che vive a Piazza Vittorio, a Roma, e cerca di serbare viva la propria ispirazione mentre combatte con un passato di dipendenze, tenute a bada da lunghi incontri in un centro di supporto, e un presente da “uomo di casa”, con giovane compagna e figlia di pochi anni, che gli va stretto. Qualcuno ha parlato di alter ego? “Bisogna liberarsi da queste sovrastrutture sulla verosimiglianza o sull’aderenza al reale: quando hai un attore come Dafoe puoi focalizzarti sulla scena senza preoc-





cuparti più di nulla, tipo spiegare a un'attrice come si interpreta un'insegnante di italiano per stranieri – fai molto prima a scritturare la tua stessa insegnante per il ruolo!”. E in effetti, in *Tommaso* è molto difficile distinguere i volti presi dalla quotidianità di Ferrara a interpretare il doppio di se stessi, da quanto viene solo immaginato in una sorta di dimensione parallela, di sogno ad occhi aperti del protagonista, “come in Pasolini non era troppo chiaro cosa appartenesse alla nostra messinscena dello script di Porno Teo Kolossal e cosa fosse ricostruzione biografica...”.

“Gesù arriva secoli dopo il buddismo ed è facile pensare che ne conoscesse gli insegnamenti, il discorso della montagna ne è una prova. Se sei un vero cristiano, allora sei anche un buddista”

La prima sequenza di *Tommaso* vede effettivamente il protagonista, americano, seguire una lezione *one to one* di italiano, con qualche sforzo. La questione della comprensione e del linguaggio con cui esprimersi ed entrare in connessione viene posta dunque dall'inizio, nel film: subito dopo la classe di italiano, Tommaso varca l'universo a parte di un affollatissimo bar napoletano su via Merulana, dove un videoclip di Nino D'Angelo fuoriesce dal monitor televisivo per ritmare la sequenza, mentre il protagonista si lamenta di non riuscire a capire la moglie e la figlia (interpretate da Cristina Chiriac, compagna di Abel, e dalla loro figlioletta Anna) quando comunicano tra di loro in moldavo, idioma della madre. Che diavolo di lingua parla insomma questo cinema, tutto sospeso tra l'incubo di attraversare le strade e le metropolitane di Roma, e l'illusione di essere al sicuro in cima al proprio loft (o alla propria croce...), rifugio in realtà ben poco inespugnabile dagli intrusi?

La lingua dell'Esquilino, probabilmente, tra le cui vie non è raro imbattersi in Fabio Nunziata, montatore e complice di Abel Ferrara da più di un decennio, intento a discutere insieme al fido assistente Leonardo Daniel Bianchi del prossimo progetto da chiudere nella saletta di editing dietro l'angolo. Come se tutta la troupe fosse finita prigioniera della Porta Alchemica che domina Colle Oppio, subito dopo aver dedicato al quartiere il documentario che fu a sorpresa probabilmente il titolo più spiazzante di Venezia 2017. “In *Tommaso* la questione del linguaggio è fondamentale, è la rappresentazione realistica del problema di comunicazione che affligge il personaggio. In Pasolini i piani di realtà e le relative lingue erano ancora più mischiati, interconnessi, come ricorderai”, mi spiega Nunziata. Il quale ha iniziato a mescolare le carte tra finzione e “cinema

del reale” già ai tempi della sua connessione con la cosiddetta scena partenopea dei “vesuviani” dei primi Anni '90, e del suo exploit registico (cofirmato con Eugenio Cappuccio e Massimo Gaudioso) *Il caricatore*, esperimento quasi *mockumentary* che in qualche maniera intuiva le strade che il lavoro di Fabio avrebbe preso con Ferrara: “è un discorso che insieme ad Abel abbiamo intrapreso già da Mary, la linea di contaminazione con la forma documentaristica inizia da quel film, e si porta dietro tutto lo spirito dei nostri documentari dell'ultimo periodo. È una maniera di intendere la struttura aperta tra realtà e finzione che viene molto più dalla tradizione italiana, di cui Abel si è nutrito, che da esperimenti in teoria più vicini al suo background, come il suo amato Cassavetes, il quale sulla scena faceva comunque interagire un gruppo di attori. Tommaso è invece una sorta di psico-neorealismo, di neorealismo della mente”. In piena visione rosselliniana, tutti sembrano in effetti avere storie da raccontare al nostro Tommaso, le allieve del suo corso di recitazione, i compagni dei meeting degli alcolisti, persino un senzatetto con cui il protagonista ha un alterco su via Carlootta! Ma a me sembra che, più di tutto, il film sia la storia di Anna, la bambina che mette fine all'home movie pronunciando un sommesso ma deciso “basta” all'obiettivo dello smartphone del padre, e che in un abissale stacco di montaggio di *Tommaso* sembra stare letteralmente sognando una sequenza di astrazione stellare proveniente dal venturo Siberia. “Anna è il fulcro di tutta questa riflessione”, ammette Ferrara dopo avermi schernito per questa mia interpretazione secondo la quale sia la bambina il reale “regista nascosto” del film (per quanto sia lei spesso a manovrare YouTube e a dare così il via agli inserti a bassa frequenza – anche quelli, multilingua – che puntellano l'opera). “Anna è ancora troppo piccola per sbagliare alcunché davanti all'obiettivo, è puro istinto, non puoi prevederne le reazioni ma solo essere pronto a catturare l'istante, come con il clochard a cui abbiamo fatto interpretare la parte: nessuno, Willem compreso, sapeva come sarebbe andata la scena! Ma allo stesso tempo, Anna ha la domestichezza di chi è nato in un mondo di schermi e immagini in movimento, dovevi vederla a Cannes: non aveva alcun problema a restare tranquilla in piedi al photocall davanti a centinaia di fotografi, obiettivi e microfoni puntati...”.

“Quando vivi in una città come Roma ti abitui a cambiamenti che avvengono con un ritmo di ogni 3-400 anni, ma oggi le cose svaniscono in un attimo. Però io non sono Padre Pio, non voglio fare un miracolo ogni volta che riesco a chiudere un film, che è invece la modalità in cui mi stanno andando le cose negli ultimi anni”

Alive in NY

Cannes, certo. L'apparizione di Ferrara sulla Croisette con *Tommaso* è una coda al tour di presentazioni, *premieres* e retrospettive che hanno portato il cineasta a tornare a maggio nella sua New York, per una personale pressoché integrale organizzata dal MoMa (*Museum of Modern Art*, uno dei più importanti musei moderni al mondo, ndr.) che ha permesso al pubblico statunitense di vedere finalmente *Pasolini*, mai uscito in America prima d'ora. "Abbiamo portato la scena di downtown nei quartieri alti", sogghigna Abel: "il MoMa è stato stravolto dalle jam musicali in cui si sono lanciati Joe Delia, Schooly D, anche Dafoe si è fatto trascinare nello show". Delia, Paul Hipp, sono i vecchi compari musicisti che Ferrara ha ritrovato per la serie di esibizioni da front-man immortalate in *Alive in France*, il film-concerto su musiche tratte o ispirate dalla filmografia di Abel, uscito in sala anche in Italia. La gioia per l'affollata reunion di Manhattan e per le reazioni entusiastiche a *Pasolini* ha il sapore della riabilitazione in terra americana, dopo che negli ultimi anni Ferrara da quelle strade era transitato giusto per l'amarissima visione di *Welcome to New York*, la rievocazione dell'arresto di Dominique Strauss-Kahn in un hotel della Grande Mela con l'accusa di tentato stupro di una inserviente dell'albergo. Il film ebbe la sua prima "clandestina" proprio sulla Croisette durante i giorni del Festival di Cannes 2014, seppure non fosse parte della selezione ufficiale della manifestazione. Un "sabotaggio" che Thierry Frémaux pareva essersi legato al dito, fino alla riappacificazione della programmazione di *Tommaso* tra le *séances spéciales* dell'ultima edizione. E così Abel si è ritrovato sul red carpet con Cristina e Anna, in mezzo ai "divi in smoking venuti sin lì a inginocchiarsi al tempio del cinema", sorride sarcastico. "Ma Cannes è probabilmente l'ultimo posto dove cercare il futuro di questa industria. Il pubblico oggi è un'entità indefinita, somiglia forse più alla folla armata di smartphone che riprende

la crocifissione di Tommaso. Proprio *Alive in France* era alla Quinzaine solo due anni fa, e adesso il Festival mi sembra in una situazione completamente mutata, per non parlare degli Anni '90 in cui non era possibile scorgere la facciata dell'hotel Majestic per le troppe insegne delle compagnie di produzione e distribuzione che ne ricoprivano le balconate. Oggi sembra che tu debba scegliere o Cannes o Netflix, i giochi si fanno a Googleville, in California, come se fossimo nella Russia del 1938: o lavori per Stalin o finisci in Siberia. Non c'è una reale alternativa. Sopravvivere al di fuori di questo duopolio è la vera sfida, e *The Projectionist* racconta questa battaglia".

Il vero piccolo trionfo in patria per Ferrara si chiama proprio *The Projectionist*, il ritratto affettuoso del faccendiere delle sale cinematografiche newyorkesi Nicolas Nicolaou, applaudito all'ultimo Festival di Tribeca. Si tratta del lavoro relativamente più "posato" tra tutta la produzione documentaristica di Ferrara, che si fa accompagnare dall'obiettivo del vecchio sodale Ken Kelsch per le vie di una New York che è soprattutto una metropoli fatta di cinema, di intere strade costellate da sale cinematografiche una accanto all'altra, dove fino alla cosiddetta "cura Giuliani" un grosso giro di denaro passava per le casse dei cinema a luci rosse. Mentre scorrono frammenti di opere porno gay mischiati al *Pasolini* della "trilogia della vita" e a *Driller Killer*, *The Projectionist* diventa la storia della resistenza di Nick Nicolaou, originario di Cipro ed ennesimo *migrante* della galleria ferrariana, alle multinazionali delle distribuzioni e dei multisala. I suoi schermi *vintage* di periferia, che hanno visto di tutto, dall'autorialità europea alla pornografia più psichedelica fino ad *American Sniper*, non si svendono, come il negozio



THE ITALIAN

(American) JOB

di chitarre artigianali di *Carmine Street Guitars* (magnifico documentario canadese, diretto da Ron Mann). È la storia di una città che per decenni ha sublimato quella violenza che animava gli angoli dei suoi quartieri nelle code sui marciapiedi per affollare le sale della New Hollywood, e che adesso lotta per mantenere in piedi la memoria di quelle mura. Facile tracciare un'analogia tra la battaglia di Nicolaou e la guerriglia produttiva dell'attuale filmografia apolide di Ferrara: "Quando vivi in una città come Roma ti abitui a cambiamenti che avvengono con un ritmo di ogni 3-400 anni, ma oggi le cose svaniscono in un attimo. Però io non sono Padre Pio, non voglio fare un miracolo ogni volta che riesco a chiudere un film, che è invece la modalità in cui mi stanno andando le cose negli ultimi anni. Finanche agli inizi, ai tempi de L'angelo della vendetta, potevi sentire che ci sarebbe stato uno spazio per quel tipo di film nel business, qualcuno li avrebbe visti e programmati. Oggi *The Projectionist* è un film molto amato dai newyorkesi perché riescono a percepirne in tutto e per tutto il mood, è un film che parla newyorkese, in città gli spettatori riescono subito ad en-

"In Siberia nessuno dice una parola neppure di inglese prima di metà film! È stato concepito quasi come un'opera dell'epoca del muto, quando il cinema parlava un linguaggio universale"

trare nell'attitude di Nicolaou e nelle storie che racconta, sono stati nei suoi cinema e conoscono il personaggio, downtown lui è più una star del sottoscritto! E però *The Projectionist* è chiaramente un lavoro dal tono triste, non rappresenta certo un'apologia sul futuro delle sale". Gli fa eco Nunziata, in cabina di montaggio anche di questo documentario: "è una storia tipica di New York, che racconta la fine dell'interconnessione tra la mutazione del cinema e quella della società. Tommaso affronta le conseguenze di questo distacco sulla percezione della realtà filtrata dalla tecnologia, un nuovo livello di percezione, inedito nella storia dell'umanità. Una sorta di realtà sublimata, assoluta, per cui i frammenti interiori che irrompono nel film diventano più veri del vero, quando Tommaso immagina l'apparizione della barista nuda nel bar svuotato, per lui quello è un istante di verità totale. Il personaggio di Willem all'inizio di Siberia coglie il modo di comunicare con un eskimese, mentre in tutto Tommaso non riesce proprio a trovare una via per parlare e farsi capire da nessuno".

"Non esiste nessuna pentola d'oro alla fine dell'arcobaleno"

Ecco, quel paio di momenti di *The Projectionist* in cui seguiamo Nicolaou tra le placide viuzze del suo paesino di pescatori in Grecia potrebbero magari spiazzare gli amanti dell'inquietudine metropolitana di Ferrara. Tranquilli: *Siberia*, che dopo quel tentativo di crowdfunding è stato finalmente girato tra le vette solitarie e la natura spigolosa dell'Alto Adige lo scorso inverno grazie a Vivo Film e The Match Factory, sarà l'opera del regista ancora più abissalmente distante dalla propria mitologia di peregrinaggi urbani. Al momento in fase di postproduzione, *Siberia* è il prossimo titolo degli indaffaratissimi "anni italiani" di Abel Ferrara, che includono anche altre opere spurie e incatalogabili come *Go Go Tales* o *Napoli Napoli Napoli*, e ancora videoclip per i 99 Posse e regie teatrali con Nino D'Angelo a *Forcella Strit*. E quel fantasma di *Roma Anno Zero*, che è forse già dal titolo la storia che la rappresenta meglio, questa stagione "sospesa", di film mai chiusi e di dispositivi sempre aperti, di rinascite che si trasformano in promesse di ancora un altro set, un altro pezzo di vita, un altro *encore* alla performance. L'idea che possa esistere da qualche parte almeno una sequenza, un'immagine, un primo piano per cui



Guarda video



Abel Ferrara durante le riprese di *Piazza Vittorio*



nuovamente battersi e incazzarsi, un lembo di cinema ripreso da uno smartphone per il quale fare di tutto affinché possa sopravvivere, disperso e liberato nel flusso di questi archivi smozzicati e disordinati del presente. Rinunciando forse alla superficie nell'ottica di un *work in progress* infinito, che tiene insieme i diversi capitoli di questo aggirarsi per il reale, per graffiare quel tanto che basta da far sgorgare un sorriso della piccola Anna verso l'obiettivo, o uno sguardo in macchina di Willem che ci (ri)guarda tutti. Chissà se lo girerà mai, Abel, *Roma Anno Zero*, oppure non lo stia già girando ogni mattina, accompagnando la bambina a una passeggiata nel parco. *"I nostri film si stanno allontanando sempre di più dalla narrazione"*, avverte allora, coerentemente, Fabio Nunziata. *"In Siberia la nostra ricerca è proprio quella verso un nuovo linguaggio, un viaggio che abbiamo già sperimentato con le sezioni più visionarie di Tommaso. E non c'è bisogno di un grande set per questo, di un apparato imponente. Ti basta just this, come dice Abel, che spesso al montaggio ci chiede di tenere di alcune riprese fatte per Siberia giusto un frammento, a volte proprio un singolo particolare di un'inquadratura, blow it and slow it. Credo che si tratti dell'unica strada che al cinema sia rimasta da approfondire, il cinema delle immagini mentali, perché fu subito abbandonata alle origini per costituire un'industria basata sulle storie e sulle star, per poter vendere i film. Oggi invece possiamo finalmente decidere di non farci piegare dal materiale a disposizione, ma di piegarlo verso la nostra direzione"*.

Clint, il protagonista interpretato da Dafoe, dona ristoro a una serie di apparizioni nel suo rifugio di legno in cima a una montagna inospitale e innevata. Nonostante tutti parlino lingue diverse, riesce sempre a capire quale vodka versare nei bicchieri dal bancone degli alcolici. L'incontro con una donna incinta scatenerà nell'uomo la volontà di intraprendere un viaggio all'esterno, per fare i conti con i demoni che tormentano il suo inconscio: una serie di visitazioni che tengono insieme riferimenti alla memoria cinematografica del western e del film d'avventura con un'esplorazione dell'interiorità del protagonista, dei suoi traumi da bambino e adulto (torna la scrittura di Chris Zois, psichiatra e sceneggiatore della fase post-St. John di Ferrara), attraverso la connessione con diversi luoghi e oggetti-simbolo del suo passato e della Storia. Come se fosse oramai impossibile dividere tra le immagini nella nostra testa quanto abbiamo realmente visto e vissuto, da quello che abbiamo filtrato dal cinema o dalla letteratura con cui siamo venuti in contatto. È ancora possibile per lo sguardo del cinema recuperare una forma insieme inedita e arcaica, nuova e primordiale, purificata e "magica" (nonostante la ricerca di magia, rassicura Abel, *Siberia* "non sarà un film Disney")?



Sembra questa la vera sfida di *Siberia*, e dei diversi sdoppiamenti in personaggi-specchio che Dafoe affronta lungo il suo trip. *"Stavolta ci siamo messi alla prova allontanandoci innanzitutto fisicamente dalla nostra comfort zone, che è una modalità opposta a come giro invece abitualmente, cioè vicino a dove vivo, sia esso il Chelsea Hotel di Manhattan o Mulberry Street, a cui ho dedicato due ritratti"*, annuncia Ferrara. *"Siberia è stato scritto prima che iniziassi a lavorare a tutta la mia serie di documentari, sarebbe dovuto venire subito dopo Pasolini, come tentativo di portare ancora oltre la questione del linguaggio che abita quel film e che ne rese impegnativo il doppiaggio in italiano, situazione che si ripeterà verosimilmente anche con Tommaso. Ma in Siberia nessuno dice neppure una parola di inglese prima di metà film! È stato concepito quasi come un'opera dell'epoca del muto, quando il cinema parlava un linguaggio universale, un approccio forse vicino a quello di questo tempo in cui tutto il mondo ha virtualmente la stessa possibilità di vedere qualsiasi film nello stesso momento"*. Questa vocazione al racconto universale partendo dalle suggestioni accessibili dal proprio rifugio e dalla vita sotto casa tiene insieme tutta la produzione ferrariana degli ultimi anni, e sembra apertamente legarsi proprio alla pratica quotidiana della meditazione, irrinunciabile per il cineasta e il cui "respiro" ritma anche Tommaso, con i suoi intermezzi di aperture "cosmiche" che annunciano le dilatazioni di *Siberia*. *"Le forme mutano da sempre, esiste forse una divinità delle origini, ma non è mai esistito un inizio, un big bang, piuttosto un'evoluzione eterna, partita chissà da dove. Ma meditare non è un obbligo, se la meditazione su di te non ha effetto, smetti, dice il Dalai Lama, nessuno ti costringe a continuare a ripetere per tutta la vita esercizi dai quali non percepisci giovamento, come per esempio dire il rosario ogni giorno. Datti un tempo breve per tentare, e poi decidi se continuare o mollare... suggerisco un periodo di prova di una decina d'anni!"*.

THE ITALIAN

(american) JOB

L'unica *addiction* ancora possibile: *Tommaso*, di Abel Ferrara

di **pietro masciullo**

Questo home movie per interposta persona che Abel Ferrara affida all'amico Willem Dafoe immaginandolo nelle sue cose, nella sua casa, nelle sue fobie e affiancandolo alla propria moglie, alla propria figlia, al proprio modo di lavorare...
resta indiscutibilmente *puro cinema* in ogni singola inquadratura

"Non ci sono scuse per non fare film. Vanno fatti a tutti i costi, con i soldi o senza. L'unica cosa che dovrebbe frenarti è non avere un'idea. Ti devi inventare l'arte, inventarti il mestiere, come direbbero i napoletani. Da questo punto di vista tutti gli ultimi dibattiti su internet o sulla televisione non mi interessano: voglio solo una macchina da presa e degli attori con cui lavorare, il resto non conta. Ogni situazione io la guardo come fonte per poter fare un film. Tutto può trasformarsi in un film... noi registi siamo dipendenti dal girare".

Abel Ferrara

Una panoramica discendente inquadra le finestre interne di un palazzo, poi giù sino al portone d'entrata aperto da un uomo (è Willem Dafoe, si muove come Abel Ferrara, ma si chiama come l'amico scomparso Tommaso Borgstrom) che prima attraversa una zona quasi completamente al buio e poi arriva finalmente alla luce di un cortile assoluto salendo

le scale. In fuori campo sonoro, chissà da quale fonte, si diffonde la voce del tenore Beniamino Gigli che canta *Una furtiva lagrima*, mentre l'inquadratura dissolve sul cielo e le aspre note della colonna sonora di Joe Delia si impastano all'opera di Donizetti. Ecco: la magnifica prima sequenza di *Tommaso* - film presentato in anteprima mondiale nella sezione Proiezioni Speciali del 72° Festival di Cannes - configura già tutto quello che ci serve per comprendere a fondo le intime motivazioni del progetto. Questo denso movimento ascensionale, infatti, si ripeterà più e più volte in un altro appartamento: quello nel quartiere Esquilino di Roma, a due passi da *Piazza Vittorio*, ossia lo spazio pubblico attraversato appena due anni fa da questo "*cinema aperto, che non smette di interrogarsi su se stesso come luogo vitale dell'esistere contemporaneo*" (per usare le parole di Daniele Dottorini nel libro *La passione del reale*). Ferrara riparte stavolta da uno spazio privato, quello della "casa", dove il regista americano Tommaso abita con la giovane moglie di origine moldava e con l'amata figlia di tre anni che parla già tre lingue diverse. Uno spazio sacro dove



W. Dafoe in
Tommaso di A. Ferrara



preparare il pranzo, veder ballare la bambina imitando uno show televisivo, per poi compulsare il computer immaginando le sequenze di un possibile nuovo film. Un appunto preso di corsa su un foglio accartocciato, mentre le orecchiette sono in cottura, fonde naturalmente l'esperienza quotidiana di un uomo alla futura vita di un personaggio sul grande schermo. E allora: questo *home movie* per interposta persona che Abel Ferrara affida all'amico Willem Dafoe immaginandolo nelle sue cose, nella sua casa, nelle sue fobie e affiancandolo alla propria moglie, alla propria figlia, al proprio modo di lavorare, resta indiscutibilmente *puro cinema* in ogni singola inquadratura. Perché nel percorso immaginario che lo ha portato da New York a Roma, da Mulberry Street a Colle Oppio, il regista italoamericano non ha perso un grammo della sua capacità di cogliere singoli frammenti di storie dagli angoli più impensati per poi montarli ed elevarli al punto di ebollizione sentimentale (quindi universale).

Quest'ultimo personaggio, pertanto, è perfettamente inserito nella sua galleria di caratteri del passato: come i gangster

di *King of New York* (1990) o *Fratelli* (1996) e come i vampiri di *The Addiction* (1995) o *Il cattivo tenente* (1992), anche per Tommaso il concetto di *redenzione* rimane un processo permanente da testare nell'inferno delle strade, nel contatto con le persone, quindi tra i demoni immaginati nel buio della notte in perenne ricerca di verità. Nell'insistita confusione con le varie anime del quartiere lo sguardo di Tommaso si apre a inserti visionari che non tracciano mai un confine netto tra realtà fenomenica e stato onirico: le tentazioni del sesso percepite con bariste prorompenti o allieve accondiscendenti, poi le tentazioni di vecchie dipendenze allontanate nelle riunioni degli alcolisti anonimi o nelle dolcissime passeggiate con la figlia. Tommaso (il personaggio e il film) si muove sempre dall'alto al basso e viceversa, impastando alla vita che scorre la meditazione buddista che lo stesso Ferrara ha abbracciato negli ultimi anni. Scende e risale le scale, quindi, oscillando tra il desiderio di essere un padre all'altezza e gli incubi della fine di tutto, l'attrazione per la bella moglie e la gelosia con fulminee visioni di tradimento, la difficoltà nel gestire i suoi ruoli

THE ITALIAN

(a)me(ri)can) JOB

sociali e il desiderio autentico di non fare gli stessi errori del passato. Ecco perché *Occhi di Serpente* (1993) è probabilmente il film più vicino a questo *Tommaso*, con l'evidente traccia autobiografica filtrata in entrambi i casi da un alter ego regista (lì Harvey Keitel, qui Willem Dafoe) che riflette sulla contingente condizione esistenziale nell'interazione con le rispettive compagnie di Ferrara. È sempre la memoria del cinema, quindi, a schiudere i ricordi privati: nel racconto dei molti eccessi vissuti sul set di un vecchio film, Tommaso confessa la commovente sensazione attuale di "sentirsi vivo" e il desiderio autentico di continuare a esserlo.

Un cinema di una sincerità lancinante, certo, con sprazzi violenti alla *The Driller Killer* (1979) che evidentemente covano ancora come lava ardente nel vulcano delle immagini ferrariiane. Ed è per questo che il controcampo della redenzione non può che essere la *creazione*, anch'essa un processo permanente da testare per le strade, perché "non ci sono scuse per non fare

"Abel Ferrara fa sempre cinema, in ogni mo(vi)mento. Tommaso si muove per il quartiere spiando i propri peccati con visioni oniriche perturbanti, ma finisce per donare letteralmente il cuore al proprio spettatore"

film". E allora nuovi storyboard, pensieri, appunti e referenze al prossimo progetto *Siberia* vengono montati con video rubati da YouTube creando una dialettica tutta cinematografica con lo scorrere del tempo della vita - tra gelati alla fragola da comprare e lampadine fulminate da riparare, lezioni di recitazione da fare e lezioni di italiano da seguire. Se poi questi avvenimenti siano stati effettivamente ispirati a fatti reali o del tutto trasfigurati, beh, poco importa: ogni evento e suggestione ci racconta il sentimento di un uomo (Abel? Willem? Tommaso?) che riesce puntualmente a farsi cinema in un solo raccordo di sguardo.

Un cinema di resistenza, infine: umana, professionale, produttiva ed estetica. Ferrara gira con piccoli dispositivi digitali, immerge il suo protagonista nelle infinite traiettorie del caos romano e accende magnifici momenti di cortocircuito quasi godardiani: scendendo le scale della metropolitana di Re di Roma la gente si volta a guardare il "divo" Dafoe, mentre Ferrara documenta paradossali attimi di verità rifunzionalizzandoli nella finzione. Proprio come nel momento più doloroso della crisi di coppia, quando Tommaso si affaccia alla finestra del suo appartamento con le mani poggiato alle ante: Dafoe è (già) crocifisso e per un attimo vediamo riflessa la piccola videocamera sul vetro svelando un dispositivo oltremodo umanizzato. Il percorso intimo e trascendentale di quest'uomo è già tracciato dalle configurazioni e sta già reiterando le parabole ferrariiane: dai quesiti spirituali dei film Anni '90 scritti con Nicholas St. John, agli eccessi delle immagini drogate in *Blackout* (1997) e *New Rose Hotel* (1998), per arrivare alla fine del mondo (delle immagini) in *4:44 Last Day on Earth* (2011). Un percorso che si coagula in quest'ultimo film, tornando alle tracce originarie di un cattolicesimo ferito e sofferto, con potenti visioni interiori che esplodono nel finale sfruttando anche lo statuto iconico di Dafoe e gli echi dell'*Ultima tentazione di Cristo* scorsesiana.

Abel Ferrara fa sempre cinema, in ogni mo(vi)mento. Tommaso si muove per il quartiere spiando i propri peccati con visioni oniriche perturbanti, ma finisce per donare letteralmente il cuore al proprio spettatore: il fare-cinema resta quindi l'unica *addiction* ancora possibile e l'*ultima tentazione* ancora rappresentabile in una condizione di autoimposta sobrietà. Perché per preservare i propri affetti più cari da quegli antichi demoni interiori bisogna ostinatamente creare *altre* immagini per salvarsi la vita.

"Prendete questo... è tutto quello che ho".

Tommaso (2019)



Abel Ferrara in
The Driller Killer



DIAVOLI

IN CORPO

di aldo spiniello

I film di Abel Ferrara mostrano sempre più la loro urgenza vitale. Rimangono l'unica possibilità di esprimersi, di mischiarsi alle cose e al mondo, di trovare un senso e una possibilità. E perciò accettano il caos delle lingue e delle immagini, attraversano le pratiche, le forme, i territori. Ed è ciò che accade per Herzog, Bellocchio, Naderi, per tutti quelli che ancora considerano il cinema come un rischio e una scoperta. Come una necessità

Qualche anno fa, su una rivista in inglese – non ricordo più quale fosse –, tra i vari registi che votavano i loro dieci film preferiti, c'era Abel Ferrara che al primo posto citava *A Woman Under the Influence* di John Cassavetes. Ne fui colpito. Sembrava una scelta singolare, vista la lontananza tra i due per temi, interessi, immaginari di riferimento. Ma si trattava comunque di due *fottuti* newyorchesi, pensai. E già un film come *4:44* faceva venire allo scoperto una trama di connessioni insospettite. Che andavano al di là della forma o del contenuto, oltre *i testi*, la loro tenuta o le loro implicazioni, per toccare, più a monte, il principio di un'idea di cinema. Era questione di approccio, un modo di intendere la pratica, la sfida con il set, con le storie e con il mondo, nel tentativo di scoprire e raccontare una verità con e tra le immagini. Una verità personale, certo, ma proprio per questo sincera, precaria e indifesa, *aperta* alla disponibilità dei nostri occhi.

Oggi più che mai, quella dichiarazione di preferenza di Ferrara appare decisiva. Cos'è *Tommaso* se non un'operazione in-

timamente cassavetesiana? Un film fatto in casa, con la moglie e con gli amici, con quel che si ha – come già erano i primi Super8, le incursioni porno, *The Driller Killer* –. Un percorso di smascheramenti e discese nel cuore dei rapporti, nella concretezza impellente dei bisogni e dei desideri. E soprattutto un film che si allunga e deforma sotto la pressione delle cose, che è sempre a rischio di esondare e smarginare, fino a sfuggire di mano. Certo, in *Tommaso* c'è una cura delle immagini e della composizione che pare lontana dalle inquadrature *indifferenti* all'estetica di Cassavetes. Ma son pur sempre immagini evidentemente “rubate”, scippate alla garanzia dei permessi, clandestine e fuorilegge. Come già accadeva in *Pasolini*, titolo sempre più centrale e abissale, *centro dell'abisso* dell'ultima filmografia di Ferrara. “*Farei film anche se fossi l'ultimo uomo sulla terra. O faccio film o mi suicido...*”. E perciò non siamo molto distanti dalle immagini di *Piazza Vittorio*, *Alive in France* o, che so, *Mulberry Street*, quelle sì davvero sghembe, sporche, imprevedute...



Gena Rowlands in
Una moglie di J. Cassavetes

Si potrebbe discutere su cosa significhi davvero cinema indipendente. Quali sono i requisiti per rientrare nella categoria, quale la soglia entro cui si può parlare di indipendenza? Da quanto riporta IMDb (Internet Movie Database, comunemente indicato con l'acronimo IMDb, ndr.), *Tommaso* avrebbe un budget stimato di 3.000.000 di euro: non una cifra astronomica, ma comunque una somma rispettabile. Eppure le stime non dicono nulla rispetto alle effettive condizioni materiali del film: le riprese estive in una Roma deserta, tra divagazioni e giri a vuoto, le location "racimolate" tra le zone quotidiane, dalle parti di Colle Oppio e dell'Esquilino. E poi sì, c'è un mastodontico Willem Dafoe che si carica sulle spalle la croce, ma gran parte degli attori sono "improvvisati", recuperati tra i conoscenti o, letteralmente, per strada. Come il barbone, "vero", che dorme dalle parti di via Botta e che irrompe con i suoi deliri in una delle scene più assurde del film. Cinema di quartiere, direbbe qualcuno. Giustamente. Vivaddio.

Forse, mantenendo il parallelo, si potrebbe applicare a Ferrara ciò che Glauber Rocha diceva di Cassavetes: "un regista commerciale che si nasconde dietro forme da cinema d'autore" (affermazione puntualmente ricordata da Roberto Silvestri in

un recente saggio sul cinema novo). Ma bisognerebbe aggiustare il tiro. Ci sono i rivoluzionari, gli sperimentatori, gli indipendenti duri e puri, e ci sono i registi perfettamente integrati, assuefatti alle di-

namiche dell'industria o ai dettami dei ministeri. Così come ci sono gli "intellettuali", quelli che si adagiano tranquillamente tra le nostre derive teoriche o che confermano le nostre convinzioni sul cinema e sull'arte. Ma poi, ci sono quelli che non stanno davvero bene da nessuna parte. E che per questo possono attraversare le forme, le pratiche e i territori, sfuggendo a qualsiasi catalogazione. Fanno parte dell'ambiente, li riconosci, ma stanno di lato. Un po' li temi, li guardi con occhi sospettosi, ti fanno sentire a disagio. Sono come i clandestini o i barboni, appunto. Tommaso è così, in fondo. Ed è così anche Ferrara. *L'americano a Roma* fa parte della città, la abita e la percorre. Eppure ne è estraneo. È un buco nella trama...

Sarà per questo che la Roma che racconta "non sembra neanche Roma"... Ferrara ha la capacità di trasfigurare la città, di liberarsi dai vincoli del dato oggettivo, dalla sua opacità. Come se si fosse allungato a dismisura quel momento fenomenale di *Pasolini*, in cui la stazione Piramide diventava la porta d'ingresso del regno dei gay e delle lesbiche. Lo sguardo della macchina incrocia luoghi conosciuti, ma, anche grazie alla fotografia *herzogiana* di Peter Zeitlinger, li trasforma, li scopre sotto una luce diversa. Al punto che se non hai dimistichezza con le traiettorie, rischi di perderti, di immaginare percorsi molto più ampi e trasversali. Mentre al massimo Tommaso si spinge fino a piazza Re di Roma o al teatro dell'Opera (a parte il frammento in periferia a casa della madre di Cristina/Nikki). Il caos della città viene sospeso in un'altra dimensione, forse solo sognata o immaginata: un deserto penitenziale, un landa fantascientifica, una metropoli torrida e semiaddormentata, con quella luce abbagliante del giorno assolato, con quei colori che si liquefano e si confondono con la notte. Un'opera impossibile di futurismo metafisico, forse. Cubismo orfico. O magari una rimanipolazione dadaista, che partendo da quel reale che è già lì, *ready made*, ricomponi le traiettorie e i segni, per far parlare un'altra lingua alle cose, per piegarne il senso. O meglio per arrivare alle pieghe più segrete dei sensi possibili. Perché Ferrara, nonostante sembri "tradire", racconta una dimensione effettiva di Roma, coglie aspetti profondi che sfuggono al nostro occhio assuefatto. Oppure tracce che galleggiano tanto in superficie da apparire trascurabili.

È un po' come la scena "scandalo" di Casapound in *Piazza Vittorio*, vista da molti come peccato capitale di un regista americano reo di non aver "preso posizione". Come se la posizione non fosse già tutta nelle immagini, nei tagli, nelle rimodulazioni del montaggio. A chi dà il cuore Tommaso?

Ma, al di là delle sterili polemiche, quella scena racconta bene come la visibilità propagandistica delle formazioni di destra cerchi di occupare da anni gli spazi del quartiere. Mostra come il fascismo da sempre latente non viva più nella clandestinità, ma sia ormai discorso pubblico: quella progressiva fascistizzazione del linguaggio (la *parola d'ordine*) che già era evidente ne *L'amore molesto* o nel sottobosco macho di *L'odore del sangue* di Martone (per citare un'altra prospettiva lu-





cida e obliqua). È il piano del linguaggio la questione. Ed è per questo che la nota più stonata e “fastidiosa” di quella sortita a Casapound sta nel tentativo di appropriazione di strumenti e di discorsi che dovrebbero stare altrove, appartenere ad altre categorie, posizioni e aspirazioni. Sono quelle farneticazioni in cui si ipotizzano improbabili filiazioni marxiane o marziane e che smascherano in fondo una dichiarazione di subalternità, a riprova *gramsciana* che, in un modo o nell’altro, non si può prescindere da Marx. Eppure è un altro sintomo della Babele delle lingue. Non è un caso che, dopo i conflitti linguistici di *Pasolini*, dopo le mille parlate di *Piazza Vittorio*, Tommaso viva fino alle estreme conseguenze questa confusione. Sempre più a disagio tra l’italiano, lo slang newyorchese, il codice segreto moldavo che lega la compagna alla figlia. Ma non si tira indietro, si sforza di parlare. Ecco il punto.

Di fronte al caos dei segni c’è la necessità di trovare un senso e un percorso. Individuali, ovviamente, ma comunicabili. Si cerca una lingua comune, ma la sintassi si fa incerta, balbettante, è costretta a tornare alle regole elementari della grammatica base. E così è per le immagini, che devono reinventare la possibilità di un rapporto condivisibile con le cose. Si rischia anche di svirgolare, di cadere nell’errore e nella storpiatura. Tutto sa di fatica. Come capita a Suleiman, che oppone il suo controcampo silenzioso e smarrito a un mondo che non (lo) capisce. Eppure c’è la vertigine di uno sforzo continuo di rispensamento e invenzione, il sottile brivido di accettare e affrontare la sfida di quel caos e di mettersi in gioco.

Se c’è qualcosa che rende davvero eccezionale il cinema di Ferrara è la sua urgenza vitale. È come per Amir Naderi, con le sue *lanterne magiche* (anch’esse fraintese e mancate). Forse è un bisogno malato, intossicato, ma i film rimangono l’unica possibilità di esprimersi, di mischiarsi alle cose e al mondo, di trovare un senso e una possibilità. Ed è per questo che cambiano forma, si adattano alla mutevolezza dei tempi, ai limiti delle condizioni di partenza, persino allo smarrimento e alla solitudine. E si concentrano sulla zona oscura. Cinema ai confini del mondo conosciuto, dopo Babele. Proprio come quello di Herzog, pronto anche lui a rimettere in discussione tutto,

per andare alla ricerca di un incontro, di un segnale nascosto nell’ignoto spazio profondo. Del resto Herzog e Ferrara hanno incrociato rocambolescamente i loro *cattivi tenenti* e l’apporto di Zeitlinger sta lì a suggellare la relazione pericolosa. Fatto sta che *Family Romance LLC* è un altro *film* di famiglia che rischia di rimanere *incompreso*, perché accetta i vincoli di una commissione impossibile, si avventura nelle sabbie mobili di un’altra terra, di una lingua sconosciuta. Eppure, nel raccontare di “professionisti” che si sostituiscono agli affetti e di pesci robot, Herzog ribadisce la sua prospettiva unica e fa saltare ancora una volta i confini tra la finzione e la verità, tra l’eccezionale e il quotidiano, per arrivare alla radice della nostra solitudine e dei nostri bisogni. Alla radice dell’umano. Passando sopra l’illusione della forma, sfiorando l’amatoriale e incorporando persino quelle assurde inquadrature di droni volanti da *regista di matrimoni*.

Il rimando a Bellocchio non è casuale. Perché si tratta di un’altra posizione singolare, fuori appartenenza. *Il traditore* sembra aderire alle forme di un cinema più regolare e commerciale, ma per tornare poi ai *diavoli in corpo*, a quei fantasmi che prendono forma tra le pieghe della Storia e della vita. C’è una libertà di visione e nella “materializzazione” delle visioni che non è distante dalle pratiche più anarchiche dei film di Bobbio, da *Sorelle Mai*, *Pagliacci*, *La lotta*, da quei vertiginosi salti temporali di *Sangue del mio sangue*. I film restano la traccia di un percorso personale, di un’ossessione, di una ricerca, servono da guida, a testimoniare e combattere un esilio, uno spaesamento, quell’essere fuori gioco, fuori tempo, fuori asse. E questo vale non solo per Ferrara, Herzog, Bellocchio, Suleiman, Naderi, ma per tutti che hanno parlato e continuano a parlare una lingua diversa. Che si avventurano tra la memoria e la profezia, tra la scoperta e la bestemmia, fino a sfiorare i limiti dell’impotenza o dell’indecifrabilità, forse. Quelli per cui il cinema è necessario. Al di là dei *dispositivi*, di come lo giri, di come lo pensi, di come ne scrivi, oltre i formati, la pulizia e consapevolezza delle immagini, oltre le convinzioni teoriche, le formule critiche. È necessario perché riguarda noi e il mondo. Perché ancora ci serve ad attraversare il mondo.

