

Se nasco
un'altra volta
ci rinuncio

ex libris

Ivan Della Mea

lutto

ADDIO A SAMIRA BELLIL CHE VOLEVA SCAPPARE DALL'INFERNO

La scrittrice francese Samira Bellil, autrice del libro *Via dall'inferno*, è morta all'età di 33 anni «al termine di una dolorosa malattia». Lo ha annunciato con un comunicato Olivier Rubinstein, direttore generale della casa editrice francese Denoel, che nell'autunno del 2002 aveva pubblicato il libro autobiografico che è diventato un caso internazionale (in Italia è stato tradotto dall'editore Fazi. Andata e ritorno dall'inferno passando per violenza, fumo, pestaggi, amori dannati: è la storia di Samira Bellil, di origine algerina, entrata da bambina nella squallida realtà delle periferie di Parigi. Ed è in queste degradate periferie che inizia a tessersi la tela che la terrà prigioniera per più di venti anni e di cui si libererà anche grazie a questo racconto autobiografico di denuncia dai toni duri e dal sapore amaro, ma di forte impatto emotivo. Vittima di ripetuti stupri, fin dall'età di 14 anni, Samira

Bellil, era impegnata da qualche tempo in attività di sostegno a donne che hanno subito violenze sessuali come educatrice e terapeuta in strutture socio-sanitarie della periferia parigina. «Rifiutata. Inutile. Sporca. Colpevole», annota Samira, che invece nei primi anni di vita aveva conosciuto la tranquillità familiare vivendo in Belgio con genitori adottivi fiamminghi, rifugio di molte delle sue vacanze estive. E per l'educazione europea della sua infanzia e quella più algerina dell'adolescenza Samira si sente il frutto di due tradizioni, una dicotomia euro-magrebina che si ricomponne in modo «pazzesco» in una terza identità subita a 17 anni, nel suo paese, in quell'Algeria dove era tornata per una vacanza al mare con la madre e dove neppure viene creduta o ascoltata dalle autorità.

Samira Bellil trascina il lettore di *Via dall'inferno* da subito nella sua realtà adolescenziale di ribelle che sfida le regole



della famiglia in cerca della «stessa libertà di un maschio». La «teppistella» Samira si rifiuta di restare confinata in casa e di uscire solo per andare a scuola, come fanno le ragazze per bene, usa con soddisfazione un assegno falso per comprarsi le scarpe «fighe», è contenta di avere un ragazzo capobanda. E la scrittura si fa asciutta, rapida, convulsa quando Samira rievoca in modo puntuale come a 14 anni sia stata per ben due volte vittima di stupri di gruppo rituali delle bande di quartiere. Ormai nel girone delle «ragazze facili», «poco di buono», una frastornata Samira assetata di giustizia ha il coraggio di sporgere denuncia, mentre la stessa famiglia chiude gli occhi, innalzando un muro di silenzio.

In Francia la aspettano soggiorni in comunità, crisi epilettiche, nuovi amori, frustranti esperienze lavorative, scoppi di violenza incontrollati e finalmente, a 24 anni, una luce per uscire dal tunnel, la terapia da una psicologa. E un'idea: scrivere un libro «perché possa servire ad altre ragazze», «perché tutto questo non mi sia capitato inutilmente».

r.u.

Giorni
di Storia

l'Italia di Ulisse

dal 10 settembre
in edicola il libro
con l'Unità a € 4,00 in più

orizzonti

idee | libri | dibattito

Giorni
di Storia

l'Italia di Ulisse

dal 10 settembre
in edicola il libro
con l'Unità a € 4,00 in più

Toni De Marchi

Sorry, no beige. Era il 1998 quando Apple presentò l'iMac: un ovoide colorato che cambiò la percezione stessa del computer. Non più un oggetto sempre uguale a se stesso, monocromo, seriale persino nell'aspetto, ma una macchina dove forma e funzione riconquistavano la propria autonomia creativa. Sottolineata dalla provocazione del colore: cinque tinte secche, senza compromessi su una plastica traslucida che lasciava vedere il cuore, mostrava la macchina nella sua funzionalità essenziale. E dalla rinuncia al beige, il colore della banalità. *You just do what's expected of you. It's just beige to beige to beige.* These days cantava John Mellencamp per denunciare un'era di omologazione e banalità.

