

atelier tre
semiocittà
a cura di Isabella Pezzini

Introduzione

Isabella Pezzini

Frammenti del quotidiano.

Jeff Wall Actuality

Vincenza Del Marco

Attraversa tutti i cinque contributi di questo atelier il tema dello straniamento della percezione ordinaria della città come spazio funzionale in cui dominano le attività legate al lavoro, la ripetizione delle routine, le abitudini in parte forzate, per certi versi rassicuranti, per altri fonte di noia e *tedium vitae*. Natalie Roelens in particolare ricostruisce il percorso storico-teorico in base al quale nella città, nei differenti periodi storici della sua evoluzione, si alternano e si strutturano spazi e momenti dedicati alla festa e al rovesciamento dell'ordine quotidiano, come durante il carnevale analizzato da Bachtin. Nella contemporaneità il fenomeno di sovrascrittura urbana più capace di sovvertire il senso abituale dei luoghi e delle pratiche a essi legati sembra essere l'arte, spesso per iniziativa diretta degli artisti, da quelli affermati che ricevono incarichi dalle municipalità fino a quelli "di strada", che scoprono e rielaborano spazi residuali ma spesso molto frequentati, come gli ingressi delle metropolitane a Roma esaminati da Cristina Greco. Diversamente interessante anche il lavoro di un artista come Jeff Wall, studiato da Vincenza Del Marco, che nelle sue costruitissime fotografie sceglie di portare al centro della scena, spesso rovesciando il gioco degli interni e degli esterni, ciò che invece normalmente è l'invisibile retroscena della vita cittadina: persone che puliscono o che allestiscono spazi, oppure che consumano in modo anonimo la loro quotidianità. Riconvertire spazi, rovesciarne il significato abituale, rielaborarlo anche dal punto di vista assiologico: è quanto oggi spesso accade agli antichi luoghi del lavoro, quando il modello della fabbrica dominava la città, che oggi vengono salvati dall'abbandono e dal degrado con operazioni metasemiotiche, che li trasformano in musei e parchi a tema. Accade per esempio a Roma, dove Cinecittà celebra il proprio passato e il mito del cinema, proponendoli in termini ludici ai propri visitatori, secondo l'analisi di Paolo Ricci. Infine il testo di Laura Guttilla sulla nostalgia e il mito dell'Est nella Berlino attuale propone, attraverso e oltre il caso specifico e quasi limite, una riflessione di carattere più generale, sul modo in cui il vissuto dei fruitori della città contemporanea si compenetra necessariamente a una dimensione immaginaria e sentimentale. In cui il presente dei luoghi, ad esempio e paradossalmente, è indagato in funzione delle tracce che ancora conserva di un passato a volte nemmeno conosciuto, ma tanto più vagheggiato.

A partire dalla retrospettiva esposta al PAC di Milano dal 19 marzo al 9 giugno 2013, attraverso l'analisi di un corpus costruito all'interno dell'opera del fotografo canadese Jeff Wall, si intende riflettere sia sull'estetizzazione delle pratiche del quotidiano – spesso svolte in maniera inconsapevole, routinaria e che nulla hanno a che vedere per i soggetti che le espletano con un pregio estetico e con uno sguardo estetizzante su di esse – sia su quella dei luoghi e degli oggetti residuali, che in alcuni casi avviene mediante l'astrazione, la geometrizzazione. In *View from an Apartment* (2004-2005) sono raffigurate due donne vestite comodamente, personaggi della quotidianità. Sono l'una in piedi, impegnata in faccende domestiche fra una tavola da stiro e un cesto per la biancheria, l'altra comodamente seduta a leggere una rivista su un divano.

L'immagine è risultante da un percorso: Wall, dopo aver scelto la location ha chiesto a una delle donne di arredare l'appartamento e di abitarlo come se fosse il proprio. La scena è stata quindi fotografata fra il maggio 2004 e il marzo 2005. Il lavoro finale è frutto anche di processi digitali di post produzione.

Ad essere rappresentato è un ambiente domestico dal carattere ordinario, con un arredo convenzionale e pareti neutre, quasi del tutto spoglie. Su quella di fronte allo sguardo dello spettatore, si aprono due finestre di cui quella di destra ha una luce maggiore. La vista da quella di sinistra è ostacolata da un grande albero, che si scorge anche dall'altra, il quale si apre invece su un paesaggio metropolitano, nello specifico quello del porto di Vancouver, la città in cui Wall è nato, vive e lavora. Se il titolo dà un'indicazione del verso della vista, da un appartamento appunto, e la finestra di destra si costituisce come uno dei focalizzatori dello sguardo, l'ambiente domestico, con le donne che lo abitano, ha un rilievo di primo piano nella rappresentazione. Ciò fa sì che lo sguardo dello spettatore verso e attraverso l'interno renda questo spazio non comprensivo dell'esterno ma permeabile con esso. In altri termini lo sguardo dello spettatore è anche metaforicamente sguardo dall'esterno verso l'interno, da un paesaggio metropolitano a uno degli appartamenti della città.

La vista verso l'esterno non è infatti rappresentata da nessun astante, e anzi i soggetti presenti hanno lo sguardo altrove. Non possiamo neanche parlare di uno sguardo da fuori verso dentro, come se qualcuno potesse guardare verso la finestra, eppure quel paesaggio, essendo esterno al luogo della scena, quasi costituisce una dialettica con essa (fig. 1).

In *Morning Cleaning*, Mies van der Rohe Foundation, Barcelona del 1999, fotografia a colori di grandi dimensioni esposta in trasparenza su un *lightbox*, ad essere rappresentato è un uomo intento nelle pulizie di una parete vetrata all'interno del padiglione della fondazione, alla luce del mattino. Le pratiche associate alle pulizie sono in alcuni casi invisibili, in quanto vengono svolte in ambienti abitualmente frequentati nel momento in cui si spopolano, oppure avvengono in praesentia, ma di fronte a soggetti che non le vedono o considerano e spesso continuano indisturbati le loro attività anche al cospetto di persone che estendono il loro campo di azione in estrema prossimità. Nell'opera di Wall nello specifico, l'uomo rappresentato effettua le pulizie all'interno di una fondazione che svolge un'attività culturale legata all'architettura contemporanea e alla città, oltre a promuovere gli studi su Ludwig Mies van der Rohe e sul movimento Moderno. Il padiglione tedesco, originariamente progettato dall'architetto in tutti i dettagli e gli interni per l'esposizione internazionale di Barcellona del 1929 è stato smontato nel 1930 per poi essere ricostruito nel 1983 per il suo carattere culturale. Si crea così attenzione verso le pratiche attuate per il mantenimento e nello specifico per la pulizia di uno spazio culturale, fra l'altro nello specifico caratterizzato da un rigore formale che richiede particolari cure per essere valorizzato.

L'opera, apparentemente un'istantanea che cattura un momento, è invece costruita in collaborazione con l'uomo rappresentato, che è effettivamente addetto alle pulizie del luogo. Essa raffigura ciò che usualmente accade in quel momento della giornata. Lo spazio essenzialmente arredato, a livello eidetico presenta un'organizzazione per linee verticali, sia ad esempio nel pattern geometrico delle vetrate che nello scintillante palo di acciaio. Il sole del mattino crea aree di luce e di ombre e riflessi. Sulla parete, che dà su una corte con un nudo femminile di Kolbe, la soluzione preparata per pulire crea particolari effetti sul vetro (fig. 2).

L'autore ha rappresentato in altri lavori addetti alle pulizie, rendendo visibili attraverso una ricerca di carattere estetico ed estetizzante pratiche ritenute secondarie e per questo non degne di attenzione. In *Volunteer* – opera in bianco e nero – ad esempio, un uomo pulisce il pavimento di un drop-in center, ovvero un centro destinato alla frequentazione informale di coloro che non hanno altri posti in cui poter andare, un luogo dove gli homeless possano trovare un ricovero, cibo e conforto. L'uomo, un volontario, così come molti che si occupano di questi centri, rappresenta una forma di generosa e disinteressata cura verso soggetti in situazioni difficili, in un mondo in cui il lavoro spesso si correla allo scambio, in particolare a quello del denaro. Questa immagine, nata a partire dall'osservazione di luoghi per i senzatetto, è stata realizzata dall'artista su un set. All'interno di un locale preso in affitto da Wall, vicino al suo studio a Vancouver, l'artista ha ricreato un drop-in center, non aperto però al pubblico. In questo



Fig. 1 – View from an Apartment, Jeff Wall, 2004-2005, lightbox, cm. 167 x 244, Tate Gallery.



Fig. 2 – Morning Cleaning, Mies van der Rohe Foundation, Barcelona, Jeff Wall, 1999, lightbox, cm. 190 x 350, Tate Gallery.

posto è stata riprodotta la pittura amatoriale raffigurata nell'opera sulla parete di destra, replica di un murales presente in un drop-in center sempre nelle vicinanze dell'atelier, realizzata a partire da fotografie dello stesso. In *Housekeeping*, come il precedente del 1996, un'addetta alle pulizie esce da un'anonima stanza di albergo appena riordinata. Se è immediato percepire un luogo come pulito e ordinato, le pratiche di pulizia tendono a cancellare piuttosto che a lasciare tracce.

Just Washed (1997) figurativizza uno straccio asciutto, in posa plastica, mostrato dalla mano di un uomo. L'azione del mostrare rappresentata in modo durativo, crea una temporalità sospesa. Appena tirato fuori da una lavatrice – con apertura nella parte superiore – il panno presenta residui di sporco rimasti nonostante la pulitura.

In *Peas and Sauce* (1999), viene raffigurata una vaschetta per alimenti in alluminio. La duttilità del materiale emerge in leggere deformazioni del contenitore, che appare così elemento plasmabile. A partire da una forma circolare, la vaschetta ne assume una "a pettore", dai bordi a tratti accartocciati, un ovale con una punta, che stabilisce una direzionalità nella composizione. All'interno del contenitore resti alimentari di piselli e sugo, anch'essi evidentemente considerabili a livello plastico, ma sicuramente più interessanti per l'effetto che creano a livello figurativo. Seppur disposti in un determinato modo riescono comunque a sembrare avanzati, residui di un pasto o della preparazione di

una pietanza e ad essere estetizzati in quanto tali, nella loro matericità di elementi risultanti dal consumo di un prodotto culturale quale è il cibo. La grana di una pavimentazione stradale in asfalto costituisce lo sfondo del contenitore, sul quale l'immagine è messa a fuoco.

Nella serie *Basin in Rome* (2004), composta di due opere, ad essere raffigurata è una fontanella in travertino, in particolare nella parte comprensiva della cannella ricurva da cui esce l'acqua e della vaschetta. Sullo sfondo si intravede, più definito nella prima immagine, meno nella seconda, un veicolo parcheggiato. Le due opere hanno un taglio leggermente diverso. Inoltre nella prima galleggia un anello di plastica rossa, nella seconda invece c'è un particolare sul braccio di una signora anziana, con un giaccone rosa, che riempie una bottiglietta di plastica verde, di marca *Rocchetta*, tenendola vicino alla cannella.

Diagonal Composition, la prima di una serie di tre (1993, 1998, 2000), è un'opera di dettaglio a grandezza naturale con linee parallele e diagonali nettamente definite, che riecheggia nature morte. In essa Wall presenta, attraverso una ricerca estetica di carattere geometrizzante, un interno in cui sono accentuati degrado e sporcizia. Realizzata dall'autore nel suo studio seminterrato, raffigura un lavello smaltato circondato da una superficie di formica gialla con vicino una piccola mensola, il cui angolo arrotondato è in rima plastica con quello del lavello. Completano l'opera una striscia di formica azzurra, formica marrone, cemento con un margine stretto scuro sul bordo superiore, un tessuto che spunta nella parte superiore dell'opera, una ragnatela. Le superfici sono sporche e usurate. Schizzi, macchie e impronte circolari assumono una qualità pittorica (fig. 3).

La serie *Blind Window* è composta di tre opere. La finestra può essere definita come un'apertura verso l'esterno, un elemento che stabilisce un regime di visibilità attraverso, secondo determinate direzionalità e versi – dall'interno verso l'esterno e dall'esterno verso l'interno –, inoltre dà luce e aria agli ambienti interni. In questa serie vengono rappresentate, così come indicato dai titoli, delle finestre cieche.

Nella prima opera della serie, *Blind Window no. 1* (2000), a livello figurativo emerge una trave orizzontale – su cui sono attaccati due pezzi di nastro adesivo argenteo – con numerose tavolette di uguale altezza e profondità poste sul lato superiore, a riempirlo nel suo spessore, disposte contigualmente. La trave è sovrapposta a una finestra il cui vetro è sostenuto da un telaio che crea nove quadrati distribuiti in tre righe e tre colonne. Tale telaio, nella parte al di sopra della trave è marrone, in quella al di sotto ceruleo, con solo una sfumatura di marrone nella parte destra. Il modulo in basso a sinistra presenta una rottura, che lascia intravedere una muratura posteriore. Nel punto vi sono delle listarelle in rima cromatica con la trave; di fronte un pezzo di vetro residuo, in parte appoggiato sul lato inferiore del vano. Sempre sul lato inferiore è posta una piccola ma-

niglia. Nella colonna superiore la trasparenza occlusa lascia intravedere degli elementi marroni, due dei quali sembrano formare in modo diafano l'angolo interrotto di una cornice. La finestra è posta su una parete dalla superficie piastrellata ad elementi rettangolari disposti in bande orizzontali e verticali, che creano disegni geometrici basati sulla perpendicolarità. Effetti di luce emergono da una cromaticità di tonalità cerulea con differenti sfumature. Le mattonelle sono a tratti spaccate o crepate. Sul lato sinistro, su una parete, di cui si vede solo una piccola parte, che si interseca con quella della finestra, una specie di supporto a lunga banda metallica verticale che la trave incontra.

Nella seconda della serie, *Blind Window no. 2* (2000), è un'asse verticale, con una più piccola sovrapposta sul lato destro per parte della lunghezza, a sovrapporsi alla finestra. Tavole di legno poste contigualmente impegnano la luce della stessa, cromaticamente omogenee, con venature variegata. Quattro assi verticali poste all'interno del vano della finestra, delle quali tre sono bianche, sono sovrapposte alle tavole di legno, disposte a formare tre settori. Sotto quello centrale e quello di destra, una tavola cerulea come le pareti forma un elementare parziale davanzale. Le assi sono in rima eidetica, oltre che figurativa, con le altre verticali presenti nella rappresentazione. Le pareti sono simili a quelle della prima opera della serie, ma più luminose. A sinistra una tavola orizzontale è posta all'angolo fra due pareti. Sopra di essa un piccolo panno accartocciato bianco, posto contro il muro di sinistra. A destra una piccola struttura in legno come adagiata contro la parete della finestra con attaccato un frammento di nastro adesivo argenteo, lo stesso della prima opera della serie. Composta di elementi in legno posti perpendicolarmente fra di loro, evoca un'anta o una scaffalatura, oltre a richiamare – in una sua parte orizzontale – la trave presente in *Blind Window no. 1*, per la presenza di piccole tavole poste contigualmente in orizzontale.

Emerge nella serie una sorta di commistione fra interno e esterno. Nelle prime due opere della serie, sono presenti due pareti che si intersecano, con angolo nella prima a destra, nella seconda a sinistra. Ad essere simulato è così un ambiente delimitato, una specie di interno di cui viene raffigurata una porzione chiusa, così come una porzione circoscritta viene raffigurata nella terza opera, che qui non considereremo. Inoltre, cosa più evidente in *Blind Window n. 2*, a livello figurativo emergono degli arredi astratti, descritti in precedenza, che ci fanno pensare a degli ambienti interni. La cecità delle finestre – occluse – per quanto riguarda il regime di visibilità, genera invece un'intelligibilità del verso, per quanto nella prima sia presente una piccola maniglia e dietro una muratura, cosa che potrebbe indicarne uno e nella seconda una specie di davanzale.

