

Percorsi mediali e politica nella metropoli postmoderna

Simone Arcangeli*

Los Angeles, per esempio...

A partire dalla metà degli anni Sessanta Los Angeles diventa il laboratorio privilegiato e il caso emblematico di una tarda modernità. Gli studiosi di vari ambiti scientifici che hanno cercato di descrivere i cambiamenti in atto e che hanno definito la società «post-industriale»¹, «sur-modernità»² o, con un termine che ha meglio riassunto gli altri, «postmodernità»³, hanno eletto Los Angeles come punto di osservazione principale e paradigmatico dei cambiamenti in corso. Johnson parla di *deregulation* creativa⁴, Eco vi fa tappa per i suoi viaggi nell'iperrealità⁵ e così Baudrillard⁶, Soja vi impianta la sua geografia postmoderna⁷, Jameson analizza l'architettura paradigmatica dell'Hotel Bonaventure a Downton⁸, Harvey definisce i caratteri postindustriali della Los Angeles rappresentata in *Blade Runner*⁹.

Il cinema postmoderno, Los Angeles e la spectatorship

L'immaginario urbano della città californiana ha fornito temi, visioni e modi di fruizione e ha intrecciato una dialettica costante soprattutto con il cinema fatta di scambi sia sul piano tematico, sia sul piano frizionale¹⁰. Los Angeles è infatti anche il luogo in cui si sono formati una nuova esperienza spettatoriale e nuovi modelli di fruizione. In questo senso risulta fondamentale l'approccio allo studio sulla *spectatorship* e i luoghi dell'esperienza cinematografica di Ann Friedberg¹¹, il suo *Window Shopping* è frutto anche di una nuova fruizione, quella di Los Angeles. La fruizione di una città postmoderna è frammentata e del suo mezzo di circolazione, l'automobile, e il nuovo punto di osservazione, il parabrezza (la finestra dell'Alberti, ma mobile e veloce). E inoltre l'esperienza del cinema negli *shopping mall*, nei multiplex e per il tramite dei lettori casalinghi.

La ri-localizzazione architettonica e urbanistica

La Friedberg concentrando sull'aspetto dell'esperienza cinematografica si pone il problema di quella che Casetti ha chiamato «ri-localizzazione» del cinema, andando a ricercare l'esperienza cinematografica nella nuova metropoli postmoderna. A Los Angeles l'esperienza cinematografica è anche l'esperienza di uno sguardo mobile su una città frammentata, oppure l'esperienza all'interno di cittadelle urbane iperreali come gli *shopping mall* di cui Amendola sottolinea come: «La loro forza seduttiva è nella forza dell'iper-realtà grazie alla quale l'immaginario è la fonte di legittimazione e di plausibilità del reale e non viceversa. Lo *shopping mall* non è pura immaginazione: è immaginazione reale in quanto esperienza costruita con i frammenti della vita urbana reale»¹².

Se Mike Davis riferisce di come: «Alcuni tipi di architettura d'esterni sono stati ripresi interamente dai set cinematografici. L.A. è piena di case disegnate in riferimento a film»¹³, Amendola chiarisce il nuovo «senso» della metropoli postmoderna affermando che «se la città moderna doveva essere efficiente, la postmoderna deve essere *incantata*»¹⁴ e, tornando all'esperienza, prosegue: «Grazie alla collaborazione dei media, il mondo reale è trasformato in uno spettacolo permanente in cui cadono i confini tra attore e spettatore, tra simulazione e realtà, tra storia e fiction»¹⁵. Architettura e urbanistica saccheggiano il portato spettacolare (*l'incanto*) e simbolico del cinema per costruire i loro tracciati turistico-spettacolari:

«Dopo l'architettura-scultura, siamo nell'era dell'artificialità cinematografica, in senso reale e in senso figurato, ormai *l'architettura è cinema (finzione)* alle statiche abitudini delle città succede una desueta mobilità, immensa sala oscura per l'ipnosi delle folle dove la luce della velocità veicolare (audiovisiva e automobile) sostituisce il bagliore della luce solare; la città non è più un teatro (agorà, forum) ma il cinema delle luci della città»¹⁶.

E infatti proprio a partire da quei luoghi come *shopping mall* e *theme park*, si può rintracciare una nuova urbanistica che prende come modello il cinema, ri-locandolo nella città.

Rodeo Drive a Beverly Hills, per esempio, è la via dello shopping costruita su modelli turistici per uno sguardo estetico ed emozionale, ma anche narrativo (con le scritte, le sigle ecc.) e Universal Walk è un progetto di strada che mischia museo cinematografico, architettura e urbanistica.