Verde e violetto. E poi *Bondi blue*, un blu marino dal nome di una spiaggia alla moda di Sidney. Rosso rubino, *ruby*, assurdo a icona dell'iMac in uno spot di trenta secondi sullo sfondo di *Ruby Baby* cantata da Dion: *Ruby, Ruby, Ruby will you be mine?* E *Tangerine*, mandarino, per finire dove tutto cominciò. *Tangerine* è infatti anche il nome dello studio londinese dove lavorava Jonathan Ive, il designer dell'iMac, dell'iPod e di tutti i prodotti Apple più recenti. È per colpa di una vasca da bagno se nel 1998 i computer presero colore. L'ideal Standard britannica rifiutò un progetto di Ive e Silicon Valley guadagnò un nuovo abitante.

Quando nel 1997 Steve Jobs ritornò alla direzione della Apple, Ive ebbe l'opportunità di dare corpo alle sue riflessioni in un'industria che fino ad allora «misurava il successo in gigabyte e velocità del processore». «Non c'è nessun altro prodotto che cambi funzione come il computer. L'iMac può essere un jukebox, uno strumento per fare editing video, per organizzare le fotografie. Puoi progettarti

DESIGN

Il computer definitivo

*Blu, rosso, mandarino tutto tranne che beige
E poi la sterzata verso il bianco
Ecco la rivoluzione minimalista di Jonathan Ive creatore dell'iMac e dell'iPod*

e puoi scriverti. Poiché quello che fa è così nuovo, così cangiante, ci permette di usare nuovi materiali, di creare nuove forme. Le possibilità sono infinite» dirà Ive in un'intervista di qualche anno fa a *Face Magazine*.

È curioso come, proprio mentre il logo della Apple (una mela sbocconcellata con le tinte dell'arcobaleno) perdeva il colore e diventava bianco, fossero i computer ad acquistarlo. È un po' il paradigma del pensiero laterale di Ive: la macchina ridisegnata per ritornare al centro delle attenzioni è essa stessa un'icona che incorpora il marchio, non ne



Il designer della Apple Jonathan Ive abbracciato a una sua creatura

è dominata. Pensate al destino delle Rolls Royce, le cui forme furono fissate per sempre dalla *Winged Victory*, la vittoria alata che sovrasta il radiatore.

Come tutte le rivoluzioni, quella dell'iMac (il primo, perché ne arriverà un secondo ed un terzo) aveva in sé un grande rischio, anzi due: restare incompiuta, essere incapace di rinnovarsi. «Quando ci mettemmo a lavorare al progetto del nuovo iMac, c'era certamente una tendenza evolucionista, nonostante che una delle cose che fecero grande il primo iMac fu che fosse così rivoluzionario. Allo stesso modo, anche il nuovo iMac avrebbe dovuto essere rivoluzionario» spiega Jonathan Ive parlando della seconda incarnazione del computer.

E di rivoluzione si può ben parlare anche per il computer che archivierà l'esperienza dei colori. Così come erano apparsi, all'improvviso scomparvero, spazzati via da un bianco candido e assoluto. Se la rivoluzione dei colori era servita ad attirare l'attenzione, a rompere gli schemi e ad archiviare il beige, era giunto il momento di tornare alle cose essenziali. Guidato da *mantra* di Apple, «anziché insegnare i computer alla gente, insegnare la gente al computer», Ive se ne uscì con il computer ridotto alla sua essenza nuda: una semisfera sormontata da un monitor a cristalli liquidi sospeso a mezz'aria grazie ad un braccio idraulico sensibilissimo.

È stato uno strano destino quello del secondo iMac, che vide la luce nel 2002, quasi quattro anni dopo il cugino a colori. Nessun tentativo di imitazione, mentre furono numerosi per il primo. Questo monitor che galleggiava era in effetti la cosa più lontana da un

computer che un designer potesse immaginare. Ive aveva iniziato il percorso verso un minimalismo assoluto che partiva dal bianco. Secco, senza concessioni. L'iPod, icona mobile di un mondo senza molti riferimenti ideali, è in qualche modo il frutto di una catarsi servita a ricondurre la forma alla funzione. O, forse, a ridare funzione alla forma.

Naturalmente bianco, niente più di uno schermo a cristalli liquidi e una ruota tattile sul davanti. L'oggetto si riduce alla rappresentazione di se stesso. È il software che si occupa di tutto, un software costruito secondo il principio di «insegnare al computer la gente». Se ne vendono più di ottocentomila a trimestre di questi oggetti per ascoltare la musica. Quasi il 70 per cento del mercato è occupato dall'iPod. I suoi pari, che pure portano marchi importanti, si confrontano ancora con pulsanti, rotelline, cromature. L'iPod si riconosce da lontano: un cavetto che esce da una tasca, un auricolare bianco. Un segno che identifica la tribù. E tanto basta per deciderne le fortune.

