de genere

Rivista di studi letterari, postcoloniali e di genere
Journal of Literary, Postcolonial and Gender Studies

http://www.degenere-journal.it/
@ Edizioni Labrys -- all rights reserved
ISSN 2465-2415

Spazi vuoti e punti di luce. Topografie dell'assenza in alcuni immaginari urbani contemporanei

Nicoletta Vallorani
Università degli Studi di Milano
nicoletta.vallorani@unimi.it

Nel suo *Sexing the Cherry* (1990), Jeanette Winterson rileva che quel che noi percepiamo come reale e solido altro non è che spazio vuoto e collezione di entità luminose: è un modo poetico per riportare le teorie della fisica nella dimensione di una contemporaneità nella quale la rappresentazione del reale si fa sempre più di frequente materia di visione più che di mimesi. Alla luce di questa considerazione, vorrei riprendere alcune rappresentazioni di città nella letteratura e nella cultura contemporanea nelle quali la presa d'atto della velocità di cambiamento determina un progressivo sfarinarsi della componente mimetica e la continua ricostruzione di una memoria che con l'immaginario si coniuga in maniera crescente. La rappresentazione si costruisce in questi casi come un processo combinatorio nel quale la città non ha più quasi per nulla una dimensione descrittiva e di mimesi, ma tende a farsi oggetto di uno sguardo visionario, che si appoggia efficacemente all'infinita produzione di immaginari urbani nell'epoca del virtuale. Questo processo appare più visibile negli immaginari utopici e fantascientifici, dove il punto di vista è esplicitamente non mimetico e più vicino al senso del paesaggio urbano come luogo da abitare in modi radicalmente diversi da quelli tradizionali.

Nicoletta Vallorani insegna Letteratura inglese e Studi culturali presso l'Università degli studi di Milano. I suoi ambiti di ricerca comprendono visual studies, gender studies e queer studies. Tra i suoi volumi pubblicati, ricordiamo *Utopia di mezzo. Strategie compositive in When the Sleeper Wakes, di H.G.Wells* (1996), *Gli occhi e la voce. J. Conrad, Heart of Darkness: dal romanzo allo schermo* (2000), *Geografie londinesi. Saggi sul romanzo inglese contemporaneo* (2003), *Orbitals. Materiali e Script di London Orbital* (2009). È anche autrice dei recenti *Anti/corpi. Body politics e resistenza in alcune narrazioni contemporanee di lingua inglese* (Libraccio Editore, 2012) e *Millennium London. Of Other Spaces and the Metropolis* (Mimesis, 2012). Da 7 anni, coordina il progetto su geografie urbane, arti visive e contemporaneità *Docucity. Documentare la città*, (www.docucity.unimi.it), è codirettore della rivista online *Altre Modernità* (http://riviste.unimi.it/index.php/AMonline) ed è recentemente stata inclusa nella redazione della rivista *Studi Culturali* (Il Mulino).

Vedere il vuoto

In uno smilzo volumetto del 2011, trascrizione di una conferenza tenuta presso la Swedenborg Society il 2 novembre del 2007, l'insolito scrittore londinese Iain Sinclair usa l'espressione "topographic sublime", applicandola a una sua personale rappresentazione di Londra attraverso William Blake e spiegando come questo sguardo sulla città sia da collocarsi all'origine del volume da lui curato *London: City of Disappearances* (2012) (Sinclair 2011a, 5ss). Il panorama urbano che Sinclair e altri autori propongono nel testo è, appunto, fatto di vuoti, luoghi mai visti e/o dimenticati, cancellati dalla gentrificazione e reinventati come posti diversi, scomparsi nella memoria della città e resi di nuovo visibili dalla scrittura. Il "discorso londinese" da cui parto in questa mia riflessione sulla città di oggi è dunque un'antologia di sguardi che si esercitano a vedere (e a rappresentare) quello che non c'è.

Questa assenza ha ragioni precise, che si radunano – a mio parere, con sempre maggiore evidenza – intorno a due condizioni, coesistenti e interagenti nella post-metropoli di cui ci dice Edward Soja (2000). La prima di esse è la rapidità del cambiamento nelle architetture urbane e nella distribuzione topografica dello spazio della comunità, un processo che determina, tra l'altro, una rimozione potente e molto veloce della memoria del luogo. La seconda, invece, va identificata nello sviluppo di una tecnologia di progettazione dello spazio che sfrutta la simulazione virtuale per creare un effetto di realtà molto forte. Questo effetto di realtà, tuttavia, traveste uno spazio "vuoto", spesso non in modo fattuale (nel senso che, prima che il progetto venga attuato, lo spazio è ancora occupato da architetture preesistenti) e comunque non ancora "occupato" dalle nuove architetture.

A ben guardare, un vuoto analogo ma differente compariva già nell'icona seicentesca della città ideale. Pur ponendosi come immagine simbolica della polis come modello di equilibrio e perfezione, quel dipinto di autore incerto conferiva un ruolo primario all'assenza – in quel caso intesa come vuoto di abitanti – anticipando quel che fanno oggi i *masterplan* di molte Grandi Opere. Essi fruiscono di una tecnologia migliore e più ingannevole, che immagina lo spazio urbano a venire – come si deve – abitato di personcine in movimento, sorridenti e soddisfatte di qualcosa che, come esse stesse, non esiste dal punto di vista percettivo.