La trave e le assi ad esse sovrapposte diventano elementi compositivi più che figurativizzare una chiusura. Una presenza esclusiva di linee rette perpendicolari a livello

eidetico, insieme a una scarna delineazione figurativa, con limitati processi di referenzializzazione interna, conferiscono alle prime due opere della serie un carattere geometrizzante e l'astrazione diviene un elemento caratterizzante nella rappresentazione della finestra.

In *The Crooked Path* (1991) viene raffigurato un paesaggio a cavallo fra un *landscape* – a carattere naturale – e un *cityscape* – a carattere urbano – che comprende un terreno suburbano incolto con sterpi, parzialmente verde, e in lontananza un'area industriale.

In primo piano, ad occupare gran parte della superficie del *lightbox*, una radura, con un sentiero che si dispiega dalla parte in basso a sinistra, con traccia scura cromaticamente omogenea e incurvata, fino alla parte superiore con arbusti ed alberi, in cui la linea si perde. Nel terreno, poco sotto il centro del quadro, una leggera striscia dello stesso colore incrocia il sentiero. Sulla sinistra ci sono tre torricelle di contenitori multicolore, delle arnie, che segnalano una presenza dell'uomo nel terreno non legata esclusivamente alla transitorietà del passaggio, ma a una certa durabilità dell'installazione. Infine, proseguendo verso l'alto della superficie bidimensionale, viene figurativizzato un capannone industriale bianco con un'insegna rossa che riporta il nome dell'azienda *Tom Yee Produce Inc.* La parte in cui la definizione del sentiero viene a mancare è caratterizzata a livello eidetico dalla presenza di linee rette, dei tronchi degli alberi, dei lampioni, dei pali che sorreggono i cavi e del profilo del capannone, preceduta dall'andamento verticale degli arbusti. La parte della radura è caratterizzata invece dal multiforme, a tratti ondulante, disegno degli sterpi e dell'erba e dall'incurvatura del sentiero.

Nessun soggetto viene iscritto nella traccia a rappresentare una percorrenza in atto, nessun agente di uno spazio sociale. Tuttavia l'immagine ci parla di un passaggio ricavato, tratteggiato nella sterpaglia, percorso mantenuto attraverso lo spostamento nella sua effimerità. La contiguità con l'area industriale esplica nella rappresentazione una relazione che in determinati ambiti urbani si crea fra una vegetazione più o meno spontanea, residuale, incolta, e uno spazio edificato più propriamente artificiale.

In *Overpass* (2001) è raffigurato un gruppo di quattro persone – due donne e due uomini con dei bagagli – che camminano di spalle all'osservatore su un largo marciapiede con lampioni. L'ambiente rappresentato è di tipo urbano, caratterizzato da un'infrastruttura stradale di scarso pregio estetico, banalmente funzionalista, che scorre sopraelevata di fianco a uno scarno edificio in cemento sul cui tetto si intravedono elementi di servizio, come una rete e cilindri metallici. Il cielo è annuvolato e tutta l'immagine ha toni freddi di grigio e blu. Il focus stabilito sull'attraversamento, compiuto con bagagli da persone di cui non si vedono i volti, e che quindi ci dà ancor più l'idea di qualcosa di transitorio, viene estetizzato nella composizione generale dello



Fig. 3 – Diagonal Composition, Jeff Wall, 1993, lightbox, cm. 40 x 46, Tate Gallery.

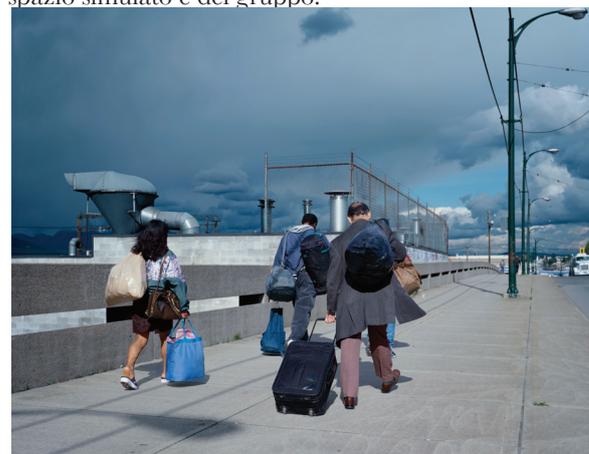


Fig. 4 – Overpass, Jeff Wall, 2001, lightbox, cm. 214 x 273,5, Colección de Fotografía Contemporánea de Telefónica.

In *In front of a nightclub* (2006), scatto apparentemente accidentale, viene proposta un'istantanea su ciò che succede nelle vicinanze di un topos in ambito urbano, in questo caso un nightclub. Il focus è su un fuori, considerato come luogo, anziché su un dentro.

Band & crowd (2011) rappresenta il live di un gruppo composto da un chitarrista cantante, un bassista e un batterista. Su un alto palco, con il corpo ed il viso dipinti e movimenti energici e concitati i ragazzi si esibiscono in una grande sala scura dozzinale, senza sedute se non delle sedie vuote sui lati, con dei fili di piccole luci che scendono a raggiera dall'alto verso il basso da un centro verso le pareti. Il live avviene di fronte a pochissime persone, alcune delle quali non mancano di farsi coinvolgere, anche nella dimensione corporea. Vicino al palco un fotografo di scena, in fondo uno spazio bar illuminato con pochi avventori.

Dai paesaggi residuali agli angoli dimenticati, inosservati o da cui si distoglie lo sguardo, dallo scadimento geometrizzato dei muri scrostati e del pezzo di sapone sporco e crepato della serie *Diagonal Composition* fino all'allegorico dettaglio sul giovane albero fissato a un supporto in legno con una tela sfilacciata in un anoni-

Street Art ludica. Il gioco e la creatività urbana come spazio di confine e riconquista di una dimensione collettiva

Cristina Greco

1. Premessa

In una comunicazione rilasciata in occasione della presentazione della sua personale open-air, “Better Out Than In”, un percorso itinerante tra le strade di New York, Banksy, tra gli street artist più noti al mondo, riflettendo sulla convenzionalità dell’universo artistico, poneva l’accento sulla dimensione comunitaria della Street Art. L’idea è che essa non rappresenti uno sfondo, ma sia espressione ed elemento costitutivo dello spazio sociale, partendo dal presupposto che “l’arte appartiene di diritto ai muri delle caverne delle nostre comunità, dove può essere un servizio pubblico, provocare discussioni, dare voce alle preoccupazioni, formare le identità”. Questa riflessione rivela il meccanismo della Street Art che unisce pratiche soggettive a dimensioni collettive. Negli ultimi anni si è assistito a una diffusione considerevole della pratica della Street Art a livello mondiale. Si tratta di una nuova attenzione nei confronti dello spazio pubblico, che si muove sul confine tra legalità e illegalità: una pratica di rinegoziazione degli spazi, che entra in diretto contatto con le comunità locali, trasformando l’ambiente urbano e raccontando la città, attraverso un sistema di continue traduzioni dei suoi elementi architettonici. In questa direzione, la Street Art solleva uno dei temi maggiormente discussi della città contemporanea, quello della discontinuità e della frammentazione degli spazi, proprio attraverso la costruzione di percorsi inediti di esplorazione del tessuto urbano.

Questo saggio prende le mosse da una ricerca già avviata sulla Street Art e le forme di rappresentazione della periferia di Roma. Una tale riflessione offre la possibilità di riesaminare il rapporto tra spazio suburbano, soggetti e cultura popolare a partire dalle esperienze creative. Con l’introduzione di oggetti estranei, lo spazio comune acquisisce nuova consistenza e si riarticola svelando parti sconosciute e spostando i termini della relazione centro/periferia. Il confine posto tra i soggetti e la dimensione architettonica conquistata è reso ancora più permeabile da questi interventi creativi e fa sì che la seconda faccia il suo ingresso nel vissuto quotidiano. Non si tratta più di pensare tale fenomeno unicamente nei termini di una forma di testualità visiva, ma di esplorare le relazioni che si stabiliscono all’interno di quella *semiosfera* di cui è parte (Lotman 1985).

mo prato di *A Sapling Held by a Post* del 2000, è possibile compiere nell’opera dell’autore, che svolge un discorso trasversale fra arte e media – ci basti pensare ai riferimenti a Courbet, Manet, Velasquez, Delacroix, Rodin e alle modalità di rappresentazione cinematografica adottate –, un’esplorazione sull’estetizzazione delle pratiche quotidiane, di frammenti dell’abituale, attraverso problemi sociali e abbandono, rappresentazione di minoranze etniche, pratiche di lavoro e povertà, paesaggi urbani e suburbani, interstiziali e residuali.

I light box, usati diffusamente in pubblicità, sono diventati carattere riconoscibile della produzione di Wall. Anche se le scene rappresentate sembrano catturate dalla realtà e dalla quotidianità, l’artista costruisce le sue composizioni in studio, attraverso processi anche lunghi di elaborazione, e in post produzione interviene digitalmente su molte di esse.

La sua fotografia – in quella che è stata definita anche come una commedia filosofica – attraverso riflessioni sul mezzo, coglie non solo il visibile ma anche l’invisibile, muovendosi fra i vincoli stabiliti dalle condizioni sociali, l’imprigionamento in determinati ruoli e relazioni e le possibilità della bellezza e della ricerca attraverso le arti.

Bibliografia

- AA.VV., 2005, *Jeff Wall. The Complete Edition*, London, Phaidon.
- Bonami, F., a cura, 2013, *Jeff Wall. Actuality*, PAC, Milano, Electa.
- Finocchi, R., Guastini, D., a cura, 2011, *Parole chiave della nuova estetica*, Roma, Carocci.
- Greimas, A. J., 1984, “Sémiotique figurative et sémiotique plastique”, in “Actes Sémiotiques. Documents”, n. 60; trad. it. “Semiotica figurativa e semiotica plastica” in L. Corrain, M. Valenti, a cura, *Leggere l’opera d’arte*, Bologna, Esculapio 1991.
- Pezzini, I., 2008, *Immagini Quotidiane. Sociosemiotica del visuale*, Roma-Bari, Laterza.
- Wagstaff, S., a cura, 2005, *Jeff Wall. Photographs 1978-2004*, London, Tate Publishing.
- Wall, J., Tuyl, G. Van, Annelie Lütgens, a cura, 1996, *Jeff Wall. Landscapes and other pictures*, Kunstmuseum, Wolfsburg.
- Wolf, H. de, a cura, 2011, *Jeff Wall, The Crooked Path*, Bozar, Bruxelles, Bozar Books, Ludion.

2. La Street Art a Roma. AliCé e il M.U.Ro.

Roma rappresenta un caso evidente di come negli ultimi anni la Street Art sia diventata elemento fondante di un dialogo sul confine tra illegale e legale e tra individuale e collettivo. Se il primo caso riguarda un ribaltamento del principio dell'identità nascosta del writing e uno spostamento dall'*agire segreto* all'*agire manifesto* della pratica soggettiva, il secondo, oltre a confermare tale orientamento, ha a che fare con la riabilitazione del senso di appartenenza e con uno spostamento dell'asse della relazione pubblico/privato, quando a essere coinvolti sono i commercianti locali. In quest'ottica, ho ritenuto seguire il percorso che la Street Art stessa indica, secondo due direzioni: quella individuale dell'opera e, per noi, di un'analisi della sua natura sincretica e del sistema di significazione interno a essa e quella collettiva, che riguarda l'utilizzo degli spazi e dunque i modi di fruizione e il rapporto con gli altri elementi della semiosfera. Una tale condizione pone come imminente il problema dei modi di presenza degli attori che vivono e attraversano quegli spazi e degli *effetti di senso* che scaturiscono dalla visione dell'opera, determinandone l'efficacia visiva. A partire da questa prospettiva, ho scelto di concentrarmi su un oggetto in particolare, ovvero M.U.Ro., il Museo Urban di Roma e sull'opera che vi ha realizzato Alice Pasquini.

Ideato dall'artista David Vecchiato, in arte Diavù, nel 2010, e curato dall'art agency MondoPOP, in accordo con il VI e il X Municipio, l'associazione Punto di Svista e gli abitanti del quartiere periferico del Quadraro inserito in un progetto di recupero urbano, M.U.Ro. ha inizio ufficialmente nel 2012 sotto forma di Festival di Urban Art, ma già nel 2011 espone i primi lavori (fig. 1). Completamente integrato nel tessuto sociale della periferia nella quale il progetto ha preso forma, il museo a cielo aperto, come lo stesso ideatore lo ha denominato¹, raccoglie una collezione di opere di street artist provenienti da tutto il mondo, che lavorando su muri del quartiere hanno dato vita a un vero e proprio percorso artistico (fig. 2).

Tra le varie firme vi è quella di Alice Pasquini, street artist romana che, a partire dal 2000, oltre che in Italia, ha realizzato più di mille opere pubbliche in diversi Paesi, tra i quali Gran Bretagna, Marocco, Francia, Norvegia, Olanda, Russia, Stati Uniti, Australia. Per il Museo Urban di Roma l'opera da titolo "It's a new day" è stata realizzata usando come supporto/tela il muro che costeggia via Antinori. I personaggi delle opere di AliCé ricordano in parte i personaggi delle *strisce del fumetto*. Spesso sono ritratti di donne e di bambini dai contorni netti e puliti, dotati di un'apparenza di contemporaneità, ad esempio resa da elementi vestimentari, e raffigurati in pose che ricordano la fotografia e l'inquadratura cinematografica.

3. It's a new day: l'apertura del confine. Il caso di AliCé

Nel caso dell'opera realizzata per M.U.Ro. si tratta di

HERCOLEDÌ 21 NOVEMBRE 2012

Mr. THOMS al Tunnel del Quadraro a via Decio Mure per M.U.Ro.



ARTISTI
 • ALBERTO CORRAO (2)
 • ALICE PASQUINI (3)
 • DAVID (1)
 • GARY BASEMAN (2)
 • GAO PISTONE (1)
 • IRÈNE RONALDI (2)
 • JIM AVIGNON (3)

Fig. 1 – Mr. Thoms, M.U.Ro.



Fig. 2 – Jim Avignon, M.U.Ro.



Fig. 3 – "It's a new day", Alice Pasquini, M.U.Ro. (panoramica).



Fig. 4 – "It's a new day", Alice Pasquini, M.U.Ro. (part.).

un unico progetto dell'autrice, articolato in più parti, pur sviluppandosi in un unico pezzo²(fig. 3). La superficie muraria ampia e continua è utilizzata per raccontare una storia che, pur se apparentemente interrotta dai primissimi piani, è organizzata secondo un movimento sequenziale che, pur in assenza di un programma narrativo definito, ricorda appunto il fumetto, forma esemplare di semiotica sincretica (fig. 4).



Fig. 5 – “It’s a new day”, Alice Pasquini, M.U.Ro. (particolare).



Fig. 6 – “It’s a new day”, Alice Pasquini, M.U.Ro. (particolare).



Fig. 7 – “It’s a new day”, Alice Pasquini, M.U.Ro. (particolare).



Fig. 8 – “It’s a new day”, Alice Pasquini, M.U.Ro. (particolare).

