

CAMERA STYLÒ *Medialandscapes*

Scritture postmoderne e società mediali

L'uomo futuro dovrà prendere le sue decisioni in questo spazio vitale tridimensionale che sta sorgendo, in cui sia lo spazio privato sia quello pubblico sono aboliti e, insieme conservati. Che questo sia giusto o no, il mondo della vita è sul punto di acquisire una nuova dimensione¹.

La ricerca della trasparenza

Nel Postmoderno vengono intensificati gli sconfinamenti tra una dimensione esterna, pubblica, profana, visibile sotto la luce del sole e tra le strade della città, e una dimensione privata, intima, sacra, invisibile che lo stesso individuo ha tenuto tradizionalmente separata e protetta dai pericoli e dagli sguardi del mondo esterno con spazi delimitati e barriere architettoniche. È infatti a partire dalla modernità della rivoluzione industriale che fra le due dimensioni si instaura un fitto dialogo, teso alla definitiva rottura della distinzione tra interno ed esterno, sfruttando sia le condizioni tecnologiche ottimali per sancirne la sovrapposizione che le tendenze di una cultura della visione sempre più esplicita per decretare la trasparenza tra i due mondi.

La nuova forma del mondo che ci viene consegnata oggi è postmoderna, nel senso che vede nella sovrapposizione tra la dimensione esterna e quella interna, cioè nella relativa rottura della tradizionale dicotomia pubblico/privato il linguaggio adeguato per creare un catalogo semantico della contemporaneità. La sfera del pubblico, quella che il sociologo Erving Goffman² nella teoria sociale del quotidiano ha chiamato con una metafora teatrale "ribalta", ha messo a nudo il "retroscena" delle fantasie e dell'immaginazione del singolo attore sociale proponendo una grammatica del sentimento non lineare, instabile e avida di gratificazioni e rassicurazioni. Si delinea in questa maniera una trasformazione dello scenario sociale alla quale corrisponde un nuovo sistema culturale retto dalla trasparenza tra interno ed esterno, reso possibile da una costruzione sociale del rapporto uomo/ambiente regolato da apparati tecnologici e mediatici.

L'ambiente "naturalmente artificiale" del Postmoderno, guardato attentamente, corrisponde a una struttura neuronale: una rete di collegamenti tra stimolazioni esterne e reazioni comportamentali accettate socialmente che offre una configurazione organica al mondo. Il linguaggio mediatico nato in seno agli sviluppi tecnologici ha incentivato questa logica reticolare la cui origine si ritrova in quella che Vanni Codeluppi³ ha definito "vetrinizzazione del mondo", un processo che vede nella vetrina la superficie dove interagiscono la sovraesposizione della merce prodotta dall'industria, i nuovi valori sociali e una cultura dello sguardo, poiché "i nostri valori, le nostre opinioni e le nostre credenze sono stati sempre più fortemente plasmati dalle molte forme con cui la cultura visiva si presenta nella vita quotidiana"⁴.

Al centro di questo processo vi è una dimensione spontanea, ovvero un *medialandscape*, pensabile come un corpo caloso che mantiene costante lo scambio di stimoli tra il paesaggio esterno e quello interno, tra una realtà sempre più simulativa e l'individuo, attraverso dispositivi che permettono uno sconfinamento – ad esempio, il filosofo dei media Vilém Flusser ritrova una logica della trasparenza tra interno ed esterno ancor più indietro nella storia della cultura della visione, ovvero nella finestra⁵. Entrambe – finestre e vetrine – coltivano l'arte di uno sguardo inteso come un "vedere attraverso", "contribuendo dunque in modo significativo alla nascita di quella vera e propria passione voyeuristica che contraddistingue l'odierna cultura occidentale"⁶. Questa tensione al visibile porta alla nascita di un *medialandscape*, cioè di quel paesaggio mediale che contraddistingue in maniera massiccia lo spazio esterno della società moderna e postmoderna. Il paesaggio mediale che ci circonda è quello che Giovanni Boccia Artieri chiamerebbe un media-mondo⁷, ovvero quell'ambiente fluido all'interno del quale

CAMERA STYLÒ l'individuo è immerso in esperienze emozionali, relazioni e convergenze connettive in spazi performativi; in altre parole, è il luogo dove, a partire dalla possibilità di poter vedere pubblicamente ciò che prima era non-visibile, si sviluppa una nuova cultura dello sguardo e nuove relazioni sociali. Ma anche nuove modalità e strategie per poter raccontare il mondo.

In questo saggio si proverà a considerare il *medialandscape* postmoderno e l'immaginazione mediale che produce facendo dialogare sociologi e filosofi dei media con le scritture letterarie di autori postmoderni come James Ballard, Thomas Pynchon, David Foster Wallace e Don DeLillo, con la finalità di ricercare alcune tendenze tematiche e formali che potrebbero definire l'*invenzione del mediale* nella letteratura postmoderna.

Finestre, vetrine e schermi. La continuità tra spazi interni e spazi esterni

La finestra è per Flusser una breccia creata sulla superficie di un muro pensato per proteggere l'individuo:

Le finestre sono dei buchi nei muri. I muri sono strumenti per la protezione. Le finestre sono, tra l'altro, strumenti per guardare fuori. Anche le porte sono dei buchi nei muri. Esse servono per il periodico andar fuori e tornare dentro. I tre strumenti devono essere sincronizzati se si vuole che funzionino in modo sensato [...] questo è il ritmo della vita umana e l'uomo non può vivere sensatamente senza pareti, porte e finestre. Esse sono strumenti di importanza vitale⁹.