L'effetto di realtà che è caratteristica primaria delle simulazioni virtuali di oggi riduce la consapevolezza del tempo: quel che sarà costruito appare concreto già ora. Iain Sinclair ben esemplifica questo effetto in una delle sue riflessioni sul fallimento del Millennium Dome, un fallimento che, all'epoca della sua ideazione, appariva insospettabile proprio in ragione della plausibilità e del fascino iconico del progetto. Le "magnifiche sorti e progressive" prospettate dai costruttori cancellavano per incanto le difficoltà e l'onere di un finanziamento che avrebbe avuto, per certo, effetti distruttivi su qualunque altra possibilità costruttiva. Sinclair dava voce al manipolo di oppositori del progetto svelando i rischi e smantellando l'illusione:

> This folly would soak up funds that would otherwise be wasted on keeping electoral promises, restoring schools and hospitals. The East Greenwich peninsula celebration was the death rattle of Thatcherism. This was the idea that was no idea. The Zen art of packaging soap-bubbles, making macramé shapes out of fantasy budgets [...] The New Millennium Experience was a blank Cheque framed in barbed wire. (Sinclair 1999, 37)

Il *vulnus* progettuale primario di questo tipo di impresa consiste dunque nell'esibirsi come realtà a portata di mano, attraverso un imbroglio dei sensi. Nelle narrazioni della città, vi è stato naturalmente uno sviluppo diacronico ricostruibile di questo processo. In ambito visivo, esso emerge nel modo in cui – a partire dalle prime connessioni tra fotografia e narrazione (Albertazzi 2017) – la comunità abitata viene riprodotta e descritta attraverso strumentazioni prima tecniche e poi tecnologiche sempre più sofisticate, che in prima battuta vengono colte come strumenti di riproduzione mimetica. In pochi anni, tra la metà dell'800 e la seconda metà del '900, si passa dall'illusione di riportare nella rappresentazione la stabilità del paesaggio alla consapevolezza che questo paesaggio è transitorio, sfuggente, inafferrabile, e può essere solo raccontato, riempiendo i vuoti di espedienti narrativi e collegando i punti di luce in modo da formare un disegno. Raffigurati come realtà, gli *slum* londinesi dei documentari di inizio '900 (Aufderheide 2007; Corner 1996, 36-89) diventano presto, nella percezione del pubblico tanto quanto nella modalità del racconto, una esibizione narrativa con "materiali reali": *storytelling*, a tutti gli effetti capace di raggiungere la vocazione lirica della poesia. Dai reportage fotografici della Londra bellica alle foto di Instagram di oggi, quel che è accaduto è che la rappresentazione si è fatta, a mio modo di vedere, sempre più "narrativa", ricalibrando gli equilibri già presenti nella narrazione visiva delle città. Anche in anni vicini alle sue origini, il cinema del reale aveva fornito rappresentazioni visionarie di panorami urbani reali. E non è affatto un caso che uno dei capolavori agli albori del documentario su città sia intitolato, appunto, *Berlin: Die Sinfonie der Großstadt* (Walther Ruttmann, 1927). Dal punto di vista dell'analisi che propongo in questa sede, è anche significativo che un'operazione parallela, di matrice britannica sia il documentario *Night Mail* (Harry Watt and Basil Wright, 1936): un viaggio notturno attraverso le città, inseguendo le consegne di pacchi e lettere, attraverso un panorama fatto di ombre e confini imprecisi, o, per meglio dire, di vuoti e punti di luce.

Il documentario urbano ha una storia lunga e complessa, nella quale ha sempre pesato la "mimetic flaw" che questo genere di narrazione condivide con la fotografia (Corner 1996, 13). In realtà, la mimesi dello sguardo è fallace, mentre invece la storicizzazione è sempre presente, in una dimensione del tipo di quella suggerita da Michel Foucault, ovvero della storia come processo che si dipana nella dimensione spaziale cui appartiene, assumendo forme diversificate in siti diversi e sullo sfondo di relazioni differenti (Foucault 1986, 25–27). Nel contesto contemporaneo, questo obbliga a tener conto dell'enorme accelerazione della storia e del cambiamento nei contesti urbani, con la conseguente modifica delle modalità di rappresentazione. Nel tempo che separa le visioni di un tempo dalle spericolate simulazioni virtuali di oggi, ciò che accade è, in sintesi e semplificando, la partenogenesi di due percorsi paralleli, con crescenti momenti di contatto.

Nel primo, si assiste alla perdita di stabilità del paesaggio urbano. I processi di trasformazione e gentrificazione diventano velocissimi. L'identità dei luoghi viene riscritta con un processo che al meglio ne cancella la memoria – come è accaduto per i Docks di Londra – e al peggio la riscrive, simulando un processo che di fatto non si verifica. La Londra "balcanizzata" di cui parlano Iain Sinclair e Chris Petit nelle sequenze iniziali di *London Orbital* (2002) è un luogo ribattezzato a partire da un progetto, che non potenzia una identità esistente, ma al contrario ne crea una nuova: *top down* invece che *bottom up*.

Nel secondo, seguendo un percorso parallelo e a tratti convergente, si afferma una tecnica sempre più sofisticata che è in grado di simulare uno spazio che non c'è. È un tipo di sviluppo ben descritto in *Ghost Milk* (Sinclair 2011b), nelle molte sezioni che lo scrittore dedica alla riflessione sul tormentato processo – politico e architettonico – che accompagna la costruzione del villaggio olimpico e delle strutture che avrebbero dovuto ospitare i tanto contesi Giochi del 2012. La preparazione del processo costruttivo è da subito molto più importante della sua concretizzazione. I promotori dell'opera contano di più dei costruttori:

> *Improving the image of construction. Creating a place where people want to live.* Promoters spoke of the regeneration of a blasted wilderness, underscored by high-angle views of mud paddocks forested with cranes, but omitted to mention the fact that they had created the mess by demolishing everything that stood within the enclosure of the blue fence. They warned of the huge budgets and paranoid security measures required to counter the threat of terrorism: a threat they provoked by infiltrating this GP park under the smokescreen of a seventeen-day commercial frolic. (Sinclair 2011b, 167)

