

ASOR ROSA, BIANCHERI, SERENI ECCO LA TERNA DEL GRINZANE
Alberto Asor Rosa con «L'alba di un mondo nuovo» (Einaudi), Boris Biancheri con «Il ritorno a Stomersee» (Feltrinelli) e Clara Sereni con «Passami il sale» (Rizzoli) sono i vincitori della sezione di narrativa italiana del Premio Grinzane Cavour; per la narrativa straniera i vincitori sono: Javier Cercas con «Soldati di Salamina» (Guanda), Miljenko Jergovic con «Mama Leone» (Libri Scheiwiller), Ahmadou Kourouma con «Allah non è mica obbligato» (Edizioni e/o). Il Premio «Una vita per la letteratura» è andato al sudafricano J. M. Coetzee.

sunday morning

FUNK TO FUNKY, UN PASTO NUDO IN FACCIA ALLA GUERRA

Beppe Sebaste

Mi è venuta in mente la definizione di *Pasto nudo* data dallo stesso William Burroughs, quell'attimo gelato di pausa del senso, quando la mano che tiene la forchetta, dice, resta sospesa a mezz'aria. Eravamo a tavola, il bambino si alzava per giocare coi suoi mostri di gomma, lei e io un ultimo sorso di vino, e pane di sesamo, e canzoni di David Bowie nel piccolo stereo in cucina - ecco, questa tranquillità ordinaria, disarmata, lo scorrere del tempo e dei gesti, la casa, la musica, tutta questa vulnerabilità nella mia visione veniva infranta in un baleno. È il proprio del *suspens* quello di richiamare le immagini della vita inerme (della vita «buona»), e per esempio Stephen King è indiscusso maestro di queste rappresentazioni dell'ovvio, quasi in tempo reale, che indugiano sulla vita quotidiana per farci meglio attendere, con spavento, l'insorgere del male. Ma l'orrore cui mi riferisco è un altro, e non ha niente di soprannaturale. *Ashes to ashes, funk to funky*, cantava David Bowie, «cenare alla cenere, paura alla paura». Quello che pensavo io, e credo anche Bowie, è semplicemente la guerra.

Alcuni anni fa, dalla finestra di un lussuoso hotel, richiamato dal frastuono assordante vidi nel cielo del Medio Oriente un volteggiare di aerei da guerra, triangoli neri e sottili, aggressivi e temibili già nella forma, pura potenza espressiva della grande tecnologia occidentale. Era un'esibizione «innocua», eppure non potei trattenermi dallo scoppiare a piangere, pensando a chi, oltre alle forme e al rumore, subisce gli effetti a cui quegli aerei erano finalizzati. Si tratta solo di un ricordo, che non equivale ancora a una memoria. La memoria è quella delle nostre madri e dei nostri padri che riferiscono di quel sibilo sottile che cinquant'anni fa anche sotto il nostro cielo preludeva allo scoppio e al rimbombo. Credo che la realtà sia cambiata, che non ci sia più quell'intervallo percettivo nelle moderne armi di distruzione di massa. Che, grazie alla tecnologia dei Paesi più potenti del mondo, la sincronia sia ormai perfetta tra la paura, il rumore, la distruzione, l'estinzione di sé e degli altri. Che la realtà intera sia, per chi lo sa sentire, un «pasta nudo». *Ashes to ashes, funk to funky*, «Sappiamo che il



Maggiore Tom / è un tossico / confinato nell'alto dei cieli / raggiunge una depressione senza fine (...) Un lampo di luce / ma nessuna pistola fuman-te...».
Le conversazioni hanno questo di rassicurante, che la loro catena di parole ricuce, come i racconti, le apparenze disperse, i pezzi di mente, le impressioni. Così, bevendo il caffè ho parlato della mia visione (il bambino ora giocava al computer, imparava a scrivere, a lasciare tracce), ho ricordato quegli aerei di morte, e che le canzoni di Bowie hanno qualcosa di terribile e insieme consolante, come la sua musica in crescendo, che si apre e si espande; poi io e lei abbiamo detto quella frase dei Velvet che ripeté Wim Wenders, «la mia vita fu salvata dal rock'n'roll». Forse perché il rock è già così spezzato, e le sue parole nascono già rotte, e per questo vere; ma oggi mi è difficile pensare a frasi più lunghe, come un articolo o una riflessione. «Mia madre mi diceva / di portare a termine le cose / Meglio che non perdi tempo / con il Maggiore Tom». O con il Generale Bush. (bsebaste@tin.it)

