

martedì 14 agosto 2001

l'Unità | 23

ex libris

La sincerità  
è un grande ostacolo  
che l'artista  
deve vincere

Fernando Pessoa  
«Obras em Prosa»

il romanzo

## FEDERÌ, UN PADRE-PADRONE NELLA NAPOLI DEL '43

Andrea Carraro

Questo ultimo romanzo autobiografico di Domenico Starnone (vincitore del Premio Strega) riesce a dare vita a un personaggio memorabile, il padre del narratore, Federì, un ferroviere-pittore ambizioso, sboccato, narciso, egocentrico, verbosissimo e talora violento. Ma non si esauriscono qui i pregi del libro. Efficace è anche la caratterizzazione di molti personaggi minori, fra cui spicca la figura della madre del narratore, Rusinè, una donna vitale, gioiosa, che però subisce dal marito reiterate vessazioni che a lungo andare ne modificano ineluttabilmente il carattere, e che sono un motivo di grande pena per il narratore. Commovente (senza scivolare mai nel sentimentalismo) è la lunga descrizione della sua malattia e della morte di cirrosi, con le reazioni tutt'altro

che prevedibili dei familiari, segnatamente del marito. La figura che invece non decolla mai, e che vive sempre della luce riflessa del padre, è, paradossalmente, proprio quella del narratore, tanto che in qualche caso sorge il sospetto che ciò sia in qualche modo intenzionale: forse l'autore voleva rimarcare una dipendenza (e una sudditanza) generazionale fra padre e figlio, sebbene un assunto come questo avrebbe dovuto esplicitarsi con maggiore enfasi e precisione. Il romanzo - interamente ambientato a Napoli e in alcuni paesi dell'hinterland partenopeo - attraversa il periodo che va all'ingrosso dalla nascita del narratore fino agli anni dell'adolescenza (ovvero dal '43 agli anni Sessanta), con brevi flash sul presente dominato dal progetto - e dalla realizzazione - del romanzo

medesimo, con tutta la ricca documentazione storica e aneddotica che questo richiede. Di particolare efficacia è la rappresentazione della Napoli bellica e postbellica, in un contesto piccoloborghese che tuttavia presenta diversi punti di contatto con il variegato e mosso universo popolare e plebeo (tale contiguità si evidenzia anche nel dialetto spesso presente nelle parti dialogate). La pagina di Starnone qui si accende, con una esaltazione degli elementi lirici e cromatici (senza tuttavia quei cromatismi folcloristici di molta prosa partenopea). La vita di Federì in questo periodo è quanto mai movimentata, la sua costante ricerca di denaro e di cibo per sé e per la famiglia ha a tratti sviluppi rocamboleschi, nei quali emergono le sue qualità umane (forse al di là delle stesse intenzio-

ni dell'autore: da qui, la complessità di un personaggio che quasi acquista una vita autonoma, prendendo la mano al narratore), così come i suoi vizi morali e caratteriali. A lettura ultimata, resta un'impressione di sovrabbondanza generalizzata (stilistica, aneddotica, drammatica...) che tuttavia non induce - come spesso accade - un sentimento di sazietà. Il romanzo narrativamente tiene, malgrado una struttura e una lingua piuttosto convenzionali, «ottocentesche» e una rappresentazione che talvolta (per fortuna raramente) scivola nell'aneddotico e nel bozzettistico.

Via Gemito  
di Domenico Starnone  
Feltrinelli, pagine 387, lire 32.000

**l'Unità**  
ONLINE  
nasce  
sotto  
i vostri  
occhi ora  
dopo ora  
[www.unita.it](http://www.unita.it)

orizzonti  
idee | libri | dibattito

**l'Unità**  
ONLINE  
nasce  
sotto  
i vostri  
occhi ora  
dopo ora  
[www.unita.it](http://www.unita.it)

Lello Voce

Si sta sempre più diffondendo anche in Italia, ma da tempo è una realtà internazionalmente affermata che attira attorno a sé miriadi di giovani, soprattutto quelli che, pur non sentendosi a proprio agio in discoteca, amano però la musica elettronica, la Dance e i DJ, la Street Art, tutti coloro, insomma, che si muovono attraverso il confine stretto, ma netto, che divide il popolo delle discoteche da quello dei Rave Party: per definirla è stato coniato un termine Club Culture.