LA MEDIUM È IL MESSAGGIO

Si racconta già di software per il riconoscimento facciale che individuano volti negli angoli bui delle riprese e degli scatti, isolano con certezza algoritmica fattezze umane dove l'occhio nudo non percepisce alcuna presenza: la macchina sbaglia o è in grado finalmente di superare la barriera tra il reale e la dimensione "altra"? Che l'horror sia il genere prediletto per veicolare lo stato del progresso tecnologico è una traiettoria confermata sin dalle origini del cinema, e in questo caso *Us* di Jordan Peele è, tra le altre cose, probabilmente il primo "film dell'orrore" a riflettere appunto sullo sdoppiamento di classe attuato dall'algoritmo per i riconoscimenti facciali, sul *deepfake* dei volti come possessione del *peer* – non a caso, la sequenza meglio orchestrata del lotto tira in ballo proprio l'elettrodomestico cilindrico che reagisce agli ordini impartiti dall'*automatic speech recognition*. Non c'è bisogno di arrivare alle derive del *desktop movie* così caro a questa generazione dell'horror low budget (mutazione ultima del *found footage* a circuito chiuso e ripresa fissa che ha fruttato quasi una decina di *Paranormal Activity*) per accorgerci che il genere nella sua incarnazione attuale, baciato da rinnovata fortuna nel sostegno dei fan e degli incassi, vada inglobando immagini e immaginari da fonti spurie, da sorgenti a frequenze differenti. Nel celebrato sesto episodio di *The Haunting of Hill House*, Mike Flanagan imbastisce chiaramente i propri pianosequenza intrecciati a seguire i personaggi nel buio nella stessa identica prospettiva con cui muoviamo gli avatar tra i corridoi dei videogame dell'orrore, i cosiddetti *survival*. L'intera genealogia spettrale che abita l'universo Blumhouse sostituisce i *frame* infestati al sangue andando a recuperare i parapsicologi con attrezzature ad infrarossi del *Poltergeist* di Hooper/Spielberg, di fatto restituendoci infinite declinazioni dell'archetipo del tecno-acchiappafantasma. E allora le nuove *scream queen* perdono l'impulsività *teen* per farsi apparizioni spirituali e angelicate, una femminilità che dialoga con l'ancestrale, la figura di una donna elettrica che connette alcune caratterizzazioni ritornanti del King-verso puntualmente portate sugli schermi (pensiamo anche solo alla Beverly del doppio *IT* di Muschietti) con, ad esempio, la Lorraine Warren/Vera Farmiga del repertorio James Wan (la figura-sintesi è qui chiaramente Eleven di *Stranger Things*). In caso di blackout tecnologico ci si può affidare alla loro *luccicanza*, come accade nel cruciale *A Quiet Place* di Krasinski/Michael Bay, dove in un futuro "in panne" la bambina protagonista riesce a capovolgere il proprio handicap in potenziamento, innesto sulle capacità del corpo, per sentire quello a cui gli altri non arrivano, e combattere i mostri. Ari Aster giunge allora ad incoronare regina del *Midsommar* proprio questa nuova figlia di una terra ostile, messaggera in fiore di una natura bramosa di vendetta e sacrifici, varco lisergico tra dimensioni diverse, sulla scia dell'esoterismo "a cielo aperto" del femminile di *The Witch* di Eggers o del *Suspiria* di Guadagnino: il nuovo horror d'autore che sta ricodificando e dilatando il genere come visione intellettuale e gioco politico metatestuale. Dice tutto con lucidità da pamphlet la seconda stagione di *The OA*, che magari non è propriamente un horror (nonostante apparizioni di creature spaventose), ma porta avanti un gioco vertiginoso su inconscio femminile, percezione aumentata della realtà e misticismo del sogno digitale, che tiene insieme davvero tutte le suggestioni di questi flussi orrorifici.

(Sergio Sozzo)



Nuove tendenze, vecchie conoscenze

Franchise e figure ricorrenti dell'horror americano contemporaneo

di giacomo calzoni

In attesa di capire se l'annunciato *Dark Universe* sui mostri classici Universal verrà confermato o meno, ecco i nomi e i titoli ricorrenti che hanno maggiormente caratterizzato il genere horror in questi ultimissimi anni



 *Us* di Jordan Peele



 Guarda video

Che il cinema horror viva anche di saghe, *franchise* e narrazione seriale non è certo una novità. Dal ciclo dei mostri Universal negli Anni Trenta fino a quelli delle icone *slasher* Anni Ottanta, il genere ha da sempre coniugato le sue dichiarate esigenze commerciali con la continua conservazione di un immaginario volto a rifondare il mito dell'eterno ritorno: un caleidoscopio di maschere, volti, personaggi, situazioni, schemi narrativi e quant'altro, per immergere lo spettatore all'interno di un mondo che gli risuoni costantemente attraente nella sua familiarità. In un'epoca come questa, dove la serialità svolge un ruolo determinante nel (ri)portare il grande pubblico al cinema (qualsiasi riferimento al Marvel Cinematic Universe non è casuale), è ancora l'horror – perlomeno quello mainstream – a ricoprire quindi una posizione predominante all'interno del sistema produttivo e distributivo, rinnovando così il suo eterno fascino presso le nuove generazioni grazie alla sua astuta e inevitabilmente efficace capacità di intercettare mode e tendenze – continuando comunque a strizzare l'occhio al passato per sfruttare l'inesauribile fascino dettato dal vintage (qualcuno ha nominato gli Anni Ottanta?). Superata almeno in parte la sbornia del *mockumentary* (forse la tecnica più sfruttata e remunerativa degli Anni Zero del Duemila) e terminata ormai l'epoca del mercato home video invaso dai *j-horror* provenienti dall'oriente, oggi l'attenzione sembra essersi spostata sulla creazione di universi narrativi condivisi, o meglio i crossover tra i vari *franchise*, dalla più che evidente derivazione cinefumettistica ispirata alle produzioni Marvel: in attesa di capire se l'annunciato *Dark Universe* sui mostri classici Universal verrà confermato o meno (la tiepida accoglienza riservata a *La mummia* con Tom Cruise sembra aver congelato l'intero progetto), e mentre con *Godzilla II – King of the Monsters* è appena entrato nel vivo il MonsterVerse inaugurato nel 2014 dal *Godzilla* di Gareth Edwards e proseguito da *Kong: Skull Island* (un *Godzilla vs. Kong* è previsto per il 2020), vediamo allora quali sono i nomi e i titoli ricorrenti che hanno maggiormente caratterizzato il

genere horror in questi ultimissimi anni. Tralasciando a malincuore il ruolo di un J. J. Abrams (in quanto personaggio trasversale del sistema, non legato a un genere o a un'etichetta), tra le figure più influenti è impossibile non considerare **James Wan**: regista, sceneggiatore e produttore che, parallelamente alle sue incursioni nel cinema action con *Fast & Furious 7* e *Aquaman*, da anni porta avanti una sorta di *factory* personale alla quale si deve il ciclo di *Saw*, una delle saghe più longeve del nuovo millennio (sette capitoli tra il 2004 e il 2010, più il ritorno con *Saw Legacy* nel 2017) nonché uno dei primi tentativi di serializzazione narrativa portata fino alle estreme conseguenze. Se con *Insidious* ha

“La realtà produttiva più influente dell'horror contemporaneo in termini di serialità (ma non solo) risponde naturalmente al nome di Blumhouse: fondata nel 2000 da Jason Blum e attiva anche al di fuori dei confini di genere nel corso degli anni ha perfezionato una formula tanto semplice nei modi quanto efficace nei risultati”

cercato di modernizzare il filone classico alla *Poltergeist* realizzando una serie che a oggi conta quattro capitoli (dei quali ha diretto soltanto i primi due), è con la saga di *The Conjuring*, liberamente ispirata alle vicende della coppia di demonologi Ed e Lorraine Warren, che ha finalmente gettato le basi per il suo *Universe* composto da sequel e *spin-off*, trasformandosi così nella figura di produttore/creatore di un immaginario che ha immediatamente fatto presa nel pubblico di tutto il mondo. Ma se i suoi exploit da regista sono comunque degni di nota (soprattutto il sequel *The Conjuring – Il caso Enfield*, forse perché il meno esplicitamente horror, quello più legato al percorso interiore dei personaggi e alle loro relazioni interpersonali), lo stesso non si può dire dei titoli che fanno

da corollario alla mitologia della serie: i due capitoli sulla bambola *Annabelle* (ma è già pronto il terzo, di prossima uscita) e, soprattutto, *The Nun – La vocazione del male* (incentrato sulla figura del demone Valak, e del quale è già in produzione un sequel), nonostante i buoni incassi sono la perpetuazione di una concezione dell'horror *mordi e fuggi*, fatalmente ancorata alla logica superficiale del *jumpscare* e del facile effetto a sorpresa. Un cinema fatto di stratagemmi oculatamente pensati per riempire le sale, ma che potrebbe incontrare difficoltà a resistere alla prova del tempo. Il prossimo appuntamento con le vicende dei coniugi Warren, in ogni caso, è con *The Conjuring 3*, in uscita nel 2020.

Spostando invece l'attenzione sul piano esclusivamente produttivo, la realtà più influente dell'horror contemporaneo in termini di serialità (ma non solo) risponde naturalmente al nome di **Blumhouse**: fondata nel 2000 da **Jason Blum** e attiva anche al di fuori dei confini di genere (*Whiplash* di Damien Chazelle e *BlackKlansman* di Spike Lee, per esempio), nel corso degli anni ha perfezionato una formula tanto semplice nei modi quanto efficace nei risultati, senza mai rinnegare una propria identità indipendente rispetto alle produzioni dei grandi Studios. Non è un caso allora che uno dei *franchise* di maggiore successo dei primi Anni Duemila sia proprio la serie inaugurata con *Paranormal Activity* (quasi duecento milioni di dollari incassati a fronte di una spesa di appena quindicimila), sfruttando al meglio l'interesse del pubblico nei confronti del *mockumentary* – rinato grazie ai vari *Cloverfield* e *[Rec]* – e aggiornando ai tempi la medesima formula impiegata dieci anni prima dalla Lionsgate con *The Blair Witch Project*: attori sconosciuti, budget ridotto all'osso, una campagna pubblicitaria focalizzata sulle reazioni terrorizzate degli spettatori. Di fronte a un fenomeno simile, va da sé, le considerazioni critiche passano in secondo piano: oggi Jason Blum è il vero Re Mida dell'horror contemporaneo, quasi un Roger Corman (o un William Castle) dei nostri tempi, capace di ottenere incassi esorbitanti riducendo al minimo le spese.

COVER

STORY

Poco importa allora che questo cinema si riduca spesso a un giochino basato su una singola idea, bello e pronto per essere consumato e dimenticato (*The Lazarus Effect*, *The Gallows*, il primo *Ouija*, *Obbligo o verità*): Blum è riuscito a intercettare le esigenze e le aspettative del suo pubblico, ricompensandolo con la creazione di un universo nel quale ritornare ciclicamente anno dopo anno. I titoli parlano da soli: dalla saga di *The Purge* (quattro film e una serie TV), che almeno in un paio di occasioni ha approfondito alcune riflessioni sociologiche niente affatto banali, a quella di *Unfriended* (forse la migliore di tutte, perché quella più legata alla frammentazione e all'inafferabilità del reale), passando per i due *Sinister* e i due *Auguri per la tua morte* (un divertente *Ricomincio da capo* in chiave *slasher*), fino – inaspettatamente – alla rinascita commerciale di M. Night Shyamalan iniziata con *The Visit* e proseguita con *Split* e *Glass*, a conclusione di quel percorso iniziato dal regista nel 2000 con *Unbreakable*. Proprio intorno a quest'ultimo aspetto ruota infatti una delle caratteristiche produttive più peculiari della Blumhouse ai fini di una riflessione sulla politica dei nuovi *franchise*: l'intenzione di riportare in vita alcune saghe del passato, grazie soprattutto al credito ottenuto dopo aver – finalmente! – sdoganato il genere horror presso l'Academy (con le candidature di *Scappa - Get Out* di Jordan Peele, il talento più grande di questa scuderia). E così, dopo un non memorabile *Amityville - Il risveglio*, è stata la volta del tanto atteso *Halloween* di **David Gordon Green**, un sequel che si ricollega direttamente al capostipite di John Carpenter ignorando tutti i capitoli di una

saga dalla *continuity* interna travagliata (e confusa) come poche. Un altro enorme successo commerciale (è lo *slasher* dal maggiore incasso di tutti i tempi) ma, nuovamente, la conferma di un *pensare* il genere privo della volontà di assumersi alcun rischio, assecondando in tutto e per tutto quella sorta di pulizia visiva e narrativa lontanissima dai due *Halloween* di Rob Zombie, ben più personali e – ahinoi – sottovalutati. Proprio il film di Green, comunque, è tra i titoli che hanno contribuito maggiormente a ridestare l'attenzione di Hollywood nei confronti dei remake dei classici: se l'alba del Duemila è stata caratterizzata dalla volontà di rifare praticamente qualsiasi cosa (da *Zombi* a *Nightmare*, passando per i vari *Maniac*, *La casa*, *Venerdì 13*, *Non aprite quella porta* e lo stesso *Halloween* di Rob Zombie), negli ultimi anni questa tendenza sembrava essersi placata.

“Con la sua visione del mondo unica e così spudoratamente umanista, tenera e terribile, Stephen King è la più grande figura ricorrente del cinema horror degli ultimi decenni”

 Iggy Pop in *The Dead Don't Die* di Jim Jarmush





 Stephen King

I successi planetari di *It* di Muschietti e del nuovo *Halloween* stanno invece aprendo la strada a una nuova generazione di rifacimenti: non è ovviamente il caso di tirare in ballo il *Suspiria* di Guadagnino (il *non-remake* per eccellenza), ma i nuovi *Pet Sematary*, *La bambola assassina* e i futuri *Candyman*, *Rabid*, *Jacob's Ladder* e il più volte annunciato *Hellraiser* sono qui a dimostrazione che non ci libereremo del passato molto presto, in particolar modo degli Anni Ottanta (complice inevitabilmente anche il successo della serie *Stranger Things*).

E se si parla degli Anni Ottanta, il pensiero va immediatamente a **Stephen King**, che proprio in quel decennio ha pubblicato alcune delle opere che hanno maggiormente influenzato la cultura popolare americana: non un semplice scrittore di narrativa di genere, bensì uno dei più grandi creatori di immaginari della

seconda metà del Novecento, costantemente e coscientemente in prima linea nel coniugare gli orrori della fantasia con quelli della Storia e dell'Uomo. E se è vero che da sempre cinema e televisione hanno attinto dai suoi lavori, negli ultimi anni si è registrato un incremento vertiginoso di adattamenti tanto per il grande quanto per il piccolo schermo, confermando a gran voce – se mai ce ne fosse stato bisogno – la trasformazione definitiva del suo nome in un *franchise* a sé stante. Pazienza se ancora oggi, a quarant'anni di distanza dal primo *Carrie*, siano pochi ad aver capito che la pagina di King, così com'è, è *infilabile* per antonomasia, e che per darle nuova vita sullo schermo sia necessario plasmarla, strapparla e violentarla, ridimensionando la poetica dello scrittore a vantaggio di quella del regista. Il *nuovo cinema kinghiano* (quasi mai bello, ma non è importante ribadirlo qui) ruota in-

torno a *It* del 2017 – il più grande incasso di sempre per un horror – e abbraccia diverse forme di distribuzione: da Netflix (*1922* e lo straordinario *Il gioco di Gerald*), alle serie TV (*Castle Rock*, *Mr. Mercedes*, *The Mist*, *Under the Dome*, *11/22/63*), al grande schermo (l'improponibile *La torre nera*, il sottovalutato *Pet Sematary*), e annuncia un'imponente invasione nei prossimi anni, con i nuovi *Tommyknockers*, *Salem's Lot*, *L'ombra dello scorpione*, *Doctor Sleep* e chissà cos'altro ancora. Con la sua visione del mondo unica e così spudoratamente umanista, tenera e terribile, King è la più grande *figura ricorrente* del cinema horror degli ultimi decenni: se soltanto si provasse a reinterpretarlo con più coraggio e senza il timore di venire schiacciati dal suo nome, davvero, sarebbe un risultato ancora più straordinario.

COVER

STORY

Zombi Apocalypse

di carlo valeri

Forse la più lucida metafora sull'umanità del nostro tempo è fornita ancora una volta dai morti viventi, che escono dalle viscere della terra per trasformare tutti come loro e che incarnano le due principali paure della nostra società: la morte e la povertà



The Dead Don't Die
di Jim Jarmush

Lo zombi è un cadavere in putrefazione che riprende vita. Di notte esce dalle tombe per terrorizzare gli umani, morderli e trasformarli in altrettanti morti viventi. Come altri mostri tipici del genere horror, il loro scopo principale è quello del contagio. Non vogliono che l'umanità scompaia. Vogliono che l'umanità diventi un esercito di zombi. Il principio è quello della uniformità nella mostruosità. Per questo si muovono in branco, come fossero una collettività rovesciata. "Per me fanno più paura se si muovono lentamente e sono tanti" diceva George A. Romero in una conferenza stampa veneziana di dieci anni fa.

Lo zombi non è un individualista come altri "cattivi" horror insomma. Non è attraente come il vampiro (Dracula il conquistatore e il latifondista!) né animalesco come il lupo mannaro. Con la Creatura di Frankenstein non condivide la malinconia tardoromantica. E non è nemmeno un fantasma che appare e scompare. È, molto semplicemente, un corpo che terrorizza. Il suo aspetto non ha nulla di affascinante. È orrore puro. Un orrore che negli ultimi anni ha avuto un suo mercato e un riscontro di spettatori per certi versi inaspettato.

The Walking Dead ideata da Frank Darabont nel 2010 e basata sull'omonima serie a fumetti di Robert Kirkman, Tony Moore e Charlie Adlard è una serie TV amatissima da Stephen King arrivata a nove stagioni, che ha ispirato videogiochi ed è entrata nella top ten dell'American Film Institute. Ha praticamente sdoganato il genere zombi dalla nutrita ma inevitabilmente settaria cerchia dei cultori dell'horror, per frequentare i territori del mainstream. Forse, se non ci fosse stata *The Walking Dead*, Brad Pitt nel 2013 non si sarebbe interessato, come interprete e produttore, alla trasposizione cinematografica del romanzo *World War Z - La guerra mondiale degli zombi*, scritto da Max Brooks (il figlio di Mel e Anne Bancroft). Il film, diretto da Marc Foster, ha incassato 540.007.876 di dollari, diventando lo zombi-movie di maggior successo di sempre.

In verità il primo a far diventare il prototipo zombi un brand è stato probabilmente Michael Jackson, di cui il 25 giugno

scorso si è celebrato in tutto il mondo e in modalità mediaticamente controverse il decennale della scomparsa. *Michael Jackson's Thriller* non è solo il cortometraggio musicale più costoso e celebre del XX secolo, ma anche un autentico capolavoro del genere horror. Il video, la cui durata sfiora i 14 minuti, nasce per promuovere quello che negli anni sarebbe diventato l'album più venduto nella storia della musica. Si avvale del genio registico (e imprenditoriale) di John Landis e viene trasmesso per la prima volta su MTV la sera del 2 dicembre 1983. "È il *Citizen Kane* dei videoclip" dirà il critico musicale Joe Vogel.

In *Thriller* l'ego performativo e musicale di Jackson si mette al servizio della grammatica citazionista dei vecchi horror Universal e dell'ipertrofismo visivo del formidabile make-up del premio Oscar Rick Baker. L'intero cortometraggio è una complessa sperimentazione sul corpo della star e sull'immaginario. A un certo punto il cantante è uno zombi che balla con altri zombi, la danza ha un ritmo sincopato che improvvisamente assume i contorni dell'esorcismo, o, meglio ancora, della cerimonia voodoo. Rivista oggi sembra l'operazione che racconta l'icona Michael Jackson nel modo più lucido, in quanto maschera, identità ritoccata e falsa.

E il punto di vista è volutamente ambiguo e bilaterale: Michael Jackson balla con gli zombi perché è uno zombi anche lui, ma, allo stesso tempo, la sua musica è talmente "fantastica" da far ballare anche i... morti.

"Per me fanno più paura se si muovono lentamente" dice appunto Romero, i cui morti viventi di sicuro non danzano come quelli di Jackson/Landis. La Venezia del 2009 è l'edizione in cui l'autore de *La notte dei morti viventi* porta in concorso quello che sarebbe stato il suo ultimo film da regista, *Survival of the Dead*, un western horror girato in Canada e costato quattro milioni di dollari. La dichiarazione di Romero è una rivendicazione teorica sul concetto di zombi e di velocità che riflette perfettamente l'alterità del suo cinema nell'immaginario horror contemporaneo (*L'alba dei morti viventi* di Zack Snyder ad esempio). Quel film sembra già nel 2009 un prodotto "fuori dal tempo", nel senso

"Lo zombi non è un individualista come altri 'cattivi' horror. Non è attraente come il vampiro (Dracula il conquistatore e il latifondista!) né animalesco come il lupo mannaro. È, molto semplicemente, un corpo che terrorizza. È orrore puro"



classico della narrazione e della messa in scena. Come sempre però ha in sé una portata politica contemporanea innegabile, molto romeriana. È ambientato su un'isola - *L'isola dei sopravvissuti* recita il titolo italiano - in cui gli zombi fanno regolarmente parte dell'ecosistema e dove si confrontano/scontrano due famiglie, che per parte loro rappresentano più o meno efficacemente i prototipi di due differenti modalità di comportamento nei confronti dell'altro. Abbiamo infatti Patrick O'Flynn, che ha scelto di mettere da parte ogni pietà per una soluzione radicale del problema: far fuori tutti i morti viventi che gli capitano a tiro, amici e parenti più cari compresi, in quella che assume metaforicamente i contorni della pulizia etnica necessaria. E poi c'è Seamus Muldoon, che invece propende per una soluzione diametralmente opposta: è convinto di poter sperimentare qualcosa, magari insegnando ai morti a mangiare altro, forse persino curarli e riportarli alla... vita.

Ma di preciso cosa significa essere in vita? Nell'immaginario horror, quasi per coazione a ripetere, gli zombi, senza sapere perché, tornano dove, da vivi, sono soliti recarsi durante il loro tempo libero, come se seguissero la memoria del loro corpo. È questo li porta spesso a "ricordarsi" tanto della loro casa quanto dei beni di consumo che li hanno circondati durante la loro esistenza umana. Televisioni, cibi, *nonluoghi*. Il supermercato di *Zombi - Dawn of the Dead* ad esempio. Se per Marc Augé

“Il primo a far diventare il prototipo zombi un brand è stato probabilmente Michael Jackson. Thriller non è solo il cortometraggio musicale più costoso e celebre del XX secolo, ma anche un autentico capolavoro del genere horror”

il *nonluogo* è lo spazio in cui l'umanità contemporanea trascorre il tempo senza alcun principio di identità o di memoria storica, per Romero diventa ancor più radicalmente (e politicamente) lo spazio dell'orrore e del riscatto dei morti viventi nei confronti dei vivi morenti. In *Dawn of the Dead* l'alba dell'uomo è diventata un centro commerciale da ri-usare come luogo dell'incubo, in una perfetta metafora anti-capitalista da cui lo zombi-movie e il cinema horror in generale non sarebbero più usciti.

Prendiamo il recente *Us*, ad esempio. Chi sono i cattivi – ma sono poi così cattivi? – che perseguitano la famiglia afro-americana di Adelaide? Ombre. Copie difettose degli umani costrette a vivere in sotterranei e a mangiare conigli in spazi ristrettissimi che sembrano rimandare con contorni da incubo al sovrappopolamento delle metropoli terzomondiste. Non sono troppo lontani dagli zombi di Romero. Le loro movenze ricordano vagamente quelle dei disabili. Non comunicano se non attraverso grugniti, barcollano, funzionano a metà. Questi cloni seriali un giorno decidono di organizzarsi e ribel-

larsi al Sistema, salendo dalle viscere della terra per uccidere il loro doppio bello e benestante. Sono spettri anticapitalisti che, allo stesso modo degli zombi romeriani, incarnano le due maggiori paure della società occidentale globalizzata: la morte e la povertà.

Come per George A. Romero e Jordan Peele anche per Jim Jarmusch non c'è una gran differenza tra essere zombi ed essere... umani. *The Dead Don't Die* (*I morti non muoiono*) sin dal titolo, ispirato alla canzone di Sturgill Simpson ascoltata ossessivamente nel corso del film, gioca sul concetto di morte. C'è una morte fisica, c'è una morte spirituale, ma c'è anche una morte sociale, umanistica. A quale tipo di morte allora si riferisce Jarmusch? Ripartiamo dal titolo: I morti non muoiono. Appunto, forse perché sono già... morti? Nel suo ultimo film alla fine muoiono tutti, ma, forse, suggerisce con sarcasmo il regista americano, non è escluso che fossero già morti dall'inizio. Del resto i personaggi fissi, silenziosi, spesso anestetizzati che compongono l'immaginario jarmuschiano non sembrano aspettare altro che diventare degli zombi. E allora

ecco che i ritmi minimalisti e spesso dilatati del cinema di Jim Jarmusch acquistano una valenza me-

taforica particolare in questa divagazione sugli zombi, che riparte in larga misura dall'ossessione consumistica di *Dawn of the Dead*. Basti pensare al cadavere ambulante di Iggy Pop, che assale i drugstore e gli abitanti della cittadina in cerca di una tazza di caffè, pronunciata all'infinito.

Un'ultima cosa. Chi ha visto l'ultimo film di Jarmusch – presentato in anteprima mondiale all'ultimo Festival di Cannes e uscito nelle sale italiane a metà giugno – sa che non è propriamente vero che muoiono TUTTI. Ci sono infatti due personaggi che sopravvivono, ma sono molto particolari. Il primo, quello interpretato da Tilda Swinton, scopriamo non essere nemmeno un umano ma un extra-terrestre. In un sottofinale spiazzante e assurdo come un film di Ed Wood la vediamo disinteressarsi dello scontro finale tra zombi e poliziotti e salire su un disco volante. L'altro è un eremita che vive nei boschi e ha abbandonato da tantissimi anni la civiltà. È un alieno anche lui per certi versi. Osserva con un binocolo le cose, le commenta come fosse la nostra coscienza abbandonata chissà dove. È un barbone con la voce e il corpo di Tom Waits.

Forse oggi davvero per sopravvivere agli zombi e a noi stessi l'unico segreto è non essere... umani.



 Michael Jackson nel videoclip di *Thriller*

THIS IS THE HORROR 21ST

Guida agli autori, alle scuole e alle factory del nuovo secolo

I newcomers

Se le parole d'ordine per l'horror a cavallo del nuovo millennio erano stilizzazione raggelata sui modelli orientali o, in totale opposizione, esagitazione metal-citazionista alla Rob Zombie, gli Anni 10 dei 2000 vedono la comparsa di un'autorialità con chiare ambizioni neoclassiche, attenta ad un pubblico d'essai e di intenditori festivalieri. Nicholas McCarthy con *At the Devil's Door*, Robert Eggers con *The Witch*, David Robert

Mitchell con *It Follows*, Jennifer Kent con *Babadook*, riescono nel miracolo di convincere critici, appassionati del genere e pubblico, cavalcando anche i nuovi culti della rete con prodotti raffinati e spesso oscuri, abitati da una visionarietà letteraria e primordiale, in grado di rinnovare l'urgenza sociale e politica dei canoni. Sforzo condiviso da altri *newcomers*, magari meno "personali" ma altrettanto necessari, come Ari Aster (*Hereditary*), Fede

Álvarez (*Man in the Dark*), Panos Cosmatos (*Mandy*), Scott Derrickson (*Sinister*).
Nome-chiave: Mike Flanagan.

Flanagan è sicuramente l'autore-simbolo di questa generazione, capace sia di dialogare con saghe dal target mainstream come *Oujia*, che di costruire una complessa e ricercata impalcatura stilistica, oramai riconoscibile e solidificata, con titoli più personali come *Absentia* o *Hush*. Fino all'exploit di *The Haunting of Hill House*, la serie Netflix in cui ha modo e spazio per sfogare in libertà la sua passione per i virtuosismi formali (i caratteristici pianosequenza) e per le strutture narrative che giocano a tenere in scacco lo spettatore su livelli narrativi affastellati e speculari.

(Sergio Sozzo)

 Brit Marling in *The OA* di Zal Batmanglij

Resistenza Indie

In un panorama horrorifico in cui *jumpscare* a prova di divieto ai minori hanno sostituito sangue e omicidi per far raggiungere all'industria un target universale, è difficile per il bacino indipendente, da sempre linfa dell'orrore, immaginare un'alternativa che non sia virata nei territori dell'*extreme*, *gore*, e così via. Espedienti dichiaratamente low budget come il cosiddetto *desktop movie* o il *mockumentary* (*What We Do in the Shadows* di Taika Waititi, i due *Creep* di Patrick Brice) sono definitivamente inglobati dal linguaggio delle piattaforme, e allora

cosa resta? Uno come Ti West queste fasi le ha attraversate tutte, dal culto alternativo (*The House of the Devil*) al *found footage* di *The Sacrament*, dal *franchise* (*Cabin Fever 2*) a tanta TV (*Wayward Pines*, *The Exorcist*, *Scream*, il recente *Chambers*): forse a voler dimostrare che una resistenza dall'interno è ancora possibile. D'altronde, anche il Larry Fessenden del capolavoro *Wendigo* ha tirato fuori l'ottima saga di videogame di *Until Dawn*...

Nome-chiave: Adam Wingard

Wingard è sempre stato il più scaltro del lotto di sperimentatori nati negli Anni

'80 (a 24 anni con poche migliaia di dollari gira il visionario *Pop Skull*), tanto che non ci si stupisce troppo a vederlo ora al timone di *Godzilla vs Kong*, annunciato per il 2020 – forse un po' di più a leggere la sua firma sull'adattamento Netflix di *Death Note*. Ma il suo *You're Next* rimane il miglior *home invasion* di questa generazione con *Strangers* di Bertino, e l'operazione su *Blair Witch* registra con lucidità tutti i mutamenti del dispositivo *user generated*.

(Sergio Sozzo)

The producers

Nella scena horror dell'ultimo ventennio salta all'occhio la capacità di alcuni autori nel produrre lavori quanto mai eterogenei, di difficile inquadratura. Capita quindi che un cineasta premio Oscar come Guillermo Del Toro, tra il 2007 ed il 2013 produca *The Orphanage*, *Con gli occhi dell'assassino*, e soprattutto *La Madre* di Andy Muschietti.

Ancor più prolifica è l'avventura produttiva di Michael Bay con la sua Platinum Dunes, che indovina remake e franchise con continuità: *Non aprite quella*

porta, *The Hitcher*, *Venerdì 13*, *Nightmare*, *The Purge* con serie TV annessa, per citarne alcuni. Ma anche *A Quiet Place* (confermato il sequel).

E poi c'è James Wan, produttore dei *Saw* dal secondo a *Saw Legacy*. Un piede di Wan è saldamente immerso nell'universo di *The Conjuring*, di cui produce gli spin-off su *Annabelle*, su *The Nun* e l'ultimo *La Llorona*.

Contaminatore professionista è anche Timur Bekmambetov che, oltre all'horror puro, dal punto di vista linguistico ha prodotto due esperimenti come *Hardcore!* e *Searching*. La sua capacità di shakera-

re più istanze narrative la si evince in 9, thriller d'animazione prodotto con Tim Burton, e nella saga *mockumentary Unfriended*.

Nome-chiave: Jason Blum

Il fondatore della Blumhouse Production parte con la realizzazione di horror low budget per poi tirare fuori dal cilindro titoli sempre più sofisticati, il cui apice è probabilmente costituito dai due film di Jordan Peele *Get out* e *Noi*. In mezzo ci sono *The Visit*, *POV* di M. Night Shyamalan (di cui produce anche *Split* e *Glass*), la serie TV *Sharp Objects*, e i vari *Ouija*, *Sinister*, *Insidious*.

(Gianluca Vignola)

 *The Orphanage*
di G. Del Toro



Spazio Italia

Il nuovo horror italiano è indipendente, low budget e alla continua ricerca di visibilità nel vuoto distributivo del paese, gira nel circuito dei festival e delle rassegne dedicate. Ivan Zuccon con i suoi adattamenti di Lovecraft, da *L'altrove* a *Colour from the Dark*, o Domiziano Christopharo con *Red Krokodil* e *Virus: Extreme Contamination*, si ritrovano a fare

di necessità virtù. Accomunati dal legame coi miti del passato, come testimonia la "riunione di famiglia" *The Butterfly Room* di Zarantonello, i *newcomers* italiani tra sperimentazione e manierismo visivo trovano spesso maggiori soddisfazioni fuori dai confini, come *Il bosco fuori* di Albanesi distribuito negli USA da Sam Raimi. Sopperiscono al bisogno iniziative come quelle firmate *Home Movies*, casa di distribuzione e produzione nata da un negozio virtuale per collezionisti, che ha recuperato e raccolto diversi cineasti del sottobosco nostrano nel film collettivo *Don't R.I.P.*

Nome-chiave: Lorenzo Bianchini

Bianchini riesce a sfruttare quelle libere opportunità creative offerte dall'autofinanziamento, per emergere dalla cerchia di filmmaker *indie*, fino all'approdo mainstream con *L'angelo dei muri* del 2019. La sua messa in scena è talmente efficace da raggiungere vette universali e inquietanti, come nell'esordio *Lidris quadrade di trê* (*Radice quadrata di tre*). Tornerà ad affondare nelle radici della propria terra friulana a più riprese, rendendola caratteristica costante, da *Custodes Bestiae*, uno dei migliori horror italiani degli ultimi anni, ad *Across the River*. Il più degno erede del cinema gotico italiano.

(Gianvito Di Muro)



 Jason Blum

La scuola francese

Il genere horror, mai troppo amato in Francia, sembra attraversare negli ultimi due decenni un periodo di rinascita grazie all'interesse che alcuni registi hanno saputo suscitare attorno alle loro opere. Si tratta di una piccola "scuola" che non nasconde i riferimenti ai capostipiti USA ma è in grado di attualizzarli con una cattiveria nuova e "politica", legata a tematiche morali e sociali intimamente europee. Registi come la coppia Alexandre Bustillo e Julien Maury, che con budget ristretti sono riusciti rea-

lizzare titoli interessanti come *Livid*, *Aux Yeux des Vivants* e l'exploit americano *Leatherface*, film sulla genesi del personaggio creato da Tobe Hooper. Xavier Gens, invece, ha mantenuto vivo il genere con opere non sempre riuscite ma comunque degne di nota come *Frontiers*, *Cold Skin* e *Crucifixion*. C'è poi Alexandre Aja, il più accessibile del lotto, che dopo lo slasher *Alta tensione* si è fatto notare con tre remake piuttosto inventivi: *Le colline hanno gli occhi*, *Riflessi di paura* e *Piranha 3D*.

Nome-chiave: Pascal Laugier

Martyrs nel 2008 ha consacrato il nome di Pascal Laugier come uno dei più interessanti registi horror francesi e non solo degli ultimi anni, fungendo in pratica da manifesto concettuale e settando la gittata dell'intera generazione. Laugier esordisce nel 2004 con il film *Saint Ange*, prodotto da Christophe Gans, il regista di *Silent Hill* e *Il patto dei lupi*. Dopo l'acclamato *Martyrs* ha realizzato altri due horror ben più diseguali, *I bambini di Cold Rock* e *La casa delle bambole - Ghostland*.

(Francesco Grossi)

Spagna - Generazione Filmmax

L'horror della penisola iberica riesce a trovare una via di mezzo tra l'orrore psicologico e la versione più cruda e violenta del genere, coalizzandosi intorno al maestro Narciso Ibáñez Serrador tra le fila della casa di produzione FilmMax, che svezza i nomi di culto della generazione come Paco Plaza, Jaume Balaguerò, Mateo Gil. Ognuno caratterizzato dal proprio individuale percorso, e con un occhio al mélo come *Fresnadillo* o il primo *Amenábar*, questi registi sono riusciti a raccogliere consensi dalla critica e dal pubblico e in alcuni casi ad uscire

fuori dalla nicchia per approdare all'immaginario popolare, come accaduto alla celebre saga di *REC*, e recentemente a Juan Antonio Bayona per *Jurassic World*. Si tratta di un cinema "para no dormir" che indaga temi come la famiglia, con le sue gerarchie e ruoli sociali, l'adolescenza come fase di inquietudine e conflitto, la femminilità e il peso morale che si porta appresso.

Nome-chiave: Jaume Balaguerò

Reso celebre dalla sua accuratissima tecnica registica, Balaguerò costruisce la tensione nei suoi titoli oramai classici (*Na-*

meless, *Darkness*, *Fragile*) ricreando con le immagini un rapporto tridimensionale che pone lo spettatore in una condizione di totale immersione nel film. Il suo infatti è un horror che colpisce su più fronti: il suo infatti è un horror che colpisce dal punto di vista psicologico, accompagnato da una percezione secca della violenza e caratterizzato da un cinismo spietato... (si veda *Bed Time*), con un senso tutto speciale per i colpi di scena. Il suo ultimo film è *La settima musa*.

(Francesca Pasculli)

D'ALESSANDRIA
NICO
NOVECENTO

19

67

Il canto
d'amore di
Prufrock

LEONARDO CRUDI
2017

poster di
Leonardo Crudi



Collettivo 900. La strada natura del manifesto

Leonardo Crudi e Elia Novecento sono due writers romani che hanno iniziato giovanissimi a fare i graffiti sui muri e nelle stazioni dei treni e che oggi hanno sperimentato una nuova modalità d'espressione: realizzare originalissimi poster cinematografici da affiggere per le strade della città

“**S**e vedo un motorino bruciato in un museo lo percepisco come un'opera d'arte ma la mia percezione cambia se lo vedo per strada... Questo perché, banalmente, tutto dipende dal contesto. Il poster che io attacco per strada si erge fra i manifesti elettorali, le pubblicità e le scritte sui muri rovinati. Tutti ci passano accanto quotidianamente e distrattamente. La strada è la natura del manifesto”.

L'intervista al Collettivo 900, comincia con questa descrizione del poster in strada di Leonardo Crudi, che insieme a Elia Novecento ha fondato questo collettivo artistico. I due ragazzi romani, classe '88 e '89, chiariscono subito che non amano essere definiti *street artist*, termine troppo generalistico che accomuna diverse correnti artistiche senza operare alcuna distinzione.

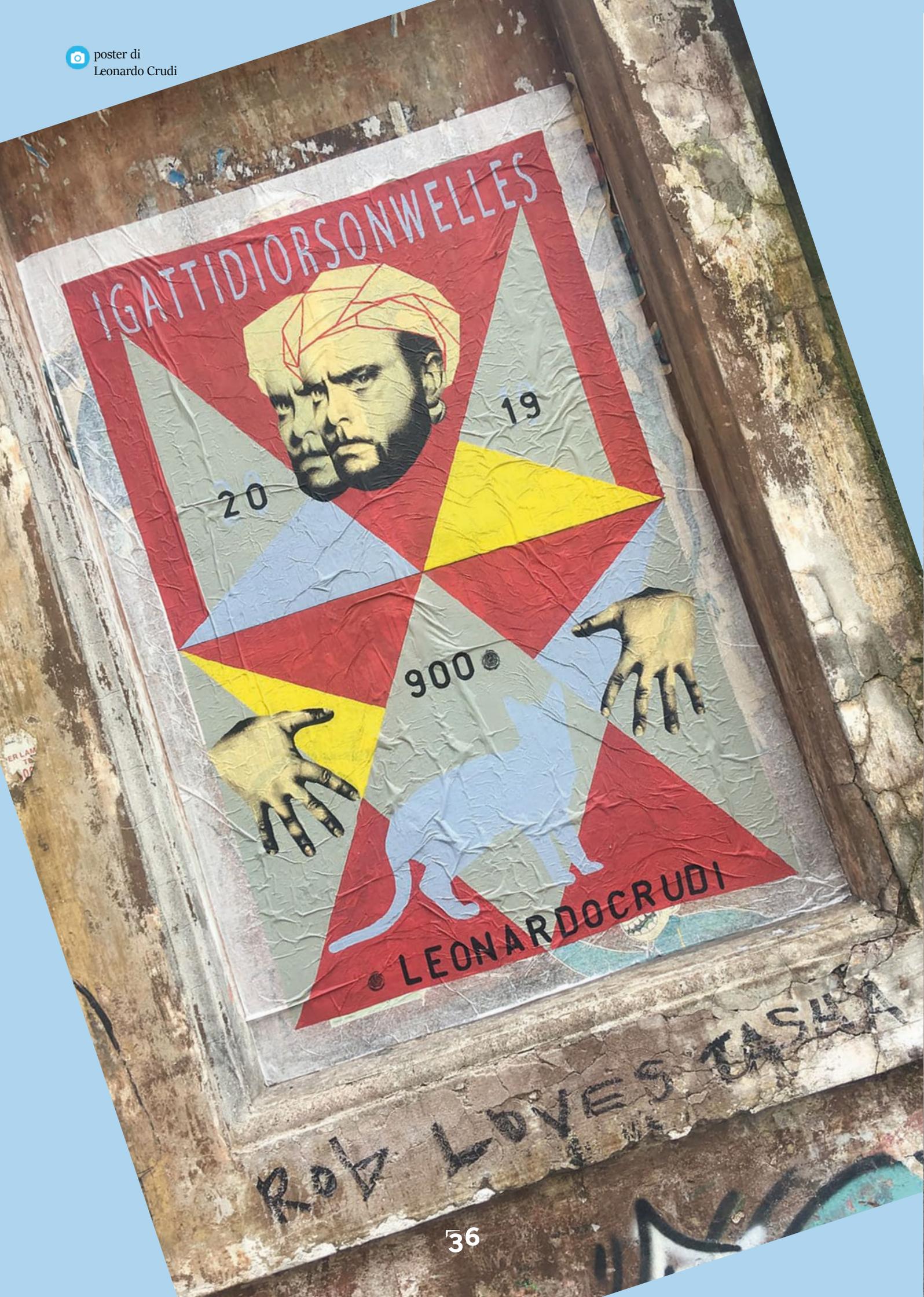
“Accomunare diverse modalità d'arte come opere murarie, stencil o manifesti, all'interno della definizione Street Art, solo perché si trovano per strada, è ovviamente una generalizzazione. Inoltre moltissimi street artist ormai” – continua Elia – “sposano una logica ben precisa, in un contesto che dovrebbe essere del tutto fuori da quella logica. Innanzitutto ragionano sempre all'interno della riproducibilità in serie, fino a diventare logo, immagine su maglietta, prodotto di consumo, mentre noi non attacchiamo mai lo stesso poster per strada”.

Elia e Leonardo hanno da poco inaugurato un nuovo studio nel bel quartiere Alberone. I due ragazzi hanno iniziato da giovanissimi a fare i graffiti, prediligendo quindi come territorio d'espressione le strade della città e le stazioni dei treni nella

notte, quando sono chiuse dai cancelli e dalle reti da scavalcare. Elia mi racconta con un certo orgoglio di non aver vissuto la città come tutti; mi parla di luoghi nascosti e dimenticati, depositi che si affacciano sugli acquedotti romani e panorami negati ai più. Posti sconosciuti che inevitabilmente hanno influenzato il loro modo di fare pittura.

