

# **LQ** *The Lab's Quarterly*

---

2018 / a. XX / n. 2 (aprile-giugno)



## **DIRETTORE**

Andrea Borghini

## **COMITATO SCIENTIFICO**

Albertini Françoise (Corte), Massimo Ampola (Pisa), Gabriele Balbi (Lugano), Andrea Borghini (Pisa), Matteo Bortolini (Padova), Roberta Bracciale (Pisa), Massimo Cerulo (Perugia), Marco Chiappesi (Pisa), Luca Corchia (Pisa), Franco Crespi (Perugia), Sabina Curti (Perugia), Gabriele De Angelis (Lisboa), Paolo De Nardis (Roma), Teresa Grande (Cosenza), Elena Gremigni (Pisa), Roberta Iannone (Roma), Anna Giulia Ingellis (València), Mariano Longo (Lecce), Domenico Maddaloni (Salerno), Stefan Müller-Doohm (Oldenburg), Gabriella Paolucci (Firenze), Gerardo Pastore (Pisa), Massimo Pendenza (Salerno), Walter Privitera (Milano), Cirus Rinaldi (Palermo), Antonio Viedma Rojas (Madrid), Vincenzo Romania (Padova), Angelo Romeo (Perugia), Giovanni Travaglino (Kent).

## **COMITATO DI REDAZIONE**

Luca Corchia (segretario), Roberta Bracciale, Antonella Castronovo, Massimo Cerulo, Marco Chiappesi, Elena Gremigni, Gerardo Pastore

## **CONTATTI**

[lq.redazione@gmail.com](mailto:lq.redazione@gmail.com)

I saggi della rivista sono sottoposti a un processo di double blind peer-review.  
I componenti del Comitato scientifico sono revisori permanenti della rivista.  
Le informazioni per i collaboratori sono disponibili sul sito della rivista:  
<https://thelabsquarterly.wordpress.com/>

ISSN 1724-451X



Quest'opera è distribuita con Licenza  
Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale

---

“The Lab’s Quarterly” è una rivista scientifica, fondata nel 1999 e riconosciuta dall’ANVUR per l’Area 14 - Scienze politiche e Sociali, il cui fine è contribuire all’indagine teorica ed empirica e costruire reti di conoscenza nella comunità degli studiosi e con il più vasto pubblico degli interessati. I campi di studio riguardano le riflessioni epistemologiche sullo statuto conoscitivo delle scienze sociali, le procedure logiche comuni a ogni forma di sapere e quelle specifiche del sapere scientifico, le tecniche di rilevazione e di analisi dei dati, l’indagine sulle condizioni di genesi e di utilizzo della conoscenza e le teorie sociologiche sulle formazioni sociali contemporanee, approfondendo la riproduzione materiale e simbolica del mondo della vita: lo studio degli individui, dei gruppi sociali, delle tradizioni culturali, dei processi economici e fenomeni politici. Un contributo significativo è offerto dagli studenti e dai dottori di ricerca, le cui tesi costituiscono un materiale prezioso che restituiamo alla conoscenza delle comunità scientifiche, affinché non vadano perdute.

---



# **LQ** *The Lab's Quarterly*

---

2018 / a. XX / n. 2 (aprile-giugno)

Ilaria Iannuzzi	<i>L'ebraismo nella formazione dello spirito capitalistico. Un excursus tra le opere di Werner Sombart</i>	7
Nicolò Pennucci	<i>Gramsci e Bourdieu sul problema dello Stato. Dalla teoria della dominazione alla sociologia storica</i>	25
Rossella Rega, Roberta Bracciale	<i>La self-personalizzazione dei leader politici su Twitter. Tra professionalizzazione e intimizzazione</i>	61
Stefano Sacchetti	<i>Il mondo allo specchio. La seconda modernità nel cinema di Gabriele Salvatores</i>	87
Giulia Pratelli	<i>La musica come strumento per osservare il mutamento sociale. Dylan, Mozart, Mahler e Toscanini</i>	111
Luca Corchia	<i>Sugli inizi dell'interpretazione sociologica del rock. Alla ricerca di un nuovo canone estetico</i>	129
Letizia Materassi	<i>Social media e comunicazione della salute, di Alessandro Lovari</i>	167

---



## IL MONDO ALLO SPECCHIO

### La seconda modernità nel cinema di Gabriele Salvatores

di Stefano Sacchetti\*

#### Abstract

---

This paper is about the relationship among cinema and the analysis of Italian contemporary society. It starts from an analysis of Cultural Industry by Adorno and Horkheimer, which underline the link between an industrial and managerial logic that determines the structure of cultural and social dimension. The industry of cinema builds and broadcasts “false” needs, it creates an artificial behaviour, based on ready-made emotion. Cinema can also describe contemporary society. Gabriele Salvatores, the Italian director of *Mediterraneo* (1991), draws a deep and gone ahead framework of Italian society, in particular in his movies *Marrakech Express* (1989) and *Nirvana* (1997). In these films we can see what the sociologist Ulrich Beck calls individualization, a process where the human being, the individual, is overwhelmed by those institutions that, in the birth of traditional society, led his life and were endowed by precise limits. During the second modernity (the period after the second half of eighty), the individual is no more subject but is subjected by institution *like* the economy and, moreover, by the effects of the economy on the situation of job. The individual is disoriented, his identity becomes fragmented, institution *like* politics or religion can't give the ancient cultural and psychological reference point. He must be - indeed- a self-man making. The cinema becomes a mirror that distorts and refracts the eye. A mirror that reflects and proposes pre-packaged messages already imposed at the time of the first socialization.

#### Keywords

---

Cinema, society, individualization, Adorno, Benjamin, Beck, Salvatores

---

\* STEFANO SACCHETTI è studente del corso di perfezionamenti in Teoria Critica della Società presso l'Università degli Studi di Milano-Bicocca. Si interessa di cinema, processi culturali e antropologia.

Email: s.sacchetti1@campus.unimib.it

---

## 1. INTRODUZIONE

Il rapporto tra cinema e società è un rapporto complesso, in cui la creazione di interstizi dal punto di vista ermeneutico possono essere molteplici. Il fraintendimento è dietro l'angolo.

L'ironia aforistica e lapidaria di Mario Soldati è in grado di riassumere l'ambiguità a cui il cinema, spesso e volentieri, si sottopone: "Il cinematografo talvolta è arte, ma è sempre industria". È una frase tanto significativa quanto vera, poiché il binomio cinema-arte versus cinema-industria ha sempre riguardato l'analisi di questo mezzo di comunicazione. Il lavoro che ho messo in atto ha come obiettivo primario non tanto un'analisi del cinema in sé (a fare quello ci pensano i critici e gli studiosi di estetica), quanto piuttosto un'analisi del rapporto tra il cinema contemporaneo e la società contemporanea e visto che sia l'espressione "cinema" e l'espressione "società" rimandano ad universi simbolici di notevoli dimensioni, ho preferito circoscrivere il campo ad un fenomeno sociale chiamato "Individualizzazione", noto per la trattazione che il sociologo Ulrich Beck ne ha riservato, periodizzandolo tra la fine degli anni ottanta e l'oggi (nel periodo che lui chiama seconda modernità). Dato che il cinema, a mio parere, funge in un qualche modo da cassa di risonanza delle situazioni sociali - in larga scala o in una dimensione più intima- ho deciso di utilizzare lo strumento cinema per prendere nota di questo fenomeno. Mi sono servito di due film *Marrakhech Express* (1989) e *Nirvana* (1997) di Gabriele Salvatores. La cosa che risulta strana è che ad una lettura superficiale non sembrano sue film con un preciso intento di denuncia o descrizione sociale, credo che il regista ne sia consapevole solo in parte...ma ad una lettura più profonda possiamo notare come in essi si nascondano le tracce di un processo sociale -l'individualizzazione- descritto secondo le chiavi di lettura di due film di "genere" (vedremo anche che dagli anni ottanta, il confine tra cinema di genere e cinema d'autore è diventato sempre più sottile). La funzione normativa del mezzo cinematografico viene meno, senza però scomparire del tutto, collocandosi nell'interstizio lasciato dall'interazione che si crea, nel processo trasmissione e di fruizione, tra lo spettatore, il messaggio dell'opera cinematografica e il processo di ricezione del contenuto del film attraverso le sue caratteristiche formali. La presenza dell'autore cinematografico gioca un ruolo potenzialmente cruciale all'interno di quel terreno minato e polveroso che è il film (inteso come materiale che stimola chi ne fruisce), poiché ciò che si verifica è il confronto tra un'opera cinematografica pensata, realizzata, concretizzata e poi resa pubblica, processo a sua volta potenzialmente

---

responsabile e generatore di un cortocircuito cognitivo e percettivo tra le intenzioni dell'autore e i desideri del pubblico. L'autore è colui il quale può rivelarsi in grado di attivare una sorta di consapevolezza nello spettatore, consapevolezza non necessariamente intrisa di moralismo o dogmi, intesa, al contrario, come uno sguardo purificato dal condizionamento, da sé stesso e dall'ambiente circostante. Tuttavia, lo spettatore non deve considerarsi necessariamente relegato a passivo soggetto deputato ad assorbire messaggi e significati deposti da un'ipotetica torre d'avorio, quanto piuttosto può ritenersi, sotto un certo punto di vista, il depositario delle chiavi necessarie a modificare la ricezione dei codici trasmessi dal mezzo cinematografico all'interno di un quadro specifico.

