

# 10

## ORIZZONTI

# Com'è complicata la cultura popolare

**POP** Oggi un gran numero di persone è in grado di seguire, decodificare e commentare prodotti culturali che ieri sarebbero stati d'avanguardia. L'esempio di Stephen King che scrive romanzi complessi e indefinibili ma vende milioni di copie

di Wu Ming 1

**L'**odierna letteratura popolare, discendente diretta e mutante del *feuilleton*, ci propone strutture, linguaggi e personaggi sempre più complessi, anche in opere che scalano le classifiche con facilità e *non-chalance*. È il caso dell'ultimo best seller di Stephen King, *La storia di Lisey* (Sperling & Kupfer, 2006, pp. 619, euro 18).

Zoom out: in realtà è tutta la cultura pop a essere sempre più complessa e articolata, e a richiedere a chi la fruisce un maggiore lavoro cognitivo. Un cinespettatore ibernato trent'anni fa e svegliato oggi sarebbe molto turbato non soltanto da pellicole come *Syriana*, *The Prestige* o *Il ladro di orchidee*, ma anche da prodotti di penultima generazione come *Fight Club* o *I soliti sospetti*. Li troverebbe astrusi, ansiogeni, impossibili da seguire. E stiamo parlando di cinema narrativo, film «di cassetta», non di Godard.

Un telespettatore di trent'anni fa, abituato a narrazioni lineari e dozzinali come *Chips*, *Le strade di San Francisco* o i cartoons di Hanna & Barbera, non capirebbe nulla non dico di *Lost* o *24*, ma nemmeno di *ER*: ritmo ipercinetico, vasta congerie di personaggi, intrichi di sottotrame, narrazione frammentata, episodi non autoconclusivi, rimandi di non immediata decifrazione etc. All'inverso, una serie come *Ai confini della realtà*, negli anni Sessanta ritenuta un gioiellino di complessità, profondità e tv intelligente, oggi ci appare come una raccolta di favolette: ogni elemento è sottolineato *ad nauseam*, il lettore è accompagnato scena dopo scena, tutto è congegnato per essere «a prova di stupido» e non richiedere alcuno sforzo interpretativo.

E che dire dei cartoons? Da *Scooby-Doo* e *Braccolbaldo* ai *Simpson* e *Futurama* il salto è di svariati anni-luce. E persino la tv-spazzatura di

**Un telespettatore di vent'anni fa, abituato a narrazioni lineari come quella di «Le strade di San Francisco» non capirebbe «ER»**

oggi, quella di cui faremmo volentieri a meno, è comunque più complessa della tv-spazzatura d'antan: seguire tutti i giochi psicologici, le alleanze transitorie, lo svolgersi della minirete sociale del *Grande fratello* richiede sicuramente più attenzione, concentrazione e attività sinaptica di quanta ne richiedessero *Ok*, il prezzo è giusto o la Carrà che ti chiedeva di indovinare quanti fagioli contenesse un vaso.

Ancora: trent'anni dopo *Pacman*, i ragazzini sono esperti di videogames complicatissimi, mondi virtuali dove occorre tener conto di infinite variabili, avere capacità relazionali, saper risolvere problemi ed enigmi, sforzare la memoria. E che dire della nomenclatura del mondo-Pokemon, complessa oltre i limiti del cervelotico eppure perfettamente comprensibile ai nostri figli e fratelli minori?

Insomma: grandi masse di persone sono in grado di seguire, decodificare, commentare (nonché interagire creativamente con) prodotti culturali che ieri sarebbero stati avanguardia, comprensibili solo a minoranze colte, mentre oggi mandano in tilt gli indici d'ascolto e battono record di vendite. Anche se a volte non sembra, il pubblico è maturato, è diventato più attento ed esigente. Soprattutto, si sente - ed è - sempre più coinvolto e partecipe, non vuole più essere soltanto «audience». La cultura pop contemporanea tende a formare comunità aperte di fruitori-riutilizzatori. Per ogni serie tv o videogame esiste una sottocultura di massa, formata da persone che discutono, dissezionano livelli ed episodi, citano, rielaborano, producono addirittura guide ufficiose, manuali on line, compilano il *Dizionario Inglese-Klinton*, realizzano video amatoriali dedicati alla loro



Disegno di Charles Burns, 2000. Sotto, illustrazione di Danny Shanahan per la voce «slouge» del «Futuro dizionario d'America» (Isbn Edizioni)

passione etc. Costoro siete «Voi», gli «You» a cui *Time* ha appena dedicato la copertina di fine anno.

