



ALMA MATER STUDIORUM – UNIVERSITA' DI BOLOGNA
DOTTORATO DI RICERCA IN SCIENZE PEDAGOGICHE
XXVI Ciclo

Settore concorsuale di afferenza: 11/D1

Settore scientifico disciplinare: M-PED/02

PEDAGOGIA E IMMAGINARIO

Fiction e giovani dell'età post-moderna

Presentata da

Fabio Di Santo

Coordinatore Dottorato

Prof.ssa Emma Beseghi

Relatore

Prof.ssa Milena Bernardi

Esame finale anno: 2014

A chi parte

A chi resta

☞ INDICE ☞

- **Introduzione (pag. 7)**
- **Un oggi che è già ieri: sguardi metodologici per uno studio sull'immaginario (pag. 12)**
 - Barbari transdisciplinari e caos liquido (pag. 12)
 - Per studiare l'umano non basta una scuola (pag. 15)
 - Uno possibile studio sull'immaginario (pag. 18)
 - Il focus: l'immaginario giovanile contemporaneo (pag. 19)
- **Tracce di immaginario: un excursus attraverso alcune tappe storiche (pag. 21)**
 - Tracce nell'antichità: fantasia ed immaginazione (pag. 21)
 - L'immaginario nel medioevo e le ripercussioni nell'età moderna (pag. 26)
 - Vers l'imaginaire (pag. 28)
 - La naissance du mot imaginaire (pag. 34)
- **Per una pedagogia dell'immaginario (pag. 42)**
 - Premessa (pag. 42)
 - Pedagogia e narrazioni (pag. 42)
 - Immaginazione e metafora nella pedagogia statunitense (pag. 52)
 - a) Heroes and Passion: Aspects of Romantic Pedagogy (pag. 52)
 - b) Outside the box (pag. 55)
 - c) Imagination & Methaphor (pag. 57)
 - d) Releasing the Imagination: discovering a Pedagogy (pag. 62)
 - Pedagogia e immaginario: le infinite declinazioni del possibile e dell'inattuale (pag. 65)
 - Una pedagogia per l'homo cyborg (pag. 73)
- **Archetipi muta(n)ti: letteratura e visivo (pag. 78)**
 - Vampiri sotto il sole (pag. 79)
 - Muggle Wizards/Maghi babbani (pag. 95)
 - Glitter Fashion Superheroes (pag. 101)
 - I (was) robot (pag. 116)

- **Raccontare storie (quasi) vere: Reality TV (pag. 131)**
 - Reality oltre la tv: altri media e social network (pag. 132)
 - Reality tv: alla ricerca di una definizione (pag. 136)
 - Cenni storici di un genere in evoluzione (pag. 137)
 - Reality, etica ed educazione (pag. 142)
 - How real is reality tv? (pag. 146)
 - Quando il reality ispira la fiction (e viceversa) (pag. 155)
 - Imitation of life: everyone can be famous (pag. 162)
 - Tv maestra e fata madrina: Makeover Tv (pag. 166)
 - Not everyone can be a Star (pag. 175)
- **Sono quello che vedi: corpo, adolescenza, immaginario (pag. 184)**
 - Procuste, medico chirurgo (pag. 184)
 - Dress code, piercing e tattoo (pag. 186)
 - Unico, come tutti: chirurgia estetica e giovani (pag. 198)
- **Conclusioni (pag. 204)**
- **Bibliografia (pag. 209)**



Fig. 1
Raphaelle Peale, *Venus Rising From the Sea*, 1822

❧ INTRODUZIONE ❧

*L'anima si dispiega in narrazioni,
dove è paesaggio, natura, casa, dio e dea, demoni, amanti, vecchi saggi e nefasti.
Queste storie, piccole umili storie o grandiose, che s'intrecciano e si sciolgono continuamente,
sono la realtà nella quale abitiamo, così come abitiamo la realtà del mondo.*

Francesco Donfrancesco, *Pensare l'anima*¹

Lo scopo di questa ricerca è proporre un possibile approccio di decifrazione di quanto l'immaginario possa rispecchiare la complessità dell'epoca in cui viviamo, nei termini più circoscritti e precisi del coinvolgimento delle nuove generazioni *nelle* e *con* le produzioni culturali di cui l'immaginario si compone. Con un approccio interdisciplinare – in cui la *pedagogia* funge da nodo e collante tra le diverse discipline – possiamo guardare all'immaginario, alle sue mutazioni continue e ripetute, come ad un insieme paradigmatico in cui cogliere le interazioni Io-Altro/ Io-Mondo che vi si riflettono e di cui tutti noi ci nutriamo.

L'immaginario può essere considerato come metonimia della complessità, un *paradigma* di interesse pedagogico che consente di entrare in quell'intreccio con cui si osserva la composizione della società, le relazioni che la compongono e la costituiscono su vari piani e livelli (culturale, storico, politico, affettivo, ecc.).

Per definire paradigma si propone un passo di Maureen Stout:

a paradigm is an explanatory framework, or perhaps collection of frameworks, that has become generally acknowledged and broadly used in a particular field as a useful theoretical and conceptual referent [...]. I consider a paradigm a broader explanatory apparatus than a theory; in fact, a paradigm may encompass several theories.² (Stout, in Egan, 2007: 43)

Di conseguenza anche l'immaginario può essere definito come un sistema complesso adattativo (SCA) affrontabile e scomponibile grazie all'ausilio di un apparato teorico complesso:

¹Francesco Donfrancesco è psicoanalista e membro dell'International Association for Analytical Psychology. Dal 2004 cura il corso di perfezionamento "Immaginazione e formazione" alla Facoltà di Scienza della Formazione di Milano Bicocca.

²Un paradigma è uno strumento decifratario, o forse una collezione di strumenti, che è diventata generalmente conosciuta e largamente usata in particolari campi come un utile referente teoretico e concettuale [...]. Io considero un paradigma un ampio apparato esplicativo piuttosto che una teoria; infatti, un paradigma può abbracciare numerose teorie. (traduzione mia)

un sistema complesso adattativo (SCA) è un sistema aperto, formato da numerosi elementi che interagiscono fra loro in modo non lineare e che costituiscono una entità unica, organizzata e dinamica, capace di evolvere e adattarsi all'ambiente. (Gandolfi, 1999: 19)

Una ricerca sull'immaginario si confronta infatti inevitabilmente con un approccio complesso. Alberto Castoldi (2012), ad esempio, introduce il suo studio sull'immaginario riflettendo sul linguaggio (un altro esempio di sistema complesso adattativo). L'autore spiega come fin dalla nascita l'uomo si immette immediatamente in flussi di narrazioni (attraverso parole, frasi, racconti...). Questo comporta che già all'inizio della vita di ogni individuo si è introdotti in contesti e linguaggi condivisi; immersi dunque in un immaginario preesistente.

Sarebbe possibile risalire ad un immaginario “matrice”? Gilbert Durand è tra gli antropologi che maggiormente tentano di rintracciarne le “origini” attraverso lo studio delle sue parti, gli archetipi (1972), per riuscire a trovare una struttura, una “forma” che permetta all'uomo e ai sistemi del sapere di conoscerne, interpretarne, identificarne gli aspetti più profondi. Claude Lévi-Strauss offre un'altra prospettiva, e afferma che l'unico modo per studiare fenomeni complessi non è tanto l'approfondimento dei diversi aspetti che vanno a comporre quel sistema, bensì le relazioni tra di essi (1980). Come spiega Castoldi:

Possiamo scambiarsi soltanto forme, o ritenute tali; l'informe è tautologico. Il modello d'interazione originario non poteva che essere una “*communitas*” (Turner) in grado di scambiarsi delle forme, elementi riconoscibili convenzionalmente. L'idea stessa di “*communitas*” è un'idea d'ordine, una forma, è la risultante di un riconoscimento condiviso. (Castoldi, 2012: 1)

L'approccio strutturalista, che si impegna a trovare una “forma” a ciò che si studia, può dare sollievo, poiché permette di uscire dall'angoscia del caos e trova “ordine” nei s-oggetti di studio (Lévi-Strauss, 1980). Una ricerca sull'immaginario non si ferma a riconoscere gli elementi che lo compongono, ma osserva anche la sua complessità - dove il termine “complessità” si considera nel duplice significato di *com* (insieme, quindi nel suo complessivo), e *pleko* (intreccio, quindi difficile nella comprensione). André Leroi-Gourhan descrive l'essere umano come un animale senza una “specialità predominante”, tranne la sua sviluppata intelligenza. Proprio per questo l'uomo può approcciarsi agli SCA:

Per tutto il corso della sua evoluzione, a partire dai Rettili, l'uomo appare l'erede di quelle creature che sono sfuggite alla specializzazione anatomica. Né i denti, né le mani, né i piedi, e neppure il cervello hanno raggiunto in lui l'alto grado di perfezione del dente di mammut, del piede di cavallo, del cervello di taluni uccelli, sicché egli è rimasto capace di quasi tutte le azioni possibili, può mangiare in pratica qualsiasi cosa, arrampicarsi e utilizzare quell'organo inverosimilmente arcaico che la mano rappresenta nel complesso dello scheletro per operazioni guidate da un cervello super specializzato nella generalizzazione. (Leroi-Gourhan, in Castoldi, 2012: 2)

L'immaginario può dunque essere lo specchio in cui l'uomo e la società possono riconoscersi, e studiarlo apre possibilità per sviluppare prospettive di interpretazione verso nuovi orizzonti. Nell'immaginario ogni singolo fattore diventa motore e fattore di mutazione, un contesto “metafisico”, una sintesi enfaticamente della realtà da cui deriva (D'Amato, 2007).

L'epoca post-moderna ha portato modificazioni sostanziali che ricercano un senso comune diverso e nuovo, soprattutto “dopo la caduta delle grandi ideologie e la fine di ogni certezza” (Ibidem: 18).

Ovunque è possibile osservare i sintomi del mutamento in corso: l'affermazione di un individualismo sempre più marcato che dal narcisismo si è evoluto in edonismo e che oggi è sempre più cinico; la trasversalità del potere che si impone attraverso strategie di cui le ideologie costituiscono più alibi che fini. [...] Non esistendo più verità assolute ognuno può creare un proprio mondo rivendicando il diritto all'eclettismo. Un sincretismo senza confini e un relativismo volontaristico sembrano i tratti più caratteristici di questo fenomeno che concilia le tradizioni arcaiche con le nuove frontiere del possibile, ipotizzandone la realizzazione da un lato con le nuove tecnologie, dall'altro rivalutando superstizioni e riti tribali intorno ai nuovi e antichi diavoli. (D'Amato, 2007: 18)

L'immaginario dunque contiene sempre elementi antichi e nuovi, coesistenti in un intreccio dinamico. L'interesse di questa ricerca per la *contemporaneità* non può permettersi di separare nettamente i fattori più arcaici dell'immaginario - spesso costanti che sono andate mutando a seconda delle condizioni socioculturali, politici, economici... - da componenti, invece, strettamente inerenti e riconoscibili nelle metafore del presente.