Il cinema oltre che strumento di comunicazione, con un ruolo attivo, può mettersi in seconda fila e diventare lo specchio descrittivo in quel magma concettuale che è la società, fornendo così un aiuto "utile" per lo sviluppo dello studio della stessa.

## 2. RAPPRESENTARE LA REALTÀ CON IL CINEMA: MEZZO OPPURE SCOPO?

Il cinema diventa strumento di analisi della realtà parallelamente alla teorizzazione del concetto di industria culturale. Theodor Adorno e Max Horkheimer nella *Dialettica dell'illuminismo* (1947), tracciano un ritratto concettuale della struttura della suddetta industria. Secondo gli studiosi tedeschi il termine culturale, denota la situazione in cui si trova l'arte nell'epoca del secondo dopoguerra. Ciò che è arte, ciò che fa cultura, perde il suo tratto immaginifico e si piega alle esigenze del mercato e alle sue leggi, trasformando la sua struttura da struttura dell'immaginario a struttura con un impianto economicistico. L'arte diviene lo specchio dei rapporti economici che la società in un qualche modo progetta per l'individuo. L'unicità delle singole opere d'arte (in qualsiasi forma le si consideri) è, appunto, artefatta, finta poiché l'intento dell'arte - cinema compreso - è quello di riproporre una serie di stereotipi che consolidino il consenso di massa. Il cinema, in questa logica, sforna una serie di emozioni preconfezionate, corroborate appunto da modelli di realtà e di ruolo stereotipati che, in alcuni casi, forniscono una reale condotta di vita. Anche Walter Benjamin, nel saggio *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (1936) analizza la funzione del cinema come mezzo di riproduzione della realtà sociale. Benjamin parla di aura, la componente unica e immaginifica delle singole opere d'arte. Con il progresso della tecnica l'aura è stata progressivamente smantellata, smantellando anche

---

l'unicità e la singolarità delle opere d'arte (la fotografia ha dato un colpo di mano alla riproduzione del reale) il cinematografo riproduce il reale incidendo anche sulle componenti inconscie dello spettatore (Benjamin si focalizza, nello specifico, sullo strumento di riproduzione tecnica delle opere cinematografiche). La perdita dell'aura, infatti, non provoca necessariamente una deriva negativa poiché, ha in un qualche modo, reso accessibile l'arte anche alle "masse", facendola diventare potenziale strumento di emancipazione. Pur con incessante ripetitività, si dimostra necessario sottolineare come l'industria culturale abbia bisogno - come le industrie di qualsiasi genere - di una larga scala di fruitori, in questo caso il pubblico appassionato. Ma necessita anche di una materia prima da cui derivare i suoi prodotti, la cultura.

Lo studio dell'industria culturale ha delle conseguenze ricadute anche sullo studio del cinema e, tuttavia, basta cambiare latitudine per notare come, pur impercettibilmente, cambiano codici e connotati di strutturazione del problema. Sul fronte inglese la scuola di Birmingham ne ha affrontato l'impalcatura teorica, nell'ottica dei Cultural Studies. Stuart Hall (1980) parla di codifica-decodifica del messaggio, incentivando il ruolo del pubblico. La cultura infatti non viene concepita in un ruolo residuale o speculare, ma risulta intrecciata con tutte le pratiche sociali che a loro volta compongono una "forma comune di attività umana" (Gurevitch *et al.* 1982, 26-27). L'approccio dei Cultural Studies è contrario alla visione specificatamente marxista che tende a traslare la dimensione culturale nel rapporto tra forze materiali e ideali secondo lo schema base-sovrastuttura (soprattutto laddove la base è definita semplicemente da un fattore economico determinante). Essa definisce "cultura" gli strumenti e i valori che nascono in classi e gruppi sociali distinti, sulla base delle condizioni storiche date e del rapporto creatosi tra loro, grazie a cui maneggiano le condizioni dell'esistenza e vi reagiscono (*ibidem*). L'approccio socioculturale si occupa non solo dei messaggi ma anche del pubblico, con l'intento di spiegare i modelli di scelta dei mezzi di comunicazione e di risposta agli stimoli che essi propongono, attraverso una comprensione accurata e orientata criticamente dell'esperienza sociale reale "dei" sottogruppi della società. Si deve all'approccio critico della Scuola di Birmingham lo spostamento dell'attenzione dalla questione dell'ideologia contenuta nei testi medialità a quella di come questa ideologia viene "letta" dal pubblico. Il testo mediale si situa tra i suoi produttori che costruivano un certo significato, e il pubblico che decodifica questo significato in base alle sue condizioni sociali e differenti schemi interpretativi. Si tratta di un modello di "codifica/decodifica del discorso mediale" (Stuart Hall,

---

1973; 1980). Fin dal principio, i Cultural Studies trovano la loro vocazione in un'idea di cultura universalizzata. Raymond Williams, celebre padre fondatore afferma che la cultura "è ordinaria" (1958), affermazione che apre le porte ad un nuovo tipo di pensiero e di pratica politica. Ci si trova di fronte, dunque, ad un'intersezione molto importante tra le scienze umane (Hoggart era professore di lettere) e le scienze sociali. Williams e gli altri componenti, venendo da percorsi formativi prestigiosi e al contempo da famiglie spesso molto umili, sostengono che la cultura è concepibile solamente come una rete di significati messi in condivisione. La vocazione dei Cultural Studies è dunque interdisciplinare e consente un'inedita flessibilità di strumenti. Stuart Hall si inserisce nel dibattito accademico teorizzando e rimarcando la tesi secondo cui il linguaggio è una pratica di significazione, in cui la componente inter-relazionale tra pratiche, discipline e contesti gioca un ruolo fondamentale. L'incontro con i Media Studies è quasi inevitabile. Il modello di *codifica-decodifica* ben si adatta allo studio sul cinema. A livello generale, nella riflessione sul modo in cui i messaggi vengono prodotti, diffusi, decodificati e riprodotti, Hall identifica una serie di meccanismi di potere che hanno una determinante istituzionale: essi diventano complesse strutture di dominio, che acquistano la caratteristica di forme standard di modellazione del messaggio assai codificate, ad esempio nella televisione e nel cinema<sup>1</sup>. Il cinema diventa, in questo modo, uno strumento rappresentativo che deve servire a restituire il carattere eterogeneo del mondo che abitiamo. Al pari di quella televisiva, la rappresentazione filmica ha, rispetto al testo scritto, una composizione più complessa e si connota per pluralità di codici che confluiscono nella produzione di significato. Il contributo più incisivo e stordente non viene dal mondo anglosassone ma dal mondo francese. Il filosofo "convertito" alla sociologia, Edgar Morin, dal pensiero olistico ed eclettico, ha fornito la sua lettura della suddetta dicotomia, trasformando il cinema stesso da oggetto, prodotto di un'industria, a fenomeno, o meglio, trasformando il "fenomeno cinema" in fenomeno produttore di contenuti, materia prima dell'industria culturale.

Edgar Morin, studia il cinema in chiave antropologica, inserendolo però, sempre nell'impianto dell'industria culturale. Secondo Morin l'industria, oltre a fornire emozioni preconfezionate, trasforma gli archetipi in stereotipi. Il fulcro del cinema, secondo Morin, è un atteggiamento ambivalente tra la creatività individuale dell'artista (registi, attori...) e le

---

<sup>1</sup> La produzione di ciascun messaggio appare infatti molto legata alla circolazione/distribuzione/consumo dello stesso, al punto da subirne l'influsso anche sul modello stesso del messaggio (Villorani, 2016).

---

esigenze dell'industria. La chiama *La Fabbrica dei Sogni*.

