



Figlio di emigrati italiani, considerato il maestro del postmoderno, lo scrittore ci conduce in un viaggio lungo un giorno a Manhattan

America, ritratto di un'apocalisse moderna

L'ultimo romanzo di Don DeLillo è un attacco ironico e feroce agli ultimi miti Usa

Aprile 2000. Mattina, sull'East River. Eric Packer, un trentenne miliardario che vive in un lussuoso attico a tre piani di New York, sale sulla sua limousine bianca per andare a tagliarsi i capelli a Hell's Kitchen.

È l'inizio di un viaggio lungo un giorno che lo porterà ad attraversare Manhattan per andare incontro al proprio destino. Durante il tragitto Packer, ossessionato da una folle scommessa finanziaria contro lo yen e da un'oscura minaccia alla propria incolumità, incontra gli uomini e le donne della sua vita sullo sfondo di scenari tragici e enigmatici.

Mentre precipita in un'oscura spirale autodistruttiva e distruttiva si imbatte via via nel funerale di un famoso rapper, in un rave party all'interno di un teatro abbandonato, in una protesta antiglobalizzazione violentemente repressa dalla polizia. Con un vivace alternarsi di situazioni metafisiche e comiche, dove il presente finisce per confondersi con il futuro, Don DeLillo - scrittore americano figlio di emigranti italiani - ricostruisce un altro intrigante e inquietante affresco della società di oggi. E questa volta lo fa con un romanzo emblematico, forse non il suo migliore (difficilmente potrà superare se stesso dopo avere scritto quell'autentico capolavoro che è *Underworld*), ma che ancora una volta mette senza mezza misura il lettore di fronte agli snodi del presente.

Titolo di questa sua ultima fatica letteraria è *Cosmopolis*, dove tutti i temi classici di DeLillo sono presenti: dalle cospirazioni (reali e immaginarie) alla minaccia del terrorismo e della violenza. E altrettanto presente è il suo talento di scrittore, il suo dono di un dialogo surreale, la sua prosa «sinestetica» - come una volta bene

IPSE DIXIT

Una società digitale

“ Era banale riflettere sul fatto che numeri e tabelle fossero la compressione gelida di energie umane prive di regole, sogni assoluti e sudore notturno ridotti a lucide unità nel mercato finanziario. In effetti i dati in sé emettevano una concentrazione spirituale e irradiavano scintille luminose, un aspetto dinamico del processo vitale. Era questa l'eloquenza degli alfabeti e dei sistemi numerici, era pienamente realizzata in forme elettroniche, nella riduzione del mondo alla binarietà di 0 e 1, l'imperativo digitale che definiva ogni respiro di miliardi di essere viventi sul pianeta. ”

Don DeLillo



MIRAGGI URBANI L'America e i sogni di libertà in un frame del film di Spike Lee «La 25ª ora». In alto, lo skyline di Manhattan

l'ha definita Fernanda Pivano - cioè l'abilità di rendere la simultaneità delle situazioni. *Cosmopolis* è costruito come un puzzle di sequenze narrative, in una vortice alternanza di immagini e figure. Intrigante come DeLillo riesce a descrivere attraverso gli occhi del protagonista Packer realtà, memoria e fantasia, in un incastro perfetto, che diventa anche e soprattutto descrizione del mondo contemporaneo con una profondità che sfiora la premonizione. Perché ciò che interessa davvero a DeLillo, considerato insieme a Thomas Pynchon un

maestro del cosiddetto post-moderno, è la realtà nella nostra vita di tutti i giorni, di cui riesce a leggere l'ambiguità più sinistre. Scenario di questo romanzo, come di tutti i suoi precedenti, è l'America, con i suoi miti e la sua vita quotidiana. Nel libro che abbiamo citato *Underworld*, De-

no romanzo, come di tutti i suoi precedenti, è l'America, con i suoi miti e la sua vita quotidiana. Nel libro che abbiamo citato *Underworld*, De-

no romanzo, come di tutti i suoi precedenti, è l'America, con i suoi miti e la sua vita quotidiana. Nel libro che abbiamo citato *Underworld*, De-

La vacanza? Per il turista del terzo millennio è breve, diversificata e personalizzata