Le possibili cause di tutto questo sono svariate, avremo occasione di elencarle e rifletterci sopra nei prossimi articoli, basandoci su ricerche e riflessioni di studiosi come Henry Jenkins del Mit di Boston (che studia il ruolo dei *fans* e la natura partecipativa della cultura pop nell'epoca di Internet) o Steven Johnson, autore di quel *Tutto ciò che fa male ti fa bene* (Mondadori Strade Blu, 2006) dove s'indagano i rapporti tra la crescente complessità dell'ambiente culturale e l'Effetto Flynn, cioè lo spiccato aumento, da trent'anni a questa parte, del QI medio dei bambini occidentali. Zoom in: Stephen King è lo scrittore più influente del pianeta. Libri, cinema, tv, fumetti, ovunque ti giri trovi segni del suo passaggio. È anche uno dei padri dell'attuale complessità narrativa, e i figli lo riconoscono senza problemi: *Donnie Darko* di Richard Kelly era un omaggio a King, *Lost* è una lunga catena di omaggi a King, e così via.

**Il pubblico è maturato e abituato a ritmi ipercinetici, intrichi di sottotrame e vasta congerie di personaggi**

Tuttavia, anche i tomi di King di ventitrent'anni fa erano più semplici e lineari. Narrativa di genere epica e memorabile, horror innovativi, ma pur sempre genere, pur sempre horror. Erano libri *definibili*. *La storia di Lisey* è indefinibile, perché fa tesoro delle sperimentazioni ed esplorazioni condotte dallo scrittore di Bangor negli ultimi tre lustri, azzardi che spesso hanno deluso e irritato lo «zoccolo duro» dei lettori. Su *l'Unità* ne abbiamo già parlato: ha iniziato Beppe Sebaste (8/3/2003), poi il sottoscritto è tornato

due volte sull'argomento (16/12/2005 e 4/3/2006).

Il Re ha affrontato il viaggio iniziatico alla Torre Nera, si è tuffato nella «polla del linguaggio» e ne è uscito rin vigorito. Con *La storia di Lisey* ci mette tra le mani il suo libro più bello dai tempi di *Dolores Clayborne*, e ci offre l'atipico caso di un maestro che ri-supera gli allievi che lo avevano superato. Per complessità narrativa, linguistica e psicologico-emotiva, *Lisey* fa mordere la polvere non soltanto a molti romanzi «d'Autore» (quelli ritenuti più «artistici» e «seri»), ma anche a molte opere-monstre del panorama pop contemporaneo.

Questo è un romanzo sull'amore, il matrimonio e il lutto, ma anche sui rapporti tra sorelle, tra fratelli, tra padri e figli, scrittore e scrittura, scrittore e lettori, celebrità e privacy. È un libro emotivamente stratificato, intriso di perturbante tenerezza, che mette in luce gli aspetti meno scontati e più contro-intuitivi di amore, angoscia, nostalgia e paura. *Lisey Debusher* è la vedova di Scott Landon, famo-

### EX LIBRIS

*Non penso mai al futuro. Arriva così presto.*

Albert Einstein

so scrittore morto da due anni. Il loro è stato un matrimonio felice e al contempo oscuro, pregno di rimozioni e segreti. Segreti risalenti all'infanzia di Scott, trascorsa in un'isolata fattoria della Pennsylvania insieme al fratello maggiore Paul, entrambi alla mercé di un padre psicotico e autoleionista che nondimeno amava i suoi figli, li amava con forza e disperazione.

*Lisey* è incapace di elaborare il lutto e sgombrare lo studio di Scott (un fienile riconvertito), ma è assediata da fans, accademici e maniaci, tutti interessati a eventuali romanzi inediti o incompiuti, e deve decidere che fare. Una mattina entra nello studio e *ricorda*, ricorda a cerchi concentrici, a partire dal giorno del 1988 in cui salvò la vita a suo marito. *Lisey* ha anche quattro sorelle, una delle quali, Amanda, ha seri problemi neurologici. Quando Amanda precipita in uno stato catatonico, *Lisey* scopre che Scott, prima di morire, ha predisposto per la sua amata una sorta di caccia al tesoro («a bool-hunt»), un percorso oltre i confini del nostro mondo, al termine del quale la vedova avrà elaborato il lutto.

Il romanzo è intelaiato su quattro flashback disposti «a matrisca», ricordi rimossi che contengono ricordi rimossi che contengono ricordi rimossi. Nel 2006 viene ricordata una situazione verificatasi nel 1996, al cui interno era riaffiorato un ricordo del 1979, a sua volta imperniato sul racconto di fatti avvenuti negli anni Sessanta. Tutti questi eventi e ricordi sono a cavallo tra due dimensioni, due mondi paralleli: uno è il nostro, l'altro è *Booya'moon*, universo sospeso tra vita e morte, silenzio e parola, orrore e sollievo. King si muove all'indietro e lateralmente, passa continuamente da un livello all'altro e da un mondo all'altro, e mentre lo fa cambia i tempi verbali, chiude i capitoli a metà frase, interrompe bruscamente i flussi di coscienza dei personaggi, addirittura opera un radicale slittamento del punto di vista saltando dal penultimo all'ultimo flashback. Scelte di questa portata, in passato, erano appannaggio di romanzi ipercolti e «illeggibili»; oggi li troviamo in un libro