Questa fabbrica dei sogni ha visto diverse evoluzioni, a partire dallo sviluppo, almeno per quanto riguarda il contesto italiano a partire dal secondo dopoguerra. Il Neorealismo è stato il primo filone che ha fornito le chiavi di lettura per descrivere determinate evoluzioni, oltre che per strutturare una narrazione. Il boom economico il framework socio-economico in cui prendono corpo le vicende narrate dalla commedia all'italiana di Risi, Germi e Monicelli. Dagli anni cinquanta si è sviluppato anche un filone postmoderno di stampo autoriale con l'emergere di figure come quelle di Fellini, Antonioni e Marco Ferreri. Gli anni settanta sono gli anni del cinema di denuncia, anche se da lì iniziano le prime contaminazioni tra realismo e postmodernismo. Negli anni ottanta nasce il realismo post moderno. L'immaginario con venature oniriche, le vicende inconse, prendono vita in scenari che dispongono di un retroterra composto da uno spessore sociopolitico. Le tinte oniriche non trascurano riflessioni sulla politica. Abbiamo film del calibro di *Palombella Rossa* (1989) di Nanni Moretti che narra il declino del Pci nell'epoca del riflusso, declino incorporato dalla crisi esistenziale di un dirigente di partito, atleta di pallanuoto (altra passione del regista). Abbiamo poi *Mediterraneo* (1991) di Gabriele Salvatores che descrive in maniera picaresca le gesta di una truppa dell'esercito italiano persa nelle isole dell'egea in piena seconda guerra mondiale, oppure per arrivare ad anni più recenti, abbiamo il biopic psichedelico *Il Divo* (2008) di Paolo Sorrentino ispirato alla figura di Giulio Andreotti e *Gomorra* (2008) di Matteo Garrone, opera corale ispirata all'omonimo romanzo di Roberto Saviano.

Gabriele Salvatores diventa il fulcro dell'analisi. I film presi in considerazione, però, non coincidono con i favori di critica e pubblico in egual misura. Si tratta, infatti, di *Marrakech Express* (1989) e *Nirvana* (1997). Si tratta di due film che si ritrovano a ricoprire il ruolo di metafora del processo di individualizzazione descritto da Ulrich Beck, a partire dalla fine degli anni ottanta.

Il riflusso, la perdita dell'identità sociale dei decenni precedenti, viene ritratta efficacemente in *Marrakech Express*, che non a caso è del 1989. *Nirvana* rappresenta invece l'estremizzazione del processo di individualizzazione. La fantascienza cyberpunk diviene il pretesto per ritrarre i rischi di una società composta da soggetti individualizzati, sconnessi dalla base sociale di partenza, proiettati verso un futuro basato sull'atomizzazione, il culmine, violento ed estremo, della società del rischio.

*Nirvana* (1997) mostra una società ipertecnologica. Di sottofondo vi

---

sono gli estremi di una globalizzazione che non contempla territori ma agglomerati, mentre la tecnologia guida il soggetto scorporandolo progressivamente, inserendolo in una trasformazione che lo porta dall'essere "individuo" all'essere "atomo". La tecnica presente nel film è una tecnica che si impone violentemente come protesi delle funzioni biologiche dell'individuo atomizzato. Un film, dunque, nei cui interstizi contenutistici si possono notare rimandi sociologici tutt'altro che secondari, a cui possiamo aggiungere ulteriori stimoli accademici mutuati da discipline parallele.

Attraverso l'opera del filosofo sociale Gilles Lipovetsky, infatti, è possibile aggiungere ad un processo storico sociale, polisemico, come l'individualizzazione una deriva filosofica che prende la forma dell'individualismo. I film analizzati ne suggeriscono l'insorgere. Ad esempio *Marrakech Express* ne descrive, indirettamente, la genesi.

Il cinema oltre che strumento di comunicazione, con un ruolo attivo, può mettersi in seconda fila e diventare lo specchio descrittivo in quel magma concettuale che è la società, fornendo così un aiuto "utile" per lo sviluppo dello studio della stessa.

Difficile strutturare le modalità con cui il cinema possa diventare industria culturale.

Sociologia e cinema spesso si intersecano: «Ho fatto un'analisi sui valori proposti negli ultimi dieci anni, soprattutto alle nuove generazioni. E questi valori erano: una serie di sicurezze, il quinto paese industrializzato, l'individualità portata come modello, il possesso delle cose, il consumismo forzato», così Gabriele Salvatore, utilizzando come pretesto il film *Puerto Escondido* (1992), descriveva i valori portanti della cultura tipica della società postindustriale e postmodernista (Lipovetsky, 2016). Gabriele Salvatore è nato a Napoli nel 1950 ma si è trasferito a Milano da bambino. Cresciuto in una famiglia di avvocati, compiuti gli studi classici, decide di dedicarsi a tempo pieno al mondo dello spettacolo, incarnato dal teatro d'avanguardia, frequentando l'accademia Paolo Grassi. Inebriato dall'esistenzialismo creativo del sessantotto, da Marcuse, Sartre e Brecht, fonda la compagnia Teatro dell'Elfo, con cui realizza spettacoli teatrali d'avanguardia.

La sua vocazione per il sociale si intravede nel seguire la lezione di Brecht, svecchiando i classici del teatro.<sup>2</sup> La cinematografia del regista

---

<sup>2</sup> Brecht raffina la sua teoria del teatro epico nell'Opera da tre soldi e Grandezza e decadenza della città di Mahagonny. Utilizza le melodie di Kurt Weill con le loro dissonanze prese in prestito alla musica d'avanguardia o dal jazz, rompe i clichés dell'opera classica, trasposta in un mondo di mendicanti, di ladri e di prostitute. Gioca ammirevolmente con le

milanese si divide in varie fasi, differenti per livello estetico e contenutistico. Dopo un iniziale periodo di ambiguità con la versione cinematografica postmoderna del dramma shakespeariano *Sogno di una notte di mezza estate* (1983) ed un iniziale lungometraggio semi-indipendente incentrato sul cabaret milanese ispirato alla fucina cabarettistico-faresca sorta attorno al teatro Derby, *Kamikazen-Ultima notte a Milano* (1987), nel 1989 inaugura, con il film *Marrakech Express*, la celebre “tetralogia delle fuga” comprensiva dei film *Turnè* (1991), *Mediterraneo* (1992), *Puerto Escondido* (1993). Il passaggio da un tipo di società, quella industriale, ad un altro modello di società, quella postindustriale, avviene anche tramite «la seduzione diventa il processo generale inteso a disciplinare il consumo, le organizzazioni, l’informazione, l’istruzione, i costumi. Tutta la vita delle società contemporanee è ormai governata da una nuova strategia che ha spodestato il primato dei rapporti di produzione a vantaggio di un’apoteosi dei rapporti di seduzione» (Lipovetsky, 2016). Come già accennato nel paragrafo precedente il processo di individualizzazione ha prodotto un’inevitabile inerzia, che con il tempo è diventata ideologia, l’individualismo.

Gabriele Salvatores rappresenta uno dei primi registi che hanno esplicitamente concretizzato il tentativo di portare il cinema produttivamente indipendente in un circuito di massa, utilizzando un linguaggio di genere (realista e postmoderno al tempo stesso) per veicolare i cambiamenti degli individui e dei gruppi inseriti in una realtà sociale come quella italiana degli anni ottanta e novanta, anch’essa soggetta al cambiamento di scenario orientato verso la seconda modernità.

Il cinema di Gabriele Salvatores, della prima fase, si fa necessariamente portavoce e cassa di risonanza delle evoluzioni della società italiana degli anni ottanta-novanta, delineando con una certa precisione sociologica le dinamiche relazionali, sociali e soprattutto di gruppo. Il gruppo è un tema fondamentale della cinematografia del regista di *Mediterraneo*. Prendiamo un paio di film a titolo di esempio. A partire dal secondo film, *Kamikazen, ultima notte a Milano*, Salvatores esplora, in maniera corale, le dinamiche di gruppo, affidate alle imprese di un drappello di attori di cabaret con esistenze al limite, affamati dalla corsa al successo.

Nel film successivo *Marrakech Express*, il gruppo diviene un elemento preponderante, attraverso cui le esistenze dei protagonisti subi-

---

rotture, le scosse, sfida ad ogni momento la coscienza, il senso critico dello spettatore quando quest’ultimo vorrebbe optare per il sogno. L’intrigo classico è sovvertito e reso a volte poco comprensibile. Da [http://lafrusta.homestead.com/pro\\_brecht.html#anchor\\_131](http://lafrusta.homestead.com/pro_brecht.html#anchor_131)

---

scono diversi mutamenti. La trama è molto semplice: quattro amici partono alla ricerca di un amico tenuto prigioniero a Marrakech perché trovato in possesso di droga. Ma l'amico non si fa trovare e i quattro devono continuare a cercarlo per il Sahara. Già dalla cinematografia degli inizi il mutamento sociale direttamente posto, a fari spiegati, di fronte alla cinepresa. Il pubblico a cui si rivolge Salvatores, quello di cui traspone i comportamenti, è quello postsessantottino, generazione di cui anche lo stesso regista fa parte, per motivi culturali, anagrafici ed esistenziali. Rappresenta un affresco sociale che è stato inebriato dalle proposte della rivoluzione culturale del sessantotto, si è stabilizzato negli anni del così detto riflusso (gli ottanta) e ha perso successivamente ogni punto di riferimento socio-culturale, divenendo l'attore ipotetico della società postindustriale descritta da Ulrich Beck (2000).

