

# **Abitare impossibile. Per Venis in Vegas**

Ilenia Caleo

*xing sta per crossing. Scritto a vernice sull'asfalto, indica gli incroci, le intersezioni, il sovrapporsi di strade. Occorre prestare attenzione, aumentare la sensibilità – per cogliere Venezia diffratta dentro altri luoghi o scenari. Queste sono le note di un viaggio in California compiuto nel dicembre 2021 – il “noi” si riferisce a me e alla mia fidanzata Silvia, e a Francesca, Martina e Erica, le amiche con cui viaggiavamo. Sono appunti in diretta, presi nel mentre e poi successivamente rielaborati. Il viaggio non ha avuto altra ragione se non il piacere – al tempo stesso, ha compiuto una promessa tra noi, sancita il giorno del compleanno di Silvia, a settembre, e ha avuto l'effetto di sottrarci, in maniera del tutto imprevista, all'ondata di Covid del Natale 2021. Le impressioni, tuttora vive, continuano ad agitare pensieri, e a mescolarsi con quelle presenti, in nuovi composti.*

*xing01\_\_2 gennaio / Shoshone > Las Vegas*

Lasciamo la Death Valley. Il deserto è dentro un altro deserto, più grande, che lo contiene. Arrivare a Las Vegas (è lì che stiamo andando) significa attraversare centinaia di chilometri di deserto, da tutte le direzioni. La città è un'isola.

Ripenso, mentre andiamo via, lasciandolo alle spalle e insieme continuando ad averlo davanti come orizzonte, al deserto, tutt'attorno. Del deserto, cosa si può dire. Del tanto spazio, della vastità, della perdita d'occhio; forse si può dire di questo, delle misure, della scala. Di quello che succede al corpo immerso in uno spazio non misurabile; con l'occhio misuro lo sforzo, la possibilità e i gradi di rischio – valuto, calcolo, riuscirò ad attraversare, a salire, a trovare l'orientamento? Dev'essere un qualche residuo d'animale, perché ne va della vita: la corretta misurazione sulla tenuta del fiato, delle gambe, dell'idratazione. Possibilità di sopravvivenza, orientamenti, valutazione. È il corpo che calcola, sul corpo, dal corpo, nascita della geometria e della geografia come decodificazioni su scala corporea. Quantificare la terra/territorio che mi separa da X. È un calcolo percettivo, non astratto ma fisico, diremmo immediato, richiede un processo seppure velocissimo. Essere, con il corpo, lì dove (il deserto, la spaccatura) lo sguardo

soltanto non riesce più a misurare: è una questione di scala, la scala non è quella umana, è più-che-umana, o anche meno-che-umana (una formica?), ma comunque “io” non sono unità di misura. Dis/misura. Dimensioni, grandezze che il corpo non processa, diventa difficile dunque stabilire proporzioni, gradazioni, rapporti e dunque difficile fare previsioni. Non riesco a tradurre graficamente, in disegno, in progetto. Percepisco la crisi della dimensionalità come forma di organizzazione dei dati che arrivano dall'esterno. In che codice si traducono? Intensità, prossimità, cambiare l'ordine dei riferimenti.

Anche il tempo è più-che-umano, è il tempo delle pietre. Stratificazioni, sedimenti, densità e condensazioni, granulosità dei materiali, porosità, mutamenti e evoluzioni, minerali, gas: il tempo è quello lungo, lunghissimo. Una “catastrofe al rallentatore”, dice Baudrillard. Di questo mutamento/movimento noi non percepiamo alcunché, se non i resti e le tracce – come fosse senza storia, vediamo la pietra ferma, statica, inerte. Su queste altre scale, le temporalità possono essere percepite solo da altri corpi di differenti dimensioni. Ora però, fuori dalla dimensione e dalla scala e dalla misura della vita umana, il movimento della pietra si è fatto più presente, come una frequenza o uno spettro sonoro.