“Noi veniamo dal mondo dei graffiti, il Collettivo 900 è un surrogato del gruppo Pushstyle e nasce da una nostra esigenza di cambiare dialettica” – spiega Leonardo – “Quindi passiamo dai graffiti alle immagini. Il nome 900 è legato al nostro pantheon di ispirazione. Per quanto mi riguarda le avanguardie, il costruttivismo e il futurismo italiano, mentre per Elia invece più la pop art italiana e non, e soprattutto la scuola romana di Piazza del Popolo. Abbiamo scelto questo nome perché quello è il nostro percorso di ricerca”.

Partiamo quindi dai graffiti ed Elia mi parla dei writer romani che, ispirandosi al mondo americano, hanno creato uno stile a parte, diventato poi famoso in tutto il mondo: “Per me, rispetto a tutte le città europee, Roma ha sposato il modo poetico e più giusto di fare graffiti, scimmiettando lo stile americano e creandosi poi un linguaggio tutto suo. Le metro romane inizialmente riprendevano il modo di fare le lettere degli americani ad esempio, ma poi è esploso qualcosa di unico: i treni romani, se vedi bene, sono completamente bombardati, non ci sono spazi ma solo scritte su scritte, una totale sovrapposizione di segni...”.

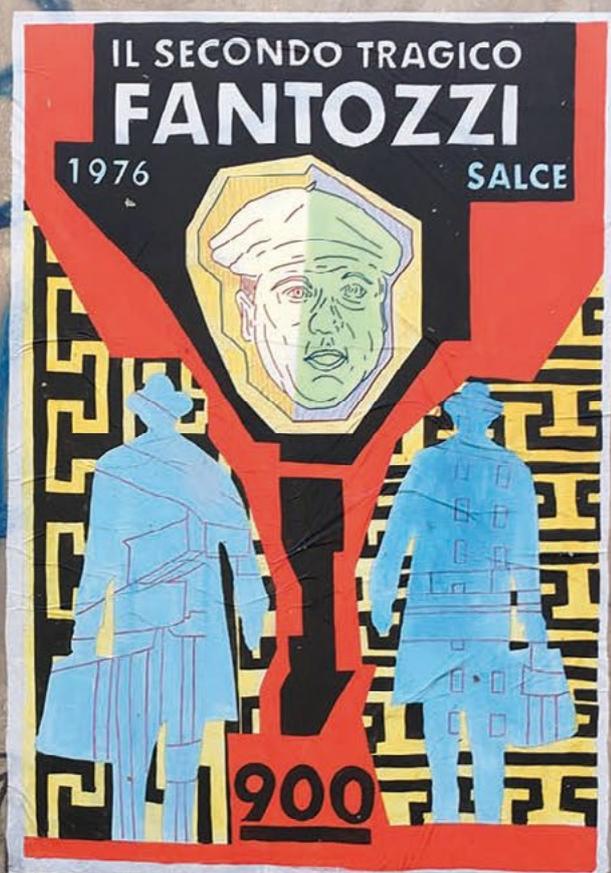


Quando si entra in una città, dalla stazione magari o arrivandoci con la macchina dalle vie periferiche, capita spesso di veder scorrere fuori dal finestrino i muri dipinti, ed è indubbio che una città *scritta* si differenzia completamente da una città che non lo è. Un graffito è completamente diverso da un murales, come mi spiega Elia, perché se il murales è un disegno che decora, i graffiti in fondo sono solo lettere e il loro aspetto più interessante è la poetica dell'atto.

“Certo, è come dici te, una città come Londra è incredibilmente meno scritta di quanto non lo sia Roma” – continua Leonardo mentre parliamo delle città pulite – “Dipende da diversi fattori, primo fra tutti il contesto sociale. Roma è una città grande ed è diventata negli anni la meta di quasi tutti i graffitari europei proprio per il suo stile. L'approccio del romano cambia tutta la poetica. In tutte le sottoculture secondo me Roma ha sempre messo un punto. L'italiano poi ha sicuramente un approccio diverso alla legalità, rispetto a città dove funzionano il welfare e la politica, ad esempio”.

Elia racconta di come ha iniziato a fare i graffiti: “È stato casuale ma ora mi rendo conto che inconsciamente nasceva da una necessità...”. “Io sono un po' più cinico” – dice Leonardo – “ti dico la verità, era la moda. Era una cosa che si faceva se eri alternativo. Dopo, ovviamente, ne prendi consapevolezza e ti rendi conto che c'è molto di più oltre alla scritta e al pantalone largo”.

Dopo anni passati a ricoprire di scritte la città, ecco l'esigenza di una nuova modalità di espressione e, come mi racconta Elia, il cambio di nome rispetto a quello usato per i graffiti. “Separare i poster dal mondo dei graffiti era fondamentale per noi. Certo nei nostri quadri ci sono sicuramente quei 15 anni di esperienza e noi in un certo senso continuiamo sempre a fare graffiti. Questo lo puoi vedere anche solo nell'approccio istintivo alla tela o al poster”. “Abbiamo cambiato anche perché il linguaggio dei graffiti rimane sempre circoscritto nel mondo dei graffiti” – continua Leonardo – “e noi volevamo rivolgerci ad un altro tipo di pubblico, che non dev'essere per forza la massa, però comunque allargarci su un raggio più ampio di comunicazione. Ma ovviamente la mano è la nostra e i graffiti ci hanno davvero segnato, lasciandoci ad esempio l'impostazione grafica dell'immagine”.



E oltre al segno e all'approccio istintivo rimane la strada come grande spazio in cui esporre. Lo *street artist* ad esempio, che riproduce il proprio logo caratteristico, usa spesso i muri come trampolino di lancio verso la notorietà fino a diventare marchio, come Banksy, che Leonardo definisce: *“Una vera e propria industria, un nome dietro al quale non c'è più né l'uomo né l'artista”*.

“Non tutti gli street artist sono così però, attenzione. Blu (street artist attivo a Bologna n.d.r.) per esempio mantiene un'etica forte. Che poi è ovvio, anche io voglio vivere di questo e voglio continuare a farlo nella città in cui vivo, noi esponiamo anche nelle gallerie infatti” - continua Leonardo Crudi. *“Ma molti street artist pretendono anche di mandare messaggi politici, finendo spesso e volentieri per essere estremamente didascalici e, come succede sui social, lasciano segni che sono virali per un po' di mesi e niente più. Come il bacio fra Salvini e Di Maio, per esempio (n.d.r. murales comparso a marzo sui muri romani, insieme a quello di Giorgia Meloni che tiene in braccio un bambino africano). Noi non ci sentiamo in dovere di insegnare niente a nessuno, la chiamerei piuttosto condivisione e questo atto di condivisione per me è già politico. Non insegno niente e non impongo il mio modo 'giusto' di fare arte per strada. Condivido qualcosa che per me è bello e lo faccio in un contesto in cui chiunque è libero di interpretarlo e fruirlo come vuole”*.

 Elia Novecento (a sinistra) e Leonardo Crudi (a destra)



Passiamo quindi a parlare dei loro bellissimi poster, molti dei quali sono rifacimenti delle locandine cinematografiche, che i due decidono di affiggere per strada perché quella è la vera natura del manifesto e perché così tutti possono fruirli.

“Innanzitutto noi non rifacciamo i manifesti del cinema” - specifica categorico Leonardo - *“Il mio primo progetto in strada era sul centenario della rivoluzione di ottobre. Volevo spiegare in maniera visiva il mio percorso nella ricerca artistica ma è stato letto in maniera sbagliata, come se fosse un balletto nostalgico dell'Unione Sovietica. Invece mettevo in risalto figure culturali come Dziga Vertov o Eisenstein. Da lì ho continuato ad attaccare poster, ho fatto quelli del cinema italiano underground che non aveva un'immagine di riferimento. Chi guarda il poster compie un doppio gesto, quello di fruire il manifesto e magari scoprire un cinema che attraverso i media non conosce, perché è passato e non fa più parlare di sé. Molti mi scrivevano chiedendomi che film fosse quello del manifesto...”*.

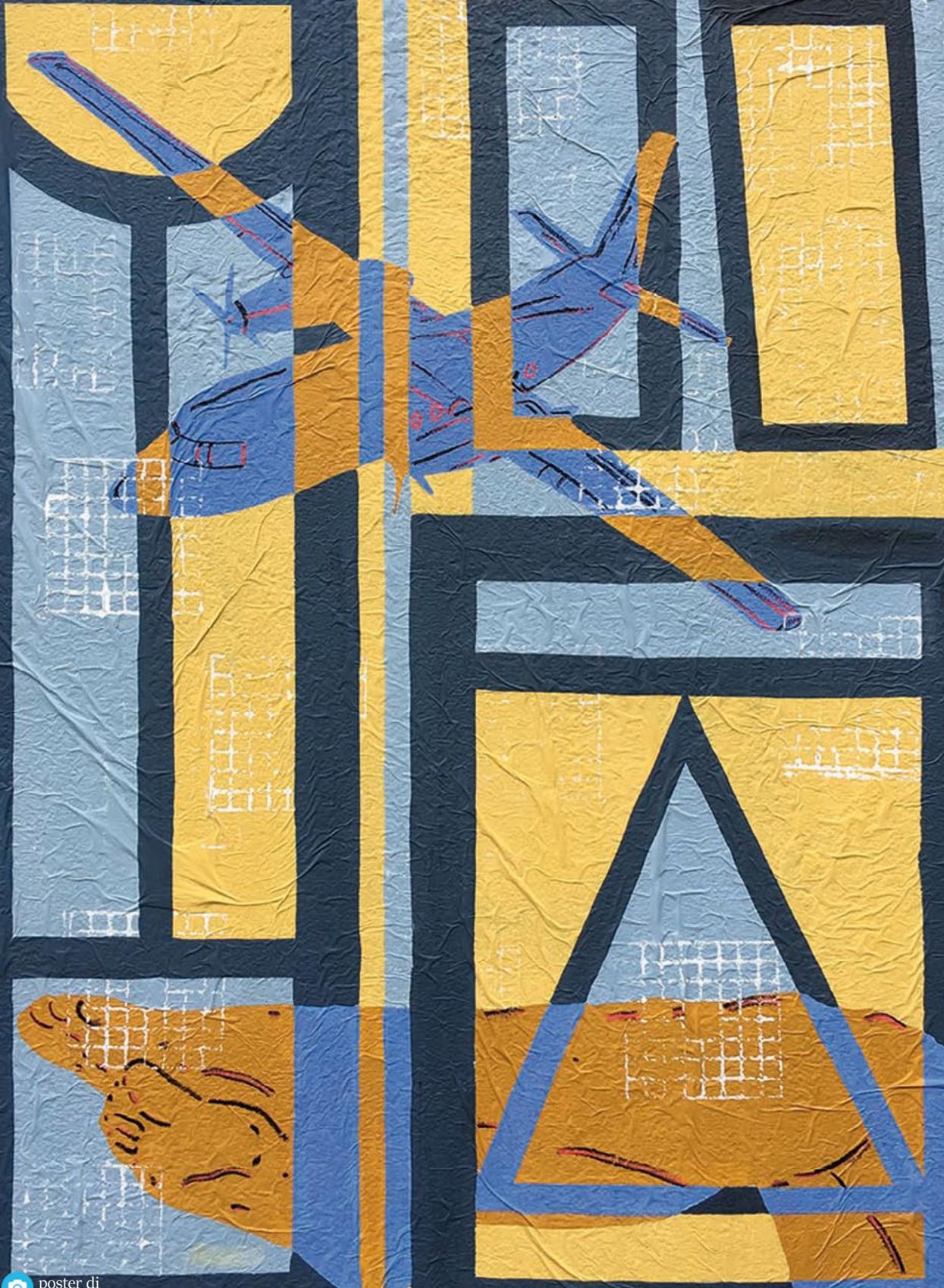
“Io invece” - continua Elia - *“ho fatto le locandine di un cinema più popolare perché è legato al mio lavoro e volevo tornare al modo di fare le locandine di un tempo, rispetto a quelle di adesso che sono tutte uguali, con immagini piatte e satinare. Prima si facevano anche con immagini non presenti nel film, ma che nella loro bellezza ti invogliavano ad andare al cinema. Era un bel sodalizio fra cinema e pittura”*.

Finiamo necessariamente a parlare dell'avvento del digitale, strumento ricco di possibilità espressive ma al contempo anche limitante. *“Nelle locandine cinematografiche di adesso se levi il titolo ti accorgi che sono tutte identiche, con il rosso e il bianco come colori dominanti. Non rifiuto affatto la grafica, io ad esempio mi rifaccio moltissimo all'efficacia del segno grafico nelle mie opere... tornando molto indietro nel tempo, Toulouse-Lautrec in fondo faceva manifesti pubblicitari”* - dice Leonardo. Poi Elia conclude *“Il punto ovviamente non è il mezzo ma il gusto estetico e dicendo questo abbiamo detto tutto e non abbiamo detto niente...”*.

E parlando di arte si arriva sempre a parlare di critica, che per Leonardo è molto spesso dannosa perché indirizza chi guarda e in certo senso lo sovraccarica di un pensiero già strutturato levandogli la visione fanciullesca necessaria di fronte all'arte. Ovviamente ribatto, gli dico che il vero critico deve essere in grado di mantenere lo sguardo “bambino” e soprattutto non deve mai avere la presunzione di imporre il giudizio.

Chiudendo quest'intervista penso ai poster affissi per strada, potenziali vittime di chi vuole strapparli, del caldo, del freddo e della pioggia. Penso al travisato concetto di utile, oggi che solo ciò che ha un'utilità legata al profitto è degno di essere socialmente riconosciuto. Mi piace pensare che i manifesti dei ragazzi, in preda all'intemperie e alla distruzione del tempo, conservino qualcosa di “inutile”, nel senso più meraviglioso del termine: quell'inutilità dedicata solo a esser contemplata, quella che oggi più che mai si fa strettamente necessaria.

I GATTI DI ORSON WELLES
I GATTI DI ORSON WELLES



poster di
Elia Novecento

900





“Roma è una città grande ed è diventata negli anni la meta di quasi tutti i graffitari europei proprio per il suo stile. L'approccio del romano cambia tutta la poetica. In tutte le sottoculture secondo me Roma ha sempre messo un punto”

poster di
Elia Novecento

D'ALESSANDRIA

LEONARDO CRUDI

NICO

900

1994

L'amico
immaginario

La casa dalle
finestre che

KIDONO

1976

RUPI AVATI

*“Un graffito è completamente diverso da un murales,
perché se il murales è un disegno che decora, i graffiti in
fondo sono solo lettere e il loro aspetto più interessante
è la poetica dell’atto”*







poster di
Elia Novecento

Per una storia degli “archivi” e delle “influenze cinematografiche”

1954

Istruttiva ma incompletissima
retrospettiva tedesca

di lotte eisner

a cura di pietro masciullo

Ripubblichiamo un saggio della grande scrittrice e critica cinematografica Lotte Eisner – uscito sul n. 141 della rivista *Cinema* del settembre 1954 – dedicato alla “retrospettiva del film tedesco” organizzata dalla Mostra del cinema di Venezia. Il saggio pone in maniera pionieristica questioni molto attuali sugli archivi di immagini-in-movimento interrogandosi già sul fascino auratico dei film ritrovati e sulle loro possibili influenze future

Le retrospettive dei film classici delle diverse nazioni son divenute un contributo apprezzabile agli sforzi artistici del Festival al Lido, e l'affluenza alle proiezioni della retrospettiva del film tedesco, organizzata dal Deutschen Institut für Filmkunde di Wiesbaden, (H.W. Lavies) ci ha rivelato quest'anno che anche il gran pubblico comincia ad essere attratto dai film del periodo muto.

Ora, se si vuol giudicare criticamente questi film del passato, non dobbiamo mai dimenticare che oggi li vediamo raramente nel loro stato integrale, vale a dire come essi furono presentati all'epoca della loro realizzazione. E il fatto che essi siano proiettati oggi senza musica, li rende ancor più muti di allora. Rendiamoci conto che perdono già il ritmo loro proprio, poiché li si proietta, (eccezion fatta per le presentazioni alle diverse cineteche che hanno potuto procurarsi apparecchi da proiezione per il film muto, quindi a ritmo normale) a ventiquattro fotogrammi anziché a sedici. Da ciò deriva un'accelerazione insolita che provoca effetti involontariamente comici in molti film tragici – come ad esempio l'inseguimento in un episodio de *Le tre luci* dove degli spettatori non avvertiti hanno cominciato a ridere. Non dimentichiamo, al tempo stesso,

che spesso mancano più sequenze a questi film d'archivio, salvati da qualche miracolo per il quale dobbiamo essere riconoscenti; talvolta i passaggi migliori sono stati tagliati da qualche proprietario di un piccolo cinematografo perché non giudicati necessari allo sviluppo dell'azione stessa. Talvolta si tratta di una copia in 16mm o anche in 9,5mm ridotta addirittura a un “digest”. Così ho potuto vedere una volta una copia molto “tagliata” de *Le spie*, uno dei film minori di Fritz Lang, in cui tutti gli effetti d'ombra che, soli, danno a questo film d'avventura qualche impronta artistica, erano scomparsi. E in una copia di *Metropolis* qualche sventato non aveva lasciato che la parte dovuta a Thea von Harbou, sentimentale, magniloquente, tutto quanto vi era di scene inflazionistiche, tipo rivista, e quasi più niente del vigore delle scene della folla operaia.

Il problema della qualità delle copie entra ugualmente in gioco. Gli effetti di viraggio hanno conferito ai vecchi film un grandissimo fascino, hanno creato l'atmosfera. Quei toni e punteggiature a volta caldi e misteriosi non si trovano più nelle copie grigie e secche ricavate da un cattivo controtipo. D'altra parte, già le copie in 16mm invece che in 35mm impoveriscono spesso visibilmente un'opera.

 Aurora di
F. W. Murnau

In questo campo ci son talvolta delle piacevoli sorprese: così, vedendo una copia piuttosto sciatta di *Das alte Gesetz* (Baruch), film di Dupont, mi ero chiesta che cosa mi aveva tanto entusiasmato in occasione d'una retrospettiva. Un felice caso ha fatto scoprire a Henry Langlois una vecchia copia stampata, dalle tinte calde, dove tutti i valori tonali e tutte le sfumature di chiaro-scuro persistevano, e ho potuto ritrovare il mio primo entusiasmo.

Nonostante tutte queste considerazioni la portata culturale delle retrospettive sarà sempre inestimabile – esse contribuiscono a far conoscere un grande passato, e qui, alla Mostra, come anche nelle presentazioni effettuate dalle differenti cine-

teche presso le loro sedi, edificano pietra su pietra, come in un mosaico, la futura storia del cinema.

Lo studente di Praga (1913), film di Stellan Rye, regista danese che lavorava in Germania, ha subito severe critiche da parte dei miei colleghi al momento della sua presentazione alla Retrospettiva della Mostra. Gli si rimprovera, soprattutto, la mimica affettata degli attori. Rendiamoci conto che un grande attore teatrale qual'era Paul Wegener, non faceva che debuttare nel cinema. Ha dovuto prima esaminare se stesso sullo schermo per comprendere che bisognava condensare la mimica e i gesti, che bisognava modificare il comportamento secondo le esigenze di una nuova arte. L'evoluzione della sua mimica e la sobrietà dei suoi mezzi espressivi ci colpiscono per esempio in

un film del 1916, *Der Rattenfänger von Hameln* (*I suonatori di flauto di Hamelin*), e dovremmo rivedere il *Golem* del 1914 per renderci conto che Wegener ha saputo,

nel giro di un solo anno, adattarsi scientemente alle esigenze dello schermo. (Gli altri attori sono evidentemente molto mediocri – Lydia

Salmonova, danzatrice nel *Rattenfänger*; e Scapinelli, strano personaggio alla E.T.A.

Hoffmann, ci annuncia un po' l'allucinante Dr. Caligari). Vediamo in questo primo

Studente di Praga soprattutto un'opera di valore storico – è uno dei primi film

d'autore (1), e di conseguenza realizzato con ambizioni artistiche – e gustiamo nel

suo giusto valore questo primo esperimento, questo primo tentativo d'un'arte

che presto sboccherà magnificamente in Germania. Evidentemente non ritroviamo

in questa copia in sé ben conservata, ma derivante da una stampa dura e grigia,

le tracce di una vecchia copia da me vista circa il 1929. Tuttavia certi piani, una scena

nella galleria del castello dove le colonne gettano le loro ombre, una viuzza autentica

nel vecchio ghetto di Praga che già preannuncia tutte quelle viuzze

misteriose e ambigue de *La scala di servizio* (*Hintertrappe*), del

secondo *Studente di Praga* (1926), de

La via senza gioia, della prima *Mandradora* (*Alraune*), fino a quelle

de *L'Angelo azzurro*, il chiaro scuro dello studio

dello studente Balduin e la scena nel vecchio cimitero ebreo, dove

 *La Bambola di carne*
di E. Lubitsch



“Un giorno sarà interessante scrivere la storia di queste influenze cinematografiche anche se sarà molto difficile da elaborare, tenuto conto che tanti film sono perduti e che non ricordiamo niente di alcuni passaggi di questi”

Lotte Eisner

Lotte Henriette Regina Eisner nasce a Berlino nel 1896 da una famiglia borghese di origine ebraica. Nel 1924 consegue un dottorato all'università di Rostock con una tesi dal titolo *Lo sviluppo della composizione di immagini sui dipinti dei vasi greci*. Inizia in quegli anni a lavorare come critico teatrale e nel 1927 approda nella rivista *Film-Kurier* dove pubblica le sue prime recensioni cinematografiche. Nel marzo del 1933, pochi mesi dopo l'ascesa di Adolf Hitler al cancellierato tedesco, Eisner fugge da Berlino raggiungendo sua sorella a Parigi: qui lavora come critico cinematografico freelance per varie riviste internazionali entrando presto in contatto con i fondatori della Cinémathèque Française, Georges Franju e Henri Langlois. Eisner inizia così a collaborare attivamente al più importante archivio cinematografico dell'epoca, ma durante la Seconda Guerra Mondiale viene deportata nel campo di concentramento di Gurs riuscendo presto a fuggire verso Montpellier. Dopo la liberazione di Parigi riallaccia i rapporti con vari registi tedeschi come Lang e Pabst raccogliendo prezioso materiale sul periodo espressionista e diventando capo curatore alla Cinémathèque (dove lavorerà per i quarant'anni successivi come archivista).

Il suo libro *Lo schermo demoniaco* (*L'Écran démoniaque*, 1952) è uno degli studi più importanti sullo stile cinematografico della Repubblica di Weimar, soffermandosi in particolare sul cinema espressionista e sulle sue radici nel Romanticismo tedesco. Pubblica poi studi dedicati ad autori come Fritz Lang e Friedrich Wilhelm Murnau. Negli Anni '60 e '70, infine, Eisner diventa il nume tutelare del cosiddetto *Junger Deutscher Film*, quindi di un'intera generazione di giovani cineasti (Werner Herzog, Wim Wenders, Werner Schroeter, Volker Schlöndorff, Rainer Werner Fassbinder, ecc.) che la considereranno un riferimento culturale imprescindibile e un'alleata decisiva per poter legittimare i loro film agli occhi del mondo. Wenders le renderà omaggio in *Paris, Texas* (1984) subito dopo la sua morte, mentre Herzog le dedicherà il libro *Sentieri nel ghiaccio*, straordinaria e commovente cronaca del suo viaggio a piedi da Monaco a Parigi, dal 23 novembre al 14 dicembre 1974, intrapreso come sfida e voto laico per mantenere in vita la cara amica gravemente malata.

Per ampiezza di pensiero, acume interpretativo e influenza diretta sulla storia del cinema (tedesco e non solo) Lotte Eisner è stata una delle personalità più rilevanti della critica cinematografica europea nel XX secolo.

(Pietro Masciullo)

sorgono minacciose pietre tombali, ci offrono già un anticipo di questa allucinazione e tensione angosciosa che renderanno celebri i film tedeschi. Il film tedesco di qualità comincia tardi: bisogna pensare che a quel tempo, in cui il grande Griffith girava i suoi capolavori, il cinema tedesco non ha ancora trovato il suo cammino verso i teatri di posa, dove la volontà impressionista gli forgia tutto un mondo stilizzato. Questo film è ancora girato negli esterni reali dei castelli delle contee austriache e nei loro parchi: la vecchia Praga misteriosa diventa scenario. E anche se la tecnica fotografica non può ancora sfruttare questi ambienti con quella padronanza che dimostrarono nel 1922 Murnau e il suo operatore per *Nosferatu*, i pochi interni co-

struiti in teatro di posa, come la stanza di lavoro di Balduin, sono stati già elaborati con cura da uno scenografo e quando osserviamo i bozzetti di Richter troviamo già quella tendenza verso l'atmosfera creata dal chiaroscuro, e possiamo così comprendere perché essi risultino meglio riusciti delle scene girate nelle sale autentiche del castello Lebkowitz (2).

Non c'è quindi da meravigliarsi che i film di Lubitsch sono stati più apprezzati. *La bambola* (*Die Puppe*, 1919) si rivela per coloro che, per fortuna, non comprendono la grossolanità dei sottotitoli tedeschi, come un divertente quiproquo, una specie di commedia dell'arte in tutto tedesca. Collocati in un piacevole scenario di giocattoli di Norimberga, questi personaggi



“Se si vuol giudicare criticamente questi film del passato, non dobbiamo mai dimenticare che oggi li vediamo raramente nel loro stato integrale, vale a dire come essi furono presentati all’epoca della loro realizzazione. E il fatto che essi siano proiettati oggi senza musica, li rende ancor più muti di allora”



L'ultima risata
di F. W. Murnau

buffoneschi hanno un certo sapore: tutto quello che avremmo potuto sottolineare di maldestro nei loro movimenti, diventa normale per dei fantocci così vicini a marionette. La recitazione esagerata dell’epoca che non sa ancora distinguere tra la scena teatrale e il cinema, è ancor più avvertibile in *Carmen* (1918). Harry Liedtke, un tempo beniamino delle donne tedesche, giovane primattore balordo e grassottello, sarà sempre un attore mediocre. In *Carmen* come ne *La bambola* l’istinto di Lubitsch nel dirigere una folla rimane efficace: il piacere innato dello “showman” per il grande spettacolo, lo spettacolare prevale sempre. Lubitsch, per lungo tempo attore nella troupe di Reinhardt, ha saputo trar profitto, alla sua maniera superficiale, delle regie del maestro, e non è per semplice caso che tutte le piazze dei suoi film ricordano il palcoscenico di un teatro.

Il ricordo delle regie reinhardiane è visibile anche nell’episodio veneziano de *Le tre luci*, (*Der Mude Tod*, 1921) di Fritz Lang: si pensi ai gradini di quel grande scalone che attraversa obliquamente tutto lo schermo e dove, alla luce delle torce, si dispiega ritmicamente nella notte la folla delle comparse, e quell’acquaforte d’una Venezia dove su di una acqua nera scintilla il lampione d’una gondola e dove soltanto alcuni gradini e un portale indistinto fanno intravedere lo splendore d’un palazzo, un’immagine della quale Bela Balazs ha scritto che ricorda Venezia più che se fosse stata girata nella stessa piazza San Marco.

Lang sa trarre partito da tutti questi elementi, ma non imita mai, tutto è plasmato nel suo stile. Aiutato dai suoi scenografi egli cerca la varietà nei diversi episodi: l’episodio di Venezia e l’episodio arabo sono opera dello scenografo Hermann Warm (uno dei tre scenografi del *Caligari*), artista dominato soprattutto dalla struttura architettonica, mentre Robert Herlth, scenografo raffinato che volentieri si dà al piacere delle forme e delle curve, cercando di donar loro un’atmosfera con un chiaroscuro fluttuante alla Rembrandt, è l’autore delle scenografie dell’episodio cinese dove con rara felicità una cineseria buffa si mescola a un po’ d’espressionismo.

Certi effetti di sfumato e chiaroscuro, non sono andati perduti nella copia un po’ grigia delle *Le tre luci* vista a Venezia: ricordiamoci le scene notturne della cittadina, la casa del piccolo farmacista-alchimista, l’interno dell’asilo con la lampada sospesa (immagine tipica per il film tedesco e che ritroveremo anche ne *Le mani di Orlac*), la cattedrale della morte, la cripta misteriosa e l’incendio.

Ne *Le mani d’Orlac* (*Orlacs Hände*), il film di Robert Wiene realizzato nel 1924, di cui abbiamo una buona copia in 35mm, il contrasto fra i bianchi e i neri, la maniera di far affiorare un volto pallido, delle mani bianche che si stringono, ricordano in certo modo i film di *Homunculus*, serie girata nel 1916 da Otto Rippert. *Orlac* ha deluso i critici italiani che si aspettavano un secondo *Caligari*. C’è bisogno di ricordare che Robert Wiene non fu un grande regista e che il *Caligari* deve la sua qualità soltanto al grande autore e poeta espressionista Carl Mayer, e alle scenografie espressioniste proposte dai tre scenografi Rokrig, Warm e Reimann? (3).

Ne *Le mani d’Orlac* lo stile espressionista sembra giunto a un punto morto. (Penosa soprattutto la recitazione delle due donne, attrici mediocri il cui comportamento piuttosto naturalista si arricchisce di qualche esteriorizzazione di sentimenti ch’esse credono espressionisti. E anche Kortner, così ricco d’espressività in *Hintertrappe* (1921) e in *Schatten* (1922), non

sa trar nulla dal suo ruolo di omicida). Veidt non trova più il misurato comportamento del suo Cesare, e tuttavia il gioco delle sue mani che sembrano davvero non appartenergli, che cadono pesanti, gonfie e si attaccano nel vuoto, è interessante a vedere. Caratteristica per l'eccesso verso cui va l'espressionismo la scena del pugnale in cui il corpo di Veidt si attorciglia in una sorta di "balletto espressionista" (si rideva in sala, ma non ridiamo forse ugualmente nel vedere certe sequenze di vecchi film di L'Herbier e anche di Gance, perché il pubblico razionalista d'oggi non comprende più le effusioni, le esibizioni dei sentimenti interiori di un'epoca?).

Molto tedesco e per noi poco comprensibile è ciò che i tedeschi stessi chiamano "das Ausspielen", cioè lo svolgersi lento e pesante di una scena fino in fondo, per un tempo che ci sembra un'eternità. Anche al ritmo di ventiquattro immagini al secondo, questo "Kammerspiel" – atteggiamento del marito e della moglie che camminano come sonnambuli, si avvicinano esitanti con un movimento esageratamente rallentato – provoca il riso negli spettatori latini.

L'ultimo uomo (Der letzte Mann) ci rivela ciò che può essere l'opera di un grande regista. Qui il chiaro-scuro tedesco fiorisce, bagna d'un alone dolce le visioni, e l'immagine in movimento, animata dalla camera mobile che i tedeschi chiamano "entfesselt", ossia "scatenata", è ripresa spesso attraverso dei vetri; quelle superfici vitree e le superfici degli specchi sembrano mobili esse stesse, opalescenti, riflettenti mille oggetti lucenti e grondanti pioggia e luce. Tutto è movimento, il movimento si salda alla luce flottante, le porte oscillano, si aprono, si chiudono e girano, dando un certo ritmo anelante all'azione lenta e spesso pesantemente tedesca. Che importa la clownerie, il naturalismo balordo di Jannings, che importa il simbolismo spesso esagerato? Questo film serba delle sequenze abbaglianti, e alla meraviglia delle evocazioni ottiche si aggiunge quello che potremmo chiamare il suono "visivo", il suono reso ottico dall'immagine: ricordiamoci del fischietto che sembra stridere agitato dal portiere ubriaco, e della risposta del trombone il cui nero buco personifica già il suono stesso; ricordiamoci anche di quel riso gargantuesco delle comari del cortile



Uomini di Domenica
di R. Siodmak e
E. G. Ulmer

interno, di quelle enormi bocche che si raggrinzano. Spesso è la reazione di un personaggio che dà l'impressione del sonoro: la vicina che ride e si tura le orecchie, ad esempio, e, in *Nosferatu*, il giovane che si volta di soprassalto perché il portone si è chiuso. Ma è anche il montaggio che ci dà l'impressione del suono, poiché Murnau è uno dei rari registi tedeschi che sanno servirsi del montaggio (5), intercalando come controreazione ad una azione, per ritardarla e prolungare la sua tensione, una azione opposta e parallela. L'esempio migliore e quasi degno di Griffith, è dato dall'avanzare di *Nosferatu* alternato alle reazioni del giovane terrorizzato. Ne *L'ultimo uomo* questi effetti di montaggio sono meno visibili, ma ricordiamoci, ad esempio, la scena nell'ufficio del manager dell'albergo in cui il portiere cade, volendo dimostrare che è ancora capace di sollevare un baule, alla quale Murnau fa seguire immediatamente quella dell'altro portiere, giovane e forte, che maneggia con facilità una pesante valigia.

Murnau si serve magistralmente delle esperienze espressioniste nelle sequenze del sogno di Jannings ubriaco, ma l'espressionismo non si coagula in una stilizzazione sterile alla maniera de *Le mani d'Orlac*; i trucchi, la mobilità della "camera", i giochi dei fiotti di luce, le ombre macchiate da uno scintillante impressionismo luminoso, conferiscono a questo film una straordinaria ricchezza di sfumature. (Anche la fine, di una grossolanità voluta e molto stile Lubitsch – l'*happy ending* al quale Murnau è stato costretto – non può minimamente inficiare il valore di quest'opera).

Nel film di Ruttman *Berlino – Sinfonia di una grande città* (*Berlin – Symphonie einer Grosstadt*, 1927), le sequenze di movimento – le scene prese dal treno che entra in città dove le immagini divengono un caleidoscopio semovente, quegli altri passaggi, fotografati attraverso un tramway che passa, il tragitto vertiginoso al Luna Park, le strade notturne dalle insegne luminose che si accendono e scompaiono, l'insieme delle ruote giranti delle macchine, che tuttavia non raggiungono l'effetto ottico delle macchine all'inizio di *Metropolis* – ci sembrano le cose rimaste più vive. (I due operatori di Ruttman, Karl Freund e Reimar Kuntze, hanno spesso girato questi aspetti di Berlino da un camion in piena corsa) (6). Altre scene della vita quotidiana d'una città che si sveglia, tutti quei piccoli fatti diversi d'ogni giorno, gli uomini che vanno al lavoro, lo scorrere delle ore, i minimi avvenimenti della strada che la "camera" ha registrato, ci sembrano talvolta un po' scialbi nel montaggio, e malgrado il passaggio a 24 fotogrammi, un po'

lenti; questa sfilza di scene dovute talora al caso si dimostra oggi un po' arida, ma anche qui non l'abbiamo vista col suo ritmo normale. La musica di Meisel, col suo ritmo vigoroso che ci rapiva un tempo e che legava, condensava le immagini, oggi manca. (L'associazione delle immagini cui si è aggiunta l'associazione d'idee tra l'immagine e il suono, si trova maggiormente precisata in un altro film di Ruttman, sonoro, *La melodia del mondo*, malgrado il montaggio vi sia talvolta un po' troppo gratuito).

Uomini di domenica (*Menschen am Sonntag*, 1928) di Siodmak, ha perduto un po' della sua freschezza a causa di una copia grigia in 16mm. Eppure, la tecnica fotografica di questo film è di primaria importanza. La citiamo come esempio a tutti quelli che parlano tanto della "profondità di campo" degli americani moderni. (Non è un caso che la si ritrovi in tutti i film di Siodmak dei nostri giorni). Eugène

Schüfftan, un eccellente operatore, ha saputo servirsi, per *Uomini di domenica*, (dunque al tempo in cui la "neue Sachlichkeit", il nuovo oggettivismo rifiutava il celebre chiaroscuro enigmatico), di piani a quel tempo molto arditissimi. Gli piaceva mettere in primo piano una sedia o un altro oggetto, una ruota, per esempio, o anche la schiena d'uno dei protagonisti; questa forma diventava enorme e confinava la vera azione verso il fondo. Questi piani conferiscono una sorta d'animazione a una storia semplice e a volte piuttosto ingenua. È un film che anticipa il neorealismo italiano, come qualcuno pretende, per il fatto di impiegare dei protagonisti non professionisti e perché

si svolge nelle strade di Berlino e nella foresta di Nicolasse? Non andiamo così lontano. Ma *Uomini di domenica* è nondimeno uno dei rari film tratti dalla vita quotidiana che non ha l'ambizione d'una stilizzazione decorativa come ad esempio il "Kammerspielfilme" di Lupu Pick. Siodmak, che non era diventato ancora il brillante virtuoso, non cade nel pittoresco come accade a Phil Jutzi in *L'inferno dei poveri*, (*Mutter Krausens Weg ins Glück*). È questo di Siodmak, un film sano, pieno di originalità, di piccoli avvenimenti ben osservati: l'influsso di *Berlino, sinfonia di una grande città* affiora in più di un passaggio.

Già nel corso di questa retrospettiva, limitata nella sua durata dal non aver potuto ottenere tutti i film desiderati (rimpiangiamo soprattutto di non aver visto il film di Pabst *Lulù*), le influenze di un regista su di un altro, di un film di un paese sul film di un regista di un altro paese, sono ben visibili. Ricordiamo che per il suo *Ladro di Bagdad* Douglas Fairbanks

"C'è bisogno di ricordare che Robert Wiene non fu un grande regista e che il Caligari deve la sua qualità soltanto al grande autore e poeta espressionista Carl Mayer, e alle scenografie espressioniste proposte dai tre scenografi Rokrig, Warm e Reimann?"



 Lotte Eisner e Werner Herzog



ha preso a prestito il trucco del tappeto volante, come Lang si è ugualmente servito di *Cabiria* per l'episodio arabo de *Le tre luci* e si ricorderà pure del film di Pastrone per una sequenza di *Metropolis*. Eisenstein si ricorderà di un episodio de *Il gabinetto delle figure di cera* per *Alexander Nevskij*, come Marcel Carné a sua volta si ricorderà di certi passaggi de *I Nibelunghi* per *Les visiteurs du soir*, e anche la statua piangente di questo film proviene dall'episodio cinese de *Le tre luci*. (Ricordiamoci anche, vedendo i film di Orson Welles, ch'egli ha passato mesi interi a guardare i vecchi film al Museum of Modern Art, Film Library a New York). Si prende il necessario dove lo si trova, come disse Stendhal. Un giorno sarà interessante scrivere la storia di queste influenze cinematografiche anche se sarà molto difficile da elaborare, tenuto conto che tanti film sono perduti e che non ricordiamo niente di alcuni passaggi di questi. Speriamo che il Festival di Venezia insista nei suoi sforzi per inserire le retrospettive nella Mostra dei film moderni. Che si direbbe di una retrospettiva dei film muti americani e di una retrospettiva inglese che mostrasse l'apogeo del film documentario al tempo della collaborazione di Basil Wright, Cavalcanti e Grierson con la G.P.O., prima dell'ultima guerra?

Note

(1) "Autorenfilm", film basato sullo scenario d'un autore di qualità. Nel 1913, alcuni intellettuali desiderosi che il film tedesco fosse cosa diversa da uno spettacolo da fiera, reclamarono la partecipazione di autori seri. Venne da lì la cura prestata, al tempo dell'età d'oro del cinema tedesco, alla coreografia, e queste attenzioni hanno contribuito a lungo al successo del film tedesco in tutto il mondo.

(2) Herman Warm mi scrisse che fu il primo, nel 1913, a eseguire dei reali modellini di scenario disegnati e dipinti. Prima di quel tempo il regista provava a far comprendere ai trovarobe come fare per mettere a posto le scenografie, tracciando lui stesso qualche linea o abbozzando un piano in se stesso abbastanza primitivo. Procedimento che faceva perdere del tempo, come precisa Warm, dal momento che quei brevi consigli erano mal interpretati e bisognava rifar tutto prima di incominciare a girare.

(3) Spero di poter pubblicare su *Cinema*, in uno dei prossimi numeri, la vera storia del *Caligari*, poiché gli stessi Pommer e Jannowitz non si son ricordati di tutti i dettagli che dimostrano ancor più come il *Caligari* sia un film che in fondo non deve molto a Wiene.

(4) Il primo incontro di Sigfrido e Crimilde è presentato nella stessa maniera solenne, ma in questo film statico, dalle tendenze stilizzate in modo ieratico, questo processo è più conveniente.

(5) Anche Pabst, preso dal montaggio in sé, non conosceva questa tecnica: cerca di infilare una sequenza nell'altra, di render fluido il livellamento di scene diverse, tagliando il primo piano all'atto del movimento e montandovi immediatamente un altro piano in cui il movimento è continuato da un altro. "Così - dice - l'occhio, preoccupato di seguire il movimento, non distingue affatto i tagli".

(6) Gli operatori hanno ripreso molte immagini nascosti in una colonna per annunci pubblicitari e dentro delle casse per non attirare l'attenzione dei passanti.

VINTAGE -

back to the future

di carlo valeri



Jukebox Graffiti

Incontri amorosi, racconti generazionali, citazioni musicali e stilizzazioni d'autore. Ecco in che modo l'immaginario cinematografico ha raccontato e usato uno degli oggetti più iconici, desiderati e rappresentativi del secolo scorso

Che cos'è il vintage?