*Marrakech Express* può essere identificato come uno dei film che meglio rappresenta la società italiana che passa dall'impegno al riflusso, per cercare sé stessa. La fantasmagoria del cinema di bejaminiana memoria è pressoché assente. Lo spettatore entra in sintonia con il linguaggio del film, composto di dialoghi direttamente trasposti dal quotidiano, ad indicare anche un'evoluzione della retorica cinematografica. È l'emblema di una generazione, oltre ad essere la descrizione di una società in evoluzione. Per descrivere tale evoluzione ci si può servire delle parole di Ulrich Beck. Quasi in simultanea, il regista milanese ed il sociologo tedesco descrivono lo stesso tipo di frantumazione, cominciato alla fine degli anni ottanta. Si parla di un individuo slegato dalle proprie certezze e di un gruppo non gruppo, proprio come i quattro:

Quello che si annuncia nelle tendenze di questo sviluppo è la fine delle immagini dell'uomo fisse, date una volta per tutte. L'uomo diventa la scelta delle proprie possibilità, diviene *homo optionis*. Vita, morte, sesso, corporeità, identità, religione, matrimonio, genitori, legami sociali, tutto diviene per così dire, decidibile fin nei minimi dettagli, anzi, una volta scomposto in opzioni deve essere deciso (*Ibidem*).

Poiché infatti, «L'agire sociale si dipana incastonato in routine. Si potrebbe addirittura affermare che proprio ciò che non sappiamo, o che sappiamo a malapena, si imprime nel nostro pensiero e nella nostra azione nel modo più profondo» (*Ibidem*).

Ciò che spinge i nostri ad agire non è di immediata comprensione. Di certo non sono ideali di alto rilievo politico, ma nemmeno l'egocentrico diktat consumistico tipico dei road movie storicamente conosciuti e figlio dei romanzi d'avventura (la ricerca di un tesoro).

---

Essi vogliono ricompattare un gruppo per ricompattare le loro certezze, ricostruire il loro mondo, che si trova in un mondo, in un quotidiano cambiato troppo rapidamente.

Per riallinearsi pare che facciano propria un'altra "lezione" di Beck:

Si pone l'accento sul carattere di "sgravio", sull'irrinunciabilità, di routine interiorizzate a livello preconscious o solo parzialmente conscio, in quanto solo grazie a esse è possibile avere una condotta di vita e trovare una identità coordinata con la società (*Ibidem*).

*Nirvana* si muove su due logiche narrative, una causale, in cui sono i personaggi/attori (intesi sia nella logica artistica, sia in quella di stampo sociologico) a trascinare e a motivare l'azione, che si srotola, appunto, secondo una logica di causa ed effetto; l'altra casuale, nella seconda parte, dove i personaggi e le loro storie appaiono tirati da forze che sembrano sovrastarli, soggetti ed assoggettati ad un agire sociale apparentemente orientato da un insieme di motivazioni valoriali (impedire la replicazione del videogioco, cancellandone il protagonista) ed affettive (il programmatore deve infatti ristabilire il proprio equilibrio esistenziale). È interessante notare come, dopo una serie di film che contengono nel titolo coordinate spaziali-geografiche (*Marrakhech*, *Mediterraneo*, *Puerto Escondido*, *Sud*) Salvatores scelga per il suo film della svolta, un concetto-categoria che è proprio la negazione della estensione e della durata, oltre che, sempre a livello concettuale, il superamento di ogni categoria culturale e politica.

L'estremo del processo di individualizzazione prima e di atomizzazione poi, è rappresentato in *Nirvana*, definibile come il film della svolta del regista milanese. *Nirvana* è il film produttivamente più complesso di Salvatores, che ha richiesto una lunga fase di preparazione sia in sede di scrittura che di pre-produzione. Ed è anche il suo film più costoso, con un budget colossale di quasi dieci miliardi, decisamente insolito per l'industria cinematografica di allora. Il valore di *Nirvana* risiede nelle anomalie della sua forma di prodotto culturale in rapporto al panorama italiano di metà anni novanta, in cui esplose come un fuoco di artificio: un film internazionale realizzato con capitali e maestranze esclusivamente italiani e girato interamente in studio a Milano, tra i 140 mila metri quadrati dell'ex Alfa Romeo e i sotterranei del macello comunale (per Bombay City): «Esso non si limita ad anticipare il cinema che verrà, ma gli somiglia già, ne è l'origine e il fantasma sotto tutti gli aspetti: produttivo, stilistico, contenutistico» (Malvasi, 2005, 106-107).

Il regista cerca una geografia senza centro, soffocante e barocca, oltre al novero dei "suoi" attori scelti per raccontare un mondo liquido e

---

diversificato, che colpisce per la deformazione spaziale, resa, in maniera fantapolitica, come una delle dimensioni maggiormente accessibili dall'individuo/cittadino.

Lo scenario in cui *Nirvana* prende vita è dominato dal regime della contaminazione e dall'osmosi di forma e sostanza, in cui il processo di metamorfosi struttura a livello consequenziale la cadenza esistenziale dei protagonisti. Se Salvatore si sposta verso la fantascienza, accogliendo con un buon livello di ortodossia certi schemi dell'immaginario letterario e cinematografico di cui si era già servito, è per donare nuove forme, più presenti, alle domande che attraversano il suo cinema. Il linguaggio di cui si fa portatore *Nirvana* mostra il culmine della logica postmoderna, su cui è imperniata e solidificata la società. L'opposizione infatti lascia il posto alla complessità. Un virus infetta Solo, personaggio protagonista del videogioco da cui prende titolo il film, dotandolo di una coscienza che gli consente di percepire la sua condizione, fallibile e precaria di videogioco, destinato a morire e rinascere ad ogni partita: «Rinasci sì, ma sempre uguale, reincarnandoti ogni volta, e con piena consapevolezza, in sé stesso, senza alcuna possibilità di mutazione, riconfermando ossessivamente la propria identità: una rinascita senza metamorfosi, una replica infinita» (*Ibidem*). Il protagonista del film, Jimi, programmatore in crisi esistenziale, cerca di esaudire il desiderio della sua creatura, ovvero quello di venire cancellato per sempre, richiesta che Jimi tenta di assecondare quasi per ottenere una sorta di riscatto emotivo. La vita dei protagonisti è l'emblema di un individuo marcusiano, indeterminato e sfuggente e *Nirvana* si ritrova ad essere portatore di un messaggio di critica al radicamento soddisfatto, in cui il reale si smarrisce. Il tema della metamorfosi si precisa dunque come l'unica risposta possibile, nel momento in cui l'uomo è chiamato a reagire, reagisce con "un'analogia metamorfosi includente". Gli eventi non si succedono secondo un ordine cronologico ma sorgono e rimbalzano da una dimensione all'altra che finisce per partorire una storia basata su aneddoti, memoria e azioni; una spirale che sostituisce la temporalità canonica presente in un regime narrativo classico e diviene metafora della concezione dell'esistenza.

Salvatore non ha rinnegato la commedia all'italiana, semplicemente ancora una volta è riuscito a inglobare in un unico discorso filmico generi cinematografici tra loro in apparenza incomunicabili, quali la fantascienza e il comico, attraverso la maschera grottesca di un personaggio elettronico che vuole "essere suicidato". La metafora del videogioco rimanda ad un immediato simbolismo che vede il videogioco come metafora della società postmoderna ed il suo protagonista

---

come il prototipo dell'individuo socializzato. L'individuo che si muove nel contesto della seconda modernità è soggetto ad un'incessante affermazione della propria soggettività ma al tempo stesso è destinato ad una costante e predominante sensazione di insicurezza e di solitudine. Sarebbe il caso di dire *nomen-omen*: il protagonista del videogioco, interpretato da Diego Abatantuono, si chiama proprio Solo.

Solo è quasi soggiogato nel continuo processo di disintegrazione e rigenerazione della propria figura e il fatto di disporre di una coscienza, ricevuta tramite un virus, lo libera e al tempo stesso lo costringe in processo, coercitivo e ineluttabile, di riflessione su di sé e sul contesto in cui abita. Solo simboleggia la caducità dell'identità individuale ai tempi della società del rischio e, come ogni individuo postmoderno, si ritrova schiacciato nel conflitto contraddittorio tra la presenza di un'identità di base inautentica e la lotta per affermare ed esprimere il proprio sé, spinto dalla forza immanente della propria, conquistata, coscienza. Solo passa dall'essere il personaggio di videogioco (per natura artificiale e senza volontà) al prototipo di un individuo postmoderno, ovvero l'individuo che incorpora riproduce e reinventa le diverse esperienze.

Più che portatore di emozioni, *Nirvana* sembra un film portatore di un concetto filosofico: «È un posto in cui non c'è terra, acqua, fuoco, aria, né condivisione di spazio infinito, né questo mondo, né un altro mondo, né entrambi, né il sole o la luna. Là non si va, non si resta, non si muore, né si nasce. Non è qualcosa di fisso, non si muove, non è fondato sul nulla. Esso è la fine del dolore» (Salvatores, 1997, 96). *Nirvana* è "il nulla pieno" della filosofia orientale, spiegato benissimo sull'ultima battuta del film: a Solo che chiede un po' smarrito cosa sarà dopo la cancellazione, Jimi risponde: «sarai un fiocco di neve che non cade in nessun posto» (Grassi, 1997, 101).