L'ultimo iMac, presentato a Parigi alla fine di agosto, prosegue questo cammino verso l'annullamento della forma alla ricerca della funzione pura. Il nuovo iMac non è nulla più se non un monitor (grande, 17 o 20 pollici). Nient'altro. Potrebbe essere il televisore di casa, uno di quei televisori piatti che ormai vi propongono come se fossero l'ultima spiaggia della felicità. Ive ha superato se stesso cancellando qualsiasi riferimento formale all'oggetto per ridurlo a puro segno. Grazie anche alle tecnologie oggi disponibili (il *wi-fi* per connettersi ad Internet, e il *Bluetooth* per far dialogare il computer con mouse, tastiera e stampante) il nuovo iMac potrebbe aver bisogno di un solo cavo: quello dell'alimentazione.

L'ispirazione diretta viene dall'iPod. «Le somiglianze tra l'iPod e l'iMac derivano dal fatto che entrambi i progetti hanno esattamente lo stesso approccio» spiega Jonathan Ive «far maturare un'idea finché sembra completamente inevitabile, completamente essenziale. L'iMac è così spoglio, così assolutamente sereno, che ti lascia fare esattamente quello che vuoi fare».

Ive parla di «armonia e onestà» delle soluzioni progettuali. Ma questa ricerca dell'assoluta forma evoca inevitabilmente Hal e la sua ribellione. Ive riuscirà a costruire il computer definitivo, capace di confondersi per sempre nel nostro ecosistema di prossimità?

Roberto Cotroneo

Con il nuovo sistema operativo della Apple potremo conservare e ritrovare tutta una vita intera. Anche quello che ci eravamo dimenticati

Jaguar, Panther, Tiger: i felini a caccia della memoria

Non è mica una cosa da poco decidere in che spazi muoversi durante la giornata. E non si tratta di spazi urbani, o di spazi domestici. Ma si tratta di spazi dentro il computer. O, come li chiamano gli specialisti, ambienti operativi. In molti sottovalutano ancora il problema. Un computer vale l'altro, un computer serve per lavorare, un computer deve essere potente e avere buona memoria, poi il resto ha poca importanza. Ma questo è sempre più un pensiero arcaico, lontano, che appartiene a un altro mondo, un mondo superato. Perché ormai i computer ti accompagnano per buona parte della tua vita. Si accendono e ti mostrano un mondo possibile, diventano un ipotetico luogo dove ti muovi, dove archivi i film, metti a punto le fotografie, memorizzi i testi, ascolti musica, e addirittura finisci per comporla. È su questo nuovo modo di pensare i computer che si gioca la partita futura di Microsoft e di Apple. La guerra dei sistemi operativi. Microsoft più austero, Apple più aggressiva. Microsoft che lavora da tempo a un nuovo sistema segretissimo. Apple che ne sforna uno all'anno, e dà loro dei nomi molto creativi: prima Jaguar, poi Panther, e prossimamente Tiger. Mentre Bill Gates, capo di Microsoft, si limita a usare gli anni in cui vengono sfornati i sistemi operativi: il Windows 98, Windows 2000, Windows XP. Finestre sul mondo per Microsoft, vera e propria caccia grossa per Apple, che ha inventato un browser, ovvero un programma per andare su internet, che si chiama Safari, mentre in casa Microsoft continuano ad aggiornare il vecchio programma Explorer.

Ma al di là dei nomi e delle strategie di

marketing c'è una nuova filosofia che sta facendosi largo. Attraverso due aspetti. Il primo è che il computer quando si accende diventa un oggetto estetico, qualcosa che non serve soltanto a scrivere, o a elaborare e vedere immagini, ma è come entrare in una stanza, con mobili e oggetti che disponiamo secondo un criterio tutto nostro. Il secondo è che, indipendentemente dal tipo di sistema operativo, esiste un nuovo specchio della nostra vita che fino a qualche tempo fa non era neppure immaginabile. E che è la vita digitale. Cioè tutto quanto riusciamo a immagazzinare in un disco rigido di computer, e soprattutto il modo in cui possiamo gestire tutti questi documenti. Questo è il problema più serio: poter cercare. Cercare non soltanto su internet attraverso i motori di ricerca, ma cercare dentro le nostre macchine per mettere assieme progetti ed eventi. Tiger, il futuro e annunciatisimo sistema operativo di Apple, si fonda proprio su questo punto. Poter cercare, poter riunire tutto assieme, poter mettere in fila cose lontane che magari hanno soltanto una parola in comune.

