

UN CONVEGNO DEDICATO ALLA LETTERATURA ALBANESE
La casa delle letterature (piazza dell'Orologio 3, Roma) dedica due giornate di convegno, oggi e domani, alla letteratura albanese. E lo fa proponendo l'incontro con alcuni dei maggiori poeti albanesi contemporanei e una tavola rotonda con intellettuali. In occasione del convegno sarà inoltre inaugurata una mostra fotografica a cura di Petrit Kumi (fino al 27 settembre). La mostra propone immagini dell'Albania che documentano lo sviluppo del Paese negli anni successivi alla Seconda guerra mondiale.

riti

I GIROTONDI E LE REGOLE DEL GIOCO

Marino Niola

Se i cinquecentomila di piazza San Giovanni non sono un popolo ma una comunità - lo ha detto limpidamente Roberto Esposito nella sua rubrica *Immunitas* su questo giornale - cosa è allora questo tenersi per mano che è ormai lì etichetta? È un gioco, lo hanno detto in tanti, alcuni con ironia, altri col sarcasmo un po' bevero di chi dice il vero ma non per le ragioni che crede.

Certo che il girotondo è solo un gioco, lo dice la parola stessa, ed è proprio in questo carattere ludico sta il suo limite ma anche la sua forza. Il gioco è infatti una architettura del possibile che costituisce comunità virtuali, spesso provvisorie, tenute insieme solo dalla cornice ludica. Per que-

sta ragione tutti i giochi, sia quelli infantili sia quelli adulti hanno un forte valore di socializzazione servono a fare relazione, a creare condivisione. Giocare insieme serve a farsi degli amici, definire uno spazio in cui fare entrare persone che ancora non si conoscono. E a sperimentare ipotesi di legame sociale all'insegna del «facciamo che io ero...». Le regole del gioco sospendono le leggi del quotidiano, sostituiscono alla coscienza reale la coscienza possibile. È questa la profonda serietà del gioco che funziona un po' come una pratica in attesa di teoria, come la prova generale di una realtà che ancora non c'è. I bambini questi lo sanno bene, mentre gli adulti lo dimenticano presto.

Proprio in quanto gioco sociale, il girotondo è anche un rito che ricorrendo al linguaggio dei singoli, all'uso performativo del gesto, del canto, dello slogan, costruisce nuovi scenari di comunità, modelli per tenere insieme frammenti di umanità diverse che non hanno appartenenze comuni e che sperimentano la loro compatibilità, la possibilità di convivenza e provano a disegnare insieme figure di identificazione e di rappresentazione inedite. Ecco perché i movimenti che esprimono nuove energie collettive sono di casa nel gioco e nel rito, cioè nei singoli, in pratiche e linguaggi figurati che esprimono al tempo stesso lamentano una mancanza ed esprimono una tensione.

È chiaro che i riti, i giochi, i simboli non sono la realtà. Non forniscono alcuna risposta. Essi semplicemente sono l'incarnazione di una nuova domanda.

Nessuno dei girotondisti è così ingenuo da non avere coscienza di tale scarto tra gioco e realtà, tra movimenti e politiche. Sembrano invece esserne meno consapevoli coloro che muovono ai girotondisti una ovvia constatazione di impoliticità mostrando così di scambiare per risposta quella che è solo una domanda. Una domanda gridata all'unisono da cinquecentomila cittadini. Purtroppo quando il dito indica la luna lo sciocco guarda il dito. E il furbo fa finta di non vedere.

Tokyo, l'arte si trova al centro commerciale

Viaggio tra musei pubblici, gallerie private e percorsi dei giovani artisti giapponesi