L'immaginario della paura

Un altro immaginario mediale però si interseca nella metropoli postmoderna e lo rintracciamo, ancora una volta, a partire dagli *shopping mall* e dai *theme park*: «Senza forzatura alcuna si può rinvenire nell'ultima generazione degli *shopping mall* urbani una tendenza a diventare non tanto una città nella città quanto una cittadella fortificata nella città»¹⁷.

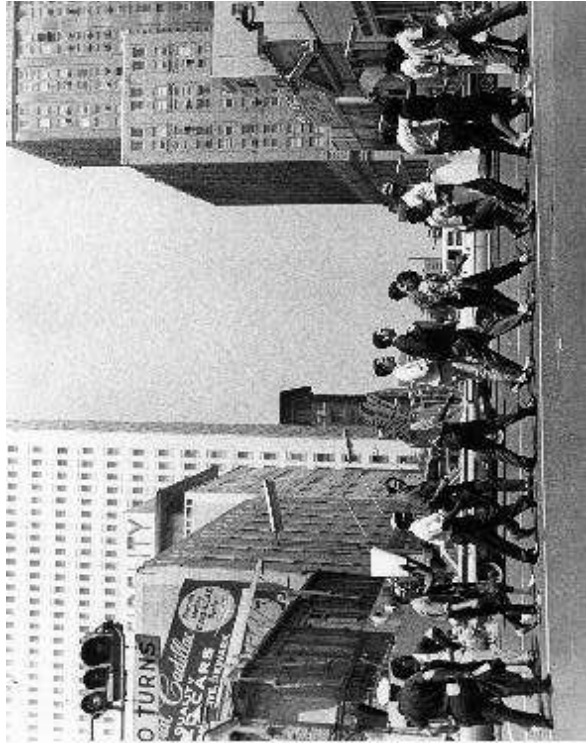
Da questo punto di vista Richard Ingersoll¹⁸ nel suo studio sulla *sprawl/town* identifica bene la simmetria tra *città turistica* e città del *terrorismo*. Sono la stessa cosa, subiscono spinte uguali: vogliono essere sicure, sorvegliate e per fare questo si chiudono in *gates*, si recitano e i loro «cittadini» scelgono di privarsi di libertà naturali. Lo *shopping mall* quindi, il parco a tema e le *gated communities* rispondono a una stessa esigenza.

Bauman parla di «architettura della paura»: «L'architettura della paura e dell'intimidazione trabocca negli spazi pubblici delle città, trasformandoli indefessamente, seppur surrettiziamente, in aree strettamente sorvegliate ventiquattr'ore su ventiquattro»¹⁹.

La metropoli postmoderna come Los Angeles è al centro di un indebolimento della *governance* che non dipende solo da una fase sociale, politica ed economica che combacia con la cosiddetta «globalizzazione»²⁰, ma è generata anche dal piano urbano: si parla di *sprawl*, di *slums* e di *deregulation* come Davis²¹ ha bene evidenziato, è la mancanza di regole a creare le megalopoli come Los Angeles. La metropoli postmoderna diviene arcipelago e «margini»; per Agamben:

«Nella nuova spazializzazione metropolitana, è all'opera una tendenza depolitizzante, il cui estremo è la creazione di una zona di assoluta indifferenza fra privato e pubblico. Questa neutralizzazione dello spazio urbano è oggi un fatto a tal punto acquisito, che non ci si meraviglia che le piazze e le strade delle città siano trasformate dalle videocamere in interni di un'immensa prigione»²².

Il caso statunitense è emblematico: la politica Usa viene modificata dall'11 settembre e poi dall'uragano Katrina che devasta diversi stati e in particolare la città di New Orleans. Non a caso a giocare un ruolo fondamentale in questi eventi (così come i sempre più frequenti e sempre più vasti incendi

Marylou e Jerome Bongiorno, *Revolution 67*, Usa 2007

in California e in particolare nella Contea di Los Angeles) sono le unità di crisi e soprattutto l'esercito, vera forza dell'emergenza e nuova *governance* post-moderna. Così dopo l'11 settembre viene istituito il Department of Homeland Security e viene varato il National Infrastructure Protection Plan (NIPP), vero baluardo di un'America blindata e chiusa e sempre in pre-allarme. Questi interventi, dicevamo, si fondano soprattutto sulla possibilità di analizzare (e quindi visualizzare e archiviare visioni del corpo) e di visualizzare gli spazi. Insomma: il visivo diviene un'enorme strategia di controllo pubblico e sociale.