"Poter vedere attraverso" significa attuare un processo per sua natura mediato di definizione di un nuovo spazio che con le sue soglie, i suoi buchi e le sue superfici trasparenti – finestre e vetrine – proietta l'esterno verso l'interno e viceversa, in altre parole, apre l'individuo verso una cultura della vita pubblica:

La maggior parte delle culture extraoccidentali e le culture occidentali del passato apprezzavano maggiormente la vita privata contemplativa rispetto a quella pubblica attiva. Così, a conferire senso ai giorni feriali è il sabato ebraico; la teoria greca è lo scopo dell'attività conoscitiva; la scuola claustrale è il fondamento e l'ideale della vita medievale. La morale del lavoro protestante ha rovesciato questi valori, per cui nella modernità il consumo serve alla produzione, la teoria alla prassi e il privato costituisce solo un punto di partenza per un impegno alla vita pubblica¹⁰.

Flusser riconosce in questo modo di procedere e di processare la realtà il programma basilare del medium televisivo: il suo divenire nuova porta e nuova finestra in grado far percepire il mondo attraverso "una forma di percezione post-storica"¹¹. Significa andare oltre il mondo della linearità, della cronologia e della storia, dunque al di fuori di un mondo "testuale", e ridefinire il rapporto tra interno ed esterno grazie a immagini riprodotte da apparati – cinema, televisione, video – e confrontarsi con i nuovi sistemi culturali che generano.

Codeluppi ritrova nella nascita della vetrina nel XVIII secolo le grandi dinamiche che portano la società occidentale a mettere in relazione lo spazio privato della bottega con quello della strada, sottoponendo quello che stava dietro al vetro agli sguardi "consumatori" dei passanti, sancendo lo stretto legame tra vetrina e media attraverso il quale diviene possibile comprendere molto della fruizione e dell'uso degli apparati contemporanei¹². Vetrine e media si basano sulla seduzione dello sguardo, esprimono il passaggio da una grammatica materiale degli oggetti a quella immateriale dell'immagine – la merce dietro la vetrina diviene immagine e i cartelloni pubblicitari che invadono la città non sono altro che vetrine bidimensionali –; essendo la vetrina uno spazio "che, pur essendo artificiale, coinvolge in profondità e invita a entrare al suo interno, perché si presenta ideale, perfetto e privo di problemi"¹³, diviene chiaro perché i media da essa originati creino un mondo rassicurante simile ad un sogno all'interno del quale desideri collettivi e desideri privati diventano le logiche emozionali di una cultura della visione di massa.

CAMERA STYLÒ Ed è infatti con l'invenzione del cinema che il mondo cambia aspetto diventando cosciente della propria modernità. Tale mutamento rivoluzionario sradica la tradizionale segretezza del mondo privato mettendolo alla ribalta, sullo schermo, rendendolo visibile a tutti e "abitabile" per tutti. Simone Arcagni¹⁴ nel recente studio compiuto sul cinema, la metropoli e i media ricostruisce la tensione al visibile della metropoli moderna e la sua successiva intensificazione scopica capace di definire il sistema culturale postmoderno con i suoi nuovi legami sociali e le sue estetiche e geografie mediali. Sulla scia della *ri-locazione* del cinema osservata da Francesco Casetti¹⁵ e del *mobile and virtualized gaze* di Ann Friedberg¹⁶, Arcagni dimostra come lo sviluppo tecnologico del digitale abbia reso il cinema una presenza forte quanto invisibile – dappertutto e da nessuna parte –, figlia del suo stesso codice – quello digitale – e in virtù di quest'ultimo di essere inglobato – come vedremo più avanti, *ri-mediato* – negli usi dei media digitali contemporanei. Il cinema dunque si ri-loca, sfonda il luogo culto della sua fruizione – la sala cinematografica – per estendere la sua esperienza visiva nei *superluoghi* della vita metropolitana: piazze occupate dagli *urban screen*, parchi a tema e musei che con l'utilizzo di schermi e giochi simulativi diventano luoghi dell'intrattenimento, aeroporti, stazioni e luoghi di transito adornati di schermi dove si trasmettono video e notiziari; tutti gli spazi del quotidiano e anche quelli che agli inizi degli anni Novanta del secolo precedente Marc Augé¹⁷ definiva "non-luoghi" producono esperienze emozionali. Dunque, si tratta di considerare una geografia urbana che confonde il reale e il sogno. Ovviamente si tratta di luoghi che traggono ispirazione dal circuito scopico della vetrina, e più in generale di ambienti che hanno sostituito i muri che sancivano l'architettura del dimensione privata con superfici trasparenti – basti pensare all'idea della "casa" del *reality* televisivo del Grande Fratello. La metropoli è un insieme di questi spazi scanditi da flussi d'immagini, sguardi, fruizioni e visioni, in grado di proporre una "cartografia emozionale" dello spazio urbano postmoderno¹⁸:

Da quando Renzo Piano aveva pensato di fare della facciata del Beaubourg a Parigi una "media facciata" in grado di trasferire i contenuti dall'interno del centro culturale all'esterno (progetto mai realizzato per i costi troppo elevati, ma che ha dato ufficialmente inizio alle riflessioni sulla media architettura e sugli urban screen), creando una nuova dialettica tra interno ed esterno, tra architettura e urbanistica, tra installazioni e urban screen, ebbene, in quel momento il discorso sulla "medializzazione" e la "cinematografizzazione" della metropoli era già evidente¹⁹.