La ricerca, infatti, prende in esame le produzioni di *fiction*, in particolare quelle dedicate agli adolescenti e ai giovani adulti, ovvero narrazioni nei cui linguaggi e nelle cui trame si

insinuano modelli di vita, comportamenti, valori, stereotipie ecc., particolarmente vicini all'immaginario giovanile. Il focus, in questo caso, prende in esame le più importanti icone dell'immaginario che, pur attraverso innumerevoli riscritture, continuano ad imporsi come metafore per identificazione, abnegazione, catarsi. Rispetto al passato, molte icone presenti nelle ultime produzioni di fiction subiscono alterazioni leggibili come spie (i.e. Ginzburg). È in queste trasformazioni, spinte fino alla metamorfosi dell'icona, che è possibile rintracciare alcune caratteristiche proprie del mondo giovanile in rapporto con la società contemporanea.

Le forme della *fiction* (storie e trame che fanno riferimento ai diversi generi letterali) di grande successo e di grande impatto visivo, come la *Reality Tv* che raggiunge oggi il suo apice nei *Talent Show*, contengono rappresentazioni di fenomeni sociali di comportamenti uniformanti densi di significato, soprattutto per le giovani generazioni. Allo stesso tempo ci si imbatte nella dispersione del privato scardinato dalle piattaforme on-line, i *social network*.

Tra le direzioni che questa ricerca ha indagato, uno dei più interessanti e contraddittori ha a che fare con il tema della visibilità a tutti i costi, dell'apparenza e dell'ipervalutazione della bellezza fisica secondo gli standard dettati dai canoni dell'immaginario condiviso.

Non più un'esigenza appartenente al solo mondo adulto, la “correzione” e ricostruzione dei corpi è oggi presente nei nuovi racconti per giovani adulti. Il *cybercorpo*, un concetto parente della letteratura fantascientifica, può essere oggi modello di riferimento di un giovane sottoposto ad interventi di chirurgia estetica.

L'adolescente e la propria ricerca identitaria, caratterizzata dalla ricerca di unicità nella massa viene spinto a “marchiarsi” con tatuaggi e piercing, anche per ammortizzare le difficoltà di integrazione nella società. La chirurgia estetica si insinua oggi nel mondo giovanile come ulteriore “marchio” possibile di accettazione di sé e di sé con l'altro. Ma, narrazioni sia letterarie che mediatiche e del visivo per ragazzi, raccontano storie di “passioni tristi” (i.e. Benasayag & Ghérard) che portano a panorami dai tratti sempre più *nichilistici* e *distopici*. Il contesto che ne deriva affaccia gli adolescenti e i giovani adulti alla difficile stato d'animo dell'*incertezza*.

Questa indagine sull'immaginario, attraverso le *fiction* dell'ultimo decennio, offre interpretazioni alle costanti e alle variabili che percorrono i diversi prodotti culturali e che sono metafore di caratteristiche e di dinamiche della società post-moderna. Nella ricerca si studiano le trame e i personaggi delle narrazioni e, in parallelo, si individuano le correlazioni con studi pedagogici interessati alle ultime generazioni giovanili. La comparazione ha portato ad un

sistema di decifrazione per individuare il giovane dell'era post-moderna tra gli elementi di finzione.

☞ UN OGGI CHE E' GIA' IERI ☜

Sguardi metodologici per uno studio sull'immaginario

Nulla può dare la misura del mutamento intervenuto nel significato dell'esperienza, quanto il rovesciamento che esso produce nello statuto dell'immaginazione. Poiché l'immaginazione, che è oggi espunta dalla conoscenza come «irreale», era invece per l'antichità il medium per eccellenza della conoscenza. In quanto mediatrice fra senso e intelletto, che rende possibile, nel fantasma, l'unione fra la forma sensibile e l'intelletto possibile, essa occupa nella cultura antica e medioevale esattamente lo stesso luogo che la nostra cultura assegna all'esperienza. Lungi dall'essere qualcosa di irreale, il mundus imaginabilis ha la sua piena realtà fra il mundus sensibilis e il mundus intellegibilis, ed è, anzi, la condizione della loro comunicazione, cioè della conoscenza. E, dal momento che è la fantasia che, secondo l'antichità, forma le immagini dei sogni, ciò spiega il particolare rapporto che, nel mondo antico, il sogno intrattiene con la verità (come nella divinazione per somnia) e con la conoscenza efficace (come nella terapia medica per incubazione).

Giorgio Agamben³

☞ Barbari transdisciplinari e caos liquido

Studiare l'immaginario è un allenamento all'incertezza, pertanto risulta essere una sfida tra le più complesse per la ricerca pedagogica; una sfida che richiede un approccio *transdisciplinare*. Nel 1994 in Portogallo è stato organizzato il primo congresso sulla transdisciplinarietà, che ha portato alla stesura di una carta composta da quindici articoli e firmata da un comitato d'eccezione, composto da un sociologo (Edgar Morin), un professore di fisica nucleare (Basarab Nicolescu), e un artista (Lima de Freitas).⁴ La carta delinea, in una premessa, alcune delle problematiche culturali della società contemporanea:

- Tenendo presente che l'attuale proliferazione delle discipline accademiche e non accademiche conduce ad una crescita esponenziale del sapere, cosa che rende impossibile lo sguardo globale all'essere umano;

³Agamben G., *Infanzia e storia*, Einaudi, Torino, 1978, pag. 18

⁴Cfr. <http://basarab.nicolescu.perso.sfr.fr/ciret/it/chartit.htm>

- tenendo presente che solo una intelligenza che spieghi la dimensione planetaria dei conflitti attuali potrà fronteggiare la complessità del nostro mondo e la sfida contemporanea di autodistruzione materiale e spirituale della nostra specie;
- tenendo presente che la vita è pesantemente minacciata dalla scienza tecnica trionfante, che non obbedisce che alla temibile logica della efficienza per l'efficienza;
- tenendo presente che la rottura odierna fra un sapere sempre più accumulantesi e un essere interiore sempre più impoverito conduce alla crescita di un nuovo oscurantismo, le cui conseguenze sul piano individuale e sociale sono incalcolabili;
- tenendo presente che la crescita dei saperi, senza precedenti nella storia, accresce la disuguaglianza tra coloro che li possiedono e quelli che ne sono sprovvisti, dando così luogo a disuguaglianze crescenti sia all'interno dei popoli che tra le nazioni sul nostro pianeta;
- tenendo presente al tempo stesso che tutte le sfide enunciate hanno la loro contropartita di speranza e che la crescita straordinaria dei saperi può condurre, a lungo termine, ad una mutazione paragonabile al passaggio dagli ominidi alla specie umana. (ibidem)

Queste premesse pongono al centro la società della conoscenza nella sua complessità. Complessità che ritorna in numerosi articoli della carta. Come recita il primo articolo:

Ogni tentativo di ridurre il concetto di essere umano ad una mera definizione e di considerarlo una pura struttura formale, qualunque essa sia, è incompatibile con la visione transdisciplinare. (ibidem)

Già da qui si sancisce l'impossibilità di trovare "formule" o "leggi" per semplificare la complessità dell'uomo e della società contemporanea, se si vuole restare fedeli a ciò che veramente siamo e stiamo diventando. Già in questo primo articolo si può trovare un felice suggerimento per studiare l'immaginario.

Il secondo articolo della Carta offre una considerazione forse ancora più saliente per la nostra ricerca:

L'accettazione dell'esistenza di differenti livelli di Realtà, retti con logiche differenti, è inerente all'attitudine transdisciplinare. Ogni tentativo di ridurre la Realtà ad un solo livello, governato da una sola logica, non trova posto nel campo della transdisciplinarietà (ibidem)

L'immaginario coinvolge diversi "piani di realtà", ne crea di nuovi e modifica quelli esistenti, e per questo può rientrare a pieno titolo tra i grandi sistemi complessi della società

contemporanea. Una società “liquida”, come ricorda Bauman con una precisa metafora, difficile da cogliere e raccogliere, fermare e incanalare. Anche l'immaginario si modifica in modi e direzioni non sempre prevedibili, mai pienamente definibili e, anche per questo, può essere studiato sia in termini di liquidità, sia attraverso la teoria del caos. (Gleick, 1989; Casti, 1989; Cambel, 1993; Merry, 1995):

Il caos possiede un fascino ambiguo. È imprevedibile ma governato da semplici leggi fisiche. Un sistema caotico ritorna periodicamente su comportamenti simili, ma non identici; il caos non ripete mai se stesso. È rivoluzionario, perché microscopiche e imprevedibili fluttuazioni possono venire amplificate fino a coinvolgere e stravolgere tutto il sistema. È universale. (Gandolfi, 1999: 8)

Oggi gli studi sul caos si sono evoluti in studi sulla complessità. Nessuno nega l'importanza di fenomeni caotici in molti sistemi, ma essi sono stati integrati in una visione più globale della Natura (ibidem). Si ricorda la relazione tra la teoria del caos e l'ormai noto *butterfly effect*: come un piccolo evento possa sconvolgere un sistema in modo inaspettato e imprevedibile.⁵ Caos dunque come fattore di instabilità, capace di perturbare imprevedibilmente l'intero sistema (ibidem). Scrive James Gleick:

nella scienza, come nella vita, è ben noto che una catena di eventi può avere un punto di crisi in cui i piccoli mutamenti sono suscettibili ad ingrandirsi a dismisura. Ma il caos significava che tali punti erano dappertutto. Erano onnipresenti. [Ad esempio] In sistemi come i fenomeni meteorologici una dipendenza sensibile dalle condizioni iniziali era una conseguenza inevitabile del modo in cui piccole scale si intrecciavano con le grandi. (Gleick, 1989: 27)

Nell'immaginario, come nel caos, si osservano diverse dinamiche non sempre facilmente identificabili e certe, soprattutto se si desidera studiare il sistema complesso di oggi. Studiare l'immaginario della contemporaneità porta al confronto diretto con il tempo e il suo scorrere. Un fattore problematico che mette alla prova il ricercatore è infatti la *velocità* con cui si mettono in atto le metamorfosi dell'immaginario. In questa ricerca si cercherà quindi di proporre qualche “diapositiva”, dei “fermo immagine”, nel tentativo di dare voce alle invisibili forze che l'immaginario sprigiona, in particolare quelle che più coinvolgono gli adolescenti. La

⁵Il nome della teoria “effetto farfalla” deriva dal tipico esempio di un battito d'ali avvenuto in Brasile oggi può causare un temporale il mese successivo a New York.

consapevolezza è quindi di proporre una ricerca sull'epoca contemporanea sapendo che presto non lo sarà più; l'immaginario infatti sarà probabilmente già mutato in qualcosa di diverso. Secondo Alessandro Baricco, la difficoltà a “stare al passo” con la contemporaneità è dovuta alla velocità dei *barbari* (Baricco, 2011). I barbari non sono altro che gli “ultimi arrivati” e le loro barbarie si manifestano nel gestire ed orientarsi meglio sulle connessioni di conoscenza superficiali (*surfing*) piuttosto che sugli approfondimenti, dunque una generale preferenza alla ricerca rapida su internet e alla comunicazione attraverso social network; i barbari sono quelli che crescono veloci, quelli che credono che l'intensità del mondo non sia nel sottosuolo ma «nel bagliore di una sequenza disegnata in velocità sulla superficie dell'esistente» (ibidem). Secondo Baricco i barbari sono forieri di un nuovo senso di esperienza e di esistenza, che a loro volta portano ad inevitabili conseguenze anche sul piano dell'immaginario:

la superficie al posto della profondità, la velocità al posto della riflessione, le sequenze al posto dell'analisi, il surf al posto dell'approfondimento, la comunicazione al posto dell'espressione, il multitasking al posto della specializzazione, il piacere al posto della fatica. Uno smantellamento sistematico di tutto l'armamentario mentale ereditato dalla cultura ottocentesca, romantica e borghese. Fino al punto più scandaloso: la laicizzazione brusca di qualsiasi gesto, l'attacco frontale alla sacralità dell'anima, qualunque cosa essa significhi. È quanto sta accadendo intorno a noi. C'è un modo facile di definirlo: l'invasione dei barbari. (ibidem: 178)

La metafora “barbarica” sembra racchiudere in sé l'essenza del immaginario giovanile contemporaneo (e non solo), sempre più difficile da contemplare e descrivere perché sfuggente ed imprevedibile. Un immaginario che cambia veloce, illumina i luoghi in cui sta transitando e abbandona quelli in cui è passato. Quel che però sembra lasciato all'oscurità tuttavia permane e partecipa alle continue modificazioni dell'immaginario contemporaneo, sempre diverso dal giorno prima, da quel *ieri* di cui comunque rimane figlio.