Vincenzo Trione

TOKYO Voli su mezzo mondo, ed entri in un videogame. Arrivi a Shibuya. All'improvviso, ti senti disorientato. Sei al centro del pianeta globalizzato. Non sei tu a muoverti. Tutto ti viene incontro. Scene da *Blade Runner*. Il centro del quartiere è costituito da un incrocio circondato da alti edifici. Architetture trasparenti e palazzi anonimi ti avvolgono. A terra, le strisce pedonali vanno in ogni direzione. È uno spettacolo la gente che attraversa la strada: un fiume di corpi che non ti sfiora mai, ma va veloce, con ordine. Persone simili a replicanti, si somigliano; eppure, sono diversi. Tokyo lascia senza fiato. Sei tra quegli uomini che - come insetti - occupano ogni angolo, tra insegne luminose e videowall, con spot pubblicitari incessantemente trasmessi e musiche rock assordanti. Le nostre città ruotano sempre attorno a un centro, qui, non è così. Il centro è dappertutto - e in nessun luogo. È rifiutato, svuotato; si dispiega in maniera circolare, per vie e piazze. Gli spazi - come aveva scritto Barthes - sono reversibili; possono essere ribaltati; non accadrà nulla, «se non un'inversione, senza conseguenza alcuna, del basso con l'alto, della destra con la sinistra: il contenuto è congelato senza ritorno: sia che si passi, si attraversi o ci si segga direttamente sul pavimento, non c'è né nulla da afferrare». Il Giappone di cui parlava Barthes è molto diverso da quello attuale: da impero dei segni e della scrittura dipinta è diventato universo dell'immagine. Le immagini ti inseguono, senza tregua. Nei negozi, in metropolitana, per strada, nei satellitari delle macchi-

ne: ovunque ci sono telecamere a spiare. Anche noi siamo trasformati in icone tecnologiche. Per cogliere questa inondazione di immagini, basta andare ad Akihabara, all'Electric Town, oppure in qualsiasi negozio in cui si vendono apparecchi tecnologici. A Shinjuku, vicino al Golden Gai, costellato di piccoli bar e ristoranti, è possibile vedere gruppi di ragazze che attendono di entrare in stanze dove si trovano macchine purikura, un ibrido tra le cabine per fototesere e i videogiochi arcade. Le adolescenti si infilano dietro le tendine; indossano parrucche, ciglia finte, cappelli; schiacciano il bottone. Ed escono con le loro mini foto-tessera, che si scambiano e attaccano su diari.

Tutto è colore. I telefonini e i cibi plastificati che compaiono nelle vetrine dei ristoranti, le pubblicità sulle facciate dei porno-shop e gli ingressi dei love hotel di Kabukicho, i libri dei manga e di otaku, amati dalle persone di tutte le età. E le sale di pachinko, il gioco da generazioni praticato dai giapponesi. È una slot-machine: con una mano si inserisce una biglia in una fessura, mentre con l'altra, grazie a una levetta, si spinge la biglia stessa attraverso un circuito di percorsi labirintici. Le sale di pachinko sono affollate ad ogni ora del giorno, da individui che appartengono a tutte le classi sociali. È un gioco che si fa da soli ma tutti insieme. Un po' come accade negli onsen (i bagni termali nipponici), anche qui si sta tutti vicini, ma non ci si scambia mai una parola. Ognuno resta immobile dinanzi al proprio schermo, senza mai guardarsi attorno.

A differenza di quanto è accaduto fino alla metà del Novecento, oggi il Giappone non è più



Una sala a Tokyo dove si gioca al pachinko

il *topos* della diversità, dell'esotismo, dell'alterità. È diventato, al contrario, lo spazio di una vicinanza distopica, in cui le coordinate dell'Estremo Oriente si intrecciano con quelle di un Occidente Estremo. Qui, nonostante una fase di grave recessione, è possibile aprire i link

di una realtà postmoderna, cibernetica, postindustriale, basata sul flusso accelerato delle informazioni e delle comunicazioni di massa. È come trovarsi in un fotogramma del *Nirvana* di Salvatore. Basta una fermata di metropolitana, per entrare in altri territori, in altre contrade.