Nel cinema di Gabriele Salvatores merita una menzione d'onore il film che segna una sorta di ritorno al "cinema" dopo un periodo di alternanza tra teatro vero e proprio e "cinema di impostazione teatrale". La rappresentazione della realtà, nella sua produzione cinematografica, si manifesta prepotentemente. *Marrakhech Express* si configura come un film di assestamento, una sorta di rito di passaggio in cui il regista incontra il cinema.

La sfumatura contenutistica è composta da un bilanciamento «sul piano narrativo e figurativo di *coté* politico e registro comico» (Malavasi, 2004, 55). Salvatores confeziona una commedia sofisticata che racchiude diversi generi: il picaresco, l'on the road, l'avventuroso e il sentimentale, protesi tutti nello smontare sia l'epica, sia la farsa.

Il film è figlio di un progetto culturale, la cinematografia milanese,

---

nato lontano dai luoghi del cinema per antonomasia, ovvero cinecittà. Quella della fine degli anni ottanta si tratta di una cinematografia che dialoga con la realtà circostante sotto il profilo commerciale e industriale. Tale aspetto funge oltremodo da esempio concreto per identificare il concetto francofortese di industria culturale. Le questioni di fondo, tuttavia, si rivelano essere: Quale tipo di individuo è delineato nel film? In che modo rispecchia i rapporti sociali? Quale tipologia di gruppo delinea? Si tratta infatti di un film incentrato sulla ricerca di un equilibrio in mezzo ai dubbi esistenziali e le spinte delle contraddizioni. Per riconnettere il film di Salvatores ad una chiave di lettura più marcatamente di stampo sociologico, si può facilmente notare come argomenti cardine per la struttura sociale, per i rapporti di cui essa si compone siano facilmente ritrovabili. Innanzitutto, una parola chiave per identificare e descrivere la cinematografia di Gabriele Salvatores di quel periodo è la fuga e *Marrachech Express* è il film apripista rispetto a quella che sarà una tematica fondamentale per la sua poetica anche nei successivi lavori.

La fuga non è solo fisica, essa, infatti, è la traduzione concreta di un viaggio dentro sé stessi, esplorativo e destrutturante rispetto alla rappresentazione della realtà che fino a prima del viaggio aveva caratterizzato le abitudini dei protagonisti: «l'idea di partenza del film non è tanto l'avventura in sé quanto piuttosto la volontà di volersi riappropriare della propria vita [...], è centrale lo spiazzamento psicologico dei personaggi, il loro è un percorso che guarda di più al passato che al futuro, al punto di partenza piuttosto che alla meta» (Grassi, 1997). Gli anni ottanta sono visti come un periodo di forte cambiamento, sinusoidale, in cui i processi culturali subiscono un'accelerazione individualistica e individualizzata, volta al superamento dei ruoli e delle situazioni supportate dalla società tradizionale. Infatti:

[...] si parla di un decennio che è stato talmente centrale per la nostra storia da apparire ancora non superato. Da qui il titolo, che ovviamente è una forma di provocazione: gli anni '80 come punto di svolta così decisivo da non essere realmente compreso in tempo reale neppure dagli stessi politici che hanno cercato di gestire quel cambiamento, ma anche dalla società e dalla cultura che in qualche modo sono state travolte da una serie di mutamenti che sono stati innescati principalmente in campo comunicativo (Ciofalo, 2011).

Per allargare lo sguardo secondo le lenti della sociologia, possiamo tranquillamente affermare che il cinema "indipendente" italiano degli anni ottanta si propone di rappresentare un modello di società disincantato, non avvezzo all'ideologia, si limita dunque a rappresentare

---

una sorta di cambiamento sociale che avviene per inerzia. Per questo motivo si potrebbe sposare con lo studio di Ulrich Beck, che negli anni ottanta inizia a parlare di seconda modernità e di società del rischio. La sociologia tradizionale ha spesso sottolineato come gli individui, infatti, diventino tali solo nella società attraverso ruoli, funzioni e sistemi. Nella società postindustriale, l'individualizzazione cambia i connotati sociali e antropologici persino a processi vitali definiti come naturali e automatici:

La vita perde la propria naturale ovvietà: perfino il surrogato sociale dell'istinto, che la sostiene e la guida, finisce negli ingranaggi e negli affanni di ciò che deve essere ponderato e stabilito. Se è vero che routinizzazione e istituzionalizzazione hanno una funzione liberatoria che rende possibile l'individualità e la decisione, si può ben immaginare quali fatiche, nervosismi e disagi possono emergere dal logoramento della routine (Beck, 1986, 13).

La società italiana degli anni ottanta è l'emblema di una dicotomia tra reale possibilità concreta di incidere sulla propria vita e ricerca di senso delle proprie azioni, del proprio ruolo all'interno del contesto:

L'individuo oberato cerca, trova, produce innumerevoli istanze di interventi sociali e fisici, le quali, per professione, si fanno carico della domanda "chi sono? Che cosa voglio?" al suo posto attenuando, in questo modo, la sua ansia di fronte alla libertà (Weymann, 1989, 3).

Condividendo il discorso di altri sociologi contemporanei anche Beck (2000, citato da Giacomantonio, 2010) scorge nella società moderna la centralità della dimensione dinamica che l'individuo utilizza per muoversi nel mondo sociale. «Diversamente dalla società tradizionale, in quella moderna, il soggetto deve costruire la propria biografia attraverso l'azione». L'individualizzazione non si basa su una scelta, ma diventa una condizione esistenziale, quasi necessariamente imposta. Dal punto di vista della sociologia teorica, il pensiero sociale ha descritto la prospettiva individualistica sulla società come altamente contraddittoria. Tuttavia, lo scarto tra le prospettive teoriche concentrate sull'individuo e le prospettive pratiche si rivela sotto la forma di uno sviluppo storico.

Questione fondamentale diventa quindi, per il sociologo tedesco, capire come è possibile l'integrazione individuale nelle società altamente individualizzate. I valori non sono più un punto di riferimento solido e omogeneo a causa del moltiplicarsi delle percezioni culturali nella società individualizzata.

La linea di congiunzione con la quale si muove l'analisi di Beck, oltre a Tocqueville, fa riferimento alla visione di comunità moderna

---

prelevata a piene mani dal pensiero kantiano, le cui tracce, le troviamo in *Nirvana*, ampliando il livello di lettura attraverso una prospettiva accademica, “piegando” il contenuto del film alla lente analitica utilizzata da Beck. Parallelamente al corpus kantiano, nel film, emerge la centralità dei diritti fondamentali, che strutturano la comunità moderna trasformando uno stato di ostilità in uno stato di pace possibile, reso tale dalla creazione urbanistico sociale che prende il nome di “agglomerati”.

Implicitamente, nella struttura statale fantapolitica, ispirata alla letteratura cyberpunk ed alle opere di Philip K. Dick, sembra risaltare la forma statale della pace perpetua teorizzata dal filosofo della Critica alla Ragion Pura<sup>3</sup>.

In *Nirvana* possiamo trovare anche altri punti di riferimento molto cari a Beck, tra cui Nietzsche che, attraverso il suo costruttivismo creativo, imprime una critica continua dell’esistente salda libertà e capacità innovativa, evidenziando il valore del linguaggio come mezzo per plasmare la realtà.<sup>4</sup> A questo punto, ci si chiede quale sia il connubio tra il pensiero di Beck ed un film d’autore di genere cyberpunk, per scomodare definizioni di stampo estetico.

La parola chiave che li congiunge è “modernità”. Beck si pone il problema di quale sia il collante tra la modernità, la cultura e la struttura sociale. Salvatore in *Nirvana*, passando attraverso la fantascienza, descrive le estreme conseguenze dello sviluppo della modernità in un’ottica di piena e pervicace patologia sociale, proponendo, attraverso l’arte, una possibile fonte in grado di fornire spunti di riflessione sociologica. La tecnica, la cui evoluzione totale ed integralista è uno dei capisaldi del film del regista milanese, è anche una delle matrici attorno a cui si basa la riflessione di Beck, poiché essa produce inevitabilmente un meccanismo di rischio (da cui, in maniera semplicistica, la società “del rischio”) dotato di leggi autonome, ingovernabile.

---

<sup>3</sup> Questo legame tra forma giuridica, individuo e creazione di uno spazio politico si chiarisce attraverso casi storici come quelli degli apolidi e i totalitarismi. Gli apolidi infatti, come mostra Arendt, perdono i mezzi necessari a costruire socialmente e giuridicamente la propria persona. Nei totalitarismi, invece, i tribunali su trasferiscono all’interno dell’individuo stesso che diventa accusatore, giudice e boia di sé stesso al posto dello Stato. Nella repubblica cosmopolitica di Kant sono tre i principi di libertà: la libertà inalienabile di tutti i cittadini, l’uguaglianza delle persone in quanto soggetti, l’indipendenza di ciascun membro della collettività in quanto cittadino politico. Cfr. Giacomantonio, 2010.