☞ **Per studiare l'umano non basta una scuola**

Uno studio transdisciplinare è probabilmente l'approccio più utile per uno studio sull'immaginario giovanile. La transdisciplinarietà permette infatti di adottare uno sguardo di più ampio respiro rispetto all'organizzazione della conoscenza:

in questa scuola di pensiero, con analisi, ci si riferisce ad un processo in cui l'oggetto viene sezionato nelle sue parti costituenti, fenomeno che si rispecchia nello sviluppo delle discipline che richiedono un sempre maggior grado di specializzazione. Per quanto questo processo abbia avuto un immenso successo, ha anche comportato alcune mancanze considerevoli. In modo particolare negli sforzi di connettere i risultati di diverse discipline. (Montuori, 2009: 245)

Discutere di *immaginario* comporta inevitabilmente l'adozione di un approccio che abbatta i confini disciplinari, spesso troppo sacrificati e “lineari”. La Conoscenza ha assunto una “forma lineare” anche grazie al successo della scrittura, ciò che fino ad ora più efficacemente ha supportato la conservazione e il trasferimento dei saperi (Pinto Minerva & Gallelli, 2004). La struttura “lineare” della scrittura potrebbe non essere più sufficiente a descrivere l'espansione della conoscenza, e perciò si riflette su nuovi approcci metodologici:

Le conoscenze sono rappresentate nella mente del soggetto con un'organizzazione tutt'altro che lineare: esse vengono continuamente sottoposte a processi di raccordo multidimensionale e gerarchico che assume una struttura di connessioni e di rimandi, provvisoria e flessibile. (ibidem: 113)

Ci si ritrova quindi a focalizzare un delicato, ma significativo, “passaggio di confine” che potrebbe dimostrare quanto la linearità sia una struttura ereditata dalle istituzioni formative che l'hanno riprodotta e rafforzata (ibidem):

La necessità di ordinare tali conoscenze secondo l'organizzazione lineare del libro – fondata sulla successione di suoni nel tempo, tipica della lingua naturale, implementata in una successione di segni nello spazio, tipica del testo scritto – ha comportato la necessità di procedere ad una linearizzazione delle conoscenze, tanto più difficile quanto più articolata, stratificata ed estesa fosse la rete delle connessioni possibili da essere richiamate. È per questo che l'organizzazione di saperi cresciuta sull'orma della rivoluzione gutenberghiana si presenta caratterizzata da una impensabile e rigida settorializzazione disciplinare: solo una chiara e stabile delimitazione di singole e ristrette unità di sapere, consentendo di escludere oltre i rispettivi confini la molteplicità di connessioni che collega quelle conoscenze alla rete più vasta, rende possibile la linearizzazione di ciascun campo di conoscenze. (ibidem: 113)

Come la Conoscenza, anche l'immaginario sembrerebbe richiedere una “lettura senza confini”, realizzabile grazie ad un approccio che consideri la società globale nella sua dinamicità e

connessioni. In altri termini un approccio che possa studiare le “barbarie”. Il cognitivista Dan Sperber vede nelle frontiere disciplinari un ostacolo a risultati auspicabili, però sottolinea anche come in certi settori la specializzazione può offrire ottimi risultati. (Ceserani, 2010: 8)

Non sempre l'interdisciplinarietà è cosa buona, né sempre la specializzazione è cosa cattiva per il progresso della scienza. In certi settori, le discipline e le sotto discipline istituzionalizzate possono produrre risultati ottimi. In molti altri settori, al contrario, le frontiere disciplinari sono un ostacolo ai risultati auspicabili. E l'interdisciplinarietà aiuta a migliorare la ricerca. [...]
D'altra parte, la stessa disciplinarietà va ripensata seriamente. Dopotutto, l'organizzazione disciplina delle scienze come la conosciamo noi non è il semplice riflesso nel mondo dei saperi di divisioni naturali permanenti fra diversi livelli della realtà. È un prodotto della storia che, nella sua forma attuale, risale all'Ottocento e allo sviluppo delle università e delle moderne istituzioni della ricerca. Questa organizzazione della scienza potrebbe cambiare rapidamente con le nuove attese sociali ed economiche rivolte alla scienza, con internet e il suo impatto crescente sulla comunicazione scientifica (sia nell'insegnamento sia nella ricerca) e con i progressi stessi delle scienze. Il sistema disciplinare attuale può rivelarsi fragile e lo sviluppo della ricerca interdisciplinare potrebbe essere un sintomo di quella fragilità: In modo più positivo, nuove forme di messa in rete scientifica potrebbero emergere, con l'aiuto di Internet. Non è certo che il descrivere quelle forme in termini di discipline o di interdisciplinarietà consenta di coglierne la novità. Vale la pena pensarci. (Sperber, in Ceserani, 2010: 8-9)⁶

E' bene precisare che Sperber non si riferisce ad un approccio transdisciplinare, ma il suo pensiero risulta comunque coerente, perché nella sua analisi si svolge un confronto tra un approccio di tipo circoscritto e settoriale, ed un approccio più aperto, pluridisciplinare.

Il dibattito sulla modalità di ricerca è ancora attiva, ma gli approcci transdisciplinari stanno già guadagnando spazio all'interno dei settori accademici. Negli ultimi decenni in America, ma anche in Belgio, Francia, Germania, Canada, si è assistito ad una modifica dell'assetto universitario. Tra i cambiamenti più significativi si annoverano l'integrazione di ambiti disciplinari tra loro finora distinti, la creazione di centri interdisciplinari, fino alla nascita di associazioni tematiche⁷ quale il California Institute of Integral Studies, un'università libera americana che ha messo a punto il Transformative Studies, un programma di dottorato centrato proprio sull'approccio transdisciplinare. Il nome del programma si avvale spesso del prefisso

⁶Il testo originale deriva dal prodotto seminariale dal titolo *Rethinking interdisciplinarity*, rintracciabile dal sito <http://www.dan.sperber.fr/?p=101>

⁷L'approccio interdisciplinare ha coinvolto innumerevoli studiosi, tra i quali Gunn (1992), Klein (1996, 2005, 2010), Lyon (1992), Cooper (1995), Castronovo (2000), Malecki (2009)

trans, voluto perché racchiude in sé il concetto di *attraverso, oltre, cambiamento*. Il prefisso si ritrova nelle quattro componenti che fungono da fondamenta per l'efficacia di un programma che si impegna a fornire *skills* utili per il suo percorso di ricerca:

- *trasformativa*, verso un'educazione non solo informativa ma volta alla creatività, in un processo di conoscenza in cui tra conoscente e conosciuto si anela alla conoscenza profonda dell'esistenza (Bocchi, 2002; Kaufman, 2004; Kegan, 2000);
- *transpersonale*, che riconosca l'essere umano come sistema aperto ed interconnesso, parte di un intero sociale, culturale, ecologico, politico, planetario e cosmico e che, nonostante tutti gli sforzi, la piena realizzazione delle possibilità umane non è stata ancora compresa e, pertanto, sfruttata (Fay, 1996; Ceruti, 2008; Combs, 2002);
- *transdisciplinare*, che superi i confini disciplinari verso scienze “trasversali”, verso un'integrazione e completamento delle diverse conoscenze disciplinari, e attento ad integrare il ricercatore nel processo di ricerca (Bateson, 2004; Morin, 1990)
- *transculturale*, che conosca la cultura natale nella prospettiva di incontro con le altre culture, incontro come opportunità di confronto verso una comprensione sempre maggiore della complessità e, in seguito, la produzione di processi creativi nutriti dalle radici provenienti dalla diversità (Hall, 1976; Fahim, 2004; Appiah, 2006)⁸

I Transformative Studies offrono elementi interessanti per approcciarsi al tema dell'immaginario.

☞ Un possibile studio sull'immaginario

Per sviluppare una ricerca è indispensabile trovare dei “dati” su cui poter lavorare. Per studiare un “oggetto” intellegibile come l'immaginario si dovranno quindi analizzare quegli oggetti attraverso i quali esso si espande e si esprime. Un ottimo esempio è il lavoro svolto da Mariana D'Amato (2007), in cui si propone una ricerca *blended* che considera come variabili alcuni oggetti di consumo (giochi, fumetti, computer, telefonini,...), ma anche programmi televisivi:

rispetto al campionamento sia nel caso dei programmi televisivi rivolti all'infanzia, sia nel caso dei videogiochi, sia nel caso dei giochi di ruolo, dei telefonini, si è tenuto conto di una quantità

⁸Cfr. Montuori A., *Op. Cit.*

che fa corrispondere il campione all'universo, la mappa al territorio, poiché sono stati presi in considerazione tutti i programmi televisivi teletrasmessi in una settimana tipo dalle reti televisive italiane, dalle reti televisive arabe, dalle reti televisive rumene-moldave, tutti i videogiochi attualmente in commercio, e i giornalini diffusi in Italia per bambini e ragazzi. Solo per i giocattoli intesi come personaggi protagonisti delle storie per l'infanzia, il campione si è riferito alla ricerca compiuta sui programmi televisivi, di cui i giochi analizzati sono considerati sia reificazione dei personaggi eroici e mitici proposti, sia mediazione simbolica di una realtà resa tangibile dall'oggetto. Si è pertanto partiti dalla constatazione che tutte le procedure di analisi consistono essenzialmente in una scomposizione dell'unità comunicativa in elementi più semplici (unità di classificazione) e nella classificazione di questi ultimi in variabili categoriali (ordinate e non) avendo predefinito l'unità di contesto cui fare riferimento nell'atto di classificare. (D'Amato, 2007: 114)

Nella introduzione metodologica alla ricerca svolta, l'autrice puntualizza alcuni chiarimenti spiegando la difficoltà a ricondurre l'immaginario entro schemi rigidi e definiti sviluppati in analisi di tipo interpretativo⁹ e mirati ad una pratica autoriflessiva della ricerca nella quale, più che la generalizzazione statistica di dati quantitativamente rilevanti in termini assoluti, si pone l'obiettivo di una trasferibilità di risultati atti a gettar luce su elementi valoriali.¹⁰ Gli oggetti di consumo scelti dall'autrice sono infatti solo alcuni dei possibili utili per disegnare l'immaginario, possono offrire solo segnali che permettono di attivare interpretazioni, ma non potranno soddisfare il desiderio di completezza e riproducibilità.