L’opera è costituita da una serie di figure che si susseguono lungo tutta la superficie. Vi sono due piani di profondità: quello dei primissimi piani, e quello dello sfondo che riproduce il tema della città e del distacco da essa, mediante la salita in mongolfiera. Il dispositivo spaziale si organizza di volta in volta attorno a una figura diversa. Tali variazioni ritrovano, tuttavia, nelle figure dello sfondo i punti di connessione che garantiscono la percezione del movimento sequenziale e dei mutamenti che seguono l’opera stessa, generando una tensione tra continuità e discontinuità visiva. Sembra quasi che pur in presenza di un universo figurativo differente, le immagini si muovano all’interno di uno spazio comune, un sistema soggiacente che gli conferisce ordine. In questo modo si genera un fenomeno di sovra-segmentazione significativa (Greimas, Courtés 1979). Ciò avviene in maniera più evidente quando due figure, apparentemente distinte e lontane l’una dall’altra, si incontrano, rafforzandosi. Ad esempio laddove le figure dei personaggi in primo piano sembrano incarnare le articolazioni urbane (fig. 5).

Il corpo si fonde con le spigolature architettoniche. Dallo studio delle alternative dei contrari, si passa dunque allo studio della loro fusione. Dove avviene questa fusione, la profondità sembra venir meno, creando un effetto di trasparenza e di dissoluzione della figura del personaggio. Gli elementi si sovrappongono in modo imprevisto e così facendo creano particolari *effetti di senso*, che costituiscono un piano di omogeneità, risolvendo l’eterogeneità riscontrata a livello dell’espressione. Anche l’uso dei colori, nella trama policroma verde e arancio, che genera armonie morbide e dimensioni rarefatte e vibranti, e dalla quale emergono i profili femminili e le figure dei bambini, assicura la continuità e l’omogeneità dell’opera (fig. 6).

Così facendo, l’opera stabilisce la cooperazione tra una dimensione realistica e una dimensione fantastica, messa in discussione in più punti del progetto, e determina l’ambiguità della tensione tra verticalità e orizzontalità: la figura della mongolfiera che si innalza al di sopra dei tetti delle case, e che si ripete in più punti, la raffigurazione di una bambina sospesa in volo aggrappata a dei palloncini – potremmo dire una citazione dell’opera di Banksy sul muro che divide Israele da Palestina – si oppongono alle figure in primo piano e ai tetti delle case, suggerendo un movimento verticale, in opposizione alla dimensione orizzontale delle figure dei volti. La leggerezza della figura della mongolfiera, dell’immagine della bambina in volo, dei palloncini, che sembra si stacchino dai tetti delle case, si oppone ai primi piani, all’immagine della bambini distesa con il proprio cane, caratterizzati da pesantezza (Fig. 4). Una tale opposizione determina un varco nel confine posto tra aria e terra. Ciò è coadiuvato dall’immagine delle due bambine, più prossime alla figura della città, con lo sguardo rivolto verso il basso (Fig. 5). Vi sono altri punti dell’opera in cui si genera la tensione tra dimensione realistica e di-

mensione fantastica. Ciò avviene, ad esempio, nell'immagine della bambina raffigurata al momento del risveglio (fig. 7).

Il personaggio sembra ridestarsi da un sogno, probabilmente anche grazie ad alcuni elementi che ricordano l'acquario, il galleggiare, in questo caso, una fluttuazione irreali, altro tema costante delle opere di Alice Pasquini; nella figura della rondine di carta che volteggia nel cielo e nel personaggio della bambina che volge lo sguardo al visitatore, definendo la dimensione in cui coesistono osservato e osservatore (fig. 8).

Tutti questi elementi indicano la presenza di una citazione all'opera di Lewis Carroll, *Le avventure di Alice nel paese delle meraviglie*, e nello specifico all'illustrazione di John Tenniel in *Attraverso lo specchio e quel che Alice vi trovò*, dove Alice è raffigurata con grembiule e calze a righe, particolare presente ancora oggi nell'immaginario collettivo. Questo elemento svela il carattere metadiscorsivo dell'opera e così facendo esplora la distinzione tra identità e somiglianza, elaborando un ritratto del lavoro dello street artist, AliCé. Viene a costituirsi una dialettica dell'immensità e della profondità, della realtà e dell'immaginazione che, come suggerisce Gaston Bachelard (1957), ha la funzione di aumentare i valori della realtà. Attraverso i contrasti plastici e figurativi, l'opera costruisce una strategia di apertura del confine tra progetto ed esperienza personale, che è alla base dei principi stessi della Street Art.

4. La Street Art come forma ludica. Dal “partecipare” al “far parte di...”

Potremmo parlare allora di una rottura che determina lo spazio secondo la dimensione incarnata dell'esperienza della gente comune e recupera quella dimensione viva e in mutamento dei luoghi che, come per De Certeau (1980), non si riducono al solo progetto stabile, ma comprendono usi e letture impreviste, a volte illegittime e di opposizione, come nel caso della Street Art, sovvertendo l'ordine del luogo come progetto che, se da una parte concorre alla produzione di sapere, di discorsi e di conoscenza, dall'altra non può essere sufficiente. In questa prospettiva, la città ritorna a essere il luogo delle sperimentazioni creative, un modo di utilizzare i sistemi imposti, che si innesta in quel margine di gioco, che la Street Art è in grado di sfruttare, servendosi di supporti murali e di oggetti del tessuto urbano, apparentemente marginali, erodendo il confine e attribuendogli centralità. Più che di un *fare*, come nel caso del M.U.Ro. si tratta di un *dis-fare* il gioco dell'altro, per mezzo dell'azione di un soggetto che, in mancanza di un luogo proprio, nei termini di De Certeau, si districa in una rete di rappresentazioni stabilite. Dopo aver individuato alcuni aspetti del sistema di significazione interno al testo e ai giochi di senso che sviluppa è interessante passare alla particolare natura del percorso nel quale è inserito. Come un museo, il M.U.Ro., è riconoscibile come personalità semiotica e, per mezzo della peculiarità delle sue opere

e dei principi che le regolano, è in grado di ri-creare se stesso di volta in volta, assumendo un aspetto differente e producendo nuova informazione. È per questo che l'arte suburbana può essere pensata come spazio eterotopico, in grado di racchiudere al suo interno spazi tra loro differenti e apparentemente discordanti. Di per sé, i luoghi della Street Art rispondono di un'eterotopia di deviazione che, secondo Foucault (1994, p. 15) si realizza a partire dai soggetti il cui comportamento devia rispetto alla norma: la Street Art devia dalle regole imposte ma, nello specifico caso qui analizzato, devia dalle sue norme, istituendo qualcosa che va al di là dell'Hall of Fame³, presentandosi come museo. Tuttavia, a differenza del museo, nel rapporto con il visitatore esso, pur svolgendo un discorso appassionato, non predispone un percorso prestabilito per il visitatore, che, spesso, è scevro di informazioni preacquisite sulle opere, e spesso privo di intenzionalità, diremmo occasionale e le cui reazioni sono difficilmente programmabili.

La capacità di questa sperimentazione creativa di immaginare una realtà, quella del museo, così come nelle sue opere, non presente, indica l'attivazione di un gioco simbolico, ovvero quello del far finta di..., attraverso l'uso di concetti di cui si è già a conoscenza, come quello di museo o, come nella specificità delle forme contemporanea di arte suburbana, dell'uso di oggetti, come ad esempio, le centraline telefoniche presenti nelle strade, che attraverso la finzione, vengono utilizzate per classificare una certa realtà, senza che vi sia un loro reale cambiamento e di attivare un effetto di senso di realtà (fig. 9).

L'arte suburbana si erge così in una forma ludica, e risponde ad alcune caratteristiche proprie del gioco. Lo si ritrova negli spazi pubblici, nell'uso ad esempio, delle superfici delle centraline telefoniche.

Seguendo il ragionamento sull'homo ludens e sulla forma ludica della cultura in Huizinga (1938), possiamo scorgere in questa tensione tra arte urbana e vita sociale, una propensione dell'arte urbana ad assumere forme differenti e a ri-vestire forme soprabiologiche, che le conferiscono, e alle quali essa stessa conferisce, un nuovo valore. Nell'ottica di quella che nella prefazione a *Homo ludens*, Umberto Eco definisce teoria del comportamento ludico più che teoria del gioco, la creatività urbana risponderebbe a quell'"aspirazione a una vita più bella, il bisogno, per ogni società, di risolvere armonicamente e con generale soddisfazione le proprie contraddizioni" (2002, p. XV).

Come il gioco, l'arte suburbana, e nel caso specifico del testo analizzato e del Museo Urban di Roma, riguardo ai modi di fruizione e, dunque, all'esperienza del visitatore, si rivela libera, poiché il visitatore si muove in questo spazio secondo le proprie scelte. Ogni esperienza di visita differisce dall'altra, poiché dipende quasi integralmente dalla competenza del visitatore, non costruita dallo spazio in cui l'opera è posta. Il sapere, di alcuni visitatori, è prodotto mediante la visione e la



Fig. 9 – Alice Pasquini, Roma.



Fig. 10 – “Nido di vespe”, Lucamaleonte, M.U.Ro. (particolare).



Fig. 11 – Ron English, M.U.Ro (particolare).



Fig. 12 – Mr. Thoms, M.U.Ro.

lettura sul web, dove la Street Art accede a una più larga visibilità, e dove, la natura dell'opera è soggetta a una trasformazione che da locale la rende globale, e accessibile a livello mondiale, ad esempio tramite il google map. D'altra parte, l'assenza di informazioni, gioca a favore di un'esperienza non mediata, caratterizzata dal “sentire”. Inoltre il visitatore, che sia occasionale o meno, che sia un abitante del quartiere o un nuovo e insolito turista, può decidere se toccare o meno l'opera, se fare fotografie, se fotografarsi insieme all'opera, può osservare l'artista al momento della creazione, può correre e visitare le opere in bici o con altri mezzi (fig. 10). Emerge in modo evidente la distinzione tra il museo tradizionalmente inteso e il M.U.Ro.; tuttavia, riprende da quelle *architetture sensibili*, secondo la definizione proposta da Isabella Pezzini, alcuni aspetti che riguardano l'esperienza del visitatore, per la quale “non di solo *sapere* – prodotto e distillato dalla visione, dalla lettura, dall'ascolto ecc., e neppure dall'eventuale manipolazione di oggetti o da suggerite performance – e infatti intessuta l'*interpretazione* del museo, ma anche di una dimensione più diretta della percezione: il sentire, l'estesia ad esso correlata” (2011, p. 80).

Come nel gioco, in qualunque momento le opere di Street Art possono impossessarsi del passante/visitatore occasionale che, seguendo percorsi cognitivi e pragmatici quotidiani, fruisce e vive in modo diverso lo spazio della città, per mezzo della valorizzazione di alcuni elementi a discapito di altri (Floch 1995a) (fig. 11).

Come il gioco, l'arte suburbana è in grado di creare una realtà fittizia in modo consapevole e in modo disinteressato; come il gioco essa è dotata di una dimensione spazio-temporale, qual è la strada, e segue un ordine preciso di regole, da una parte interne alla street art, e alla quale il visitatore decide liberamente di accettare, e dall'altra provenienti dal progetto istituzionale, con cui la street art stessa gioca. L'idea alla base è quella del gioco come atto libero, dove si va a delimitare uno spazio che si sottrae alla necessità, per costruire la propria conoscenza di qualcosa. Un'ulteriore indicazione ci viene da Jurji M. Lotman (2009) e in particolare dalla differenza che egli pone tra il consumo del testo da parte del pubblico e il giocare con il testo e al testo, tipico della cultura folclorica. In relazione all'idea fruizione del museo, inoltre, il rapporto delle opere con gli spazi del museo a cielo aperto riguardano anche l'orientamento dello spettatore prima considerato, che hanno a che fare non soltanto con un sentire lo spazio in senso pittorico-grafico, come suggerisce Lotman nello studio della stampa popolare russa, ma in senso teatrale, poiché attiva una ricezione dinamica del testo, data dalla libertà di movimento, dall'abitare quegli spazi già propri e dunque da una ridefinizione del gioco dei ruoli di un testo che si sviluppa del tempo, sotto gli occhi dei suoi abitanti e che cambia, a causa della natura stessa di un'arte che si intende temporanea (fig. 12).

Da un'esperienza di gioco predisposta secondo un “partecipare”, ci si sposta a un “fare parte di...”, dove

l'immaginazione è il nesso che permette di ricavare un margine di gioco in quel luogo di regole stabilite. La Street Art appare dunque come un gioco pubblico, mostrando il virtuale conoscimento proprio del gioco, nella testimonianza di una società che vi si riconosce e, attraverso essa, celebra il proprio vivere. Si tratta di una dimensione di consapevolezza delle alternative, e di una percezione, pur se virtuale, di mondi possibili, propria delle esperienze ludiche, come per quelle estetiche, che conferisce all'arte urbana quel potere di creare nuovi ambiti di senso attraverso la rottura di stereotipi percettivi. Così facendo, l'arte urbana immette il suo visitatore nella dimensione del "come se", sfidando le regole del com'è (Greimas 1987).

Note

- 1 In un'intervista, David Vecchiato definisce M.U.R.o. un museo di arte urbana a cielo aperto (2014).
- 2 Il termine "pezzo" appartiene alla metalinguistica della Street Art e si riferisce al singolo intervento.
- 3 L'espressione Hall of Fame è utilizzata nell'ambito del writing per indicare muri legali, solitamente molto estesi, sui quali lavorano congiuntamente più crew.

Bibliografia

- Bassoli, N., Andreuzza, G., 2014, "Street survival", in "Commons", n. 153, pp. 22-23.
- Bachelard, G., 1957, *La poétique de l'espace*, Paris, PUF; trad. it. *La poetica dello spazio*, Bari, Dedalo 1975.
- de Certeau, M., 1980, *L'invention du quotidien. I. Arts de faire*, Paris, Gallimard; trad. it. *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro 2001.
- Floch, J.M., 1995a, *Identités visuelles*, Paris, PUF; trad. it. *Identità visive*, Milano, Franco Angeli 1997.
- Foucault, M., 1967, "Des espaces autres", in "Architecture, Mouvement, Continuité", n. 5, 46-49; trad. it. *Eterotopia. Luoghi e non-luoghi metropolitani*, Milano, Mimesis 1994.
- Greimas, A.J., Courtés, J., 1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette; trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Milano, Mondadori 2007.
- Greimas, A.J., 1987, *De l'imperfection*, Paris, Éditions Pierre Fanlac; trad. it. *Dell'imperfezione*, Palermo, Sellerio 2004.
- Huizinga, J., 1938, *Homo Ludens: Proeve Ener Bepaling Van Het Spelelement Der Cultuur*, Groningen, Wolters-Noordhoff; trad. it. *Homo Ludens*, Milano, Il Saggiatore 1967.
- Lotman, J.M., 1984, *O semisfere. Sign Systems Studies (Trudy po znakovym sistemam)*, vol. 17, Tartu, Tartu University Press, pp. 5-23; trad. it. *La semiosfera. L'asimmetria e il dialogo nelle strutture pensanti*, Venezia, Marsilio 1985.
- Lotman, J.M., 2009, *La natura artistica delle stampe popolari russe*, Milano, BookTime.
- Pezzini, I., 2011, *Semiotica dei nuovi musei*, Roma-Bari, Laterza.

Vecchiato, D., intervista, www.ilmuromagit.it, consultata l'8 gennaio 2014.