<sup>4</sup> Beck insiste molto sulla dimensione del linguaggio: molti problemi politici contemporanei dipendono da un vuoto dei concetti e delle parole. La gabbia d’acciaio della servitù non è la burocrazia ma il pensiero sulla burocrazia. Allora «la riforma cosmopolitica che proponeva Kant è anche una riforma del linguaggio delle democrazie degli stati nazionali» (*Ibidem*).

---

Uno dei processi che portano, in maniera quasi inevitabile, ad un processo di individualizzazione, prodromico alla seconda modernità, è l'individualizzazione. Beck (1986) distingue tra individualizzazione e atomizzazione. Si può parlare di individualizzazione quando le condizioni sistemiche, che proteggono i diritti, consentono alle persone di venire a capo delle contraddizioni della modernità nell'organizzazione e nell'orientamento della propria vita. L'atomizzazione fa riferimento al caso opposto. Parlare di individualizzazione ha senso, per il sociologo tedesco, solo se ci troviamo in presenza di uno stato di diritto e uno stato sociale. L'idolatria del mercato genera, invece, atomizzazione. L'assenza di legami della modernità può essere superata attraverso libertà politiche. Inoltre la morale e la solidarietà che già Durkheim vedeva come elementi di coesione sociale derivano dalla spontaneità; e quest'ultima dipende dalla volontarietà, ovvero, in ultima analisi, dalla libertà politica che è alla base della libera associazione.

Al tema della modernità, giusto per completare il quadro sociologico e filosofico si affaccia pure Arnold Gehlen. Secondo Gehlen, l'uomo è un parto prematuro, ovvero un essere che non riesce a cavarsela da solo dopo la nascita. La necessità che esso richiede di cure e trattamenti da parte degli altri esseri umani favorisce la nascita della socialità: «gli uomini non hanno le caratteristiche specifiche di adattamento all'ambiente degli altri esseri [...] questo elemento di debolezza è compensato da una plasticità in termini culturali» (1950, 54). La società, grazie al processo di evoluzione tecnico-scientifica, si è riempita di protesi che consentono all'essere umano di adattarsi ad ogni situazione. Si può semplificare dicendo che da essere vivente è diventato attore sociale. Il film Nirvana di Salvatores rappresenta questo elemento nella sua versione più estrema. L'agglomerato del nord indica una riduzione non solo simbolica dei confini e degli stati, ridotti ed omogenizzati in diversi agglomerati, indifferenziati e ipertecnologici, ma non per questo meno liberi.

La tecnologia simboleggia la vera protesi di cui l'individuo si serve. In molti casi troviamo delle microcamere al posto degli occhi e microchip in grado di conservare e presentare i ricordi di una vita.

Salvatores, ispirandosi, a suo dire, al genere fantascientifico (Philip K. Dick), descrive e penetra un processo sociale che aveva già preso vita negli anni ottanta. La prospettiva gehleniana suggerisce che mentre costruiamo un mondo fatto di protesi, costruiamo la nostra vita. Gli attori sociali, però, si trovano necessariamente nella condizione di costruire anche le istituzioni, in grado di sgravarli da compiti più complessi, come lo stato. Il problema, secondo la suddetta prospettiva, è che queste istituzioni rappresentano qualcosa che si autonomizza sempre

---

di più. In *Nirvana* tutto ciò è rappresentato dalla programmazione informatica, dall'utilizzo dei software. La persona è una funzione dell'istituzione e il singolo perde la capacità di dare forma collettiva alla vita sociale. Le istituzioni lasciano all'individuo una libertà solo di tipo estetico/espressivo. Non si possono cambiare, poiché si pongono in una condizione irreversibile.

La coscienza è un virus, cioè una malattia, attraverso cui l'attore (il personaggio del videogioco) entra nel processo di individualizzazione. Le certezze del suo mondo, della realtà da lui sino ad allora conosciuta, lo scenario del videogioco, perde consistenza sociale. La sua condizione di personaggio nato dalla fantasia del programmatore (sarebbe opportuno utilizzare anche il termine fantasmagoria per richiamarci a Benjamin), acquisisce per la prima volta consapevolezza. Da personaggio diventa persona acquisendo capacità riflessiva, destrutturando l'ordine delle sue certezze.

È come se, al pari della società del rischio non virtuale, Solo si trovasse per la prima volta "solo" a dover decidere la modalità con cui orientare la propria esistenza, dopo aver capito che l'ordine sociale di cui fa parte - benché virtuale - ha delle norme ed è in grado di orientare le sue azioni, fornendogli un ruolo.

Il regista sposa, per la seconda volta nella sua carriera ma in maniera decisa ed esplicita, un linguaggio postmoderno:

La narrazione non è più quella lineare della commedia o del road movie ma si articola su molteplici piani temporali: il nucleo del film è un lungo flashback che intreccia azioni, ricordi ed emozioni del passato, intrecciati a loro volta con eventi del presente, eventi reali ma anche eventi virtuali» (Grassi, 1997, 94).

L'ideologia individualista portata all'estremo di cui faceva cenno Lipovetsky si evince bene nei toni fantapolitici e distopici propri del film, poiché «Nel futuro non troppo lontano di Jimi, Joystick e Naima si è cercato di fare vuoto intorno al reale, di annullare tutta la psicologia, tutta la soggettività. Naima è senza ricordi, Joystick è senza occhi, quindi senza sguardo» (Ivi, 95). L'edonismo, l'affermazione e la ricerca della propria personalità hanno eroso il concetto di gruppo e di comunità proprio della società precedente la seconda modernità, arrivando ad erodere persino le peculiarità della soggettività stessa, formando un agglomerato non solo urbano ma anche esistenziale, sociale e psicologico. L'elemento della protesi, tecnica prima che culturale, è rappresentato dagli occhi bionici di Joystick, elemento caro al panorama letterario fantascientifico, che da sempre ha costantemente, come fosse

---

una consuetudine, ipotizzato una sostituzione delle componenti umane, con apparecchi tecnologici. Tale processo è metaforicamente inserito nell'apparato bio-antropologico attraverso cui si sviluppa il corpo sociale teorizzato da Gehlen, il quale descrive con estrema sintesi come le modalità di azione sociale siano fortemente influenzate da protesi di natura tecnica, oltre che culturale e sociale:

Gli atti con i quali l'uomo assolve al compito di render possibile la sua vita vanno quindi considerati sempre da due versanti: da un lato si tratta di atti produttivi, grazie a cui egli ovvia agli svantaggi rappresentati dalle sue carenze - cioè di esoneri, di agevolazioni -, dall'altro di strumenti che l'uomo attinge in sé stesso per dirigere la sua vita, e che rispetto all'animale sono interamente di nuovo genere (Gehlen, 1950, 63).

Gli individui di *Nirvana* rappresentano l'esemplificazione del concetto di plasticità culturale, di cui le protesi diventano la necessaria base su cui impostare i processi di relazione biologica, culturale, sociale e politica. Anche in questo caso ritorna Gehlen:

L'esonero è un esonero totale: l'uomo si muove in movimenti ben riusciti, impegnabili in modo variabile, non pulsionali, all'interno di uno spazio allusivo popolato di cose familiari e accantonate; e inoltre nell'indipendenza di principio della sua vita percettiva e motoria dalle sue pulsioni (Ivi, 256).

In *Nirvana*, Jimi, il programmatore protagonista, è costretto a superare il proprio presente, distruggere la propria creatura e proiettarsi in avanti, in un futuro disincentivato dalla prevedibilità dell'agglomerato, rappresentazione della società globalizzata. Di nuovo, si evince come Jimi sia metafora di un individuo che «Come Prometeo, è obbligato a dirigersi su ciò che è lontano, su ciò che non è presente nello spazio e nel tempo; vive - a differenza dell'animale - per il futuro e non nel presente» (Ivi, 59). Un individuo "prodotto" della società del rischio, uscito dall'ormai consolidato processo di individualizzazione, che rischia di trovarsi in pieno processo di atomizzazione (Beck, 1986).

La cultura a cui l'individualizzazione, estremizzata dai codici fantapolitici, ha portato nasconde ideali ampiamente sponsorizzati dall'immaginario fornito dall'industria culturale attraverso i generi cinematografici, quasi inconsapevolmente a sottolineare la componente evasiva rispetto al sistema ma al tempo stesso complice di cui il cinema si è fatto portatore in quanto strumento finalizzato a consolidare la cultura di massa. Ne troviamo diversi, in grado di riflettere anche la poetica del regista, quali

---

il desiderio di pace, di non belligeranza e non più di fuga, di evasione da una realtà che ha come unico fine la prevaricazione degli uni sugli altri, dei forti sui deboli, dei deboli sui debolissimi. Cacciatori di organi impazzano per le strade alla ricerca di potenziali vittime, gli omicidi non si contano nell'universo parallelo di Solo condannato a morire o a uccidere con ciclico effetto splatter (Grassi, 1997, 97).