Non è un dettaglio da poco. È una rivoluzione assoluta, di cui ancora non riusciamo a comprendere fino in fondo la portata. Il signor Steve Jobs, grande capo della Apple, presentando Tiger durante l'ultima convention di San Francisco ha mandato a dire ai concorrenti di Microsoft di cominciare a fare le fotocopie. Che in pratica significa: quando usciremo con

Tiger potrete soltanto copiarci. E forse ha ragione. Perché con Tiger tutte le ricerche di file, e persino di immagini saranno possibili, e ogni documento, anche il più sperduto, il più dimenticato riaffiorerà dalla memoria del computer di casa, o del portatile con un semplice click della tastiera. E con il passare degli anni la ricerca potrà riguardare vecchi testi scritti, ma-

gari antiche mail, finite nell'enorme calderone delle cose archiviate.

Ed è più importante di quanto si creda. Soprattutto perché ormai siamo vittime di un paradosso. Il paradosso è che un'intera vita di immagini, di documenti, di filmati, di libri, persino di enciclopedie da consultare possono occupare un piccolo spicchio di disco rigido. Nel futuro tutto quello che un tempo stava in un intero solaio del nonno, in decine di cassette straripanti di fotografie di famiglia finirà semplicemente in un computer portatile. Un tempo il ritrovare le proprie foto, il rileggere le proprie lettere, o le lettere dei nonni, il rivedere e sfogliare vecchie riviste, passava dalla casualità, dalla possibilità di farsi cadere in testa una scatola di biscotti, dall'alto di un armadio, e scoprire che all'interno, legate con un nastro azzurrino, c'erano vecchie lettere mai lette da nessuno. Domani tutto sarà in cartelline virtuali, in incornici colorate e disordinate, e magari dimenticate. Che non si possono maneggiare, che non possono essere ritrovate per caso, a meno di non aprire documenti non bene identificabili nelle due dimensioni di un monitor. L'idea che un giorno (oggi ancora non è possibile) isolando il viso di una persona da una fotografia, si possa chiedere al computer di cercare in quali altre foto di un immenso archivio quel viso ricompare, è stupefacente e impressionante.

Tra dieci anni (non tra cinquanta, o tra un

secolo) chiunque potrà fotografare all'infinito, girare film che testimoniano la nostra vita quotidiana, e portarsi appresso, in un paio di etti, tutto lo scibile, tutta la letteratura del mondo, intere collezioni di giornali, in un miscuglio curioso di cose proprie e cose di altri. Tutto questo dovrà essere gestito, ma soprattutto tutto questo deve essere utilizzabile. Se un tempo per farlo ci volevano grattacieli e palazzi interi, se un tempo per consultare archivi bisognava camminare e camminare per corridoi lunghissimi, oggi bisogna saper «camminare» in ambienti operativi sempre più sofisticati. E quegli ambienti operativi finiranno per sostituire gli ambienti veri perché sono terribilmente più potenti e maneggevoli. Ed è per questo che oltre alle funzionalità sempre più rapide e sempre più efficaci, c'è bisogno di un ambiente rassicurante, un ambiente arredato secondo una filosofia. La filosofia di Apple è ruggente e immaginifica, animali della foresta ed effetti speciali. Applicazioni e programmi che si aprono sul monitor attraverso l'effettivo genio di Aladdin, schermi che hanno immagini astratte e sospese. Microsoft cerca ancora di tenere distante la vita vera dalla funzione della macchina. Ma non durerà a lungo. Prima o poi, come in un videogioco troppo realistico si finirà per scambiare finzione e realtà. La vita digitale si presenterà molto più ordinata, molto più facile da afferrare della vita vera. E forse molti avranno la tentazione di vivere per trasformare tutto in documenti, fotografie, filmati, musica ascoltata e composta direttamente al computer e documenti scritti. E poi mescolare tutto assieme, e trovare un senso dove un senso forse non c'è. E a quel punto sembrerà di essere entrati a capofitto in un racconto di Jorge Luis Borges. Quando i computer, naturalmente, non esistevano.

cotroneo@unita.it

DA OGGI IN EDICOLA

linus SPECIALE

ENZO BALDONI.
PAROLE DI UN
UOMO DI PACE