*ore 16:30, Route 95*

Costeggiamo il Nevada Test Site – è anche, come ogni posto in California, la mappa di un archivio politico particolarmente vivo, inventivo. È infatti questo uno dei luoghi in cui il movimento antinucleare americano ha preso corpo: 15.740 arresti in meno di dieci anni nelle lotte contro la base.

Ci fermiamo all'Alien Center, un market di souvenir ufo in un'area sosta. Compriamo *stickers*, un paio di pantaloni verdi con la testa di un'extraterrestre, una *t-shirt* dell'Area 51. Area 51 era un centro sociale, o forse solo uno spazio occupato temporaneamente alla periferia di Milano, non ricordo – abbiamo fatto lì un *rave* illegale. Sarà stato il 1995, o 1996, leggevamo fantascienza e letteratura *cyberpunk*, amavamo le mutazioni e tutto ciò che era artificiale, ibrido, tossico, *high tech* o *low tech*, alieno, non umano.

Ai bordi dell'immensa area militare, bucata dai crateri delle esplosioni, le sostanze radioattive continuano a infestare, sono come fantasmi. Test, sperimentazioni, cavie, segreti producono spettri, li moltiplicano.



Venice, quartiere di Los Angeles fondato nel 1905 sul modello di Venezia, 2021

E gli spettri raccontano storie. (Guardare le nuvole a fungo dalla finestra di un hotel di Las Vegas, un'attrazione turistica degli anni Cinquanta).

*ore 18:30*

Ripartiamo dal distributore di benzina, caramelle allo zenzero e patatine aromatizzate. Il crepuscolo è cristallino – un'indaco lancinante nella sua precisione.

Abbiamo visto passare treni infiniti, lunghi chilometri di vagoni, che viaggiano in parallelo a noi, alla *higway*.

Appena si fa buio, le stelle e i coyote. Nella notte scurissima, viaggiando, vediamo in lontananza un bagliore – siamo ancora a qualche centinaio di chilometri, ma è la luminescenza notturna di Las Vegas. L'intensità di quel grumo di luci, appoggiato su superfici di deserto, risuona nell'oscurità.

*xing02\_\_3 gennaio, ore 19:00 / Las Vegas*

A Las Vegas è il denaro che crea altro denaro. Per partenogenesi, o suppurazione, o rigenerazione dei tessuti. Come l'*hydra* d'acqua dolce, un piccolo polipo che, se tagliata in 50 pezzi, genererà 50 *hydre* complete. 10 dollari che generano 100 dollari che generano 1000 dollari – il segno può essere “più” o “meno”, non c'è produzione di merci, ma la più leggera tra le forme di riproduzione: il gioco.

Arrivando, le *highway* lunghe chilometri in mezzo al deserto del Mojave e le sopraelevate sono costellate di cartelli pubblicitari di studi legali. I volti degli avvocati sorridono rassicuranti e vincenti. Sono le uniche pubblicità, ci sarà da averne bisogno. *Oh Show me the way / To the next whisky bar. Mirage*, miraggio. Se quasi più niente al mondo funziona come una fabbrica fordista, neanche le fabbriche, Las Vegas invece è tutta costruita su un modello intensivo, fortemente localizzato, concentrazionario. Al centro la Strip luccicante dentro Paradise dove girano *roulette* e *slot machine*, casinò alberghi e bevute, tutt'intorno chi ci vive e ci lavora. Ma quante persone saranno?, ci chiediamo.

Gli alberghi-casinò arrivano ad avere migliaia di stanze, il ciclo di attività è 24H. L'MGM Grand ne ha 6198: 4293 camere e 751 suite nell'edificio, a cui si aggiungono 576 suite nelle tre torri The Signature, 51 loft e 29 ville. Con l'aggiunta del The Palazzo, adesso il The