E|C

Berlino 1989-2013: nostalgia della divisione

Laura Guttilla

1. Premessa

L'oggetto che verrà analizzato in questo articolo è la *passione nostalgica* che pervade la società tedesca contemporanea riguardo alla DDR e al mondo, ormai scomparso, della Germania (e della Berlino) divisa dal Muro, definita *Ostalgie* (la nostalgia, appunto, dell'*Ost* – di quell'Est ormai inesistente). Può essere ricondotta a quel fenomeno delle *passioni vintage* che, come sostiene Panosetti (Panosetti e Pozzato 2013) è un "perfetto esempio di "estetica del quotidiano", ovvero un insieme di comportamenti, apparenze, valori, tematiche che si assumono prima di tutto per trarne un qualche appagamento o piacere personale". Nel caso qui analizzato non si tratta, come spiegheremo, di un processo individuale che ha a che fare con un appagamento personale ma di un più complesso processo collettivo che serve alla società tedesca per andare oltre il Muro che l'ha divisa.

Per comprendere questo fenomeno con gli strumenti sociosemiotici è necessario fare un passo indietro e analizzare la dimensione passionale che scaturì dall'abbattimento di quel complesso oggetto sociale che fu – e che continua ad essere – il Muro di Berlino.

2. Verso una riannessione della Germania Est tra delusione e frustrazione

La storia del Muro di Berlino è stata contrassegnata, come abbiamo già avuto maniera di descrivere in un precedente articolo (Guttilla 2012), da una complessa catena sintagmatica passionale: in particolare l'*euforia* è la passione che caratterizzò non solo i giorni immediatamente successivi la caduta del Muro ma si espanse anche a livello governativo nei mesi successivi al 9 novembre 1989. Dopo le ultime elezioni della DDR nel marzo del 1990, si rese necessario velocizzare il processo di adesione, comunemente definita "riunificazione tedesca" che, più verosimilmente ebbe le caratteristiche di una riannessione dell'Est all'Ovest, avvenuta ufficialmente il 3 ottobre 1990. La politica di ricostruzione di uno stato unitario fu incentrata prima di ogni cosa sulla capacità di acquisto degli orientali: i beni tanto desiderati dagli *Ossis* si potevano adesso facilmente acquistare grazie al cambio favorevole del marco orientale con quello occidentale stabilito per 1 a 1 (per somme fino

ai seimila marchi, superati i quale il cambio era 2 a 1). Chiunque attraversava la frontiera veniva accolto con un benvenuto di 300 franchi occidentali: tutto era incentrato attorno al benessere liberale che doveva essere alla portata di tutti.

Ben presto però quell'*euforia* si trasformò in *disillusione*: i tedeschi orientali cominciarono a mal sopportare l'arroganza degli occidentali che, con un colpo di spugna, avevano cancellato 40 anni di storia della DDR bollandola come semplice totalitarismo e facendo dunque convergere tutto il popolo orientale, nel crearsi di un nuovo immaginario collettivo, con la SED e la STASI. Dall'altro lato i tedeschi occidentali tacciavano gli orientali di essere pigri e lamentosi e di non aver ringraziato abbastanza l'Ovest per quella "tassa di solidarietà" che – dopo più di vent'anni – i *Wessis* continuano a pagare per sostenere i costi della riunificazione. Si iniziano così a costruire nella semiosfera allargata gli stereotipi di *Ossis* e *Wessis* che sono vivi ancora oggi e su cui è cresciuta la nota *Ostalgie*. Già nei primi anni novanta si comincia a parlare di *Der Einheitsschock* (Lo choc dell'unità) e della sindrome *Die Mauer im Kopf*¹ (il Muro nelle teste).

Si comprende come gli abitanti della Germania si trovarono di fronte all'elaborazione di un doppio trauma: non solo la costruzione del Muro ma anche il suo abbattimento².

Con l'avvento dell'era liberale nella parte Est, tutto ciò che la DDR aveva garantito e su cui aveva basato la propria aderenza allo stato da parte dei cittadini non era più sicuro nel welfare occidentale: il lavoro, la pensione, la casa sono tutte certezze che vengono piano piano sgretolandosi una dopo l'altra mentre viene rivoluzionato completamente il mondo dei consumi. Si vuole molto di più ma si ha, al contempo, molto di meno. Non solo la mancanza di lavoro, ma anche il mancato riconoscimento di uno statuto identitario positivo alla parte Est ha generato un sentimento di *frustrazione* nei cittadini orientali e ha fatto perdere qualsiasi fiducia nell'ideologia liberale occidentale, provocando uno stato di disillusione generalizzata verso le migliori condizioni di vita, promesse ma non realizzate, con l'avvento del liberalismo.

La catena del sintagma passionale dell'*Ostalgie* parte proprio da queste premesse ed è il frutto della *delusione* di una promessa non mantenuta: il benessere per tutti. Alla *frustrazione*, dovuta al mancato riconoscimento da parte dei cittadini occidentale di un valore positivo al passato dei fratelli orientali, si accompagna una *disillusione* frutto della rottura del *patto* fatto all'indomani dell'abbattimento del Muro: la risultante di questa catena passionale è la nostalgia dell'Est che – come vedremo a breve – al suo interno si ramifica ulteriormente. Possiamo sintetizzare così la catena di stati patemici che porta all'*Ostalgie*:

delusione → *frustrazione* → *disillusione*

3. Genesi dell' *Ostalgie*

La parola *Ostalgie*, crasi delle parole *Ost* (Est) e *nostalgie* (nostalgia) fu coniata da un cabarettista e attore tedesco-orientale, Uwe Steimle, che ne registrò il marchio nel 1992: essa compare dunque abbastanza presto nella storia della riunificazione. Il vocabolario Treccani online la definisce come "*Rimpianto, ricordo nostalgico dei tempi in cui la Germania dell'Est era separata da quella dell'Ovest*".

L'insorgere di questa passione collettiva in relazione ad un trauma è già stato studiato da Mazzucchelli (2012) con riferimento alla situazione balcanica e alla *jugonostalgiya*, definita "dominante emotiva" nostalgica in una memoria collettiva che ha subito trasformazioni repentine e violente (traumatiche) [...] (ivi, p. 107). Bisogna prima partire dalla *nostalgia*³ per comprenderne questa ulteriore declinazione. .

Ci viene in aiuto il saggio che Greimas (1991) ha elaborato su questo lessema: il semiologo francese, incrociando due diverse definizioni del *Petit Robert*, individua due stati patemici differenti che intrattengono tra loro una relazione di casualità e una precisa stratificazione gerarchica a tre livelli. La prima definizione su cui lavora Greimas è la seguente: "*Stato di deperimento e di languore causato dal rimpianto ossessivo. (Rimpianto) del paese natale, --- del luogo in cui si è a lungo vissuti*".

La seconda definizione, che ha un significato più ampio rispetto alla precedente, è invece: "*melanconico rimpianto; (rimpianto) di una cosa che si desidera di nuovo o --- di ciò che non si è conosciuto*". La nostalgia ha in sé uno stretto legame con la patria – *Heimat* in tedesco – con il luogo in cui si è nati o si è vissuti: in sintesi, con la propria origine.

È possibile così rintracciare due differenti stati patemici: un'espressione somatica della nostalgia (il *deperimento* che si trasforma in *languore* e *melanconia*) causata da un primo stato patemico (*rimpianto*) dovuto a una *disgiunzione da un oggetto di valore*. Greimas prende in considerazione anche il lessema *rimpianto* che risulta essere composto da uno *stato di coscienza doloroso causato dalla perdita di un bene*. Vi è dunque nel rimpianto un confronto cosciente tra un passato e un presente in cui il passato viene presentificato sotto la forma di un *simulacro cognitivo* che viene "confrontato con il presente marcato da una assenza" (ibidem). La dimensione timica del rimpianto è disforica.

A catturare la nostra attenzione è la presenza di questo simulacro cognitivo che viene presentificato all'interno del lessema come il *bene perduto*: *nel nostro caso si tratta della DDR che acquista dei tratti assolutamente nuovi nel ricordo rispetto a quelli che erano pertinenti durante la sua esistenza "politica" e durante la prima fase della riunificazione*.

Il senso di appartenenza identitaria alla DDR, come ha notato il sociologo Wolfgang Engler, non nasce durante il regime ma dopo la *Wende* e quindi va a coincidere con la scomparsa stessa della DDR come realtà politica:

Il bisogno dei tedeschi orientali di trovare un legame, che a quel punto non poteva essere che culturale, nasceva, negli

anni successivi alla Riunificazione, dalla totale incertezza del destino individuale, dal vuoto lasciato dalla scomparsa della propria patria e della propria storia che, comunque le si voglia giudicare, avevano consentito a ognuno di costruire un'identità personale e con ciò di attribuire un senso alla singola biografia (Gini 2006).

La produzione letteraria orientale post-riunificazione, che raccoglie momenti privati e quotidiani della DDR, si contraddistingue per la presenza dell'autobiografia e delle storie di vita – esempio di quella che potremmo definire *memoria meditativa*⁴ (Ricoeur 2000) – che ricostruiscono *ex post* il quotidiano e la cultura materiale della Germania dell'Est e ricrea quel simulacro individuato da Greimas che rappresenta il *bene perduto oggetto della Ostalgie*.

A partire dalla fine degli anni novanta molteplici discorsi all'interno della semiosfera culturale iniziano a costruire una processualità intensa attorno all'*Ostalgie*: giovani scrittori adolescenti all'età del Muro scrivono della loro esperienza nella Germania unificata; il mercato e la pubblicità riscoprono prodotti orientali per lungo tempo introvabili; la televisione dedica spazio agli show sulla ex Germania Est e il film come *Goodbye Lenin!* ottengono successo di pubblico e critica in tutto il mondo. Si tratta di una sorta di *coro* grazie al quale il *discorso sulla DDR entra a far parte del discorso occidentale in una forma nuova* e gli abitanti della parte orientale riscrivono la propria storia rilegittimandola agli occhi dell'Ovest e del mondo intero.

Nelle pagine della letteratura emerge talvolta il disagio della propria origine e la *frustrazione* che i cittadini orientali provavano nel confronto con gli occidentali ma in generale – così come accade nel discorso pubblicitario in cui i prodotti dell'Est vengono tutti ricondotti ad un universo di valori positivo legato alla *salubrità* e all'*autenticità* – la Germania dell'Est viene a convergere con “un'alternativa al capitalismo occidentale e quella *real-existente Traum-und Trostlandschaft* (sognato paesaggio culturale) che aveva mantenuta intatta la genuinità della cultura e del paesaggio tedesco” (Gislimberti 2007), così come appariva ad una parte dell'intelligentija della BRD all'indomani della riunificazione. Così, l'Est non è più la *Stasiland* (Funder 2002) ma diviene la *parte più autentica della Germania*.

Ritorniamo all'analisi del lessema *nostalgia* fatta da Greimas: alla base di questa configurazione passionale vi è il rimpianto e l'instaurarsi di un simulacro narrativo, l'oggetto di valore che si rimpiange si presenta sotto forma di un programma narrativo realizzato (rimpianto per aver fatto) o non realizzato (per non aver fatto). Nel secondo caso, ci dice Greimas, il desiderio insoddisfatto del programma narrativo non realizzato comporta una *connotazione euforica* che “pur scontrandosi con il non-potere o il non-sapere della congiunzione con l'oggetto di valore auspicato, conserva ugualmente le tracce della felicità intravista e manifesta, nella formulazione di un rimpianto melanconico” (Greimas 1991). Così, l'ogget-

to di valore ha una propria esistenza semiotica in una sospensione di qualsiasi legame temporale e riceve degli investimenti assiologici nuovi.

Se all'inizio della sua formulazione l'Ostalgie manifestava il rimpianto per la propria terra d'origine, oggi essa manifesta il rimpianto per qualcosa che non si è conosciuto e mai si potrà conoscere: la DDR infatti “non è mai il paese che fu, quanto quello che si sarebbe voluto che fosse: come tale, un rifugio dalle aggressioni della storia, uno spazio di “resistenza” alla cancellazione del passato, la rivendicazione di una differenza” (Banchelli 2006, p. 13).

4. *Wostalgie*: dalla passione alla forma di vita

Un'ulteriore dimensione della *Ostalgie* riguarda coloro i quali non hanno mai vissuto nella DDR: si tratta della nuova generazione di berlinesi nati sotto la riunificazione, che oggi hanno più di vent'anni e che scelgono di vivere in quartieri come Friedrichshain, si vestono come i tedeschi orientali degli anni '80 e adorano le cucine in stile DDR. Comunemente descritta come una *retro-fashion*, una sorta di *estetica sociale diffusa* (Mazzucchelli 2012, p. 107), la passione ostalgica per la DDR “costituisce quindi una tappa del processo di riunificazione tedesca, avviato con l'annessione politica della DDR all'Occidente, e proseguito con la metabolizzazione della sua cultura figurativa da parte dell'unica cultura ancora esistente, quella di mercato” (Bertelé 2006).

Da una parte il discorso ostalgico è stato assorbito dal marketing turistico: pensiamo ai souvenir come il celebre portauovo a forma di gallo, alle Trabant che ritroviamo in giro per la città, ai portali di vendita su internet di manufatti orientali originali o in copia, al museo della DDR sulle rive della Sprea a Berlino o al DDR Hostel ad Ostbahnhof.

Non si può comunque negare che esso rappresenta un *movimento di resistenza all'imposizione ideologica dominante in duplice aspetto*:

- nella dimensione passionale, l'*Ostalgie* è il sentimento di chi ha vissuto parte della propria vita nella DDR e desidera riscattare la propria identità dalle frustrazioni della riunificazione;
- nelle nuove generazioni l'*Ostalgie* diventa *Wostalgie*, un composto di *West* e *Ost nostalgia*, “ovvero l'attrazione fatale che l'Est, questa provincia esotica e in gran parte immaginaria, esercita in particolare sugli ambienti radicali e alternativi occidentali” (Banchelli 2006, p. 23) e si costituisce come una *forma di vita*⁵ (Greimas 1993), cioè una *trasformazione etica rispetto ai valori dominanti del mondo in cui si inserisce*.

Cerchiamo di capire qualcosa in più di questo secondo fenomeno:

Nei relitti della *Ostkultur* che sono ancora disseminati specialmente in alcuni quartieri storici della parte centrale e orientale di Berlino, come Mitte, Prenzlauer Berg e Friedrichshain – ormai trasformati in una sorta di *East*

village – i *Wolstalgiker* trovano oggi una contro-patria extraterritoriale, dove è ancora possibile recuperare le vaghe tracce di utopia depositate dal passato socialista negli interstizi della vita quotidiana. [...] Vivere a Est, ripercorrerne la storia usando e collezionando non senza la dovuta ironia gli oggetti e i simboli, significa per questi occidentali lavorare al sogno di una *Ost-West-Fusion*, che non ha nulla a che vedere con l'unificazione tedesca ufficialmente celebrata il 3 ottobre di ogni anno, quanto piuttosto con il tentativo di costruire un'identità comune transnazionale e plurale (Banchelli 2006, pp. 24-25).

La *Wostalgie* si configura come una *deformazione coerente di strutture narrative e discorsive standardizzate*. Alla sanzione negativa della DDR tipica della prima fase della riunificazione, si sostituisce un processo di riappropriazione da parte di uno specifico soggetto dell'universo figurativo e tematico della DDR volto all'instaurazione di un nuovo sistema valoriale. Dall'ideologia del socialismo reale vengono salvati i valori egalaritari, ibridandoli con elementi della cultura pop: si costituisce così una *nuova forma di identità sociale, istanza meta, né Est né Ovest*, ma *tedesca*.

La forma di vita, come ci ricorda Greimas (1993, p. 73), si configura come una rottura che

provoca un cambiamento radicale [...]. Ciò sta a significare che l'individuo si colloca oramai nella prospettiva di una nuova "ideologia", di una concezione della vita, di una "forma" che è al tempo stesso filosofia di vita, atteggiamento del soggetto e comportamento schematizzabile (e dunque diverso dagli "stili di vita" di superficie i quali, come li concepisce la sociologia, apparterebbero piuttosto al livello degli stereotipi).