Lo sviluppo del processo promozionale è molto convincente. L'imbroglio non appare subito evidente, ma è indubbio. Esso è difficile da smascherare perché quello che lo sguardo vede nelle simulazioni dei nuovi spazi è percettivamente molto credibile. Si fatica a rendersi conto che la riproduzione virtuale rappresenta un vuoto, che per diventare pieno richiede la considerazione di umanissime variabili (tempo, denaro, smantellamento di quartieri interi, spostamento di comunità, rimozione di memorie). L'atto di "ripopolare lo spazio" con progettualità sempre più innovative e adeguate – si presume – alla comunità che lo abita tende in realtà a scontrarsi sempre più di frequente proprio come le esigenze della comunità reale, che, come ai tempi della gentrificazione dei Docks di Londra, vuole altro rispetto a quello che viene proposto anche se le sue richieste sono di fatto invisibili (Sinclair 2011b).

L'impermanenza del paesaggio urbano di cui si diceva poco sopra entra quindi in relazione costante con una progettualità alimentata dalla finzione credibile di uno spazio che non c'è. I due percorsi si sviluppano in modo contiguo, alimentandosi a vicenda: la riprogettazione di un quartiere è così dettagliata e plausibile da diventare "reale" prima ancora di passare dalla fase progettuale a quella attuativa, sicché lo sguardo del passante che visita il luogo del progetto fatica a confrontare quel che vede nella realtà topografica della città con quello che viene ipotizzato nella simulazione virtuale. Il progetto urbanistico si trasforma quindi in un "luogo narrativo", che – seppure spesso fallimentare dal punto di vista architettonico – può essere uno spunto affabulatorio di potente efficacia, stilistica e cognitiva.

Questo tipo di narrazione della città trova appunto in Iain Sinclair uno dei suoi capofila. La "London epic" che il principale psicogeografo e "archeologo" della città è venuto costruendo dagli anni '90 in avanti, usando strumenti espressivi diversificati (parola scritta, immagine in movimento, performance, documentario, musica, *poetry reading* e via dicendo), pur radicandosi solidamente nella vera storia di Londra, propone una immagine della città non come entità ma come processo, che si relaziona sia alla memoria collettiva della comunità che alla sua personale percezione di essa (Vallorani 2012, 41–68).

Per certi versi, appare incredibile che Iain Sinclair scriva *solo* di Londra. Tutte le sue opere – con solo un paio di eccezioni e a partire da *White Chapell Scarlet Tracings*

(Sinclair 1998) – raccontano un'unica metropoli, sebbene lo sguardo sempre unico che su di essa si deposita sia sempre diverso, variamente concentrato su un aspetto, un particolare, raccolto e raccontato in una specifica tipologia narrativa. Il talento sinclairiano consiste alla fine nel raccontare la città come si descrive una persona, osservandola nel tempo e tenendo sempre in conto che essa cambia, si arricchisce di empatie nuove oppure diventa più arida a seconda di chi la vive e la abita. E di questa persona che cambia, Iain Sinclair ha seguito le trasformazioni, utilizzando sempre la scrittura come strumento primario di rappresentazione, ma appoggiandosi di volta in volta a linguaggi che parevano più adeguati alla rappresentazione. Nel tentativo di declinare un ritratto interattivo di straordinaria efficacia, Sinclair nota soprattutto, già nelle prime opere, la straordinaria impermanenza del profilo urbano, il suo essere fatto di vuoti e di assenze più che di architetture concrete, e la facilità con cui ciò che lo sguardo non nota diventi invisibile: "The invisibility of the unnoticed" (Sinclair 2003, 128), appunto.

Nella scrittura e nella narrazione visiva, Sinclair ragiona sempre sulla non esistenza di quello che non viene notato dallo sguardo. Quest'ultimo conferisce esistenza. E prende corpo in una narrazione che non è la realtà della città, ma un piccolo pezzo della grande finzione di cui essa è costituita. Marco Polo costruisce le sue città raccontandole, e ogni viaggiatore vi vede quel che il suo sguardo gli riferisce (Calvino 1992, 27). Come accade per la città di Zirma, Sinclair racconta di Londra quel che passa attraverso il suo personalissimo ricordo di parti di essa, filtrato attraverso le complessità della storia collettiva:

> [...] very much of what I do is made from echoes of previous stories. City itself is made out of millions of different books and texts. You navigate through things already said and done, and everything echoes some other book or story or writer or photographer. It's like a kind of museum of the City. (Sinclair 2012, 42)

La consistenza spettrale applicabile alla rappresentazione della città di oggi sembra confidare nella illusoria realtà percettiva di una superficie e trova invece vuoti e assenze, o al meglio una città inspiegata e illeggibile, "unedited", come la definiscono Iain Sinclair e Dave McKean in quel curioso e coltissimo libro a fumetti che è *Slow Chocolate Autopsy* (Sinclair, McKean 1997, 84).

In parte, sebbene per ragioni diverse, è quel che accade in *Lights of Liberty*, una delle molte opere commemorative dedicate gli eventi dell'11 settembre. Essa riproduce le Torri Gemelle distrutte dall'attacco terroristico sotto forma di colonne di luce delle stesse dimensioni degli edifici originari. Il monumento dà corpo allo sguardo della mente, incarnando in una struttura eterea e priva di sostanza i ricordi di chi abitava la città o vi transitava e comunque considerava la presenza familiare nello skyline come una componente ineludibile del paesaggio.[1]

Nell'esistenza discontinua definita da questa rappresentazione, lo sguardo resta comunque storicizzato – in quanto ancorato a una specifica contingenza da commemorare – ma lo spazio appare efemerico, e testimonia una realtà che non esiste, facendosi complice di una mistificazione consolatoria. In esso, emerge un rapporto

[1] Le immagini delle "towers of light" compaiono su diversi siti, tra cui: https://www.911memorial.org/tribute-light. Ultimo accesso 13 dicembre 2018.