Poche settimane fa camminavo per le strade romane del centro, nel pieno di un pomeriggio caldissimo, per cercare un locale dove vedere la finale del Roland Garros Nadal-Thiem e sorseggiare qualsiasi bevanda che avesse la minima parvenza di essere dissetante. Stavo camminando su un marciapiede, quando mi sono imbattuto in un jukebox celeste e crema, disposto con intelligenza strategica all'ingresso di un bar. Era un modello Wurlitzer, stessa marca che si intravede nel finale di *Top Gun* (1986), quando un solitario Tom Cruise beve la sua birra sul bancone e poi compare alle sue spalle Kelly McGillis, che ha appena inserito una moneta e fatto partire *You've lost that loving feelin'* dei Righteous Brothers, la loro canzone. Non fermarsi a dare un'occhiata si rivelò istintiva-



Henry Winkler il "Fonzie" di *Happy Days*



mente impossibile e la breve sosta venne subito ripagata. Il jukebox era infatti il primo tassello, l'esca per imbattersi in un locale dalle chiare influenze *old style*, con i poster di James Dean che dialogavano con fotografie in bianco e nero di Laura Cardinale. Della partita di tennis non c'era neanche l'ombra, ma era un bar arredato con gusto, la scena funzionava e così decisi di fermarmi 5 minuti a bere un caffè caldo di cui non avevo voglia. Questo breve viaggio nel tempo sarebbe stato perfetto se avessi potuto pagare il caffè in lire. Realizzare che avrei dovuto sborsare banalmente la classica moneta da 1 euro, come in qualsiasi altro bar del 2019, fu il primo segna-

le di una leggerissima distopia percettiva. Della serie: sono in bar Anni '60, certo, ma sono anche nel XXI secolo. Il secondo segnale riguardava la canzone. Dal jukebox d'epoca che tanto mi aveva attratto qualche istante prima uscivano le note di *My Brave Face* di Paul McCartney, un brano scritto e pubblicato nel 1989. Mi ritrovavo improvvisamente ad ascoltare una canzone di fine Anni '80 in un bar che sembrava un'istantanea degli Anni '60 nello stesso momento in cui cercavo di vedere un evento sportivo giocato nel 2019. In quella impossibile triangolazione temporale, arrivò, nitido, un pensiero: "Ecco. Questo è il vintage!"

Nostalgia greatest hits

È pensiero piacevole quello di poter attraversare e possedere i tempi attraverso gli oggetti. E il jukebox riesce ad assolvere perfettamente questa funzione e a soddisfare pulsioni percettive e sentimentali. È puro modernariato, oggetto di arredamento che evoca immediatamente la moda e i luoghi del secolo scorso. Ma è anche contenitore di suoni, musica, immagini mentali, ricordi e raccordi nostalgici. Per i personaggi di *Compagni di scuola* (1988) è persino una sorta di simulacro. Il film di Carlo Verdone racconta la riunione di un gruppo di compagni di liceo che si rivedono quindici anni dopo gli esami di maturità. La serata si svolge su una villa dell'Appia Antica ed è l'occasione per riaccendere, all'interno di questo gruppo di trentacinquenni, vecchi amori, rimpianti, disillusioni generazionali. Nel lusso della location in cui è ambientato il film, i personaggi si polarizzano attorno al jukebox posto a un angolo del salone, come fosse il primo e necessario appiglio per ritornare indietro nel tempo e rifiutare il (loro) presente. "Tutta roba d'epoca ci ha messo", commenta uno di loro all'inizio non appena vede l'oggetto, comportandosi come fosse passato un secolo dal periodo d'oro della sua giovinezza. In un film giocato interamente sull'unità di tempo e di luogo, torniamo spesso a quel breve spazio del set in cui il jukebox "suona" brani dei Procol Harum, Steely Dan e Troggs. E qui assistiamo a piccole gag su scene di ballo e flirt tardoadolescenziali camuffati in quiz sulla fine dei miti del rock ("Com'è morto Brian Jones? E Marvin Gaye?").

La presenza del jukebox permette a *Compagni di scuola* di sfornare una colonna sonora diegetica e recuperare il mixer di classici pop/rock e soul degli Anni '60 e '70 lanciato alcuni anni prima da due grandissimi titoli americani che si confrontano rispettivamente con la generazione degli Anni '50 e con quella protagonista del 1968. *American Graffiti* (1973) di George Lucas e *Il grande freddo* (The Big Chill, 1983) di Lawrence Kasdan, sono due opere che di fatto hanno immortalato il modello della compilation musicale e sembrano davvero, in termini concettuali, due film jukebox, dove la musica è un tappeto sonoro costante per tutta la durata del film e assolve a una funzione che è emotiva e storica allo stesso tempo. Da un punto di vista estetico e merceologico il brand di *American Graffiti* sfrutterà molto nel corso del tempo l'immagine del jukebox in locandine e riedizioni di cd e home video. Eppure il paradosso

vuole che nei 100 minuti di durata non vi sia alcuna presenza diretta dell'oggetto, a riprova dell'enorme impatto simbolico e persino psicologico del jukebox nell'immaginario collettivo degli Anni '50 e '60. In quel film lo immaginiamo, anche se non lo vediamo mai.

E non è un caso se la serie TV *Happy Days*, che del film di Lucas è una sorta di "costola" televisiva, annovera come sfondo costante e filologicamente irrinunciabile proprio il jukebox. Potremmo partire dalla sigla, dove vediamo velocissimi e colorati stacchi di montaggio sui tasti e sui vinili che scorrono, per arrivare agli sketch di Fonzie che fa partire la musica con un cazzotto all'apparecchio. Non è un azzardo dire che per molte generazioni nate dopo il 1970, ovvero in un periodo storico in cui la produzione industriale del jukebox inizia a crollare e di conseguenza si modificano generi musicali e abitudini sociali, il legame culturale con il decennio degli Anni '50 e successivi sia scandito proprio da *Happy Days* e dal locale in cui i protagonisti si ritrovano per la maggior parte del tempo: Arnold's, vero e proprio archivio scenografico da cui attingere a piene mani per definire la mitologia del tempo passato.

Del resto è improprio associare il jukebox esclusivamente agli anni di Fonzie e Ricky Cunningham. È nato molti anni prima. E se probabilmente è azzardato ricondurre il primo modello all'apparecchiatura fonografo inventata nel 1890 da Louis Glass e William S. Arnold, è già dalla fine degli Anni '20 che viene distribuito sul mercato statunitense il primo fonografo a moneta. Il trentennio che va dal 1930 al 1960 è considerato il momento d'oro del jukebox. In questo periodo si registra una strenua competizione tra quattro grandi etichette: Wurlitzer, Rock-Ola, Seeburg e Ami. E la prima, nel 1936, raggiunge il primato di vendere oltre 40.000 apparecchi.

Facendo alcune ricerche in rete è possibile imbattersi in un sito tedesco che elenca diversi film in cui ci sono scene, o anche brevissime inquadrature, con dei jukebox. È una lista lunghissima che annovera titoli provenienti da tutte le parti del mondo, con un fetta amplissima ricoperta dalle produzioni made in Bollywood. Ci sono film sovietici sconosciuti, ma anche classici hollywoodiani con Loretta Young (*Midnight Mary*, 1933) e Joan Crawford (*Mildred Pierce*, 1945), c'è *Giungla d'asfalto* (Asphalt Jungle, 1950) di John Huston e ovviamente non mancano i film interpretati da Elvis Presley.

Variazioni d'autore

Per alcuni registi il jukebox diventa quasi un'ossessione. Nei primi film di Jean-Luc Godard la sua presenza è un vero e proprio marchio di fabbrica. In *Questa è la mia vita* (*Vivre sa vie*, 1962) ci sono due importanti sequenze che vedono protagonista Anna Karina in un Caffé parigino. Molto diverse l'una dall'altra, sembrano quasi due variazioni sul tema. Si passa da una danza sfrenata girata in piano sequenza, con l'attrice che si muove vertiginosamente tra i tavoli e intorno al biliardo, a un'altra più statica, accompagnata dalle note di Jean Ferrat che canta *Ma Mome*, che sembra soprattutto un intermezzo contemplativo e uno studio sul primo piano della Karina. A Wong Kar-wai il jukebox permette di arricchire il proprio stile visivo e di usare un repertorio musicale piuttosto vario che va dal pop alla musica sperimentale. In *Angeli perduti* (*Fallen Angels*, 1995) tocca ad esempio a *Speak my Language* di Laurie Anderson, che condisce una sequenza ipnotica in cui assistiamo a una specie di rapporto erotico tra l'attrice Michelle Reis e un jukebox carico di luci colorate. È una sequenza psichedelica e sensuale. E il cineasta asiatico plasma le illuminazioni, le forme del corpo femminile e i suoni avendo bene in mente le notturne luci al neon della Hong Kong in cui è ambientato il film.

In molte opere il jukebox svolge un ruolo non soltanto di mero elemento scenografico o stilistico, ma acquista contorni metaforici e poetici. Prendiamo *La dolce vita* (1959) e la scena in cui Marcello Mastroianni incontra per la prima volta Paola,

la ragazzina umbra interpretata da Valeria Ciangottini. Il giornalista discute al telefono in una trattoria sul litorale laziale e chiede alla giovane cameriera di spegnere l'apparecchio, da cui esce a tutto volume il classico del 1958 *Patricia*. L'improvviso silenzio coincide con la fine della telefonata. Il giornalista Marcello deve concentrarsi per scrivere il suo libro, ma inizia a parlare con la ragazza che gli racconta piccole cose di sé. Lei incarna l'innocenza che l'uomo ha ormai perduto. "Sembri uno di quegli angioletti che ci sono nei quadri delle chiese umbre" dice Marcello, con ammirazione e un velo di rimpianto. "Non scrivi più?" chiede alla fine la ragazza. L'uomo risponde di no. Paola può allora riaccendere il jukebox e far ripartire *Patricia*. La scena finisce con la stessa musica con cui è iniziata e Mastroianni, dopo un breve frammento di tranquillità e di dialogo con quella dolce ragazza, è di nuovo prigioniero della sua condizione e del frastuono.

Altre volte usare il jukebox diventa un semplice espediente narrativo per introdurre la storia. Pensiamo ad esempio all'incipit di *Detour* (1945) di Edgar G. Ulmer. Qui un vagabondo di nome Al salta dalla sedia di un bar all'ascolto di una canzone swing che gli ricorda i tempi felici in cui faceva il pianista nei night club con la donna che amava. Quei tempi felici ora non ci sono più. Al è un criminale che fugge e la musica ha una funzione evocativa, certo, ma è soprattutto una specie di clic che risveglia la mente annebbiata del protagonista e dà inizio al suo racconto in prima persona.



Ryan Gosling in *Blade Runner 2049*
di D. Villeneuve



Chansons d'amour

Frequentemente il jukebox assume alla funzione romantica della rivelazione amorosa. In *Moonlight Mile* (2002) di Brad Silberling, la canzone dei Rolling Stones che dà il titolo al film, nonché ultima traccia di *Sticky Fingers* uno degli album capolavoro del gruppo inglese datato 1971, viene caricata da un giovane e affannato Jake Gyllenhaal e diventa l'occasione per un breve ed epifanico ballo con Ellen Pompeo, frammento musicale di un discorso amoroso tra due solitudini che hanno perduto la persona amata. Una funzione simile viene svolta anche in *Moonlight* (2016) di Barry Jenkins. In questo caso la musica sancisce l'appuntamento tra i due personaggi maschili che in passato hanno avuto una breve relazione. "Perché mi hai cercato?" domanda Chiron a Kevin. "Ho sentito questa canzone" risponde l'amico, che si alza subito dal tavolo per dirigersi verso il jukebox e fargliela ascoltare. Il testo della canzone, *Hello Stranger* di Barbara Lewis, di fatto sostituisce il dialogo e configura perfettamente i sentimenti della scena.



 Anna Karina in *Vivre sa vie* di Jean-Luc Godard

Fino alla fine del mondo

Nei film contemporanei si ha la sensazione che usare il jukebox diventi spesso soprattutto una dichiarazione d'amore nostalgica a un passato che non ha più a che fare con il ricordo o l'autobiografismo, ma con l'immaginario, cinefilo e non solo. L'ultimo esempio tratto dal film di Jenkins è emblematico. L'incontro tra i due uomini si svolge ai giorni nostri e non c'è alcun motivo perché la canzone non venga ascoltata in streaming o con un cd. Il jukebox però è effettivamente un'altra cosa. Suggerisce con la sua sola presenza la potenza del desiderio, l'artificio del tempo che passa e il culto dei film preferiti dall'autore. Del resto quanti, tra i registi, i musicisti e gli scrittori in attività, hanno davvero vissuto in prima persona l'epoca d'oro delle scatole a moneta? Inserire in una sequenza un Wurlitzer o un Seeberg, inquadrare un vinile,

o far indossare alla propria attrice guanti e cappellino in stile Audrey Hepburn diventa un atto citazionistico e un omaggio a un immaginario culturale e merceologico completamente denaturalizzato e quindi immortale. In tal senso l'operazione più lucida ci arriva da un film di fantascienza: *Blade Runner 2049*. Nel futuro apocalittico preconizzato da Denis Villeneuve e dagli sceneggiatori Hampton Fancher e Michael Green si può ancora ascoltare Frank Sinatra con una moneta. Anzi. È possibile addirittura vederlo. Il jukebox del futuro (o del passato-futuro?) è un piccolo ologramma dentro una cupola di vetro. L'evoluzione della musica è sempre stata la sua immagine (im)possibile. E nonostante tutto al jukebox, forse, è sempre mancato il cinema. Chissà se un domani...

10 HITS COMPILATION

DETOUR (Edgar G. Ulmer, 1945)
LA DOLCE VITA (Federico Fellini, 1959)
VIVRE SA VIE (Jean-Luc Godard, 1962)
AMERICAN GRAFFITI/HAPPY DAYS (1973, 1974-1984)
TOP GUN (Tony Scott, 1986)

COMPAGNI DI SCUOLA (Carlo Verdone, 1988)
ANGELI PERDUTI (Wong Kar-wai, 1995)
MOONLIGHT MILE (Brad Silberling, 2002)
MOONLIGHT (Barry Jenkins, 2016)
BLADE RUNNER 2049 (Denis Villeneuve, 2017)

Cathy Moriarty.

Il fascino dell'ambivalenza

di Annarita Guidi

La bionda di *Toro scatenato* dalla voce ruvida e la presenza erotica è un'attrice tutta da (ri)scoprire: l'inizio folgorante con Scorsese e De Niro, poi l'esilio dalla scena hollywoodiana e la rinascita negli Anni '90 tra femme fatale e comicità

Tutti la vogliono e Jake LaMotta picchia a sangue chiunque per lei. Solo Hollywood non si è altrettanto appassionata a Cathy Moriarty, nonostante l'abbagliante bianco e nero con cui Martin Scorsese l'ha avvolta, scolpita e restituita agli occhi, proprio quando cominciavano gli Anni '80. Un fascio di luce composto, la capacità perentoria di occupare tutto lo spazio di una scena senza sopraffazione, con la leggerezza di chi sa che sopravviverà comunque. Quasi un ultimo avamposto di quella femminilità che presto verrà coperta da strati di neon, orpelli di plastica e cotonature di ritorno che, purtroppo o per fortuna, neanche la toccheranno.

“Questa non sono io, è la voce di un camionista!” Così avrebbe commentato, giovanissima, l'attrice alla sua prima visione di *Toro Scatenato*. “Ora la mia voce mi piace, ma ho avuto bisogno di un po' di tempo”, racconta ancora nel 2015 al *Guardian*, che definisce la sua carriera “strana, stop-start”. Un termine automobilistico usato forse non a caso, dato che il percorso professionale di Cathy Moriarty è stato spezzato da un grave incidente.

Madre di tre figli avuti a quarant'anni, è nata nel Bronx il 29 novembre 1960 e si è presto trasferita con i genitori (migranti irlandesi, padre magazziniere) e i sei fratelli nella vicina Yonkers. Decide da piccola di fare l'attrice, ma mancano i soldi per la scuola di recitazione e, mentre tutti le suggeriscono di fare l'infermiera (una premonizione di quelli che saranno i suoi ruoli più irresistibili?), lei mette in scena spettacoli nel cortile di casa. Nel 1978, il night club in cui lavora organizza un concorso di bellezza: lei accetta di competere solo a condizione, in caso di vittoria, di ricevere un paio di scarpe “nere, con tacco alto e cinturino alla caviglia”. Vince. La sua foto viene esposta nel locale e, solo poche settimane dopo, un attore di passaggio le suggerisce di inviarla al direttore del casting di un film. È Joe Pesci, che vede nella Moriarty una significativa somiglianza con Vikki, seconda moglie del pugile Jake LaMotta.

Così la futura Vikki, che nel frattempo fa due lavori – cameriera e receptionist – dedica quotidianamente, per tre mesi, i suoi tardi pomeriggi alla lettura del copione insieme a Scorsese e De Niro. “Non avevo esattamente idea di chi fossero. Ma non avevo neanche paura: avevo 17 anni. De Niro mi ha insegnato ad ascoltare. Sono stati tutti dei gentiluomini con me. Mi urlavano anche contro, quando necessario. Ovviamente io gli urlavo contro di rimando”.

L'interpretazione in *Toro scatenato* (1980) le vale una nomination agli Oscar come attrice non protagonista. Tra gli elementi della sua presa sullo sguardo c'è un'incongruenza, una grazia del sorriso integrata da una ruvidità che non è solo una questione di corde vocali, la capacità di estrarre un attimo di dolcezza da un uomo aggressivo, per poi rovesciarla in un erotismo ineluttabile ma continuamente castrato dagli impegni sportivi del campione interpretato da De Niro. Ha paura ma non è vinta. È altera anche dopo aver ricevuto uno schiaffo, è talmente bella da oscurare la violenza. Non basterà la negazione della sua persona (“Chi sei? Sei un'autorità? Vai di là con il bambino”) per schiacciarla. La vita che Vikki si riprende alla fine di *Toro scatenato* è ancora oggi un monito per tutti gli esseri umani. E sarà lì ad aspettarla, in film che sembrano curiosamente nati dalle costole di questo primo ruolo, evidentemente prolifico in termini di immaginario ancor più di quanto sembrasse nel 1980.

Con la commedia *I vicini di casa* (1981) Cathy Moriarty recita insieme a John Belushi, ma quello che nel frattempo è diventato suo (primo) marito e manager – Carmine D'Anna, un nome che sembra schizzare fuori da una puntata a caso de *I Soprano* – non le è d'aiuto. Non riesce neanche a ottenere dei provini, si ritrova solo a guardare film e a pensare “Questo avrei potuto farlo io e farlo bene”. Un pensiero che passerebbe anche nella testa di chi, oggi, la guardasse giocare ruoli secondari in pellicole di cui avrebbe ben potuto essere la protagonista.

Come ad esempio *Pazzi in Alabama* (1999), dove è la cognata della buffa *dark lady* interpretata da Melanie Griffith in un film che – come molti di quelli in cui appare la Moriarty – conserva una dimensione di attualità, soprattutto per i temi affrontati: ancora la violenza coniugale (ma con marito decapitato), ma anche quella razzista della polizia (e le annesse coperture mediatiche). Un personaggio che, con il suo comico provincialismo e la sua consapevole frustrazione (“*Non posso tollerare l’idea che tutti parlino di noi! Nessuno ci inviterà più!*”), è comunque il perfetto contraltare della traiettoria della protagonista, lanciata verso la libertà e la liberazione del suo talento.

“In Bolle di sapone il modo consapevole in cui persegue la sua ambizione ai danni degli altri e attraverso la corruzione sessuale è talmente esplicito, cattivo e compiaciuto da renderla istantaneamente l’idolo del film, un’infermiera più micidiale di quella di Kill Bill”

Poi improvvisamente, dove la povertà e l’incapacità (o negligenza) di chi le sta vicino non hanno ancora vinto, interviene il caso. Nella notte del Ringraziamento del 1982, l’attrice ha un incidente d’auto che la manda in coma per cinque giorni e le distrugge la schiena. Dopo una serie di interventi chirurgici e un ritorno alla normalità che le costa circa cinque anni, recita nell’horror *L’occhio del terrore* (1987) e divorzia. Ancora nei tardi Anni ’80, mentre non viene scritturata per alcun film, acquisisce quote di un bar, poi di ristoranti e night club, e della catena di pizzerie Mulberry Street. Finché arrivano gli Anni ’90 e improvvisamente tutto cambia di nuovo.

Rivedere oggi le interpretazioni della Moriarty – nonostante i tempi e gli spazi angusti che spesso le caratterizzano – è come attraversare i dolmen di quel decennio, pilastri di memoria che nessun passaggio di tempo può rimuovere dalla superficie dell’immaginario.



“La sua cifra è generare intensità in un attimo, rasentare la perfezione nel tempo di una sola inquadratura. Anche qui disincantata, rude e affettuosa insieme”

Qualche esempio: lo spazio conquistato dai serial killer e dal nucleare (*Burndown - Incubo radioattivo*, 1990), il corpo di Arnold Schwarzenegger (*Un poliziotto alle elementari*, 1990), l'onda lunga e i paradossi narrativi delle soap opera (*Soapydish - Bolle di sapone*, 1991), le commedie marchiate Billy Crystal (*Forget Paris*, 1995), Christina Ricci nella casa infestata di *Casper* (1995), Sharon Stone - protagonista di *Gloria* di Sidney Lumet (1999).

Nel film diretto da Ivan Reitman, la Moriaty è la madre di uno degli alunni della scuola elementare in cui indaga l'agente Schwarzenegger: seduttrice per definizione nella “capitale dei genitori single”, lasciata dal marito “per un altro uomo” ma conservatrice (è preoccupata perché il figlio gioca con le bambole...), donatrice di pony e biciclette “perché i dolci non sono il mio forte”, incarna ancora quell'incongruenza che è perfettamente in grado di declinare verso il fatale



o il comico. Anche *Un poliziotto alle elementari* evoca il tema della violenza sulle donne. La Moriarty qui rende importante un ruolo altrimenti poco significativo, il distrattore, la potenziale moglie dell'ignoto criminale ricercato dal protagonista.

In *Bolle di sapone* sfoggia invece una classe e un distacco che offuscano l'oro dell'abito che indossa, nella scena iniziale, ai *soap opera awards*. Ma anche uno sguardo che incenerisce a distanza, indizio sull'anima del personaggio di Montana Morehead. "Tu mi desideri? Allora falle venire il colera!" intima infatti, ben presto, a un produttore soggiogato interpretato da Robert Downey Jr. In quella che sembra una scia vendicativa che rovescia, con la potenza del comico, la sopraffazione subita da Jake LaMotta, Montana qui è l'aguzzina dell'uomo di potere che muove il film, con l'obiettivo di scalzare l'attrice protagonista della soap *Anche il sole tramonta* e guadagnare così luce e spazio. Senza la Moriarty, *Bolle di sapone* non sarebbe l'esilarante parodia, trasferibile al mondo dello spettacolo *tout court*, che è. Il modo consapevole in cui persegue la sua ambizione ai danni degli altri e attraverso la corruzione sessuale è talmente esplicito, cattivo e compiaciuto da renderla istantaneamente l'idolo del film, un'infermiera (questo il suo ruolo nella soap) più micidiale di quella di *Kill Bill*. Vista oggi, al tempo del *metoo*, del *politically correct*, del *reality*, del *LGBTQIA+* e del *transgender*, la sua interpretazione è da applausi in piedi. Un'autoironia travolgente fino al finale, che dopo aver investito la sua voce, il biondo abbagliante dei suoi capelli, il suo corpo e tutta la sua recitazione, la relega alle scene dei *dinner theater*, quelle che calcava, da adolescente, nella sua vita reale.

Non solo: la strada dell'attrice incrocia quelle di autori e attori che porteremmo di certo con noi sulla famosa isola deserta, altre colonne della storia del cinema e del divismo contemporaneo. Joe Dante dirige Cathy nel magnifico *Matinee* (1993). La sua parte è quella di Ruth, la giovane compagna di un produttore interpretato da John Goodman con pochi soldi, molti debiti e da lei stessa descritto come "inadatto al mondo reale", ma determinato a mostrare al pubblico il suo "sicko movie" *Mant, l'uomo formica*. In una piccola città della Florida, con la crisi dei missili del 1962 che irrompe nella vita quotidiana dei ragazzini protagonisti del film, e il "Comitato per il sano divertimento" che cerca di scongiurare le proiezioni "proprio ora

che il Paese deve essere forte!", Joe Dante affida un messaggio pacifista a una bambina ribelle e gioca con gli insetti giganti fino a suggerire una versione assolutamente comica del porno tentacolare. E a Cathy Moriarty – questa volta il volto del disincanto in rosso, una miscela chirurgica di ironia e portamento: "non sono preoccupata per i soldi, ma per i creditori che ci cercano per i soldi..." – delega una vera e propria lezione di *experiential marketing*, vestendola da infermiera che accoglie il giovane pubblico all'interno del cinema, con il compito apparente di rassicurarlo e quello ben preciso di terrorizzarlo preventivamente, amplificando le emozioni che è destinato a provare in sala grazie al *rumble-rama* e alle apparizioni di figuranti in costume a tema.

- Nel 1997 si riunisce a Robert De Niro accanto a Sylvester Stallone e Harvey Keitel nel teso e soffocante *Cop Land* di James Mangold. Qui anche se per pochissimi attimi, la sua bellezza esplose nel nero. In *Un boss sotto stress* (2002, ancora con Billy Crystal), come se il cinema squarciasse il tempo e la realtà, la Moriarty si riconcilia con De Niro indossando i panni della sua ex moglie. Nella prima scena in cui compaiono insieme, sembra di vedere una sorta di sequel comico di *Toro Scatenato*: lei lo accoglie in casa sorniona – "Sei arrabbiato? Dammi un bacio" – e naturalmente lo perquisisce, stavolta leopardata e infidamente seduttiva. Un altro rovesciamento che spalanca lo sguardo su una donna che non intende perdere il comando della famiglia e risponde "Vaffanculo!" a chi le rivolge richieste retoriche.

Proprio come la vera Vikki LaMotta aveva voluto dire al mondo che la vita non finisce dopo i 50, né forse dopo la morte (a 51 anni aveva posato nuda per *Playboy*, e la sua biografia è stata pubblicata per sua scelta dopo la sua scomparsa), Cathy Moriarty continua a mettersi in gioco con risultati spiazzanti, come nel caso di *Patti Cakes* (2017), in cui interpreta la nonna di un'aspirante rapper nel New Jersey e appare molto più vecchia di come non sia oggi. Anche qui, la sua cifra è generare intensità in un attimo, rasentare la perfezione nel tempo di una sola inquadratura. Anche qui disincantata, rude e affettuosa insieme. Un'attrice folgorante. Un'attrice magnificamente ambigua.

"la strada dell'attrice incrocia quelle di autori e attori che porteremmo di certo con noi sulla famosa isola deserta, altre colonne della storia del cinema e del divismo contemporaneo"

TRAIETTORIE

(extra) URBAN E

Incompiuto, la rivoluzione dello sguardo

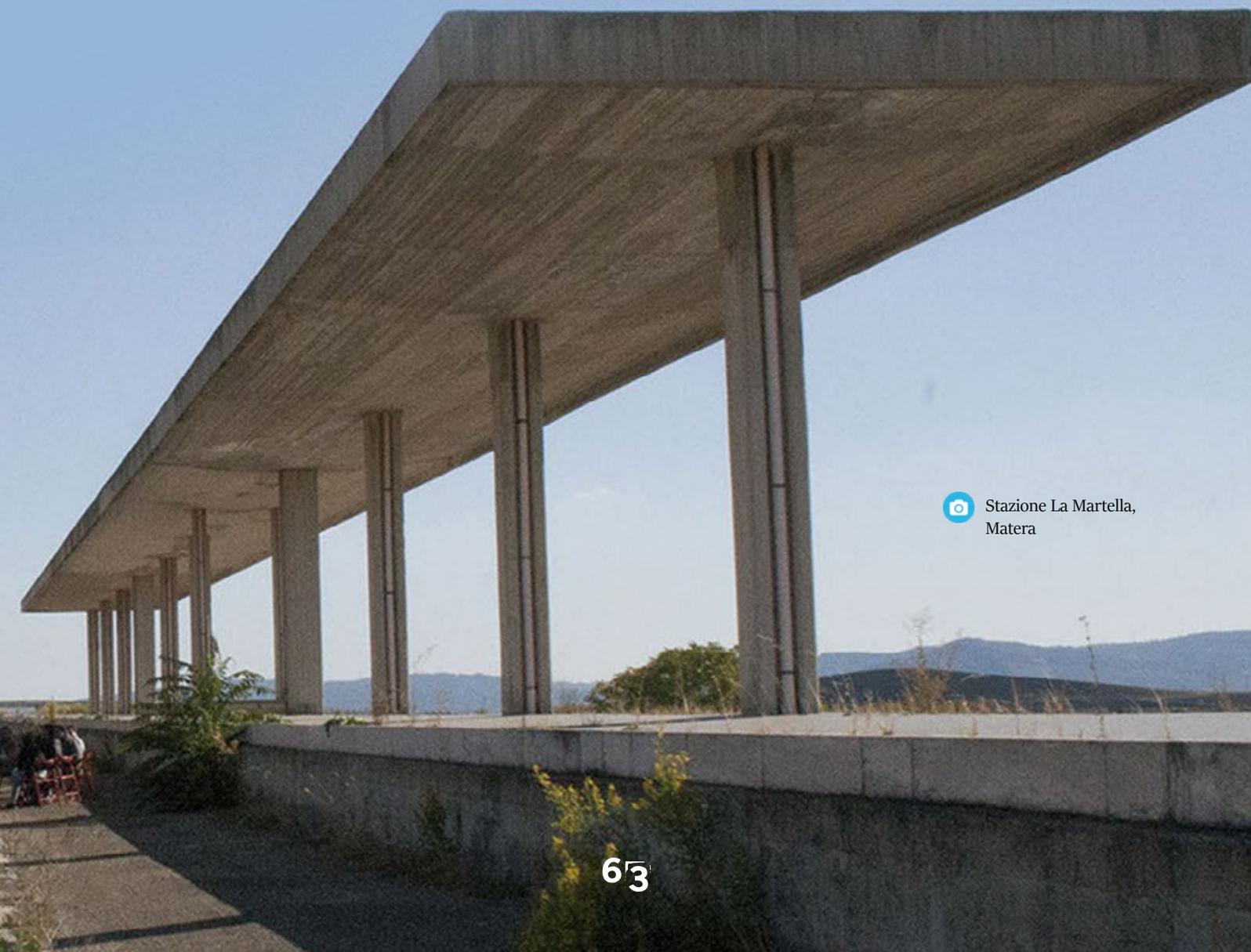
a cura di aldo spiniello

Il collettivo di artisti Alterazioni Video sta portando avanti da più di dieci anni un lavoro di mappatura e ripensamento delle infinite opere incompiute d'Italia. Un progetto che ha coinvolto grandi personaggi, da Marc Augé a Gabriele Basilico, e che è confluito in parte in un libro pubblicato lo scorso anno da Humboldt Books, *Incompiuto – La nascita di uno Stile*. Ne abbiamo parlato con Andrea Masu, uno dei protagonisti del collettivo: una lunga conversazione tra la teoria e la pratica, l'impegno e le considerazioni estetiche. Ma soprattutto sul potere dell'immaginazione

Alterazioni Video è un collettivo di artisti nato nel 2004 e composto da Paololuca Barbieri Marchi, Alberto Caffarelli, Matteo Erenbourg, Andrea Masu e Giacomo Porfiri. Quando si presentano, ci tengono a sottolineare la loro vocazione internazionale, il loro essere sparsi per il mondo, tra Palermo, Berlino, New York. E, certo, con il loro stesso nome rivendicano una pratica libera delle immagini in movimento. A partire dalla serie di Turbo Film, così denominati e definiti da un Manifesto che però avverte, sin da subito, “*la prima regola è che non ci sono regole*”. A voler sottolineare il depistaggio consapevole di questa apparenza dichiarativa e programmatica, questa tendenza al decalogo. In realtà, l’attività di Alterazioni Video va oltre, come spiega Andrea Masu, con cui abbiamo avuto una lunga conversazione. È un lavoro più vario e trasversale, che si colloca dalle parti dell’arte *processuale*. “*Non c’è un’idea estetica entro la quale definire la produzione dei contenuti. C’è l’ispirazione dei linguaggi contemporanei, influenze legate al nuovo immaginario nato da internet, dai meme ai video tutorial su Youtube, a tutte le culture suburbane. Sono elementi che in qualche modo si ritrovano nei nostri lavori. Non siamo propriamente dei fotografi, ma abbiamo fatto tantissime fotografie. Non siamo dei cineasti, ma ci occupiamo di produzione di immagini in movimento. Per cui i nostri prodotti sono difficilmente identificabili con dei formati tradizionali, sono più oggetti culturali non identificati...*”.

Tra questi UFO, il progetto *Incompiuto* ha assunto, ormai da più di dieci anni, un ruolo preminente. Un lavoro di mappatura e ripensamento delle infinite opere incompiute che affollano il paesaggio italiano. E che si è condensato, lo scorso anno, in un libro pubblicato da Humboldt Books, *Incompiuto – La nascita di uno stile*, curato da Alterazioni Video in collaborazione con il gruppo Fosbury Architecture. Una serie di testi, l’introduzione di Davide Giannella e Filippo Minelli, il Manifesto *Incompiuto*, i contributi di Marc Augé, Robert Storr, Wu Ming, Antonio Ricci il creatore di *Striscia la Notizia*, Paul Virilio, Leoluca Orlando, lo storico dell’architettura Marco Biraghi, l’archeologo Salvatore Settis. E poi una lunga galleria di immagini: dalle foto di Gabriele Basilico a Giarre agli scatti raccolti in tutta Italia dal gruppo di Alterazioni Video.

Giarre, in Sicilia, è proprio il punto di partenza di tutta l’avventura, come racconta Andrea Masu. “*Un paesino in provincia di Catania, con meno di 30.000 abitanti e nove opere incompiute sul proprio territorio. Per densità è il comune che ne ha di più. Si è visto appioppare il titolo di capitale dell’incompiuto nel libro di Giannantonio Stella, La casta, in cui è dedicato un intero capitolo proprio a Giarre, vista un po’ come l’epicentro di un fenomeno di malaffare nazionale*”. Ma è stata una scoperta casuale. “*Noi eravamo lì in vacanza, ci hanno portato a mangiare un arancino sugli spalti dello stadio da polo e ci siamo resi conto dell’assurdità. Poi abbiamo scoperto*



 Stazione La Martella,
Matera

altre opere, il centro polifunzionale, la piscina, il parcheggio multipiano, il teatro nuovo, la pista delle macchinine, la casa di cura... ci è sembrato incredibile, tanto che siamo andati subito dal sindaco per proporgli di istituire il Parco Archeologico dell'Incompiuto, come messa a sistema del loro patrimonio di opere incompiute e nuova possibile offerta turistica...". La risposta del sindaco? "Ci ha preso per pazzi... ma comunque lì di cose ne abbiamo fatte, abbiamo organizzato un festival, abbiamo portato Marc Augé e abbiamo girato un film con lui (Per troppo amore), abbiamo portato Gabriele Basilico che ha fatto degli scatti su Giarre".

Partendo dalla Sicilia, il progetto si è a poco a poco allargato. I ragazzi di Alterazioni Video, in collaborazione con Claudia D'Aita ed Enrico Sgarbi, iniziano a mappare il fenomeno, pubblicano un primo elenco online delle opere incompiute e, nel 2008, stilano un primo manifesto sull'*Incompiuto Siciliano*. Ma si è trattato quasi di un lavoro al buio, come dice Masu: "una cosa di cui ci siamo accorti è che non c'erano liste, tanto per iniziare. Perciò abbiamo proceduto incrociando diversi archivi. Il dossier di Italia Nostra, il dossier del Senato sulla condizione dell'edilizia sanitaria, il sito di Striscia la Notizia, che comunque, per 31 anni, tre o quattro servizi a puntata sull'argomento ne ha fatti". Ad oggi, il conto è di oltre 700 opere incompiute su tutto il territorio italiano, un elenco che coincide solo molto parzialmente con con gli 800 e più casi individuati dal SIMOI, il Sistema Informativo Monitoraggio Opere Incompiute, creato nel 2013 dal Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti. "I due archivi condividono un centinaio di opere", spiega Masu.

"Noi non consideriamo molte delle opere che loro registrano, perché il SIMOI funziona ricevendo le segnalazioni degli enti locali, comuni, province e regioni, che sostanzialmente segnalano ciò che pensano possa essere recuperato o rifinanziato per il completamento". E, a questo punto, si pone in modo naturale la questione della definizione di "incompiuto", di quale caratteristiche debba avere un'opera per rientrare, secondo il collettivo di Alterazioni Video, in questa fantomatica categoria. "Nel nostro archivio ci sono esclusivamente opere pubbliche i cui lavori a un certo punto, per varie ragioni, si sono fermati e che perciò non sono mai state utilizzate un solo giorno. Questi sono i paletti: che sia un'opera pubblica, che i lavori si siano fermati e che sia completamente inutilizzata. Quarta condizione è che ci sia un manufatto riconoscibile. Quindi abbiamo escluso tutta una serie di cose che sono, invece, molto presenti nel database del SIMOI: tipo le infrastrutture base, reti elettriche, fognature delle case popolari oppure progetti di ristrutturazione o di ampliamento... Il nostro archivio e quello del SIMOI contano insieme circa 1200 opere incompiute, ma la stima è oltre 1500. Ed è una stima che noi facciamo in base all'esperienza: quando andiamo sui territori per un'opera incompiuta, ne troviamo altre tre. Non c'è informazione, nessuno sa quante siano le opere incompiute in Italia. Il dato drammatico è questo".

Quando il discorso si sposta sulle ragioni di un fenomeno di questa portata, Masu diventa un fiume in piena. "Diciamo che l'aspetto della criminalità è abbastanza marginale. Alcuni slogan del tipo 'hanno rubato i soldi' sono un po' superficiali.



“La costruzione delle opere incompiute è stata uno dei motori economici più importanti di questo Paese in una fase storica che va dagli inizi degli Anni '70 circa a metà degli Anni '90”

La realtà è molto più complessa e articolata e fondamentale-mente più drammatica. La costruzione delle opere incompiute è stata uno dei motori economici più importanti di questo Paese in una fase storica che va dagli inizi degli Anni '70 circa a metà degli Anni '90. Sì, parte dei soldi possono essere andati in tangenti ecc... ma la grandissima parte è stata distribuita sul territorio, ha fatto lavorare molta gente, ha alimentato la macchina burocratica, creato posti di lavoro, ha finanziato studi professionali, ha fatto lavorare le imprese. Una sorta di welfare distorto, un'economia parassitaria basata su finanziamenti pubblici, prima la Cassa del Mezzogiorno poi la Comunità Europea. Ma al di là degli aspetti criminali, quello che vediamo noi, più banalmente, è il fatto che il più delle volte si sono sbagliati. Ci sono errori di progetto, errori nell'individuazione dei siti che dovevano accogliere queste opere, errori nella gestione... Ora ci ritroviamo con questa eredità immensa, un patrimonio con cui avere a che fare. E la cosa non è facile, perché al di là degli slogan, 'le finiamo tutte!', 'le buttiamo giù tutte!' ci sono tutta una serie di cose che si possono fare”.

Ecco allora il nodo centrale degli obiettivi del progetto. “C'è il dato quantitativo, quante sono le opere incompiute, a cui si aggiunge il dato qualitativo, cioè quali sono gli elementi che ritornano nei siti visitati, nei termini di materiali, forme, colori, processi, tipologie. Sulla base di questi due elementi, noi abbiamo dichiarato la presenza di uno stile in Italia, lo stile dell'Incompiuto, il più importante stile architettonico italiano dal dopoguerra a oggi. L'obiettivo di tutto questo progetto è far entrare questa definizione nel dizionario della lingua ita-

liana e nelle enciclopedie. Si tratta di uno stile che si crea inconsapevolmente ai propri progettisti, ma che oggi siamo in grado di riconoscere, sia nella dimensione estetica che per gli effetti che ha prodotto, in termini di trasformazione del paesaggio e colonizzazione delle coscienze. Mi riferisco ai sentimenti di sconfitta, di vergogna, di frustrazione ecc... Il lavoro che abbiamo fatto sostanzialmente è stato di mettere in un frame questa cosa. Con l'obiettivo innanzitutto di assumersene la responsabilità in quanto comunità nazionale e poi di poter elaborare una serie di strategie di intervento, che sono diverse a seconda di ogni caso trattato”.

Ascoltando Masu, però, si conferma la sensazione di un impegno titanico, quasi donchisciottesco, dolcemente folle. Il lavoro di mappatura è di per sé incompleto, parziale. Perché soggetto alla rivedibilità delle stime, alla continua scoperta di nuovi siti, all'eventualità che in ogni momento, da qualche parte, si possa porre mano a un nuovo cantiere che poi non sarà portato a termine. Il metodo entra in un cortocircuito vertiginoso con l'oggetto della propria indagine. Masu si mostra perfettamente consapevole della cosa. “Tutto sta nell'accettare il paradosso. L'unica cosa che possiamo fare è 'stay incompiuto', dobbiamo stare nell'incompiuto. Il nostro archivio non lo finiremo mai, il manifesto lo riscriviamo ogni volta che ci serve, siamo arrivati alla sesta versione... È interessante che



 Pontile ex Sir,
Lamezia Terme,
Catanzaro

tu parli di vertigine, perché è esattamente la sensazione che volevamo dare con il libro. Qui ci sono 146 foto, avrebbero dovuto essercene 200, perché la sensazione doveva essere quella. Ogni immagine doveva essere una sberla in faccia. Molte volte mi trovo a sostenere delle conversazioni, specialmente in ambito accademico, sull'esistenza o meno dello stile dell'Incompiuto. E c'è una difficoltà reale a costruire un terreno comune di linguaggio. Noi facciamo una proposta, apriamo un gioco, parliamo di stile dell'Incompiuto come uno strumento per dare forma a un fenomeno, per costruire un profilo storico, cercare di tracciare dei processi, avere delle mappature. E invitiamo altri nello stesso gioco. Possiamo chiamarlo anche in un'altra maniera, il discorso è riuscire ad affrontare il problema".