Questa trasformazione è possibile solo grazie alla presenza di uno spettatore e di una "teatralizzazione della vita quotidiana" (ivi, p. 60), come di fatto avviene nel caso dei *Wostalgier*, che si distinguono tra la massa per i loro comportamenti e le loro scelte al pari dei decabristi nella Russia dell'ottocento descritti da Lotman (2006). Il progetto dei *Wostalgier* – tipico della trasformazione etica e non morale (Greimas e Fontanille 1993, p. 68) – è quello di costruire (e non ri-costruire) l'identità tedesca *ex novo* bricolando elementi eterogenei che appartengono sia alla cultura occidentale che a quella orientale: in tal senso essa si contrappone (o forse si sovrappone) al processo di *sgermanizzazione* (Rusconi 2009) che taluni studiosi ritrovano nella nuova *Heimat* unita.

Come si può ben comprendere, le forme di vita sono "sintesi di un'istanza individuale e di uso collettivo, come luogo di rivalorizzazione dei significati, delle identità culturali e delle memorie" (Demaria 2006, p. 41) che si scontrano, all'interno della semiosfera, con forme più standardizzate di costruzione dell'identità collettiva e mettono in discussione gli esiti del processo di unificazione tra le due Germanie.

Note

1 La sindrome de "Il Muro nelle teste" prende il nome da un'espressione usata ne *Der Mauerspringer* (Il saltatore del Muro), un celebre romanzo del 1982 scritto da Peter Schneider con cui lo scrittore tedesco, ben prima dell'abbattimento del 1989, definiva lo stato di coloro i quali sono cresciuti all'ombra del Mauer.

2 Ringrazio Patrizia Violi per aver suggerito, durante un incontro di verifica dello stato di avanzamento del progetto di ricerca, questa ipotesi interpretativa.

3 Molti autori si sono soffermati sulla passione nostalgica. Béla Nòvé parla di "nostalgia di opposizione", ovvero "il rimpianto di un nemico comune e capro espiatorio, la cui facile identificazione nel potere socialista aveva prodotto tra gli intellettuali del dissenso una visione della società come nettamente divisa in un "noi" [...] e in un "loro" (Bertelé 2006, p. 171). Svetlana Boym individua due differenti categorie di nostalgia, *restauratrice* e *riflessiva*. Il primo tipo è fondato sul *nostos* e cerca di ricostruire la memoria perduta e i vuoti di memoria. La nostalgia riflessiva è fondata sull'*algia*, sul desiderio e sulla perdita, sui sogni di un altro luogo e un altro tempo: in qualche maniera questa seconda tipologia si avvicina ad alcune delle conclusioni a cui perviene Greimas (1991).

4 Ricœur (2000) ricostruisce la teoria della memoria di Casey che distingue tre *mnemonic Modes: Reminding, Reminiscing, Recognizing*. La prima modalità è il *Reminding*, composta da "indicatori che mirano a proteggere contro l'oblio. Essi si distribuiscono da parte a parte della linea di separazione fra l'interiorità e l'esteriorità" (ivi, p. 59). Il *Reminiscing* "consiste nel far rivivere il passato richiamandolo in molti, laddove l'uno aiuta l'altro a far memoria di eventi o di saperi condivisi, dal momento che il ricordo dell'uno serve da *reminder* per i ricordi dell'altro. Questo procedimento memoriale può certamente essere interiorizzato nella forma della memoria meditativa [...] in collegamento con il diario segreto, con le Memorie e le anti-memorie, le autobiografie, in cui il supporto della scrittura conferisce materialità alle tracce conservate, rianimate e nuovamente arricchite di depositi inediti" (ibidem). Il *Recognizing* appare come "un completamento importante del richiamo, potremmo dire, la sua sanzione. Riconosciamo come lo stesso sia il ricorso presente sia la prima impressione intesa come altra [...] come assente (altra dalla presenza) e come precedente (altra dal presente)" (ivi, p. 60).

5 A tale proposito scrive Cristina Demaria (2006, pp. 40-41): Quest'ultimo concetto è stato innanzitutto affrontato da Greimas in uno scritto postumo [...] nell'analisi della struttura e degli effetti di una sequenza di comportamento individuale, il "bel gesto" inteso come una particolare forma di vita che, rispetto al contesto del mondo in cui si inserisce, viene innanzitutto considerata come operatrice di una trasformazione etica [...]. La funzione della prassi gestuale rinvia all'esecuzione di progetti culturali che danno luogo a oggetti culturali, dove il gesto è dunque reinterpretabile come una struttura narrativa che termina in un enunciato. Questo enunciato, a sua volta, viene ricompreso all'interno di una forma di vita, e cioè di una configurazione semiotica più ampia. Il testo in questione è dunque un atteggiamento, un comportamento considerato in quanto "oggetto etico" suscettibile di essere suscettivamente moralizzato, a seconda della griglia di lettura, a statuto morale e connotativo che viene applicata nei diversi contesti

di riferimento. Le forme di vita sono in primo luogo delle configurazioni etiche ed estetiche che possono interrompere o comunque disturbare la griglia culturale i quindi i *frame* in cui si inseriscono, e possono quindi rappresentare una rottura o comunque una rielaborazione della tradizione. A questo livello interviene anche il rapporto tra individuale e collettivo: “laddove la prassi enunciativa, collettiva, cristallizzava i comportamenti in ‘usi’ richiesti, la prassi enunciativa individuale crea il suo proprio uso” (Greimas, Fontanille 1993, p. 64). Le prassi enunciative in conflitto operano cioè all’interno della composizione stessa della funzione semiotica, e quindi nel piano dell’espressione come in quello del contenuto. Quest’analisi, come Greimas afferma esplicitamente, risulta così possibile riprendendo da Wittgenstein “l’espressione di ‘forma di vita’.

Bibliografia

- Banchelli, E., a cura, 2006, *Taste the East. Linguaggi e forme dell'Ostalgie*, Bergamo, Bergamo University Press.
- Bertelé, M., 2006, “Die Russen Kommen! Fortuna e ricezione del patrimonio iconografico sovietico a Berlino dalla caduta del Muro”, in E. Banchelli, a cura, 2006.
- Demaria, C., 2006 *Semiotica e memoria. Analisi del post-conflitto*, Carocci, Roma.
- Funder, A., 2002, *Stasiland*, London, Granta; trad. it. *C'era una volta la DDR*, Giacomo Feltrinelli Editore, Milano 2005.
- Gislimberti, T., 2007, “Ostalgie, ovvero nostalgia del passato perduto. A proposito dell'identità tedesca orientale”, in “Metabasis”, n. 4, www.metabasis.it.
- Gini, E., 2006, “Zonekinder. Figli della zona”, in E. Banchelli, a cura, 2006.
- Grass, G., 1995, *Ein weites Feld*, Göttingen, Steidl Verlag; trad. it. *È una lunga storia*, Torino, Einaudi 1998.
- Greimas, A.J., 1983, *Du sens II - Essai sémiotiques*, Éditions du Seuil, Paris; trad. it. *Del senso II. Narrativa, modalità, passioni*, Milano, Bompiani 1984.
- Greimas, A.J., 1991, *Miti e Figure*, Bologna, Progetto Leonardo.
- Greimas, A.J., 1993, “Le beau geste”, in “RSSI”, vol. 13, nn. 1-2; trad. it. *Il bel gesto*, in M.P. Pozzato, a cura, *Estetica e vita quotidiana*, Milano, Lupetti 1995.
- Gutiérrez, L., 2012, “Quando si alza un muro. La vergogna (e la paura) nelle società contemporanee: il caso di Berlino”, in D. Mangano, B. Terracciano, a cura, 2012, pp. 101-105.
- Heuvinck, L., 2009, “20 years of German reunification & Ostalgie”, in “Social and Political Review”, www.spr.tcdlife.ie.
- Lotman, J., 2006, *Tesi per una semiotica della cultura*, Roma, Meltemi.
- Mangano, D., Terracciano, B., 2012, *Passioni collettive. Cultura, politica, società*, Roma, Nuova Cultura.
- Mazzucchelli, F., 2012, “Vintage Ideologies. Attorno al fenomeno della jugonostalgija nel web”, in D. Mangano, B. Terracciano, a cura, 2012, pp. 105-111.
- Panosetti, D., Pozzato, M. P., 2013, *Passione vintage, Il gusto per il passato nei consumi, nei film e nelle serie televisive*, Roma, Carocci.
- Ricœur, P., 2000, *La mémoire, l'histoire, l'oubli*, Le Seuil, Paris;

trad. it. *La memoria, la storia, l'oblio*, Milano, Raffaello Cortina 2003.

Rusconi, G.E., 2009, *Berlino. La reinvenzione della Germania*, Bari, Laterza.

Thomaneck, J.K.A., Niven, B., 2001, *Dividing and Uniting Germany*, London, New York, Routledge; trad. it. *La Germania dalla divisione all'unificazione*, Il Mulino, Bologna 2005.



Il lato ludico di Cinecittà Paolo Ricci

Nel 1935 gli stabilimenti della *CINES* furono completamente distrutti da un incendio di cui a oggi non ne è chiara l'origine. Questo epilogo pose le basi necessarie a far sì che si provvedesse a costruire a Roma una nuova grande realtà per produrre il cinema.

Così, sotto il fascismo, particolarmente interessato alla cinematografia, sotto la guida di Luigi Freddi, si individuò nella zona del Quadraro, quartiere della periferia sud di Roma, su via Tuscolana, un'area talmente estesa da permettere la realizzazione di uno grandioso progetto, proposto dall'architetto Gino Peressutti, che prenderà il nome di *Cine-città* (nota in seguito come *Cinecittà*).

In poco tempo si realizzarono gli studi, esattamente dal 26 gennaio del '36, Cinecittà venne inaugurata il 28 aprile del '37. Un complesso di circa 140.000 metri quadrati con spazi aperti e possibilità di edificare, 12 teatri di posa, vasche navali, stabilimenti di lavorazione delle pellicole, di montaggio, uffici, laboratori, ecc. Così vide la luce uno dei più moderni stabilimenti cinematografici in Europa, che diede lavoro a circa 1.200 persone.

A un anno dalla fondazione, la produzione italiana che era scesa a 21 titoli, arrivò a 68¹. Così il regime aveva il suo centro di produzione per la propaganda. Storica è la foto del giorno in cui si posò la prima pietra, in cui compare una scenografia con la scritta “la cinematografia è l'arma più forte” campeggiata dal Duce dietro una macchina da presa (fig. 1).

Appare evidente la funzione che il cinema avrebbe dovuto avere in quel periodo, così Roma, divenne il centro di un immaginario legato proprio alla romanità di antichi splendori imperiali, esempio di civiltà, che andava presentata e rappresentata al mondo intero.

È evidente come il cinema assuma caratteristiche ideologiche e la funzione propagandistica del regime. Il cinema vuole dominare il tempo.

Con un enorme salto temporale, non casuale ma voluto proprio per evidenziare la differenza, nel 2011 Cinecittà, sull'orlo della crisi, diviene un luogo aperto al pubblico, con l'iniziativa *Cinecittà si mostra* (fig. 2).



Fig. 1 – Posa della prima pietra di Cinecittà



Fig. 2 – Cinecittà showoff



Fig. 3 – Materiale di comunicazione

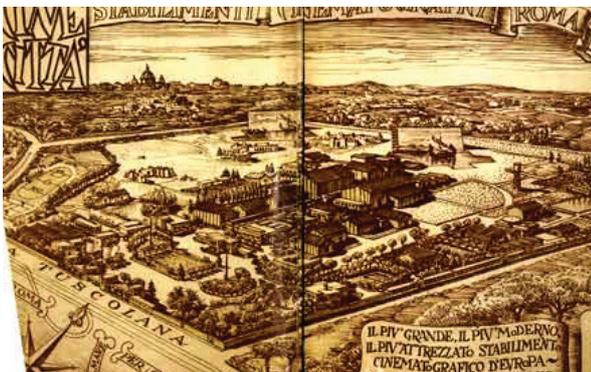


Fig. 4 – Manifesto Cinecittà

Se prima era uno spazio chiuso e riservato agli addetti ai lavori, oggi diviene un luogo di pratiche quotidiane senza capitalizzazione, senza la preoccupazione di dominare il tempo, come realtà di intrattenimento effimero.

Cinecittà si mostra infatti presuppone, come suggerito dai materiali di comunicazione, un viaggio dello sguardo nel mondo magico, fantastico, per alcuni aspetti onirico e *altro* degli Studios. Il consumatore come voyeur in uno spazio dello spettacolo che diviene metafora di una società dello spettacolo (fig. 3).

Interessa riportare una riflessione che propone De Certeau nel suo testo *L'invenzione del quotidiano*. Egli dice, citando Erasmo : “La città è un grande monastero”. Veduta prospettica e sguardo al futuro costituiscono la duplice proiezione di un passato opaco e di un avvenire incerto su una superficie trattabile. [...] Pianificare la città significa a un tempo *pensare la pluralità* stessa del reale e *rendere effettivo* questo pensiero del plurale; significa sapere e poter articolare” (De Certeau 1980). Quindi sembrerebbe che anche la città del cinema, possa articolare un discorso per certi versi utopico e per altri urbanistico. Specie alle origini, il linguaggio del Potere era ben urbanizzato in Cinecittà (fig. 4).

L'individuo/consumatore che oggi entra a Cinecittà, legge lo spazio ma non ne garantisce la sedimentazione, il ricordo: ciò che legge lo dimentica proprio mentre lo guarda, seppur interessato a conoscere. Così, come in tutti i parchi a tema, si rifà alle foto scattate durante la visita, o al gadget come quell'oggetto in grado di richiamare il ricordo, come quella cosa che è la traccia del “tempo perduto” (fig. 5).

Così però avviene anche la trasformazione dello spazio che diviene metafora, appropriazione di memoria: ciò che si legge diviene in qualche modo memorabile a livello personale, “memorabile”, dice ancora De Certeau, è “ciò che può essere sognato del luogo” (ibidem).

Il visitatore ri-legge il grande cinema nella visita guidata, vive lo spazio consumando la memoria nell'attualità. Il visitatore si muove in quello spazio a lui dedicato e per lui ri-costruito e, al contempo, viene inserito nello spazio dell'autore. Autore che è doppio: un primo, quello della memoria del cinema, di cui vi sono i resti e le tracce; un secondo, che è quello che ha allestito la rappresentazione della rappresentazione, lo spazio della mostra (fig. 6).

Qui la libertà del visitatore, di colui che cammina nelle vie degli Studi, di colui che vive lo spazio, che lo legge, viene vincolata da percorsi e strategie di visita che mantengono e tutelano un ordine, se si vuole, comunque, un Potere (come avviene in ogni altro luogo di visita).

Nel momento in cui Cinecittà diviene luogo di consumo sociale, di intrattenimento aperto al pubblico, allora si trasforma in una modalità quasi riflessiva: mentre viene visitata, modifica se stessa e il proprio statuto, in relazione ai visitatori. L'identità di Cinecittà si articola, si sdoppia, si bilancia tra memoria e attualità, tra tradi-

zione e modernità, tra spazio del Potere, inteso come autorità, legata in passato anche al regime, e spazio del sognare, del volere, del desiderare, inteso come libertà, come “ciò che può essere sognato del luogo” (ibidem) (fig. 7).