[2] Informazioni sul film sono disponibili su https://letterboxd.com/film/neon/. Ultimo accesso 13

complesso con la memoria, che, come scrive Iain Chambers, "is not a stable monument to the passage of time, but rather an unstable configuration which defies time and which can be attained by different paths to reveal diverse histories [...]. Thus memory is always contested. It can therefore also be the site of amnesia and cancellation" (Chambers 1997, 237). La memoria si configura quindi come una collezione asincrona di ricordi, fatti e desideri, ma anche come processo che oscilla tra la dimensione individuale e quella collettiva, affidando a una complicità inedita tra storia e immaginario, fatta di combinazioni, attrazioni e repulsioni reciproche, la ricostruzione di un ordine temporale che genera fantasmi, tracciati mnesici illusori, forme di cose che verranno, consolazioni virtuali per ciò che è andato perduto o che non riuscirà mai a realizzarsi. Lo sguardo di oggi, in questo senso, produce fantasie più credibili di quelle di un tempo, simulacri che hanno la tangibile affidabilità di riproduzioni mimetiche.

In questa prospettiva, collocherei l'analisi di due casi di studio, che a mio parere hanno un carattere esemplare nell'appoggiarsi a uno sguardo che gioca in modo originale sul rapporto tra mimesi e finzione, ormai intrecciate in modo molto profondo, in un contesto rappresentativo nel quale l'affidabilità percettiva non è più un criterio per stabilire irrefutabilmente la realtà del reale. In essi si passa da una rappresentazione visiva scopertamente visionaria e tangenzialmente mimetica di uno spazio urbano ibridato combinando città diverse in un patchwork molto sofisticato (Dave McKean, *[N]eon* , 2002) a un racconto della città nel quale lo sguardo è, alla lettera, scomparso, sostituito da una parola che narra quello che non si può vedere, ma solo "sentire" nel senso più completo del termine (Janet Cardiff, *The Missing Voice – Case Study B*, 1999). In entrambi i casi, il vuoto è progressivamente abitato da immagini della mente, che provano a restituire il profilo della metropoli di oggi.

Dal punto di vista critico, mi sono essenziali le riflessioni su psicogeografia e città che, partendo da Marc Augé (Augé 1992), vengono riprese e approfondite da Iain Sinclair in molti dei suoi lavori (Bond, Bavidge 2007). Il repertorio critico è relativamente giovane, e fa riferimento alla considerazione che James Donald, concordando con Lefebvre (1991), esprime quando afferma che, nell'analisi della città contemporanea, "legibility requires less the skill of perfect reading than the human power of imagination" (Donald 1999, 18). L'ambito critico è ancora, per molti versi, ampiamente in costruzione.

Flânerie di spettri

"There are two cities", dice la voce del narratore fuori campo in *[N]eon* (2002), di Dave McKean, mentre le immagini edificano progressivamente un paesaggio urbano ibridato, che da Italo Calvino arriva alle visioni contemporanee di Iain Sinclair, navigando tra la "illusion of opaqueness" e la "illusion of transparency" di Edward Soja (2011, 127), nella riproduzione di una città d'acqua che è al tempo stesso Venezia e Londra.[2]

Nella visione di McKean, la città è un puzzle del quale mettere insieme i pezzi. Lo sguardo compie – come è ovvio che accada – questa operazione di ricomposizione, seguendo un criterio che è, inevitabilmente, soggettivo, determinato tanto dal filtro individuale quanto dal genere di narrazione che si intende realizzare. L'accelerazione

[2] Informazioni sul film sono disponibili su https://letterboxd.com/film/neon/. Ultimo accesso 13 dicembre 2018.

del cambiamento e l'aumento di complessità (culturale, politica, sociologica) dei contesti urbani contemporanei articola le possibilità di racconto. "The visualscapes, the soundscapes and culturalscapes in which we move", scrive Iain Chambers (1997, 230), producono slittamenti plurimi nei processi di memoria, che non si configurano più come una sequenza, ma come una costellazione di frammenti, in apparenza liberi da ogni nesso di causalità. Calvino sapeva bene che l'identità di una città dipende dallo sguardo di chi osserva: il ricordo che il viaggiatore porterà con sé, una volta attraversata qualunque città, sarà suo e del tutto unico, non sovrapponibile ad alcun altro (Calvino 1992, 42). Il viaggiatore diviene quindi un nodo cognitivo. Egli esiste come strumento di rifrazione della città, e, nel riflesso che produce, crea una narrazione urbana destinata a persistere. Alcune narrazioni urbane contemporanee sembrano appunto suggerire che, se alla mimesi occorre rinunciare, tanto vale andare il più possibile in direzione della visione, che, nella sua estrema soggettività epifanica, assume spesso un livello di universalità imprevisto.

In *[N]eon*, Dave McKean realizza un testo formalmente etichettato come un documentario, e di fatto identificabile come un cortometraggio di difficile catalogazione. Prodotto nel 2002, esso appare tipico, dal punto di vista del tratto e dell'ispirazione, delle caratteristiche dell'artista: sebbene si parta da immagini di metropoli reali, il testo è concepito come un racconto simbolico sulla città in quanto spazio architettonico ma anche in quanto comunità.