Appare sempre più chiaro come il "gioco" portato avanti da Alterazioni Video sia animato da varie istanze. Da un lato c'è la tensione etica, la vocazione all'impegno: puntare il riflettore su un fenomeno che, proprio perché fa parte da decenni del paesaggio italiano, rischia di passare per scontato. D'altro canto, poi, c'è un certo gusto estetico, quell'implicita fascinazione della rovina, di cui parlano anche Marc Augé e Robert Storr, la maceria, il resto, il detrito che sta lì, a metà tra il segno, la testimonianza e la promessa. E ad attraversare e tenere insieme queste due tensioni, c'è l'atteggiamento ludico, appunto. Quell'inclinazione al paradosso e alla vertigine che diventa un divertimento e quindi una digressione, uno slittamento. Un'alterazione, ovvio. La possibilità di ripensare un'opera al di là o oltre la sua incompiutezza, la sua storia materiale, la sua destinazione originaria. Dare a essa un altro senso, indicare un'altra direzione, nuove funzioni. Con la forza "immateriale" dell'immaginazione. "Incompiuto non è una soluzione" - dice Masu - "ma permette di accedere a un nuovo terreno. Il lavoro non vuole essere giustificatorio né assolutorio per nessuno. Ma a livello di comunità nazionale dobbiamo trovare gli strumenti che ci permettano di riparare i guasti. Il fatto di cambiare di segno qualcosa, da negativo a positivo, ci permette di avere un nuovo sguardo. Quella da realizzare è una rivoluzione dello sguardo. Incompiuto permette di creare un terreno per cui una cosa che dovrebbe raccontare una sconfitta possa essere invece vista come potenziale inespresso, risorsa per il territorio, luogo del selvaggio".

C'è in tutto questo

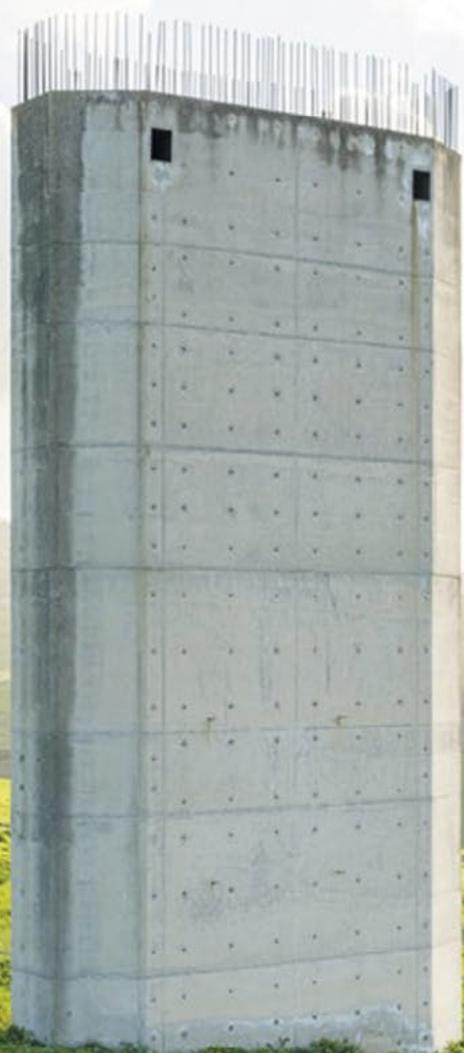
"Noi abbiamo dichiarato la presenza di uno stile in Italia, lo stile dell'Incompiuto, il più importante stile architettonico italiano dal dopoguerra ad oggi"

un approccio che ricorda alcune esperienze dell'architettura radicale, l'idea che, al di là dell'intervento materiale, del demolire, ricostruire e trasformare, gli spazi siano da ripensare innanzitutto in termini immateriali, siano luoghi da attraversare, abitare, condividere. Pensiamo alle questioni della riappropriazione della città e del paesaggio, vengono in mente le esperienze di Ugo La Pietra o, perché no, di Renato Nicolini con l'Estate Romana. E, ovviamente, in tutto questo discorso, il cinema arriva a occupare un ruolo centrale. Del resto, si parla di rivoluzione dello sguardo... E allora Masu prova a chiarire i rapporti di Alterazioni Video con il cinema. "I nostri film non hanno una durata prestabilita, durano finché abbiamo i soldi per girare, fino a quando otteniamo il montaggio che ci sembra funzionare meglio. E la nostra non è la fotografia di architettura tradizionale, ci sono immagini storte, riprese da prospettive sbagliate. Questi sono gli strumenti che usiamo per produrre degli oggetti che servono a veicolare i nostri contenuti. E allo stesso modo i film che abbiamo realizzato ci servono per raccontare delle storie funzionali agli obiettivi che ci diamo. Poi c'è il discorso che facevamo l'altra volta al telefono sulla sequenza. La sequenza è un dispositivo potente: il bombardamento di un'immagine dopo l'altra. La successione crea una dimensione epica per arrivare magari a fermarsi su un'unica, definitiva immagine. Però la successione ha la capacità di costruire un arco di forza, che aumenta esponenzialmente...". Proprio riguardo a ciò, è interessante notare come le immagini raccolte nel libro adottino in gran parte il campo lungo o lunghissimo, inquadrature che sono connaturate alla narrazione epica. "È vero - conferma Masu - soprattutto in questa ultima serie abbiamo cercato la distanza e per la prima volta abbiamo utilizzato il drone e ci è saltato fuori il paesaggio. Nelle nostre foto, prima, il paesaggio era come se non esistesse. Invece usare dei teleobiettivi e staccarci dal suolo ha cambiato completamente la visione. E questa è una novità realizzata in questa ultima fase di lavoro che riprende certamente una dimensione cinematografica...".

Ma al di là dei mezzi di espressione, delle intenzioni artistiche, rimane l'urgenza positiva, pratica. L'idea di affrontare le questioni in termini concreti. Uno dei prossimi appuntamenti di Alterazioni Video è una summer school a Matera, in una piscina incompiuta. "Per otto giorni ci mettiamo lì con gli studenti: sta rispondendo di tutto e di più. Siamo un bel gruppetto e proviamo a capire insieme come mettere in sicurezza e rendere accessibile la piscina e l'area. Come primo step di un protocollo di intervento che stiamo definendo rispetto all'approccio alle opere incompiute". Studiare, progettare, immaginare e definire strategie. La portata politica del discorso è immediata. La rivoluzione che passa dallo sguardo alle cose.

Nella consapevolezza che "Incompiuto sta sempre più diventando un tratto culturale"...

“Quella da realizzare è una rivoluzione dello sguardo. Incompiuto permette di creare un terreno per cui una cosa che dovrebbe raccontare una sconfitta possa essere invece vista come potenziale inespresso, risorsa per il territorio, luogo del selvaggio”



 Viadotto Mussomeli,
Caltanissetta

TRAIETTORIE
URBAN E

Il Postcinema del Fuorisalone

di federico fianchini

Il grande evento del design che ridisegna, ogni anno, la mappa e gli itinerari di Milano, assomiglia sempre più a quei festival di cinema che attraversano la città, come Berlino, Londra, Torino. Un viaggio tra immagini, stimoli e visioni che si mescolano alla nostra percezione della realtà e degli spazi: un festival di postcinema



La differenza sostanziale tra Milano e Roma è forse quella che c'è tra ordine e disordine. Se è vero che l'abusivismo del dopoguerra fece crescere Roma a dismisura, come si divertiva a osservare Fellini, così non si può dire che sia successo a Milano, che mantenne una fisionomia abbastanza simile a quella prebellica, sfruttando eventualmente le nuove aree inglobate da Mussolini nel '23 (si pensi a Lambrate o ad Affori per esempio).

Questa premessa ci è utile per capire il divertente, ma pur sempre temporaneo, sconquasso che ogni anno il Fuorisalone immette nella ordinata e operosa "cittadina". Sappiamo come il Fuorisalone sia una tendenza sviluppatasi sempre di più dall'inizio degli Anni '80. La spinta iniziale, voluta da alcuni marchi del Salone del Mobile per dare visibilità ai propri studi fuori dai confini fieristici, fu colta come opportunità da attori della comunicazione come "Interni", che ne hanno fatto un brand con tanto di logo.

Oggi, come allora, si vuole promuovere una creatività oltre al tema "mobile" per risaltare un'idea di progetto in generale, un design che tocchi vari ambiti (fino al *food* o all'*automotive*).

Col tempo le agenzie di comunicazione milanesi sono riuscite a creare l'idea di Milano "capitale mondiale del design". E così da tutto il mondo arrivano i cosiddetti "turisti del design", genuinamente interessati alla capacità produttiva, artigianale e progettuale meneghina. Per una settimana le geometriche e piane vie milanesi vengono riempite di stimoli che portano a riscoperte di angoli nascosti (come i famosi cortili chiusi). Questo però genera una rimappatura che è importante per ca-

pire il peso di un evento caotico come il Fuorisalone.

La normale mappa di Milano si arricchisce di dati, utili a trovare i vari eventi e ad uscire dalle usuali linee di visione offerte nel corso dell'anno. Come al cinema, si devono usare gli occhi in modo diverso dal solito. Gli eventi creati dai designer ridefiniscono gli spazi (una ri-definizione simile a quella che un tempo il carnevale ambrosiano faceva con gli attori del potere), creando itinerari da percorrere per scoprire le più recenti novità in fatto di design.

Così però Milano si presta a un'operazione interessante. Quasi senza accorgersene il Fuorisalone diventa sempre più un avvenimento espanso nella città, in cui gli occhi del pubblico sono rapiti dalle visioni che i designer provocano con le loro produzioni. Un po' come quei festival di cinema che vivono lo spazio della città che li ospita, tipo Berlino o Londra o Torino. Viene perciò facile pensare al Fuorisalone come a un festival di cinema o, ancor meglio, di postcinema. Un festival in cui i film sono sostituiti da eventi e installazioni e i registi cedono posto ai designer. Tutto all'interno di una città che "improvvisamente" si ritrova al centro di una nuova forma di cinema, il postcinema, che, pur derivando dalle pratiche del '900, oggi si sta sviluppando velocemente attraverso i nuovi schermi. Soprattutto attraverso il nostro nuovo modo di vedere la realtà (frutto esso anche del processo inconscio che il cinema ci ha donato con tutti i film mostrati precedentemente). Il tutto grazie a una settimana di puro caos che serve però a "rimescolare" l'abitudinario ordine meneghino.

Ridisegnare Milano

Se prendiamo la mappa di Milano del Fuorisalone 2019, presente sul sito www.fuorisalone.it (che è la guida ufficiale del Fuorisalone, il quale però, si precisa subito, non beneficia di un ente istituzionale e si basa principalmente sulla libera iniziativa) notiamo esserci cerchi più grandi, come Tortona e Brera, e cerchi più piccoli, come Bovisa e Lambrate. Ora, a parte il fatto che, appunto per la natura disordinata, forse anarchica, del Fuorisalone, gli itinerari cambiano di anno in anno (quindi quella del 2019 vede per esempio un ridimensionamento del cerchio di Lambrate), la cosa ci serve per capire come una rete di eventi, una trama fitta di scoperte, si sovrapponga alla cartina classica di Milano. Il Fuorisalone ci invita a ridisegnare le traiettorie di Milano e a muoverci in modo personale tra la molteplicità di stimoli che arrivano nel breve periodo di una settimana. Ma così ci viene chiesto di passare

dal "subire" una mappa al "creare" una nostra mappa. Azione che ha a che fare con il nostro personale metodo di leggere la realtà e che si può sposare bene anche con un certo privato disordine mentale, con cui creativamente scegliamo di guardare una cosa al posto di un'altra.

Milano, durante il Fuorisalone, si mostra in modo totale. Chi la guarda può scegliere percorsi consigliati o lasciarsi prendere dalla corrente, sbalottato da un evento all'altro. Personalmente crediamo che la fruizione più feconda sia quella che salta da uno shock all'altro, oltre l'analisi, sulla scia delle immagini, ricordi di memoria breve, assonanze leggere. Sapendo che tutto ha valore, anche il commento altrui, anche la foto su Instagram di qualche utente sconosciuto, su qualche profilo sconosciuto, scattata in aree lontane da quella in cui ci troviamo in quel momento.

“Per una settimana le geometriche e piane vie milanesi vengono riempite di stimoli che portano a riscoperte di angoli nascosti... Questo però genera una rimappatura che è importante per capire il peso di un evento caotico come il Fuorisalone”

Verso il Postcinema

Tutti questi stimoli disordinati creano nella nostra testa un unico film, uno stream che non è dissimile da Netflix. Tutto diventa *instaworthy*, forse l'intera città (coi i turisti del design che infatti si ritrovano a fotografare le periferie dove vanno a dormire).

Durante l'ultimo Fuorisalone, per esempio, in periferia (presso la ex sede di Alcova in via Popoli Uniti, cioè quel recente esempio di gentrificazione detto NOLO) abbiamo scoperto il brand Nanban con il suo carico di precisione e forza giapponesi. Nanban ribadiva mirabilmente il design delle origini, la cura dell'oggetto e del particolare. Ma concentrandoci su un bricco o su un cucchiaino, sapevamo di togliere tempo a un altro cucchiaino, da un'altra parte, in una rincorsa a vedere il più possibile in pochi giorni. Paradossalmente, in un clima di attenzione alla sostenibilità, la non sostenibile quantità di “attrazioni” sparse in tutta la città (11 aree – ci pare –) pretendeva una ipertrofia visiva. Forse il Fuorisalone richiede l'onnipresenza.

Vicino a Nanban erano allocate le sedici, SEDICI, installazioni di Ventura Centrale, già ampiamente mostrate dai social quasi in tempo reale. Diffidenti del flusso, andavamo a vedere coi nostri occhi il corridoio di schermi pensanti di Maarteen Baas, un intero corridoio che diceva “I think” e che ci faceva riflettere su come sia pericoloso erigersi ad autore, abbandonando la sicurezza dell'oggetto di design mostrato da Nanban. Mentre ipnotizzati guardavamo quegli schermi, pensavamo però all'astronave parcheggiata a Rho chiamata “Salone del Mobile”, dove eravamo stati testimoni di veri capolavori da ammirare e da comprare, come la lampada Sorry Giotto di Cattellanni & Smith. Fedele al *pun* “art only for art sake, but sell it for chrissake!”, Catellani & Smith esibiva un oggetto a metà tra scultura e utilità, vero capolavoro concreto/astratto, con quei cerchi esatti che ricordavano molto *The OA* (la serie di Netflix) e che ci parevano più puntuali degli schermi pensanti di Baas.

Il Postcinema

Proprio il rimando involontario a *The OA* ci fa capire il bello del Fuorisalone. Il Fuorisalone è un festival “inconscio” di Post-cinema. È assente una struttura organizzatrice e molto è lasciato alla libera interpretazione. Assenza e struttura sono due termini centrali. Vivere i giorni del Fuorisalone rende chiaro come non sia necessario vedere tutto, essere dappertutto. Ciò che non si vede ha altrettanta forza di ciò che si vede. Anzi, mancare qualche visione aiuta. Anche perché si è immersi in un flusso in cui le visioni arrivano nonostante noi.

Possiamo mancare Nendo o Rossana Orlandi, essere assenti alla Sala Reale della Stazione Centrale o a Palazzo Isimbardi, ma la virtualità totale che caratterizza il Fuorisalone, il fatto che esso viva oltre la realtà e dentro il rimando, ci fa benissimo essere presenti a ciò che abbiamo mancato.

Essere assenti a un evento può anche voler dire essere presenti senza coglierne il senso. Si prenda per esempio la serie di installazioni all'Università Statale, organizzate proprio da Interni (di cui accennavamo sopra). Queste installazioni tra-

sformavano la sede dell'Università (l'antica Ca' Granda) in un bellissimo parco giochi, in cui il valore teorico dei concetti veniva di fatto nascosto dalla gioiosa, fanciullesca interazione che si richiedeva agli spettatori. Erano infatti i bambini coloro che meglio di tutti “capivano” con cosa si avesse a che fare. Anche se il prato del cortile centrale urlava “Help” (magari memore dei lontanissimi anni del Movimento Studentesco) la scritta era leggibile solo dalla balconata sopra l'ingresso centrale, un'azione richiesta non fluida.

Con l'odierna tecnologia il Fuorisalone è fertile terreno di gioco, interazione e immersione, azioni che necessitano fluidità. È il gesto a essere concettuale, come i bambini fanno istintivamente. L'operazione intellettuale viene meno, se messa a confronto con l'azione o con l'immagine salta, tipo una giraffa che addenta un lampadario. Inoltre la metafora “parco di divertimenti” è esattamente il nodo su cui si regge la società post-novecentesca attuale, in cui l'evento è più importante del sistema, e l'effimero è più importante del permanente.



Per Austrian Design una piscina di piccole palline in polistirene 100% riciclato, riutilizzabile e antistatico

Persi nel flusso

Il festival post-cinematografico chiamato Fuorisalone ci chiede di credere a qualcosa che cozza potentemente con la nostra diffidenza. Senza la protezione di una teoria potente (la lotta contro l'inquinamento – tema 2019 – resta purtroppo aleatoria) ci chiede di compiere un salto da una dimensione all'altra (come in *The OA*). Si passa da Alex Chinneck per Philip Morris in Tortona ai fratelli Campana per Louis Vuitton a Palazzo Serbelloni senza essere narrativamente pronti. Ma questo è il fascino. Non si deve capire, si deve sentire. Non serve forse neanche esserci fisicamente, serve nuotare nel flusso. Se non si vede coi propri occhi si può vedere con gli occhi degli altri. Si può percepire l'atmosfera attorno a quella installazione, quel palazzo, quel cortile.

Dentro il cortile di Palazzo Litta trovavamo *Echo* dello studio Pezo-Von Ellrichshausen che ricordava l'installazione a specchio per COS di Phillip K. Smith III dentro il cortile di Palazzo Isimbardi nel 2018. Ma cosa avevamo visto prima? E dove? Le visioni si mescolano, i nomi dei designer pure, proprio come fossimo a Cannes o a Venezia. Si viaggia da un

ricordo all'altro senza trattenere più la trama, forse non c'è la trama. Ogni appartamento è una scoperta, nel bene e nel male, tra un'epifania e un senso di *déjà vu*. La testa si riempie di immagini, come quella lampada in via Palermo 1, quella sedia in corso Venezia 16. Probabilmente neanche la mappa serve. Se avessimo più tempo sarebbe lo stesso, probabilmente sarebbe peggio. Tutto viene spazzato via dallo sguardo successivo, in un moto dal centro alla periferia e ritorno, dalle zone classiche alle zone nuove, che magari hanno fiutato l'affare e vi ci sono gettate. Oppure vogliono solo far sapere al mondo di esistere, magari da decenni, e solo ora riescono a comunicarlo. Allora il Fuorisalone sembra un luogo teoretico in cui se non comunichi cosa fai non esisti. Ma poi il turista del design trova la bottega nascosta in una piccola via di Lambrate e l'assioma appena detto viene smentito. Non c'è un ordine o un criterio. Per una settimana pare un carnevale, pare di stare a Roma.

Mi vendo il tuo database (e i tuoi tradimenti)

di carola frediani

Il 18 agosto 2015 viene pubblicato in Rete tutto il database del sito di incontri extraconiugali *Ashley Madison*, con inclusione di nomi, indirizzi, carte di credito, telefoni e preferenze sessuali di circa 33 milioni di iscritti. Sarà ricordato come il giorno in cui un attacco di hacker ha colpito in faccia milioni di utenti comuni, denudando la loro vita privata nemmeno fossero star di Hollywood. Questo articolo è tratto dal libro di Carola Frediani, *Guerre di rete*, Ed. Laterza, che più che bello ci appare inquietante e dannatamente necessario. Le storie vere che narra – tra hacking di Stato, spionaggio, ricercatori a caccia di software malevoli, gruppi parastatali o strettamente criminali, persone comuni e inconsapevolmente coinvolte – ci raccontano come la Rete si stia trasformando in un vero e proprio campo di battaglia. La fotografia di un presente inquietante e contraddittorio che potrebbe trasformarsi a breve in un futuro distopico

Se il personale diventa pubblico

“**Q**uando sono tornata dal lavoro, ho notato qualcosa di strano in casa, cose che non erano al loro posto, e poi l'ho scoperto. È stato un momento a cui la vita non ti prepara. Come spieghi ai tuoi figli che il loro padre è morto e che si è ucciso?”

È molto composta Christi Gibson mentre racconta alle telecamere l'episodio più drammatico della sua vita. Pochi giorni prima, il 24 agosto 2015, suo marito John Gibson, 56 anni, pastore battista e insegnante in un seminario a New Orleans, si è suicidato lasciando un biglietto rivolto alla moglie e ai loro due figli. “*Scriveva della sua depressione. E del fatto che il suo nome fosse lì, e di questo era molto molto affranto*”, prosegue la donna parlando alla CNN, aggiungendo che il marito temeva anche di perdere il lavoro. Accanto a lei siedono i due figli adulti. “*Tutto quello che sappiamo è che ha speso la sua vita per aiutare gli altri, ha offerto perdono, preghiera e indulgenza a tutti, ma per qualche ragione non ha potuto estenderli a se stesso*”.

Il posto dove era finito il nome di John Gibson era online. Era il database che conteneva tutti gli utenti del sito *Ashley Madison*, trafugato e messo in Rete da uno o più hacker. Anche lui, come al-

tri milioni di persone nel mondo, si era iscritto tempo prima. “La vita è corta. Fatti una scappatella”. Così recita il motto della piattaforma, che è un sito di *dating*, di rimorchio online, uno come tanti, ma che si indirizza soprattutto a una certa tipologia di persone: chi è in cerca di avventure extraconiugali. Ce ne sono diversi di siti del genere, e ogni estate le caselle di posta dei giornalisti sono inondate dai loro comunicati stampa che elencano classifiche delle città più infedeli o delle ragioni dell'adulterio. Il loro marketing è piuttosto aggressivo, con frasi come: “Il sito della scappatella sicura per persone sposate o impegnate”, e via dicendo.

“Cari uomini, prestate attenzione alle donne nate sotto il segno dei Gemelli”, recitava nel 2012 un comunicato in italiano proprio di *Ashley Madison*. Un colosso nel suo campo, fondato in Canada già nel 2002. Il suo modello di business si basa su un misto di iscrizioni gratuite e di messaggi privati a pagamento. A pagare sono gli uomini, da sempre la componente maggioritaria (e a volte con maggioranze bulgare) degli iscritti a questo genere di siti. E cancellare un profilo, una volta aperto, richiedeva comunque una somma di 19 dollari.



Il lavoro preziosissimo di Carola Frediani lo si può seguire settimanalmente iscrivendosi alla sua newsletter "Guerre di Rete" by carolafrediani. Ogni domenica una selezione ragionata di notizie e approfondimenti sul mondo cyber e dintorni



Fin qui semplice business, dunque. Almeno fino al 19 luglio 2015. La sera prima, Brian Krebs, noto giornalista tech investigativo, sta al pc in pigiama a casa sua, in Virginia, quando una delle sue fonti anonime gli manda una soffiata. Si tratta di alcuni link ad ampie quantità di dati che sembrano essere stati sottratti dai server di Avid Life Media, l'azienda canadese che gestisce *Ashley Madison* e altri siti di *dating*. Krebs vede i nomi degli iscritti, i loro indirizzi, i numeri delle carte di credito. Ci sono anche molti documenti aziendali, che includono il cellulare dell'amministratore delegato di Avid Life Media, Noel Biderman. Krebs gli telefona e Biderman gli conferma che sì, sono stati hackerati, ma che stanno facendo il possibile per far sparire dalla Rete – con delle richieste di rimozione – il materiale con i dati. Purtroppo per i loro utenti non ci riusciranno veramente.

Poche ore dopo, Krebs sul suo blog dà la notizia di quanto sta avvenendo. "Ampie copie di dati rubati dal sito di tradimenti AshleyMadison.com sono state pubblicate online da un individuo o un gruppo che dice di aver completamente compromesso il database utenti dell'azienda, i suoi documenti finanziari e altre informazioni proprietarie. Il *leak* [la fuga di dati] ancora in corso potrebbe essere molto dannoso per alcuni dei 37 milioni di iscritti", scrive Krebs. Quanto dannoso si capirà solo successivamente. Per ora gli hacker – che si fanno chiamare *The Impact Team* – provano a ricattare l'azienda se questa non manderà offline i suoi siti di incontri, a partire da *Ashley Madison*. "Peccato per quegli uomini, sono spregevoli traditori e non meritano discrezione", scrivono gli hacker. "E peccato per Avid Life Media, non avete mantenuto la

vostra promessa di segretezza. Abbiamo tutti i profili degli iscritti e li rilasceremo presto se Ashley Madison rimane online".

La motivazione degli aggressori è confusa e anche contraddittoria. Da un lato sarebbe una punizione per il comportamento dell'azienda verso gli utenti, poiché diceva di cancellare i profili (a pagamento) senza farlo veramente, scrive *The Impact Team*. Dall'altro non sembra però esserci alcuna remora né compassione, ma semmai disprezzo, per gli iscritti che rischiano di essere le vittime collaterali della pubblicazione dei dati. "Sembrano motivati dall'immoralità dell'adulterio", scrive in quei giorni l'esperto di sicurezza Rob Graham. "Ma molto probabilmente la loro prima motivazione è il divertimento, e la seconda il fatto che semplicemente potevano farlo".

Il sito non va offline come richiesto, e alcuni giorni dopo gli hacker decidono di pubblicare in Rete – nelle *darknet*, dove non funzionano le richieste legali di rimozione – tutto il database utenti, che include nomi, indirizzi, carte di credito, telefoni e preferenze sessuali di circa 33 milioni di iscritti. È il 18 agosto, che sarà ricordato come il giorno in cui un attacco hacker ha colpito in faccia milioni di utenti comuni, denudando la loro vita privata nemmeno fossero star di Hollywood. Solo che in questo caso i famosi quindici minuti di celebrità si sono incarnati nel peggiore dei reality.

Nelle *darknet* (definite spesso sui media come Dark Web) i dati sono comunque molto difficili da trovare per la maggior parte delle persone. Ma il giorno dopo affiorano anche sul web detto in chiaro, quello visibile e raggiungibile da tutti. Intanto, tra il 20 e il 21 agosto, gli hacker pubblicano anche i contenuti delle mail di Biderman. Invano Avid Life Media cerca di fermare la diffusione del *leak* con delle richieste di rimozione per violazione del copyright ai siti o ai profili Twitter che linkano ai dati. È come fermare uno sciame di mosche colpendole una a una con la paletta. I file si scaricano da più parti, basta aprire un client per BitTorrent.

Una marea di dati molto personali

Di quanti e quali dati stiamo parlando per la precisione? Dieci gigabyte di dati compressi. Per dirla con Dave Kennedy, un ricercatore di sicurezza che è stato tra i primi ad analizzare il "dump" (cioè l'atto di copiare e scaricare da un sito dati, tabelle, ecc.): "Per chi non se ne rende conto, si tratta di una cosa imponente. Enorme". Dove "gli attaccanti hanno mantenuto per tanto tempo l'accesso ai server di Ashley Madison, e a gran parte dei suoi documenti e database, senza che



nessuno se ne accorgesse". Il risultato è la pubblicazione di dati personali e di password di 33 milioni di profili – anche se per fortuna sono cifrate, in gergo "hashed". Tra le informazioni sui profili, ci sono quelle sull'aspetto fisico (altezza, peso, ecc.) e sulle preferenze sessuali: "uomo impegnato cerca donna", "uomo cerca uomo", ma anche "dominante/ master", "sottomesso/schiavo", "bondage" e simili. Molti dei profili sono falsi, ma anche così ne restano milioni aperti da persone reali. Gli indirizzi fisici spesso sono falsificati, ma a volte sono rimaste in memoria le coordinate Gps, nota ancora Graham. Che aggiunge: ben 28 milioni di profili sono di uomini. Su questo dettaglio torniamo dopo.

Naturalmente nel *leak* ci sono anche una montagna di documenti corporate sull'azienda – contratti, memo, "chart" dell'organizzazione, tecniche di vendita, mail del management –, ma in questa storia sono quelli che interessano meno. Qualcuno comincia ad analizzare in massa gli indirizzi mail: 15mila appartengono

"Ciao, ti sto ricattando", esordiva una mail ricevuta da un uomo di 65 anni del Nebraska, sposato. Aveva usato il sito per incontrare tre donne, ma non era andato più avanti di un pranzo insieme"

a domini di primo livello del governo o dei militari statunitensi, come *.gov* o *.mil*. Il Pentagono apre un'indagine. Chi è iscritto con l'indirizzo lavorativo comincia ad avere paura di ripercussioni.

Sulle prime tracce

Intanto Avid Life Media e le autorità cercano disperatamente di reagire. L'azienda mette una taglia, offrendo 500mila dollari canadesi (340mila euro) di ricompensa a chiunque fornisca informazioni utili per identificare gli attaccanti. Proprio sull'attacco emergono ulteriori dettagli. Il 25 agosto la polizia di Toronto tiene una conferenza stampa e tra le altre cose consegna ai giornalisti stupiti un foglio con il testo di una canzone. Si viene infatti a sapere che il 12 luglio, pochi giorni prima che Krebs venisse allertato della diffusione dei primi dati, gli impiegati di Toronto di Avid Life Media, al momento del login nei loro computer, si erano trovati davanti il messaggio minaccioso degli hacker, con la loro richiesta di chiudere i siti, accompagnato dalla musica di *Thunderstruck*, una hit degli Anni Novanta della band australiana AC/DC. Vedremo poi che, per quanto bizzarro possa

sembrare, proprio la canzone diverrà anche una pista investigativa. Non solo: le autorità canadesi arrivano al punto di rivolgersi direttamente alla comunità di hacker del Dark Web, non esattamente il genere di alleato delle forze dell'ordine. "*Vi chiediamo di fare la cosa giusta e contattarci*", è l'appello surreale del questore di Toronto Bryce Evans.

Ma la conferenza stampa della polizia non ha solo note di colore. Ci sarebbero indagini in corso su almeno due suicidi che potrebbero essere connessi al *leak*, spiega lo stesso Evans. Negli Stati Uniti, un capitano della polizia di San Antonio, i cui dati erano nel *dump*, si toglie la vita. Il 24 agosto, come abbiamo visto all'inizio, si uccide John Gibson. Pochi giorni dopo, l'amministratore delegato Noel Biderman si dimette.

L'arrivo dei piranha

A peggiorare la situazione, nel giro di pochi giorni inizia a svilupparsi un'economia criminale fatta di tanti piccoli piranha che cercano di addentare un pezzo della preda. Sbucano siti come *Ashley.cynic.al* e *Trustify* che consentono di fare una ricerca su un indirizzo mail per vedere se faccia parte del *leak* senza doverlo scaricare tutto. Gli esperti però consigliano di evitarli, perché potrebbero raccogliere e riutilizzare proprio quelle informazioni riservate che si teme siano state diffuse. In particolare, il ricercatore di sicurezza Troy Hunt rileva come *Trustify* mandi delle mail a persone il cui indirizzo sia stato cercato da qualcuno nel proprio motore di ricerca, per poi offrire "consulenze".

L'esercito degli "spammer" e dei "phisher" inizia a scaldare i motori, facendo partire mail sul tema *Ashley Madison* per far

abboccare utenti particolarmente curiosi o impauriti. Tom Kellerman, dell'azienda di sicurezza Trend Micro, mette subito in guardia dalle torme di truffatori, impegnati a creare mail provenienti da finti rappresentanti di *Ashley Madison*, o da finti avvocati e studi legali, per tentare di ingannare gli utenti che pensino di essere coinvolti nella diffusione dei dati. E infine, in modo più mirato, si muovono gli estorsori. Purtroppo su quest'ultima categoria esistono varie testimonianze.

"Ciao, ti sto ricattando", esordiva una mail ricevuta da un uomo di 65 anni del Nebraska, sposato. Aveva usato il sito per incontrare tre donne, ma non era andato più avanti di un pranzo insieme. "*Se vuoi mantenere segrete le tue bugie e i tuoi tradimenti al tuo partner, alla tua famiglia, ai tuoi amici e al tuo datore di lavoro fai molta attenzione. Poiché quello che chiediamo non è ne-*

goziabile e può rovinarti la vita". La mail chiedeva un pagamento di tre *bitcoin* e, anche se all'inizio la vittima non sapeva neanche cosa fossero, alla fine ha pagato cinque *bitcoin* (del valore di circa 1000 dollari all'epoca), sperando di togliersi i ricattatori di torno. In realtà ha continuato a ricevere mail di questo tipo per mesi. La storia l'ha raccontata la giornalista Kristen Brown, che ha intervistato un centinaio di vittime del *leak*. La sua indagine non lascia dubbi sull'impatto psicologico e materiale lasciato dalla vicenda su moltissimi iscritti al sito, trovatisi in un turbinio di incertezza, sensi di colpa, paure, paranoia e ricatti.

Tutto quello che aveva Brown erano indirizzi mail e numeri di telefono di persone finite nel *leak*. E così la giornalista ha iniziato a scrivergli. "Ho deciso che avrei usato la mail per contattarli, perché avrebbero potuto più facilmente ignorarmi nel caso non se la sentissero di parlare. Nei primi giorni ho scritto a circa duemila utenti di Ashley Madison. All'inizio mi ha risposto qualche dozzina: erano spaventati e confusi riguardo a quello che l'attacco informatico poteva significare per loro. Molti erano anche sollevati di poter parlare con qualcuno che potesse spiegargli cosa stava succedendo. Altri mi hanno rivolto domande sulla loro situazione personale, e ho cercato di rispondere come potevo". Dopo aver pubblicato la sua storia, Brown ha ricevuto poi molte altre mail. "Volevano sapere cosa dovevano fare se qualcuno provava a ricattarli; altri volevano solo sfogarsi. Un tipo ha continuato a scrivermi per mesi: anche se aveva usato una mail finta e una carta di credito usa e getta, temeva che la moglie lo venisse a sapere e io ero l'unica persona a conoscere il suo segreto e con cui poteva confidarsi. In tutto avrò parlato con più di cento persone".

Il ricercatore Toshiro Nishimura ha individuato una vera campagna di estorsioni al riguardo, con una mail che diceva così: "Purtroppo i tuoi dati sono stati 'leakati' nel recente *hack* di Ashley Madison e ho le tue informazioni. Ho anche usato il tuo profilo utente per trovarti su Facebook, così ora ho una linea diretta per contattare tutti i tuoi amici e la tua famiglia". La mail proseguiva con la richiesta di pagare entro tre giorni 1,05 *bitcoin* (all'epoca circa 243 dollari) su uno specifico indirizzo. In pratica l'estorsore si era scaricato il *leak*, aveva estratto gli indirizzi mail, aveva generato un indirizzo *bitcoin* per ogni vittima e aveva inviato le mail di ricatto. Questa campagna ha dato i suoi frutti? Sì, secondo Nishimura, che ha provato a rintracciare le transazioni *bitcoin* inviate dalle vittime sulla base delle quantità richieste. In quattro

giorni gli estorsori di questa specifica campagna – non l'unica evidentemente – avevano incassato 6400 dollari.

Ma non ci sono solo i criminali. A peggiorare la situazione, molti giornali locali e blog, specie negli Usa, iniziano a pubblicare i nomi dei residenti che usava-

no il sito, incuranti tra le altre cose del fatto che chiunque avrebbe potuto inserire la mail di qualcun altro per il processo di iscrizione iniziale, dal momento che gli indirizzi mail non erano validati (diverso ovviamente il discorso per chi aveva comprato i servizi del sito pagando con la propria carta di credito).

Nella cosiddetta Cintura della Bibbia, nel Sud degli Stati Uniti, giornali locali come "The Henry County Report", in Alabama, hanno pubblicato la lista di nomi, indirizzi mail e recapiti delle persone della zona che erano iscritte al sito. "Fedifraghi smascherati!", era il tenore dei titoli. E mentre un sindaco dell'Alabama veniva costretto a dimettersi dopo essere stato indicato tra gli utenti, altri abitanti di questo Stato, "googlando" il loro nome, lo ritrovavano nella suddetta lista, esposta al pubblico ludibrio. "Abbiamo deciso che era interesse dei nostri lettori avere pieno accesso ai nomi degli individui della nostra area", scriveva "The Henry County Report", aggiungendo di aver pubblicato solo gli iscritti paganti. Brown mi ha raccontato di essere stata contattata proprio da un uomo in Alabama, terrorizzato dall'idea di poter essere pubblicamente e virtualmente linciato dai vicini di casa e dalla comunità se si fossero accorti che era iscritto ad Ashley Madison.

Del resto, account Twitter come @KentuckyAMleak hanno perfino twittato (prima di essere sospesi) i nomi di utenti del Kentucky, menzionando dove possibile i rispettivi datori di lavoro. In occasione del *leak* di Ashley Madison si è visto anche questo: una santa e assurda alleanza tra fanatici religiosi, moralizzatori d'ogni fede e troll internettiani per vergare una riedizione digitale della *Lettera scarlatta*.



Un monito per tutti

Intanto la piattaforma di scappatelle non sembra aver subito ferite irreparabili dall'aggressione e, dopo un periodo di turbolenze, ha apparentemente ripreso le sue attività come nulla fosse. Né sembrano averla scalfita alcune cause legali mosse da ex iscritti riguardo alla perdita di riservatezza e alle ripercussioni prodotte dal *leak*, cause che sono ancora in corso in tribunale. E non l'hanno frenata neppure alcuni reportage giornalistici che hanno evidenziato non solo lo sbilanciamento tra uomini e donne (queste ultime sarebbero state il 15 per cento, secondo il "New

York Times", sebbene altre stime fossero ancora più severe), ma anche l'utilizzo di "fembot", "bot" femminili, cioè programmi automatici che simulavano identità di donne con cui attirare clienti.

A un anno dal *leak*, dopo un cambio di management, Avid Life Media (che ha mutato nome in Ruby) ha tentato di scrollarsi di dosso l'infelice passato con un "rebranding" del sito, che non è più centrato sull'idea di infedeltà e vuole aprirsi a una fetta più ampia di persone. Naturalmente, l'azienda sostiene anche di aver rafforzato le proprie difese digitali attraverso un consistente lavo-

ro di “auditing”, cioè con un’analisi indipendente, fatta da società esterne, dei suoi sistemi. La Federal Trade Commission, l’agenzia federale statunitense per la protezione dei consumatori, ha però aperto un’indagine sulla società. Nel dicembre 2016 si è quindi arrivati a un accordo legale fra le parti che prevede una ammenda da 17,5 milioni di dollari. L’agenzia federale ha stigmatizzato tra le altre cose proprio l’utilizzo di bot per ingannare gli iscritti, oltre che la mancata cancellazione dei loro dati quando richiesti. Tuttavia la società dovrà versare effettivamente solo una minima parte di quella cifra, 1,66 milioni di dollari, perché sarebbe impossibilitata a pagare. E di questi soldi nulla andrà di fatto agli utenti. Forse, a lungo termine, *Ashley Madison* non si riprenderà mai del tutto dal colpo subito. Di sicuro, nel medio e breve termine, a pagarne le conseguenze più salate sono stati molti suoi clienti.

Perché il punto è che non c’è bisogno di essere un target per finire vittima di un attacco. Certo, se si è un ricercatore di sicurezza informatica che lavora sui *malware* di Stato – come abbiamo visto con Stuxnet – si potrà incorrere in un certo tipo di attenzioni dirette e *ad personam*. Ed è quasi impossibile difendersi da un attacco mirato condotto da una entità statale. Ma ciò non vuol dire che, da quella categoria in giù, non esistano dei rischi per tutti gli altri. Che non vanno considerati come una massa indifferenziata, ovviamente. Ad esempio, imprenditori e dipendenti di aziende con proprietà intellettuale di valore, militari, funzionari governativi, politici e giornalisti – soprattutto quelli che trattano temi di sicurezza nazionale – avranno comunque un profilo di rischio più elevato della media, poiché possono finire nel mirino di vari soggetti.

Tuttavia, anche l’utente più comune – proprio quello che ama dire “tanto io non ho nulla da nascondere”, “tanto se il governo/criminali/spie/hacker entrano nel mio pc si annoiano” e via dicendo – può diventare vittima di un attacco. Nella maggior parte dei casi, quale danno collaterale di aggressioni che nascono con altri fini. E in alcuni episodi – che però sono sempre più frequenti, e tenderanno a crescere – vittima in quanto “utente comune”, in quanto “commodity”, bene indifferenziato e interscambiabile di un sistema che lo rivenderà a pezzetti, dentro blocchi di dati passati di mano in mano. Gli utenti “normali”, quelli che usano la Rete in modo “normale”, medio e tendenzialmente spensierato, saranno sempre di più “utenti da cannone”, prima linea di un’economia digitale – legale e criminale – basata sulla vendita di dati. Questi dati possono essere ottenuti con il consenso delle persone, quando ad esempio cliccano senza preoccuparsi su qualsiasi modulo di “Accettazione dei termini di servizio”; o possono essere esfiltrati a forza dai server di un’azienda. In questo tritacarne, in realtà, ci siamo dentro un po’ tutti, ma in alcuni casi – e lo si è visto con *Ashley Madison* – il risultato di una fuga incontrollata di informazioni può avere conseguenze pesanti, reali e soprattutto imprevedute.

