

eccellenza, ovvero realizzazione della propria natura e atteggiamento indomito verso di essa. Galimberti contrappone a una tradizione etica giudaico-cristiana, un'etica propria della cultura greca. La prima – la cui *laicizzazione* è rappresentata dalla stessa psicoanalisi – interpreta il senso dell'esistenza come un'espiazione di una colpa e quindi vede nella sofferenza un passaggio temporaneo e identifica la stessa vita terrena come malata, patologica, mentre la seconda iscrive la sofferenza umana in un orizzonte liberato da quella *pedagogia del dolore* di Francesco di Sales, in cui elementi quali l'*abnegazione di sé*, il *portare la croce*, l'*attesa della salvezza*, siano il viatico di una presunta liberazione futura, ma, al contrario, all'interno di una condizione di consapevolezza per la quale il dolore è sentito come l'*ineluttabilità di una legge di natura*. Per corroborare questa tesi, Galimberti delinea, nella parte centrale del libro, una intelligente storia analitica della psicoanalisi e dell'ermeneutica filosofica attraverso un ricchissimo excursus che parte da Nietzsche e Freud, passa per Lacan e Jung e attraverso la trattazione dell'analisi esistenziale di Binswanger e di Jaspers, arriva alla costruzione di un discorso sulla *cura del sé* e sull'*etica del viandante*. In questo senso il libro può essere considerato quasi un manuale *ante litteram* per una disciplina che necessita di sistemazioni teoretiche, e la ricchezza storiografica con la quale si dà atto del cammino che la psicoanalisi ha compiuto fino a oggi, rende un valore aggiunto a un testo che vale quanto pesano le sue 460 pagine. Strano, che proprio uno studioso che, oltre che filosofo, è anche psicoanalista junghiano, abbia realizzato questa amorevole invettiva nei confronti di una pratica come quella psicoanalitica che, probabilmente, dopo più di un secolo dalla sua nascita, pare richiedere una sdrammatizzazione e un addolcimento *umanistico*.

Mimmo Pesare

Ricuperati, G. (a cura)
Fucked Up (con postfazione di M. Belpoliti)

Milano, Rizzoli, 2006, pp. 148, € 8,60.

Il volto tumefatto e insanguinato del cadavere di Al Zarkawi il 9 giugno 2006 fa il giro del mondo, è in prima pagina su tutti i quotidiani. I soldati americani hanno provveduto a fotografarlo, riprodurlo in gigantografia, incorniciare l'immagine con tanto di passe-partout e diffondere quella che sui giornali viene chiamata "la prova". La testa del leader di Al Qaeda in Iraq è *visivamente* decapitata e offerta in pasto al consumo mediale, "prova" indiziaria, strumento d'*identificazione* di una *caccia* portata a buon fine. E non a caso i termini "prova", "identificazione", "caccia" vengono utilizzati ordinariamente nelle prime pagine del «Corriere della sera» del 9 giugno, come in quelle di molti altri quotidiani italiani.

Siamo solo all'ultimo atto di una guerra delle immagini che ha in palio tra l'altro il controllo dell'immaginario globale e che vive di assalti frontali e attentati terroristici, tra la televisione e i giornali, la rete e i videofonini. Le strette maglie del controllo politico mediale devono fare i conti non solo con gli avversari dichiarati, ma con la natura pervicace e invasiva dei mezzi di comunicazione personale che funzionano in taluni casi come sismografo e specchio ustorio di una realtà straordinariamente complessa che finisce per parlare all'Occidente dell'Occidente. Due volumi sono da segnalare sull'argomento, distanti l'uno dall'altro, eppure entrambi strumenti preziosi che consentono di elaborare riflessioni. Uno agile, con testi brevi, essenziali, ma costruito essenzialmente dalle immagini (fotografiche) del presente di guerra. Il secondo, un numero monografico della rivista «Memoria e ricerca. Rivista di storia contemporanea»