«Infatti – come sottolinea Virilio – se le società totalitarie hanno solo tentato di realizzare una politica panottica, la società globalitaria che si annuncia possiede invece i mezzi audiovisivi per arrivarci in modo assoluto, grazie all'accelerazione della realtà di cui l'arte di vedere è, forse, proprio la prima vittima»²³.

La città – come ci ricorda Lyon²⁴ – non è solo il luogo in cui la maggior parte delle persone ormai vive ma anche il luogo dove l'occhio della sorveglianza si esprime al massimo grado, dove tra visioni, corpi e spazi avviene la massima interazione e anche con sorprendenti intrecci e cambi di direzione (dalla sorveglianza "dall'alto" a quella "dal basso", dalla *surveillance* alla *sousveillance*, dall'occhio colonizzatore bellico a quello della guerriglia e del terrorismo).

Una visione del mondo incessante e totalizzante che Virilio chiama «megalosopia»²⁵, che è ovviamente una degenerazione, non una evoluzione del sistema scopico moderno.

Per Debray²⁶ ormai il reale è cancellato dal visivo, siamo in un cataclisma. Per Debray «il visivo marcia al principio di piacere, mentre l'immagine funzionava con il principio di realtà»²⁷, così la Guerra del Golfo è stata una guerra «visiva» in quanto ha de-realizzato la realtà, nello stesso modo il campo mediale di Los Angeles è «visivo» in quanto de-realizza la città e la pone su di un piano immaginario e dall'altra definisce la città come grafismo, la de-realizza come mappa mediale, come nel caso dei GPS, Google Map e Google Earth.

Reality e low-fi

Il nuovo visivo urbano è quindi definito dalle nuove tecnologie di ripresa e di proiezione che, da una parte, investono le architetture e gli spazi pubblici, dall'altra divengono piccole, portatili, connesse: dagli schermi dei computer ai videofonini fino al *wearable computing* e quindi i cosiddetti *ubicomp* e *locative media*. Sistemi di fruizione e sistemi di riproduzione audiovisivi sempre più comodi e portatili e sempre più facili all'utilizzo nonché economici. Oltre a ciò un nuovo visivo irrompe nella metropoli contemporanea, le riprese da camere di sorveglianza.

Questo intrigo di fonti di visioni e schermi, oltre a modificare gli atteggiamenti rispetto alla comunicazione, alla informazione e alla realizzazione, oltre a mutare le mappe delle nostre città e la nostra fruizione della città stessa, innerva nella nostra cultura anche forme estetiche. La più lampante è una tendenza all'immagine *reality* e *low-fi*. Uso il termine *reality* proprio per istituire un ponte con l'invasione di programmi di *reality* che la televisione produce. Si tratta di una tendenza allo sguardo neutro e intensivo, strategicamente posizionato per coprire ogni spazio (sul modello della casa del *Grande Fratello*) ma anche indossato o reso facilmente utilizzabile da operatori o dagli stessi soggetti osservati. Un'immagine poco professionale, senza set, senza impianti di illuminazione raffinati. Un'immagine che deve soddisfare non la realtà quanto un immaginario di realtà, *reality* per l'appunto. Un audiovisivo *low-fi*, di bassa intensità estetica (in contrapposizione al termine *hi-fi* che definiva le apparecchiature sonore ad alta tecnologia e definizione), un audiovisivo poco ricercato, semi-professionale se non apertamente e dichiaratamente non professionale. Una estetica del brutto, del poco curato, del non perfettamente a fuoco, dai movimenti di macchina sporchi, che invade non solo i luoghi deputati a tale tipo di audiovisivo come i videofonini, la rete e soprattutto i blog e vlog e i siti di condivisione di materiale audiovisivo come YouTube, ma anche la televisione. L'idea è quella di un audiovisivo realizzato «dal basso», con mezzi non cari e non sofisticati dove, alla mancanza di raffinatezza estetica, sopprime la brutale scossa di realtà. Se il mondo è ormai virtualmente mappato e filmato, allora la missione di questi nuovi tramiti audiovisivi è quella di staccarne frammenti particolarmente interessanti o curiosi per proporli. Il mondo non solo è diventato un enorme profilo ma anche un enorme archivio di immagini e suoni estrapolabili.

Orrorismo

Un'ultima notazione: il fatto che a emergere da questa grande massa audiovisiva siano immagini «forti», spesso raccapriccianti. Immagini della catastrofe e una estetica dell'apocalisse che caratterizza la nostra epoca: le immagini che Adriana Cavarero definisce «orrorismo»²⁸.