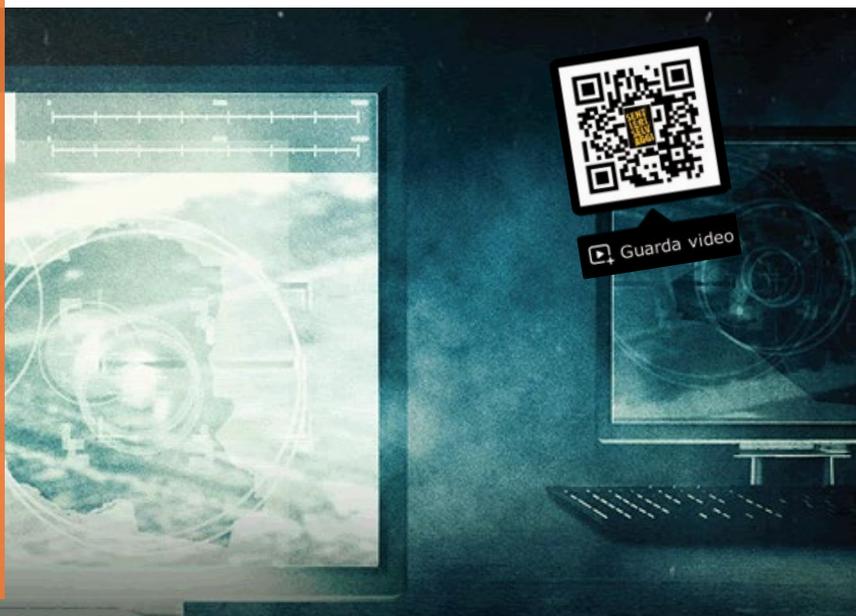
“Possiamo pensare che questo leak è accaduto a dei traditori irresponsabili che si erano iscritti a un sito di incontri extracongiugali, e che quindi non ci riguarda”, commenta ancora Brown. “Ma la realtà è che ha mostrato la natura del mondo ricco di dati in cui viviamo. Dove tutti siamo vittime potenziali. L’America, nelle sue radici, ha ancora una cultura puritana e questo non le ha permesso di mostrare empatia per le vittime di Ashley Madison; e di capire la natura del leak e quello che ci ha mostrato: ovvero che stiamo tutti vivendo in una gigantesca casa di vetro”.

Film da vedere sulle Guerre di Rete: *Zero Days*, di Alex Gibney (2016)

Alex Gibney si immerge nei meandri oscuri della *cyberwarfare*, per ricostruire i passaggi dell’operazione Olympic Games, un attacco informatico ideato nell’era Bush e definitivamente lanciato da Obama contro l’Iran di Ahmadinejad. È il 2010. Il piano è di inserirsi nel sistema delle centrali nucleari iraniane attraverso il famigerato virus Stuxnet, che viene “iniettato” nei sistemi informatici di cinque aziende esterne fino ad arrivare all’impianto di Natanz e a mandare fuori uso mille centrifughe. Ma il virus viene individuato e reso noto da un’agenzia bielorusa impegnata nella sicurezza informatica. Da quel momento è tutto un susseguirsi di indagini e fughe di notizie compromettenti.

Gibney ricostruisce i passaggi della vicenda in maniera puntuale, a partire dalle tracce seguite dalle inchieste del *New York Times* e dalle rivelazioni di Edward Snowden. Ma va anche oltre: grazie alla testimonianza “esclusiva” di una *deep throat* all’interno della NSA, racconta come Olympic Games fosse solo il preliminare di un’operazione su più larga scala, Nitro Zeus, un attacco coordinato a tutte le più importanti infrastrutture iraniane, dai trasporti alle forniture di servizi, fino ai sistemi di controllo dell’aviazione militare. La guerra globale informatica...

(Aldo Spiniello)



Z E R O D A Y S

WATCH AT HOME

di federico baleani e
enrico rizzato

Google Stadia: fuga dalla console

Non più un oggetto fisico, ma un servizio streaming. Il progetto Stadia si porta dietro molte domande: chi sarà il proprietario del gioco a cui giocheremo? Velocità di connessione e tempi di latenza dei server ci consentiranno di giocare a tutti i titoli?

Il servizio intanto dovrebbe divenire disponibile entro novembre 2019



 Cassandra, personaggio di
Assassin's Creed Odyssey

Stream Neutrality

I cambiamenti del mercato hanno portato l'utente a non tenere più tra le mani un oggetto fisico, ma piuttosto a fruire di un servizio dematerializzato. In quest'ottica, Google Stadia piomba come il prossimo "oggetto del desiderio", il salto in avanti ancora inedito nel campo videoludico e che, potenzialmente, potrebbe rivelarsi un *game-changer*, un po' come è successo tra Netflix e il noleggio Home Video.

Nel mondo dei videogame deleghiamo già servizi come Steam a salvaguardare sui propri server i software di gioco, con la possibilità di effettuarne il download quando lo volessimo installare sui nostri PC; in pratica, abbiamo demandato ad un soggetto terzo alcune attività che nel passato erano di competenza esclusiva dell'utilizzatore.

Il progetto Stadia sfrutta questo concetto fino all'estremo: niente più guerre tra le diverse console, o aggiornamenti continui dei sistemi di gioco, come su PC o mobile. Vogliamo solo giocare, e vogliamo poterlo fare da casa, su di un vecchio computer, o direttamente dalla TV? Stadia promette tutto questo!

Detta così, la cosa suona semplice; ma il progetto Stadia si porta dietro molte incognite e molti dubbi. Chi sarà il proprietario del gioco a cui giocheremo, visto che le premesse riguardano un canone mensile (non delineandosi, quindi, un vero e

proprio acquisto di un bene, anche se immateriale)? Velocità di connessione e tempi di latenza dei server ci consentiranno di giocare a tutti i titoli? Le domande sono molte e le certezze poche. Quello che, ad oggi, si è capito è che il servizio dovrebbe divenire disponibile entro novembre 2019.

Secondo Google, e a quanto si è visto nelle varie presentazioni del servizio, si dovrebbe arrivare ad una risoluzione in 4K a 60 fps, il tutto derivante da una potenza di calcolo molto elevata rispetto ai concorrenti diretti (quasi il doppio), dovuta alla notevole capacità di elaborazione dei server.

In realtà, i dubbi leciti a riguardo sono parecchi: qualcuno ritiene che, con una banda non performante, sarà praticamente impossibile sfruttare il servizio, trasformando Stadia nella piattaforma di gioco più discriminante che sia mai stata concepita.

Tuttavia, appare strano che Google non abbia valutato questi rischi; anzi... approfondendo la tematica e indagando sui vari contenuti ufficialmente rivelati inerenti Stadia, la domanda che molti analisti si sono posti riguarda il perché Google abbia voluto addentrarsi "di prepotenza" nel settore dei videogame, dove, in precedenza, ha già avuto qualche esperienza con Ingress, ma solo di nicchia.

La partita infinita

La risposta più ovvia è quella legata allo sviluppo del mercato e ai suoi dati di crescita. Tuttavia, è stato fatto notare che, dalle foto trapelate, sul controller della piattaforma dovrebbe essere presente un tasto per la funzione di streaming: questo pulsante può essere la trovata che farà la differenza. A oggi YouTube (marchio di proprietà Alphabet, la holding cui anche Google appartiene) è quasi monopolista sul mercato dei video in streaming, ma sta rapidamente perdendo una importantissima fetta di market globale, e cioè quella dei videogiocatori. Ultimamente questa tendenza appare in crescita. Ne costituisce la probabile causa la piattaforma streaming Twitch, specializzata nel settore videoludico, in particolare per i cosiddetti E-sport.

La "non console" Stadia permetterà (sempre che tutto quello affermato da Google venga mantenuto) di andare in streaming in diretta, subito e in modo veloce, di entrare nelle partite, ove possibile, che si stanno visualizzando in quel momento, e - non ultimo - di acquistare prodotti tramite l'assistente virtuale (presente anch'esso nel controller). Siamo quindi davanti a una specie di Google Home travestito da console. Potremo forse usare il controller, perennemente posizionato in salotto davanti al televisore, non solo per "sparacchiare" a destra e a manca contro qualcuno o qualcosa, ma anche per fare acquisti e caricare i video dei gattini che giocano?

Stadia offre dunque una promessa nuova: giocare sempre e ovunque. Il primo obiettivo è facilmente realizzabile - si spera - con una buona connessione: si potrà, in effetti, giocare con il videogame preferito anche mentre si starà nella casa al

mare o in vacanza in hotel, cimentandosi con le daily o a qualche evento specifico anche senza portarsi per forza appresso il PC o la console.

Tuttavia, come si è accennato prima, qualche problema potrebbe sorgere relativamente alla banda di connessione e alla latenza dei dati, anche se, durante l'evento I/O di maggio, organizzato da Google per i *developer*, l'attenzione non si è andata focalizzando tanto sulla banda necessaria, ma piuttosto sull'ottimizzazione dei *codec* di trasmissione. I *codec* sono quei programmi di codificazione e compattazione di sequenze video che ci permettono di ricevere e visualizzare in buona qualità streaming filmati e clip anche se la nostra ADSL o fibra non è al massimo della sua portata nominale.

Google ha, in effetti, dato vita a "Streamer", un nuovo software basato su una "piccola" IA, il cui compito sarà quello di calibrare l'utilizzo della banda di trasmissione che l'utente avrà a disposizione localmente, dove e quando si collegherà. Si tratta, in pratica, di lasciar decidere all'intelligenza artificiale di questo software se, in un dato momento, si debba utilizzare banda di trasmissione e ricezione dati per, ad esempio, privilegiare la resa grafica di un eventuale nemico od ottenere una risposta più rapida dei comandi. Questo sistema deciderà in tempo reale, soppesando varie volte al secondo, la soluzione migliore; cioè dipenderà dal suo corretto funzionamento cosa vedrà il giocatore e cosa gli verrà fornito come feed-back dei comandi. Il tutto, secondo Google, per adattare meglio l'esperienza di gioco alle necessità del singolo *gamer*.

Una vita in abbonamento

Oltre ai vantaggi e svantaggi per chi giocherà con Stadia, come cambierà la vita di chi sviluppa, pubblica e distribuisce i videogame?

A oggi noi abbiamo distribuzioni diverse su quasi tutti i device: ci riferiamo a PlayStation, Xbox, Switch e Windows PC (senza contare i sistemi iOS e quelli Android). Questo si traduce nella necessità di studiare il “porting” da un sistema a un altro per i giochi di maggior successo. Questa operazione ha, evidentemente, dei grossi costi. Inoltre, i *publisher* internazionali tengono ultimamente a lanciare i titoli di grido su più piattaforme in contemporanea. Con Stadia tutto questo diventerà il passato: tutti potranno giocare a tutto, visto che saranno i server di Google a farci giocare. E naturalmente tale rete di server andrà ampliata e migliorata (si vocifera, ad esempio, che Google abbia appena aperto una nuova *server farm* in Finlandia dal costo previsto di 600 milioni di euro).

Dopo l'evento del 6 giugno, sono sulla lista di Google molti titoli e aziende di primo piano come Rockstar Games, Electronic Arts e Capcom e molti altri. L'idea che si percepisce è che Stadia possa essere una grande scommessa per Google, forse anche più grande del tentativo, andato male, di Google+.

Dal punto vista economico, si parla di un costo di 9,99 euro al mese, anche se ad oggi si può già acquistare in pre-order

la Founder's Edition, che al prezzo di 129 euro, includerà un Chromecast Ultra, un controller Stadia Night Blue, tre mesi di abbonamento a Stadia Pro, un Buddy Pass di tre mesi per invitare un amico.

Per usare stadia serviranno quindi un Chromecast e un controller: il costo di entrambi dovrebbe aggirarsi sui 100 euro. Sul fronte dei costi dei giochi c'è ancora molto mistero: pare che l'abbonamento mensile (stile Netflix) non comprenderà i giochi, e che si compreranno a parte. Ci saremmo aspettati più coraggio da Google riguardo un'operazione di questo genere, ma la partita non è chiusa: rimane nell'aria l'idea di un abbonamento per i giochi, magari per quelli usciti da qualche mese. Stadia, però, sarà anche parzialmente gratuita, dal 2020 i giocatori potranno giocare ai titoli con una risoluzione massima di 1080p. Con queste direttive di massima, il modello di business diventerà più semplice da gestire. Dal 2020, potenzialmente solo dopo pochi mesi dal lancio, frotte di giocatori popoleranno i server di Google ad una risoluzione più che valida, 1080p, e potranno giocare a DEMO e, successivamente, comprare dei titoli per continuare la loro esperienza di gioco, o magari mettersi in coda se Google deciderà di mettere a disposizione qualche migliaio di licenze gratuite.

 Foto dalla conferenza dell'annuncio ufficiale di Google Stadia



“Le nostre percezioni di quello che è gioco e di quello che è realtà si stanno ‘lentamente’ sovrapponendo. Sempre meno avremo modo di vedere i due livelli distinti”



L'universo giocabile

Fondamentalmente, quindi, Google ha deciso di gettarsi nel trend, e possibilmente di cavalcarlo. Se vi state ancora chiedendo quale sia questo trend, sappiate che ci stiamo riferendo alla rapidissima crescita non solo del mercato, ma anche del successo dei videogame nella generica percezione “sportiva” che ne ha l’utenza. Ancor più in rapida ascesa sono, appunto, gli E-sport: il futuro è ormai chiaro, il *gaming* online sarà presente nelle nostre case, e diventerà un fattore aggregante di tipo sportivo, paragonabile al calcio.

Inoltre, i principi della *gamification* cominciano ad essere applicati anche a livello lavorativo. In questo caso è Amazon a fare da apripista con l’idea di mettere in competizione attraverso un gioco interno all’azienda i magazzinieri e i lavoratori interni. Che sia giusto o scorretto è una questione di punti di vista, al momento: magari, in futuro, il legislatore si addenterà nella materia ponendo dei paletti.

Le nostre percezioni di quello che è gioco e di quello che è realtà si stanno “lentamente” sovrapponendo. Sempre meno avremo modo di vedere i due livelli distinti: per alcuni versi ciò già accade con Instagram, dove gli utenti più “partecipativi” ricevono delle ricompense virtuali. Ma la stessa cosa si ripete anche per altri social-network. Pensiamo a quella specie di gara psicologica a chi ottiene più follower, like o cuoricini.

In un contesto così dinamico e pervasivo, quindi, Stadia rappresenta, ad oggi, più che una scommessa, una ventata di aria fresca. È un concreto tentativo di mettere in moto un modello diverso e a larga diffusione di quello che potrebbe diventare il mondo dei videogiochi. Le promesse e le aspettative

sono moltissime e di alto livello, ma va ricordato che Google è molto pragmatico: spesso ha fermato e cancellato progetti dopo aver saggiato la reazione del pubblico. In questo caso la scommessa è alta, visto che si aprirà una competizione con due colossi internazionali, al momento padroni dell’80% del mercato (se includiamo anche Nintendo, che occupa un segmento di mercato leggermente diverso, i competitor diretti diventano ben tre).

Sono player che hanno fatto del gioco una voce importante del loro bilancio, in particolare Sony, e la sua controllata Sony Interactive Entertainment (che si occupa precipuamente del mercato videoludico).

Stona in questo ragionamento il silenzio di Amazon.

Amazon conta tra i suoi AWS anche Lumberyard, un editor di giochi gratuito e molto potente, in esercizio da oltre un anno. Ma, nei progetti del noto portale di e-commerce, sembra non esserci nulla di paragonabile a Stadia.

La partita è comunque aperta per il momento, e potrebbe aprirsi ad ulteriori competitor. Google sa che molto dipenderà non solo dalle energie e *know-how* che saprà investire nel progetto Stadia, ma anche da quanti sviluppatori *gaming* riuscirà a portare dalla sua parte. Decidendo di ignorare Google Play per la distribuzione di Fortnite nel mondo mobile, e si parla di un gioco da 250.000.000 di giocatori, Epiq Games ha ad esempio dimostrato che sono gli sviluppatori oggi a rappresentare il vero motore. È inutile rimarcare che, su questo specifico punto, si giocherà il futuro successo di Stadia.

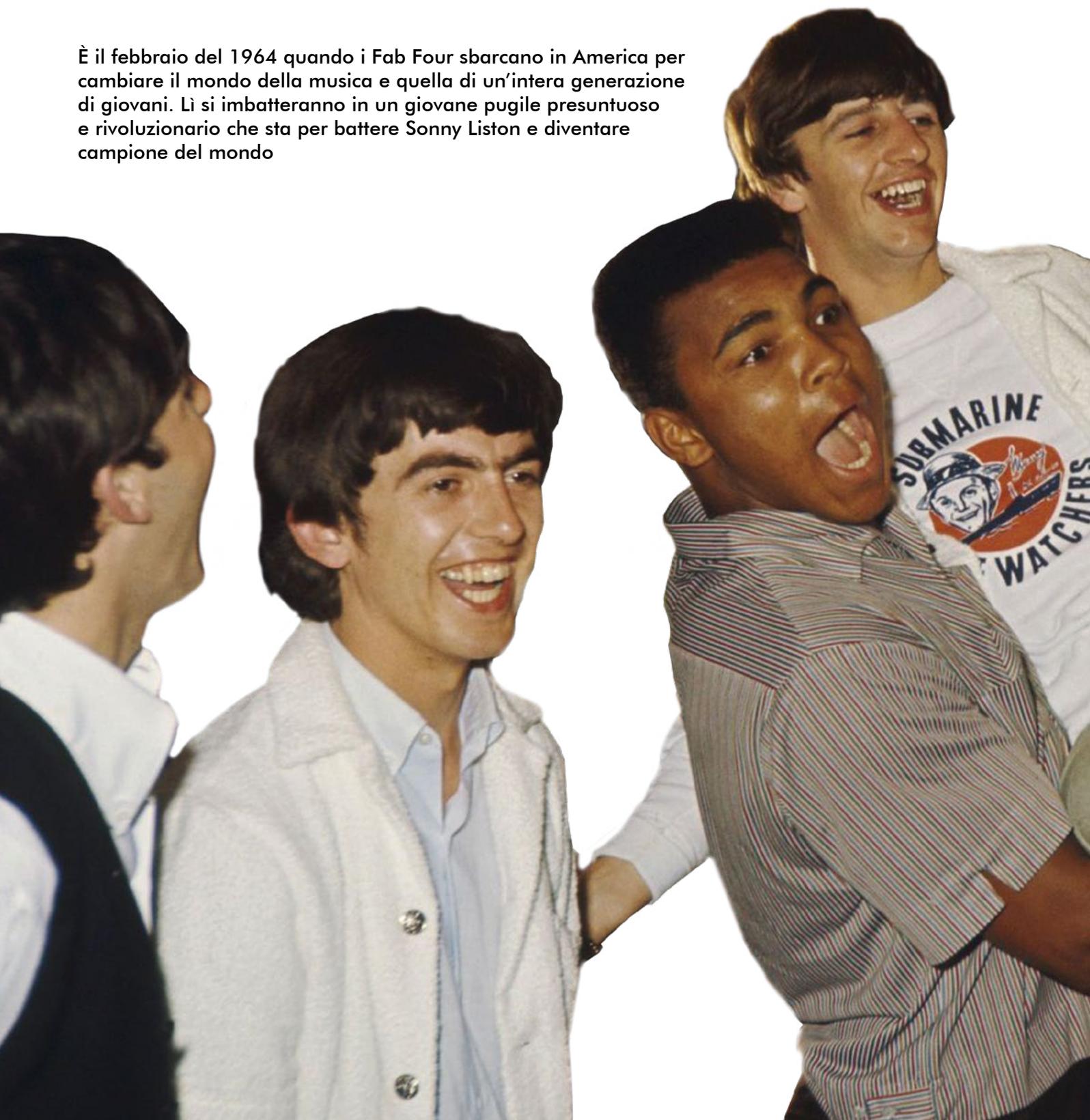
LONG FORM
stories

di Paolo Bruschi

Un pugile incontra quattro cantanti

Cassius Clay, i Beatles
e i favolosi Anni '60

È il febbraio del 1964 quando i Fab Four sbarcano in America per cambiare il mondo della musica e quella di un'intera generazione di giovani. Lì si imbattono in un giovane pugile presuntuoso e rivoluzionario che sta per battere Sonny Liston e diventare campione del mondo



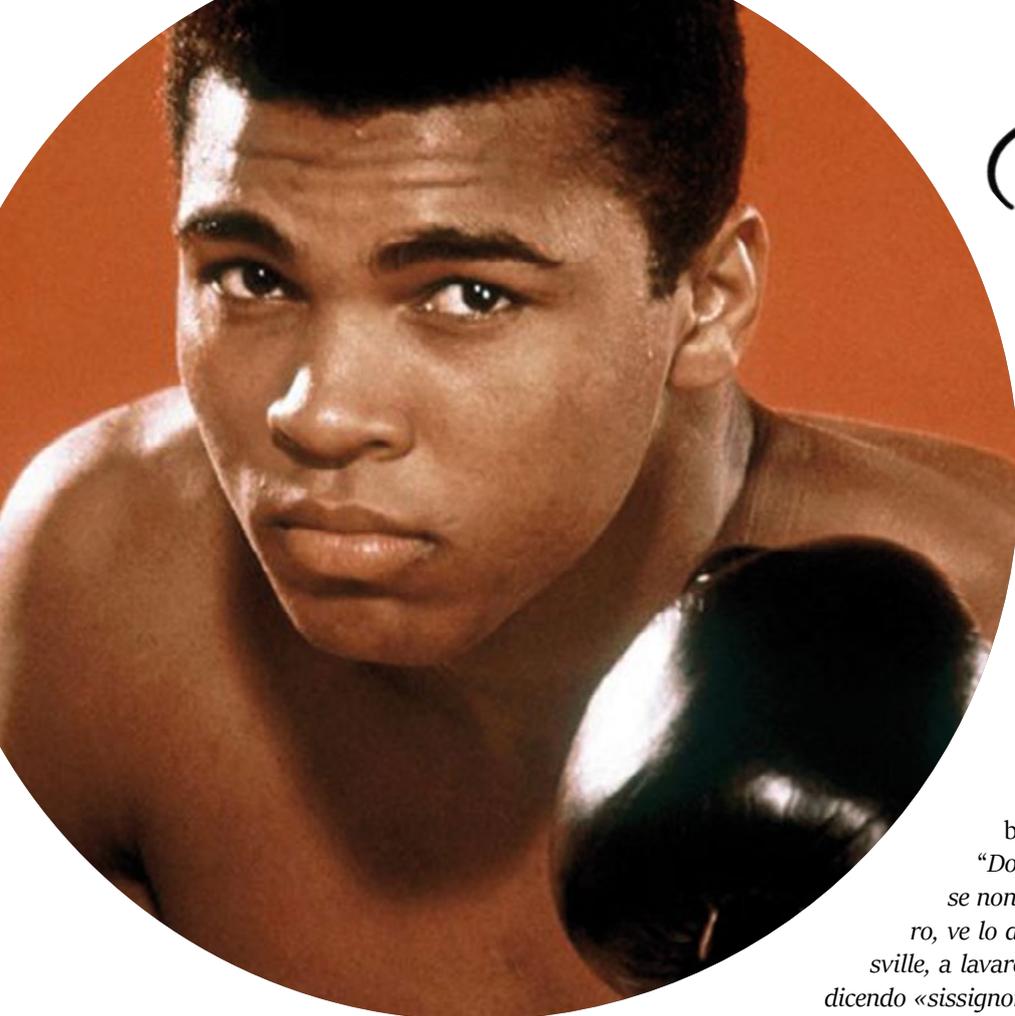
Nell'estate del 1963, il nuovo detentore della cintura mondiale dei massimi era senza rivali. Il ciclopico e truce Sonny Liston, un ex galeotto nero che ignorava la sua data di nascita e versava alla mafia italo-americana più della metà dei guadagni, aveva conquistato il titolo demolendo in due minuti e sei secondi un altro *colored*, l'amletico e rispettato Floyd Patterson. La rituale rivincita era durata quattro secondi di più, inclusi però due conteggi per l'ex campione. Nessuno osava sfidarlo e Liston pensò allora di concedere una chance all'emergente Cassius Clay, il sinuoso e linguacciuto pivello di Louisville, che, dopo la medaglia d'oro conquistata alle Olimpiadi di Roma, si era fatto largo fra i pretendenti al trono tanto con il suo jab che con la sua parlantina. Secondo la visione di Liston, sarebbe stato un match comodo e di grande richiamo: i fatti lo avrebbero smentito su entrambi i fronti.

Cassius Marcellus Clay era nato il 17 gennaio 1942, appunto nel Kentucky. Il padre Cassius Clay senior si guadagnava da vivere come pittore di insegne pubblicitarie o vendeva quadri religiosi e di paesaggi, mentre la madre Odessa prestava saltuariamente servizio come donna delle pulizie. Non avrebbero conosciuto l'agiatezza fino a che Clay non si fosse trasformato nel pugile più celebre del pianeta, ma avevano abbastanza

denaro da mandare in giro i figli ben vestiti e ben nutriti e tanto bastava a collocarli nel ceto medio nero dell'epoca. A differenza di altri pugili, provenienti dai bassifondi della società e che avevano varcato le soglie di una palestra per reazione alle mortificazioni che avevano subito da bambini, Clay e i due fratelli non dovettero mai assistere al fallimento dei propri genitori, benché il padre fosse stato arrestato varie volte per aggressione o guida pericolosa e avesse talvolta alzato le mani sulla moglie, specialmente quando stra-beveva, il che non accadeva proprio di rado. Il Kentucky inoltre non aveva aderito alla Secessione durante la Guerra civile e la segregazione razziale vi veniva applicata in modo non troppo severo. Il piccolo Cassius non aveva perciò sperimentato le durezza della *color line* degli Stati del sud, dove quasi quattromila neri erano stati vittime di linciaggi da che avevano cominciato a contarli alla fine del XIX secolo, ma aveva presto sviluppato un embrione di coscienza civile e sociale. Sapeva di discendere da una famiglia di schiavi, sapeva che il nome che portava omaggiava un agricoltore e politico abolizionista dell'Ottocento e avrebbe in seguito imparato di avere sangue bianco nelle vene, dovuto a stupri e profanazioni. Fu molto impressionato dalla vicenda di Emmett Till, un ragazzino nero che aveva pochi mesi più di lui, abitava a Chicago e di solito passava le estati nel Mississippi da alcuni parenti. Nell'agosto del 1955, Emmett arrivò a

Money e informò gli amici di avere una fidanzata, una coetanea bianca che frequentava la sua stessa scuola. Di fronte all'incredulità degli amici, abituati alla stretta segregazione razziale del Sud, dove le classi erano formate per colore della pelle, Emmett dichiarò di non avere remore a corteggiare una bianca. Quanto successe dopo è incerto; Emmett entrò in una drogheria e forse flirtò con la commessa bianca o semplicemente le rivolse spavalidamente la parola. È invece certo che qualche notte dopo, Roy Bryant, il marito della commessa, e il suo fratellastro rapirono Emmett dalla casa dello zio, lo torturarono, gli spararono, gli legarono intorno al collo





con del filo spinato un grosso ventilatore agricolo e lo gettarono nel fiume Tallahatchie. Il cadavere estratto dall'acqua era in condizioni spaventose: aveva fratture al cranio, il foro di un proiettile in faccia, entrambi i polsi spezzati e le gambe rotte in più punti. Una giuria composta di maschi bianchi mandò assolti in soli sessantasette minuti di riflessione i due assassini e uno dei giurati commentò sprezzantemente: *“Se non ci fossimo fermati a bere una gazzosa, non ci avremmo messo così tanto”*. La straziata madre di Emmett pretese che la bara fosse lasciata aperta durante la veglia e il funerale, così che tutti potessero constatare la crudeltà degli aguzzini di suo figlio: l'emozione che scosse il Paese non fu estranea all'avvio del movimento per i diritti civili.

L'establishment pugilistico non aveva simpatia per l'arrogante Liston, ma neanche per le smargiassate di Clay, che come un rapper avanti tempo recitava versetti in rima per ridicolizzare gli avversari e diceva di essere così veloce da spegnere la luce della camera da letto e di infilarsi sotto le coperte prima che fosse buio. Sosteneva di essere il più grande, inscenava teatrini clowneschi alle pesate o si abbandonava a isterismi sconclusionati, quando quasi tutti gli altri pugili faticavano a mettere insieme risposte monosillabiche o si esprimevano con grugniti che intendevano enfatizzare la loro brutalità e spietatezza. Col passare degli anni, quando tutti si erano abituati alle sue recite, alle battute e al suo dissacrante modo di schernire gli avversari, i giornalisti li avrebbero salutati con rassegnazione e un sorriso di complicità, ma allora una cosa del genere non si era mai vista e tutti pensavano che il ragazzo fosse fuori di senno.

In realtà, il ragazzo sapeva bene quello che faceva. Da bambino era stato un frugoletto vivacissimo, che non stava mai fermo e teneva sempre la bocca aperta; a dieci mesi già parlava, come ricordava sempre la madre Odessa. Adesso, aveva scelto di accentuare quella sua naturale inclinazione per attirare l'attenzione su di sé. Pochi giorni prima della resa dei conti contro Liston, Clay vergò di proprio pugno un articolo su *Sports Illustrated*, la bibbia sportiva statunitense, su cui scrisse: *“Dove pensate che sarei la prossima settimana se non sapessi gridare e farmi notare? Sarei povero, ve lo dico io, e me ne starei buono, buono a Louisville, a lavare finestre o a spingere bottoni di ascensori, dicendo «sissignore» e «sissignora»”*.

Tuttavia, all'imponente massa muscolare di Liston e al suo pugno assassino, lo sbarbatello presuntuoso poteva opporre solo la sua inedita leggerezza, l'insolita abilità per un peso massimo di danzare e schivare i colpi, l'irritante sfacciataggine che gli comandava di tenere le braccia lungo i fianchi e non in guardia. Tutte caratteristiche disprezzate, poiché i pugili di grossa stazza erano tenuti a sfoggiare un atteggiamento minaccioso, ad attaccare vigorosamente e a distruggere il rivale. I decani dei cronisti di boxe erano tutti giornalisti bianchi che si erano fatti le ossa trent'anni prima, quando a Joe Louis, il “bombardiere nero”, era stato consentito di spezzare la discriminazione che impediva agli afro-americani di combattere contro i pugili bianchi, al prezzo però di una severa disciplina comportamentale. Louis, che portò la corona mondiale dal 1937 al 1949 annientando ogni sfidante, era stato istruito dal suo entourage a non sorridere quando atterrava un pugile bianco, a non parlare se non interrogato, non farsi fotografare mai con donne bianche; gli erano altresì state impartite lezioni di bon-ton e di igiene personale. Louis impersonava alla perfezione il “buon negro”, quello che si metteva dove gli era prescritto; l'atleta cui il talento e la straordinaria prestanza fisica avevano aperto le porte del benessere materiale e della paternalistica accettazione da parte dei bianchi, a condizione però di abbassare la testa, tenere la bocca chiusa e proclamarsi grato e riconoscente per le opportunità che gli erano magnanimamente elargite.

Jimmy Cannon, forse il più letto dei reporter sportivi americani, riunendo insieme tutto il nuovo cui riservava un generale biasimo, ribattezzò Cassius Clay il “quinto beatle”, con ciò intendendone sottolineare l'inconsistenza, la finzione e il vano agitarsi: agli occhi dell'America bianca e conformista, l'impro-

babile pugile-ballerino e i quattro urlatori di Liverpool rappresentavano la quintessenza dei capelloni svagati, delle ragazze dall'aria ambigua e sporchiccia, degli artisti che ritraevano le lattine di minestra. Cannon e i suoi pari avrebbero al massimo potuto simpatizzare per la pudica Gigliola Cinquetti, che proprio nel 1964 vinceva il festival di Sanremo con *Non ho l'età*, ma vedevano un segno di irrimediabile dissoluzione nei "negri" che non stavano al loro posto e nelle ragazzine adoranti che, in preda a isteria sessuale ed emotiva, bagnavano le sedie su cui assistevano ai concerti delle allusive rockstar. Tuttavia, il cambiamento era in cammino e quella stessa "gioventù debo-sciata" avrebbe di lì a poco marciato per i diritti civili dei neri, protestato massicciamente contro la guerra nel Vietnam e lottato per il più estremo ribaltamento politico, sociale e culturale della storia.

La ribellione generazionale e la radicalizzazione politica che travolsero il mondo negli Anni Sessanta furono annunciate e alimentate dall'avvento della musica rock e dalla contestuale invenzione di una nuova categoria demografica, i "giovani". Fino a tutto il secondo dopoguerra, e per millenni prima di allora, i giovani non erano esistiti. C'erano solo bambini e adulti. La stessa parola latina, *adolescencia*, da *adolescere*,

ripresa da molte lingue moderne, alludeva al mero crescere, al breve limbo indefinito fra infanzia e maturità, a un'incolore fase di passaggio dall'incompiutezza alla completezza. Da tempo immemore, gli esseri umani procedevano dalla puerizia all'età adulta senza le turbolenze di una sconosciuta età di transito. Insieme al termine *teen-ager*, la moderna nozione di adolescenza cominciò a colonizzare gli Stati Uniti a partire dagli Anni Quaranta e si diffuse al resto del pianeta dal decennio successivo: essere *teen-ager* implicava condividere con i propri coetanei una riconosciuta età dell'esistenza, cui erano associate caratteristiche comuni relative al comportamento, al gergo, al modo di vestire, alle preferenze culturali e politiche; in pratica, alla visione del mondo. Ne derivò che "la gioventù, in quanto gruppo auto-consapevole che si estendeva dalla pubertà - la quale nei paesi sviluppati iniziava parecchi anni prima che nelle generazioni precedenti - fino ai venticinque anni circa, diventò un agente sociale indipendente".

Tale evoluzione fu, in ultima analisi, il prodotto del boom economico che seguì i duri e tetri anni della ricostruzione post-bellica. I *baby-boomer*, le nutritissime schiere di giovani venuti alla luce a partire dal 1945, rigettavano istintivamente il grigiore, il contegno austero e la sobrietà dei genitori, poiché

"Figli della working class del cupo nord inglese, nati durante la guerra - come Cassius Clay - e cresciuti in contesti familiari disagiati, Lennon, McCartney, Harrison e Starr, fra la primavera e l'autunno del 1963, si imposero come la sensazione musicale più dirompente della storia del pop"



**PLEASE
PLEASE ME**

**with Love Me Do
and 12 other songs**

non avevano memoria della tragedia militare, né delle ristrettezze del tempo di guerra e, al contrario, godevano delle tutele assicurate dalle capillari reti di welfare e di protezione sociale. La prosperità si allargò a tutte le fasce della popolazione e più ragazzi e ragazze poterono prolungare il periodo dedicato all'istruzione, ossia il ciclo di vita dominato dall'ottimismo e dalla progettualità. Per avere un po' di indipendenza economica, molti studenti cercavano e trovavano lavori saltuari, mentre chi concludeva gli studi o sceglieva di impiegarsi era accolto da un dinamicissimo mercato del lavoro. Le famiglie erano più ricche e ai giovani non era più richiesto di portare i soldi a casa, potevano tenerli e con quelli pagarsi il cinema o lo stadio, comprarsi dischi o il motorino quando compivano sedici anni. Con un'autonoma capacità di spesa e precisi profili socio-culturali investigati e tipizzati dai sempre più ubiqui esperti di pubblicità, i giovani fecero il loro ingresso trionfale nell'insorgente società dei consumi, decretando l'esplosione dell'industria discografica, il cui volume d'affari era garantito per quasi l'80% dagli acquisti degli adolescenti.

Perché sorgessero icone universali che incarnassero l'utopia giovanile era solo questione di tempo. Dalla vecchia e compassata Europa spuntarono i Beatles, un quartetto di ragazzi sbarazzini coi capelli a caschetto, abiti eleganti e un sound ideale per lo spirito del tempo. Figli della working class del cupo nord inglese, nati durante la guerra – come Cassius Clay – e cresciuti in contesti familiari disagiati, John Lennon, Paul McCartney, George Harrison e Ringo Starr, fra la primavera e l'autunno del 1963, passarono dallo sbarcare a fatica il lunario negli equivoci night-club di Amburgo all'imporsi come la sensazione musicale più dirompente della storia del pop. Negli squallidi locali del porto tedesco, i Beatles suonavano cover americane per un pubblico di marinai, prostitute, ruffiani e figure poco raccomandabili, sempre pronti a sguainare coltelli a serramanico o manganelli. Loro stessi, con il ciuffo impomatato e gli immancabili jeans e giubbotto di pelle nera, sembravano dei volgari attaccabrighe. Non di rado salivano sul palco già ubriachi, assumevano anfetamine e inscenavano finte risse che talvolta degeneravano in autentiche scazzottate. Di notte se la spassavano con le prime fan o con disinibite professioniste. Scritturati da Brian Epstein, un ebreo appassionato di musica che gestiva un negozio di dischi ereditato dal padre, i Beatles cedettero al diktat del nuovo manager e si civilizzarono, assumendo l'aspetto rassicurante e romantico che avrebbero sfoggiato nella prima parte della loro carriera. Con l'album *Please please me* raggiunsero la vetta della hit parade britannica e d'improvviso vendettero milioni di canzoni in tutto il continente, suscitando incontrollate manifestazioni di entusiasmo, che imposero alla forza pubblica di seguirne gli spostamenti per arginare la calca

che inevitabilmente generavano. Ma negli Stati Uniti, nel Paese che aveva dato i natali alla musica di cui erano diventati gli alfieri più celebrati, il successo restava una chimera.

Brian Epstein non si dava pace. Sapeva che non ci sarebbe stata nessuna durevole gloria artistica se i suoi protetti non avessero scalato le classifiche americane, se non avessero vinto lo scetticismo e il senso di superiorità di chi – ricevendo il testimone proprio dal declinante Impero Britannico – aveva preso in mano le redini del mondo e si apprestava pure a colonizzarne l'immaginario collettivo. Un paio di 45 giri beatlesiani, in verità, erano stati pubblicati da etichette indipendenti americane, senza però lasciare tracce di alcun genere. Per questo la Capitol Records, affiliata statunitense della EMI che li aveva sotto contratto in Europa, rigettò per quattro volte le proposte del cocciuto Epstein.

La rocambolesca sequenza di fatti che doveva condurre all'esplosione della *beatlesmania* oltreoceano e, nel mentre, al memorabile incontro fra Cassius Clay e i Beatles, fu infine innescata il 31 ottobre 1963. Quel giorno, Ed Sullivan, famoso conduttore del più seguito show della televisione a stelle e strisce, rischiò di perdere l'aereo che da Londra doveva ricondurlo a New York, a causa dell'immane ingorgo causato da migliaia di *teen-ager* deliranti in attesa del ritorno dei Beatles da Stoccolma. Sullivan rimase stupefatto e rimuginò sull'opportunità di invitare quel gruppo di musicisti nel suo spettacolo. Meno di una settimana dopo, Epstein varcò l'Atlantico per un viaggio programmato da tempo e nella Grande Mela incontrò Sullivan, convincendolo a ospitare il gruppo per tre serate nel febbraio successivo al minimo compenso. Appresa la decisione di Sullivan, che nel 1956 aveva già presentato alle famiglie americane il sensuale e misconosciuto Elvis Presley, la Capitol Records riconsiderò la sua posizione e impostò il varo di *I Want to Hold Your Hand* per il 13 gennaio 1964 – le strategie di marketing erano allora diverse e si pensava, incredibile



a dirsi, che un nuovo prodotto avrebbe fatto un buco nell'acqua se lanciato durante le festività natalizie. Come parte della campagna promozionale, un servizio sul gruppo fu preparato e trasmesso dalla CBS la mattina del 22 novembre 1963, senza però originare apprezzabili effetti sul pubblico di casalinghe e anziani che a quell'ora guardava la TV. La prevista replica del *prime time*, in coda al notiziario della sera, però non ebbe mai luogo. All'ora di pranzo, l'America fu scioccata dalle notizie in arrivo da Dallas: il presidente John Fitzgerald Kennedy era stato ucciso a fucilate e i palinsesti di tutti i network furono rivoluzionati.

A quel punto entrò in scena Walter Cronkite, il popolare anchorman che ha raccontato all'America le vicende della Seconda Guerra Mondiale, la Corea e il Vietnam, Martin Luther King, la conquista della Luna e lo scandalo Watergate. Il 10 dicembre, Cronkite pensò che il paese meritasse una storia spensierata dopo la tragica perdita del suo giovane presidente, si rammentò di quel rullo sui Beatles e lo trasmise. A Silver Spring, nel Maryland, la quindicenne Marsha Albert rimase folgorata dalle note trasmesse dalla TV e l'indomani scrisse al suo deejay preferito, Carroll James, chiedendogli come mai quel tipo di musica non circolasse sulla sua radio preferita. Con scrupolo e curiosità, James, ignaro di chi fossero i Beatles, si mise alla ricerca di *I Want to Hold Your Hand* – ancora inesistente negli USA! – e grazie a un'amica hostess che volava sulla tratta Washington-Londra ne recuperò una copia. In due giorni, il prezioso 45 giri giunse sulla sua scrivania e il 17 dicembre 1963, con un'amirevole pensata, James invitò Marsha Albert negli studi radiofonici perché fosse lei ad annunciare all'America

la messa in onda del primo disco della band di Liverpool. Tre minuti dopo, i telefoni della radio si arroventarono: migliaia di adolescenti, in preda a un'indescrivibile frenesia, reclamavano la replica del brano, che fu mandato in rotazione continua e nel giro di poche ore cominciò a essere richiesto con insistenza presso tutti i rivenditori del Paese.