Turisti sì, ma mai per caso. Il turismo cambia volto, così com'è, legato ai mutamenti sociali, economici, culturali di un Paese: muta l'uomo, e non può che cambiare, oggi, anche il turista: da quello «vacanziero» che parte per riposarsi ed evadere dalla quotidianità, al «viaggiatore» spinto dal senso della scoperta o dell'avventura. Da chi è disposto a cercare l'autenticità dei posti in cui si reca a contatto con la natura e con la cultura della popolazione locale per confrontarsi con il diverso, a chi vuole trovare nel paese sconosciuto un ambiente protettivo che sa di familiare, un con-

azionale che parla la tua lingua, da chi (sono pochi) è ancora legato al pacchetto preconfezionato, al turista che ama costruirsi da solo la propria vacanza (sono in crescita). In questa società, tra globalizzazione e ritorno all'individuo, c'è spazio per tutti. «I mondi nella valigia» (Ed. Vita e Pensiero, pp. 138, euro 11) con questo volume fresco di pubblicazione il professor Paolo Corvo, docente di sociologia e di politica sociale alla Cattolica di Brescia e di Piacenza, si confronta con la capacità della propria disciplina di appurare spunti vivi e illuminanti, mostrandoci con un linguaggio acces-

sibile anche ai non addetti ai lavori, le dimensioni più significative del fenomeno turistico e le sue trasformazioni. Tanto che oggi è meglio parlare al plurale, di «turismi», all'interno almeno di due direttrici: una progressiva individualizzazione a scapito del turismo di massa, da una parte, e il boom di nuove forme di turismo, dall'altra. Il turismo di massa si diffonde in Italia negli anni '50 del Novecento con il mito della vacanza estiva e negli anni '60 con la moda della settimana bianca, anche se oggi, nella società attuale definita «dell'incertezza», si è attenuato. Quella che il sociologo Zigmunt Baumann

chiama la «società degli individui». La classica vacanza collettiva in agosto tra sole e mare, il pacchetto standardizzato offerto dal «guru» di turno (il tour operator), il soggiorno in mastodontiche strutture ricettive ha lasciato il passo a nuove tipologie di turismo, supportate da Internet e new media, attratti sempre più dal viaggio breve e dalla meta relativamente vicina: in un certo senso gli attentati dell'11 settembre 2001 hanno amplificato il senso di insicurezza. Vedi l'agriturismo, il boom delle attività fisiche e sportive (rafting, turismo subacqueo, parapendio...), la riscoperta dei borghi, il turismo eno-gastronomico. La scelta va anche dai parchi letterari, ispirati agli autori della letteratura, ai musei etnografici o al turismo archeologico. Si assiste così con un'attenzione e valorizzazione del territorio, delle realtà locali anche in un'ottica di turismo sostenibile, specie nelle aree naturalistiche protette. Anche se l'economista può correre il rischio di diventare elitario, quasi una moda per distinguersi dalla massa, a meno che uno non decida, snobisticamente, di passare le vacanze nella propria abitazione, dotata dei comfort che solo pochi possono permettersi.

Teresa Capezuto

Lillo dipingeva l'affresco dell'America di ieri, di oggi e di domani, con quella meravigliosa trovata narrativa che consisteva nel seguire i passaggi di mano di una pallina da baseball, cimelio di una famosa partita tra *Giants* e *Dodgers*; si finiva così da una costa all'altra, da un'etnia all'altra, in un destino collettivo dominato dalle immagini e dai rifiuti: scorie nucleari, pattume generico, feticci sentimentali, erotici, artistici. Il risultato era quello di un affresco epocale dove le vite degli individui qualunque incontravano i grandi eventi della Storia. Come in *Underworld*, in *Cosmopolis* DeLillo ritrae il mondo in una prospettiva planetaria la cui sorte sembra un'inevitabile, spontanea apocalisse collettiva.

Lo fa, ancora una volta, con la sua solita ironia, elegante e tremenda, e con una beffarda voglia di provocazione, il tutto sostenuto dalla forza di una scrittura talmente espressiva da non somigliare a nessun altro. Il futuro è sempre qualcosa di integro e uniforme. Nel futuro saremo tutti alti e felici. Ecco perché il futuro fallisce. Fallisce sempre. Non potrà mai essere il luogo crudele e felice in cui vogliamo trasformarlo, dice uno dei personaggi del romanzo.

Leggendo le opere di DeLillo si realizza per davvero quello che spesso si dice della letteratura e più in generale dell'arte, ovvero di come essa talvolta riesca ad anticipare fatti e situazioni che poi accadono veramente nella realtà. Sarà un caso allora che la vicenda narrata in *Cosmopolis* si concluda il 10 settembre, esattamente un giorno prima di quei tragici eventi di New York?