Dal punto di vista stilistico, la scelta di utilizzare un girato ruvido, tecnicamente simile alle riprese delle CCTV che da un certo momento in avanti hanno tappezzato Londra, ha l'effetto (paradossale) di ottenere una rappresentazione iper-realistica proprio perché adotta la funzionale assenza di realismo delle telecamere a circuito chiuso. Il tempo, dice Sinclair fornendo una indicazione preziosa per comprendere il lavoro di McKean, rappresenta un elemento chiave di questa lettura: tutto è nel presente, e quello cui assistiamo, nelle CCTV, è realtà 24 ore su 24, senza tagli, senza montaggio, senza selezione di sequenze.

Con questo strumento stilistico, McKean intesse sapientemente un tessuto urbano che risulta dalla combinazione di diversi archetipi, *landmarks* rubati a città famose, così come esse sono o come vengono rappresentate in film famosi, anche di serie B. Giganteggia il riferimento a Venezia, in se stesso latore di diversi significati, tutti legati all'idea di acqua come processo, cambiamento, instabilità. Architettura della permanenza in qualunque planimetria urbana, qui il fiume e più genericamente l'acqua diventano simbolo di un profilo urbano instabile, discontinuo, provvisorio e anche decadente e moribondo. L'acqua però è anche memoria, che raccoglie le pagine dei libri che vi affondano, come nel naufragio di Prospero sull'isola shakespeariana di *The Tempest*: testimonianze destinate a riemergere, a intermittenza e senza regolarità alcuna, a ricordare a chi la abita la storia della città.[3] Fluttuanti sulla superficie di un fiume che non è il Tamigi ma che lo evoca senza possibilità di dubbio, i fogli scritti di vecchi volumi contengono almeno un altro riferimento importante, quello all'incipit di *Our Mutual Friend*, di Charles Dickens, e al recupero dei cadaveri di morti annegati ai quali vengono meticolosamente vuotate le tasche prima che li si restituisca all'oblio del fondo del fiume (Dickens 2002, 3-4).

[3]Allo stesso tipo di narrazione appartiene un film documentario molto recente di Alessandro Negrini, *Tides*, che si è aggiudicato tra gli altri il premio della Giuria degli Studenti, nell'edizione del 2016 del Milano Film Festival, coordinata dal progetto *Docucity. Documentare la città* (http://www.docucity.unimi.it/).

Altri riferimenti letterari si intrecciano nel tempo breve del cortometraggio. Il girato ostentatamente vecchio e graffiato ricorda molto da vicino "[t]he film stock [...] old and scratched" che apre una delle rappresentazioni più riuscite della postmetropoli contemporanea nella visione futurista di Angela Carter (*The Passion of New Eve*, 1977) e che palesa allo sguardo l'erosione del tempo sulla superficie deteriorabile delle cose (Carter 2006, 5).

L'altra traccia letteraria ben visibile, probabilmente consapevole, è a H. G. Wells e riguarda il personaggio. Il fantasma che apre e chiude il film, immobile nella piazza, è una sorta di omaggio al personaggio più famoso dei *scientific romances* wellsiani, quel Time Traveller che, in *The Time Machine* (1895) scompare gradualmente non appena il dispositivo di viaggio nel tempo viene attivato, lasciando al suo posto una terrorizzante assenza (Wells 2013, 14). McKean assegna lo sguardo narrante del suo film a una figura analoga, un viaggiatore il cui corpo è trasfigurato in una metafora elettronica senza corpo, un magico "ghost in the square". *Flâneur* indeciso ed esitante, il fantasma di luce perlustra lo spazio che lo circonda, è invaso dall'anima di una donna, e questa donna cerca un corpo, trovandolo nel manichino esposto in una vetrina, e che alla fine indossa. Vi è un'ovvia circolarità semantica tra il fantasma, il manichino e la donna. Le tre entità confluiscono gradualmente in una sola, fondendosi nel medesimo sguardo. È un gioco curioso, quello di McKean: se da una parte ripropone la centralità dello sguardo di chi attraversa la città anche quando questo sguardo appartiene a un fantasma, dall'altra evoca, attraverso una rete di metafore abbastanza facilmente leggibili, il processo di progettazione virtuale che caratterizza molte grandi opere e che così spesso viene messo esplicitamente in discussione dal suo amico e collaboratore Iain Sinclair:

> As to the Olympic Village in East London [...] they hover on the edge of the virtual and never quite leave the computer screen. They creep in the landscape, knowing that they are never going to work [...] They serve only the creation of a mindset of perpetual work and rebuilding that triggers new speculations and generates income for the developers. There is never a finished product. It isn't even architecture, they are post-architectural, computer-generated doodles... (Rugo 2011, n.p.)

Anche il fantasma di McKean è un'icona post-umana, che ripete, modificandolo, l'assunto centrale che era stato di molti narratori di città: camminare è uno strumento conoscitivo. Nel cronotopo della città, McKean mette di nuovo in scena il rituale di una *flânerie* che ha una lunga tradizione, a Londra e altrove.