Se la lettura della Cinecittà storica parte dalla visione propagandistica e ideologizzata, che l'hanno praticamente istituita, passando poi per i periodi d'oro del cinema italiano (e non solo italiano), ora sembra riflettere invece lo stato attuale delle cose: l'era del consumo specie come intrattenimento, con la conseguente realizzazione di spazi altri, di non luoghi (Augé 1992), di accesso al vietato/riservato, di appropriazione simbolica di uno spazio fantastico, divenuto, con la pratica, reale. Ma Cinecittà porta dentro di sé anche gli aspetti più duri di questo periodo storico: la forte crisi economica che ha causato la chiusura di molte aree e di diversi laboratori negli Studi e il licenziamento di tanti lavoratori. Al contempo la crisi dei valori, in parte riscontrabile anche nella discutibile qualità culturale di certe produzioni². Proprio nei primi anni del 2000, Cinecittà ha smesso di lavorare a pieno regime, al punto da essere lottizzata e venduta, sopravvivendo a malapena con l'affitto dei teatri alle diverse produzioni, spesso televisive, o ad agenzie pubblicitarie (fig. 9).

Tornando al percorso storico, si parte da uno status di Potere, legato a una ideologia che proponeva una attività propagandistica e che sosteneva un cinema attivo (quindi un *potere* e un *volere*); per arrivare ai giorni nostri con una mancanza di potere (inteso anche come “possibilità”) e di una mancanza di volere, che rispecchiano la crisi economica e la crisi dei valori.

Si può immaginare un'articolazione rispetto a un'assiologia legata proprio a questi valori: *pratico* e *utopico*. Nel periodo fascista, quando vi era una evidente volontà di produzione propagandistica (legata a valori di *utilità*) e di identificazione nel prodotto, con l'intenzione di promuovere gli aspetti identitari, del regime, dell'italianità, della romanità (legata a valori *esistenziali*). Di contro, oggi, la situazione sembra essersi ribaltata: si sposta l'attenzione al valore *ludico* della visita a Cinecittà, con tutto ciò che questa comporta come intrattenimento e come esperienza ricreativa, come spazio dedicato al loisir, e al valore *critico* in cui si possono riscontrare, per esempio, l'accesso aperto a tutti, i prezzi popolari del biglietto, la qualità culturale dei contenuti della visita, ecc. È possibile articolare un quadrato semiotico:

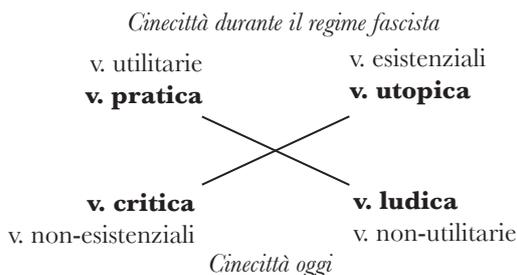


Fig. 5 – Visitatori a Cinecittà



Fig. 6 – Cinecittà, particolare di una scenografia utilizzata da Fellini



Fig. 7 – Scenografie utilizzate per una pubblicità



Fig. 8 – Materiale di comunicazione



Fig. 9 – Cinecittà okkupata



Fig. 10 – Ricevimento allestito in una scenografia cinematografica



Fig. 11 – Parte del set di *Gangs of New York* di M. Scorsese



Fig. 12 – Parte di una scenografia e Cinecittà Campus

Così se sotto il regime, Cinecittà era un spazio fortemente ideologizzato, legato a una visione di Potere, oggi lo stesso spazio diviene, “democraticizzato” proprio grazie alla possibilità di accesso libero (ma pur sempre a pagamento), e deideologizzato, quindi liberato da un’impostazione autoritaria sia politico-ideologica che di interdizione agli spazi.

Può risultare interessante questo incassamento degli spazi: Cinecittà come luogo di produzione che produce altri spazi di finzione che a loro volta divengono “reali” nel momento in cui vengono praticati dai visitatori. Sembrano esservi tre livelli di spazio in Cinecittà: un primo, quello degli Studios come spazio istituzionale, come realtà dedicata alla produzione e lavorazione del cinema che definisce suo spazio inglobante; un secondo, quello degli spazi prodotti per il cinema, inglobati nel precedente (ricostruzioni scenografiche); infine un terzo, che presenta i primi due ma enunciando se stesso secondo un discorso svincolato dalle logiche dei primi due e articolato invece in una prospettiva culturale-ludico-esperenziale.

La razionalità che crea l’immaginario e l’immaginario che viene poi razionalizzato (fig. 10).

Da anni era in cantiere un progetto di realizzazione di un altro spazio dedicato a Cinecittà, il 10 luglio 2014 è stato inaugurato (per le autorità) il parco a tema *Cinecittà world*, sito a qualche decina di chilometri da Roma, su via Pontina. Il parco è stato ideato e realizzato sotto la guida dello scenografo Dante Ferretti, più volte vincitore dell’Oscar. In questo caso, ancor più forte è la collocazione simbolica che assume Cinecittà sia come brand, sia come luogo dell’immaginario che, finalmente, viene dedicato esclusivamente all’intrattenimento. Quindi non più una riscoperta storica degli Studi, come avviene in via Tuscolana, nella loro origine e originalità, bensì un’attualizzazione di temi cinematografici resi specificamente ricreativi, inseriti nell’immaginario contemporaneo ma riferiti a un contesto storico, sedimentato nella memoria collettiva, divenuto brand negli ultimi decenni.

La strategia che sta dietro a scelte di questo tipo è quella di creare delle centralità per la rinascita (e la valorizzazione) urbanistica di periferie, che possano accogliere un pubblico di massa (Pezzini 2011) negli spazi dedicati proprio all’intrattenimento e allo shopping (infatti a poca distanza da *Cinecittà world* sorge l’outlet *McArthurGlen* di Castel Romano).

In questo caso, il parco giochi diviene una connessione tra un passato e un presente, tra gli studi di via Tuscolana e le nuove forme di intrattenimento. Garante di questa iniziativa, con la sua funzione di supervisore esperto, è la figura di Dante Ferretti, che ne assicura la resa estetica e figurativa.

I luoghi dell’immaginario come spazi da consumare, come risorsa economica, come pratica quotidiana di intrattenimento. Cinecittà diviene un luogo di appropriazione simbolica e anche uno spazio altro, eteroto-

pico (Foucault 1966). In questo senso, l'eterotopia, può essere intesa come "alterità spaziale, temporale, relazionale" (Pezzini 2011).

Ma se gli studi di Cinecittà mantengono una memoria storica, legata alla produzione (e conservazione) culturale (si pensi, oltre al cinema, anche agli archivi dell'Istituto LUCE), che viene proposta nelle visite guidate, nel caso di Cinecittà world, solo il nome ha questo richiamo al passato, l'offerta diviene meno capitalizzabile dal punto di vista della memoria culturale, ma realizza la funzione di raccogliere una maggiore partecipazione delle masse, attratte proprio dallo spettacolo dell'intrattenimento e dell'immaginario finalmente costruito.

Se Cinecittà si mostra, espone gli studi e il visitatore è proiettato verso un sapere. Cinecittà world invece presuppone un visitatore che vuole fare, in cui è richiesta (e auspicata) una performance.

Nel caso degli studi di via Tuscolana, un importante aspetto è legato poi ai tagli alla cultura in generale e al cinema nel caso specifico, che sono stati i presupposti per far sì che anche gli Studios si adeguassero, per sopravvivere, investendo in ciò che avevano: gli spazi.

Quindi una riappropriazione di un "sistema" esistente, sotto un'ottica e con una funzione diverse, sia per il produttore/autore, sia per il consumatore. Se il cinema (e andare al cinema) era una forma d'arte che promuoveva un tipo di socialità, ora il luogo del cinema Cinecittà propone una rigenerazione di una forma di socialità ormai deteriorata, come fosse un "riciclo".

Il visitatore forse diviene il recettore di un "discorso storico attualizzato", attraverso una lettura e una costruzione/rappresentazione operata dagli autori/enunciatori che lo rendono (il visitatore), lo specchio di quel prodotto culturale, di quel discorso articolato secondo i canoni narrativi della società contemporanea intesa come società del consumo/spettacolo; dove quasi sempre avviene lo scontro tra Potere e volere.

Ma Cinecittà, quasi paradossalmente, è un luogo *proprio*, come lo definirebbe De Certeau, definito da una sfera del volere e del Potere *propri*.

Un luogo *proprio*, è una vittoria dello spazio sul tempo; consente un controllo dei luoghi attraverso lo sguardo (vedere lontano significa anche prevedere, anticipare il tempo attraverso la lettura di uno spazio); definisce il potere del sapere trasformando le incertezze in spazi leggibili (De Certeau 1980). Ecco perché, nonostante siano passati decenni, il Potere domina il sapere a Cinecittà. Se prima il Potere era autoritario oggi il potere è consumistico. Se prima il sapere era propagandistico, oggi è spettacolare/spettacolarizzato (ma dedicato al visitatore e non alla produzione cinematografica spettacolare).

La riflessione a questo punto può vertere sulla distinzione tra luoghi reali, concreti, fisici e luoghi immaginari, rappresentati. In questo caso, più che mai, sono due facce della stessa medaglia. Nella visita di Cinecittà si incrociano uno sguardo *oggettivante* (quello guidato da un sapere anteriore, come qualcosa che già si ri-conosce,

grazie per esempio ai film, alle fiction) e uno sguardo *soggettivante*, quello che in qualche modo favorisce nuove intuizioni, vagando proprio nel nuovo spazio. (fig. 11)

Nel caso specifico di Cinecittà aperta al pubblico, forse si può richiamare l'idea di Bachelard della *rêverie*, come immaginazione poetica legata a figure spaziali che sono divenute, vuoi per motivi culturali, vuoi per la connotazione simbolica, fortemente evocative. È forte il legame con le passioni, se si vuole addirittura con gli aspetti romantici del caso. È pur vero che i luoghi assumono un ruolo significativo rispetto all'individuo e anche rispetto alle sue esigenze.

Cinecittà ha sia le caratteristiche del luogo che del non luogo (Augé 1992), anche se, come propone Giannitrapani (2013), tale distinzione, per alcuni aspetti, sta perdendo la sua ragion d'essere.

Lo spazio di Cinecittà è ben delimitato, chiuso fisicamente verso un esterno che è la città di Roma. Un testo chiuso che prescrive, realizza un divieto, un "non dover sapere" ma la prescrizione viene in parte risolta quando *Cinecittà si mostra*, permettendo ai visitatori di "poter sapere" (fig. 12).

Così la curiosità viene soddisfatta e il flaneur di via Tuscolana diviene consumatore: varca la soglia di uno spazio che lo cambia, che modifica il suo statuto di individuo da curioso a coinvolto, diviene il viaggiatore all'interno di uno spazio fantasmagorico dove il tempo viene cristallizzato proprio nell'immaginario (non solo quello cinematografico, ovviamente) e grazie al suo Potere.

Note

- 1 Fonte: Verdone, M., 2003, *Il cinema a Roma*, Edilazio, Roma.
- 2 Mi concedo un parere personale sulla bassa qualità culturale di prodotti come *Uomini e donne* e robe simili, realizzati proprio negli Studios.

Bibliografia

- Augé, M., 1992, *Non-lieux*, Paris, Seuil; trad. it. *Nonluoghi*, Milano, Elèuthera 1993.
- Bachelard, G., 1960, *La Poétique de la rêverie*, Paris, PUF; trad. it. *La poetica della rêverie*, Bari, Dedalo 1984.
- De Certeau, M., 1980, *L'Invention du quotidien 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard; trad. it. *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro 2001.
- Di Biagi, F., 2003, *Il cinema a Roma. Guida alla storia e ai luoghi del cinema nella capitale*, Roma, Palombi Editore.
- Floch, J.M., 1995, *Identités visuelles*, Paris, Presses Universitaires de France; tad. it. *Identità visive. Costruire l'identità a partire dai segni*, Milano, Franco Angeli 1996.
- Foucault, M., 1966, *Utopie. Eterotopie*, Napoli, Cronopio.
- Giannitrapani, A., 2013, *Introduzione alla semiotica dello spazio*, Roma, Carocci.



Salienze urbane o la reinvenzione del quotidiano

Nathalie Roelens

1. La festa del quotidiano

Lo scopo di questa disamina è interrogare l'opposizione, la tensione (dato che vedremo che si tratta di un'opposizione tensiva) tra il quotidiano e la festa. Mentre nel passato la festa era circoscritta temporalmente e spazialmente, oggi essa tende a dileguarsi nella realtà moderna che ha sfumato le distinzioni tra sacro e profano, privato e pubblico, autentico e fittizio. Per "festonare" la città, per riqualificare il quotidiano, bisogna far prova di molta astuzia semiotica. Roland Barthes, in seguito all'inondazione di Parigi, formulava il seguente pensiero: "Ogni grande rottura del quotidiano dà inizio alla Festa" (Barthes 1957, p. 57). Il maltempo aveva sconvolto l'ottica quotidiana, favoriva un'azione di spaesamento, e così Barthes suggeriva che il conseguente rimodellamento della città era una salubre macchina da guerra, che aveva cancellato, o, meglio, appianato, "le linee abituali del catasto", e lisciato (direbbe Deleuze), le "striature abituali della proprietà", ma soprattutto aveva staccato l'uomo da "l'utilità dei luoghi" (ivi, p. 58).

Secondo Michel de Certeau il quotidiano consiste nelle piccole gioie familiari, di cui aveva trovato una descrizione accurata nell'autobiografia di Georges Simenon a proposito delle giornate talmente regolate e armoniose del proprio padre che la minima perturbazione "minacciava tutto l'edificio" (Certeau 1994, p. 12). Gli stessi tratti, il prevedibile e il ripetitivo ritualizzato, facevano già parte della teoria dell'abitudine sviluppata da Marcel Proust nel volume *A l'ombre des jeunes filles en fleurs*. Proust, noto come il più grande pensatore del suo tempo, ha avuto il merito di aver declinato dal punto di vista spaziale il concetto, inizialmente temporale, di "quotidiano" (da *quotus*, ciascuno, *dies*, giorno). Giacché inchiodato all'abitudine con i suoi "effetti analgesici" (Proust 1919, p. 31), Marcel ha vissuto ogni cambiamento o spostamento come un trauma. Nel suo viaggio verso Balbec, la prima soglia da varcare era la gare Saint-Lazare che costituiva le premesse di una sospensione delle abitudini familiari e sedentarie, momento turbolento, della catastrofe, emblema di un debrayaggio al contempo angosciante e tragico, in ogni caso iniziatico, una "zona critica" (Floch 1990) che bisognava negoziare e alla quale la propria pratica doveva aggiustarsi

tramite concessioni esistenziali. La stazione si rivelava un esempio privilegiato di quello che Michail Bachtin chiamava "cronotopo della soglia" che era per lui quello "della crisi, di una svolta di una vita" (Bachtin 1965, p.370), il *puntuale vs il durativo*, l'*intensivo vs l'estensivo*. Per riassumere, il quotidiano è un'iteratività al contempo consolatoria e monotona, un'insensibilità dispensatrice di piccole gioie rassicuranti su cui vengono a innestarsi delle salienze ludiche (Barthes) o minaccianti, traumatiche (Simenon, Proust). Si può anche considerare il quotidiano come una *duratività* in attesa di *singolarità*, secondo un'alternanza stagionale o religiosa. La festa risulta, in effetti, una rottura canonizzata del quotidiano, funzionale, prevista dal calendario liturgico, dal capitalismo.