Si tratta, come sostiene Paolo Davoli «di un termine malleabile, gassoso, che fatica ad inquadrare tutte le pratiche vincolate allo spazio sociale del club. Non esiste un modello predefinito di Club Culture poiché essa per sua stessa natura è ossessionata dalla continua ridefinizione e mutazione repentina dei segni». Certo è che i club, questi luoghi sociali ibridi, dove danza e spettacolo, parole e musica si mescolano tra loro in un ambiente schiettamente «urban», post-tecnologico, dove la scenografia è spesso fornita da graffiti a parete e ingegnerie fantasmagoriche di luci, sono ormai dappertutto in Europa e nel mondo e vi hanno disegnato la loro autonoma carta geografica, una carta, sostiene Davoli, «senza centri e con mille periferie».

Luoghi elettronici per eccellenza i club e la loro produzione culturale fanno dunque parte di quelle «forme di pensiero assistite dai computer» che, come sosteneva Felix Guattari «sono mutanti per loro natura». Non a caso un mensile raffinato e di «avanguardia», ma con larghissima diffusione, come *Kult*, dedica ormai da tempo moltissimo del suo spazio al cosiddetto «clubbing». Ma non si pensi ad anodini contenitori di divertimento, i club sono molto di più, spesso, nei casi migliori, sono essi stessi produttori di arte e cultura in proprio, vere TAZ, Temporary Autonome Zone, della creatività giovanile non omologata, di quella, per intenderci, che non accetta il Pensiero Unico del «mainstream» culturale ed artistico contemporaneo.

Il più noto club italiano, vero antesignano del genere, ben conosciuto anche all'estero, è certamente il Maffia di Reggio Emilia, una realtà solida, estremamente versatile e culturalmente attrezzatissima che per il secondo anno consecutivo ha voluto dedicare a questo fenomeno una mostra accompagnata da un ricchissimo catalogo, a cura di Paolo Davoli e Gabriele Fantuzzi. «Clubspotting 2.0», questo il nome dell'esposizione, si è tenuta a Reggio Emilia, presso i Chiostri di San Pietro, promossa dal Comune, da Kom Fut Manifesto, e, naturalmente dallo stesso Maffia Club. Molti gli artisti presentati, alcuni, come i kool killer (insomma i graffitisti) Delta (Amsterdam) Futura (New York) e Mode 2 (Londra e Parigi), noti in tutto il mondo, hanno presentato in questa occasione il loro progetto comune, intitolato DEFUMO una collaborazione nata per gli interventi artistici e scenografici all'interno del club emiliano More.

Ma «Clubspotting» non è stato solo questo, spazi specifici della mostra e del catalogo sono stati riservati alla musica (una rassegna delle produzioni Pussyfoot, del notissimo e mitico Howie B), alla letteratura (Club lit, una rassegna curata da Federico A. Amico a cui hanno partecipato mol-



# Cultura? La faccio in discoteca

*Grafica, musica e parole  
tra suoni, luci, dj e computer  
Ecco i «club culture», nuovi  
templi della creatività*

Qui accanto  
un'illustrazione di  
Sub @ Flex  
e sopra  
una di  
Cristiana Valentini  
tratte dal catalogo  
della mostra  
«Clubspotting 2.0»



### Sato Labo: dal Giappone con amore (per gli anni 70)

Che sorpresa! Nel mare graffitato e cybergrafico affiora un'isola dal sapore retro: quello dei mitici 60 e 70. Satoshi Matsuzawa, è un grafico e designer giapponese (ma ha fatto studi d'ingegneria meccanica) che dal suo Sato Labo (sta per Satoshi Laboratory) fa uscire disegni, copertine e pagine web con un inconfondibile tratto ispirato al design dell'epoca: fanciulle in minigonna e jeans a zampa d'elefante, acconciature cotonate, svolazzi in stile floreale nella declinazione hippy e flower power. Del resto lo stesso Satoshi non fa mistero delle sue fonti d'ispirazione e in una breve intervista, presente nel catalogo della mostra «Clubspotting 2.0», rende merito ai film di 007, a Jean-Luc Godard, alle copertine dei dischi jazz del periodo (in particolare la serie Blue Note disegnata da Reid Miles). Ma soprattutto cita gli inglesi Archigram, gruppo di architetti e designer che ha segnato il dibattito della cultura architettonica a cavallo tra i Sessanta e i Settanta. I loro disegni, le loro architetture futuriste, tutte tralci e strutture reticolari, hanno influenzato non poco l'iconografia di quel periodo. Tra le cose più gradevoli uscite dal Sato Labo ci sono una serie di copertine di cd di musica «loungex» (è la musica che ha fatto letteralmente da colonna sonora ai prodotti mediatici di quei decenni). E tra queste un disegno dal titolo «Zero-one», citazione delle scenografie e dei costumi che compaiono in una sequenza di «2001, Odissea nello spazio».