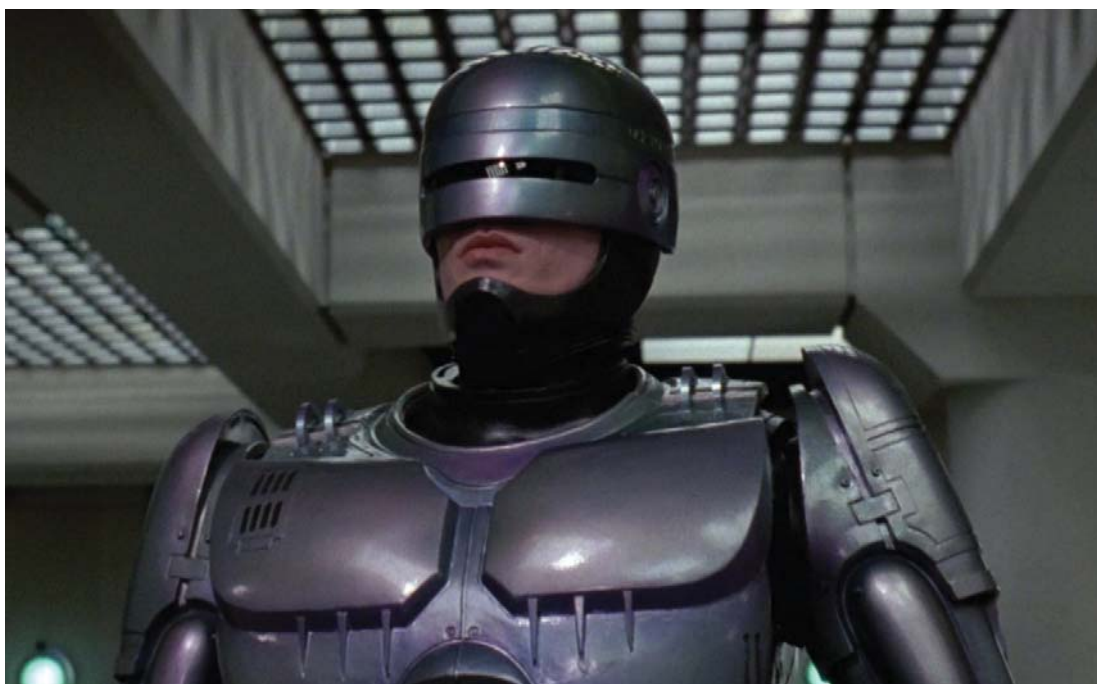
Ciò rappresenta un nuovo modo di vivere il mondo e di scriverlo, poiché i cambiamenti in atto, leggibili nelle varianti eccessive e ipertrofiche del Postmoderno nei confronti del Moderno – come ricorda Giuliana Bruno nel suo *Atlante delle emozioni*²⁰ la nascita e lo sviluppo del cinema segnano il regime scopico della modernità – non possono non essere raccolte come temi, argomenti, figure, ma anche come tecniche, strategie formali da parte della letteratura e delle altre scritture postmoderne.

Scritture postmoderne del medialandscape

Il *medialandscape* è costituito da simulacri, supporti mediatici e fasci di sguardi; è un paesaggio di schermi e cartelloni, un luogo dove è possibile mostrare la continuità tra la domanda di sogni ed evasioni della massa e l'offerta di illusioni prodotte dalla società postindustriale. Alla base di questo mercato dei desideri e delle emozioni Jean Baudrillard²¹ individua la sostituzione del tradizionale scambio commerciale basato sul valore d'uso della merce con la progressiva valorizzazione simbolica dello scambio. Il valore d'uso coinvolge le strutture rigide del reale e della stessa produzione come la macchina, la storia e il conflitto, mentre il valore simbolico coinvolge le categorie storiche, non logiche e irrazionali, dialoga con l'inconscio, il valore magico della merce e viene definito dai rituali del consumo. Con questa repentina sostituzione il mondo diventa immateriale, o come dimostra Paul Virilio²², "post-oggettuale";

CAMERA STYLÒ permettendoci di ritrovare nelle installazioni di un video-artista come Nam June Paik una forma d'arte espressiva adeguata all'esperienza mediale del quotidiano. L'artista statunitense crea installazioni che mostrano la disseminazione dello sguardo e del corpo tra gli apparecchi mediali. Installazioni di spazi mediali ispirati dall'osservazione dell'ambiente esterno e dall'emozione suscitata all'interno del soggetto attraverso un dialogo rilanciato dalla funzione pellicolare, cioè attraversabile, dello schermo elettronico sovraesposto nello spazio artistico.