Il carnevale osserva una doppia codifica: temporale – il momento culminante si ha dal Giovedì grasso fino al Martedì grasso, giorno in cui si teneva il banchetto finale prima del periodo di astinenza e digiuno, del "carnem levare" (eliminare la carne) – e spaziale, legata all'urbanismo medioevale: i festeggiamenti si svolgevano spesso sulle piazze o nelle vie più larghe della città che permettevano le pubbliche parate. Che la festa emblemizzi un capovolgimento dell'ordine sociale e morale è cosa assunta da tutti. Bachtin ci ha aggiunto il corpo grottesco, il linguaggio proibito e la collettività disinibita (Bachtin 1965). Julia Kristeva ha legato carnevale e semiologia, ricordando il potenziale di rottura con le istituzioni che possiede la pratica significante, con la sua carica pulsionale che penetra nella lingua per smontarla, che introduce nello spazio pubblico il rimosso collettivo, l'inconscio delle strutture produttive, ossia: "le diadi strutturali del carnevale: l'alto e il basso, la nascita e l'agonia, il cibo e l'escremento, la lode e l'imprecazione, il riso e le lacrime" (Kristeva 1969, p. 160). Jean Duvignaud, pur ribadendo l'idea di "apertura nella trama del chiaroscuro della vita quotidiana" (Duvignaud 1984, p. 9), ha insistito sull'omologazione: festa-arte, festa-invenzione, festa-campo dei possibili e cioè *incoatività*.

La festa va anche considerata sotto due altre angolature: il *mito* e il *gioco*. La semiotica tensiva, in particolare Claude Zilberberg, si è interessata al pensiero mitico di Ernst Cassirer che distingueva tra "due province dell'essere: una provincia dell'abituale, del sempre-accessibile, e una regione sacra che è stata ritirata e staccata da ciò che la circonda, che è stata recinta e protetta dal mondo esterno" (Cassirer 1988, p. 100). Zilberberg ha individuato la formazione di un apice culminativo d'intensità, di un "éclat" (Zilberberg 2009, p. 20) (splendore, scoppio) come risultato della dualità tra il *pervenire* progressivo e la detonazione di un *sopravvenire*, un'intensità che il soggetto non ha modo di risolvere subito, e che immobilizza la serie del quotidiano. Pierluigi Basso, invece, ha riconosciuto lo stesso impero chiuso che spicca nell'esistenza empirica nel gioco, a sua volta recinto simbolico, *templum* ritagliato nell'esistenza quotidiana,

tributario dell'assunzione, dell'iniziativa dell'utente che definisce il proprio terreno da gioco attribuendogli dei valori. Il terreno da gioco è un'oasi rispetto al deserto del senso, una "digressione nel corso dell'esperienza rispetto alle poste in gioco esistenziali" ma anche "un'autobiografia anamorfica e dissimulatrice della propria vulnerabilità" (Basso 2009, p. 10).

Con la modernità il confine tra vita e festa è diventato sempre più permeabile. Le mutazioni urbane del Secondo Impero in Francia generarono l'apparizione della folla urbana, tematizzata da Charles Baudelaire e teorizzata da Walter Benjamin. Ne "Il vecchio saltimbanco", Baudelaire ha messo in scena un "giubileo popolare" triviale, collettivo: "dappertutto circolava, dominando tutti i profumi, un odore di frittura che era come l'incenso di questa festa" (Baudelaire 1857, p. 98). L'olfatto allineava il sacro al profano, mentre il povero saltimbanco, mantenendo una certa dignità rispetto a queste volgarità, si trovava appartato, isolato dal trambusto della festa, "avvilito dalla miseria e dall'ingratitude pubblica" (ivi, p. 100). La tesi di Benjamin secondo la quale la *flânerie* trasforma la strada parigina nell'"interiore familiare e arredata delle masse" (Benjamin 1939, p.441) conforta la porosità della frontiera tra privato e pubblico. Gustave Caillebotte con *Paris, temps de pluie* (1877) ci ha offerto una testimonianza plastica probatoria di questa esternalizzazione del privato, magnificando il mobilio urbano (marciapiede, fanale, selciato) e la strada, ma allo stesso tempo mostrando il persistente divario tra le classi. Il suo *Pont de l'Europe* (1877) ha rivelato ancora di più l'impossibile coabitazione tra il notevole, la semi-mondana e l'operaio che, sebbene si costeggino nello stesso spazio pittorico, deviano lo sguardo per badare alle loro occupazioni incompatibili: il notevole camminava davanti alla semi-mondana, l'operaio contemplava le rotaie (fig. 1).

Il Fronte popolare (1936) ha introdotto una nuova scadenza nel calendario. Le ferie retribuite si sostituivano alle feste religiose come momento di rottura, segnando il diritto all'*otium*, l'ozio, che interrompeva la quotidianità del *neg-otium*, il negozio, ovvero il destino della classe attiva. L'accesso all'ozio al di fuori della festa è stata una conquista proletaria importante. In quegli anni, però, lo spazio pubblico, da *pubes*, pelo, che "designa la popolazione maschile adulta in età di portare armi e quindi di partecipare alle deliberazioni del foro" (Debray 2004, p. 39), si limitava al perimetro di un vicinato regolamentato da quello che Pierre Mayol chiama la "convenance" (Mayol 1994, p. 28), l'ossequio a una legge tacita. Il quotidiano risultava una vita regolata dal "principio di realtà" (ivi, p. 35) del quartiere: "Ogni utente si adatta al processo generale della riconoscenza, concedendo una parte di se stesso alla giurisdizione dell'altro" (ivi, p. 26). In questa episteme del *saper-vivere-con*, assistiamo, in effetti, ancora a una coincidenza spaziale tra festa e quartiere, nel senso largo, come in *Amarcord* di Fellini, dove le festività di Rimini radunano

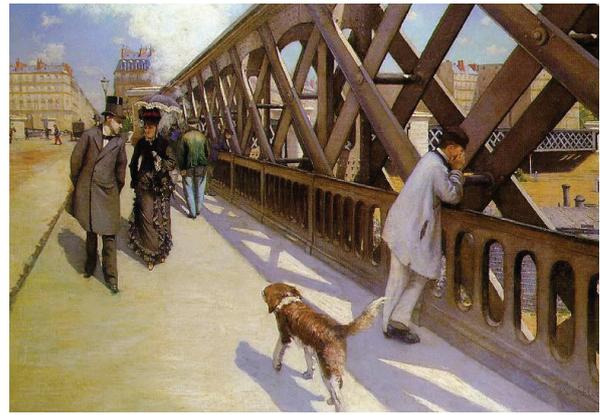


Fig. 1 – *Le pont de l'Europe*, Gustave Caillebotte 1876, olio su tela, cm.125 x 181, Musée du petit palais, Genève

gli endogeni di qualsiasi classe: il muratore, la Gradisca e il sindaco.

Tale parentesi storica ha suscitato la nostalgia dell'umanità dei quartieri: si veda la bipolarità in *Mon Oncle* (1959) di Jacques Tati tra il calore e la socievolezza del quartiere popolare e lo sfarzo sgargiante della villa Arpel tecnologizzata, domotizzata, ma asettica, disumana. Georges Perec, in "Rue Vilin", ha percorso, tra il 1969 e il 1975, nei particolari, tutta la strada dove aveva vissuto da bambino, assistendo a un lento deperimento del quartiere in preda ai lavori stradali, alle pianificazioni, agli espropri, quindi, un vero e proprio cantiere di demolizioni, (Perec 1989, pp. 18-19). Sotto le spoglie della decadenza di un luogo parigino, lo scritto *infra-ordinario* risultava un inno alla madre deportata. Pasolini, a sua volta, ha umanizzato il proletariato delle borgate, sacralizzandolo per esprimere il suo orrore del centro piccolo-borghese: il ragazzo di vita è originario di un "angolo non mappizzato" (Pasolini 1992, p. 139), che trascende il potere. Quanto alla *Nouvelle Vague*, essa annunciava già l'erranza esistenziale e il mancato ancoraggio dei personaggi.

La crisi economica alla fine dei Trenta Gloriosi (1945-1973), con il conseguente spostamento di popolazioni, ha consacrato la delocalizzazione e l'anacronismo propri della festività. La tensività tonica del recinto festivo, mitico, ludico, sacro, artistico, trapela da tante valvole per disperdersi nei simulacri e nell'estensione atona. La frontiera tra sfera privata e pubblica viene anche a scomparire. Il concetto di quartiere come "privatizzazione progressiva dello spazio pubblico" (Certeau 1994, p. 21) viene meno. Le festività sono delocalizzate, decronologizzate e, attirano un afflusso di sconosciuti, rompono con i convenevoli con l'*urbanità*.

Una successiva tappa è la penetrazione del pubblico nel privato e del privato nel pubblico con il rischio della diluizione dei luoghi e dei momenti d'ignizione festiva. La casa, l'ufficio, la scuola, pure la prigione, non sono più entità circoscritte: si lavora a casa, s'impara a distanza, si porta un braccialetto elettronico. Oggi alla rigidità temporale si sostituisce una malleabilità tra



Fig. 2 – Le Marais, Parigi (foto dell'autrice)



Fig. 3 – Dizhayners, Beyrouth



Fig. 4 – Jean Dubuffet con il modello del monumento “Salone d’estate” (1/10), 1974

tempo del lavoro e tempo libero. Non abbiamo più otto ore di lavoro, otto ore di sonno, otto ore di svago come preconizzava Robert Owen nel 1817. Il cronotopo rigido di alternanza tra quotidianità tetra, laboriosa e festività colorata, carnevalesca, viene soppiantato da un cronotopo della pervasività territoriale, temporale. Lo spazio pubblico virtuale, esogeno, penetra attraverso gli schermi, nello spazio privato, generalizzando il “valore d’esposizione” che Benjamin ha fatto risalire a “La conquista dell’ubiquità” di Paul Valéry: “Come l’acqua, come il gas, come la corrente elettrica vengono da lontano nelle nostre dimore rispondere ai nostri bisogni mediante uno sforzo quasi inesistente, così saremo alimentati d’immagini visive o auditive che nascono e svaniscono al minimo gesto, quasi ad un segno” (Benjamin 1936, p. 21). L’immagine numerica appare in effetti fluida, fantomatica, e induce a delle promesse di senso

equivocche, sconcertanti poiché cadono le distinzioni tra autentico, fittizio e ludico come ci ricorda François Jost a proposito dei giochi televisivi e dei prodotti della realtà aumentata. Lo spazio privato non è più dotato del “valore domiciliare del nido” (Bachelard 1957, p. 97), la casa non è più la culla dell’essere, che “suscita delle fantasticherie di rifugio” (ivi, p. 107), un sito onirico dotato d’intimità e di un immaginario, dove ci si ritorna sempre (tornare all’ovile), generando fantasmi di una casa-vestito o casa-crisalide. Non è più un riparo, ma un involucro bucato, colonizzato dallo spazio pubblico, o, in termini antropologici, non più un’*ecumena* ma un *erema*.

Eppure è vero anche il contrario: lo spazio pubblico viene usurpato, allagato dallo spazio privato dell’individuo connesso. L’iperconnettività e l’ipervisibilità contemporanee non solo annullano ogni rifugio in uno spazio appartato e ma permettono anche quello che Barthes chiamava la “fisica dell’alibi”: “non mi trovo dove credete che sono” (Barthes 1957, p.196), un’ubiquità provvisoria però. L’epoca contemporanea è passata dall’*abito*, all’*habitat*, all’*abitacolo*, all’“*habitèle*” (Boullier 1999), un concetto forgiato da Dominique Boullier per designare oggetti transizionali che ci collegano ad altri spazi ormai non più privati causando una mutazione dalla portabilità generalizzata dei nostri ancoraggi materiali nelle reti, partorendo una società, se non disciplinare, almeno del controllo, della sorveglianza panottica. Inoltre, l’accesso a certi luoghi e comunità è ormai riservato ai cittadini sovra-equipaggiati, escludendo quelli che non possiedono un lascia-passare. Gli svantaggiati o senza domicilio fisso sono quindi privi sia di uno spazio privato/locale sia dello spazio pubblico/globale ormai iperconnesso. Con gli schermi e l’*habitèle* la città ha perso il “sincretismo centripeto (congiunzione di valori e di attività in uno stesso luogo)” a favore della “dissociazione centrifuga (disgiunzione di valori e d’attività in luoghi diversi)” (Hammad 2013, p. 35).

2. Spaesare il quotidiano

Come Duvignaud che associava già festa e arte, vorremmo, in questa seconda parte, dimostrare che dopo l’erosione della virulenza festiva, dopo il suo dileguarsi topologicamente e spazialmente, dopo lo sfocarsi della differenza tra autentico/fittizio e ludico nel mondo virtuale, potremmo forse ritrovare l’insolenza, l’irriverenza inerente alla festa urbana, nell’arte. Il quotidiano è il silenzio degli organi della città (o il suo ronzio di macchine a cui siamo avvezzi), la festa la sua occupazione sonora, frenetica, cromatica. Alcuni hanno trovato il modo di ripertinentizzare un ambiente opaco, di ricreare delle collettività festive, di carnevalizzare il quotidiano, anche fuori dalla spazio-temporalità canonica mantenendo i tratti del carnevale tradizionale che abbiamo avvicinato al gioco e al mito: soppressione delle distinzioni sociali, intensificazione del reale, invenzione e non sfruttamento dei luoghi. Le nuove ritualità non

rompono più con il quotidiano attraverso un momento festivo, ma si sovrappongono al quotidiano riconfigurandolo secondo una nuova semiotica del vivere in città, un Mitwelt ludico o politico. La piazza non serve più alle radunate festive, ma diventa una nuova agorà politica, un nuovo modo di essere-insieme, dovuto alla “vacanza del potere” (Mongin 2013, p. 388)

Reincantare la metropoli (mèter pòlis, città madre) consiste nel rendere enigmatico ciò che i pianificatori e gli urbanisti avevano pensato di controllare, ovvero vuol dire ricompiessificare la città, rendere idiota e ingenua la città intelligente (smart city) che misconosce le pratiche, la creatività quotidiana, quindi renderla di nuovo “abitabile” (Certeau 1980, p. 160), abitata da racconti e da leggende, operando “lo spiegamento pedonale delle storie ammucciate in un luogo” (ivi, p. XLVI), insomma ritrovare una cultura metropolitana che non sia quella del progresso, ma quella delle credenze, privilegiando la tattica sulla strategia, tattica che gioca con gli avvenimenti per farne delle “occasioni” (ivi, p. XLVI). “Disabitare è importante”, a dirla con Chris Younès, “perché l’abitudine è il contrario di abitare” (Younes 2003, p. 26). Deleuze in una conferenza del 1987 proponeva già “l’affinità fondamentale tra l’opera d’arte e l’atto di resistenza”, e l’arte, essendo ciò che resiste pure alla morte, come asseriva Malraux, o ancora, “l’atto di resistenza dell’arte s’indirizza al popolo che manca secondo la formula di Paul Klee” (Deleuze 1987).

Rendere *creativa* la città significa premunirsi – come fa l’urbanista francese Elsa Vivant – contro le derive della concezione di Richard Florida che poneva in modo perentorio una correlazione tra l’indice di creatività e le categorie di talento, tecnologia e tolleranza. La città più creativa sarebbe per lui “la più bohémien, la più high-tech, la più *gay-friendly*” (Vivant 2009, p. 7). Vivant constata, invece, un recupero economico della creatività iniziale. I promotori immobiliari approfittano di terreni a prezzi bassi occupati da un’avanguardia artistica per trarne importanti profitti, snaturando il fine culturale e simbolico iniziale: “una volta messo in moto, il processo di valorizzazione va ampliandosi e porta generalmente alla scomparsa dei ‘bohémien’ originari per produrre degli spazi urbani destinati alle classi medie superiori” (ivi, p. 47). Bisogna in effetti lottare contro la ricollocazione commerciale dei luoghi (fig. 2).