Gioca con Duchamp e non farti schiacciare dall'arte

Stasera a Firenze «in mostra» un videogame contro lo strapotere delle immagini

Antonio Caronia

La bellezza può sopraffare? L'arte può fare star male? Sì, naturalmente, e la malattia indotta dall'eccessiva e troppo concentrata esposizione alle immagini artistiche ha addirittura un nome: l'abbiamo chiamata «sindrome di Stendhal», ma siamo stati noi a farlo, e non i contemporanei di Stendhal, visto che si tratta di una sindrome tipica della civiltà di massa ipermoderna, in cui la fruizione dell'opera d'arte è diventata consumo, e il «vedere» (non guardare né contemplare) i quadri e le sculture è una delle più tipiche, defatiganti ma obbligatorie attività di quella nuova razza di umani chiamati «turisti».

Ma Lorenzo Pizzanelli, che è giovane ed è artista (ma per favore non chiamiamolo «giovane artista», che è un'etichetta così riduttiva) ed è fiorentino, sembra insoddisfatto da questo discorso. Lui, a giudicare dal suo ultimo lavoro, sembra suggerire che il vero modo di rapportarsi all'arte sia quello di ingaggiare un corpo a corpo con le immagini, per sezionarle, affrontarle il loro perverso potere e alla fine sconfiggerle (se ci si riesce). Sì, l'ho raccontata come un videogame perché l'ultima opera di Pizzanelli è un videogioco, si chiama *Iconoclast game*, e verrà presentata in anteprima questa sera alle ore 21.30 a Firenze, alla spaziale BZF (leggetelo aggiungendo le vocali, Bizzef-

fe, a Firenze fanno così), che è lo spazio espositivo della Vallecchi, in via Pancale 61 r, con una performance introdotta dall'autore e animata dall'attore Ugo Giulio Lurini nelle vesti del David di Michelangelo. Alla performance seguirà una prima sessione parziale del gioco on-line (proiettata su grande schermo) a cui il pubblico potrà partecipare. I non fiorentini e i fiorentini pigri si perderanno la performance, ma potranno vedere le parti già pronte del videogioco sul web, all'indirizzo www.iconoclastgame.it.

Ho detto anteprima, perché il videogioco sarà completato tra qualche mese (e allora lo si potrà trovare in libreria). Ci stanno lavorando, oltre a Pizzanelli che è soggettoista, sceneggiatore e disegnatore, una serie di musicisti diretti da Francesco Gioni, e per lo sviluppo multimediale il Master Multimedia dell'Università di Firenze (in collaborazione con Rai e Mediateca Regionale Toscana) diretto da Alberto Del Bimbo. Nessuno più spero - dovrebbe scandalizzarsi se un artista pensa, disegna e produce un videogioco. Specialmente se, come questo di cui stiamo parlando, unisce al divertimento anche scanzonato (ma misurato) un'interessante riflessione sulla storia dell'arte e sui suoi esiti novecenteschi e tardonovecenteschi. *Iconoclast game* infatti, sin dal titolo, fa riferimento al dibattito dell'VIII secolo fra iconoclastia e iconofilia, conclusosi all'inizio del IX se-



L'immagine di copertina di «Iconoclast game»

colo con la vittoria di quest'ultima e con la scelta di rappresentare il sacro attraverso le icone (nell'occidente cristiano: come sappiamo altre culture, come quella

ebraica e quella islamica, hanno fatto la scelta opposta). Il significato della sconfitta dell'iconoclastia non solo per la storia dell'arte (ovvio), ma per tutta la cul-

tura occidentale, è stato più volte sottolineato da studiosi di vari orientamenti. Ora Pizzanelli, a mio parere correttamente, vede nella scelta di rappresentare il sacro attraverso le figure «una sorta di ricerca affannosa nella personificazione della "Verità"», che genera una competizione tra verità concorrenti per il tramite delle icone che le rappresentano. Gli echi di queste lotte, in cui la ricerca dell'eccellenza artistica si è sempre intrecciata con la ricerca e la conquista del potere da parte di strati e classi sociali, Pizzanelli li coglie anche nel Novecento, in cui anche le prese di posizione apparentemente più radicali contro le tradizioni artistiche del passato hanno reso alla presenza e al ruolo dell'icona un implicito omaggio.