Come scrive Antonio Caronia, "non ci stupisce quindi che il programma tradizionale interno/esterno salti, oggi, in modo particolarmente eclatante. L'uomo moderno dice McLuhan, vive 'col cervello fuori dalla testa e i nervi fuori dalla pelle'"²³. Si sviluppa un'immaginazione mediale fondata sulla relazione tra tecnologia e corpi, inorganico e organico, che vede nel principio di trasparenza tra i due spazi la genesi di nuove corporeità mostruose, metamorfiche, veri e propri incubi che rivelano la complessa costruzione dell'immaginario contemporaneo. Viene subito in mente la figura del *cyborg* presentata in saghe cinematografiche di successo come *Terminator* (*The Terminator*, James Cameron, 1984) e *RoboCop* (Paul Verhoeven, 1987), il feticismo dell'ibrido uomo-macchina esplose con tutto la sua perversione nel film *Tetsuo* (Shinya Tsukamoto, 1989)²⁴ di Shinya Tsukamoto; ben presto alla macchina e al suo codice analogico si sostituisce quello digitale della simulazione e della smaterializzazione del reale, una sostituzione ben raccontata dalla saga di *The Matrix* (1989) dei fratelli Wachowski e dal film *EXistenZ* (1999) di David Cronenberg, ma l'idea di un'immaginazione mediale trova la sua migliore espressione cinematografica in un film precedente dello stesso Cronenberg, *Videodrome* (1983), dove in alcune scene esplicite viene mostrata l'ibridazione del corpo del protagonista, Max, con apparati mediali (ad esempio quando il corpo di Max si "apre" per ricevere una Vhs al suo interno) o la "canalizzazione" dei media (quando Max spara al televisore e questo esplose rilasciando vere e proprie interiori organiche). Un'immaginazione mediale costruisce una dimensione onirica ormai inestricabile da quella reale, come dimostra uno dei recenti capolavori del cinema hollywoodiano, *Inception* (2010) di Christopher Nolan.



Robocop

CAMERA STYLÒ Nell'ambito della letteratura postmoderna emerge un'estetica della compresenza retta sulla sfumatura delle grandi opposizioni della tradizione. Come sintetizza Massimo Fusillo:

Una serie di grandi opposizioni del passato sembra dunque sfumare: quella fra essenza e apparenza, che proviene dalla dialettica marxista (legata quindi ai concetti di sovrastruttura e di ideologia); quella tra latente e manifesto, di derivazione freudiana; quella fra autenticità e inautenticità, di derivazione esistenzialista (legata al concetto di alienazione); infine a quella fra significante e significato, che ha animato la stagione semiotica e strutturalista²⁵.

Già nel 1964 Philip K. Dick con il romanzo *I simulacri* (*The Simulacra*, 1964) aveva colto questa tensione al rovesciamento presentando all'interno di una società mediatica e accentratrice l'originale figura del musicista Kongrossiam, in grado con la sua "malattia" di inglobare l'esterno e restituendolo attraverso sezioni anatomiche e organi interni, vasi sanguigni, ecc.; una forma narrativa di quell'ossessione organica che si ritrova nelle metamorfosi e ibridazioni corporee dei film di Cronenberg.

Interno ed esterno, organico e inorganico ormai non si respingono più, bensì si attraversano di continuo, si sovrappongono, si scambiano sezioni e forme e corpi, come se si scambiassero informazioni. Questo dato emerge in tutta la sua schizofrenia postmoderna in un romanzo di James Ballard, *La mostra delle atrocità* (*The Atrocity Exhibition*, 2001)²⁶. Protagonista del romanzo è una figura incerta, non definibile – non è mai chiaro se sia un paziente psichiatrico o uno psichiatra – che in ogni capitolo varia il proprio nome – Travis, Talbert, Talbot, Traven. Ballard proietta nella psiche del suo personaggio il catalogo degli orrori con il quale è possibile riconoscere il Novecento – la bomba atomica, l'assassinio di Kennedy, gli incidenti stradali di Albert Camus e James Dean –, sovrapponendoli a un "luna park" d'immagini e icone pop – Marylin Monroe, Liz Taylor – confondendoli con porzioni organiche e anatomiche:

As Catherine Austin walked around the converted gymnasium these bizarre images, with their fusion of Eniwetok and Luna Park, Freud and Elizabeth Taylor, reminded her of the slides of exposed spinal levels in Travis's office. They hung on the enameled walls like the codes of insoluble dreams, the keys to a nightmare in which she had begun to play a more willing and calculated role ²⁷.

Sovrapposizioni che vanno oltre il "libero associazionismo" alla base della costruzione romanzesca di Ballard (per ammissione dello stesso autore), interessate a segnalare la presenza di un nuovo spazio dell'azione, dove l'individuo e la sua immaginazione, intesa come processo di una grammatica neuronale, ingolfano il rapporto di scambio tra esterno e interno. Ballard produce immagini esplicite che racchiudono al proprio interno spazio, immagini e corpo; per intenderci, uno spazio costruito da "neuronic icons on the spinal highways"²⁸, ovvero un ambiente dove "the nervous systems of the characters have been externalized, as a part of the reversal of the interior and exterior worlds. Highways, office blocks, faces and street signs are perceived as if they were elements in a malfunctioning central nervous system ²⁹". Il *medialandscape* di Ballard è un inferno, cioè lo spazio in cui l'individuo perde le proprie strutture soggettive profonde, la propria forma identitaria e confonde il corpo con immagini mediali difettose e ossessive:

During the past week a series of enormous signs had been built along the roads surrounding the hospital, almost walling it in from the rest of the world. A group of workmen on a scaffolding truck were pasting up the last of displays, a hundred-foot-long panel that appeared to represent a section of a sand-dune. Looking at it more closely, Dr Nathan realized that in fact it was an immensely magnified portion of the skin over the iliac crest. Glancing at the billboards,

CAMERA STYLÒ

Dr Nathan recognized other magnified fragments: a segment of lower lips, a right nostril, a portion of female perineum. Only an anatomist would have identified these fragments, each represented geometric patterns. At least five hundred of the signs would be needed to contain the whole of this gargantuan woman, terraced here into a quantified sand-sea³⁰.