che raccoglie studi e ricerche completamente dedicati alle relazioni tra fotografia e violenza nella storia del Novecento. Il primo volume, curato dal giornalista Gianluigi Ricuperati e con una postfazione di Marco Belpoliti, è inserito in una collana di libri d'assalto (FuturoPassato di Rizzoli) e si intitola *Fucked Up*, attingendo a una espressione gergale americana che indica – spiega Ricuperati – tutto ciò che è strafatto, completamente marcio (“Uno che beve sempre fino a svenire è *fucked up*. Una situazione realmente assurda è *fucked up*. Dopo un grosso incidente si può dire che la macchina coinvolta è *fucked up*”). Se Belpoliti in coda al testo offre una puntuale cornice storico-culturale di riferimento, Ricuperati traccia essenzialmente la storia delle immagini pubblicate, l'esperienza attraversata e proposta, i problemi che ne emergono. Vale la pena riassumerla: nel 2003 il cittadino americano Chris Wilson crea un sito pornografico con immagini amatoriali inviate spontaneamente da anonimi individui. Quando gli Stati Uniti entrano in guerra, Wilson offre ai soldati impegnati in Afghanistan e in Iraq la possibilità di accedere gratuitamente alle sue pagine web, in cambio dell'invio di fotografie scattate sul campo di battaglia. Dopo pochi mesi Wilson colleziona più di un migliaio di fotografie impressionanti. “L'operazione è un successo: in un unico vertice di bisogni e desideri si combinano un patriottismo delirante, la volgarità minimale delle vite al fronte e l'associazione virtuosa fra porno e violenza. O per dirla come loro: non provate a inculcare l'esercito americano”. L'operazione va avanti fino a quando la polizia americana chiude il sito e spicca un mandato di cattura per Wilson. Il sito dopo lunghe controversie giudiziarie oggi prosegue l'attività appoggiandosi a server olandesi. Questa la storia in sintesi. E le immagini del sito? Il dispositivo espositivo ha una sorta di carattere progressivo che valorizza i protagonisti della comunità virtuale. Le immagini vengono direttamen-

te commentate dagli “amatori”. Man mano che si va avanti l'orrore diventa sempre più grande. Prima villaggi distrutti, edifici smembrati, le icone del potere rovesciate. Poi donne soldato con i mitragliatori fra le gambe nude, sequenze di sesso tra graduati, bambole gonfiabili a cavallo del cannone dei carro armati. Procedendo, marine che puntano le canne dei fucili sugli iracheni insorti e gli stessi iracheni in primo piano stesi a terra con una pallottola in corpo. Infine, corpi dilaniati dalle bombe, corpi carbonizzati, corpi tenuti insieme da enormi lacci emostatici, oppure soldati americani con la testa di un kamikaze presa per i capelli. Ecco *l'occhio che uccide*, il mirino del fucile che coincide con il mirino degli apparecchi fotografici digitali in dotazione militare, la guerra dal punto di vista del grilletto, il trofeo da ostentare dopo la caccia, ma anche la ferita bruciante da infliggere all'occhio candido che riposa altrove. Il problema non è quanto siano cattivi i soldati americani. L'hanno fatto i francesi in Algeria, gli olandesi in Sudafrica, gli inglesi in Nordafrica, si espande all'infinito. Provo insieme a Ricuperati a tracciare l'indice delle questioni aperte, che pretendono quanto meno un principio di discussione. Numero uno: il meccanismo in quanto tale, scambiare foto di morte, sofferenza, guerra con foto pornografiche. Numero due: il contenuto di alcune delle immagini, ovvero la guerra che è orrore distante dalla vita ordinaria come la conosciamo, tra l'altro tragedia dei civili massacrati, abiezione oltre che messa in scena ridicola e drammatica dei militari reclutati nella disperazione e gettati contro il “nemico” (il solo pensiero della costruzione del soldato americano fa venire almeno alla mente *Full Metal Jacket* di Stanley Kubrik). Numero tre: la maggior parte dei mezzi di informazione degli Stati Uniti non ha dedicato attenzione a una risorsa di informazione selvatica ma interessante come *Nowthatsfuckedup* e, per estensione, non

mi sembra che la stampa italiana abbia discusso più di tanto il volume curato da Ricuperati. La questione numero tre rimanda alla quattro e ai fecondi e ramificati legami tra media e potere. Numero quattro: le istituzioni militari e governative americane si sono preoccupate della vicenda Wilson accusandolo paradossalmente di reati contro il comune senso del pudore. Dell'Iraq, della guerra, dei soldati, nemmeno una riga.