☞ Focus della ricerca: l'immaginario giovanile contemporaneo

Questa indagine sull'immaginario, frutto anche della collaborazione con la Brown University (Rhode Island - USA), ha permesso l'approfondito studio di trame e personaggi nelle narrazioni più diffuse nella cultura occidentale (con una maggiore attenzione alle produzioni USA) e, in parallelo, l'individuazione di correlazioni con studi pedagogici europei e statunitensi interessati alle ultime generazioni giovanili. Nella ricerca, attraverso le *fiction* dell'ultimo decennio, sono offerte interpretazioni alle costanti e alle variabili che percorrono i diversi prodotti culturali e che sono metafore di caratteristiche e di dinamiche della società post-moderna. La comparazione ha portato a scegliere una serie di strumenti di decifrazione

⁹Losito G., *L'analisi del contenuto nella ricerca sociale*, Franco Angeli, Milano, 1996

¹⁰Ibidem

necessari ad indagare e approfondire le caratteristiche peculiari di quello che chiameremo “immaginario giovanile contemporaneo”, in cui per “giovani” si considerano in particolare adolescenti e giovani adulti.

L'approccio pedagogico che anima la ricerca si esprime in una lettura dell'immaginario che faccia riferimento ai repentini processi di cambiamento cui la contemporaneità e la rivoluzione tecnologica ci sottopongono e, soprattutto, sottopongono i più giovani. Per questo il metodo è individuabile nella metafora dell'*allenamento all'incertezza*, alla *provvisorietà*, alla necessità di rivedere di continuo il quadro di riferimento teorico. Data la *complessità* come sistema di riferimento, e visto il ruolo decisivo dell'industria culturale che detiene un grande potere nella produzione dell'immaginario, risulta importante tener presente quanto sia arduo riconoscere una sfera di “autenticità” riferibile ad eventuali specificità del giovane contemporaneo. Addirittura c'è da chiedersi, con una forzatura voluta, se l'immaginario giovanile esista o sia esso stesso una seducente creazione del mondo adulto per attirare l'attenzione dei giovani (consumatori di quell'immaginario che comprende il cibo, l'abbigliamento, il corpo, il modo di vivere gli affetti e le relazioni,...). La ricerca si è data come obiettivo l'impegno di provare a registrare l'esistenza di spazi di libertà che l'industria culturale può offrire, o meno, ai giovani dell'età contemporanea, persistendo nel dubbio che la facilità con cui oggi è possibile comunicare e trovare informazioni non porti direttamente ad una maggiore libertà della persona.

☞ TRACCE DI IMMAGINARIO ☞

Un excursus attraverso alcune tappe storiche

Il tutto è maggiore della somma delle sue parti

Aristotele, Metafisica

Immaginario è un termine relativamente recente. Inizia infatti ad comparire frequentemente nella Francia di inizio Novecento all'interno di illustri elaborazioni teoriche appartenenti a vari rami delle scienze umane, dalla filosofia alla psicologia e all'antropologia, dalla sociologia alle scienze della comunicazione. (Grassi, 2003: 264)

Considerare alcune argomentazioni da fonti storiche permette di rilevare punti di contatto e somiglianze tra le antiche ed attuali “definizioni” sull'immaginario. Parafrasando l'incipit di Sartre al libro *Immagine e coscienza* (1948), questo capitolo cerca tracce di immaginario in diverse epoche storiche, anche in quelle dove l'immaginario non era ancora stato riconosciuto dall'uomo come concetto filosofico e produzione culturale:

Quest'opera si propone di descrivere la grande funzione “irrealizzante” della coscienza o “immaginazione”, e il suo correlativo noematico: l'immaginario. (Sartre, 1948: 3)

Si è scelto quindi di prendere in esame alcuni tra i pensatori occidentali che dedicano riflessioni all'immaginario. Dall'antica Grecia fino alla contemporaneità, si tratterà una genesi e le metamorfosi del concetto di immaginario nel corso del tempo. Il percorso permetterà di comprendere quanto tal concetto sia complesso e mutevole, ma mantenga anche costanti.

☞ **Tracce nell'antichità: fantasia ed immaginazione**

Ripercorrendo la storia della filosofia Greca antica non si trovano riferimento diretto all'immaginario. Tra i trattati dei grandi pensatori del periodo si possono però incontrare termini quali “fantasia” e “immaginazione”. L'origine etimologica di *fantasia* è proposta da

Aristotele. Deriverebbe da “luce” (*phanòs*), qualcosa che illumina.¹¹ Il termine *fantasia* è stato tradotto dai latini con *immaginatio*, locuzione che mantiene solo un significato parziale rispetto all'originale.¹²

Le prime fonti sul tema della *fantasia* sono riscontrabili in Aristotele nel terzo libro del *De Anima*. Aristotele tratta del tema più diffusamente in altre opere; sulla sua concezione di *fantasia* sono state avanzate diverse interpretazioni, tra le quali spicca quella di Marta Nussbaum secondo cui la fantasia di Aristotele non è solo capacità di fornirci immagini, ma anche di interpretarli (Nussbaum, 1987). Essa non ci dà l'oggetto come nella sensazione, ma ce ne fornisce una interpretazione, di certo difforme dalla sua realtà. Nel terzo capitolo del terzo libro del *De Anima*, Aristotele afferma che la fantasia si trova tra sensazione e pensiero. La fantasia però non può esistere senza la sensazione, e senza fantasia e sensazione non può avviarsi neppure il pensiero. La fantasia riveste dunque un ruolo fondamentale, perché senza immagini non possono nascere concetti. La fantasia si configura quindi come la facoltà di cogliere le immagini, le quali non possono esistere senza sensazioni:

Per immaginazione (dal latino *immaginatio*, che traduce il greco *phantasia*) Aristotele intende una facoltà intermedia fra la sensibilità e l'intelletto, che ha la funzione di produrre, evocare o combinare immagini indipendentemente dagli oggetti. Fra le possibilità dell'immaginazione vi è anche quella di fondere insieme le molteplici immagini di oggetti affini in un'unica immagine generale, capace di fungere da rappresentazione schematica dei loro tratti ricorrenti. Tale immaginazione schematica costituisce l'antecedente sensibile del concetto. (Abbagnano & Foriero, 1998: 231)

Aristotele infatti sostiene che gli atti di immaginare e rappresentare sono innati nell'uomo a differenza degli altri animali, e sottolineava quanto le produzioni narrative siano l'attività teoretica più elevata nella storia, mostrando non tanto gli eventi reali, quanto invece i fatti che possono o potrebbero avvenire in una vita umana (Turnaturi, 2003). Gli uomini, coinvolti nell'approccio con le rappresentazioni, creano addirittura il teatro. Gli uomini infatti recitano o assistono ad una recitazione, e da esse traggono emozioni:

¹¹Anche Platone si rifaceva a questa origine etimologica. Egli pensava il fegato fosse la sede dell'immaginazione che, grazie alla sua superficie lucida, poteva rispecchiare le immagini sensibili ricevute dall'esterno.

¹²Ad oggi non si è ancora trovato un accordo tra i linguisti su una fondata derivazione del termine. Un'altra derivazione etimologica di *fantasia* infatti sarebbe “visibile” (*phantòs*). Per i Greci i fantasmi (*phantasma*) sono immagini. Tradurre il termine *fantasia* con *immaginazione* induce a perdere tale riferimento d'apparenza.

creando per il proprio piacere un'altra immagine del mondo, un altro modo di pensare le cose, modifica sia il proprio mondo interiore, sia quello esterno a lui: crea immagini oggettivate dalle sue esperienze sensoriali, affettive, fantastiche come se il suo vissuto interiore, nascosto, non potesse essere sufficiente a provare tutta la loro intensità e la loro ricchezza. (D'Amato, 2007: 29)

Diametralmente opposto è invece il parere di Platone, il quale ritiene la fantasia e l'arte una conoscenza non vera, classificandola come una delle forme di conoscenza strettamente legate alla sensazione, all'opinione, ovvero a ciò che ha a che fare con le immagini. Le immagini per Platone sono un'ingannevole illusione poiché si limitano ad imitare/riprodurre/copiare, peraltro malamente, la vera realtà, imprigionando gli uomini nella dimensione dell'apparenza ed impedendo loro di raggiungere una conoscenza superiore. Ne *La Repubblica* Platone condanna dunque l'arte come "imitazione di tre gradi lontana dal vero" e la bandisce dalla formazione pedagogica dei futuri filosofi, in quanto produrrebbe effetti pedagogicamente negativi:

I motivi per cui Platone condanna l'arte, e la esclude dal curriculum dei futuri reggitori dello stato, sono fondamentalmente due: uno di tipo metafisico-gnoseologico e l'altro di tipo pedagogico-politico. Per quanto riguarda il primo punto, Platone ritiene che l'arte sia sostanzialmente «imitazione di una imitazione» (*mimesis mimèseos*) «di tre gradi lontana dal vero» (*Repubblica*, 602 c), in quanto essa si limita a riprodurre l'immagine di cose e di eventi naturali, che sono a loro volta, come sappiamo, riproduzione delle idee. Anziché pungolare l'anima verso le idee, l'arte tende quindi a rinserrarla in questo mondo, che dal punto di vista della visione platonica dell'essere si configura, secondo quanto si è visto, alla stregua di una buia caverna, cioè come una realtà *inferiore* da cui l'uomo deve cercare di uscire. Inoltre l'arte, nutrendosi di immagini, possiede il valore conoscitivo più basso e risulta totalmente aliena dalla misurazione matematica, che rappresenta il primo gradino attraverso cui l'uomo può uscire dal "dedalo" delle percezioni soggettive e accedere ad una verità comune (questo discorso non vale per certa musica, soprattutto per quella dorica che, in virtù dei suoi aspetti matematici e moralmente severi, viene prevista nel programma di studio dei governanti). Per quanto riguarda il secondo punto, Platone ritiene che l'arte in generale, e la commedia in particolare, siano psicologicamente e pedagogicamente negative per il loro potere *corruptore* sugli animi. Infatti i futuri re-filosofi dovrebbero essere distaccati dalle emozioni e dovrebbero avere sempre presente un tipo *superiore* di uomo. Invece l'arte incatena l'animo alle passioni rappresentate e raffigura persone che si abbandonano senza ritegno a bassi istinti, vili lamentele e indecorose buffonerie. Inoltre, nella tragedia, l'arte raffigura un mondo dominato dal Fato,

riducendo l'individuo a passivo esecutore-spettatore di una realtà imm modificabile, escludente ogni umana iniziativa. (ibidem: 141-142)