Il dilemma su cui poggia una chiave di lettura - sociologica - di *Nirvana* è la dicotomia tra reale e virtuale, spogliata dal lessico tecnicistico della fantascienza. Lo sintetizza specificatamente Baudrillard: «la definizione stessa del reale è: ciò di cui è possibile fare una riproduzione equivalente. [...] Al termine di questo processo di riproducibilità, il reale non è soltanto ciò che può essere riprodotto, ma ciò che è sempre già riprodotto, iperreale». E ancora: «L'irrealtà non è più quella del sogno o del fantasma, di un aldilà o di un aldiqua, è quella dell'allucinante somiglianza del reale a sé stesso» (1979, 87). Il piano dell'illusione è l'unico codice interpretativo concesso dalla Realtà. Una realtà sottoposta repentinamente al flusso del cambiamento, vera chiave di lettura del film.

Il cambiamento risulta essere così lento con cui leggere *Nirvana*, così come lo era per tutti i film precedenti. Il cambiamento, inteso come falso movimento, viaggiare per riconoscere se stessi, spostarsi nel tempo e nello spazio per mutare le regole del gioco imposte dal senso comune. «La meta del cambiamento è per tutti la libertà, la libertà dal gioco delle parti, dal passato, dal presente, dalle passioni, dalle paure, dai conflitti, dal destino, dalla ripetizione dell'esistente» (Grassi, 1997, 100).

Il presupposto culturale, inteso come riflesso della mentalità individualista ed atomizzata, è la corrente artistico-letteraria definita come modernismo. I due pilastri su cui si basa il modernismo sono il concetto di individuo e il concetto di uomo, pilastri che saranno anche la base culturale della fondazione delle società democratiche. L'affrancamento di queste società dai vincoli tradizionali come i ceti e le classi (Beck), porta le medesime a ritrovarsi libere dalle gerarchie e “dagli dei” (Lipovetsky, 2016), proiettate verso un inesorabile processo di autodeterminazione. L'idea di un passato collettivo in grado di fare da pietra miliare per la fondazione della società è ormai un retaggio arcaico, è ora la “Ragione Umana” a fondare la “Società”. Su questa base, come già ripetuto in precedenza, si appoggia anche il corpus intellettuale della prima generazione di studiosi della società francofortesi. Il punto di congiunzione tra gli studi sociali di Adorno e Horkheimer unito a quelli di Beck si trova nel fatto che la dialettica dell'illuminismo e il processo di individualizzazione descrivono due lati estremi di un'evolu-

---

zione sociale, che spesso si tramuta in patologia. Il vedere ogni aspetto della vita normato e orientato dalle leggi della domanda e dell'offerta, affaticato da una costante e pervasiva imposizione all'autodeterminazione biografica, il cui andamento è soggetto a sua volta all'andamento di istituzioni apparentemente acefale ma non per questo meno intrusive quali il mercato e la moda, ha un riflesso inevitabile anche sul concetto di arte. La corrente modernista, che nel novecento si è rivelata una corrente di grande ispirazione stilistica e contenutistica anche per il cinema, rispecchia infatti l'idea di una società che si guida da sola, in cui il ruolo del passato è stato destituito. Assistiamo ad un'idea di arte desacralizzata, la cui aura di benjaminiana memoria ha lasciato il posto alla mercificazione data dal fatto stesso della sua riproducibilità. L'arte sembra ritrarre il quotidiano, perdendo il suo fascino misterico e il cinema, sembra il mezzo che congiunge con maggiore efficacia questa tendenza.

Per sintetizzare l'enorme mare concettuale che riguarda la cultura di massa, è utile servirsi della trattazione di Umberto Eco (1979), che ne mette in luce la duplice identità. Come già sottolineato, nella dimensione filmica la cultura di massa diventa il prodotto che fornisce l'oggetto da trasmettere dal mezzo cinematografico, oltre che il contenitore degli archetipi a cui fare riferimento ed il rifornitore dei messaggi culturale che il cinema si permette di veicolare. Si parte dunque dal presupposto che i prodotti mass-mediali sono sottomessi a leggi di mercato, diventando oggetto di persuasione pubblicitaria. In maniera lapidaria si può dedurre che la cultura di massa cerca di andare incontro al gusto medio evitando l'originalità. Il cinema e la letteratura di massa si trovano ad essere caratterizzate dall'omologazione culturale.

Opinione che rimanda al concetto formulato da McLuhan (1964) di "villaggio globale" dove non esistono più differenziazioni culturali. Il pubblico non ha coscienza della sua natura di gruppo sociale e subisce tale cultura ponendosi in un'ottica di sottomissione socioculturale. La componente emotiva trasmessa dal prodotto cinematografico mira a riproporre emozioni precostituite, artificialmente composte, inducendo il pubblico a provarne in maniera quasi coatta. La capacità di pensiero viene radicalmente ridotta e costretta in slogan e citazioni, contornato da informazioni culturali e gossip. Vi è infatti una pervicace induzione verso una concezione di visione passiva e acritica del mondo, scoraggiando sforzo individuale.

La cultura di massa punta ad incoraggiare un impegno del tempo libero solo a livello superficiale, praticando un tipo di informazione verso il presente e indifferenza verso il passato. Come ogni cultura che si rispetti, essa punta ad impostare una propria mitologia ed una propria

---

simbologia. Creazione di miti e simboli con tipi che sono facilmente riconoscibili. Il lavoro della mente è rivolto a opinioni comuni: il conformismo di costumi, valori e principi sociali.

Con l'avvento della seconda modernità verso la fine degli anni ottanta e l'inizio degli anni novanta, assistiamo ad un cinema d'autore italiano che si trova a fare i conti con una realtà apparentemente fragile, la cui fragilità si trasferisce e si traduce nella grammatica cinematografica, estetica e contenutistica. In conclusione *Marrakech Express* e *Nirvana* si possono rivelare due poli estremi situati sull'asse di un processo che inizia con Adorno e continua con Beck. Realtà e distopia si fondono e si confondono, mostrando un'individualità fragile, che tenta di superare sé stessa, un'individualità in cerca di relazioni, che sente il peso della propria biografia. Vorrebbe modificarla, crearne un nuovo modello o, addirittura, non avercela, al pari di Solo, il protagonista del videogioco *Nirvana*. Il cinema di Salvatores affronta questi due poli, è un cinema che parla alla cultura di massa, con un proprio stile autoriale, facendo le veci inconsapevoli delle fonti per lo studio sull'industria culturale.

Il cinema dunque «registrando in parallelo i sogni che l'epoca veniva confessandosi, ha definito la materia in cui andava percepito il mondo» (Casetti, 2005, 10). La settima arte ha elaborato il suo sguardo lavorando a fondo sulle spinte presenti della modernità, nelle sue varie evoluzioni: se da un lato le ha intercettate con precisione, dall'altro ne ha anche regolato le direzioni e l'intensità ne ha provocato un confronto, fino a dar loro una specifica forma con la quale lo spettatore è stato a sua volta chiamato a confrontarsi. Si può dunque notare come cinema e società siano legate da un binomio apparentemente inestricabile che genera un'interdipendenza che si trova alla base del rapporto tra queste due dimensioni: fornire allo spettatore il ruolo di soggetto, dotarlo di un immaginario e al tempo stesso riprodurre un modello di società o un'idea dello stesso.

Il cinema diventa uno specchio che stravolge e rifrange lo sguardo. Uno specchio che riflette e propone messaggi preconfezionati e già imposti al momento della prima socializzazione. La funzione normativa dello stesso viene meno però, svanisce e scompare, non con la prima socializzazione ma con l'interazione tra lo spettatore, il messaggio dell'opera cinematografica e la coscienza, in precedenza attivata. La presenza dell'autore cinematografico gioca un ruolo potenzialmente determinante all'interno di quel terreno minato e polveroso della proposta cinematografica, cioè del confronto tra un'opera cinematografica realizzata, concretizzata ma poi pubblicizzata e quindi soggetta

---

al confronto tra gli autori, l'opera stessa ed i suoi fruitori. L'autore è colui il quale è in grado di attivare una sorta di consapevolezza nello spettatore, consapevolezza non per forza intrisa di moralismo o dogmi, ma consapevolezza intesa come sguardo depurato da condizionamenti, su di sé e sul circostante.