A Le Marais, Parigi, per esempio, la *gentrification* ha ribattezzato certe insegne a scopo commerciale. L’iscrizione “libraio” appare sotto la nuova insegna “Nike”; “Goldenberg Delicatessen Store” schernisce invano la boutique “Le Temps des Cerises”, una strategia che Foucault qualificherebbe di “denegazione teorica” come lo faceva a proposito dei giudici che si appellavano alla guarigione o al raddrizzare o come alibi per “liberarsi dal cattivo mestiere di castigare” (Foucault 1975, p. 17), alla stregua del Barone Haussmann che fu fautore della legge del 1841 sull’“esproprio per causa d’utilità pubblica” (Benjamin 1939, p. 439) col fine di portare a termine i suoi Grandi Lavori.

3. Arte urbana e animazione dei luoghi

I Dizhayners à Beyrouth ridipingono a colori, per imprimere un po’ di vita sul vecchio asfalto grigio, neutro, inosservato (fig. 3).

Mobilizzano i valori cromatici (il tetro diventa sgargiante), cognitivi (il neutro si fa appariscente), e timici (il triste si fa gioioso). Le azioni di euforizzazione accentuano per converso la tetraggine della quotidianità urbana evidenziando il contrario, come i Guerilla Gardners che diedero risalto alla mancanza di verdura nella città di New-York. Le autorità accettano poiché non toccano né la religione né la politica, al contrario, sostengono il progetto. Il collettivo ha acquisito se non la celebrità, almeno la visibilità.

Più rischioso fu l’intervento di Jean Dubuffet che nel 1974, con Pierre Dreyfus, direttore degli stabilimenti Renault dell’epoca, concepì la costruzione di un immenso *Salone d’Estate*, in una resina plastica chiamata epoxy, un parco artificiale nel quale gli operai potevano rilassarsi e conversare durante le loro ore di pausa (fig. 4).

Tuttavia, il doppio scopo poetico e illustrativo della tecnologia di Renault non venne onorato. Occorrevano ritocchi e l’impermeabilità della lastra sottostante era imperfetta. A questo punto, nell’attesa di una soluzione definitiva riguardo all’ermeticità degli elementi di poliesteri, il cantiere fu ricoperto di erba. Jean Dubuffet avviò allora un processo contro gli stabilimenti Renault per la demolizione di un’opera incompiuta. La prima sentenza del 1977 decretò che l’opera d’arte era il modello di Dubuffet e non i lavori intrapresi sul cantiere. Dopo otto anni di controversie e la creazione di un giornale *Le petit messenger*, i magistrati gli diedero ragione e l’artista fu quindi autorizzato a realizzare il monumento. Ma fu Dubuffet a rifiutare questa volta.

Bernard Lassus, noto paesaggista francese, oltre a dei progetti come i giardini di Colas (il grande costruttore stradale a Boulogne-Billancourt), ha accettato la sfida di restaurare il parco residenziale della Baia dei Pini, a Mezza Torre, nel Comune di Mauro Cilento, “insediamento turistico [...] interamente stravolto dall’abusivismo edilizio” (Capone 2011, p. 33). Fu percepito da Lassus come “una gran macchia chiara e pietrosa, inquadrata da un verde carico, a strapiombo sul Mare Mediterraneo” (ivi, p. 36), discontinua rispetto agli alberi presenti che sono “solo pini di Aleppo e, dunque, rimandano ad un colore uniforme, il verde carico” (ivi, p. 37). Per attenuare questo contrasto, adducendo il pretesto che il mondo greco-mediterraneo era colorato, decise di dipingere i muri e di vegetalizzarli. La soprintendenza rifiutò però i colori vividi e i lavori vennero interrotti (fig. 5).

Come esempio di vero attivismo conviene invocare il collettivo di artisti e architetti, Stalker che si definisce *Laboratorio di Arte Urbana* e che compie azioni sul territorio con particolare attenzione alle aree marginali e ai vuoti urbani, per esempio convertendo un ex-matta-



Fig. 5 – Progetto Bernard Lassus Parco Baia dei Pini, San Mauro Cilento (Capone 2011, p. 107)



Fig. 6 – *ChewingProjects* Venezia, Biennale 1999.



Fig. 7 – *Kreupelhoud/Cripplewood*, Berlinde De Bruyckere

toio in centro culturale. Il gruppo si costituì, usando il nome del film di Andrej Tarkovskij, nell'ottobre 1995, durante un'azione svolta a Roma: il giro del Raccordo Anulare per cinque giorni, ovvero sessanta chilometri a piedi attraverso "aree interstiziali" o "territori attuali", spazi dimenticati dalla città (luoghi *analgesici* per parafrasare Proust). Forse il significato del nome Stalker, porcospino, è stato scelto per pungere, rivitalizzare, reintensivare, luoghi anemici, atoni, rigalvanizzarli, rivitalizzarli (come direbbe Julien Gracq). Nella relazione che fa Stalker il 9 ottobre 1995 l'attivismo è già marcato

dai verbi di moto "abbiamo camminato, attraversato, scavalcato, siamo entrati"¹. Eric Landowski chiama uno dei regimi d'interazione col mondo la presa, "l'espace opératoire de l'emprise sur les choses" (Landowski 2010, p. 8). Le testimonianze scritte delle iniziative di Stalker portano tutte la traccia di quest'intervento sui luoghi, di una vera pratica estetica e trasformatrice del territorio, di una vera dinamica collettiva, esplorativa, performativa.

Nel 1999, Simone Decker, vedendosi rifiutare un padiglione nell'ubicazione ufficiale della Biennale di Venezia, perché cittadina di un paese considerato troppo piccolo, *outsider*, come la Slovenia, fu relegata a Ca' del Duca, sul Canale Grande, in un cortile pittoresco. Le motivazioni addotte all'ostracismo risultarono poco credibili, tanto che, nel 2013, pure la Santa Sede partecipò con una mostra allestita nella Sala d'Armi dell'Arsenale. Quasi per esorcizzare quest'evizione, in un luogo ancora sconosciuto a tutti, Simone Decker sviluppò un progetto d'intervento sullo spazio dove ritroviamo "l'emprise" di Landowski, o "l'assunzione" di Basso (fig. 6).

I *Chewing Projects* consistono in delle sculture di gomma da masticare – il colmo in una città che faceva una campagna contro l'inquinamento visivo e ambientale causato proprio dalle chewing-gums – fotografate in *trompe-l'œil* in diversi punti della città, in modo da invadere tutta la Serenissima. La gomma viene anamorfizzata ed enfatizzata tramite il cromatismo sgargiante di colori saturi che contrastano con i colori pastello dei muri, ma anche tramite l'illusione ottica che magnifica il primo piano a discapito dello sfondo. A tal punto che il valore d'uso (gomma da masticare) viene identificato come valore plastico (statua informe). Decker oppone anche il *viscoso* (di Sartre), il morbido come residuo del mondo del consumo al residuo del passato, città museo, monumento, *must* turistico. Forse si allude al fatto che Venezia sia un gigantesco simulacro (fig. 7).

Berlinde De Bruyckere, artista belga, espone anche lei la sua installazione "Sottobosco" alla Biennale 2013 nella realtà urbana, *in situ*, ispirandosi a San Sebastiano, a cui è intitolata una chiesa a Venezia. Dipinge le sue forme con colate di cera rossa e bluastro, la palette dell'anatomia umana. I fragili stampi di legna morta che ne risultano hanno una morfologia umana perturbante, che si fonde col regno animale, vegetale e minerale. Grandi cuscini vengono a sostenere e proteggere questo strano corpo sdraiato, vigoroso e senza membra. Questi panni e drappi informi ricordano gli stracci che si usavano a Parigi per canalizzare il flusso dell'acqua verso il tombino che Georges Didi-Huberman situa in un'"archeologia della strada" (Didi-Huberman 2002, p. 49), ripugnante scarto della città moderna. La metamorfosi di uomo in albero o di albero in uomo è visibile, ma ritenuta incompiuta. La cera (e non la gomma da masticare) ha un valore aptico, godibile da toccare, come le frecce divine, quasi erotiche, che penetrano nel

corpo del martire senza ferirlo. L'artista ha optato per uno sfondo nero come i muri che portano le stimmate delle piaghe, della peste, gonfiati dall'acqua alta, carichi di tante falde di stucchi, crateri di scarificazioni, ferite apparenti. La città e la sua storia formano il piedistallo dell'opera o la sua "gigantesca tomba" (Parret 2013, p. 126) come suggerisce Herman Parret che fa allusione al legno che sostiene la città, alle sue fondamenta. Ma si potrebbe intuire un dialogo tra la gomma arabica dell'artista lussemburghese e la cera dell'artista belga, due materie duttili, informi, che plasmano una realtà fisica sullo sfondo di una Venezia all'epoca infetta dal flagello della peste, ormai infetta dal turismo di massa.

4. Conclusioni

Tutti questi tentativi di esotizzare il quotidiano ripropongono la concezione riabilitata dell'esotismo di Victor Segalen, "spogliata di tutti i suoi orpelli: la palma e il camello" (Segalen 1986, p. 41). *L'esotico* ("l'exote") incarna questo essere capace di "contemplare con ebbrezza lo spettacolo delle cose e degli esseri, di percepire ogni differenza al seno del reale" (ivi, p. 42), e quindi di essere sensibile all'opacità, al misterioso, di enfatizzare il reale, risacralizzarlo, ridargli un'aura, convertirlo in oggetto di culto. Queste esperienze ci aiutano a vedere l'ambiguità costitutiva del quotidiano. Nelle *mirabilia* (*Wunderkammern*) ritroviamo la sua enigmaticità che pensavamo risolta. L'arte urbana ritrova il *genius loci*² anche in periferia, nelle frange della città che sfuggono a *Street View* e agli utensili della vita aumentata, nei terrains vagues che offrono nessuna presa ai captatori di geolocalizzazione. Come ricordano Franciscu Sedda e Pierluigi Cervelli il terrain vague, in quanto "cesura cognitiva col resto della città" (Sedda e Cervelli 2006, p. 182) si rivela spesso uno scenario per azioni imprevedibili, per sematizzazioni diversificati e configurazioni passionali varie: "se fa paura agli adulti, diverte i bambini e incuriosisce gli artisti" (ivi, p. 183). Reinventare il quotidiano consisterebbe forse nel considerare tutta la città come un terreno vago da risemantizzare come tendono a fare certi scrittori tali Jean Rolin con *Zones*, che viaggia nelle zone (le "zone critiche" di Floch) più ingrate della periferia parigina e sceglie delle camere di albergo con vista sui vicoli, o Philippe Vasset con *Un livre blanc*, aree vergini nella misura in cui sfidano la parola, vergognose, innominabili.

Ci auguriamo che la creatività "delinquente" (Certeau 1980, p. 190) di questa nuova arte del vivere, inizialmente labile e precaria sullo sfondo di una città in piena mutazione, potrebbe, se non essere consacrata dalle autorità civili, almeno trovare ulteriori potenzialità espressive, conviviali, per spaesare il quotidiano.

Note

1 www.b-e-t-a.net/000/html/07_itinera/sub_stalker/stalker3_ita.html.

2 Il *genius loci* è una locuzione latina che nella Roma antica designava lo spirito protettore di un luogo. Alexander Pope ne ha fatto un principio importante nell'orticoltura e nella pianificazione paesaggistica, volendo che essa sia adattata alla funzione del luogo. Invitava a consultare l'orientamento dei fiumi, la morfologia delle colline o delle vallate, la benevolenza della foresta "Paints as you plant, and, as you work, designs", Epistle IV, to Richard Boyle, Earl of Burlington, 1731.

Bibliografia

- Bachelard, G., 1957, *La Poétique de l'espace*, Paris, PUF.
- Bachtin, M., 1978, "Forme du temps et du chronotope" [1937-1938], in Bachtin, *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Gallimard.
- Bachtin, M., 1965, *Tvorcestvo Fransua Rable i narodnaja kul'tura srednevekov'ja i Renessansa*, Moskva, Izdatel'stvo Chudožestvennaja literatura; trad. it. *L'opera di Rabelais e la cultura popolare del Medioevo e del Rinascimento*, Torino, Einaudi 2001.
- Barthes, R., 1957, "Paris n'a pas été inondé", in Barthes, *Mythologies*, Paris, Seuil, pp. 57-60.
- Basso-Fossali, P., 2009, "L'espace du jeu", in "Nouveaux Actes sémiotiques",
- Baudelaire, C., 1957, "Le vieux saltimbanque", *Le Spleen de Paris*, 1869, Paris, Livre de Poche, 2003, pp. 97-100.
- Benjamin, W., 1936, "Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit", in Benjamin, *Schriften*, Frankfurt am Main, Suhrkamp; trad. fr. "L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique", in Benjamin, *Sur l'art et la photographie*, Paris, Carré 1997.
- Benjamin, W., 1939, *Das Passagen-Werk*, Frankfurt am Main, Suhrkamp; trad. fr. *Paris, capitale du XIXe siècle Le Livre des Passages*, Paris, Cerf 2009.
- Capone, P., 2011, *Il restauro "impossibile". Un progetto di Bernard Lassus per il Cilento*, Cava de' Tirreni, Area Blu.
- Cassirer, E., 1988, *La philosophie des formes symboliques*, t. II, Paris, Minuit.
- Certeau, M. de, 1980, *L'Invention du quotidien 1. Arts de faire*, Paris, Gallimard.
- Certeau, M. de, 1994, *L'Invention du quotidien 2. Habiter, cuisiner*, Paris, Gallimard.
- Debray, R., 2004, *Ce que nous voile le voile. La République et le sacré*, Paris, Gallimard.
- Deleuze, G., 1987, conférence à la FEMIS, "Qu'est-ce que l'acte de création?".
- Didi-Huberman, G., 2002, *Ninfa moderna. Essai sur le drapé tombé*, Paris, Gallimard.
- Duvignaud, J., 1984, *Fêtes et civilisations*, Paris, Scarabée & Co.
- Floch, J.-M., 1990, *Sémiotique, marketing et communication*, Paris, PUF.
- Foucault, M., 1975, *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard.
- Hammad, M., 2013, "La sémiotisation de l'espace. Esquisse d'une manière de faire", in "Nouveaux Actes sémiotiques", n. 116, epublications.unilim.fr/revues/as/2807.
- Jost, F., 2011, *Le syndrome des séries télévisées*, Paris, Editions du CNRS.
- Kristeva, J., 1969, *Semeiotikè*, Paris, Seuil.

- Landowski, E., 2010, "Régimes d'espace", in "*Nouveaux Actes sémiotiques*", n. 113, epublications.unilim.fr/revues/as/1743.
- Mayol, P., "Habiter", in M. de Certeau, 1994, pp. 15-178.
- Mongin, O., 2013, *La ville des flux*, Paris, Fayard.
- Pasolini, P.P., 1992, *Petrolio*, Torino, Einaudi.
- Parret, H., 2013, "Broussailles dans la Venise des Sébastien", in *Cripplewood, Berlinde De Bruyckere & J.M. Coetzee Kreupelhout*, 55ème Exposition Internationale des Arts – la Biennale de Venise, Gand, Fonds Mercator.
- Perec, G., 1989, *L'infra-ordinaire*, Paris, Seuil.
- Proust, M., 1919, *A l'ombre des jeunes filles en fleurs, A la recherche du temps perdu*, Paris, Gallimard.
- Segalen, V., 1986, *Essai sur l'exotisme, une esthétique du divers*, Paris, Librairie Générale Française.
- Vivant, E., 2009, *Qu'est-ce que la ville creative ?*, Paris, PUF.
- Younès, C., 2003, *Art et philosophie, ville et architecture*, Paris, La Découverte.
- Zilberberg, C., 2009, "Contribution à la sémiotique de l'espace", in "*Nouveaux Actes sémiotiques*", n. 112, epublications.unilim.fr/revues/as/2624.