Corrado Benigni

DON DELILLO
Cosmopolis
Einaudi, pp. 180, 16 euro

CLASSIFICA LIBRI

SUPERCLASSIFICA

- 1 **Totti**
Tutte le barzellette su Totti
Mondadori
- 2 **Coelho**
Undici minuti
Bompiani
- 3 **Pennac**
Ecco la storia
Feltrinelli
- 4 **Lucarelli**
Il lato sinistro del cuore
Einaudi
- 5 **Camilleri**
Il giro di boa
Sellerio
- 6 **Simenon**
La camera azzurra
Adelphi
- 7 **Lucarelli - Picozzi**
Serial killer
Mondadori
- 8 **Pontiggia**
Nati due volte
Mondadori
- 9 **Mazzucco**
Vita
Rizzoli
- 10 **Camilleri**
Il giro di boa
Sellerio

I primi 10 a Bergamo ROMANZI

- 1 **Coelho**
Undici minuti
Bompiani
- 2 **Mazzucco**
Vita
Rizzoli
- 3 **Pennac**
Ecco la storia
Feltrinelli
- 4 **Battaglia**
Il mare in discesa
Rizzoli
- 5 **Simenon**
La camera azzurra
Adelphi
- 6 **Knight**
Single senza pace
Feltrinelli
- 7 **Ludlum**
La direttiva
Rizzoli
- 8 **Bincy**
La ricetta di un sogno
Sperling & Kupfer
- 9 **Camilleri**
Il giro di boa
Sellerio
- 10 **Casati Modignani**
6 Aprile '96
Sperling & Kupfer

SAGGISTICA

- 1 **Biagi**
La mia America
Rizzoli
- 2 **Rodham Clinton**
La mia vita. La mia storia
Sperling & Kupfer
- 3 **Totti**
Tutte le barzellette su Totti
Mondadori
- 4 **Moro**
Cometa sull'Annapurna
Corbaccio
- 5 **Erickson**
Imperatrice creola
Mondadori
- 6 **Giordano**
Attenti ai buoni
Mondadori
- 7 **Del Boca**
Indietro Savoia
Piemme
- 8 **Lapierre**
Un dollaro mille chilometri
Saggiatore
- 9 **Moore**
Stupid white men
Mondadori
- 10 **Negri**
Il ritorno
Rizzoli

La classifica di questa settimana è stilata dalla "Libreria Arnoldi"
P.zza Matteotti, 22 - Bergamo
Tel. 035/24.34.62

Tognolini, autore tv della Melevisione, traccia un tragitto virtuale tra la fantasia di un bimbo e le frontiere tecnologiche. Un libro che apre nuovi canali comunicativi tra genitori e figli

Viaggio cibernetico nella Palestina di duemila anni fa, tra Erode e i re magi

La tredicenne afgana dallo sguardo verde e ferocemente libero fotografata dal National Geographic ha ispirato a Bruno Tognolini, autore televisivo della Melevisione e scrittore, il personaggio di «Lilim del tramonto», romanzo tra fantasy, fantascienza e archeologia pubblicato da Salani per un pubblico senza età.

Lilim è una bambina virtuale che percorre le strade di Giudea al tempo della stella cometa, inventata dal ragazzino Lele, che sta costruendo un videogioco storico con fulcro Betlemme. La storia è ambientata in un'Italia futura ma non troppo, riconoscibile nei tratti essenziali della vita quotidiana e si gioca su un doppio registro: il primo, la vicenda «reale» di Lele e della sua piccola famiglia, con la mamma preoccupata per il suo rinchiusersi nel mondo dei computer e la sorellina Carlotta rompica-

to e geniale. Il secondo, la storia «virtuale» che Lele inventa ispirandosi ad un preseppe meccanico in mostra in città.

Il titolo del libro purtroppo sa di Barbie, quello originario, più indovinato, era *Palestina Quest*, dove Palestina è la Palestina di duemila anni fa e «quest» è l'antica parola che indica la ricerca del cavaliere, sul confine sottilissimo tra avventura e ideale, perdita e salvezza. Il filo che cuce la storia di Lele, tra casa, scuola e computer e quella di Lilim, sulla via Collinare che collega la Galilea a Betlemme al tempo di Augusto, è la figura di un anziano e colto frate, appassionato di presepi meccanici e improvvisato compagno di gioco sulle strade di una Palestina che entrambi hanno ricostruito (l'uno in un plastico, l'altro in video) con minuzia storica e precisione scientifica, personaggio dopo personaggio, cespuglio dopo cespuglio. Lele ci riesce perché in rete - bella trovata - non si parla più di «realtà virtuale» ma di «virtù reale».