> Walking is the best way to explore and exploit the city, the changes, shifts, breaks in the cloud helmet, movement of light on water. Drifting purposefully is the recommended mode, tramping asphalted earth in alert reverie, allowing the fiction of an underlying pattern to reveal itself. To the no-bullshit materialist this sounds suspiciously like *fin-de-siècle* decadence, a poetic of entropy – but the born-again *flâneur* is a stubborn creature, less interested in texture and fabric, eavesdropping on philosophical conversation pieces, than in noticing *everything*. (Coverley 2010, 62)

Nella fusione di tempo e spazio, di continuità e discontinuità, McKean gioca sull'idea di uno sguardo che appartiene a un viaggiatore invisibile, e dunque non notato. Questo viaggiatore persegue una sua personale finalità, ovvero la conquista della

visibilità. Questo obiettivo preciso trasforma il *flâneur* in una entità sensibilmente diversa:

> The concept of "strolling", aimless urban wandering, the *flâneur*, had been superseded. We had moved into the age of the stalker; journeys made with intent – sharp – eyed and unsponsored. The stalker was our role model: purposed hiking, not dawdling, nor browsing. (Sinclair 2003, 75)

Cancellare lo sguardo

Camminare attraverso le città è concettualmente lo snodo chiave dell'interessante operazione narrativa che China Mieville mette in atto in *The City and the City* (2010). Romanzo distopico con intreccio poliziesco, il testo ha una ambientazione interessante, che si basa sulla strampalata teoria fisica secondo cui due oggetti potrebbero coesistere nello stesso spazio ma in dimensioni diverse. Beszel e UlQoma, le due città nelle quali è ambientato il romanzo, si trovano in effetti in questa situazione. Gli abitanti dell'una hanno il divieto assoluto di "vedere" i cittadini dell'altra, e qualunque trasgressione viene severamente punita. Il processo attraverso il quale ci si rifiuta di vedere l'altro viene definito "to unsee" e consiste appunto nella negazione del valore cognitivo dello sguardo, che identifica qualcosa, ma deve negare di averlo visto. Le implicazioni di questa interessante nozione sono in effetti parecchie. Dal mio punto di vista, quel che appare significativo è il modo in cui lo sguardo di chi si muove nella città viene derubricato da testimonianza a funzione ancillare, del tutto priva di valore conoscitivo poiché sottoposta alle sanzioni della legge. Come il fantasma di McKean, il viaggiatore/ispettore di *The City and The City* non può essere considerato un testimone affidabile. E le topografie urbane che vengono descritte attraverso la sua voce sono improbabili e cangianti, costantemente minacciate dal loro doppio.

Ancora più connessa, concettualmente, alla versione spettrale del *flâneur* introdotta da McKean appare la voce, stavolta esplicitamente priva di corpo, che caratterizza un'opera recente di Janet Cardiff. Dal punto di vista strutturale, *The Missing Voice – Case B* è la registrazione e il montaggio di una passeggiata che inizia nella biblioteca di Spitalfields, a Londra – e nello specifico, nel settore "romanzi polizieschi" – per proseguire lungo le strade dell'East End attraverso Brick Lane e fino alla Liverpool Street Station.[4] Non è la prima esperienza di questo tipo, per l'artista canadese, che prima dell'esperienza londinese si era cimentato in altre "audiowalks", sempre cercando di tradurre lo spirito di un luogo attraverso quello che è, a tutti gli effetti, un tipo di *travelogue.*[5] La finalità di questo tipo di esperienza è molto consapevole e meditata. Esso è, secondo l'artista,

> a response to the location, almost as if the site becomes a Rorschach test that I am interpreting. For me, *The Missing Voice* was partly a response to living in a large city like London for a while, reading about its history in quiet libraries, seeing newspaper headlines as I walked by the news stand, overhearing gossip, and being a lone person getting lost amongst masses. (Cardiff 1999, 66)

[4] *The Missing Voice - Case Study B* è un progetto commissionato da Artangel, una organizzazione artistica con base a Londra che ha sostenuto diversi progetti di questo tipo. La sceneggiatura del testo è stata scritta da Cardiff stessa.

[5] Di questo genere ibrido, Cardiff ha fatto diverse esperienze, nello specifico *Whispering Room* (1991), *To Touch* (1993), *Louisiana Walk # 14* (1996), *Walk Munster* (1997). Tecnicamente, solo le ultime due sono "camminate" audio.

Anche qui, vi è un'eco sinclairiana abbastanza evidente. Muovendosi lungo il medesimo percorso concettuale dell'erede più importante di Ballard e De Certeau, Cardiff esplora attraverso questo strumento artistico quella che Sinclair definisce come *generat* (Vallorani 2012, 13). Il montaggio delle voci e dei suoni registrati durante la passeggiata, in effetti e come dirò in dettaglio più avanti, restituisce proprio questa connessione verticale nel paesaggio della città, tra quello che si vede e che esiste nel mondo reale e quello che è *unnoticed* perché reso invisibile dal passare del tempo, ma comunque accumulato nella memoria culturale e politica dello spazio. L'intera scenografia costruita da Cardiff gioca sulle intermittenze della memoria e sulla necessità di ricostruire una tessitura coerente sulla quale si articola l'interpretazione dello spazio in cui viviamo attraverso "the finite exercise of a short walk and recording generat[ing] the open play of presence and absence, proximity and apartness, long thought to characterize urban life" (Brooker 2002, 116).

In questo processo interpretativo, l'autrice gioca un ruolo di rilevanza fondamentale, indossando una persona narrativa che esiste solo come voce – femminile e accentata, dunque dotata di una sua identità di genere e di appartenenza nazionale – efficace come una firma. Essa assolve lo stesso ruolo del pennello per un pittore, e viene "presentata" a chi ascolta all'inizio della registrazione, attraverso una interpellazione diretta al pubblico (Scott, Cardiff 1999, 5). Con la sottile seduzione che rappresenta l'elemento di maggiore intimità dei dialoghi diretti e senza volto, Cardiff stabilisce un contatto insieme alle regole del gioco e si auto-costituisce come narratrice della storia.