Per la strada siamo attratti da un diffuso gusto per l'innovazione e per la sperimentazione. Quel gusto per la sperimentazione che è invece assente negli spazi museali. Si tratta, spesso, di strutture vecchie, che adottano criteri espositivi obsoleti e propongono scelte scontate. Dal MoMA al Metropolitan, al Watari-um, nessuna sorpresa. Molta arte occidentale. Poca arte orientale, spesso influenzata in maniera chiara dalle avanguardie europee. Il calendario delle mostre estive prevedeva personali dedicate, tra gli altri, a Mirò, alla Scuola di Barbizon e a Magritte. La retrospettiva dedicata al pittore surrealista è diventata un evento. Ad ospitarla, però, non è stato un museo, ma un centro commerciale, il Bunkamura, che si trova nel cuore di Shibuya. Non è un'eccezione. Basta andare all'Opera City, dove c'è il Virtual Museum. E a Shinjuku, nello Yasuda Building, per scoprire che, all'ultimo piano, dinanzi a uno skyline mozzafiato, c'è Togo Seji Art Museum, dove sono esposti i *Girasoli* di Van Gogh e tele di Cézanne e Gauguin. È il frutto di una scelta meditata. In Giappone questo è un momento difficile per le strutture museali pubbliche. I privati, invece, sono più dinamici e possono, con maggiore facilità, destinare ingenti somme di denaro nell'organizzazione di esposizioni d'arte di alta qualità. L'intento è dare un'identità a quelli che vengono ormai definiti non-luoghi. Grattacieli e centri commerciali sono trasformati in piccole città situate all'interno della metropoli, dotate di piazze e di strade, con spazi di intrattenimento, dove è possibile fare acquisti, incontrare persone, leggere, guardare quadri.

Per comprendere le traiettorie percorse da-

gli artisti giapponesi più giovani, bisogna recarsi nelle gallerie di Ginza. Lì ci imbattiamo in opere spesso caratterizzate dalla ripetizione, senza fantasia, di modalità espressive internazionali, con spunti minimal e conceptual. Questa incertezza linguistica ci conduce a riflettere su alcuni punti. Il Giappone si trova in una fase di transito. Dal punto di vista politico, economico, culturale. È forte la frattura che separa le varie generazioni. Non è ancora stata compiutamente definita la specificità nipponica rispetto al resto del mondo. Per un verso, il Sol Levante - in Occidente - è riconosciuto per le proprie tradizioni vecchie e nuove - per gli oggetti di design puliti e rigorosi, ma anche per le bizzarre fantasie dei manga. Per un altro verso, si percepisce un'intensa voglia di cambiamento. La «next generation», che considera il passato come qualcosa di distante, ama travestirsi, nell'abbigliamento, nel taglio di capelli, nel colore degli occhi; preferisce dar vita a complesse operazioni di bricolage e di meticcio. Da un lato, c'è il desiderio di correre, di andare veloci; dall'altro si vuole salvaguardare la lentezza di cerimonie come quella del tè o di arti antiche come l'ikebana.

L'impero dei segni
di Roland Barthes, Einaudi, 1974
Sol mutante
di A. Gomasca e L. Valtorta, Costa & Nolan
La bambola e il robotto
a cura di A. Gomasca, Einaudi, 2001
Pittura giapponese dal 1800 al 2000
di I. Masaaki, Skira, 2001
Giorni giapponesi
di A. Terzani Staude, TEA, 2002

sostieni i **DS** aderisci ai **DS**



Perché partiti più solidi e finanziati in modo trasparente rendono più forte la democrazia.

Il costo dell'azione di sinistra è di Euro 50,00

Si può sottoscrivere:

- con bonifico bancario sul conto corrente n. 732.33, presso la Banca Toscana, Agenzia 1, via Sicilia 203/A, Roma (ABI: 03400 - CAB: 03201);
- con un versamento sul conto corrente postale n. 40228041;
- con carta di credito, sul sito www.dsonline.it

I versamenti vanno intestati a **Democratici di Sinistra/Direzione**, via Palermo 12 - 00184 Roma, specificando: "Contribuzione volontaria ai sensi della L. n. 2 del 2.1.1997".

Le sottoscrizioni effettuate da Persone fisiche e da Società di capitali tramite bonifico bancario o conto corrente postale sono fiscalmente deducibili indicando la causale.

**Per la tua libertà
Per i tuoi diritti
Per il tuo futuro**



www.dsonline.it

Per informazioni: Tel. 066711217 / 218 / 380

Per la ripresa del riformismo

a cura di Paolo Sylos Labini e Alessandro Roncaglia

in edicola
con **rUnità**
a € 3,10 in più

rUnità

Per la ripresa del
riformismo

a cura di Paolo Sylos Labini e Alessandro Roncaglia

Un'iniziativa in collaborazione con **Opposizione Civile***

* ccp: 24317687 - opposizionecivile@libero.it - tel e fax: 066879350