Lo scopo del romanzo di Ballard è analizzare un immaginario mediale e le azioni che questo produce nel sistema nervoso dell'individuo mostrando il potenziale di nuovo lessico (esattamente come in *Videodrome* attraverso l'auspicio del Dr. O'Blivion della nascita di una "nuova carne") e di immagini in grado di restituire forme schematiche del mondo. In effetti, *La mostra delle atrocità* è un testo atipico, difficile da leggere, proprio perché non rispetta la tradizionale linearità narrativa, presentandosi come un insieme di *condensed novel* e dando così al romanzo una chiara conformazione ipertestuale (forma che rende pensabile un avvicinarsi a una struttura tecnologica del testo) con tanto di note e illustrazioni messe nel testo dallo stesso Ballard nell'edizione del 1990. Se il modello tecnologico è per Fredric Jameson la chiave per comprendere il caos e la complessità del mondo postmoderno³¹, *La mostra delle atrocità* "è la traduzione stilistica di quella rottura fra tecnologia e forma, di quell'ipertrofia della tecnologia, in cui Ballard individua uno dei problemi centrali dell'era postindustriale"³² che si può esprimere attraverso la sovrapposizione tra immaginario mediale e rete neuronale, tra il corpo umano e il corpo oggettuale. Romanzi come quello di Ballard e di Dick indicano il rischio di una definitiva dispersione delle strutture soggettive profonde. Oltre a questa considerazione, emerge anche un altro dato: esiste un mondo che non può essere più raccontato mediante le strutture del testo poiché questo strumento non è più adeguato a tale fine. Questo dato emerge soprattutto leggendo le infinite narrazioni di romanzi come *L'arcobaleno della gravità* (*Gravity's Rainbow*, 1973)³³ di Pynchon, *Infinite Jest* (1996)³⁴ di Wallace, *Underworld* (1997)³⁵ di DeLillo, *Glamorama* (1998)³⁶ di Ellis che raccontano, tra le tante cose, i limiti del testo e la ricerca di una compensazione di tali deficit approdando alla sfera antiletteraria del visuale. Basti pensare al Razzo V-2 nel romanzo di Pynchon: metafora testuale e verbale che alla fine del romanzo necessità di altri codici e altre strutture formali per funzionare arrivando a sfondare nel suo ultimo lancio lo schermo di un cinema di Londra; una compensazione non del tutto distruttiva, come implicherebbe l'esplosione del razzo, bensì costruttiva, sintetizzata nella frase di Pynchon "lo schermo è una pagina oscura spiegata davanti a noi, bianca e silenziosa"³⁷, ovvero la fusione tra medium letterario e visivo per poter raccontare il grottesco di una società sempre più industrializzata come quella restituitaci da Pynchon. Brian McHale nel famoso resoconto sulla *fiction* postmoderna ricorda il livello ontologico di quella che si potrebbe chiamare "l'invenzione del mediale" nella letteratura:

The movies and television appear in postmodernist writing as an ontological level: a world-within-the-world, often one in competition with the primary diegetic world of the text, or a plane interposed between the level of verbal representation and the level of the "real". Postmodernist fiction at its most mimetic holds the mirror up to everyday life in advanced industrial societies, where reality is pervaded by the "miniature escape fantasies" of television and the movies³⁸.

McHale pone l'accento sulla circolazione di nuovi codici – cinema, TV, video – usati in letteratura per costruire forme del mondo più complete e mediate dagli stessi dispositivi narrativizzati; ciò incentiva quella che Flusser chiama tecnoimmaginazione. Secondo il filosofo ceco, nel mondo contemporaneo i messaggi ormai vengono veicolati dalle tecnoimmagini e non più dai testi, di conseguenza diviene evidente che "la tecnoimmaginazione, la capacità di produrre e utilizzare tecnoimmagini, diventa assolutamente indispensabile per la vita, anzi per la sopravvivenza"³⁹. Ma quello che forse Flusser non immaginava era che la circolazione e la diffusione di tecnoimmagini adeguate alla tecnoimmaginazione avrebbero sviluppato, come indica Giorgio Agamben, un mondo desoggettivato, "narcotizzato" e abitato

CAMERA STYLÒ da un nuovo soggetto ricostruito “in forma larvata, per così dire, spettrale”⁴⁰. La presunta libertà di scelta ascrivibile al medium televisivo, nel momento in cui riuscisse a riconfermare la sua non-linearità radiofonica e presentarsi come rete attiva di un sistema comunicativo orizzontale⁴¹, è una questione che procedendo dalle teorie della comunicazione di massa, ha riguardato e continua a riguardare anche la letteratura creando cortocircuiti tra il mondo letterari di carta, quelli catodici della televisione e quelli di celluloidi del cinema. È all’interno di un contesto in cui, come sottolinea McHale, “TV and the movies constitute a privileged source for the sort of conceits that threaten to overwhelm the primary, literal reality”⁴² che i romanzi diventano scritture-montaggio, ad esempio, di programmi televisivi, come in *Vineland* (1991)⁴³ di Pynchon, o vere e proprie sceneggiature filmiche indistinguibili dalla realtà come in *Glamorama* di Ellis. Si tratta alla fine di confrontarsi con un mondo “altro”, abitato da soggetti spettrali che ormai hanno sviluppato una vera e propria dipendenza nei confronti del medium e del visivo che produce.