Il mito della caverna è sicuramente uno degli esempi allegorici più noti e fondamentali per comprendere la teoria platonica della conoscenza. Immaginiamo vi siano degli schiavi incatenati in una caverna sotterranea e costretti a guardare solo davanti a sé. Sul fondo della caverna si riflettono immagini di statuette, che sporgono al di sopra di un muricciolo alle spalle dei prigionieri e raffigurano tutti i generi di cose. Dietro il muro si muovono, senza essere visti, i portatori delle statuette, e più in là brilla un fuoco che rende possibile il proiettarsi delle immagini sul fondo. I prigionieri scambiano quelle ombre per la sola realtà esistente. Ma se uno di essi riuscisse a liberarsi dalle catene, voltandosi si accorgerebbe delle statuette e capirebbe che esse, e non le ombre, sono la realtà. Se egli riuscisse in seguito a risalire all'apertura della caverna scoprirebbe, con ulteriore stupore, che la vera realtà non sono nemmeno le statuette, poiché queste ultime sono a loro volta solo imitazione di cose reali, le quali invece sono nutrite e rese visibili dall'astro solare. Dapprima, abbagliato da tanta luce, non riuscirà a distinguere bene gli oggetti e cercherà di guardarli riflessi nelle acque. Solo in un secondo tempo li scruterà direttamente. Ma, ancora incapace di volgere gli occhi verso il sole, guarderà le costellazioni e il firmamento durante la notte. Dopo un po' sarà finalmente in grado di fissare il sole di giorno e di ammirare lo spettacolo scintillante delle cose reali. Ovviamente, lo schiavo vorrebbe rimanersene sempre là, a godere, rapito, di quel mondo di superiore bellezza, tanto che «preferirebbe soffrire tutto piuttosto che tornare alla vita precedente». Ma se egli, per far partecipi i suoi antichi compagni di schiavitù di ciò che ha visto, tornasse nella caverna, i suoi occhi sarebbero offuscati dall'oscurità e non saprebbero più discernere le ombre: perciò sarebbe deriso e spregiato dai compagni che, accusandolo di avere gli occhi «guasti», continuerebbero ad attribuire i massimi onori a coloro che fanno più acutamente vedere le ombre della caverna. E alla fine, infastiditi dal suo tentativo di scioglierli e di portarli fuori della caverna, lo ucciderebbero. (Abbagnano & Foriero, 1998)

Il mito appena riassunto, così denso di simboli e significati, induce immediatamente a sviluppare innumerevoli suggestioni, aprendo inoltre a svariate interpretazioni.¹³ Nonostante

¹³Nel mito della caverna troviamo innanzitutto «il dualismo gnoseologico od ontologico sotteso alla teoria delle idee; c'è poi l'Oliato religioso che spinge Platone a riguardare il nostro mondo come un regno delle tenebre contrapposto al regno della luce rappresentato dalle idee. Ma soprattutto c'è il concetto della finalità politica della filosofia, ossia l'idea di un'utilizzazione di tutte le conoscenze che il filosofo ha potuto acquistare per la fondazione di una comunità giusta e felice. Secondo Platone, infatti, fa parte dell'educazione del filosofo il ritorno alla caverna, che consiste nella riconsiderazione e nella rivalutazione del mondo umano alla luce di ciò che si è visto al di fuori di questo mondo. Ritornare nella caverna significa, per l'uomo, porre ciò che ha visto a

l'approccio di Platone sembrasse denigrare le “proiezioni del vero”, soprattutto attraverso le diverse forme d'arte, era un pensatore che ricorreva spesso all'uso di metafore, allegorie, miti, racconti fantastici spesso inventati da lui stesso, per spiegare in maniera più efficace la realtà:

il mito è uno strumento di cui si serve il filosofo per comunicare in maniera più accessibile e intuitiva le proprie dottrine all'interlocutore [...] per poter parlare di realtà che vanno al di là dei limiti cui l'indagine rigorosamente razionale può spingersi. (Abbagnano & Foriero, 1998: 123)

Abbagnano offre in seguito una riflessione su Platone che rimette in gioco la potenzialità dell'immaginario come strumento per andare *oltre*...

la filosofia, avendo a che fare con i problemi più alti e difficili della mente, si trova spesso ai confini del pensabile, cioè dinanzi a «sentieri interrotti» (per usare un'espressione del filosofo novecentesco Heidegger) che la costringono a tornare indietro oppure a procedere per un'*altra* via, che Platone individua nell'allusione mitica. Da questo punto di vista, il mito è qualcosa che si inserisce nelle lacune della ricerca filosofica, permettendole, in taluni casi, di formulare una teoria “verosimile” che, come tale, non è né una semplice favola né un'argomentazione pienamente dimostrativa, bensì qualcosa che pur essendo indimostrato e indimostrabile si può ragionevolmente ritenere vero. (ibidem)

La didattica “fantastica” di Platone sembrerebbe dunque in netto contrasto con la sua stessa polemica riguardo all'arte, e quindi all'immaginazione. E' fondamentale a questo proposito contestualizzare il momento storico e culturale dell'epoca:

dietro la battaglia platonica contro l'arte vi è anche il desiderio di sbarazzarsi di una forma di cultura che in Grecia, prima della nascita della filosofia, e in alternativa alla stessa filosofia, aveva fatto e continuava a fare la parte del leone nell'educazione giovanile, risultando in aperto contrasto con la dottrina platonica dei filosofi-reggitori, che al tradizionale primato dei poeti sostituiva, di fatto, un nuovo primato dei filosofi. Questa condanna dell'arte - che in Platone,

disposizione della comunità, rendersi conto egli stesso di quel mondo, che, per quanto inferiore, è il mondo umano, quindi il *suo* mondo, e obbedire al vincolo di giustizia che lo lega all'umanità nella propria persona e in quella degli altri. Dovrà dunque riabituarsi all'oscurità della caverna; e allora vedrà meglio dei compagni che vi sono rimasti e riconoscerà la natura e i caratteri di ciascuna immagine per averne visto il vero esemplare: la bellezza, la giustizia e il bene. Così lo stato potrà essere costituito e governato da gente sveglia e non già, come accade ora, da gente che sogna e che si combatte per delle ombre e si contende il potere come se fosse un gran bene. Soltanto col ritorno nella caverna, soltanto cimentandosi nel mondo umano, l'uomo avrà compiuto la sua educazione e sarà veramente filosofo, Cfr. Abbagnano N., Foriero G., (1998), *Fare filosofia. Autori, testi, laboratorio*, Torino: Paravia, p. 141

come si tramanda, fu così rigida da spingerlo persino a bruciare poesie che aveva scritto da giovane - non riguarda l'uso dei miti. Questi ultimi, infatti, anziché essere riproduzione imitativa del mondo sensibile, si configurano come "nobili" tentativi di rappresentare alla mente cose che vanno al di là di ciò che è materiale e terreno: i destini dell'anima e le idee. Ciò dimostra che per Platone l'arte può esistere solo se assoggettata alla filosofia, ossia come momento ausiliario di espressione della verità. Abbandonata a sé è falsa. (ibidem: 142)

∞ L'immaginario nel medioevo e le ripercussioni nell'età moderna

Nel Medioevo il concetto filosofico di “immaginario” non appare ancora nelle speculazioni intellettuali. Tuttavia lo storico Jacques Le Goff sottolinea quanto fossero già esistenti delle riflessioni nelle quali è possibile ritrovare tracce di quell'immaginario riconosciuto nell'età moderna:

i chierici medievali hanno sempre collegato la sensibilità esterna con la sensibilità interna. Lo sforzo del Cristianesimo medievale è stato un enorme lavoro di interiorizzazione che, al di là di sant'Agostino e di Boezio, va dai *Moralia in Job* di Gregorio Magno, della fine del secolo VI, alle visioni e alle estasi dei mistici (donne e uomini) dei secoli XII-XVI. Oltre l'occhio esterno e l'orecchio esterno, ci sono un occhio interno e un orecchio interno, tanto più importanti in quanto ciò che percepiscono è la visione divina, la parola e la voce del mondo più reale, quello della verità eterna. Ed è in quel mondo, prolungamento delle forme esteriori o specchio delle forme spirituali, che si percepisce e agisce l'universo delle immagini. (Le Goff, 2011: XIII-XIV)

Nel medioevo le immagini sono collegate tanto con le forme esteriori quanto con quelle spirituali. Non sono più meramente illusorie, ma tramite tra il mondo terreno, di cui sono prolungamento, e l'altro, quello divino, in cui le immagini sono specchio, e permettono all'uomo che le contempla di accedere ad una realtà superiore. Le immagini però non conservano la conoscenza in sé, ma solo un tramite, rappresentazioni con cui l'uomo può percepire il divino.

Per cogliere meglio la distinzione tra immagini mentali e spirituali, si riporta a seguito un estratto dal libro decimo del *De Trinitate* di Agostino. Le Goff sottolinea come Agostino abbia persino tramandato una teoria relativa ad una delle esperienze più significative per l'uomo,

evocando alcune situazioni estreme vissute da uomini e donne che incontravano grandi difficoltà a realizzare una separazione tra “reale materiale” e “reale immaginario”:

la forza dell'amore è tale che quelle cose alle quali lo spirito ha pensato a lungo, compiacendosene, ed alle quali si è legato con il glutine della sollecitudine, esso le trasporta con sé anche quando rientra in sé, in qualche modo, per pensarsi. E poiché quelle cose che per mezzo dei sensi della carne ha amato all'esterno sono corpi, e si è mescolato "ad essi per una specie di lunga familiarità, né può portare i corpi con sé nel suo interno, in ciò che è come la regione della natura spirituale, esso rigira in sé le loro immagini e trascina queste immagini fatte in se stesso di se stesso [...]. Esso infatti si assimila a queste immagini non con il suo essere, ma con il pensiero [...] in esso sussiste la facoltà di giudicare con cui discerne il corpo, che ha lasciato all'esterno, dall'immagine che ne porta con sé; a meno che queste immagini, quando vengono espresse, non vengano sentite come un qualcosa che esiste all'esterno, invece di essere considerate rappresentazioni interiori, come suole accadere nel, sonno, nella folla, o in qualche estasi.¹⁴

Agostino tenta di offrire una chiave interpretativa in un Medioevo che scivolava molto facilmente verso il sogno, la follia, il misticismo (ibidem). Caratteristiche che gli illuministi disprezzeranno, categorizzando quel passato come il Tempo delle Tenebre.