Le viscere di Zabriskie Point nella Death Valley, 2021

Area 51 Alien Center, sito di test nucleari negli anni Cinquanta, 2021

Venetian arriva a 7128 stanze, più un casinò di 11.000 metri quadrati. Pulire e rifare tutte le stanze, lavare tutte le lenzuola, fare la manutenzione di tutte le tubature, di tutti gli impianti elettrici, di tutti i dispositivi di controllo, di tutti i sistemi di areazione, preparare tutti i cibi in tutte le cucine, scartare tutti gli avanzi, lavare tutte le stoviglie, passare l'aspirapolvere su tutte le migliaia di chilometri quadrati di tutte le moquette, portare tutte le colazioni in tutte le camere, miscelare tutti i drink, girare tutte le roulette, mischiare tutti i mazzi di carte, impilare tutte le *fiche*, suonare tutti i pianoforti in tutti i caffè, cantare tutte le canzoni e ballare tutte le *routine*. 24H. Gli abitanti sono 641.903, un milione e 900 mila contando l'area metropolitana: a Las Vegas arrivano ogni mese 3 milioni e mezzo di visitatori, toccando i 42 milioni e mezzo in un anno nel 2019. 24 H.

L'agglomerato fordista ha i suoi vantaggi: a Las Vegas i sindacati sono riusciti a crescere e a conquistare condizioni salariali e sociali ben superiori alla media nazionale. In particolare il Culinary Workers Local 226, sindacato della ristorazione e dell'alberghiero, è potentissimo. Il 90% de^ lavorat^ dei grandi alberghi di Las Vegas, prevalentemente messican^, donne e immigrat^, è sindacalizzato. Memorabili gli scioperi: quello del 1984 durato settantacinque giorni, lo sciopero Frontier del 1991, il più lungo sciopero degli Usa in cui scioperarono cinquecentocinquanta lavorat^, in una lunga vertenza durata sei anni, quattro mesi e dieci giorni. 24H, 7 giorni su 7.

Anche nel settore edile e in quello dello spettacolo le condizioni e le paghe sono migliori che altrove. Abitare vicini e lavorare fianco a fianco facilita l'organizzazione. Ai tavoli lavorano *croupier* e *dealers*, formati alle decine di scuole e corsi di formazione di Las Vegas, ma anche "shills", adescatori pagati dal casinò che fingono di giocare per sé. Lavoro formidabile, peraltro.

(notte, orario imprecisato)

Moltiplicare, rigenerare, numeri, *fiche*. 24H. Ancora schermi luminosi che invitano agli spettacoli: a Las Vegas puoi vedere Whitney Houston e Michael Jackson *live*, la morte non è un impedimento sufficiente all'ingiunzione performativa: denaro che rigenera denaro. A lavorare sono gli ologrammi — *pattern*, immagini, figure d'onda interferenti, laser. Sarà a Las Vegas il primo sciopero di ologrammi? E poi: la Torre Eiffel, l'Arco di Trionfo, la Piramide di Cheope, la



Cartelloni pubblicitari di uffici legali, arrivando a Las Vegas, 2021

Sfinge, una riproduzione del lago di Como, il campanile di San Marco, un vulcano che erutta ogni ora, un temporale ricreato al Miracle, la Statua della Libertà con dietro i grattacieli di Manhattan e il Ponte di Brooklyn tra cui sfreccia un ottopolante ad alta velocità, un pezzo dei Fori, il grande leone della Metro Goldwin Meyer in bronzo, un paesaggio tropicale. Ogni architettura è un albergo a tema: il Bellagio, il Mirage, il Paris Las Vegas, il Flamingo, il Wynn, il The Venetian, il The Palazzo, il Luxor, l'Excalibur, il Mandalay Bay, il Caesars Palace, l'MGM. Il grumo di edifici costituisce l'equivalente del nostro centro storico.

*xing03\_\_4 gennaio, ore 11:30 / Las Vegas*

Dentro il Venetian, un cielo rosato alla Tiepolo illumina le calli dei centri commerciali, intorno ai canali attraversati da gondole motorizzate. I gondolieri intonano canzoni *country*, imitando il movimento delle braccia con il remo. Qual è l'originale e quale la copia? Nella forma che conosciamo, è il centro commerciale a parassitare una città; qui è assoluto, si fa città in sé, assorbendola. È questo del resto il modello urbano dominante: sempre più è Venezia che imita il The Venetian, di cui non è che una copia taroccata e scadente. Almeno al The Venetian non ci sono le alluvioni e nemmeno le grandi navi. Qui, al contrario, è la Grande Nave che contiene Venezia al suo interno. Ci aggiriamo per la Strip, e poi proviamo a uscire, a guardare appena un poco fuori, in quel mistero opaco che è la città abitata. A Venezia come a Las Vegas la sproporzione tra gli abitanti e gli attraversatori di consumo è vertiginosa.