Sulla questione numero quattro, come sulla processualità collettiva del sito, lo stralcio di un'intervista all'avvocato di Wilson, specializzato nella difesa di pornoshop e librerie per adulti nell'area di Orlando, mi sembra offra considerazioni illuminanti:

Non ci sono evidenti differenze tra le immagini pornografiche contenute in questo sito e quelle contenute in migliaia di altri siti, e per di più va notato che il mio cliente non ha mai *pubblicato nulla*: le fotografie sono spontaneamente inviate dagli utenti del sito, e gli utenti del sito sono gli unici creatori del sito stesso. Le immagini provengono da tutto il mondo. (...) Sostenere, come fa la contea di Polk, che questo materiale è osceno equivale a sostenere che la natura umana è oscena. Che lo voglia o no, è questo il mondo in cui viviamo (...). I fatti sono questi, per adesso. Prima le gerarchie militari si lamentano di questo sito che mostra fotografie molto dirette di quel che fanno i soldati americani in Iraq, e di sicuro non forniscono una visione dell'Operazione *Iraqi Freedom* conforme ai desideri dell'amministrazione Bush. Poi, nel giro di qualche mese, il fondatore del sito finisce in prigione. Non so se esista una connessione tra le due cose.

Certo è che la raccolta di immagini confluita nei server di *Nowthatsfuckedup*, contro ogni piacevolezza del politicamente corretto, offre uno sguardo assolutamente interno dell'esperienza "guerra" e uno sguardo assolutamente predatorio nei confronti dell'ambiente *Iraq*.

Attraversare le pratiche produttive, espressive, sociali, della comunità virtuale che gravita intorno a *Fucked up*, per quanto possa ferire gli occhi, la pancia, il cuore e la mente, rende un servizio alla conoscenza dello stato delle cose nel nostro tempo. Passare poi ai contributi di riflessione storica offerti nella rivista «Memoria e ricerca», vuol dire avere un quadro novecentesco parziale ma estremamente interessante per contestualizzare, comparare, ragionare intorno al presente degli orrori fotografici, se pur digitali, della guerra. La prima guerra mondiale (Jofille Beurier), il Marocco coloniale (Christelle Taraud), l'occupazione italiana in area balcanica negli anni della seconda guerra mondiale (Adolfo Mignemi), gli archivi fotografici delle SS (Ilsen About), il genocidio degli armeni (Dzovinar Kevonian) e per arrivare al quasi presente, Abu Ghraib (Vincent Lowy). In ogni contributo – tutti doviziosamente documentati e corredati di una bibliografia critico storica – c'è un qualcosa che rimanda al presente, che funziona benissimo come specchio ustorio della storia, che eternamente e tragicamente, ritorna su se stessa, senza lasciare traccia di mutamenti sostanziali, se non l'evoluzione delle tecnologie belliche e, parallelamente, dei dispositivi di rappresentazione e comunicazione.

Giovanni Fiorentino

Casetti, F.

L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità

Milano, Bompiani, 2005, € 21.00.

Il cinema che si fa occhio del Novecento, esperienza e incarnazione della modernità, *spirito del tempo* nel-

l'ultimo denso volume di Francesco Casetti, è allo stesso tempo frammento e sintesi, testimonianza e racconto, attrazione e narrazione, visibile e invisibile, fuga e sicurezza, lontano e vicino, confluenza di sensibile e sensato. Il cinema, nell'esperienza dello spettatore, è possibilità oscillante: "ora è una giostra, ora un telescopio, ora è un dipinto sperimentale, ora un romanzo autoriflessivo. È ciascuna di queste cose, in forma non di rado estrema; ed è un luogo in cui i poli opposti si incontrano, fino a incastrarsi". La tesi forte intorno al quale interamente si snoda il libro *L'occhio del Novecento* è che il medium cinema ha portato compromessi, ha saputo negoziare. "Il cinema – scrive Casetti – è un luogo di pacificazione, sia pur nel tumulto delle sue proposte: ci mette in contatto con la realtà, ma favorisce anche l'evasione; spesso presenta figure esagerate, ma poi le riconduce a vicende plausibili; eccita e sollecita, ma anche organizza e disciplina...". Il cinema in definitiva ha "messo in forma il modo di vedere della sua epoca negoziando e facendo negoziare".