In seguito al Medioevo, l'età moderna porterà grandi mutazioni all'immaginario: la fiducia nella scienza, attraverso le “arti meccaniche” e gli studi su diversi campi come biologia e medicina, viene promossa grazie numerose scoperte scientifiche che cambiarono la vita delle persone. Tale fiducia porterà a importanti movimenti culturali quali illuminismo e positivismo, impegnate nello studio dell'uomo e favorevoli al pensiero e la ragione. Tuttavia l'intenso passato medievale, ricco di credenze popolari e spesso con risvolti magici, lascia tracce indelebili che sopravvivono nell'immaginario folkloristico. Fiabe, ninne nanne, proverbi sono tramandati oralmente da una generazione all'altra, ed insieme credenze popolari, non carenti di eventi di carattere pagano, tribale, sciamanico, quindi magico. L'immaginario popolare folkloristico non verrà dunque cancellato, ma resisterà in convivenza al movimento dell'età moderna, fiducioso nella scienza. In parallelo è opportuno ricordare quanto l'avvento del Cristianesimo sia stato influente. La Chiesa infatti impose una nuova visione del mondo che induce a segregare la magia/stregoneria, considerate azioni del demonio. Le donne considerate

¹⁴Le Goff sottolinea quanto questo passo di Agostino sia fondamentale per lo studio sull'immaginario, tanto da essere proposto da Pierre Kaufmann alla voce “imaginaire et imagination” nella Enciclopedia Univesalis. Ibidem, pp. XIV-XV

streghe venivano ancora giustiziate, insieme alle persone accusate di fare uso di magia. Si dibatteva ancora sull'esistenza o meno dei vampiri, altre creature dell'oscurità. Tali azioni, spesso violente, porteranno la Chiesa stessa a legittimare l'esistenza di tali minoranze, attribuirà loro perfino profili e caratteristiche ben definite, prima connesse con figure sporche e malate, poi arrivando a dipingerle come malvagie, diaboliche. I movimenti della Chiesa, perseguitando ogni forma di magico/diabolico, non fanno altro che legittimare la loro esistenza. L'immaginario popolare, soggetto anche alle influenze religiose, si nutre anche di tali credenze, e contrasta l'ingresso della scienza.

∞ Vers l'imaginaire

Nell'Ottocento la fenomenologia di Husserl tratta esplicitamente il tema dell'immaginazione. I suoi studi trovano numerosi lettori tra cui Dufrenne, Sartre, Merleau-Ponty, lettori che contribuiranno allo sviluppo del concetto di dell'*imaginaire*.¹⁵ Nell'approccio fenomenologico il ruolo dell'immaginazione consiste sostanzialmente «nell'aver sottratto il suo dominio all'orizzonte della conoscenza, per assegnarlo invece al territorio della coscienza» (Carchia, 1992: 45). Per Husserl la fantasia pone l'oggetto «al di fuori del terreno in cui hanno senso le posizioni relative all'essere e al non essere», ovvero un mondo del «come se» (Piana, 1979: 114). La coscienza figurale trova luogo nel presente temporale ed è mosso da uno stimolo visivo sperimentato nell'attualità. L'oggetto immaginato in un "altrove" sarà dunque spostato automaticamente su un altro piano temporale, appartenente all'inattuale:

il modo in cui si manifesta l'oggetto fantasticato è ancora diverso, in quanto esso non è "suscitato" dalla realtà attuale. Il campo di azione della fantasia è, cioè, completamente separato da quello della percezione, tanto che «nessuno può al contempo guardare al campo della percezione e a quello della fantasia. Non appena noi rivolgiamo la nostra attenzione all'oggetto percettivo il campo della fantasia si dissolve». Proprio a partire da questa considerazione Husserl si rende conto che la natura stessa della fantasia non può essere assimilata a quella della coscienza figurale, in quanto il *fic-tum* (*Fiktum*) che si "manifesta" in quest'ultima non ha

¹⁵«La prima esigenza di questi autori francesi è di carattere estetico solo intendendo il termine nel suo significato generale di «teoria della sensibilità»: riprendendo Husserl si volgeranno infatti a un tentativo di determinazione essenziale della struttura apriorica degli atti d'esperienza e del loro correlato intenzionale, che non è qui l'*io* trascendentalmente puro di cui parla Husserl ma piuttosto una corporeità agente, che prende comunque ispirazione dal *Leib*, il corpo proprio husserliano. Vediamo così il «movimento» dell'estetica francese concludersi in un'estetica fenomenologica che riprende e nuovamente medita i rapporti fra percezione, immaginazione e corporeità offrendo loro, tuttavia, la base metodologica generale della fenomenologia di Husserl». Cfr. Franzini E., (1984), *L'estetica francese del '900. Analisi delle teorie*, Milano: Unicopli

veramente luogo nella pura fantasia, per la quale non entra in gioco il contrasto con il contesto percettivo. L'immagine di fantasia non è un'immagine che si radica all'interno della realtà attuale del presente. (Ghiron, 2001: 123)

Husserl è un riferimento tanto obbligato quanto difficilmente circoscrivibile con precisione, dato che non dedicò espressamente nessuna opera all'immaginazione. Sarà invece Jean-Paul Sartre a connotarsi come il primo autore ad avere consapevolmente tentato di fondare una fenomenologia dell'immaginazione. Sartre dedicherà un intero volume all'immaginario (1940), inteso come il “correlativo noematico” dell'immaginazione, e tale tematica lo seguirà costantemente in quasi tutti i suoi altri studi. Se si osserva in particolare l'analisi dell'immagine, resta l'impressione che Sartre abbia attribuito all'immagine una connotazione, potremmo dire, degradata, senza una relazione concreta con il mondo sensibile. L'autore allontana l'immagine dal mondo sensibile, e afferma quanto l'immagine sia «un atto e non una cosa [...] coscienza di qualche cosa» (Sartre, [1940] 2007: 140) ma non risiede nella coscienza (illusione di immanenza), e non è nemmeno altrove, poiché essa non si trova da nessuna parte.¹⁶ L'immagine viene dunque posta nel territorio del *nulla*,¹⁷ e l'immaginazione si rivela «un atto magico», opposto alla percezione, atto «costituente, isolante ed annullante», «destinato a far apparire l'oggetto pensato, la cosa desiderata, in modo che se ne possa prender possesso» (Sartre, 1948: 193). Sartre prende in considerazione “oggetti” nel mondo sensibile che rappresentino immagini che fanno da tramite tra il mondo dell'essere e quello del non-essere, un “equivalente di percezione”, e propone una lista che include la rappresentazione mentale, la fotografia, la caricatura e il ritratto (Sartre, [1940] 2007). Il nome che Sartre assegna a questa parte “materiale” è *analogon*, il tramite tra il mondo reale e quello immaginario, come il necessario punto di partenza materiale che permette di passare all'irrealtà dell'immagine (Piana, 1988). Analogon quindi come un “rappresentante analogico” tra due mondi, necessario perché l'immaterialità dell'atto possa ottenere una sorta di fisicità all'altrettanto immateriale oggetto assente...

¹⁶Si ricorda l'esempio del Centauro per Sartre: «esso *non esiste* né nell'anima, né nella coscienza, né altrove, esso è “niente”, è del tutto “immaginazione”». In quel “non esiste”, l'autore pone così il Centauro «nel seno stesso del suo nulla» Cfr. Sartre J., (2007), *L'immaginario. Psicologia fenomenologica dell'immaginazione*, Torino: Einaudi

¹⁷Il *nulla* è per Sartre il “non-essere”, che non è il contrario dell'essere, bensì la sua contraddizione. «Ciò implica una posterità logica del nulla nei confronti dell'essere, perché esso è l'essere prima posto, poi negato». Non esistono così parallelismi tra essere e nulla. L'essere ha una priorità logica e ontologica. Il nulla ha quindi una natura necessariamente derivativa, è fondato dall'essere, “prende il suo essere dall'essere” e lo “assilla”. Cfr. Sartre J., (1965), *L'essere e il nulla*, Milano: Il Saggiatore

L'immagine è un atto il quale concerne nella sua corporeità un oggetto assente o inesistente, attraverso un contenuto fisico o psichico che non si dà in proprio, ma a titolo di "rappresentante analogico" dell'oggetto. (Sartre, 1948: 29-30)

Sartre propone come esempio un quadro dove appare Carlo VII, per dare dimostrazione della sua teoria:

Il quadro, in quanto cosa reale, può essere più o meno illuminato, i suoi colori possono staccarsi in piccole scaglie, esso può andare bruciato: giacché possiede – in difetto di un "essere-nel-mondo" riservato alla coscienza – un "essere-in-mezzo-al-mondo". La sua natura oggettiva dipende dalla realtà colta come un insieme spazio-temporale. (ibidem)

Il quadro dunque condannato alla sua materialità a non potersene distaccare, a meno che non venga considerato come immagine...

Se il quadro bruciasse, brucerebbe non già Carlo VII in immagine, ma semplicemente l'oggetto materiale che serve da analogon per la manifestazione dell'oggetto in immagine. Così l'oggetto irrealmente appare d'un subito come inaccessibile in relazione alla realtà. (ibidem)

La materialità dell'immagine è così *altro* dall'immagine stessa. La combustione che avviene all'oggetto "quadro" non ha lo stesso effetto nell'immagine. Si può dunque osservare quanto l'analogon sia considerato per Sartre "accessorio", "supporto" per la manifestazione dell'immagine, tramite tra il mondo reale e quello immaginario. L'immagine rimane così sempre più separata dalla realtà, rendendosi inaccessibile.

Il pensiero sartriano verrà messo in discussione per alcune contraddizioni di difficile sbroglio, come ad esempio riuscire a cogliere la natura dell'analogon. Se si prendesse in considerazione la tela del dipinto non è semplice capire se, in base all'intenzione del soggetto, essa sia "cosa a sé stante" oppure un tramite. Sartre non prenderà neppure in considerazione le caratteristiche fisiche della tela dipinta, escludendo ogni possibile causalità che vada dalla tela all'immagine rappresentata. Alcuni pensatori, suoi contemporanei, si dimostreranno antagonisti al pensiero di Sartre, sostenendo che la pretesa di studiare oggettivamente l'immaginazione non può avere senso, perché si riceve l'immagine solo se si ammira (Noudelmann, 1996). Tale tipo di approccio all'immagine stride col pensiero di Sartre. Ad esempio, Leggendo una riflessione di Bachelard...