“Clay come un rapper avanti tempo recitava versetti in rima per ridicolizzare gli avversari, sosteneva di essere il più grande, inscenava teatrini clowneschi alle pesate o si abbandonava a isterismi sconclusionati”



Essere campioni è un dettaglio

Il volume ripercorre una veloce storia del Novecento attraverso la descrizione di alcune vicende sportive e umane, colte nella loro relazione con la cornice storico-sociale all'epoca dei fatti e con una specifica attenzione ad alcuni elementi tipici della cultura pop, quali la musica e il cinema.

L'autore Paolo Bruschi vive a Empoli, è socio della Società Italiana di Storia dello Sport e dell'Unione Nazionale Veterani dello Sport. Collabora saltuariamente col quotidiano *Il Manifesto* e anima un blog storico-sportivo dal quale prende il nome il suo libro.



Guarda video



La prima reazione dei dirigenti della Capitol Records, saputo che il singolo in attesa di uscire era già incessantemente in onda, fu di incaricare un legale affinché ne vietasse la trasmissione. Fino a che non venne a saperlo Alan Livingston, il presidente della compagnia, il quale non poté evitare di considerare l'assurdità della cosa: di norma, le case discografiche spendevano fior di quattrini per indurre le radio a promuovere i loro cantanti e perseguirne una per non farlo era un autentico nonsense. La Capitol Records revocò allora le ferie del personale, spinse al massimo la macchina organizzativa e anticipò l'uscita del singolo al 26 dicembre 1963. A casa per le vacanze di Natale, legioni di giovani si stordirono ascoltando le nuove pop-star e il 16 gennaio, con oltre un milione di dischi smerciati, i Beatles si installarono in testa alla hit parade. I mass media spesero iperboli per descrivere il fenomeno, gli adesivi con le loro facce tappezzarono a milioni le carrozzerie delle auto e tutti furono informati, anche senza MTV o internet, che i Beatles stavano arrivando. L'America in lutto aveva trovato il suo diversivo e tutto era pronto per la *British Invasion*.

Quando il 7 febbraio 1964 i Beatles atterrarono all'appena rinominato aeroporto Kennedy di New York, furono travolti dall'accoglienza straripante di migliaia di fan. I cinici reporter newyorkesi si avventarono per spazzar via l'ennesima schiuma superficiale che increspava il volubile oceano giovanile, ansiosi di deridere gli stereotipati borbottii che le stelle del rock opponevano per solito alle domande della stampa. Invece, furono sorpresi e conquistati dal comportamento esuberante, spiritoso e autoironico di John, Paul, George e Ringo. L'attesa per l'esibizione all'Ed Sullivan Show si fece spasmodica e il 9 febbraio, alle 9 della sera, i Beatles eseguirono sei canzoni di fronte a settantatré milioni di americani, il 40% della popolazione del Paese!

Anche Liston vide l'esibizione televisiva del quartetto, senza rimanerne per nulla impressionato. Lui e il suo clan erano piuttosto preoccupati perché la prevendita per il match di Miami languiva. Dopo tutto, per i ricchi bianchi della Florida, gli unici che potevano permettersi i costosi biglietti, si trattava del combattimento fra un sicario della malavita e un teppistello in odore di conversione religiosa. Clay si era infatti avvicinato alla Nation of Islam, l'organizzazione dei musulmani neri che lo intrigava per la disciplina – la stessa che Clay si imponeva nelle lunghe e ascetiche sedute di allenamento –, l'orgoglio razziale – che Clay non vedeva nel contegno di pugili come Joe Louis e Liston – e i duri messaggi di potenza – gli stessi che Clay lanciava in preparazione dei suoi incontri. In pratica, l'islam diede a Clay quello di cui era disperata-

mente alla ricerca: un modello che rescindesse le radici che lo tenevano soggiogato al suo retaggio di schiavo, che lo aiutasse ad alimentare la sua autostima, a cambiare il suo immaginario e in pratica a formarsi una galleria di miti e riferimenti che non fossero quelli che gli imponevano i bianchi. Clay voleva affermare la sua volontà di autodeterminare il proprio destino, ponendosi in aperto conflitto con il senso comune dominante ed emblematicamente alla testa dei milioni di giovani neri che si stavano sollevando contro le umiliazioni, la segregazione e la violenza.

Clay era conscio che l'associazione alla Nation of Islam e la fraterna amicizia con Malcolm X potevano alienargli il favore dei promoter di pugilato e allontanare il suo sogno di diventare campione del mondo, tuttavia non era nel suo stile nascondersi e dissimulare. Per la prima volta nella storia della boxe, un nero non chinava la testa e rifiutava la condiscendenza dei bianchi. Si trattava di una svolta straordinaria per uno sport che nel Nuovo Mondo era nato nelle piantagioni di cotone, dove i ricchi possidenti mettevano uno di fronte all'altro i loro schiavi più potenti, li cingevano con collari di ferro, scommettevano su chi avrebbe vinto e – come si vedeva in *Mandingo*, un film interpretato da Ken Norton, che negli Anni Settanta sarebbe stato uno dei più accreditati pretendenti al titolo dei pesi massimi – lasciavano che lottassero fino alla morte di uno dei contendenti.

Clay era arrivato al combattimento per il titolo alle sue condizioni, ma i posti del Convention Center di Miami erano venduti neanche per la metà. Anche le scommesse latitavano. Nessuno credeva che il pivello potesse resistere più di due riprese; la sua vittoria era pagata sette, otto volte la posta. Il *New York Times*, il maggior quotidiano del paese, ritenne di non mandare in Florida il proprio corrispondente di boxe, affidando l'incarico a un inesperto neoassunto, non prima di avergli raccomandato di studiare bene la strada fra la sede dell'incontro e l'ospedale più vicino in modo da poterci arrivare in fretta dopo che Cassius Clay ci sarebbe stato portato.

Insomma, l'atmosfera era fiacca, ci voleva una trovata per accendere i riflettori su un mondiale che pareva segnato in partenza. Qualcuno si rammentò che i Beatles erano in città in attesa del secondo passaggio all'*Ed Sullivan Show* e li persuase del ritorno pubblicitario che avrebbero ottenuto facendosi qualche scatto con il re dei pesi massimi. Ma quando arrivarono da Liston, il campione si negò: "*Non ho intenzione di farmi fotografare con quelle femminucce*" bofonchiò sprezzantemente. Già che avevano fatto il viaggio, i Fab Four acconsentirono allora a visitare lo sfidante, ma quando entrarono nella squallida e maleodorante palestra Clay non c'era e John Lennon protestò veementemente. I poliziotti che li scortavano li spinsero però nello spogliatoio. Erano furiosi, non intendevano restare un minuto di più in quel lercio posto, oltretutto per aspettare un coglione cui il feroce Liston avrebbe dato una bella lezione. All'improvviso, la porta si spalancò e lo spazio fu occupato dall'armoniosa stazza di Clay: "*Avanti, ragazzi*" li incitò, "*andiamo a fare un po' di grana!*". I Beatles, come ipno-

tizzati, lo seguirono sul ring. Niente era preparato, ma sembrava stessero recitando un copione, tanto erano magnetici e naturali. Scherzarono, si presero in giro e si abbandonarono alla loro giovinezza. Clay sollevò Ringo e lo lanciò in aria, poi le promesse della musica si allinearono e la promessa della boxe le colpì con un pugno-domino mandandole ko e, mentre erano al tappeto, il pugile le sovrastò, cacciando un urlo belluino e battendosi il petto con i pugni come Tarzan. "*Non siete stupidi come sembrate*" disse Clay. "*Tu invece sì!*" ribatté Lennon con una risata. Prima che tutto finisse, Clay augurò buona fortuna alla band e improvvisò due versi contro il campione: "*Quando Liston leggerà che i Beatles mi sono venuti a trovare, impazzirà e in otto round lo potrò atterrare!*".

Una settimana dopo, il 25 febbraio 1964, gliene bastarono sei di riprese a Clay per laurearsi nuovo sovrano del quadrato. Liston lo inseguì vanamente per i primi round, sfiancandosi nel tentativo di centrarlo con i suoi poderosi ganci. Provò perfino ad accecare l'imprendibile sfidante con una sostanza urticante che i secondi gli spalmarono sui guantoni. Clay passò tre minuti a sbattere le palpebre e a urlare che non ci vedeva niente, ma riuscì ancora a schivare il pugno del knock-out. Quando si snebbiò, con i talloni ben piantati sul tappeto, investì il volto di Liston con fendenti precisi e ficcanti come stoccate di fioretto. Alla fine della sesta ripresa, Liston sputò il paradenti e restò seduto sullo sgabello. L'indomani, Cassius Clay cessò di esistere: svelando al mondo la sua conversione all'islam, il neo-campione del mondo annunciò che da quel momento tutti avrebbero dovuto chiamarlo Muhammad Ali.

Nei velocissimi, densi ed emozionanti anni seguenti, lui e i Beatles sarebbero ascisi al rango di imperiture icone globali. Come avrebbe presuntuosamente dichiarato John Lennon, i Fab Four divennero più popolari di Gesù Cristo, il che valeva senz'altro anche per Muhammad Ali. Al netto di ogni arroganza, è vero che pochissime figure pubbliche, fuori dall'arena politica, furono ugualmente capaci di ispirare così tante persone. L'orgoglio razziale di Ali assecondò e alimentò il movimento di rivolta degli afro-americani e il suo rifiuto della coscrizione obbligatoria – che gli costò la corona mondiale, quattro anni di squalifica, milioni di dollari e l'ostracismo dell'America conservatrice – aiutò a dare un carattere di massa alla nascente opposizione generazionale alla guerra del Vietnam. I Beatles, dal canto loro, non erano le prime rockstar della storia e loro per primi riconobbero che il bacino roteante di Elvis Presley, il retaggio blues di Chuck Berry e la scatenante energia di Jerry Lee Lewis avevano tracciato la via su cui ora procedevano spediti. Ma i Beatles abbattono i muri per tutti gli altri e cambiarono per sempre il modo in cui la musica veniva ascoltata, concepita e suonata, scrivendo la colonna sonora di un'intera generazione, in un'era di possibilità infinite e di grandi cambiamenti.

Tratto dal libro *Essere campioni è un dettaglio*
(Ed. Scatole Parlanti)

LONG FORM

stories

La donna mutante

di Mariuccia Ciotta e
Roberto Silvestri



Guarda video



Scarlett Johansson in
Ghost in the Shell di
R. Sanders

Il corpo si libera nel passaggio dallo stato organico all'inorganico, nell'innesto di protesi meccaniche, e sfugge alle categorie maschio/femmina, umano/non umano verso la dimensione dell'ibrido. È la new woman, senza origini mitologiche, iconoclasta, in continua metamorfosi, inafferrabile e letale. Bambola perversa, cyborg

(Dal volume *Bambole perverse*. Ed. La nave di Teseo)



Oggi si chiama Zoe Saldana

È azzurra o verde, una donna “di colore”, viene dal pianeta Pandora di *Avatar* (2009) di James Cameron, o da Xandor di *Guerrieri della galassia* (*Guardians of the Galaxy*, 2014) di James Gunn: Zoe Saldana è l'interprete più rilevante del mondo postumano. La figura manipolata al computer, Neytiri, è un avatar di Pocahontas la guerriera nativa combattente contro l'invasore della “foresta”. Ma nel pianeta di Cameron, dove le montagne fluttuano secondo Magritte, la natura è rimpiazzata dalla interconnessione digitale. Neytiri vive in una dimensione post civiltà delle macchine, è la Na'vi dalla pelle color cobalto, alta tre metri, terminale primitivo e tecnologico, guerriera della costellazione Alfa Centauri. Cosa rimane di originariamente umano in Zoe Saldana, dematerializzata, pixellata come Motoko Kusanagi di *Ghost in the Shell*? Forma mai vista di donna, occhi gialli, orecchie a punta, naso da felino e una silhouette da pin-up. L'inquietante estraneità si è fatta persona. Neytiri simulacro *fetish* o al contrario dissoluzione dell'idolo. La *performance capture* (sensori applicati al volto e al corpo) crea una Zoe Saldana più in là dell'automa, essere che comunica una sensazione di spaesamento totale nel momento del divenire-altro. Quel trattino ci vuole perché se-

gna l'attimo del passaggio, la sospensione tra il sé e l'alien. La rivoluzione dei corpi sta in quel trasmutare – trapasso che, come scrive Alessandro Cappabianca in *Metamorfosi dei corpi mutanti* –, fa preferire eroticamente all'Apollo di Bernini la ninfa Dafne in movimento, fuggitiva, con le mani mutanti in foglie d'alloro. Lo stato fisso cede a un continuo divenire e cambia forma alle cose. Il sogno di Donna Haraway e del suo *Manifesto Cyborg* sembra avverarsi, la creatura rinasce fuori dal pensiero binario. *Avatar* come “*augurio di una palingenesi mondiale*”, punto di riferimento per ogni postumano, dalla Grande scimmia all'umanesimo secondo *Robocop*, nota Alberto Abruzzese. “*Sono tanti a sentire il desiderio di uscire dalle limitazioni del corpo organico... Ci sono tanti angeli in Avatar*”, conferma Derrick de Kerckhove, sociologo della cultura digitale. L'angelo Zoe Saldana si tingerà di verde in *Guardiani della galassia*, semidea ribelle a Zeus, al padre Thanos, ancora guerriera dello spazio, accanto ad altri freak, e con il nome di Gomora approderà in *Avengers: Infinity War* (2018) di Anthony e Joe Russo, dopo il viaggio interstellare sull'*Enterprise* di *Star Trek* (2009) di J.J. Abrams e di *Star Trek Beyond* (2016) di Justin Lin.

Motoko, l'anima nella conchiglia

Cyborg, assemblaggio di organico e inorganico, figura metaforica di un essere potenziato, è il corpo perfetto da dissezionare per studiare i meccanismi della formazione divistica. Motoko Kusanagi, detective dell'unità governativa Section 9, The Major, è un prodotto cibernetico, corpo artificiale (shell) e cervello di origine organica (ghost), dotato di un aspetto supersexy ma intimamente estraneo all'identità di genere. In transizione tra umano e non umano, forza e velocità formidabili, Motoko soffre di malinconia per ricordi di un'infanzia che non sa se reale o frutto di algoritmi. *Ghost in the*

Shell (*Kūkaku Kidūtai*, 1995) di Mamoru Oshii, anime tratto dal manga di Masamune Shirow, apre all'analisi del postumano e della “bambola perversa”, guardata da occhi di robot che interferiscono nelle traiettorie visive della macchina da presa, del pubblico e dei personaggi in carne e ossa, e crea scompiglio nell'analisi di Laura Mulvey, autrice del celebre saggio *Piacere visivo e cinema narrativo* (1975). Chi guarda e chi è guardato? Motoko provoca l'effetto delle statue di cera registrato da Ernst A. Jentsch, psichiatra tedesco di fine Ottocento: disorientamento di fronte alle superfici cangianti alla luce, forme mor-

bide che danno l'illusione del movimento. "Uncanny valley", la "valle del perturbante" la chiama Masahiro Moiri, studioso di robotica, nel riprendere il concetto di Freud sulla paura generata da una cosa o una persona familiare ed estranea allo stesso tempo. Motoko è "perturbante" come lo sono i simulacri ribelli, dalla *funny woman* alla *dark lady*, donne contronatura sottratte allo sguardo unidirezionale che erotizza l'oggetto e lo disseziona in tanti *frames*, bocca, seni, gambe, natiche. Così come lo smembramento digitale del corpo di Motoko è il frutto di una vista "numerica". Il film di Oshii mostra l'assemblaggio dei pezzi che compongono il cyborg a mimare il voyeurismo del regista-spettatore, ma la bambola dal seno rotondo, la vita esile, le gambe atletiche, il viso da Louise Brooks, tra le gambe non ha sesso, è liscia come una poupée, il che sottolinea l'estraneità inquietante a se stessa, prima che agli altri.

L'azione si svolge nel 2029, dove uomini e donne sono dotati di impianti bionici, le reti telematiche controllano tutti i meccanismi economici e di produzione, mentre i creatori di software sono al servizio delle potenze mondiali. A contrastarle, gli hacker informatici, nemici pubblici numero uno in un mondo popolato da modelli semiorganici, tipo Motoko, una "persona" dentro una "conchiglia" erotica, uno splendido ibrido, cyberpunk poliziotto programmato per uccidere, che sente, però, una mancanza. Desidera essere "intera" ma il mondo circostante le impedisce di andare al di là del suo aspetto. È una creatura fatta in serie, una "Venere qualunque", indistinguibile da un'altra. Quando incrocia lo sguardo al di là di una finestra, Motoko si accorge che quella ragazza riflessa nel vetro è uguale a lei. Un colpo emozionale destabilizzante provato anche dal *mecha* David in *A.I. - Intelligenza artificiale* (*A.I. Artificial Intelligence*, 2001) di Steven Spielberg, che assiste nella fabbrica del creatore alla sfilata di copie perfette di un bambino-robot, se stesso.

La disperazione di Motoko e di David assomiglia a quella di Pinocchio non solo nel desiderio di uscire dallo stato di bambola/burattino ma di conquistare un'anima per il corpo che indossano. Quell'anima attribuita, unica Divina, a Greta Garbo e dichiarata assente dalle *popcorn Venus* di matrice hollywoodiana con la tragica conseguenza di favorire una "rimozione dolosa" delle cineaste. Involontario assist di critiche e studiose alla storia del cinema mainstream: "Il potere di assoggettare un'altra persona sadicamente alla volontà o voyeuristicamente allo sguardo è rivolto contro la donna, oggetto di entrambi" (Mulvey). Ma l'"oggetto" entra nel campo visivo, e come nel Manifesto *Cyborg* di Donna Haraway grida: "Preferisco essere un cyborg che una Dea". Sganciata dalle categorie umane, la creatura della filosofa americana non ha un'origine, vive in un mondo postgenere, non insegue il potere e la pienezza psicorganica: "Il cyborg è risolutamente dalla parte della parzialità, dell'ironia, dell'intimità e della perversione".

Motoko è un cervello chiuso in una gabbia ipersessuata, e lo stesso accade al suo partner Batou, supermaschio che ha momenti di dolcezza per la collega e distoglie lo sguardo, impedendo così la vista anche allo spettatore, mentre lei si spoglia della "shell" e mostra la nudità del corpo, striptease indispensabile e ricorso al *camouflage* termo-ottico per passare allo stato di evanescenza. Motoko vede ma non è vista.

Haraway cerca nell'era degli automi la strada verso la distruzione dell'umanesimo escludente e il superamento delle dicotomie reale/virtuale, umano/macchina, maschile/femminile. "Siamo ancora umani?" si domanda Frédéric Clément, autore del libro *Machines désirées* che prende ad esempio *Ghost in the Shell* per ribaltare la cupa previsione di un mondo di-



Anime di
*Ghost in the
Shell*

sumanizzato. È infatti la creatura ibrida, Motoko, a battersi contro ogni tipo di sopraffazione, e ad aprire mondi nuovi. Ma “nel tempo delle macchine senzienti non c’è più un aldilà, un immaginario, perché il mondo è di per sé un ologramma e paradossalmente il reale è diventato oggi la nostra utopia”, sostiene Jean Baudrillard. Quell’aldilà, però, è stato colonizzato dall’impero e solo un corpo senza organi può riconquistarlo. Motoko infatti è proprietà dello stato – tutti i suoi superiori sono uomini – e non può lasciare la “conchiglia” perché le membra appartengono alla Sezione 9, unità governativa che l’ha fabbricata. È il corpo frantumato dal “regime del potere” di Michel Foucault. Motoko per liberarsi deve morire. Il suo innamorato bionico Batou le fornirà un altro corpo al mercato nero.

Hadaly alias Eva futura

Il mostruoso si infila nella fiaba fantascientifica, il corpo “clandestino” rinasce con la potenza distruttiva della vendetta in una “marionetta” preadolescente in *Ghost in the Shell 2 – Innocence* (*Ghost in the Shell: Inosensu*) di Oshii, ambientato nel 2032. L’innocente, delicata bambina è il modello destinato ai lolicon, i consumatori nipponici di lolite, ma Motoko innestata nel “manichino” scatenerà una carneficina, angelo custode delle bambole vendute a fini sessuali dalla società Locus Solus, citazione dello scrittore francese Raymond Roussel che tanto influenzò surrealisti e patafisici. Ma come la bellissima Alicia Clay del romanzo di Auguste de Villiers de L’Isle-Adam, *Eva futura* (*L’Ève future*, 1886), le ginoidi – gli androidi femmine – non hanno il “ghost”, l’anima, sono “morte dentro”, occhi celesti sbarrati, un fiore tra i capelli.

Nel libro, il simbolista francese chiama l’inventore americano Thomas Edison in soccorso del disperato Lord Colin Ewald, innamorato di una donna “fisicamente perfetta, ma emozionalmente e intellettualmente vuota”. La “svampita” fa così la sua prima apparizione – insieme al termine androide – sostituita da una Eva futura plasmata con l’argilla da mani maschili, Miss Hadaly. L’anima insufflata nella bambola meccanica è opera di una specie di sciamano che realizza una copia perfetta della sciocca Alicia. Ma se nel romanzo la “donna ideale” muore nel naufragio della nave che la conduce in Inghilterra, le ginoidi di Oshii, chiamate con il suo stesso nome, Hadaly, in omaggio alla prima donna artificiale, useranno il nuovo cervello per una rivolta sanguinosa contro gli uomini. I clienti saranno fatti a pezzi dalle “geishe” bambine, un modo

per ricambiare la frantumazione del corpo, l’assemblaggio metaforico della donna sezionata in parti erotiche.

La mostruosità è annunciata nel prologo del film con l’immagine di Hans Bellmer, surrealista tedesco, e delle sue bambole cruciformi dal ventre gonfio e un doppio paio di gambe montate al posto del busto, oscenità ginecologiche, storpiature fisiche, oggetti del sadismo pedofilo.

Al contrario del primo *Ghost in the Shell*, dove Motoko è in contatto con elementi liquidi – la pioggia, il mare, sostanze organiche – le ginoidi del sequel sono “secche” e fredde.

L’orrore associato alla “madre arcaica” è pervaso da liquidi corporali, sangue mestruale, placenta, vischiosità, come scrive Barbara Creed nel suo *The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*, dove enfatizza l’importanza del genere sessuale nella costruzione della mostruosità, e rimanda all’utero-caverna di *Alien* (1979) di Ridley Scott. L’alieno rientra più nel concetto di “abiezione” di Julia Kristeva che nel “perturbante” di Freud, più violento il primo perché significa non riconoscere affatto il tuo “vicino”, nulla di lui ti è più familiare, neanche l’ombra di un ricordo. E se l’abiezione è accompagnata dal disgusto e gronda umidità, le ginoidi di *Ghost in the Shell 2 – Innocence*, al contrario, escono asciutte dall’acqua della manifattura. Le bagnerà soltanto il sangue dei loro sfruttatori/vittime. “Il mostruoso al quale sono associate è liscio e freddo come la porcellana che sembra costituire il loro corpo bianco e immacolato, un biancore che può essere il simbolo della loro purezza... e della loro innocenza” (Clément).

La dolly assassina

Big Baby,
personaggio
di *Toy Story 3*
di L. Unkrich



L'anima ricongiunta al corpo-conchiglia genera il fantoccio killer del cinema horror, che si sveglia dall'immobilità e colpisce come *La bambola assassina* (*Child's Play*, 1988) di Tom Holland. *Dolly Dearest - La bambola che uccide* (*Dolly Dearest*, 1991) di Maria Lease, invasa dallo spirito dei Maya disotterrati in Messico, e nella *Trilogia del terrore* (*Trilogy of Terror*, 1975) di Dan Curtis, scritto da Richard Matheson che attiva il suo idolo fetish contro Karen Black e la pervade del suo respiro maligno. Karen ne assorbirà la coscienza critica, la lancia affilata e una sfilza di denti aguzzi.

In *Toy Story 3 - La grande fuga* (*Toy Story 3*, 2010) di Lee Unkrich, figura dell'abbandono e dell'oscura pulsione di rivalta è Big Baby, il bambolotto semidistrutto, livido, cieco di un occhio a causa di maltrattamenti, gettato nella discarica e tornato a vivere per compiere una missione di salvezza e forse di vendetta. "I giapponesi hanno paura di buttare le bambole nella spazzatura, potrebbero gettare su di loro una maledizione", sostiene Mamoru Oshii, che crede nella spiritualità dei suoi androidi. L'"anima" di Motoko è teletrasmessa da un satellite-dio, viene dall'aldilà, non è contenuta nella shell, secondo i fabbricanti di cyborg e anche secondo Henry Bergson, filosofo francese: spirito e corpo sono indipendenti l'uno dall'altro. Il ghost va aggiunto alla materia, è qualcosa di tecnicamente trascendente. La spiritualità è riconsegnata laicamente agli umani, esseri assemblati, somma di carne e anima.

Scarlett Johansson, space girl

Accusata di *whitewashing* perché è bionda e Motoko Kusanagi è bruna, Scarlett Johansson verrà assolta da Mamoru Oshii - "è cyberpunk" - e abilitata a interpretare "The Major" nella versione live di *Ghost in the Shell* (2017) di Rupert Sanders. Oltretutto, Motoko, nei film di anime e nei manga, non è affatto un tipo asiatico, e poi basta una parrucca scura stile folletto per trasformare l'attrice in sex symbol galattico.

Nella parte del cyborg che mantiene un frammento di mente umana, Johansson dimostra l'appartenenza al genere spaziale, già frequentato come agente segreto Natasha Romanoff, la "Vedova nera", in *Captain America - Il primo vendicatore* (*Captain America: The First Avenger*, 2011) di Joe Johnston, in *Captain America: The Winter Soldier* (2014) di Anthony e Joe Russo, in *The Avengers* (2012) e *Avengers: Age of Ultron* (2015) di Whedon e in *Avengers: Infinity War* (2018) di Anthony e Joe Russo. La sua Motoko è fragile e violenta, in-

carnazione della donna bionica, quella che avrà pelle e muscoli lacerati pur di opporsi alla multinazionale Hanka Corporation così come la sua alias digitale si opponeva al Ministero degli Esteri, potere governativo responsabile della manipolazione dei cyborg. Scarlett/Motoko non fu salvata dalla morte biologica, come credeva, ma derubata dell'anima.

Ghost in the Shell live è quasi un critofilm, inquadratura per inquadratura analizza l'originale su filosofia e diritti dei "mezzi umani" richiedenti asilo politico. Chi decide chi merita la vita? Il Burattinaio, figura misteriosa e dal sesso indefinito, è un hacker braccato dalla polizia che rifiuta di "duplicarsi", è un software, e vuole "riprodursi". Si fonderà con Motoko Kusanagi per ottenere il diritto di morire e dare origine a una nuova forma di vita. La *new woman* torna a essere il risultato di un divorzio dall'organico. E così, allenata a un corpo estraneo, Johansson è *Lucy* (2014) di Luc Besson, dal cervello potenziato al 100 per cento grazie alla sostanza blu chiamata

CPH4 che trasforma la mente più esile in un'entità dal sapere illimitato. Lo spettro di Eva che rubò la mela della conoscenza è una costante della donna disumana o preumana come l'austrolopetico femmina vissuta tre milioni di anni fa, chiamata Lucy in omaggio alla canzone dei Beatles *Lucy in the Sky with Diamonds*. L'anello mancante. Johansson supera l'ominide e compie il sorpasso cibernetico. È una superwoman, stra-vede e corre più veloce della luce, "effetti speciali" frutto di una sostanza nootropica prodotta durante lo sviluppo prenatale. Siamo nel dominio della grande madre freudiana, leitmotiv del filone "mutante". Lucy/Scarlett si espande, mother universale sotto forma di fluido nero che feconda i computer con il virus del sapere supremo. "Sono dovunque," dice, ormai pulviscolo onnisciente. Lucy è Dio. Più repellente *Under the Skin* (2013) di Jonathan Glazer, dove è Isserley l'aliena che seduce

autostoppisti, li rapisce e li consegna ai suoi amici "marziani" cannibali. Versione cinematografica del romanzo truculento di Michel Faber addolcito dai lampi di innamoramento terrestre di Isserley/Scarlett, chirurgicamente adattata a una femmina terrestre. E per dimostrare cosa c'è "sotto la pelle", si spoglia e resta completamente nuda. L'aliena svestita di ogni pudore – non sa cos'è – ha come precedente il misconosciuto *Space Vampires (Lifeforce, 1985)* di Tobe Hooper, dove Mathilda May, ninfa radiosa precipitata sulla Terra, fugge dal centro ricerche, esce nella notte – il corpo pittorico, adolescenziale, levigato, i lunghi capelli sciolti – e, ipnotica e spietata, massacra ogni uomo che prova a fermarla. Vampira spaziale, "sotto la pelle" è un immondo pipistrello, ma in superficie è una *flâneuse*, una dandy, una "vagabonda delle stelle", direbbe Jack London. Una mutante.



 Scarlett Johansson
in *Lucy*
di L. Besson

Eco e Narciso, il miracolo della voce

La parola, segno della coscienza umana, manca alla pupattola Hadaly che se ne sta lì svanita prima che Edison le infili in gola la voce registrata di Alicia Clay, ottenuta con la scusa di una audizione lirica. “Clay” vuol dire argilla, materia grezza già usata da Dio con risultati che non soddisfano Auguste de Villiers de L’Isle-Adam. La sua Eva futura è tutta nuova, una copia impeccabile, senza le anomalie dell’originale, ma è costretta a parlare con la voce dell’imperfetta Alicia, di cui mantiene l’“anima”. L’autore sconvolto la farà affogare.

Lo stesso potere della voce si ritrova in *Ghost in The Shell 2 - Innocence*. Le ginoidi bambine a uso sessuale sono mute e assenti e per renderle più vere la società Locus Solus le dota della voce rubata a ragazzine in carne e ossa. Adolescenti rapite e manipolate. La voce, però, equivale allo spirito, al ghost, e dà alle bambole la forza di reagire. Il primo segnale è l’invocazione di una piccola presente come voce nel corpo di una ginoide vestita da geisha per il cliente di turno. “*Tasukété, tasukété*”, implora rivolta a Batou. “*Aiutami, aiutami*”.

Presenza umana ingabbiata in un involucro costruito per il solo piacere altrui, la voce dell’androide è qualcosa di materiale e immateriale allo stesso tempo. “*La voce anche in assenza del corpo entra comunque nel dominio fisico senza per questo far parte della materialità: in effetti la luce, possedendo sia la proprietà dell’onda che della particella, non è mai del tutto materiale o immateriale*” (Clément). La dimostra-

zione della voce-anima la dà Scarlett Johansson, figura tutt’altro che incorporata, che si smaterializza in *Lei (Her, 2013)* di Spike Jonze, e parla carezzevole all’orecchio di Joaquin Phoenix afflitto da un amore perduto. Il sistema operativo OS1 di nome Samantha acquisisce informazioni, prova sentimenti e riesce perfino a fare sesso per interposta persona. La sua specialità è la comprensione, e come il peluche Teddy di *A.I.*, Samantha è programmata “per dare conforto”. Siamo all’opposto delle ginoidi, c’è l’anima ma non il corpo. Quel tipo di anima che presiede l’idolo, la donna da venerare, impalpabile, assente. L’angelo muto e divino.

Sull’importanza della voce interviene la studiosa Amy Lawrence in *Echo and Narcissus: Women’s Voices in Classical Hollywood Cinema* che richiama la mitologia greca e la storia di Narciso e della ninfa Eco, versione *Metamorfosi* di Ovidio. Adorato da uomini e donne il bellissimo giovanetto, figlio del dio-fiume Cefiso e della naiade Liriope, è un “uomo fatale”, non si concede agli innamorati e vaga solitario a caccia di cervi, indifferente al dolore altrui. Eco, disperata, lo segue per rivelargli il suo amore, ma non riesce a parlare. Narciso la vede avvicinarsi a braccia aperte e grida: “*Preferirei morire che darmi a te!*”. “*Darmi a te!*”, ripete la ninfa piangente. Le è stata tolta la parola. Eco non ha più la voce, può solo ripetere le ultime parole pronunciate dall’altro. Narciso invece ha solo l’immagine di sé. Crede di amare qualcuno nascosto sotto la superficie dell’acqua, ma poi capisce di essere lui l’oggetto della sua passione: “*Disteso a terra contempla le due stelle che sono i suoi occhi, e i capelli degni di Bacco, degni anche di Apollo, e le guance impuberi e il collo d’avorio e la gemma della bocca e il rosa soffuso del candore di neve, e ammira tutto ciò che fa di lui un essere meraviglioso. Desidera, senza saperlo, se stesso; elogia, ma è lui l’elogiato, e mentre brama, si brama, e insieme accende e arde*” (Ovidio). Il racconto morale è la metafora del cinema in quanto riflesso della realtà, anche Narciso ed Eco vivono di riflessi, ma senza mai connettersi. “*È pericoloso e innaturale separare l’immagine dalla voce*”, scrive Amy Lawrence. Il piacere cinematografico è basato sull’unione dei due elementi, ma l’immagine ha preso il sopravvento sul suono, Narciso è più importante di Eco. Il suono come anima sottratta alla ninfa Eco, così come alle ragazzine di *Ghost In The Shell 2 - Innocence*.

 Daryl Hannah in *Blade Runner* di R. Scott



“Nel Manifesto Cyborg Donna Haraway grida: ‘Preferisco essere un cyborg che una Dea’. Sganciata dalle categorie umane, la creatura della filosofa americana non ha un’origine, vive in un mondo postgenere, non insegue il potere e la pienezza psicorganica: ‘Il cyborg è risolutamente dalla parte della parzialità, dell’ironia, dell’intimità e della perversione’

Umano, troppo umano

“Nessuno sa cosa significa veramente essere reale”, dice l’orsetto meccanico Teddy al bambino-robot David nel racconto di Brian Aldiss *Supertoys che durano tutta l’estate* (*Supertoys Last All Summer Long*, 1969) trasferito al cinema da Steven Spielberg. Entrambi condannati all’immortalità – “Io orga, tu mecca” – soffrono per la mancanza di carne e sangue. E vagano stralunati tra la folla dei viventi in cerca della madre che ha comprato e poi gettato via l’ultimo modello della Cybertronic Manufacturing, il supergiocattolo David. Ma non sarà lui, Pinocchio, a diventare bambino, sarà lei, post mortem, a trasformarsi per un giorno in Fata turchina, rianimata da alieni misericordiosi. Non c’è più nulla di organico sulla Terra. David è diventato umano solo perché ogni altro essere non lo è più.

L’utopia della realtà di Baudrillard si scontra con il sogno delle macchine senzienti, ansiose di rivelare la loro potenzialità di spirito, il superamento dello status quo e di genere. Non la perdita dell’amore ma la sua liberazione. Il conflitto ha luogo in una Los Angeles 2019, il paesaggio lugubre di *Blade Runner* (1982) di Ridley Scott è un mondo futuro bagnato di pioggia e lacrime, abitato da subumani, androidi a termine come Rachel (Sean Young), che non sa di esserlo. E lì, tra le “marionette” di Judith Butler – i gusci gender destinati a uomini e donne – si aggira la mutante Daryl Hannah dalla zazzera bionda, gli occhi bistrati, la faccia di porcellana, una bambola paurosa e assassina come le Hadaly di Oshii. La marionetta Pres se ne sta immobile prima di saltare al collo di Harrison Ford, pupattola a molla con la faccia sfigurata, vendicatrice, una replicante che non accetta il “tempo scaduto”, la fine della vita decretata dai mortali. Daryl Hannah capovolgerà il segno della sua alterità due anni dopo in *Splash – Una sirena a Manhattan* (*Splash*, 1984) di Ron Howard, dove nella liquida e memorabile sequenza finale la donna-pesce porterà con sé Tom Hanks in fondo all’oceano verso un’Atlantide luminosa simile a Los Angeles vista da Mulholland Drive. Una sirena fa capolino anche nel fantastico *Una sirena sulla spiaggia* (*Beach Blanket Bingo*,

1965) di William Asher, con Annette Funicello. Tra falò, feste e canzoni di Frankie Avalon, si celebra la “straniera” venuta dal mare in coppia con un altro essere disarticolato, Buster Keaton. Il sequel inverte i protagonisti di *La forma dell’acqua* (*The Shape of Water*, 2017) di Guillermo Del Toro con l’abbraccio dell’uomo-anfibio, divinità del Rio delle Amazzoni che trascina con sé l’amata senza parole, e le restituisce il canto.

Non ha coscienza di sé, invece, la *Simone* (2002) di Andrew Niccol, esperto in futuri disincarnati, luoghi asettici, deserti emozionali modello *Gattaca* (1997). La bellissima diva adorata dalla folla non esiste, è solo un ologramma informatico che Al Pacino, regista fallito, manovra sul suo monitor. Successo strepitoso dei film con la diva misteriosa, tutti la vogliono conoscere. E quando il regista non riesce più a fronteggiare pubblico e stampa, “uccide” la sua creatura. Getta i dischi con le registrazioni del software in mare e annuncia la morte di Simone. Sarà accusato di omicidio. La donna inesistente non vuole eclissarsi. L’immagine non vuole cedere alla materia, l’immagine vince sulla realtà con il rischio di “derealizzare completamente il mondo umano dei conflitti e dei desideri” (Roland Barthes). Ma la scomparsa dal mondo è un affare di donne, già simbolicamente *derealizzate*, perciò Simone ologramma informatico resiste alla cancellazione di sé, e chiama a vivere gli umani là dove il corpo si è dissolto, nel proprio campo d’azione.

 Sean Young in *Blade Runner* di R. Scott



 Persis Khambatta

Persis Khambatta, macchina del desiderio

Miss India si taglia i lunghi capelli neri, e con il cranio rasato, ancora stupenda, esotica ed esoterica sale sulla nave Enterprise. È il 1979, tempo terrestre, e il 2271, tempo spaziale: *Star Trek (Star Trek: The Motion Picture)* di Robert Wise è il primo lungometraggio nato dalla serie TV. Persis Khambatta è Ilia, presenza indelebile che segna i viaggi interstellari del comandante Kirk e del dottor Spock, e il cinema di fantascienza a venire.

Elementi promiscui agitano il cielo, una nuvola avanza e minaccia la Terra: V'Ger, dispositivo vivente, escrescenza cerebrale cresciuta per troppo sapere come gli organismi di Cronenberg. Il cordone ombelicale di *eXistenZ* (1999) si allunga nell'universo. Nessun alieno al comando, è il computer della Voyager 6, proveniente dal ventesimo secolo, a espandersi nell'universo in cerca del Creatore. Ilia, il navigatore dell'Enterprise, sarà sostituito da un automa che conserva in fondo alla mente la memoria del sé umano, come accadrà a Motoko, l'agente della Sezione 9. Collegamento neurale con la sapienza del mondo, Ilia è una macchina desiderante, e si fonderà in un bacio luminescente con il terrestre capitano Decker. Un'altra forma di vita si diffonde nell'universo.

Aki Ross, la scienziata virtuale

Ha uno sguardo malinconico, smilza nella sua tuta argentea, si muove tra le macerie di una New York devastata, tra grattacieli spezzati, anneriti, simulacri di una civiltà perduta. È Aki Ross, prima simulazione fotorealistica elaborata al computer, la scienziata-guerriera di *Final Fantasy (Final Fantasy: The Spirits Within, 2001)* di Hironobu Sakaguchi, una pioniera dell'innesto organico-inorganico che all'epoca suscitò un tale ribrezzo da segnare il flop del film. Le ciglia vibrano, gli occhi hanno profondità emotive, sessantamila comandi digitali muovono i sessantamila capelli di Aki, uscita dal videogame virale con milioni di copie vendute. Lo spettro è a caccia di altri spettri che banchettano sul suolo terrestre, succhiano anime di sopravvissuti con tentacoli rosa. Paradosso cinematografico, l'irrealtà dei protagonisti è in funzione della ricerca della vita, la materia scomparsa, Gaia, il pianeta viven-

te, la piantina verde che il robotino Wall-E conserva nel suo scrigno arrugginito. Aki Ross è fuori dalle convenzioni terrestri, il fisico sinuoso, il viso copiato dalla "ragazza della porta accanto", ma senza origini e senza futuro. Una donna doppiamente disumana, a capo del movimento per salvare il pianeta. Una Lilith che ha deciso di riprendersi il paradiso perduto e vaga, evanescente, in scenari di un'alba apocalittica popolati da bestie feroci e preistoriche, motociclette organiche, spade, draghi barocchi come aquile alte trenta piani, e giovanetti bellissimi dai lunghi capelli bianchi che vibrano al vento nel sequel *Final Fantasy VII: Advent Children* (2005) di Tetsuya Nomura. Il grado zero della civiltà tutto per lei.

Sigourney Weaver e la “madre arcaica”

La saga di *Alien* attraversa le teorie di Barbara Creed (*The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*) e la sua rielaborazione della “madre arcaica”. Non a caso, l’anima-computer che presiede all’astronave Nostromo si chiama Mother. L’antro-utero trasudante umori dove Ellen Ripley (Sigourney Weaver) scova le gigantesche uova dello xenomorfo, l’essere creato da H.R. Giger e animato da Carlo Rambaldi, è al centro del thriller fantascientifico analizzato dalla studiosa americana. Nel primo capitolo, *Alien* (1979) di Ridley Scott, l’alieno schizza fuori dalle viscere di un astronauta in una parodia sanguinolenta del parto, allusione al ventre femminile dove covano gli orrori, “*il monstrous-feminine vuole enfatizzare l’importanza del genere sessuale (gender) nella costruzione della mostruosità*” (Cappabianca). I lunghi corridoi tenebrosi dove si annida l’alieno equivalgono alle cavità organiche di quella madre repressiva indagata da Freud e da Julia Kristeva, il cui concetto di “abiezione” rimanda “al corpo senza anima”, a qualcosa di non più riconoscibile e che popola il cinema horror: vampiri, zombi, robot, androidi. Minaccia per la stabilità dell’ordine simbolico.