Profondo conoscitore del linguaggio del cinema e delle sue teorie, autore di testi preziosi sull'argomento, Casetti nel supportare coerentemente e sistematicamente la sua tesi si concentra essenzialmente su "un medium in un tempo che comincia a mediatizzarsi", cioè prende in considerazione il cinema della produzione *mainstream*, quei film tra anni Dieci e Trenta – il *cinema costitutivo* in grado di ricomporre l'occhio del Novecento, dice – che sono allo stesso tempo un pensiero sul cinema e un pensiero espresso dal cinema. *Il cameraman*, *M*, *King Kong*, le opere di autori come Ejzenštejn e Dziga Vertov che, non a caso, effettuano anche riflessioni sistematiche e potenti, vengono analizzate come fossero opere teoriche, con sapienza testuale e controllo rigoroso. Per chiarire il metodo, lui stesso richiama a un sistema di *glosse*, cioè "piccoli momenti

attraverso cui il cinema ha sviluppato un commento diretto o indiretto su se stesso, non per il piacere di parlarsi addosso, ma per trovare una propria definizione e insieme per renderla condivisibile e condivisa". Naturalmente ai film affianca la straordinaria padronanza di una letteratura scientifica storica e contemporanea, senza trascurare i classici fondativi che si confrontano con l'intensa relazione tra comunicazione e modernità, da Simmel a Walter Benjamin, una competenza che si produce tra l'altro in un sistema di note che funzionano da ulteriore approfondimento.

In un testo che funziona in maniera rigorosamente circolare, c'è un percorso tematico che mi piacerebbe far emergere. Un filo rosso che tesse un dialogo scientifico con le ricerche dell'americano Jonathan Crary dedicate alla percezione tra Otto e Novecento e a un mezzo di comunicazione precinematografico come lo stereoscopio. Se è solo l'esperienza dello spettatore cinematografico del cinema classico a offrire compiutamente l'occasione di con-fondersi con lo spettacolo e l'ambiente stesso dello spettacolo, pur mantenendo una qualche forma di distanza di sicurezza, Jonathan Crary individua nella pratica ottocentesca dello stereoscopio il momento in cui si arriva a concepire l'attività scopica come un'azione che porta a confrontarsi e a immergersi sia in quanto si vede, sia nell'ambiente in cui si opera. Il cinema raccoglie questa trasformazione in corso e, dopo il visore stereoscopico, rompe la tradizione scopica di quella sorta di "teatro della visione" creato dalla *camera obscura* quattrocentesca. Il cinema traduce un nuovo modello di visione che funziona come una sorta di campo di sguardi incrociati che include e avvolge osservatore, osservato e situazione circostante. Casetti: "ecco infatti che il cinema incarna il bisogno di un rapporto fusivo tra soggetto, oggetto e ambiente; ma lo fa offrendo una fusione in parte *immaginaria* e

una fusione temporalmente *delimitata*". Anchè in questo caso una negoziazione, una immersione controllata.

Con gli apparecchi stereoscopici Crary ragiona sul paradigma percettivo nuovo di uno *sguardo mondano*, che si nutre di prelievi parziali, limitati, contingenti, soggettivi. In definitiva il mondo in immagine diventa un insieme di frammenti mondanzati dalla fotografia. Al cinema toccherà dare senso unificando le parti, con la risoluzione determinante del montaggio. Se, tra Otto e Novecento, si sviluppa un forte interesse per l'attenzione che è risposta allo sguardo declinato "sulla soggettività, sulla contingenza, sulla limitatezza" è perché la stessa interviene a ridare una strutturazione e una funzionalità ai processi percettivi:

suddividendo il mondo in centri di interesse, disciplina il corpo e gli occhi del soggetto; portando in primo piano porzioni di mondo, gli offre l'idea (l'illusione?) che il suo rapporto con la realtà sia ancora fattivo e produttivo; facendo ruotare il resto attorno al frammento, gli suggerisce la via per una sintesi altrimenti impraticabile.

L'attenzione appare come un modo sia pur impreciso di designare la relativa capacità del soggetto di isolare selettivamente certi contenuti di un campo sensoriale a spese di altri, in vista del mantenimento di un mondo ordinato e produttivo. Naturalmente al cinema il controllo si esercita attraverso procedimenti complessivi come il montaggio analitico o il *découpage*. Ancora opposti che si attraggono, frammento e unità, dettaglio e contesto, fuga e controllo. Ma Casetti registra un'ulteriore strada attraverso cui il cinema cerca di riconquistare una visione totale, pur partendo da uno sguardo necessariamente parziale. Non si tratta più di aggiungere frammento a frammento, né di far lievitare il frammento per cogliere in esso ciò che tiene riunito l'insieme. Si tratta piuttosto di riconoscere ciò che manca al frammento e di