Una filosofia dell'immaginazione deve dunque seguire il poeta fino in fondo alle sue immagini, senza ridurre mai l'estremismo in cui consiste in fenomeno stesso dello slancio poetico. (Bachelard, 1975: 20-21)

Sartre, al contrario, darà sempre all'immagine una connotazione negativa e promuoverà il suo pensiero anche nelle sue produzioni letterarie, spesso incentrate sul "borghese sradicato e inquieto" (Moravia, 1997: 93), "l'esiliato, l'outsider perpetuo, che pure desidererebbe situarsi in qualche luogo" (Rubino, 1984: 159). Personaggi di romanzi che, come lo stesso Sartre ammette, parlano di se stesso: «Ero Roquentin, mostravo in lui, senza condescendenza, la trama della mia vita» (Sartre, 1964: 173):

[Sartre] ha capito che non si può vivere nel e dell'immaginario, che non si può scambiare l'esistenza con l'irreale. Aveva preso un abbaglio confondendo un mondo con l'altro; credeva di trovarsi nel mondo dell'Essere e di poter pretendere legittimamente quel senso definito, quell'armonia e quelle ragioni che solo esso può dare, dato che "il mondo delle spiegazioni e delle ragioni non è quello dell'esistenza", e invece si trovava in un caffè in pieno fluire dell'esistenza. (Fregnani, 1978: 51)

La figura di Sartre e i suoi scritti diventano ancora più interessanti se teniamo in considerazione i suoi stessi pensieri riguardo l'immaginario e la sua natura. A questa apparente contraddizione Sartre risponde distinguendo l'artista, che trasforma l'oggetto in oggetto immaginario, tralasciandone il valore di linguaggio, cioè il valore segnico-significativo. Lo scrittore, al contrario, ha a che fare con le parole, e quindi con i significati.¹⁸ Da questo anche la lettura avrà per Sartre un ruolo centrale:

L'operazione dello scrivere implica quella di leggere come proprio correlativo dialettico, e questi due atti distinti comportano due agenti distinti. È lo sforzo congiunto dell'autore e del lettore che farà nascere quell'oggetto concreto e immaginario che è l'opera dello spirito. Non v'è arte che per e attraverso gli altri. (Sartre, 1960: 138)

¹⁸Sartre esegue una ulteriore distinzione: «l'impero dei segni è la prosa; la poesia è nel campo della pittura, della scultura, della musica». La poesia risulta così arte come pittura e musica, quindi «al di fuori del linguaggio» Cfr. Sartre J., (1960), *Che cos'è la letteratura?*, Milano: Il Saggiatore

In questo passaggio riconosciamo in Sartre l'inizio di una seconda fase del suo pensiero. Rispetto alle intuizioni accennate in precedenza, nel quale l'autore considerava l'immagine una soggettività che “non può passare all'oggettivo”, escludendo così una “dimensione” regno immaginario, in *Che cos'è la letteratura?* Sartre avvia invece una rielaborazione della sua teoria, riscoprendo l'arte e la sua visione intersoggettiva, troverà la sua rivincita nel segno, nella parola, nella lettura, e matura un'idea diversa di immaginario dalla quale era partito (Farina & Tamassia, 1999). Può essere utile constatare che tali “modificazioni di pensiero” sono rilevabili non nelle opere saggistiche, bensì nelle produzioni letterarie, biografie di personaggi realmente esistiti, personaggi che hanno avuto un intenso legame con l'arte. Non solo dunque Sartre si interessa di artisti, i quali hanno una forte ed inevitabile relazione con l'immaginario, ma lo stesso autore si serve di una forma d'arte, la scrittura. Mentre l'immagine non riuscirà mai a trovare uno spazio importante, è la parola la forma attraverso la quale l'immaginario si esprime...

L'immagine resta un'assenza: io non la vedo realmente, e non la intendo; sono io che mi esaurisco nel sostenerla. Ma la parola, se la pronuncio, posso intenderla. E se arrivo a distrarmi da me stesso mentre mi esce di bocca, se arrivo a dimenticare che sono io a dirla, posso ascoltarla come se emanasse da un altro; meglio ancora, come se risonasse da sé sola. [...] ora, l'immagine, sfuggente, imprecisa, individuale, riflette soprattutto la nostra singolarità, ma la parola è sociale, universalizza [...]. Con le parole, l'Altro riappare. [...] L'immaginazione si sostiene su parole: le parole completano i nostri fantasmi, tappano le loro lacune, ne sorreggono l'inconsistenza, li prolungano, li arricchiscono di tutto ciò che non si può né vedere né toccare. (Sartre, 1972: 443-444)

Possiamo dunque vedere uno scarto tra immagine e parola. Non a caso Genet, protagonista del racconto sartriano *Santo Genet commediante e martire* (1972), a conclusione dell'opera diventerà scrittore. Genet infatti fin da piccolo è costretto a vivere nel proprio immaginario per fuggire dai cattivi rapporti col mondo esterno che lo aveva “etichettato” come ladro. Il protagonista accetta di assumere l'identità che gli è stata imposta, forse l'unico modo per vincere l'alienazione dalla società. È qui utile soffermarsi per osservare il ruolo dell'immaginario, che diventa non solo antagonista del reale - «non c'è immaginario senza realtà. È nel movimento del reale per annullarsi che le pallide ombre dell'immaginazione s'incarnano» (ibidem: 15) - ma addirittura una conversione al Male, nel quale «il Male si

chiama anche, molto semplicemente, l'immaginario».¹⁹ Sarà però tramite la pratica della scrittura, cioè tramite l'immaginario stesso, che riuscirà a diventare attivo nei confronti della società che prima lo aveva allontanato. Per Sartre infatti è l'artista è il vero creatore, colui capace di operare sull'immaginario, e la creazione artistica è anch'essa immaginaria, «essa ci presenta, attraverso l'oggetto d'arte, il mondo intero come se fosse prodotto e assunto dalla libertà umana». (ibidem: 481)

Anche nell'opera *L'idiota della famiglia* (1977), dedicata a Flaubert, il protagonista sceglie l'immaginario come strumento di realizzazione personale e, per conquistare la propria individualità, Gustave sceglie "l'irreale" diventando attore e utilizzare il proprio corpo come luogo dell'immaginario. Anche Gustave, nella stessa scia di Genet, troverà nella scrittura la più piena realizzazione. Il suo corpo fisico, analogon tra reale ed immaginario, inizia a "stargli stretto", la parola scritta, invece, ha la forza di sopravvivere a chi la depone su carta, vivendo finalmente un'esistenza indipendente e, soprattutto, intersoggettiva. Per Sartre dunque la parola scritta è un analogon, cioè simbolo. Come funzione simbolica, l'analogon ha così la facoltà di superare le barriere della evasività e soggettività. *Scripta manent*.

Il profilo di Sartre sarebbe ancor più complesso e doveroso di approfondimento. Per il nostro percorso storico sull'immaginario ci preme sottolineare quanto questo autore, giunto da un approccio husserliano dal quale ne uscirà quasi subito, sembra un po' lo studioso che si è trovato a cavallo del momento storico in cui le teorie sull'immaginario erano già entrate in circolazione. Il tema dell'immaginario è in Sartre una costante imprescindibile. L'autore, come abbiamo tentato di illustrare, vive due fasi di pensiero, passando da un'idea più "monolitica" e dicotomica tra reale ed immaginario, ad uno sguardo che mette i due "mondi" in relazione più stretta grazie alla parola scritta. Interessante dunque constatare che per Sartre non è l'immagine ciò che apre il dialogo con l'immaginario, bensì il segno. Il segno però, considerato simbolo, è quello capace di attivare l'immaginazione... meccanismo dunque sembrerebbe già germe delle teorie sull'immaginario che si stavano già estendendo tra illustri pensatori dello stesso periodo.

¹⁹Molti sono i passi di Sartre che rivelano il suo pensiero, ad esempio I furti di Genet sono considerati "smacchi nell'immaginario" (pag. 170), "il Male non si fa, s'immagina; qui sta la soluzione di tutte le sue contraddizioni. Il Male radicale non è la scelta della sensibilità, è quella dell'immaginario" (pag. 348), Cfr. Sartre J., (1972), *Santo Genet commediante e martire*, Milano: Il Saggiatore, p. 160

∞ La naissance du mot imaginaire

In campo psicanalitico Jung ha offerto un sostanziale apporto allo studio sull'immaginario, soprattutto grazie al concetto di *inconscio collettivo*. A differenza del pensiero freudiano, che osservava la dimenticanza collettiva come un evento che riguarda la personale esperienza – genericamente in epoca infantile – Jung scopriva invece l'esistenza di una comunanza indissolubile unificatrice con gli uomini dell'antichità (Jung, 1934). Come psicanalista, Jung trovò nella sua idea senso e significato a tutto il suo percorso di ricerca...

[non soltanto volto] al rivelarsi di una nuova possibilità conoscitiva, al «prendere possesso in tal modo di una solida base al di fuori del nostro proprio orizzonte, partendo dalla quale ci sarà possibile comprenderne oggettivamente le correnti» (V, 19), ma era soprattutto la risposta a una scoperta terapeutica. La “solida base fuori dal nostro orizzonte”, la “comunanza indissolubile”, guariscono dalla singolarità senza fondamento e senza connessioni, dall'isolamento che per Jung è la caratteristica essenziale della sofferenza psichica: «se dovesse esistere quest'anima superindividuale, tutto ciò che è tradotto nel suo immaginoso linguaggio perderebbe il proprio carattere personale, e divenendo coscienti ci aprirebbe sub specie aeternitatis, non più come sofferenza mia, ma come la sofferenza del mondo, non più come dolore che isola, ma come dolore senza asprezza, che unisce tutti gli uomini» (VIII, 168). (Donfrancesco, 2008: 21-22)

Il pensiero junghiano offre così le tracce di una definizione dell'immaginario che non toccherà solo le speculazioni psicanalitiche. L'affermazione “Edipo vive ancora” dimostra infatti quanto l'immaginario conservi delle costanti che si propagano attraverso le generazioni, e come la storia del singolo sia una trama che si intesse a un ordito mitico (ibidem). Jung chiamerà queste perpetuità *inconscio collettivo*, definita come...

...presenza che dà ordine e senso “alla confusione che emana dall'infinita variabilità dell'anima individuale”, e nell'anima individuale ne riconobbe le manifestazioni soprattutto in immagini cariche di “potenza” e di “fascino”, capaci d'influenzarne la coscienza e orientarne l'azione. (ibidem: 22)

Inoltre, l'origine del concetto di archetipo junghiano mette in relazione gli elementi che strutturano l'inconscio collettivo con le rappresentazioni arcaiche:

L'anima si presenta spesso on un'aura di passato, e così rivela di essere essenzialmente “memoria”. Questa memoria, di cui si può dire che è a sua volta “archetipica”, orienta il tempo del singolo, perché lo iscrive in una forma preesistente, mitica o rituale; suscita il sentimento religioso, che ricompona eventi casuali e frammentari in un senso concorde; ed è rivelazione di una remota presenza da cui l'oggi promana – una realtà durevole, eterna, ignota e tuttavia certa. Jung chiamò gli archetipi, prima «forme esistenti a priori dell'intuizione» (1919: VIII, 151), poi «possibilità innate di rappresentazione» (1939: X, i, 351); ovvero li concepì come configurazioni preesistenti all'Io, memoria che orienta l'Io prospettandone le manifestazioni con il suo “saper-di-già”: «...è un impulso oscuro quello che alla fine decide della configurazione, un a priori inconscio preme verso il divenire della forma [...]. Su tutto questo processo sembra aleggiare un oscuro “saper-di-già” non solo della configurazione, ma anche del suo senso» (1954: VIII, 221). (ibidem: 22-23)