Per Wallace quella della dipendenza è un’affascinante sfida che coinvolge gli scrittori contemporanei, poiché analizzando il fenomeno televisivo come uno strumento per indagare a fondo l’immaginazione sociale del consumatore medio, non solo si ricavano i mezzi con i quali comprendere le patologie della realtà – paranoia, noia, nichilismo, dipendenza, ecc. –, ma diviene possibile comprendere lo statuto della letteratura postmoderna davanti all’invenzione dei media.

Partendo dalla dipendenza televisiva dell’ideal-tipo dell’americano medio, tale Joe Valigetta che passa in media sei ore al giorno davanti alla televisione, Wallace in *E Unibus Pluram* (1997)⁴⁴ traccia le coordinate di quella che definisce “narrativa d’immagine”, ovvero una scrittura capace di mediare tra *medialandscape* e racconto del mondo:

La narrativa d’immagine è in pratica un’ulteriore involuzione della relazione tra letteratura e cultura pop sbocciata negli anni ’60 con i postmodernisti. Se i padri della chiesa postmoderna pensavano che le immagini pop fossero validi referenti o dei simboli efficaci nella narrativa, e se negli anni ’70 e nei primi anni ’80 questo ricorso agli elementi della cultura di massa passò dall’utilizzo letterario al riferimento diretto – cioè, alcuni scrittori sperimentali cominciarono a trattare il mondo del pop e la televisione come materiale interessante di per sé – la nuova narrativa d’immagine usa l’effimera mitologia della cultura pop come se fosse un mondo in cui immaginare storie con personaggi “reali”, anche se mediati dall’immaginario pop⁴⁵.

Per Wallace lo schermo televisivo, come quello cinematografico, è permeabile, crea dei mondi da sogno dove reale e finzione, immaginario mediale e immaginario collettivo diventano un’unica sostanza bidimensionale. Ciò produce l’idea di una società che deve essere nuovamente alfabetizzata ed educata alla tecno-immaginazione attraverso lo sviluppo di strutture mediali adeguate. Wallace affronta questo delicato quesito, che ad esempio in Flusser diviene necessario per poter vivere liberamente nel mondo dei media⁴⁶, smorzando la giustificata carica utopica del filosofo ceco. In *Infinite Jest* il mondo è scandito da un “tempo sponsorizzato” dai prodotti più disparati (pannoloni per adulti, deodoranti per ambienti, polli confezionati, ecc.) e la televisione tradizionale è stata sostituita dal “teleputer”, un apparecchio che permette di scegliere cosa vedere tramite la circolazione di cartucce con al loro interno diversi programmi televisivi a tema⁴⁷. Ma l’ideale democratico di poter gestire e controllare i propri sogni è l’ennesima illusione di un mondo medializzato, poiché come ricorda incisivamente Wallace “ciò da cui sono veramente dipendente sono le illusioni e le immagini che le rendono possibili, e quindi qualunque tecnologia che può mettermi a disposizione questo tipo di immagini illusorie. E state attenti: noi siamo dipendenti dalla tecnologia dell’immagine; e più è evoluta la tecnologia, più ne siamo schiavi”⁴⁸. E in effetti, per quanto sia iperreale il mondo postmoderno è altrettanto surreale il *medialandscape* che lo rende riconoscibile.

CAMERA STYLÒ *Ri-mediazioni e rimedi*

Il sogno o, come si è visto con Ballard, l'incubo per essere raccontato nella sua pienezza ha bisogno di dispositivi della visione e media. In *Fino alla fine del mondo* (*Bis ans Ende der Welt*, 1991) di Wim Wenders gli scienziati che lavorano nel deserto dell'Australia mettono a punto una tecnologia in grado di catturare i sogni degli individui e di poterli rivedere su degli schermi, ma la tecnologia proprio perché innovativa – Wallace *docet* – crea una fortissima dipendenza: infatti, la protagonista, Claire, diviene una drogata di immagini surreali: non riesce a smettere di vedere sullo schermo le immagini dei propri sogni. Sembra che dietro l'iperrealismo del Postmoderno si nascondano le tracce di un surrealismo "drogato". Allora, non è un caso che il mondo "sponsorizzato" e ossessionato dal visuale di *Infinite Jest* scivoli irrimediabilmente in una dimensione onirico-drogata, con i due personaggi di spicco, Hal Incandenza e Don Gately, entrambi in lotta contro la loro rispettiva dipendenza da sostanza; che sempre Wallace in *A Supposedly Fun Thing I'll Never Do Again* (1997) abbia scritto uno dei saggi più belli, incisivi e completi riguardo al cinema surreale di David Lynch⁴⁹ e che in *La mostra delle atrocità* ci si ritrovi davanti a fulminee *ekphrasis* dei quadri surrealisti di Max Ernst. Ciò che è surreale è magico perché mette in relazione immagini, cose e persone grazie a modalità differenti da quelle consolidate dalla ragione; così, alla stessa maniera il miracolo dell'immagine pubblicitaria nella sua diffusione nella rete di dispositivi che la supportano ed espongono spazialmente ha del miracoloso.