Las Vegas è “uno smisurato catalogo orizzontale”, scrive Giorgio Vasta (con Ramak Fazel in *Absolutely Nothing*), e provo a guardare Las Vegas come un catalogo. E ancora, “una città estorta al vuoto, uno spazio disabitato dove a un certo punto si è preso a costruire”. Un pieno di insegne, segni, segnali – “a Las Vegas la merce si allontana nello spazio facendosi fantasma: al suo posto sveltano parole immaginifiche”. Richiami, inviti. Attrazioni. L'industria delle attrazioni. Fantasmi, spettri, feticci, spiriti, apparenze: la natura fantasmatica del denaro — ecco il “mondo stregato, deformato e capovolto in cui si aggirano i fantasmi di Monsieur le Capital e Madame la Terre, come caratteri sociali e insieme direttamente come pure e semplici cose” (*Il Capitale*). Popolato di miraggi luminosi, il Deserto e il Denaro. Mentre le carte si mescolano, e le *fiche* si spostano, silenziose.



Il Ponte di Rialto al The Venetian Hotel e Casino, Las Vegas, 2021

xing04\_\_11 gennaio, mezzogiorno / California City {con dentro Gibellina}

Arriviamo a California City a mezzogiorno, fa caldo. Parcheggiamo davanti a un *drugstore*, usciamo dall'auto, ci gridano contro – due donne e un ragazzo visibilmente alterato, pensano che li stiamo fotografando, si agitano. La nostra bianchezza da turiste li ha messi in allarme. Risaliamo in macchina, veloci – per la prima volta ho la percezione netta di quanto la presenza diffusa di armi cambi i sistemi relazionali. Potrebbe avere una pistola, noi potremmo avere una pistola.

California City è una città che non esiste, o meglio: con un particolare statuto di esistenza. Sulla carta, come estensione, è la terza città della California, dopo Los Angeles. Progettata da Nat Mendelsohn, imprenditore edile e sociologo, sarebbe dovuta diventare una città ideale, un'alternativa alle grandi metropoli invivibili. Nel 1958 Mendelshon acquisì la terra per dare il via all'esperimento: 320 chilometri quadrati di deserto, acquistati a un prezzo simbolico e divisi in 51.000 lotti. Avrebbe dovuto essere riempita di giardini, di piscine, di laghi artificiali. Il punto di fusione tra l'utopia e la speculazione edilizia e capitalista, ossia: la California.

Dieci anni dopo, solo 1000 persone si erano trasferite.

Attualmente, conta meno di 14.000 abitanti, 26 per chilometro quadrato. Le strade hanno un nome, una numerazione, ma i lotti sono rimasti vuoti, invenduti. Oldsmobile Boulevard, Alpha Street, Planet Lane. Ancora fantasmi, e il vento forte che via spazza tutto. Sotto il sole pieno di mezzogiorno, la visione è surreale: brandelli di città, frammenti, agglomerati parziali di case che non fanno un quartiere, neanche un isolato, a qualche chilometro di distanza uno dall'altro. In mezzo, il deserto, la polvere, e le strade segnate, e i cartelli e la segnaletica. Case, roulotte, parcheggi nel nulla. Tentativi di accampamento, ma atomizzati, disgiunti, schizzati ai bordi dal punto di contatto come campi magnetici contrari.