Si comprende allora perché il protagonista di *Iconoclast game*, il personaggio che rappresenta il giocatore, sia Marcel Du-

champ, che del rovesciamento del potere dell'immagine (ma anche della sua pratica raffinata e *détournée*) è stato uno dei massimi e decisivi rappresentanti nella prima metà del secolo scorso. Ma azzarderei di più. Nel prologo (che vedremo questa sera a Firenze e sul sito) assistiamo all'incursione della Morte che strappa a Marcel il doppio femminile (Rose Sélavye) e lancia così il gioco vero e proprio, in cui Marcel, viaggiando nel museo, verrà attaccato da nove capolavori dell'arte occidentale che si animano e cercano di eliminarlo. La vittoria del giocatore porterà (col divertente intervento di alcuni protagonisti dell'arte contemporanea, da Orlan a Christo) alla riconquinta di Marcel e Rose. Ora, con questo Pizzanelli non vuole forse dirci che l'uso e l'abuso dell'immagine nella nostra tradizione culturale (immagine transitata dall'arte ai mass media, tv e pubblicità in testa) è il simbolo e il sintomo di un'atrofizzazione della pienezza e delle possibilità dell'uomo? Che per ritrovare il contatto con l'Altro, con il nostro doppio, senza che ciò significhi il nostro annientamento, dobbiamo smettere per un momento di delegare al mondo delle immagini tutta la scarsa riserva di senso che siamo capaci di concepire? Che solo attraverso l'ironia (anche l'ironia dell'interattività di un gioco) possiamo sospendere il potere delle immagini e riconquistare la nostra libertà di scelta?

La globalizzazione del sapere: le proposte di Folena e Sulpasso per contrastare l'attuale modello di sviluppo occidentale

Fare qualcosa di sinistra per un mondo migliore

«Know global» (Baldini&Castoldi, pagg. 210, euro 12,40) è il titolo del saggio che Pietro Folena e Umberto Sulpasso hanno dedicato alla globalizzazione del sapere. Del libro anticipiamo un brano.

Pietro Folena

Un anno fa i Ds sbagliarono profondamente. Dovevamo esserci, con le nostre idee, come nei mesi successivi siamo stati alla Marcia Perugia-Assisi o a Porto Alegre. E dovevamo esserci ancor di più dopo il 20 luglio, dopo la morte di Carlo Giuliani. Non dovevamo lasciare decine di migliaia di persone che sentivano il bisogno di testimoniare la loro volontà e il loro sdegno senza il più grande partito della sinistra. Ma quello che non fu solo un errore tattico di un partito e di un Ulivo scossi dalla sconfitta e attraversati da un importante e acceso dibattito interno. Li venne fuori una *incertezza strategica*, che rappresenta la vera sfida su cui lavorare. Quei ragazzi vedevano nel G8, e nella zona rossa che lo proteggeva, il simbolo di un governo antidemocratico e ingiusto del pianeta. L'*incertezza strategica* non riguarda lo straordinario sforzo di governo che i Ds e tutte le forze della sinistra europea hanno compiuto negli anni Novanta. Anzi l'Euro, e il progetto di una nuova Europa - in un mondo dollarizzato e monopolare - rappresentano una prima risposta verso una struttura più democratica e più equa del pianeta. Ma se allora governavamo in tredici Paesi europei su quindici, e oggi solo in quattro, e se negli Usa il riformismo clintoniano è stato sconfitto e ha lasciato il posto al liberismo militarista di Bush, occorre riconoscere che non abbastanza abbiamo fatto i conti con ciò che, negli stessi anni Novanta, succedeva nel pianeta. In quegli stessi anni la differenza tra i più ricchi e i più deboli è enormemente cresciuta.

Migliaia di aziende occidentali hanno decentrato le loro produzioni in Paesi con un costo del lavoro 10, 20, 30 volte più basso, e in cui i diritti umani e sociali sono negati. L'emissione di gas nell'atmosfera è proceduta in modo esponenziale provocando evidenti cambiamenti climatici. I dati su Aids, fame, guerre dimenticate in Africa sono noti. Non abbiamo guardato abbastanza alla «struttura del mondo». E cioè al fatto che la finanziarizzazione-



Giovani al Social forum di Firenze

Tano D'Amico

ne, le grandi *corporation*, le fusioni gigantesche, concentravano per la prima volta su scala mondiale proprietà e ricchezze immense proprio quando la rivoluzione digitale offriva un'opportunità inedita di giustizia, di benessere e di democrazia.

Così si disegnava un nuovo conflitto - senza voler tornare ai fondamentali del movimento operaio - tra questa struttura della proprietà e l'espansione di diritti, aspettative, speranze di libertà per centinaia di milioni di esseri umani. Questa parte del mondo - caduti i non allineati, tramontate, anche per le gravi responsabilità dell'Urss, le illusioni delle rivoluzioni neocoloniali - è stata non rappresentata politicamente, e il governo delle politiche è stato assicurato prima dal Fmi e dalla Banca Mondiale, e poi, dal '94, dal Wto, e dalle sue decisioni e sanzioni inappellabili.