## CONCLUSIONI

La società del rischio produce processi di individualizzazione su larga scala e il cinema li descrive e per certi versi li assorbe. La difficoltà si situa proprio nel concepire quanto il cinema influenzi la società contemporanea e quanto questa sia influenzata da esso. In quanto "mezzo di comunicazione", il cinema, si frappone necessariamente tra la realtà e la sua rappresentazione. La presenza o meno di codici narrativi come il "genere di film" o "lo stile registico" diventano interessanti chiavi di lettura per interpretare, analizzare o, semplicemente, constatare la descrizione di un sentire individuale -quello dell'autore o degli autori che compongono il prodotto cinematografico (regista, sceneggiatore, montatore, attori) e di un sentire definibile come "sentire sociale", mostrando cioè le dinamiche del processo evolutivo socio-culturale della società contemporanea. I film di Salvatores presi in considerazione nell'articolo possono (azzarderei, hegelianamente) essere ricondotti ad uno schema dialettico. Rispetto al processo di individualizzazione *Marrakech Express* può assumere il ruolo di tesi rispetto alle condizioni che avrebbero favorito una diffusione pervicace e pervasiva del processo stesso; mentre *Nirvana* risulterebbe esserne l'apogeo distopico, ovvero l'antitesi, cioè quando l'individualizzazione diventa atomizzazione tecnologizzata. La componente inconscia di questi due film può trovarsi a coincidere con la descrizione di un processo sociale, frutto della società del rischio (processo che in *Nirvana*, ad esempio, si esprime sotto forma di componente patologica). Provocatoriamente concludo con una domanda: a quale opera cinematografica spetterebbe il ruolo di sintesi?

---

## RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- ADORNO, W.T., HORKHEIMER, M., (1947). *Dialettica dell'Illuminismo*. Torino: Einaudi, 1966.
- ALTHEIDE, D.L., (1979). *Media Logic*. London: Sage.
- ALPINI, S., (2008). *Sociologia del cinema, I mutamenti della società attraverso opere cinematografiche*. Pisa: Ets.
- ANTONELLO, P.A. (2009). Sotto il segno della metafora: Una conversazione con Giancarlo De Cataldo, *the italianist*, 29, 350-365.
- (2012). Di crisi in meglio. Realismo, impegno postmoderno e cinema politico nell'Italia degli anni zero: da Nanni Moretti a Paolo Sorrentino, *Italian Studies*, 67, pp. 169-187
- BAGNASCO, A., BARBAGLI, M., CAVALLI, A., (2004). *Cultura, linguaggio e comunicazione*. In Id., Id., Id., *Elementi di Sociologia*. Bologna: Il Mulino, pp. 83-97.
- BARTHES, R., (1967). *Elementi di semiologia*. Torino: Einaudi, 1992.
- BAUDRILLARD, J. (1979). *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano, 1990.
- BECK, U., (1986). *La società del rischio, Verso una seconda modernità*. Bologna: il Mulino, 2000.
- (2000). *I Rischi della libertà*. Bologna: il Mulino, 2000.
- BENJAMIN, W., (1934). *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi, 2000.
- BOURDIEU, P., (1991a). *La distinzione. Critica sociale del gusto*. Bologna: il Mulino, 2001.
- (1991b). *La responsabilità degli intellettuali*. Roma-Bari, Laterza, 1991.
- BRUNETTA, G.P., (2007). *Il cinema contemporaneo: da 'La dolce vita' a 'Centochiodi'*. Roma-Bari: Laterza.
- CASETTI, F. (2005). *L'occhio del Novecento. Cinema, esperienza, modernità*, Bompiani, Milano.
- GIAP PARINI, E., (2017). *Il Cassetto dei Sogni Scomodati, ovvero, quel che della letteratura importa ai sociologi*. Milano: Mimesis.
- GEHLEN, A. (1950). *L'Uomo, la sua natura e il suo posto nel mondo* Feltrinelli, Milano, 1983.
- GRAMSCI, A., (1977); *Quaderni dal carcere*, 4 voll. Torino: Einaudi.
- GRASSI, R. (1997). *Territori di fuga. Il cinema di Gabriele Salvatores*, Alessandria, Edizioni Falsopiano.
- FISKE, J., (1982). *Introduction to Communication Studies*. London: Methuen.
- HALL, S., (1980). *Culture, Media, Language*. London: Hutchinson, pp.

197-208.

- KRACAUER, S. (1949). National types as Hollywood repents them. *Public Opinion Quarterly*, 13, 53-72.
- LIPOVETSKY, G., (2013). *L'Età del Vuoto, Saggi sull'individualismo contemporaneo*. Milano: Luni.
- LIZZANI, C. (2007). Una rivoluzione per il cinema. *La Repubblica*, 30.8.2007.
- MALAVASI, L. (2004). *Gabriele Salvatores*. Il Castoro-cinema, Milano, Casa editrice Il Castoro srl.
- MARCUSE, H., (1964). *L'uomo a una dimensione*. Torino: Einaudi, 1999.
- MERKEL, F. (1992). *Gabriele Salvatores*. Collana Script/leuto, Roma, Dino Audino Editore.
- MCLUHAN, M., (1964). *Gli strumenti del comunicare*. Roma: Il Saggiatore, 1967.
- MCQUAIL, D., (2007). *Sociologia dei media*. Bologna: il Mulino, 2007.
- MORIN, E. (1963). *L'industria culturale. Saggio sulla cultura di massa*. Bologna; il Mulino, 1983.
- (1962). *Lo spirito del tempo*. Milano: Meltemi, 2006.
- (1956); *Il cinema o l'uomo immaginario*. Milano: Silva, 1967.
- VILLORANI, N. (2016). *Introduzione ai Cultural Studies*. Roma: Carocci.

#### SITOGRAFIA

- <http://www.treccani.it/>  
<http://www.istitutogramscigr.it>  
<http://www.caffeeuropa.it/attualita/115attualita-beck.html>  
<http://www.recensionifilosofiche.it/swirt/globalizzazione/beck.htm>  
<https://www.agoravox.it/Infiniti-anni-80-Tv-cultura-e.html>  
[http://lafrusta.homestead.com/pro\\_brecht.html#anchor\\_131](http://lafrusta.homestead.com/pro_brecht.html#anchor_131)
-

Numero chiuso il 18 maggio 2018

---

2017/4 (ottobre-dicembre):

---

1. GIOVANNI ZANOTTI, *Adorno's negative dialectics as a philosophy of real possibility*;
2. LUCA CORCHIA, *La critica di Adorno alla popular music*;
3. MAURIZIO MERICO, *Futuri in movimento. Prospettive temporali e orientamenti al futuro dei giovani*;
4. SERENA QUARTA, *Il genere dei neet. Uno sguardo di genere sui giovani che non studiano e non lavorano*;
5. ELENA GREMIGNI, *ICTs e Istruzione. Qualche considerazione in merito al Piano Nazionale Scuola Digitale*;
6. FRANCESCO GIACOMANTONIO, *Ruggero D'Alessandro, Per una nuova teoria critica della società. Jürgen Habermas prima dell'agire comunicativo*.
7. DEBORA SPINI, *Rahel Jaeggi, Forme di vita e capitalismo. A cura di Marco Solinas*;

2018, 1 (gennaio-marzo)

---

1. FEDERICO SOFRITTI, *Pitirim Aleksandrovich Sorokin. Ascesa, declino e ritorno di un maestro del pensiero sociologico*;
2. MAURO LENCI, *Considerazioni sul metodo storico-sociale. Problemi di storia intellettuale e del pensiero politico*;
3. FRANCESCO GIACOMANTONIO, *Dalla coscienza del tragico alla tragedia della coscienza. Evoluzioni e questioni della sociologia della conoscenza*;
4. MASSIMO CERULO, *Il luogo terzo caffè come spazio di interazioni. Il comportamento in pubblico tra socievolezza, sfera pubblica e capitale sociale*;
5. SANDRO VANNINI, *Media education e insegnanti 2.0*;
6. IRENE PAGANUCCI, *Franco La Cecla, Elogio dell'Occidente*;
7. LUCA CICCARESE, *Anselm Strauss, Specchi e maschere. La ricerca dell'identità, a cura di Giuseppina Cersosimo*.

2018/2 (aprile-giugno):

---

1. ILARIA IANNUZZI, *L'ebraismo nella formazione dello spirito capitalistico. Un excursus tra le opere di Werner Sombart*;
  2. NICOLÒ PENNUCCI, *Gramsci e Bourdieu sul problema dello Stato. Dalla teoria della dominazione alla sociologia sto-rica*;
  3. ROSSELLA REGA, ROBERTA BRACCIALE, *La self-personalizzazione dei leader politici su Twitter. Tra professionalizzazione e intimizzazione*;
  4. STEFANO SACCHETTI, *Il mondo allo specchio. La seconda modernità nel cinema di Gabriele Salvatores*;
  5. GIULIA PRATELLI, *La musica come strumento per osservare il mutamento sociale. Dylan, Mozart, Mahler e Toscanini*;
  6. LUCA CORCHIA, *Sugli inizi dell'interpretazione sociologica del rock. Alla ricerca di un nuovo canone estetico*;
  7. LETIZIA MATERASSI, *Social media e comunicazione della salute, di Alessandro Lovari*.
-