Lo spazio-tra prevale, l'insieme non si crea. Là, una chiesa. Leggiamo un cartello che indica una scuola. Come molecole radunate da un vettore, alcune costruzioni solitarie si addensano intorno alla pompa di benzina, vero cuore pulsante, snodo di identità. Il datore di lavoro principale per le poche migliaia di abitanti è la prigione privata di massima sicurezza. E poi: una base aerea, il Mojave Air & Space



Canali e canti in gondola, The Venetian, Las Vegas, 2021

Port, una gigantesca area-parcheggio dove vengono ricoverati gli aerei prima di essere demoliti.

La attraversiamo, in auto. Le strade, sterrate, sono piene di buchi e pozzanghere, ieri ha piovuto. Sotto questo sole che diffrange la visione e inventa acqua negli orizzonti dove non ce n'è, attraversando questo nulla solo immaginato, mi viene in mente un'altra città: Sicilia, Gibellina Nuova.

Distrutta da un terremoto, Gibellina venne ricostruita, ma a 20 chilometri di distanza dalla città originaria. La ricostruzione diventa l'occasione per una chiamata di artisti, architetti, intellettuali (il maschile non è universale neutro) a immaginare e progettare una città d'arte.

Anche qui l'utopia si è rovesciata in un duplicato beffardo, amaro. Se California City è una città tutta mappa, disegno, progetto incompiuto; Gibellina è invece tutta edificata, tutta piena, ma disabitata. Un doppio spettrale. Costruita tardi, e solo per idee: nel frattempo, gli abitanti originari si erano risistemati altrove. Molte sono le cose che Gibellina Nuova avrebbe potuto essere. Poteva essere una città ideale pensata da artisti, dove le strade non hanno angoli retti – e in effetti ci sono curve, spirali, strade che si avvitano. Poteva essere un'utopia, ma poteva – com'è accaduto – essere anche occasione di malaffare sugli appalti di calcestruzzi, di cemento armato, di travette e pilastri. Potevano esserci gli alberi. I giardini, gli orti, i frutteti. Le piante potevano rampicare, ma il tutto-cemento è duro da scavare. E il sole batte forte. Poteva essere ricostruita vicina alla vecchia Gibellina, a fianco, vicina alle macerie, a consolarle e a rendere facili le trasmissioni: di oggetti, di servizi, di memorie. Invece è a venti chilometri perché i terreni circostanti erano proprietà di boss mafiosi, e costruire non è stato possibile. Poteva essere abitata, avrebbe potuto. Ma poteva essere inabitabile, inospitale. Spopolata. Poteva essere riempita di cose vive, invece resta solo la forma, il progetto, il disegno. Poteva fondare una comunità del pensare oppure – così è andata – essere il frutto di una sola mente illuminata. Quanto illumina una mente illuminata? E: cosa rimane di una possibilità quando è declinata al passato? Forse come un fiore pietrificato in fossile, morto in gran parte, ma con ancora un'immaginazione di vita. Poteva essere un deserto. Poteva essere un inizio. Poteva essere bellissima. Gibellina è questo: quest'insieme eterogeneo di cose che sono e che insieme non sono.



The Venetian Hotel e Casino, Las Vegas, 2021

ore 23:30, nella camera di un motel

L'auto è parcheggiata fuori, proprio davanti alla camera, in un *continuum* corporeo che segna il vivere in queste latitudini: il lotto del parcheggio riflette il lotto dell'abitazione, e viceversa. Ripenso alle tracce disegnate sulla terra polverosa di California City. Il progetto solitario, l'idea concepita nella mente del singolo, che prende forma prometicamente e in modo antinomico – fondazione di una nuova società nutrita dagli impulsi anti-sociali del pioniere solitario. Ha le sfumature dell'avventura, dell'esplorazione, del safari, tutti riverberi di conquista. Nel progetto pensato di una mente sola, ecco, vivere non si può. L'abitare, come forma del vivere-assieme, richiede altro. E ancora: se l'utopia ha la forma di progetto (o di un programma), meglio starne alla larga.