Lo snodo a mio parere più interessante sta nell'incrocio tra una società che ha sviluppato un audiovisivo così imponente, diffuso e aperto (con un dialogo serrato tra produttore e utente, figure che spesso si incrociano e si confondono ormai) e il suo senso di fine e di catastrofe. Una visività totale e un'estetica dell'incidente e dell'orrore che si alimenta di quel visivo e che si serve di quel visivo. L'estetica della guerra e della violenza è cioè strettamente legata al nuovo modello informazionale e spettacolare dei media. Quando Mitchell afferma che «i terroristi parlano la lingua dell'inenarrabile»²⁹, in fondo sta attribuendo al terrorista una volontà narrativa e comunicazionale, lo sta dipingendo come un esteta che propone un testo espressivo, e inoltre ci offre anche una lettura del modello estetico a cui ricorre:

«La principale arma di terrore è lo spettacolo violento, l'immagine della distruzione, o la distruzione di un'immagine, o entrambe, come nell'evento più spettacolare di tutti, la distruzione del World Trade Center, in cui, in modo piuttosto deliberato, fu messa in scena la distruzione di un'icona universalmente riconoscibile, come se si fosse trattato di un'icona vera e propria»³⁰.

Sia la vita sociale sia l'estetica sono così in aperto dialogo con i nuovi usi e le nuove esperienze mediatiche, ma anche con le nuove tecnologie che privilegiano la partecipazione e l'interazione (i videogiochi e i *portable connected media*), la colonizzazione di nuovi spazi pubblici (gli *urban screen* e la *media architecture*): esperienze, fruizioni, ri-localizzazioni che si intersecano con l'architettura e l'urbanistica delle metropoli contemporanee e con la vita sociale e politica delle stesse, tracciando una geografia mediale nuova ancora tutta da osservare e mappare.

*Università di Palermo

1. Cfr. Daniel Bell, *The Coming of Post-Industrial Society*, Basic Books, New York 1973.
2. Cfr. Marc Augé, *Nonluoghi. Introduzione a una antropologia della summodernità*, Eleuthera, Milano 1993.
3. Cfr. Jean-François Lyotard, *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Feltrinelli 1981; Jean-François Lyotard, *Il postmoderno spiegato ai bambini*, Milano, Feltrinelli 1987 e Frédéric Jameson, *Postmoderno ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, Roma, Fazi 2007.
4. Cfr. Philip Johnson, *Verso il postmoderno. Genesi di una deregulation creativa*, Costa & Nolan, Genova 1985.
5. Cfr. Umberto Eco, *Travels in Hyperreality*, Harcourt Brace, New York 1986.
6. Cfr. Jean Baudrillard, *America*, SE, Milano 2000.
7. Cfr. Edward J. Soja, *Postmodern Geographies. The Reassertion of Space in Critical Social Theory*, Verso, London-New York 1989; *Thirdspace. Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*, Wiley-Blackwell, Cambridge-Oxford 2000 e *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions*, Wiley-Blackwell, Cambridge-Oxford 2000.
8. Frédéric Jameson, *Postmoderno ovvero la logica culturale del tardo capitalismo*, cit.
9. Cfr. David Harvey, *La crisi della modernità. Alle origini dei mutamenti culturali*, Est, Milano 1997.
10. A questo proposito rimando al mio saggio: *Los Angeles e il cinema postmoderno*, in Elena Codeluppi, Nicola Dusi, Tommaso Granelli (a cura di), *Riscrivere lo spazio. Pratiche e performance urbane*, in «E/C», 2, 2008.
11. Cfr. Ann Friedberg, *Window Shopping. Cinema and Postmodern*, University of California Press, Berkeley 1993.
12. Giandomenico Amendola, *La città postmoderna. Magie e paure della metropoli contemporanea*, Laterza, Bari 1997, p. 169.
13. Mike Davis intervistato da Emanuela Bonchino in Aa.Vv., *Los Angeles. Una antologia*, Vicolo del Pavone, Piacenza 2003, p. 87.
14. Giandomenico Amendola, *La città postmoderna*, cit., p. 39.
15. Ivi, pp. 52-53.
16. Paul Virilio, *Estetica della sparizione*, Liguori, Napoli 1992, p. 51.
17. Giandomenico Amendola, *La città postmoderna*, cit., p. 168.
18. Cfr. Richard Ingersoll, *Sprawitown*, Meltemi, Roma 2004.
19. Zygmunt Bauman, *Vita liquida*, Laterza, Roma 2008, p. 76.
20. Sul tema della governance ai tempi della globalizzazione e quindi l'indebolimento dello Stato-nazione, la biopolitica e il controllo, i nuovi flussi e i paesi emergenti rimando almeno al volume di Michael Hardt e Antonio Negri, *Impero*, Rizzoli, Milano 2000.
21. Cfr. Mike Davis in Aa.Vv., *Los Angeles. Una antologia*, cit.
22. Giorgio Agamben, *La città e la metropoli*, in *La metropoli biopolitica*, in «Posse», <http://www.posseweb.net/spip.php?rubrique3>, novembre 2007.
23. Paul Virilio, *L'arte dell'accecamento*, Raffaello Cortina, Milano 2007, pp. 84-85.
24. Cfr. David Lyon, *La società sorvegliata. Tecnologie di controllo della vita quotidiana*, Feltrinelli, Milano 2002.
25. Cfr. Paul Virilio, *Estetica della sparizione*, cit.
26. Cfr. Régis Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano 1999.
27. Ivi, p. 248.
28. Cfr. Adriana Cavarero, *Orrorismo, ovvero della violenza sull'inerte*, Feltrinelli, Milano 2007.
29. William J. Thomas Mitchell, *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, a cura di Michele Cometa, Duepunti, Palermo 2008, p. 172.
30. Ivi, pp. 172-173.