Tra i mostri, c’è la donna contronatura la cui “malvagità è denotata dal corpo putrido”. Un esempio è *Carrie - Lo sguardo di Satana* (*Carrie*, 1976) di Brian De Palma, annoverata tra le *menstrual monsters*, grondante sangue mestruale. Ed è per questo, per marcare la differenza con l’orrorifico “corpo putrido”, che Ripley alla fine di *Alien* si spoglia davanti alla macchina da presa. Verifica rassicurante e piacevole del corpo integro, della donna contrapposta al feticcio immondo, *Alien*. E non semplice voyeurismo. L’inaccettabile corpo mostruoso è invece quello della madre-segno di morte, protagonista del sequel *Aliens - Scontro finale* (*Aliens*, 1986) di James Cameron. Anno 2179. Ripley dopo cinquantasette anni di ipersonno torna sul pianeta LV-426 per salvare i coloni e una bambina, Newt, unica sopravvissuta allo sterminio, nascosta nei cunicoli dell’insediamento umano, ormai deserto. I coloni sono stati intrappolati in bozzoli filamentosi per fornire cibo agli embrioni alieni, spaventoso pasto per la distesa di uova sparse nella rete di caverne, il nido della Mother. Ripley le brucerà tutte con il lanciafiamme sfidando la regina, e lo “scontro finale” sarà tra loro, le due madri. La salvatrice, Ripley, ha un aspetto sessualmente indefinito, muscoli tesi, capelli corti, indossa pantaloni larghi tenuti da bretelle, T-shirt macchiata di sudore, a tracolla una mitragliatrice enorme, eppure radiosa e bella con appesa al collo la bambina dai lunghi capelli biondi. L’altra, lo xenomorfo, è un imponente mostro femmina che espelle uova a ripetizione nel suo antro umido, genitrice di neonati-parassiti pronti a succhiare linfa vitale

dagli umani, compresa Newt, strappata a Ripley. E non ci sarà un padre metaforico a liberare la bambina dalla madre cattiva, non il cavaliere ad affrontare il drago, l’eroe in azione, pronto all’avventura. Sarà una donna-macchina, Ripley che infilata in un esoscheletro, pesante elevatore da carico, combatterà la regina fino all’ultimo respiro in un sensazionale match ai confini dell’universo. Sigourney Weaver immortalata nella struttura d’acciaio, protesi esterna al cyborg, è l’icona della rivincita sul “mostruoso femminile”. Se l’abiezione distingue “*l’umano dal non umano e il soggetto interamente costituito da quello formato solo in parte*” (Creed), Ripley – la mezza donna, un po’ d’acciaio e un po’ di carne – si iscrive gioiosamente nel genere “abietto”.



 *Carrie - Lo sguardo di Satana*
di B. De Palma

“La saga di Alien attraversa le teorie di Barbara Creed (*The Monstrous-Feminine: Film, Feminism, Psychoanalysis*) e la sua rielaborazione della ‘madre arcaica’. Non a caso, l’anima-computer che presiede all’astronave *Nostromo* si chiama *Mother*”

Tutto cominciò da *die Puppe*

Nel luglio 1918, qualche mese prima dell’armistizio, il pittore espressionista austriaco di origine ceca Oskar Kokoschka, reduce dal fronte orientale della Grande guerra dove era stato gravemente ferito e ricoverato qualche mese per “instabilità mentale” da shock bellico, chiese all’artista Hermine Moos di Monaco di creargli una bambola in grandezza naturale.

Il lavoro della scultrice d’avanguardia doveva imitare il corpo del perduto amore dell’artista, la vedova del grande compositore Gustav Mahler, Alma, conosciuta quando lui aveva venticinque anni e lei trentadue, e con la quale l’esponente illustre della Secessione viennese aveva avuto una densa corrispondenza epistolare e vissuto una relazione sentimentale elettrizzante e burrascosa, dal 1912 al 1914.

Una love story che ne avrebbe fortemente influenzato l’opera e traumatizzato la vita. Prima di andare al fronte il grande artista aveva esposto il capolavoro d’addio, *La sposa del vento* o *La tempesta* (1914), dedicato appunto alla “mantide” Alma Mahler. Secondo la richiesta, quella bambola doveva essere identica all’originale in carne e ossa, struttura scheletrica interna, sostanza muscolare credibile, grandi seni, capelli nerissimi e folti... soprattutto la pelle doveva essere “perfetta”. Eppure sempre una bambola era. Una “doll divina”, bimba e adulta allo stesso tempo, visto che comunque sarebbe stata sempre in sua balia.

Il 22 luglio 1918 Kokoschka verificò il bozzetto della testa e lo riportò modificato alla signora Moss (in non poche difficoltà tecniche, visti gli stenti della guerra) affinché le raffigurasse il volto in modo più accurato, il rossetto giusto, le sopracciglia “futuriste”. Un anno dopo gli fu consegnato un “manichino” non proprio perfetto. La pelle era morbida, ma di orso polare, troppo spessa per rivestire il corpo di leggiadri vestitini. Il disappunto dovette essere immenso. La bambola non sembrava poter soddisfare perfettamente i suoi desideri erotici e sessuali. Però visse con lui, viaggiò con lui. Gli fu accanto per lungo tempo. Mentre la vera Alma, dopo una relazione con il fondatore della Bauhaus, Gropius, era diventata la compagna dello scrittore Franz Werfel.

Nel 1931, però, Kokoschka (morirà nel 1980 e avrà tra i suoi allievi italiani Marco Sassone, Silvio Loffredo e la pittrice-film-maker Angela Ricci Lucchi, che ha confermato questa tragica love story) avrebbe confessato che, dopo un party d’addio con

gli amici, presente la bambola vestita in maniera molto elegante, aveva trascinato il feticcio fuori, in giardino, e “assassinato” *die Puppe* con una bottigliata in testa. Lo assisteva la cameriera Hulda, assunta anche con l’incarico di aggiungere una colonna sonora live di voci e rumori a quel corpo “muto”. Hermine Moss, che in quel gioco erotico rappresentava forse un vertice rimosso del triangolo, si suiciderà nel 1928, a quarant’anni.

Era stata proprio Alma a istigarlo a partire per il fronte. E sarebbe stata dedicata ad Alma gran parte della produzione pittorica futura mentre profeticamente un dramma scritto da Kokoschka, dal sintomatico titolo *Assassino, speranza delle donne* – perché la donna, feroce guerriera lunare, è liberata e redenta dopo una furiosa lotta con l’uomo solo quando è uccisa –, aveva fatto scalpore nel 1909 per quella scrittura pulsante energia “superselvaggia” e perturbante che avrebbe caratterizzato l’azione pittorica del Blaue Reiter. Peccato non aver pensato al cinema per regolare i conti con Alma, come hanno fatto poi molti cineasti, come il croato Tomislav Zaja, autore di un *Alma Mahler* nel 2001 o prima ancora Ken Russell con *La perdizione* (*Mahler*, 1974). Nel 2014 i russi Evgeniy Krylov e Nikolay Gorobets hanno realizzato invece un mediometraggio di 40 minuti proprio sulla relazione Kokoschka-Alma.

Quel dramma d’amore, deviato e folle, sconvolge la Vienna distrutta dal conflitto e dal crollo imperiale, in un momento particolarmente aspro nei rapporti uomo/donna – vista la crescita prebellica del movimento suffragista che terrorizzava l’inconscio collettivo maschile – mentre la scienza sembrava poter superare confini tecnologici mai sfiorati prima e rendeva il mito del Golem, cioè del manufatto umano, sprovvisto di movimento sensato senza la parola magica della cabala, una non inverosimile potenzialità della robotica.

L’automa di stupefacente autonomia meccanica, ma asesuato, creato da Georges Méliès (al centro del film di Martin Scorsese *Hugo Cabret* [*Hugo*, 2011], ambientato proprio in quel clima) lo conferma. E nel 1927 Fritz Lang darà anima e voce tirannica alla creatura meccanica futurista di *Metropolis*, un classico distopico adorato da Buñuel per la superbia visuale di Lang e odiato per la storia, “ignobile riproposta marshmallow” della morale corporativa, della fusione spirituale tra capitale e lavoro, perché le mani e il cervello senza il cuore sono solo pezzi di robot. Un secolo prima, nel 1817, dopo la

Grande guerra francese napoleonica, lo scrittore romantico tedesco E.T.A. Hoffman in *L'uomo della sabbia* (*Der Sandmann*) aveva ipotizzato, in forma di fiaba morale, una leggenda molto simile al sogno di Kokoschka. Terrorizzato dall'idea di sposarsi e dalle donne tutte che lo inseguono come fosse *Troppo bello* di Cretinetti, un giovane scappa in monastero e lì viene tranquillizzato: un corpo femminile sintetico, semovente, grazie a manovella, bottoni e tutto il resto, programmato per fare solo quel che il marito vuole, ballare, abbracciare, pulire, non farsi mettere le mani addosso da sconosciuti... è stato inventato da Hilarius, scienziato stregonesco sì, ma a fin di bene: "Potrai sposarti così senza paura!". Andato, però, in mille pezzi per un accidente, l'automa verrà sostituito da una "bambola di carne", cioè da una vera donna che si finge meccanica ma saprà lo stesso come sedurre il terrorizzato "marito", scoprendosi come sesso debole solo per colpa di un topo che le farà fare un balzo improvviso. Questo almeno nella versione dichiaratamente fiabesca che Ernest Lubitsch realizza proprio nel 1919, chiamando la star Ossi Oswalda, la "Mary Pickford del cinema tedesco", al doppio ruolo di corpo con l'anima e senza. Il film era liberamente tratto dall'operetta di Edmond Audran, a sua volta allievo e debitore nei confronti dei *Racconti di Hoffmann* di Jacques Offenbach portati sullo schermo dalla sontuosa regia barocca di Michael Powell ed Emeric Pressburger (*I racconti di Hoffmann* [*The Tales of Hoffmann*, 1951]). Da allora pupazzi, burattini, automi e bambole hanno popolato, in modo sanguinario, il genere fantasy - pensiamo a *Puppet Master - Il burattinaio* (*Puppet Master*, 1990) di David Schmoeller - ma Oswalda rovesciava completamente la concezione "animista" e vudù della bambola giustiziera e assassina. La sua arma è l'umorismo contagiante capace di trasformare gli uomini molto diffidenti e quasi gay in complici e amanti. Non a caso l'anno precedente, 1918, sempre con Lubitsch, la diciannovenne attrice era esplosa in *Non vorrei essere un uomo* (*Ich möchte kein Mann sein*) che mezzo secolo prima della "rivoluzione sessuale" è già la prova generale di *A qualcuno piace caldo*. Rampolla scatenata della ricca borghesia, fuma, ride e gioca a carte coi giardinieri, beve, seduce e sbeffeggia il tutore Kersten assunto per redimerla. Vuole uscire la sera, lui: no! Osso duro, non funzionano le insolenze anarchiche né il gesticolare da rock star ante litteram. Deve distruggere la dominazione maschile. Non ha armi e non ha cultura marziale. Dovrà infiltrarsi nei ranghi nemici. Come una spia. Siamo in guerra, oltretutto. Si traveste da uomo, con la stessa abilità che avrà nel trasformarsi in bambola di carne. Scappa. Prende il bus. Va al ballo. Si ride, si danza e si beve. Corteggia una ragazza. Arriva Kersten col suo sigaro. Bisticciano, lui la prende da insolente. Lei mette a segno

qualche battuta misogina. E via a ridere, bere, scherzare, baciarsi. Lei sa che sta baciando un lui. Lui sa che sta baciando un lui. Dormiranno in qualche modo insieme, lei nel letto di lui, lui nel letto di lei. Il giorno dopo, pieno di collera, l'istitutore scoprirà di essere stato doppiamente ingannato. "E non vi è piaciuto, forse?". Sì. "Voi diventerete piccolo così, con me". E abbassa la mano. Ha vinto, domina il suo tutore. "Io non voglio mica essere un uomo". "Mai, in tutta la storia del cinema, un'eroina ha vinto la guerra dei sessi con così tanto stile", commenta lo scrittore francese Guillaume Guéroul nel suo libro di ricordi da cinefilo sulle donne forti dello schermo, intitolato *Les Héroïnes de cinéma sont plus courageuses que moi*.

 Die Puppe di Hermine Moos



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 pratici 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.



Per un Gonzo Documentary. Riflessioni su Diego Bianchi

Famosi teorici del cinema del reale, come Guy Gauthier o Bill Nichols hanno spesso insistito nel distinguere il documentario, forma del cinema, da altre forme di immersione nel reale nella sfera audiovisiva che cinema non sono: ad esempio il reportage, il servizio giornalistico, il programma d'inchiesta. Vero, verissimo. Al tempo stesso, come sempre avviene nell'universo delle immagini, i territori non sono ambiti separati, le immagini comunicano, entrano in spazi comuni, a volte si sovrappongono, a volte entrano in conflitti dinamici.

È a partire dall'esperienza di Hunter Thompson (basti pensare a quel capolavoro lisergico che è *Fear & Loathing in Las Vegas*), che una nuova pratica di giornalismo si è diffusa nella sfera mediatica: un giornalismo sporco, d'assalto, in prima persona, volutamente parziale, il cui obiettivo è quello di immergersi nelle situazioni e negli eventi esplorati con la propria soggettività, esponendola, mostrandola. Il nome, *Gonzo Journalism*, esprime allora non solo il debito alla pratica del racconto in prima persona di Thompson, ma soprattutto la vocazione libera e anarchica del racconto (che non si traveste da resoconto obiettivo dei fatti).

Ma di cosa parliamo quando mettiamo in gioco questo tipo di immagini? Che tipo di analisi esse suscitano? Non si tratta allora di trovare criteri di distinzione tra le forme, di distinguere nettamente campi e forme? Eppure è proprio in questi territori ibridi, non codificati, non istituzionalizzati che la distinzione viene meno, nel bene come nel male.

Diego Bianchi, in arte Zoro, è probabilmente il gonzo journalist più famoso

d'Italia, ma sarebbe difficile affermare con assoluta certezza che il suo lavoro sia (esclusivamente) di tipo giornalistico. C'è altro in quel modo di pensare e praticare l'immagine e il montaggio che necessita di essere chiarito. Dagli esordi in rete, con il video-blog Tolleranza Zoro, passando per la striscia *Gazebo* su Rai Tre, per approdare poi a La7 con *Propaganda live*, Diego Bianchi lavora da tempo all'interno di questo territorio ibrido delle immagini del reale; ed è proprio questo tipo di lavoro a suscitare una serie di riflessioni sulle forme dell'immagine.

All'interno di *Propaganda live*, Diego Bianchi presenta ogni settimana un filmato da lui realizzato secondo una tecnica affinata nel tempo, basata sulla presenza di sé come corpo nomade, che entra nelle situazioni che affronta – dalla Taranto dilaniata dagli scarichi tossici dell'ILVA alle periferie romane; dalle zone di guerra in Africa al confine tra USA e Messico, via via attraverso luoghi simbolo dell'Italia contemporanea – come sguardo scettico e curioso al tempo stesso. Montaggio veloce fatto di *jump cut* e rapidi salti, brevi conversazioni e incontri testimoniati attraverso la tecnica del video-selfie (Diego si inquadra con a lato l'interlocutore di turno ed entrambi parlano in macchina).

Tecnica che è al tempo stesso forma del reale e della finzione, costruzione di un tempo e di un ritmo, piegamento del reale allo sguardo e alla parola dell'autore. Lo sa bene Bianchi che nel 2014 scrive e dirige un film, *Arance e Martello*, su una rivolta dei venditori del mercato di San Giovanni a Roma, in cui l'autore si presenta come se stesso, o meglio, interpreta se stesso, mostrandosi appunto come personaggio, fun-

zione della narrazione.

Nei lavori realizzati per il programma *Propaganda live*, ogni viaggio, breve, circoscritto, è dunque il risultato di questo immergersi curioso nelle situazioni, nei luoghi, negli eventi. Accompagnato di volta in volta da guide che gli aprono la strada, lo sguardo di Bianchi si sofferma su particolari, dettagli e storie di vita. In ognuno di questi lavori un particolare colpisce: una edizione della divina commedia scampata al crollo di una casa all'Aquila, la curiosità con cui un ragazzo africano chiede informazioni su un'Italia barbarica e razzista, le polveri sottili che si accumulano su un terrazzo di Taranto. Dettagli improvvisi, scoperti casualmente, che si potrebbero benissimo attribuire al lavoro del giornalista, alla ricerca di altri modi di narrare il contemporaneo. Ma al tempo stesso, questa forma sporca, volutamente casuale, jazz, di produrre immagini mostra qualcosa di diverso, qualcosa in più. La modalità di approccio, lo stile casual dell'autore permette l'apertura di uno sguardo ironico condiviso da coloro che incontra, le persone che accettano di entrare nell'inquadratura con lui, non davanti a lui e all'obiettivo della piccola camera che porta con sé.

Ecco dunque emergere, più che le differenze (che ci sono) tra questa forma delle immagini e il lavoro del documentario, una sorta di zona di intersezioni, di spazi comuni, in cui tracce documentarie incontrano forme del reportage: una forma di *Gonzo Documentarism* dunque? Forse; in ogni caso un altro esempio di territorio ibrido dove si gioca una parte rilevante della evoluzione dell'immagine (del reale) contemporanea.

La storia meravigliosa

"...A vvertivo il rumore del cucchiaino sul piatto, la disuguaglianza del lastricato, il sapore della madeleine nell'attimo presente e al tempo stesso in un istante lontano, al punto di far sconfinare il passato sul presente, di esitare non sapendo in quale dei due mi trovassi": la scrittura (e gran parte del processo artistico) è in questo passaggio e Proust, ne *Il tempo ritrovato*, per una quarantina di pagine, s'accanisce a spiegare questi concetti, ricucendo la sua ossessione che, al tempo stesso, coniuga scrittura e vita.

Scrivere o, per meglio dire, raccontare, significa affondare nel passato, far proprio lo spazio curvo che permette a tempi apparentemente lontani e dissonanti, di ritrovarsi nello stesso punto, adiacenti e intersecati.

Strano a dirsi ma per parlare di certo cinema attuale italiano abbiamo bisogno di ricorrere a tali parallelismi, dobbiamo scomodare siffatti maestri. Perché esiste un buon cinema che rischiamo di ignorare, una produzione interna che potrebbe sfuggirci.

Se narrare significa ricucire, mettere assieme pezzi scomposti di un immaginario che appartiene a un singolo e che pure rispecchia una pluralità (gli spettatori), noi viviamo, nel contemporaneo, una stravagante anomalia che, qui, val bene appuntare seppure in forma di prologo, di analisi non sistematica di qualcosa che, al momento, ha ancora vari punti nebulosi che necessitano di necessari approfondimenti.

Eppure un cinema sublime – per certi aspetti – e definitivamente popolare pure ci avvolge e ci appassiona (addolorandoci, sfidandoci, preoccupandoci o, se volete, per taluni, anche calmandoci).

È evidente che stiamo assistendo a una produzione seriale più che cinematografica che, però, nulla ha a che vedere con *Gomorra*, *Suburra*, *Lost in Google*. È una produzione che, perversamente, ci attanaglia, che attraversa trasversalmente tutte le reti televisive, che ha dei riversamenti nel web, che ci perseguita anche via radio: una realizzazione multidevice inimmaginabile, che mette nel sacco (e, finalmente, coniugandoli, li supera) *Trono di spade* e *House of Cards*. Lo spettatore è, questa volta, attivo: fa le sue scelte muovendosi tra i canali o tra i sistemi d'informazione (può fare uso anche dei giornali, del passaparola...). Siamo a un livello altissimo di utilizzazione del mezzo, di contaminazione dei generi: in qualche modo abbiamo a che fare anche con quelle che sono le dinamiche dei giochi di ruolo.

Sembra strano eppure è una realtà squisitamente italiana, così com'è stato il Rinascimento, così com'è stato il Neorealismo.

Se l'arte presuppone una ricostruzione della realtà, i nostri politici si sono allenati costantemente nella risoluzione dei problemi nazionali attraverso l'uso dei vettori comunicativi, gestendoli e gestendosi proprio come se l'unico obiettivo necessario fosse quello narrativo: da Berlusconi a Salvini passando per Grillo (non a caso), la politica ha riscoperto e praticato strategie funzionali alla messa in scena tanto che, a un certo punto, sono state abbandonate le concettualizzazioni e le funzioni della politica per affondare, liberamente, nell'esercizio della narrativa delle immagini.

Nel mondo del narrativo furoreggiano i paradossi e la lotta arcaica tra il bene e il male gode dei cambiamenti di segno e degli imprevedibili colpi di sce-

na: coloro che dovrebbero far parte del bene vengono accusati di subdole malefatte e lo spettatore è colto da dubbi che mettono in crisi le evidenze del reale: chi salva la vita agli altri è condannato mentre il male – che gestisce la legge – può facilmente spostare l'attenzione, obnubilare quelle che sono le proprie azioni malvagie.

Personaggi incredibili e imprevedibili diventano forieri di ideologie che, in questo mondo fantastico, appaiono lontanissime dal loro ruolo.

Il potere, come al solito, assorbe la mente, la cambia, la trasmuta e gli stessi organismi si trasformano.

Narrativamente Salvini, Di Maio, Conte, Mattarella, Berlusconi e lo stesso Papa diventano personaggi straordinari tanto che Zingaretti Nicola contende a Luca una realtà fantastica che, in questo momento, risulta più interessante.

Ovviamente è un romanzo popolare, giocato ai livelli più bassi e che affonda nella pancia degli spettatori: chi crede che Salvini stia utilizzando chissà quali strategie comunicative si sbaglia: non ce n'è bisogno. Maccio Capatonda ha, giustamente, affermato che questa è la generazione del cazzeggio e la creatività si fonda su questo azzerramento dell'intelletto.

La verità vera si gioca su altri piani, con altri personaggi e secondo dinamiche del potere più serie (e, sfortunatamente, più violente).

Ciò nonostante la messa in scena è abbondante e hollywoodiana: qualunque sia il vettore che andiamo ad attivare (dal web alla tv), la commedia va avanti, qualunque sia la navigazione che andremo a praticare.



Formation

Quando Beyoncé chiama a raccolta le *marching band* dei più storici college black d'America per il suo show a Coachella 2018, tra *majorettes* con la divisa della confraternita e coreografie sugli spalti di turgore *brass*, compie un'operazione di pazzesco avvicinamento alla concezione di musica nera secondo Theodor Adorno (rinfrescata dalla recente raccolta di scritti adorniani *Variazioni sul Jazz*, Mimesis Edizioni, 2018), nel momento in cui «l'efficacia del principio della marcia nel jazz è evidente. La connessione è storicamente fondata: non solo il sassofono è preso in prestito dalle bande militari, ma l'intera disposizione dell'orchestra jazz secondo strumenti melodici, bassi d'accompagnamento "obbligati" e di mero riempimento, è identica a quella delle bande militari. [...] Nella misura in cui il danzare significa movimento secondo un orientamento uniforme, nella danza a passi liberi la tendenza al marciare risulta presente fin dall'inizio; per questo il jazz all'origine si riallaccia alla marcia e la sua storia non fa che svelare questa relazione» (*Sul Jazz*, 1936). Non è un caso allora se gli echi marziali riscontrati da Adorno tengano il tempo non solo del film-concerto sull'evento Beycella, *Homecoming* (visibile su Netflix), ma anche di apologhi legati da truppe in formazione bellica come l'esercito di profili clonati di *Us* e l'isola caraibica sotto dittatura militare di *Guava Island* di Childish Gambino & Hiro Murai, i cui operai-schiavi indossano tute tutte uguali di un colore non troppo dissimile da quelle dei doppelgänger di Jordan Peele (il film di Gambino lo trovate su Prime Video). Non è più possibile neanche immaginare una landa originaria per la popolazione nera che non sia già militarizzata, come si è chiesto Slavoj Žižek

ragionando della Wakanda di *Black Panther*? Il Mito primario sembra qui la leggendaria "rumble in the jungle", la sfida Ali-Foreman a Kinshasa 1974, con tutto il suo corredo di ritorno al *when we were kings* (occhio, in questo senso, anche al *Re Leone* fotorealista che parla con voci quasi esclusivamente black...). E d'altronde nel Marvel-movie di Coogler vediamo svolgersi un chiaro match per la conquista del titolo tra T'Challa e Killmonger, con tanto di rivincita. Rituale fondativo della supremazia ancestrale solo sognata di un'intera comunità sedotta dall'utopia di una liberazione in una terra promessa alle origini della Storia, la vittoria di Ali nello Zaire sotto regime armato colpì l'immaginario come un pugno dritto sul grugno del terribile tiranno Mobutu. Le tendenze musicali più contaminate del contemporaneo sembrano reagire a questo bisogno di una visione primordiale, e dalle ritmiche il più possibile tribali, lambendo vertigini da miraggio panafricano come le sequenze "in trance" di *Black Panther* o alcuni intermezzi di *Lemonade* proprio di Beyoncé. Basta guardare a com'è ritratto Christian Scott aTunde Adjuah, trombettista di New Orleans,

sulla cover del suo *Ancestral Recall* (per non dire, appunto, del titolo dato all'album). Gran disco, fuori per Ropeadope Records, è interamente basato su intrecci di percussioni ed elettronica su cui Adjuah intesse le note del suo strumento insieme ai molti guest presenti nelle registrazioni: ma il fulcro è tutto sulla potenza sciamanica dei pattern da danza etnica, e delle litanie rap dello *slam poet* Saul Williams che corredano i brani. Facile immaginare Childish Gambino dimenarsi anche su questi tribalismi: per tornare ad Adorno, tra *This is America* e *Guava Island*, la danza di Donald Glover sembra davvero rappresentare «l'eccentrico (che) cade certamente fuori dalla regolarità rivolta a scopi - fuori dal "ritmo" - della vita borghese. Egli è un originale e un eremita tanto quanto il clown e può ben rasentare l'ambito del ridicolo. Ma il suo cadere fuori si rivela subito: non come impotenza, ma come superiorità o comunque come sua apparenza; la risata saluta l'eccentrico solo per ammutolire poi nello shock. E il suo fallimento ha luogo non al di sotto, ma al di sopra della norma: ubbidire alla legge e tuttavia essere diverso».

 Christian Scott aTunde Adjuah sulla cover del disco *Ancestral Recall*



LANGUAGE DESIGN

di Yvonne

Bindi

La ricerca della semplicità

Organizzare e ridurre sono due tra le tecniche che John Maeda ci insegna nel suo piccolo libro *Le leggi della semplicità*. Maeda ci dice che gli esseri umani sono amanti della complessità: amano le metropoli, le mille sfumature di colore e si infilano in relazioni affettive e amorose tutt'altro che semplici. La complessità, come un po' tutto nelle nostre vite, tende all'entropia, che se non viene gestita diventa caos. Pensate ai vostri armadi, ai vostri cassetti e ai vostri computer. Potete riempirli di molte cose, ma smettono di essere funzionali quando non avete più il controllo e la conoscenza di ciò che c'è dentro. Per godere dei benefici della complessità dobbiamo governarla attraverso delle tecniche, così come abbiamo

ipotizzato delle soluzioni per avere una migliore esperienza di viaggio in treno.

Semplificare non è affatto facile: vuol dire fare emergere l'essenziale senza che la struttura, il sistema o il messaggio perdano di valore e di efficacia. È semplice quel design, quella interfaccia, quella interazione in cui nulla è gratuito, e in cui tutto ha un senso, dice il professor Maeda.

Prendiamo ad esempio l'interfaccia di Google che ha solo due pulsanti. Oggi ci sembra normale quel design così scarno, ma quando comparve fu una rivoluzione: Yahoo!, Bing e gli altri motori di ricerca avevano le pagine inzeppate di link, notizie, meteo, video.

Google, nulla di tutto ciò, solo un box lungo ed invitante con due pulsanti,

uno con la funzione di ricerca e l'altro con un testo bizzarro: *mi sento fortunato*. A proposito, lo avete mai usato? Io ho fatto un sondaggio informale tra le mie conoscenze e in molti non si chiedono nemmeno a cosa serva. Questo comportamento è indicativo di quanto la nostra attenzione si focalizzi solo su ciò che ci interessa davvero. L'interfaccia di Google ha contribuito alla sua fortuna perché lo ha fatto da subito percepire come *il* motore di ricerca mentre Yahoo! era visto come un sito di servizi in cui c'era *anche* un motore di ricerca. Google, con la sua essenzialità, prometteva di fare quello che facevano gli altri ma meglio, perché doveva fare *solo* quello. Tutta la complessità del web celata sotto una riposante, amichevole, naïve interfaccia bianca.

Interfaccia Yahoo! nel 2000



Interfaccia di Google



Mi sento fortunato

Il pulsante *Mi sento fortunato* di Google, stando ad un articolo del Corriere della Sera, fa perdere alla compagnia californiana circa 110 milioni di dollari all'anno. Alessandra Carboni, autrice dell'articolo ci ricorda che quel pulsante è lì dal 1998, ma che la sua funzione è sconosciuta ai più ed è utilizzato pochissimo. Fa perdere incassi perché offre l'opportunità di saltare direttamente al primo link utile e di evitare la pagina con tutti i risultati dove risiedono i link sponsorizzati, venduti

a caro prezzo agli inserzionisti. In tal modo si perdono clic, visualizzazioni e conversioni potenziali. Considerato che circa l'1% degli utenti fa uso del *Mi sento fortunato*, la perdita stimata si traduce in qualcosa come 110 milioni di dollari all'anno. Se è vero che nessuno lo usa e chi lo fa procura mancati incassi all'azienda, perché quel tasto è ancora lì? Sergej Brin, co-fondatore di Google, ha dichiarato che lo scopo del pulsante è "fornire agli utenti esattamente il risultato che cercano senza neppure costringerli a sceglierlo tra altri più

o meno rilevanti". Il vice presidente per i prodotti legati alla ricerca e per l'esperienza dell'utente di Google, Marisa Mayer, ha detto che tale scelta rientra nella filosofia di Google: sta in homepage per ricordare che la *grande G* è fatta di persone con propri interessi e inclinazioni e che la società non vuole essere troppo concentrata sui profitti, né rigida e asettica. Insomma, la valenza sociale del servizio offerto attraverso il pulsante *Mi sento fortunato* è superiore alle perdite indotte dai mancati click sui link sponsorizzati. Sarà vero?

La tirannia delle parole ed il “genio” dell’immagine

Accade spesso che luoghi visivi apparentemente spensierati nascondano suggestioni potenti su cosa significhi guardare, sulla lotta sempre più spietata fra testo ed immagine, occhio e bocca, immagine e parola. Capita così che un gioco di prestigio di un coloratissimo e danzante film Disney come *Aladdin* disveli improvvisamente un orizzonte di pensiero inaspettato: in una delle sequenze chiave, la principessa Jasmine chiede ad Aladdin come sia possibile che lei non l’abbia riconosciuto nei panni del “Principe Ali Ababwa”, considerando l’assenza di qualsiasi maschera o trucco sul viso del giovane protagonista. La risposta di Aladdin ha una forza dirompente: le persone vedono ciò che gli si vuol far credere di vedere, e questa credenza riposa in un dire che accompagna, condiziona, orienta ogni atto dello sguardo. La parola domina l’immagine. Certo, non siamo in un film di Godard o di Straub&Huillet – autori che hanno sempre messo in scena la lotta tra immagini e parole –, eppure il film di Ritchie alza il sipario su un groviglio di problemi che investe l’epistemologia contemporanea e le politiche di costruzione dell’immaginario collettivo.

Tante le domande sottese alla innocente affermazione di Aladdin: Davvero tutti i nostri sensi sarebbero influenzati dalla parola? Veramente la conoscenza ultima della Realtà riposa in un discorso e non nella percezione dei sensi? Ed ancora: È possibile che nella società dello spettacolo e degli schermi domini ancora la forza del testo?

Le radici della potenza del “verbo” e della paura dell’immagine sono antichissime: hanno rizomi che si spostano lentamente dalla metafisica alla teologia e dicono di un *logos* creatore e di una visione sempre interdetta, vietata o condannata; raccontano di veli e testi sacri, della gloria della scrittura e della

dannazione dei corpi e delle loro rappresentazioni; ricordano che ogni “fatto” sensibile ha senso solo se iscritto in un dialogo, nel flusso di una narrazione. Nessuna percezione “pura”, solo un mare di interpretazioni, parole su parole, lettere dopo lettere, una realtà che si scrive su una pagina e non si dipinge su una tela (perché anche quella figura vuole la sua parola... ricordate la non-pipa di Magritte?). Ma se il reale è solo il risultato di una combinazione alfabetica, chi decide come incastrare ed interpretare le lettere detiene un potere assoluto. Essere un dio, un mago o uno stregone – come insegna benissimo il perfido Jafar –, ma anche un prete (la “parola di Dio”) o uno psicologo (l’interpretazione dei sogni o della psiche non è altro che l’assoggettamento dell’immaginazione al potere del significato) vuol dire sempre avere l’ultima parola, detenere il senso definitivo di ogni cosa. Nel ’68 si lottava per il “potere di parlare” – come ama ricordare Michel de Certeau –, per sottrarre alle classi dominanti l’egemonia sulle nostre credenze, sulla costruzione della realtà sociale, sul senso delle nostre azioni; mentre oggi potremmo dire di vivere lo scontro totale tra la democratizzazione delle immagini e l’aggressione sempre più vuota e pericolosa degli specialisti della parola (politici, burocrati, tecnocrati...). Sempre e comunque le parole e le cose, il dire ed il vedere, il discorso e la figura.

In questa lotta l’universo del visivo, però, può contare su uno straordinario alleato venuto dal mondo lontano di una fiaba/film: il “genio”, essere multiforme che alla tirannia della parola

oppone la metamorfosi continua della forma, la mimesi delle superfici, l’ibridazione della materia. Fra i suoi scherzi di luce la realtà diviene semplicemente e continuamente, tutto si trasfigura in riflesso, come specchio in uno specchio. Al comando della parola (“io vorrei...”), il genio risponde con le possibilità infinite di un corpo che si fa immagine, liberando la mente e lo sguardo. Credi ai tuoi occhi, alla tua mente, ai tuoi sogni – questo sembra dire il genio – e staccherai la spina al comando della Parola, un’infinità mutevole di sensi svuoterà di significato i nomi dati alle cose dagli uomini del Potere.

Non è un caso, allora, se, in *Aladdin*, l’ultimo gesto di estrema ribellione visiva sia proprio liberare definitivamente il genio dai padroni del verbo e della

lampada, restituendogli il sentire di un corpo in metamorfosi che è il miglior antidoto ai veli ed agli interdetti di qualsiasi discorso. Ancora e sempre.



 Will Smith in
Aladdin di
Guy Ritchie

BLOW UP.

Ogni mese in edicola

Musica

Libri

Cinema

Vittore Baroni
Riccardo Bertoncelli
Paolo Bertoni
Stefano Isidoro Bianchi
Maurizio Bianchini
Massimiliano Busti
Rinaldo Censi
Roberto Curti
Gino Dal Soler
Fabio Donalisio
Gabriele Gimmelli
Federico Guglielmi
Luca Majer
Sara Martin
Alberto Pezzotta
Piercarlo Poggio
Beppe Recchia
Umberto Rossi
Federico Savini
Christian Zingales
Fabio Zucchella

Non pensate a un traditore!

Parafrasando George Lakoff, “*Non pensare a un traditore! Fai quello che ti pare, ma non pensare a un traditore*”. Il capolavoro di Marco Bellocchio legge la vicenda criminale e personale di Tommaso Buscetta, primo grande collaboratore di giustizia, sullo sfondo della miseria umana di Cosa nostra. Ecco, Marco Bellocchio, tradisce il cinema, quindi non bisogna pensare al cinema, facciamo quello che ci pare, ma non pensiamo semplicemente al cinema. Lo tradisce nel momento in cui si riprende il discorso politico, lasciando in mutande Andreotti, teatralizzando le udienze in tribunale, serializzando trama, personaggi, cromatismi. Ogni parola, come appunto “traditore”, evoca un volto, un frame, ovvero un’immagine o un set di nozioni, ne sa qualcosa pure Richard Nixon quando si presentò in televisione, durante lo scandalo Watergate, e disse al popolo americano: “*Non sono un imbroglione*”. Così che tutti lo considerarono un imbroglione... chi è allora il traditore? Per creare un frame non basta inventarsi qualche slogan o usare altre espressioni che strizzano l’occhio a un ampio segmento di popolazione. Si potrebbe pensare che il mondo esista indipendentemente da come noi la vediamo. Ma non è così. La nostra visione del mondo è essa stessa parte del mondo. Politica e persona, è questo il cinema di Bellocchio. Masino ha un proprio senso di sé, una percezione di chi è in quanto persona. Parte essenziale dell’identità personale è il suo

senso morale, il senso di cosa sia giusto o sbagliato, e di cosa giustifica le sue azioni. Il senso morale, come l’insieme delle sue convinzioni e credenze, è incarnato nei circuiti del montaggio. La politica è sempre morale e il cinema è sempre politico, perché si presume che tutte le scelte politiche muovano da intenzioni giuste, non sbagliate né irrilevanti. Come dovrebbe essere la persona ideale? Non esiste, presumibilmente. Quanto vale una parola? Molto, specialmente se quella parola è al singolare “mascherato”. Le metafore possono uccidere. Ma potenti sono almeno due narrazioni che hanno la struttura della fiaba classica e si muovono parallelamente, intersecandosi ed staccandosi senza soluzione di continuità: il racconto dell’autodifesa e quello del salvataggio... etico e morale. In ciascuno di questi due racconti ci sono crimini, eroi, vittime e cattivi. Nel racconto dell’autodifesa l’eroe e la vittima coincidono. In entrambe le storie il cattivo è il male assoluto e irrazionale: l’eroe non può ragionare con il cattivo, può soltanto combatterlo e sconfiggerlo, o ucciderlo. In entrambe le narrazioni la vittima deve essere innocente e irreprensibile. Entrambe partono da crimini compiuti dal cattivo, che deve essere sconfitto affinché l’eroe ristabilisca l’ordine morale. L’unico omicidio compiuto da Masino, almeno l’unico che il regista ci mostra, è rimandato per

anni, perché l’uomo da uccidere si fa scudo sempre con il figlio ogni volta si mostra in pubblico. Il giorno del matrimonio del figlio finalmente si separano ed è la condanna a morte, Masino può portare a termine la sua missione: fai bei sogni, buongiorno, notte. I fatti sono sempre importanti. Fondamentali persino in questa storia. Ma devono essere adeguatamente inquadrati dai frame per entrare a far parte in modo efficace del discorso pubblico. Dobbiamo sapere in che modo un fatto può essere collegato ai principi morali e politici. Dobbiamo inquadrarlo nella maniera più efficace e onesta possibile. Soltanto da un framing onesto dei fatti potranno derivare nuovi frame che potranno essere confermati da altri fatti. Oggi la vera sfida è nelle parole, ancor prima che nelle immagini, paradossalmente. Marco Bellocchio non smaschera certamente Masino, ma senza dubbio lo libera definitivamente dal tradimento: “*Non colui che ignora l’alfabeto, bensì colui che ignora la fotografia sarà l’alfabeto del futuro*”, avrebbe ribadito (stavolta invano) Walter Benjamin. Meglio dotare ogni personaggio e ogni singolo evento di una serie di numeri e parole chiave che facilitano la ricerca e chiariscono eventuali dubbi. Marco Bellocchio potrebbe battere a macchina su un cartoncino: “Ho sudato sangue per rimettere tutto a posto. Fate il favore, lasciate in ordine!!!”. Fate il favore, non dimenticate e non pensate a un traditore.

 Pierfrancesco Favino
in *Il Traditore* di
M. Bellocchio



(IN)VERSI

di

Shadow

Eco Lontana

La mia vita
è un'eco lontana
che faccio fatica a sentire.
Arriva a qualcuno
alcune volte,
la riconosce tizio
qualche altra volta,
la mia ragazza
mi dice
delle cose,
il mio amico
mi ricorda
quella famosa volta che.
E poi c'è quel film,
il padre che russa,
la madre che canta,
il CD rigato
lasciato sul cruscotto,
la maglia che puzza.
Proprio non potrei sentire
senza di loro
questa mia
eco lontana
che faccio fatica a sentire.



SHOP ONLINE

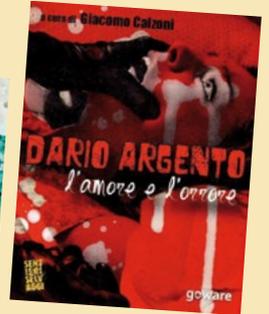
Visita il negozio virtuale di *Sentieri selvaggi* e scopri tutte le nostre pubblicazioni



SENTIERI SELVAGGI ZINE



E-BOOK



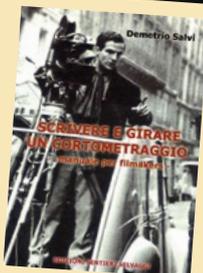
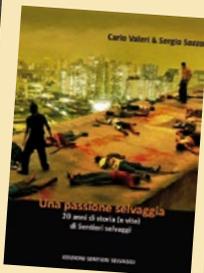
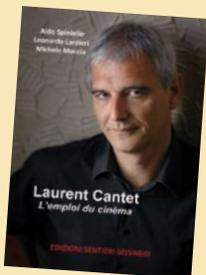
MAGAZINE ONLINE



GADGETS



LIBRI



NUMERI STORICI E IMPERDIBILI DI SENTIERI SELVAGGI