collocare qui il vero cuore dell'azione. Il fuori campo ci riporta al funzionamento base dell'immagine cinematografica: un'immagine bordata, "un rettangolo delimitato ai suoi quattro lati". Al cinema, l'esibizione comporta sempre un nascondimento, l'immagine filmica sarà sempre un frammento che rimanda oltre. Si evoca, sulla scorta dei lavori di Elio Franzini, un procedimento complessivo che funziona secondo sottrazione. Casetti cita la sequenza iniziale di *M*, il film di Fritz Lang del 1931, che ruota completamente sull'assenza, sul fuori campo. Siamo a un visibile dove assume centralità il fuori campo e l'invisibile si costituisce come dimensione *essenziale*.

Giovanni Fiorentino

Frezza, G.

Effetto notte. Le metafore del cinema

Roma, Meltemi, 2006, pp. 476, € 29,00.

Vedi alla voce "*scale*" nel cinematografo: la relazione fra statico e dinamico, il tragitto fra terra e cielo, lo sguardo fra alto e basso, la messa in scena del potere, il rallenty che prepara la suspense, la barriera per raggiungere la meta, il palcoscenico del musical, il campo della battaglia, alcune scene memorabili e per tutte quella di *La corazzata Potemkin* ripresa magistralmente in *Gli Intoccabili* di Brian De Palma, e ancora l'utilizzo strategico della figuratività delle scale in registi come Fritz Lang e William Wyler, si pensi solo all'esemplificazione di *Metropolis* nel primo caso e all'eterno ritorno in gran parte dei suoi film nel secondo.

Scorrendo l'indice del libro di Gino Frezza *Effetto notte. Le metafore del cinema* – il titolo è ispirato al celebre film di Truffaut che è una costruzione metaforica

del mondo del cinema – ci si imbatte in una lunga serie di cose-oggetti-immagini-idee che attraversano in maniera intensamente evocativa il mondo del cinema. Data per acquisita la voce “*scale*”, ecco un piccolo campionario che procede per suggestioni e associazioni assolutamente personali: “camion”, “treni-bisonti”, “cavallo-auto”, “crocevia”, “nebbie”, “deserti”, “fari”, “porte”, “astronavi”, “elicotteri”, “onde”, “caverne”, “stanze”. A partire semplicemente dalle circa ottanta voci-paragrafo di un indice composto da cinque capitoli, si registra un continuo movimento dal fisico che rimanda alla sfera delle idee, dalle idee che rimandano alla sfera delle cose, dalla materia all’immaginario, dal vissuto immateriale personale al corpo dello spettatore collettivo. Insomma una serie di spostamenti metaforici continui, immagini che richiamano altre immagini, cose che implicano rimandi, legami, intersezioni, fili rossi che si espandono trasversalmente. Forse la lettura lineare di questo testo di oltre 450 pagine è la procedura più scontata e meno produttiva. Frezza, che ha studiato a lungo il cinema e il fumetto, mette a frutto il suo lungo percorso di ricerca lavorando sulla metafora e intorno al cinema-metafora nella sua transizione dall’analogico al digitale. Dalle sue pagine emerge innanzitutto la natura difficilmente cristallizzabile di “un medium la cui tecnologia si rivela incessantemente sperimentale”, da qui il dipanarsi di una mappatura reticolare e imponente, una genealogia teorica che rende conto di radici e attese disciplinari dove convergono la tradizione della cultura cinematografica e quella più ampia dei *media studies*, e una filmografia che per scelta deliberata si mantiene fuori dal *mainstream* e dove i quadri della memoria, personale e collettiva, hanno importanza fondante rimandando circolarmente a film, autori, attori, sistemi produttivi. Frezza costruisce un dizionario debordante e incontrollabile, almeno quanto gli effetti di una metafora, da compulsare piacevolmente saltando da una voce all’altra.