L'operazione narrativa, tuttavia, è più complessa di quanto non appaia a prima vista. È vero che Cardiff guida il viaggio attraverso la città, ma è anche vero che il montaggio del testo inserisce altre "voci", che corrispondono a diverse narrazioni, passate e presenti, mimetiche e visionarie, che si alternano una all'altra, a volte coesistendo e combinandosi in una polifonia identitaria difficile da districare. La registrazione si caratterizza quindi come un testo composito, fatto di istruzioni, frammenti narrativi, audio di sequenze filmiche e varie altre voci, tutte genericamente rivolte all'ascoltatore del testo, che deve "seguire" simbolicamente gli spostamenti di Cardiff attraverso la città. Nel processo complesso di montaggio, la voce di Cardiff come "attrice" del viaggio si duplica nella voce di Cardiff registrata prima del viaggio, per poi intersecarsi con altre voci, reali e fittizie. Ci sono almeno due voci maschili (una delle quali appartiene al "Detective" impegnato nell'indagine sulla misteriosa sparizione di una donna dai capelli rossi). Conversazioni di passanti e suoni ambientali si mescolano con estratti di registrazioni precedenti, o frammenti di radiodrammi o di film. In fase di montaggio, Cardiff aggiunge anche lunghi interludi musicali di pezzi popolari, per lo più canti religiosi, che automaticamente portano chi ascolta all'evocazione di altre storie e altri tempi (Scott, Cardiff 1999, 14). Il groviglio di voci trasmette, nel suo complesso, una potente impressione emotiva di Spitalfields, un quartiere che viene descritto in modo dettagliato nella sua composizione topografica, ma anche proiettato sullo sfondo di una storia popolare complessa e in gran parte non raccontata (Brooker 2002, 116).

Il collante, naturalmente, è la presenza dell'artista, tanto nella registrazione, quanto nella vera passeggiata. Al tempo stesso, l'atto di trasformare la *flânerie* in opera d'arte allontana l'identità specifica di chi l'ha realizzata. Cardiff stessa, commentando il suo lavoro a posteriori, dichiara di essersi riascoltata come fosse un'estranea, e di aver amato questa sensazione di non appartenenza della sua stessa voce: "Part of my process

for this piece was to walk around and take notes on my minivoice recorder. While listening to these notes in my apartment I realized how this voice became another woman, a different character from myself, a companion of sorts" (Cardiff 1999, 166). Simbolicamente, dunque, lo spostamento nomadico della voce riproduce quello fattuale attraverso lo spazio, in una *flânerie* uditiva inedita e composita che riesce a combinare la fascinazione estetica con gli scopi conoscitivi. Come il fantasma di McKean, anche la narratrice di *The Missing Voice* cammina inseguendo uno scopo (Sinclair 2003, 75). E anche in questo caso, l'esercizio necessariamente circoscritto di un viaggio con una meta precisa acquisisce ambiguità e fascinazione attraverso il gioco scoperto di presenza/assenza del narratore, che è al tempo stesso nel viaggio e fuori di esso, e che racconta il suo sguardo sulla città invece di effettivamente mostrarlo (Brooker 2002, 116). Perlustrando l'East End, questo sguardo mette in atto la medesima operazione che riconosciamo in Sinclair, McKean, Petit, e persino M. Moorcock e J.G. Ballard: il tentativo di ricostruire il tracciato delle storie sommerse in un contesto in cui, per un processo di obliterazione involontario o per la deliberata rimozione della memoria, qualunque sviluppo lineare del tempo è andato smarrito, e si è portato appresso l'idea di una comunità capace di svilupparsi in modo organico. Nel 1997, Chambers scrive che il processo mnesico – tanto individuale quanto collettivo – è costruito su una "contrapuntal memory" (Chambers 1997, 231) che si sviluppa a singhiozzo e con livelli di visibilità variabili. Iain Sinclair intende qualcosa di molto simile quando introduce il concetto di "Polaroid epiphanies" (Sinclair 1998, 1) per designare alcune (molto fortunate) forme di memoria che rigettano esplicitamente qualunque concetto tradizionale di esposizione sequenziale degli eventi, rivedendo i processi della storia condivisa e trafficando con le modalità familiari di tempo per virare verso forme di composizione dei "momenti" importanti in un rizoma invece che in una linea. Instagram, con la sua audace ripresa dell'esperienza della Polaroid, rende ancora più complesso il processo che già alla fine degli anni '90 Sinclair arriva a individuare.

Questo gioco di meccanismi rappresentativi complica il rapporto tra la memoria e il tempo nella rappresentazione dello spazio urbano. La modalità artistica di Cardiff ben si presta a restituire questa complessità, proprio perché – scrive Scott – "Cardiff appropriates your present and insinuates into it a virtual world, provoking a dual experience that is both in and out of sync with the environment you are in"(Scott 1999, 4). In *The Missing Voice*, la narrazione slitta impercettibilmente da uno spazio reale molto ben definito a una scena urbana iperreale, nella quale le nozioni di spazio e di tempo vengono intensamente dislocate (Brooker 2002, 116). Lo spazio diventa alla lettera ciò che Soja definisce come "construction and configuration of human geographies" (Soja 2000, 11). A questo, si aggiunge – utilmente per il mio discorso – lo straniamento indotto dall'uso di una tecnologia che funziona da filtro e che, in questo caso specifico, trasforma lo sguardo in una voce, o in una congerie di voci. I partecipanti alla camminata effettiva – "camminatori" volontari senza alcuna esperienza artistica – indossavano cuffie e ascoltavano una registrazione, che li isolava dall'ambiente circostante e dai loro compagni di viaggio, edificando un filtro effettivo tra quello che lo sguardo vedeva e le informazioni trasmesse da altri sensi. La discrasia tra queste due rappresentazioni produceva la sensazione di camminare al tempo stesso in un sogno e nel mondo reale: di attraversare due città contemporaneamente, come in *The City and The City*.