Fino alla fine del mondo

Nel finale di *Underworld* DeLillo racconta il miracolo dell'apparizione del volto di una ragazza del Bronx, brutalmente uccisa, su un cartellone pubblicitario della Minute Maid. Ogni volta che i fari di un treno di passaggio colpiscono il cartellone pubblicitario all'immagine del succo d'arancia si sovrappone il volto della ragazza; un'apparizione che raduna ogni sera sotto il cartellone una gran folla di curiosi e credenti. La scena descritta da DeLillo ripropone il miracolo della visione costruita come una chiara performance

CAMERA STYLÒ cinematografica mettendo nella scena gli elementi fondamentali di un'esperienza filmica: la luce che proietta (i fari dei treni), lo schermo/supporto (il cartellone pubblicitario), l'immagine (il volto della ragazza uccisa, bensì sia già presente l'immagine pubblicitaria della Minute Maid) e il pubblico (la folla di curiosi e credenti che gridano al miracolo). Ma non solo, presto si scopre che la performance cinematografica del miracolo è contenuta in un altro media, cioè in un sito Internet, e il fruitore/navigatore ben presto scivolerà dal sito *miraculum* a quello della bomba H per vedere il catalogo delle esplosioni nucleari. La scena del miracolo descritta da DeLillo, messa a conclusione del lavoro enciclopedico di ricostruzione dell'immaginario americano dal dopo guerra alla fine del millennio, è ricca di spunti attraverso i quali poter leggere la realtà con un occhio mediale in grado di sollevare dal linguaggio letterario livelli di significato più ampi mettendo a nudo le grammatiche non lineari dei media. L'episodio del miracolo – ben presto si scoprirà essere frutto di un'illusione ottica – mette in scena importanti meccanismi tipici di una società mediale: il passaggio dall'immagine cartacea del cartellone pubblicitario a quella in movimento del cinema sino a quella digitale del monitor del computer, a ben vedere, mette ogni immagine in relazione al proprio schermo/supporto secondo quella logica della *re-mediation*¹ di Bolter e Grusin, riassumibile brevemente come processo dove le caratteristiche di uno o più medium vengono integrate in uno nuovo – così per il cartellone pubblicitario e le immagini in movimento che scivolano nella forma video rese fruibili dal *world wide web* – per raggiungere il mondo fisico che circonda il medium e modificarlo. Per gli studiosi della *re-mediation* ciò equivale a una vera e propria colonizzazione dello spazio reale da parte dei processi mediali: una riforma dello spazio esterno, una *ri-locazione*, come la definisce Casetti, del medium nello spazio. E del resto, DeLillo, con un procedere che si dimostra lontano dai viaggi infernali di Ballard, dalla malattia del cinematografico di Ellis, dal letteralismo senza fine che mette in crisi il concetto stesso di testo di Pynchon e di Wallace, dà conto del procedimento di costruzione di un *medialandscape* coinvolgendo i desideri, l'immaginario, i sentimenti collettivi, le biografie di personaggi storici – uno su tutti, il leggendario capo dell'Fbi Edgar Hoover – e non, cercando tra la selva d'immagini digitali e “rimediate” una strategia per cercare una continuità tra interno ed esterno, tra medium e ambiente esterno. Come scrive DeLillo, la parola sullo schermo diventa qualcosa di concreto – “the word on the screen becoming a thing in the world, taking all its meanings, its sense of serenities and contentments out into the streets somehow, its whisper of reconciliation”² –, capace di riconciliare la sua essenza virtuale, pulsante, che brilla sul monitor con lo spazio vivo della città. Ciò significa costruire un mondo dove interno ed esterno, immagine e parola siano riappacificate – non è un caso che l'ultima parola del romanzo di DeLillo, “PEACE”, sia impressa su un monitor di un computer. Ci si trova davanti a un mondo che ha bisogno di esser letto e osservato nella sua complessità, che ha bisogno di rendere visibili i suoi meccanismi e i suoi possibili sviluppi attraverso la coinvolgente grammatica mediale della spazialità contemporanea.

Mirko Lino

Note

1. Vilém Flusser, *QUBE e la questione della libertà*, in *Id.*, *La cultura dei media*, Mondadori, Milano 2004, p. 139.
2. Ervin Goffman, *La vita quotidiana come rappresentazione*, il Mulino, Bologna 1969.
3. Vanni Codeluppi, *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*, Bollati Boringhieri, Torino 2007.
4. Marita Sturken, Lisa Cartwright, *Practice of Looking. An Introduction to Visual Culture*, Oxford University Press, Oxford 2001, cit. in Vanni Codeluppi, *op. cit.*, p. 8.
5. Vilém Flusser, *Per una fenomenologia della televisione*, in *Id.*, *La cultura dei media*, cit., pp. 114-28.
6. Vanni Codeluppi, *op. cit.*, p. 7.