xing05 \_\_15 gennaio / Los Angeles

L.A. è sfuggente, tutta orizzontale, bisogna tenere lo sguardo aperto e largo per cogliere tutto l'insieme, guardando dai bordi dell'occhio, sul confine della visione. L.A. è scomposta, disseminata. È senza centro, senza centri; lo sapevamo prima di partire, ora qui cerchiamo di capire cosa significhi in termini di percezione — le rivolte del 1992, la città in fiamme, Rodney King stampati in testa, immaginavamo Los Angeles durante lo sciopero delle sigarette. Come archeologhe nella notte, cerchiamo frammenti di immaginazione collettiva, di sogni che affiorano, indizi. È il *noir*, in effetti — che costituisce anche il prodotto culturale più anti-mitico e critico della città. L.A. è luccichio notturno di corpi luminosi per miglia e miglia, a creare l'effetto della distanza. Ti cola via dalle dita, per il tanto spazio, per il tanto cielo. Boulevard infiniti, ma sono le palme a tenere tutto cucito assieme, la vegetazione è forte, spinge da sotto la terra, tellurica, quasi tropicale. Ancora fioriscono la *bougainville*, la magnolia. Scrive Eve Babitz, scrittrice, disegnatrice, modella, frequentatrice di notti insonni e di party senza fine (in *Slow Days, Fast Company*): “È risaputo che una storia per essere di finzione debba procedere in modo lineare e non serpeggiare tra i cespugli guardando il paese vicino. Purtroppo a L.A. non puoi farlo. Non puoi scrivere una storia su L.A. che arrivata a metà non faccia inversione o si perda”. Così serpeggiamo, guardando tra i cespugli. Los Angeles è piena di buchi, di vuoti, di tanto spazio tra le cose in cui non succede nulla. Quello che segue non è necessariamente coerente



Cieli alla Tiepolo al The Venetian, Las Vegas, 2021

con quello che precede. Fare inversione. Los Angeles è contro la concentrazione, è anti-concentrazionaria. Diluisce, forse è servito inventare il cinema per vederla. I buchi di memoria di Lynch sono un disturbo dello spazio.

*xing06\_\_16 gennaio / Venice, Los Angeles*

Venice Beach, qui il catalogo è umano. Nella spiaggia ci si riversa come in una piazza, la spiaggia è lo spazio pubblico, l'unico forse a disposizione. Nonostante le *enclosures*, i cancelli, le palizzate, le telecamere di controllo, tutte le forme di vita si fanno spazio.

Come ogni riproduzione, Venice non è una copia unica. Prima chiusa tra le mura di un *grand hotel* a Las Vegas, ora qui a Los Angeles diventa una spiaggia-città. In origine una laguna marittima, la zona fu acquistata da Abbot Kinney, imprenditore edile e del tabacco, che bonificò la laguna interrandola e costruendo un sistema di canali con un complesso lavoro di scavi, sul modello di Venezia. La città fantastica fu "inaugurata" nel 1905. Attrazioni, divertimento, illusioni, scenario urbano per un'ideale di vita piacevole. Ma l'esperimento fallì, per mancanza di parcheggi e per la scoperta di un giacimento di petrolio proprio sulla spiaggia. Rifiuti tossici e liquami cominciarono a inondare i canali, l'inquinamento diventò insostenibile. I canali vennero interrati e lastricati, trasformati in strade. Fine.

La vertigine della riproduzione: vi è in effetti un'ossessione della ripetizione. Di queste repliche di Venezia ciò che colpisce è la scala, sempre inesatta. Più grandi, più piccoli, lievemente o massimamente ridimensionati, gli oggetti spaziali riprodotti non sono mai come dovrebbero essere – ma un effetto collaterale è che, come in *Alice nel paese delle meraviglie*, anche il nostro corpo subisce delle variazioni, di conseguenza.

*xing07\_\_un qualche giorno di marzo, Venezia, Italia*

Venis in Vegas, Venice in Los Angeles, Venice Everywhere – come un'onda sonora a bassa frequenza si moltiplica, ossessiona e infesta i sogni di tutte le città impossibili. Ma ne è, al tempo stesso, posseduta. Un'impossibile di vita associata, di coabitazione, di ecosistemi simultanei. Venis in Vegas, Venice of America.



Il campanile di San Marco sulla Strip, Las Vegas, 2021