Questo è l'impero: prima che una nazione, un modello di economia e di accumulazione della ricchezza senza limiti, regole, pudori. Primitivo e monopolista. (...)

Essere «sinistra» vuol dire pensare a un nuovo intervento pubblico nell'economia e nella società che non avvenga sul militare e con la guerra, ma su ambiente - salute, in senso lato -, servizi e cultura. Si delinea la

prospettiva di un nuovo compromesso sociale-democratico, che non potrà essere europeo e globale, con al centro alcuni principi chiari. Ne cito i titoli:

1) La pace, a partire dalla riduzione delle spese militari e dall'opposizione ai nuovi progetti di guerra. Ormai è chiaro che dopo l'11 settembre - e la necessaria e dura lotta contro il terrorismo - non si è seguita la strada dell'Onu, ma un classico della Storia del secolo passato. La sinistra, l'Europa devono fermare questa spirale.

2) Un welfare globale, cominciando dall'avvio di politiche globali di prelievo fiscale - come la Tobin tax e la penalizzazione delle società che operano nei paradisi fiscali - che colpiscano le speculazioni internazionali e che finanzino una redistribuzione della ricchezza planetaria, attraverso forme di welfare globale, una strategia dei diritti su scala internazionale, riconducendo le politiche di cooperazione - a partire dallo 0,7% (l'Italia è allo 0,13%) - e dalle forme di cooperazione decentrata, di sviluppo del commercio equo e solidale, di partecipazione diretta della società civile.

3) Al centro di questa strategia ci dev'essere la redistribuzione dell'accesso al sapere e alle informazioni, democratizzando la rivoluzione

digitale e tecnologica.

4) Un altro modello di sviluppo, meno energivoro, ecologicamente sostenibile, sviluppando i nuovi saperi fondati su principi di *sobrietà* e di *qualità* - richiamando la grande intuizione berlingueriana sull'austerità - e indicando in una grande campagna per l'acqua il terreno primario e pubblico di un profondo ripensamento degli indirizzi liberistici e privatizzatori degli ultimi decenni.

5) L'affermazione universale dei diritti umani, a partire dall'avvio nell'autunno 2002 della Corte Penale Internazionale, boicottata da Usa, Russia, Cina, Israele e nonostante il negativo compromesso raggiunto con gli Usa, come prima sede universale per l'affermazione dei principi della Carta dell'Onu e della Dichiarazione del '48.

6) La democrazia globale: non è più tempo di G8, ma di nuove sedi paritarie e partecipate; occorre cominciare dalla democratizzazione delle organizzazioni internazionali, a partire dall'Onu, il potenziamento e l'efficacia dell'Oil e dell'Oms, l'istituzione di un'organizzazione per le risorse naturali, e il profondo ridimensionamento delle attuali strutture finanziarie e commerciali (Fmi, Bm, Wto). In questo libro suggeriamo l'idea di un fondo e di una banca del sapere, che ne governi la distribuzione e la possibilità, per tutti, di accesso alla cultura.

7) L'Europa federale, come cuore del rilancio di una sinistra europea, che sappia rinunciare a visioni nazionalistiche: un progetto che deve diventare il primo grande nucleo democratico e aperto di una struttura meno ingiusta di governo del pianeta.

Un altro mondo è possibile, un altro mondo è necessario, un altro mondo noi stiamo cominciando a costruirlo. Non si tratta di sciogliersi nei movimenti. Ma di mettere in campo - è definitiva quello che ho ricavato dalle mie presenze a Porto Alegre, ed è forse il tratto comune delle lotte di questi mesi, da quelle sindacali ai girotondi alla critica alla globalizzazione - un'idea partecipativa della politica e della democrazia. Riscopriamola questa parola nostra: *partecipazione*. Non conta solo decidere, conta come si decide per decidere cosa. Conta la democrazia delle decisioni: l'ascolto, la critica, la capacità di guardare sempre fuori, e in particolare a chi, più debole ed escluso, ha bisogno di avere al proprio fianco una grande energia positiva, serena e sicura.

Ferdinando Targetti

complicanze LE CONSEGUENZE ECONOMICHE DEL GOVERNO BERLUSCONI

Berlusconi ha vinto le elezioni illudendo se stesso e gli italiani che bastava la sua presenza al governo perché l'Italia conoscesse un secondo miracolo economico.

Ripercorrendo in modo analitico 18 mesi di politica economica del governo Berlusconi questo libro aiuta a capire perché questo miracolo non è avvenuto, nè potrà avvenire.



in edicola dal 23 gennaio
con l'Unità a € 3,10 in più