re. p.

ti dei nuovi talenti letterari italiani da Aldo Nove e Giuseppe Caliceti, fino a Tiziano Scarpa e Raul Montanari), all'arte e al design dei Flyers, quei manifesti sottilissimi che sono un sostegno indispensabile per la «comunicazione» degli eventi dei Club, all'opera di disegnatori come Satoshi Matsuzawa e Roberto Bagatti, alla produzione di videoartisti come Stephane Sednau, Jonathan Glazer e la davvero stupefacente Floria Sigismundi. Per comprendere meglio cosa sia questo melting pot di stili e poetiche che si chiama Club Culture abbiamo incontrato Federico Amico, che del Maffia è, da sempre, una delle anime più attive e creative.

**Come nasce l'esperienza di «Clubspotting»?**  
Clubspotting nasce dall'esigenza, maturata all'interno dell'esperienza del Maffia,

Le tendenze artistiche  
passano dalla strada  
ai locali e ai centri  
di aggregazione giovanile.  
Una mostra a Reggio  
Emilia

di rendere evidenti e visibili una serie di contenuti che fanno parte del mondo dei club, ma che spesso vengono trascurati a favore dello «spettacolo». A tale proposito si è concepito uno spazio all'interno del quale potessero trovare collocazione estesa tutti i frammenti che compongono l'anima del club, ma la cui visione d'insieme spesso sfugge. La fruibilità degli spazi espositivi rimane costretta dalla loro ubicazione (Reggio Emilia e non Milano o Roma), pertanto la modalità più opportuna, perché tale visione potesse essere inserita in un circuito allargato, ci è sembrata essere la confezione di un testo in grado di riassumere e presentare ampiamente una costellazione di espressioni che vanno dalla grafica alla musica, dal cinema alla letteratura.

**Cos'è il clubbing e che caratteristiche hanno la cultura, l'arte e la musica dei club?**

Mi piace definire il clubbing, o la club culture, uno sguardo preciso sulla contemporaneità. La necessità dell'istituzione di club proviene prevalentemente dalla natura delle modalità espressive contemporanee, ovvero intimamente legate a un aspetto tecnologico. Campionatori, giradischi, etc. non hanno lo stesso impatto in locazioni differenti da quelle di un club, che si dota della strumentazione necessaria affinché il risultato che proviene dall'utilizzo di quelle macchine sia perfetto. Non sembra possibile oggi fare a meno del supporto

tecnologico (non solo nei club, ma nel nostro quotidiano), conseguentemente l'attenzione che si rivolge alla cultura, all'arte, alla musica dalla parte del club deve tenere conto di questo scenario. Per cui quello che solitamente avviene è che le immagini proiettate siano generate dall'interazione tra una macchina e le onde sonore che vengono trasmesse dall'impianto; che la musica dal vivo non preveda necessariamente

l'uso della chitarra, ma possa essere eseguita modulando campioni attraverso un mixer, degli effetti, un computer, etc., etc.

**Quanto è diffuso in Italia il fenomeno di club come il Maffia?**

Negli ultimi anni diverse persone hanno maturato la necessità di trovare nuove forme espressive che si allontanassero dalle situazioni rock o post rock, alla luce anche

di una consapevolezza maggiormente diffusa circa l'utilizzo delle tecnologie. È di poco tempo fa la notizia che il numero di giradischi venduti ha superato ampiamente il numero delle chitarre vendute. Si tratta di una notizia che testimonia il mutamento di prospettive, sia da parte del pubblico, sia da parte di chi vuole cimentarsi nell'espressione musicale. A tale mutamento, da Milano a Roma a Napoli a Catania, si è cercato di dare una risposta con alterni risultati. Certo è comunque che il numero di club che stanno sorgendo in Italia è in deciso e cospicuo aumento, così come lo sono le attenzioni rivolte a un certo tipo di musica dance/elettronica da parte del grande pubblico.

**Quali sono le differenze e le relazioni tra discoteche e club?**

In primis gli spazi. Solitamente una discoteca si dota di aree piuttosto grandi, mentre il club tende ad essere più raccolto. Poi vi è una differenziazione piuttosto netta nei contenuti e nelle modalità di comunicazione degli eventi. Il club tende a istituire con il proprio pubblico un rapporto più familiare, di interscambio, facendolo sentire parte attiva. Questo comporta una comunicazione differente, che sia capace di arrivare esattamente a destinazione, nonché una scelta di artisti che poco hanno a che spartire con chi è solito catalizzare l'attenzione dei grandissimi numeri, ma che assicurino un livello qualitativo elevato.