L'immagine visiva diventa archeologica [...].

*Non che ci si rinvii alla preistoria
(esiste un'archeologia del presente),
ma agli strati deserti del nostro tempo.*

Gilles Deleuze¹

*Il mito si costituisce attraverso la dispersione della qualità storica delle cose:
le cose vi perdono il ricordo della loro fabbricazione.*
Roland Barthes²

«Desiderava al contempo morire e andare ad abitare a Parigi», proclama una protagonista votata al mito di Parigi in un noto romanzo del XIX secolo. «Povera piccola donna! Vorrebbe abitare in città e ballare la polka tutte le sere» – così l'amante commenta le nostalgie urbane della provinciale che, con ogni specie di accessori e di riviste di "life-style", cerca invano di imitare la *grande ville*. Come Emma Bovary piangono «mille piccole donne nelle città di provincia», e sognano divertimenti urbani a Parigi.

Se si guarda alla gran quantità di lavori filmici sul mito di Parigi degli ultimi due anni si potrebbe supporre, a prima vista, che l'ammirazione rituale del mito di Parigi sia rimasta costante e ininterrotta fino a oggi. Così basta riprendere nel titolo del film uno dei topoi d'ammirazione più abituali come "Je t'aime" dai *Frammenti di un discorso amoroso*, per attirare subito molte "Emma" nelle sale. *Paris, je t'aime*: così suona il titolo di un film a episodi internazionale del 2006, in cui famosi registi come i fratelli Coen, Tom Tykwer e attori francesi come Gérard Depardieu si sono cimentati in una elaborazione sul mito. Un po' più semplicemente *Paris* si intitola un lavoro filmico del 2008 sul mito di Parigi di Cédric Klapisch che, alla maniera di Balzac, delinea una sorta di "galleria fisiologica" filmica degli abitanti della città, che va dall'ortolano al *clochard*, dalla bella *boitlangère* alla studentessa e agli architetti, dall'assistente sociale al professore universitario malato d'amore, dagli emigrati e dalla fotomodello fino al ballerino malato di cuore del Moulin Rouge.

Solo alcuni episodi di *Paris, je t'aime* e due debutti femminili alla regia del 2008 si distinguono dalla convenzionale galleria di ammirazione del mito di Parigi, osando presentare un gioco decostruttivista-ironico col mito. Sono *2 days in Paris*, l'esordio alla regia di July Delpy, che viene costruito come parodia del topos di Parigi presente su qualsiasi pubblicità dell'Air France "Parigi – città dell'amore" e come riscrittura ironica di *À bout de souffle* di Godard. Anche la prima regia di Audrey Estrougo con *Regarde-moi*, che ambienta l'azione amorosa di un triangolo "un uomo fra due donne" nella *banlieue* Colombes, che diventa topografia teatrale dei rituali di violenza, avidità e virilità, può essere indicato come rinnovamento del discorso sul mito di Parigi.

I quattro film da noi scelti per un'osservazione più approfondita – il film internazionale a episodi *Paris, je t'aime* (2006); *Paris* di Cédric Klapisch (2008); *2 days in Paris* di July Delpy (2007) e *Regarde-moi* di Audrey Estrougo (2007) – rappresentano atteggiamenti diversi rispetto al mito di Parigi e dispositivi visivi differenti, che intendiamo qui indagare.

Prima di addentrarci, sulla base degli esempi filmici citati, sulla questione riguardante la continuità e la discontinuità del mito di Parigi e prima di esaminare le forme di gioco della sua costruzione e de-