**Il re dell'horror è uno dei padri dell'attuale complessità narrativa. Ha abbandonato da tempo il «genere» per opere come «La storia di Lisey»**

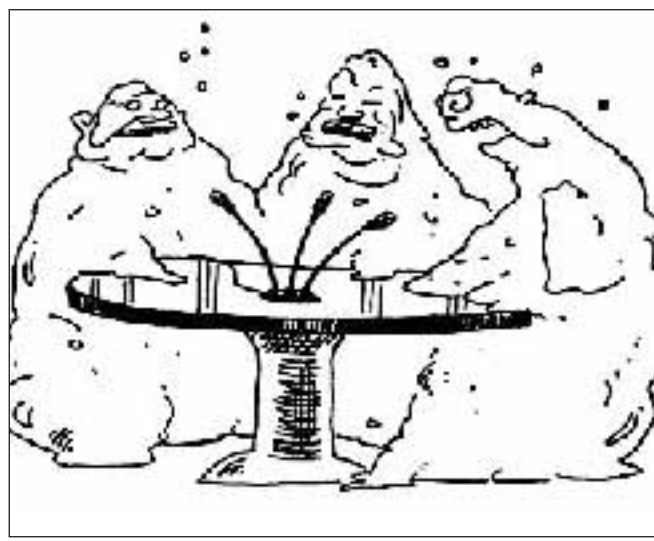
pop e di successo, in coesistenza pacifica coi mille trucchi del mestiere di narratore (suspense, colpi di scena, McGuffin, agnizioni etc.).

Ho letto l'edizione inglese chiedendomi a ogni riga come avrebbe fatto Tullio Dobner a tradurre i dialetti privati e «jessici famigliari» inventati da King. *La storia di Lisey* è zeppo di neologismi, strani modi di dire e misteriosi acronimi. I personaggi parlano almeno tre gerghi distinti: quello della famiglia Debusher (ricco di nomignoli e parole piegate a nuovi significati, come «hollyhocks»), quello della famiglia Landon (con parole inventate come «bool», «blood-bool», «gomer» e «bad-gunky») e quello della coppia Scott-Lisey (con vocaboli come «smucking», «sowisa» e «incunk»). Oltre a tutto ciò, King si sofferma molto sulle differenze tra accenti e pronunce del Maine, della Pennsylvania e del Tennessee. Non ho ancora avuto tra le mani il testo italiano ma, come sempre, Dobner ha tutta la mia solidarietà.

Rileggiamo la descrizione che ho appena dato di *La storia di Lisey* e rendiamoci conto che quest'opera sta vendendo decine di milioni di copie in tutto il mondo. È uno dei tanti sintomi di una trasformazione epocale, ma in Italia si fatica a capirlo. Da noi il dibattito «ufficiale» sulla cultura è dominato da quanti, magari in nome dell'arte «vera», o per difendere il proprio ruolo di mediatori, o perché credono in teorie post-francofortesi sulla malvagità della tv e della «cultura di massa», oppure per semplice snobismo, si rifiuta di conoscere e scaglia anatemi. Salvaci, padre King, dal *bad-gunky* di questi tromboni. Forse solo tu puoi farlo. Finché non verrà quel giorno, beh, *sowisa*.

## E l'America del futuro sprofonderà nella «commelma»

■ Il Futuro dizionario d'America (edito in Italia da Isbn, pp. 227, euro 23) è un fantadizionario della lingua che parleremo tra 50 anni. Ideato da David Eggers, Jonathan Saffran Foer, Nicole Krauss e Eli Horowitz, per dar voce al malcontento rispetto al governo Usa e per immaginare collettivamente un futuro migliore, raccoglie oltre mille voci scritte e illustrate da più di 200 scrittori e artisti americani, tra i quali Kurt Vonnegut, Paul Auster, art spiegelman, Rick Moody, Joyce Carol Oates. Anche Stephen King ha firmato un lemma, uno solo, quello che pubblichiamo qui a fianco.



loudge (slowly) sost. commelma (da *slow*, lento, e *sludge*, melma); ore e ore di analisi e commenti, in genere sui canali satellitari di informazione che seguono le «notizie dell'ultim'ora», vale a dire eventi che sono appena accaduti e che quasi sempre (ma non necessariamente) si attengono alla legge non scritta dei notiziari tv: «Senza sangue il tg langue». La maggior parte della commelma si produce intorno a tavoli luccicanti dove uomini bianchi sovrappeso discutono di argomenti quali il complotto della sinistra, la responsabilità fiscale, le politiche isolazioniste di revisionismo. All'inizio del XXI secolo alcuni esperti di commelma venivano pagati milioni di dollari non solo per dimenare il doppio mento davanti alle telecamere ma anche per tenere discorsi pubblici e scrivere libri. Alla conferenza stampa del presidente dono seguite tre ore di commelma su MSNBC e sei ore di commelma su Fox.

Stephen King