Ha montato un puzzle del quale ricomporre gli elementi smontandoli e rimontandoli tra loro stabilendo connessioni e percorsi personali. Ha lavorato sul modello pulp di Quentin Tarantino, miscelando e contaminando diverse strade espressive, passando dal noir, al western moderno, dal film di yakuza, al cartone giapponese. Con in più, una dichiarata e consapevole parzialità, che nella stessa fruizione del testo può attivare la forza processuale della metaforicità “quasi di per sé creativa”, potentemente cognitiva. Leggendo la voce-paragrafo “*castello*”, puoi seguire il filo di un discorso, ma quasi inevitabilmente sei costretto ad aprire finestre, costruire rimandi, necessariamente attivare un percorso personale da proseguire individualmente.

Certo, ripartendo dal principio, l’introduzione al volume serve per delineare la cornice teorica di riferimento e affondare sulle relazioni prima tra metafora e immagine, poi tra cinema e metafora. Per Frezza, la metafora, rispetto al simbolo, è sempre direttamente implicata da un’immagine alla quale necessariamente rinvia. L’immagine è coesenziale al dispositivo per cui la metafora crea intersezioni e nuove delimitazioni di significato.

Per la scienza della semiotica una tale immagine è determinata o sottesa dal rapporto di *similarità* fra segni e significati diversi. (...) Dove c’è immagine quasi istantaneamente risiede una eventuale produzione metaforica; e dove si rilevano metafore ciò significa rinvio costitutivo all’immagine e al visivo.

Il concetto di similarità rimanda, secondo l’autore, all’idea dell’eco o della vibrazione che si propaga da una cosa all’altra. L’idea dell’eco o della vibrazione nello spettatore è intensa, la metafora dell’immagine evoca altre immagini. Infine eccoci al cinema:

Così la metafora filmica è quel campo del visivo e dell’immagine in cui questa è

chiamata a fuoriuscire da sé, a mostrare le sue interfacce contigue e distanti, i suoi legamenti con altri ordini di senso, sottomettendosi a una ondulazione che la rende complessa, eterogenea, combinatoria, vertiginosamente polisemantica...

Nell'impossibilità di controllare e dar conto dell'integralità del testo, tenendo presente un percorso segnato da cinque capitoli – i primi quattro dei quali sono dedicati alle metafore del corpo, alle metafore dello spazio e del tempo, alle metafore oggettuali e alle metafore della sfera morale – credo sia una scelta onesta quella di offrire un taglio deciso, recuperando il quinto e ultimo capitolo, che ci sposta radicalmente al presente del virtuale, alla questione del cinema digitale, della *Matrice* come metafora che peraltro costantemente richiama fili e tracce disseminate nelle altre parti del libro. In tal senso Frezza, in sintonia con Abruzzese, richiama una vocazione “laica, mondana, ludica, sperimentale” del cinema contemporaneo che “assume, dispiega, delinea esigenze basilari della condizione esistenziale e postmoderna”. La sceneggiatura del cinema digitale va ben oltre il rappresentare una versione fittizia, ideologica o uniforme della realtà, l'idea è che debba piuttosto perseguire la ricerca di nuove relazioni con il pubblico e con le numerose realtà extrafilmiche che insistono sull'universo del cinema.

Lo spostamento nel quinto capitolo – *La matrice; Alice e l'oracolo; Script e set; Fotogrammi, inquadrature, finestre; Quadri-Graffiti; Pixar Movie; Pulp Bill; Incanti; L'attacco dei cloni; Il nulla e il qualcosa* – è nel territorio virtuale dell'ultimo ciclo di *Guerre stellari*, nell'universo postmoderno di Tarantino, nelle immagini delle animazioni di *Monster & Co* di *Nemo*. È nella nuova alleanza tra arte e scienza, ingegneria informatica e sapere visionario proposta da Andrew Niccol in *S1M@NE*. È nelle straordinarie connessioni culturali operate dal disegnatore Hayao Miyazaki, tra passato e futuro, ricordo e speranza, analogico e digitale,

manuale e artificiale, ma soprattutto tra Oriente e Occidente. È nella caverna dei duelli di *Star Wars*, secondo ciclo, scenograficamente tecnologica, luogo del riparo e del segreto, imbuto naturale e contenitore di tecnologia, spazio del passato e del futuro che rimanda alla voce “*caverne*” del quarto capitolo, e si attiva in quanto scenografia per il duello che funziona come una “vera danza audiovisiva di corpi e di luci”. Frezza indaga il cinema alla luce della pratica pervasiva del digitale, chiarisce in questa parte come il cinema sia fondamentalmente *animazione*. “Il suo valore – scrive – creativo ed espressivo, conoscitivo e culturale, risulta *indipendente* da una radice documentaristica o referenziale”. I flussi comunicativi hanno come lasciato al cinema

una primaria e non sviabile funzione di rappresentazione metaforica, tramite cui elabora e costruisce tematicamente un immaginario collettivo. Molto più che nel passato si è piuttosto dotato della possibilità di costruire *ex novo* territori nei quali l'immaginario si libera, senza altri referenti che non quelli della propria credibilità, senza continuità che non sia quella dell'esigenza primaria di emozionare e divertire.