Invece, per chi ascolta *The Missing Voice* senza aver partecipato all'istallazione, la città diventa una costellazione di suoni, uno spazio reminiscente della Londra di Moorcock in *Mother London*:

> Momentarily Mummery feels as if London's population has been transformed into music, so sublime is his vision: the city's inhabitants create an exquisitely complex geometry, a geography passing beyond the natural to become metaphysical, only describable in terms of music or abstract physics: nothing else makes sense of relations between roads, rails, waterways, subways, sewers, tunnels, bridges, viaducts, aqueducts, cables, between every possible kind of intersection. (Moorcock 1989, 7)

La geografia stessa si trasforma in una forma di ontologia attraverso la mediazione delle "formal grammars of music and image into the inscription of being in the event of hearing and seeing, of the abstract into the body" (Chambers 1997, 230). È una posizione che Cardiff stessa sembra teorizzare quando afferma:

> Just as our dreams sometimes infiltrate our waking reality, I think the walking pieces break down the barriers of what the listeners think of as their singular self. My surrogate body starts to infiltrate their consciousness while in reverse their remembered dreams, triggered by phrases and sounds, invade and add to the artwork. A melding of sorts. (Cardiff 1999, 15)

Contemplando il desiderio di sparire (Brooker 2002, 117), Cardiff chiude il cerchio di sguardi che ho costruito fin qui, riportandomi all'assenza dalla quale sono partita: un vuoto – spettrale, "non visto", fatto di sola voce – che forse ha da essere raccontato come tale, poiché esso rappresenta per molti versi l'asse portante della sintassi della metropoli contemporanea.

Bibliografia

Albertazzi, Silvia. 2017. *Letteratura e Fotografia*. Roma: Carocci editore.

Aufderheide, Patricia. 2007. *Documentary Film: A Very Short Introduction*. Very Short Introductions. Oxford; New York: Oxford University Press.

Augé, Marc. 1992. *Non-Lieux: Introduction à Une Anthropologie de La Surmodernité*. La Librairie Du XXe Siècle. Paris: Seuil.

Bond, Robert, and Jenny Bavidge, eds. 2007. *City Visions: The Work of Iain Sinclair*. Newcastle, UK: Cambridge Scholars Pub.

Brooker, Peter. 2002. *Modernity and Metropolis: Writing, Film, and Urban Formations*. New York: Palgrave.

Calvino, Italo. 1992. *La città invisibili*. Nuovi coralli 182. Torino: Einaudi.

Cardiff, Janet. 1999. *The Missing Voice (Case Study B)*. London: Artangel.

Carter, Angela. 2006. *The Passion of New Eve*. Reprint. Virago Modern Classics 96. London: Virago Press.

Chambers, Iain. 1997. "Maps, Movies, Music, and Memories." In *The Cinematic City*, edited by David B. Clarke, 230–40. London: Routledge.

Corner, John. 1996. *The Art of Record: A Critical Introduction to Documentary.* Manchester and New York: Manchester University Press ; Distributed exclusively in the USA and Canada by St. Martin's Press.

Coverley, Merlin. 2010. *Psychogeography.* Chicago: Oldcastle Books.

Dickens, Charles. 2002. *Our Mutual Friend.* Wordsworth Classics. London: Wordsworth Editions.

Donald, James. 1999. *Imagining the Modern City.* Minneapolis: University of Minnesota Press.

Foucault Michel. 1986. "Of Other Spaces." *Diacritics* 16.1: 22–7.

Lefebvre, Henri. 1991. *The Production of Space.* Oxford and Cambridge: Blackwell.

Miéville, China. 2010. *The City & the City.* New York: Del Rey Ballantine Books.

Moorcock, Michael. 1989. *Mother London: A Novel.* New York: Harmony Books.

Rugo, David. 2011. "Ghosts and Mythologies. An Interview with Iain Sinclair." *Mubi*, June 29, 2011.

Scott, Kevin, and Janet Cardiff. 1999. "I Want You to Walk With Me." In *The Missing Voice - Case Study B*, 4-15. London: Artangel.

Sinclair, Iain. 1998 [1987]. *White Chappell, Scarlet Tracings.* London: Granta Books.

Sinclair, Iain. 1999. *Millennium Dome.* London: Profile.

Sinclair, Iain. 2003 [1996]. *Lights out for the Territory: 9 Excursions in the Secret History of London.* London: Penguin.

Sinclair, Iain. 2011a. *Blake's London: The Topographic Sublime.* London: Swedenborg Society.

Sinclair, Iain. 2011b. *Ghost Milk: Calling Time on the Grand Project.* London: Hamish Hamilton.

Sinclair, Iain. 2012. *London - City of Disappearances.*

Sinclair, Iain, and Dave McKean. 1997. *Slow Chocolate Autopsy: Incidents from the Notorious Career of Norton, Prisoner of London.* London: Phoenix.

Soja, Edward W. 2000. *Postmetropolis: Critical Studies of Cities and Regions.* Malden, MA: Blackwell.

Soja, Edward W. 2011 [1989]. *Postmodern Geographies: The Reassertion of Space in Critical Social Theory.* London: Verso.

Vallorani, Nicoletta. 2012. *Millennium London: Of Other Spaces and the Metropolis.* Milano: Mimesis.

Wells, H. G. 2013. *The Time Machine.* Lexington: Soho Books.

Filmografia

Berlin: Die Sinfonie der Großstadt (Walther Ruttmann, 1927).

London Orbital (Chris Petit and Iain Sinclair, 2002).

[N]eon (Dave Mckean, 2002).

Night Mail (Harry Watt and Basil Wright, 1936).