Con adeguati interfaccia è possibile collegarsi a tutte le banche dati del mondo e costruire la propria ambientazione a partire dal patrimonio di conoscenze documentarie, archeologiche, botaniche, statistiche, musicali, iconografiche sepolte negli archivi. Così il videogioco, pur restando una creazione fittizia, acquista una profondità culturale che

si trasforma in «virtus», in forza che nobilita la simulazione e le fa illuminare la realtà. Il significato dell'arte spiegato ai teenagers. Lele dunque costruisce il suo videogioco, che ha come personaggio centrale una ragazzina un po' fatata, impegnata a impedire che Zahel, sicario spartano pagato dal tetraarco Erode, ammazzi prima del parto la giovane sposa di una falegname. Intorno a Lilim e Zahel si muove una folla di personaggi immersi nella frenesia dell'attesa messianica che - è storia - impregnava l'aria dei tempi nella Palestina occupata dai Romani. Ci sono tutti: i guerriglieri zeloti di Bar Kochba, il figlio della stella; i monaci Esseni di Qumran, i Sadducei collaborazionisti, i re magi depositari di antiche sapienze orientali. Ci sono i centurioni romani impegnati a mantenere l'ordine in un paese che non capiscono e c'è la gente comune che chiede solo di condurre in pace la propria vita. Ci sono, soprattutto, i bambini di strada, orfani delle repressioni e delle guerre, troppi perché si faccia qualcosa per loro. Il lettore è risucchiato in questa doppia storia grazie a una scrittura tesa e convincente. «L'idea di *Palestina Quest* - spiega Bruno Tognolini - è nata una quindicina d'anni fa come base per uno spettacolo teatrale o per un film. Poi è nato il mondo di Lele, come ancoraggio contemporaneo della storia. Perché la creatività

umana è un flusso che non si interrompe, ma che nel tempo prende e dà attraverso invenzioni e contaminazioni». E così Lele con il pc e padre Cavalli con le sue leve si capiscono e si aiutano a completare il gioco, anche se entrambi non comprendono fino in fondo gli strumenti che l'altro usa. Ma anche se la ricerca del giovane non può essere identica a quella dell'anziano, la passione comune apre la comunicazione tra i due, come l'amore, alla fine, apre la porta tra Lele e la sua spaventatissima mamma, che si è rivolta perfino all'esperta di «igiene virtuale», per venire a capo di quella che ritiene una dipendenza pericolosa per il figlio. Il gioco procede, notte dopo notte, sul video e sul plastico al convento. Poi, l'immobilità improvvisa del sistema: il gioco apparentemente si «impianta» senza rimedio proprio sul limite della «deadline», il tempo scaduto. Il vecchio frate si ammala e anche il preseppe meccanico si ferma. In famiglia le solitudini del ragazzo, della bambina e della madre congelano i personaggi nella sofferenza. In questo tempo sospeso, «senza vento», senza soffio vitale, la parola irrompe a spiegare ed unire il mondo umano. Mentre sullo schermo, fissato in una immobilità dettagliata e senza suono, da castello della bella addormentata, un'unica figurina (quanto virtuale? Quanto magica?) corre verso la soluzione

ne di un gioco, la fine di un'avventura, il completamento di un passaggio. Verso l'inizio di una nuova ricerca. Questo di Tognolini è un «libro tantum». Passa di mano in mano e cresce il consenso. Entusiasta il bibliista Paolo de Benedetti per la solida base storica e archeologica del libro, che pesca anche nel patrimonio folklorico e fiabesco ebraico e nei vangeli apocrifi. Affascinati gli informatici dalle intuizioni tecnologiche. Un libro trasversale, senza età, che apre un canale di comunicazione inedito tra genitori e figli. Un libro nel quale l'autore ha nascosto, probabilmente, ciò che per lui conta di più.



SCRITTORE
Bruno Tognolini è l'autore della storia fantastica «Lilim del tramonto»



Susanna Pesenti
La ragazza afgana del National Geographic che ha ispirato il personaggio di Lilim

BRUNO TOGNOLINI
Lilim del tramonto
Salani, pp. 336, euro 13,50