Tra i tanti film, autori, personaggi scelti da Frezza nel quinto capitolo, la mia scelta è per Tarantino, *Kill Bill* vol. I e vol. II, per la citazione, la contaminazione di generi, il continuo rimediarsi del cinema, e poi per la protagonista, Uma Thurman alias Black Mamba, Beatrix, The Bride, incarnazione virtuale di una poliedrica compresenza di ruoli e di sensibilità che la porterà, alla fine del secondo volume, con la bambina – sua figlia – portata per mano, a dirigersi verso un futuro affrontabile.

L'orizzonte di Beatrix è il medesimo del cinema – conclude Frezza –. Forma di comunicazione multimediale, poliedrica, che trattenga ogni altra e successiva forma con

cui si esprime la cultura contemporanea; che ricomponga lo sfondo relazionale con il pubblico e con tutti i fili della memoria mediale. Un cinema che espliciti senza remore opportunità tecnologiche e culturali, storie e figurazioni audiovisive...

Giovanni Fiorentino

Molotch, H.

Fenomenologia del tostapane. Come gli oggetti quotidiani diventano quello che sono

Milano, Raffaello Cortina, 2005, pp. 407, € 29,00.

Le piccole cose della vita quotidiana, familiari e ordinarie al punto tale da diventare invisibili, costituiscono spesso un mondo dimenticato, quello che nell'anonimato ha cambiato l'esistenza dell'uomo occidentale, modificando l'ambiente e costruendo la realtà sociale. Idee, meglio materializzazione di idee, artefatti umani, si tratta di quegli strumenti sviluppatasi in un fazzoletto di storia, poco più di centocinquant'anni, figli di un'etica dell'innovazione che appartiene tutta alla frontiera americana e al progresso occidentale. Con il mito di un tempo da liberare e l'obiettivo di realizzare protesi che possano sostituire l'uomo stesso.

Certo il mito dell'innovazione è entrato nella vita quotidiana attraverso l'ambiente d'abitare, si è costruito e rafforzato nel cuore della casa, luogo per eccellenza e spazio concreto, teatro dei mutamenti della cultura e dell'immaginario sociale. La prospettiva è quella del meraviglioso di un'idea che si incarna nel consumo delle cose, quel meraviglioso che ha stabilito connessioni tra oggetti e persone cambiando la vita di chi gestisce e organizza la casa. Ora Harvey Molotch, docente della New

York University considerato uno dei maggiori sociologi urbani contemporanei, si avventura nel mondo seducente e apparentemente trascurabile delle cose, si interroga in maniera puntuale e analitica su radici culturali, materiali, tecniche ed economiche degli oggetti che popolano la nostra vita quotidiana e prova a spiegare come, tra macchina economica e molla dei desideri, si iscrive la storia straordinaria degli oggetti più diversi, caffettiere e computer portatili, infissi, lampade e auto, spille per capelli e carrelli a mano, sedie, lampade, cava-tappi e tostapane. Non a caso il saggio si intitola evocativamente

Fenomenologia del tostapane. Come gli oggetti quotidiani diventano quello che sono e Molotch, in una stretta analisi da sociologo, lavora per ricollocare gli oggetti nel contesto delle relazioni sociali. La ricerca prende le mosse dal concetto portante di *lash-up*, ovvero quella sinergia improvvisa che si determina tra diversi fattori, economici, tecnici, culturali e istituzionali che insistono nel dar vita a un oggetto. Molotch, mutuando il concetto da John Law – che a sua volta attinge da Bruno Latour – evidenzia l'elemento combinatorio e creativo che sta dietro la nascita di un oggetto. Il caso del *toaster* diventa straordinariamente esemplificativo di una sinergia che spesso si realizza in un contesto locale:

Mount Airy, in North Carolina, è diventata la capitale ufficiale del tostapane nel mondo. Dunque il tostapane può essere un caso interessante per esemplificare. E Molotch parte dal fatto che in ogni cucina anglosassone è centrale così come è praticamente inesistente in quelle italiane. Nel mondo anglosassone simboleggia uno stile di vita identificabile nella tipica *middle-class family* dove il rito del *breakfast* è fondamentale. Un particolare stile di vita viene rafforzato dal *toaster*, ma lo stesso oggetto rafforza e sostiene lo stile di vita. Come spiega il sociologo le persone si arruolano (*enroll*) nel progetto oggetto, ne influenzano la forma

che deve essere gradevole, armoniosa rispetto all'immagine della famiglia a colazione, e ne orientano l'aspetto tecnico che deve essere funzionale al *breakfast*. Naturalmente l'ordinaria scelta di un preciso modello di tostapane può identificare persino una specifica tribù di consumatori: quello a fessura larga, per inserire il *bagel*, individua immediatamente la ciambella tipica della cucina ebraica, e quindi i suoi consumatori.

Tra produzione e consumo dell'oggetto, Molotch porta al centro dell'analisi alcuni problemi di riferimento. Il primo, la natura del luogo, dello spazio geografico e culturale che influenza l'aspetto di un prodotto, "perché contiene quegli elementi, anche molto sottili, che prendono parte alla sua realizzazione". In questo caso si fa emergere una capacità creativa legata a un ambiente sociale specifico. Il secondo, il mutamento e l'innovazione degli oggetti. Il sociologo collega l'innovazione alla propensione a essere discusso dell'oggetto. Gli oggetti di cui si discute molto sono soggetti a forte innovazione, mentre i tabù sociali per molti versi inibiscono il dibattito e quindi anche il cambiamento stesso. E qui viene immediatamente da pensare alle nuove tecnologie e a quanto, nella storia dell'Occidente, l'agenda mediale le porti naturalmente in cima alla lista di discussione. E per altro verso si può ragionare con Molotch di sciacquoni e bidet, intrecciando la variabile "mutamento e innovazione" con la variabile "luogo" e scoprendo quanto l'inibizione culturale proibisca tanto la discussione quanto l'evoluzione. E ancora, terzo, la questione della creatività produttiva, di progettisti uomini o donne che impegnano specificità e sensibilità differenti. O, quarto, evocando Donald Norman, della doppia natura degli oggetti, materiale ed emozionale, la necessaria fusione di pratico e sensuale. Ma – quinto e ultimo – la questione che assume preponderanza nella seconda parte del volume, mi sembra sia legata alla potenza

estetica delle cose o di come "i motivi estetici fondino la vera natura della cultura, compresa la maniera in cui essa diventi produttiva". Molotch ritorna più volte sulla questione, nel capitolo *Forme e funzioni* o ancora nella parte *L'organizzazione societaria e il trionfo del design*. "È l'arte – scrive il sociologo – a irradiare immagini che uniscono attori e settori industriali. L'arte provoca 'enrollment', adesione, arruolamento". Sulla scia di Latour, Molotch ripropone il concetto di *arruolamento* spostandolo sul versante estetico, gli esempi portati sono numerosi e senza esclusivamente pensare alla ricerca che intreccia nuove tecnologie ed estetica emotiva nel presente, si può variamente attingere alla storia della modernità. Ad esempio Molotch cita il caso storico di Edison e delle strade illuminate dalle lampadine elettriche che mandano in estasi gli occhi e i cuori di tutti determinando una sorta di contagio estetico. O ancora passa da Mondrian applicato agli accendini al Bauhaus degli elettrodomestici Braun, fino alle sedie ispirate da Duchamp, e alle più recenti vasche da bagno della serie Wave di American Standard direttamente ispirate a Matisse e Kandinskij. La ricerca estetica, predispose al godimento estetico. Troppe volte nell'epoca industriale l'estetica anticipa la meccanica, l'arte si fa riferimento per l'oggetto utile entrando nel quotidiano e tracciando la strada del consumo e del profitto. Tornando indietro nel tempo non si fatica neanche a trovare esemplificazioni negative a rintracciare catastrofi economiche legate a grandi flop estetici. Un caso: negli anni Venti la Ford punta su un colore sbagliato per la carrozzeria delle automobili. Nel giro di qualche anno riesce a perdere il 30 per cento del mercato.

Giovanni Fiorentino