- CAMERA STYLÒ** 7. Giovanni Boccia Artieri, *I media-mondo. Forme e linguaggi dell'esperienza contemporanea*, Meltemi, Roma 2004.
8. Vilém Flusser, *Per una fenomenologia della televisione*, cit., p. 114.
9. Vilém Flusser, *QUBE e la questione della libertà*, cit., p. 132.
10. *Id.*, *Per una fenomenologia della televisione*, cit., p. 117: "Se la 'percezione rappresentativa' è la forma di percezione 'preistorica' e la 'percezione processuale concettuale' è quella 'storica', con la televisione si può parlare della possibilità di una 'forma di percezione post-storica'".
11. Vanni Codiluppi, *op. cit.*, p. 9: "Tra vetrina e media si è creato un legame molto stretto e non è un caso perciò che anche i media siano passati da un modello di fruizione collettiva (il manifesto esposto nello spazio sociale della città, il cinema, la tv generalista) a uno che prevede un consumo sempre più solitario (Internet, la pay tv)".
12. *Ibidem.*
13. Simone Arcagni, *Oltre il cinema. Metropoli e media*, Kaplan, Torino 2010.
14. Francesco Casetti, "L'esperienza filmica e la ri-locazione del cinema", *Fata Morgana*, n. 4 (2008), pp. 23-40.
15. Anne Friedberg, *Window Shopping. Cinema and Postmodern*, University of California Press, Berkeley 1993.
16. Marc Augè, *Nonluoghi: Introduzione a una antropologia della surmodernità*, Elèuthera, Milano 1993.
17. Per Arcagni il modello di riferimento della metropoli postmoderna è Los Angeles: dedica infatti il capitolo di apertura del suo studio proprio alla città californiana, ricavandone un modello estetico di riferimento che si ripropone come mappa, cartina e orientamento per lo sviluppo dello studio del dialogo tra metropoli contemporanea, cinema e media. Cfr. Simone Arcagni, *op. cit.*, pp. 12-30.
18. *Ivi*, p. 33.
19. Giuliana Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architettura e cinema*, Mondadori, Milano 2006.
20. Jean Baudrillard, *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano 1979.
21. Paul Virilio, *L'arte dell'accecamento*, Raffaello Cortina, Milano 2007.
22. Antonio Caronia, *Il cervello messo a nudo dai suoi scapoli virtuali*, in *Id.*, *Virtuale*, Mimesis, Milano-Udine 2010, p. 34.
23. Massimo Fusillo, *Estetica della letteratura*, il Mulino, Bologna 2009, pp. 100-101.
24. Philip K. Dick, *I simulacri*, Fanucci, Roma 2005.
25. James Graham Ballard, *La mostra delle atrocità*, Feltrinelli, Milano 2001.
26. *Ivi*, p. 9.
27. *Ivi*, p. 68.
28. *Ivi*, p. 68.
29. *Ivi*, p. 20.
30. Fredric Jameson, *Postmodernismo, ovvero La logica culturale del tardo capitalismo*, Fazi, Roma 2007, pp. 53-54: "La tecnologia della società contemporanea dispone dunque di un fascino ipnotico non tanto per sé, ma perché sembra fornire uno schema rappresentativo sintetico e privilegiato per comprendere una rete di potere e controllo ancor più difficile da cogliere per la nostra mente e la nostra immaginazione: tutta la nuova rete globale decentrata della terza fase del capitalismo".
31. Antonio Caronia, *La morbida geometria di James G. Ballard*, in James Graham Ballard, *op. cit.*, p. 194.
32. Thomas Pynchon, *L'arcobaleno della gravità*, Rizzoli, Milano 1999.
33. David Foster Wallace, *Infinite Jest*, Einaudi, Torino 2006.
34. Don DeLillo, *Underworld*, Einaudi, Torino 1999.
35. Breat Eston Ellis, *Glamorama*, Einaudi, Torino 1999.
36. Thomas Pynchon, *Vineland*, cit., p. 967.

CAMERA STYLÒ

37. Brian McHale, *Postmodernist Fiction*, Routledge, London-New York 1991, p. 128.
38. Vilém Flusser, *Produzione e consumo di film*, in *Id.*, *La cultura dei media*, cit., p. 87.
39. Giorgio Agamben, *Che cosa è un dispositivo?*, Nottetempo, Roma 2006, p. 31.
40. Vilém Flusser, *Per una fenomenologia della televisione*, cit., p. 124: “Se si prende sul serio il nome ‘televisione’ – e i nomi, da un punto di vista fenomenologico, vanno presi sul serio – allora la televisione, proprio come il telefono, è stata progettata per un sistema a rete”.
41. Brian McHale, *Postmodernist Fiction*, cit., p. 128.
42. Thomas Pynchon, *Vineland*, Rizzoli Milano, 1991.
43. David Foster Wallace, *E Unibus Pluram: Gli scrittori americani e la televisione*, in *Id.*, *Tennis, tv, trigonometria, tornado (e altre cose divertenti che non farò mai più)*, Minimum Fax, Roma 1999, pp. 66-71.
44. *Ivi*, p. 66.
45. Vilém Flusser, *Per una fenomenologia della televisione*, cit., pp. 126-7: “Se dovesse riuscire la rivoluzione che portasse a una televisione a rete aperta, a cui partecipassero altrettanti partner quanti sono oggi i fruitori della radiotelevisione o gli odierni fruitori delle reti postali e telefoniche, allora la struttura della società muterebbe in modo fondamentale. Tutte le finestre sarebbero allora aperte a tutti, per parlare con tutti e certo per parlare di una realtà percepita in modo nuovo”.
46. Flusser, alla stregua di un futurologo, descrive un nuovo apparecchio mediale, un telefono munito di uno schermo o di una macchina da scrivere munita di schermo, insomma un qualcosa che, ancora negli anni in cui scrive, si sottrae alle attuali rappresentazioni. Cfr. Vilém Flusser, *Per una fenomenologia della televisione*, cit., p. 126. D'altro canto, è curioso notare come Wallace in *E Unibus Pluram* descriva l'idea di un futurologo dei media di professione, George Gilder, che profeticamente prevede l'esito dei più recenti sviluppi medialti, “il telecomputer”, fonte d'ispirazione per il teleputer di *Infinite Jest*.
47. David Foster Wallace, *Tennis, tv, trigonometria, tornado (e altre cose divertenti che non farò mai più)*, cit., p. 98.
48. Ci si riferisce al titolo *David Lynch non perde la testa*.
49. Jay David Bolter, *Richard Grusin, Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2002.
50. Don DeLillo, *Underworld*, cit., p. 880.