Il concetto di archetipo è stato successivamente discusso animatamente dalla critica scientifica. Tra gli studiosi che attueranno una revisione al concetto di archetipo, si ricorda James Hillman, il quale preferirà non utilizzare il termine archetipo, ma piuttosto *agenti immaginativi*, generatori di altre immagini. In realtà anche Jung aveva già definito il concetto di “immagine primordiale”, ossia un “organismo che vive di vita propria, dotato di potenza generatrice, [...] un solido sistema che non è soltanto espressione, ma anche possibilità di decorso del processo energetico” (Jung, 1934), ma Hillman si distingue con sostanziali modifiche:

Con la parola archetipo non posso che riferirmi all'archetipo fenomenico, ciò che si manifesta in immagini. L'archetipo noumenico in sé non può per definizione essere descritto, sicché su di esso non si può postulare assolutamente nulla. Anzi, qualunque cosa si dica sull'archetipo in sé è una congettura già in partenza governata da qualche immagine archetipica. Il che significa che l'immagine archetipica precede e determina l'ipotesi metafisica dell'archetipo noumenico. Decidiamo dunque di applicare al noumeno kantiano il rasoio di Occam. Sfrondando la nozione junghiana di archetipo da questo superfluo ingombro teoretico, restituiamo pieno valore all'immagine archetipica. (Hillman, 1997, in Donfrancesco, 2008: 75)

Secondo alcuni studi degli ultimi anni, il termine “archetipo” tende ad essere usato impropriamente a causa di semplificazioni ritenute necessarie per una più facile codificazione, oltre a sembrare un residuo reverenziale al pensiero di Jung.²⁰

²⁰Il concetto più appropriato per “immagine archetipica” sarebbe invece quella di Ireneo, *imago imaginans*. Cfr. Donfrancesco F., (2008), *Pensare l'anima*, Bergamo: Moretti & Vitali

Prima dei dibattiti che ridimensionarono il valore del concetto di archetipo, alcuni autori svilupparono studi eccezionali per il loro impegno nel tentare di delineare i confini di alcune figure archetipiche. Negli anni Sessanta, Gilbert Durand scrisse *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, una ricerca volta alla scoperta di costanti che, attraverso narrazioni, delineino la struttura degli archetipi:²¹

l'isofornismo degli schemi, degli archetipi, e dei simboli in seno a sistemi mitici o a costellazioni statiche ci porterà a constatare l'esistenza di certi protocolli normativi delle rappresentazioni immaginarie, ben definiti e relativamente stabili, raggruppati attorno a schemi originali che chiameremo strutture. (Durand, 1972: 52-53)

Lo studio di Durand, nella ricerca delle strutture, si confronta con l'immaginario e ne sviluppa una definizione. L'autore vede l'immaginario come un costante dialogo tra le “pulsioni soggettive e assimilatrici” e le “intimazioni oggettive provenienti dall'ambiente cosmico e sociale”:

l'immaginario non è altro che questo tragitto nel quale la rappresentazione dell'oggetto si lascia assimilare e modellare dagli imperativi pulsionali del soggetto e nel quale reciprocamente, come ha magistralmente mostrato Piaget, le rappresentazioni soggettive si esplicano 'attraverso gli accomodamenti anteriori del soggetto' all'ambiente oggettivo. (ibidem: 31-32)

Oltre a richiamare gli studi di Piaget, Durand si rifà spesso agli studi psicanalitici, in particolare quelli di Carl Gustav Jung.²² Altri autori fonderanno le loro speculazioni attraverso gli studi junghiani, come Gaston Bachelard, autore fondamentale per lo studio delle *rêverie*, ossia elementi che permettono una valorizzazione immaginativa del percepito nella sua stessa immanenza concreta dove, al di là di voli «nullificanti», si mettono in luce i suoi aspetti simbolici e metaforici (Franzini, 1984). Ad esempio, nell'opera d'arte, le *rêverie* fanno apparire un «senso segreto», l'«epifania di un mistero». Le *rêverie*, riconosciute come veri e propri materiali dell'immaginario *a priori*, sembrano avere molte affinità con l'archetipo junghiano. Lo stesso Bachelard non nega di essere stato ispirato dagli studi di Jung. Gli studi sulle *rêverie* vengono genericamente introdotte da un tipico passo di Bachelard che descrive la piccola fiamma di una candela, un fenomeno apparentemente senza significato...

²¹Cfr. Durand G., (1995), *Strutture antropologiche dell'immaginario. Introduzione all'archetipologia generale*, Bari: Dedalo

²²Cfr. Jung C.G., (1934), *Archetipi dell'inconscio collettivo*, Milano: Boringhieri

La fiamma ci chiama a vedere come se fosse per la prima volta, ne abbiamo mille ricordi, ne sogniamo grazie all'individualità personale di una memoria molto vecchia, e tuttavia ne sogniamo proprio come ne sognano tutti, ricordiamo come tutti ricordano - allora, seguendo una delle leggi più costanti della rêverie davanti alla fiamma, il sognatore vive in un passato che non è più unicamente il suo, nel passato dei primi fuochi del mondo. (Bachelard, 1981: 4)

L'esempio della fiamma è dunque esemplificativo per dimostrare quanto l'immaginabilità delle rêverie possa manifestarsi anche in situazioni intime ed oggetti quotidiani, ma non solo:

L'affiato cosmico presente negli «elementi» costitutivi dell'universo con l'alone immaginario che lo circonda può manifestarsi anche, come accade nelle ultime opere di Bachelard, negli oggetti più intimi e quotidiani che hanno in sé quella poesia che costituisce il ritmo profondo della nostra temporalità, quel ritmo che è la vera legge segreta del tempo, nell'ondeggiare del pieno e del vuoto della nostra vita interiore, nei suoi rapporti, antichi e rinascenti, con il campo del mondo circostante e con i suoi oggetti, ciascuno dei quali è un tema che si svolge su un orizzonte di sfondi e significati. L'immaginosità - o «l'immaginabile» - vive nelle cose stesse, è parte del loro essere ed acquista una specifica autonomia nelle rêveries poetiche, rêveries che non scaturiscono più necessariamente da una psicanalisi degli elementi ma da una descrizione dell'alone affettivo che circonda ogni fenomeno del nostro mondo circostante, anche in apparenza senza significato come la piccola fiamma di una candela. (Franzini, 1984: 342)

I migliori esempi di espressione massima della rêverie, nella sua “materialità”, è riscontrabile nelle opere d'arte ed in quelle poetiche. Il poeta, anche di fronte al più semplice oggetto, riesce infatti ad esprimere il reale attraverso l'irreale e le rêveries, poiché un mondo che è il nostro mondo si forma nelle immagini plurisignificanti del rêveur. (ibidem)

Nonostante Bachelard abbia ampiamente contribuito ad arricchire la teoria dell'immaginario, è importante ricordare quanto l'autore vedesse l'immaginario come ostacolo alla scienza. I prodotti dell'immaginario infatti appartenerebbero al mondo poetico e, entrando nelle spiegazioni scientifiche, creerebbero “confusione” (Bachelard, 2010). Anche Michèle Le Dœuff, riprendendo la posizione di Bachelard, afferma che la filosofia non è pura, perché intrisa di letteratura e poesia (Le Dœuff, 1980). La filosofa considera l'immaginario come la “vergognosa faccia della filosofia”...

but the imaginary is not “shameful” in its essence. [...] In fact, a poetic dimension is indispensable to philosophical discourse as a necessary supplement to the limit of logic. Philosophical discourse is therefore always a hybrid thing, and philosophers cannot escape its hybridity. (Gibson, 1996: 2)

Saranno alcuni studi sul postmoderno che scioglieranno l'antagonismo tra il mondo scientifico, considerato reale, e quello immaginario. Attraverso uno sguardo d'avanguardia è infatti possibile liberare l'immaginario da definizioni rigide e vederlo nella sua complessità. Si riporta l'esempio del filosofo Michel Serres ed un suo importante studio su narrativa e post-modernità:

the more appropriate strategy will involve a pluralization of the narratological imaginary, in which the idea of the unitary space of a given knowledge and the idea of the dominant perspective from which it might all be surveyed are radically destabilized, if not destroyed. (ibidem: 19)

Nel Novecento molti altri studiosi, prevalentemente francesi, hanno contribuito allo sviluppo di nuovi pensieri sul rapporto tra reale ed immaginario. Si ricorda Mikel Dufrenne, il quale sostiene quanto il surreale sia la giuntura tra immaginario e reale e l'immaginazione sia un sistema di “possibili” che aderiscono alla fissità del dato animandolo nella sua stessa ricchezza rappresentativa (Dufrenne, 1981). Secondo Dufrenne infatti “l'immaginazione non è in primo luogo nient'altro che un modo di vivere la presenza del sensibile, di manifestare il possibile di cui il reale è carico, invisibile che si annuncia nella profondità del visibile e gli dà senso” (ibidem: 272). Degno di nota anche Roger Caillois che afferma quanto il ruolo dell'immaginazione sia dominante nell'evoluzione della percezione, relazionando il mondo dell'immaginario con il mondo del sacro e del mito (Caillois, 1960).

Tra i contributi più specificatamente estetici, merita essere ricordato il pensiero di Emile Chartier Alain, che rivalorizzava il potere dell'immaginario sul reale, soprattutto attraverso l'opera d'arte. L'artista, secondo Alain, è infatti colui che risolve l'immaginazione in un oggetto, in un'opera compiuta (Alain, 1948). Di idea affine era già Henri Bergson, il quale considerava l'arte come prolungamento dell'immaginario nel reale, una “azione nascente” che allinea le immagini a ricordi che la memoria fornisce. La percezione infatti si esplicita in atti terreni, nel continuo e perpetuo rinnovarsi delle immagini e il mondo materiale. (Bergson, 1898)

In campo psicanalitico, oltre a Jung, anche Jacques Lacan studia l'immaginario, considerato tra i termini principali della sua teoria, insieme a “simbolico” e “reale”. (Lacan, 1995)

L'immaginario di Lacan ha una base empirica nella prima infanzia, in quella che egli chiama la fase dello «specchio»: il bambino fra i 6 e i 18 mesi sa riconoscere la propria immagine in uno specchio, oggetto esterno; l'Io si forma dentro lo spazio dell'immaginario: per divenire un soggetto esso deve far proprio un principio di alterità come conseguenza del suo desiderio di essere un soggetto desiderante; «il soggetto diviene oggetto»; l'identità umana è destinata a essere sempre frammentaria e a nutrirsi delle proiezioni dell'immaginario. L'ordine «simbolico» sta tutto dentro il linguaggio, che Lacan concepisce come un sistema autonomo secondo i principi dello strutturalismo; la lingua è un sistema di significanti; l'inconscio è strutturato come una lingua. Il reale è lo spazio che sta fuori dai processi di simbolizzazione. (Ceserani, 1999: 525)

L'immaginario sarà oggetto di studio primario negli studi di sociologia. Nel campo delle discipline storiche della società e della cultura si sono diffusi i termini “immaginario sociale” e “immaginario collettivo”. In seguito al concetto di ideologia introdotto da Carl Marx...

[si] inserisce un elemento intermedio fra i due termini dialetticamente contrapposti di “struttura sociale” (cioè l'area dei rapporti economici e degli interessi materiali dei singoli gruppi) e di “ideologia” (l'area della coscienza o “falsa coscienza”). L'immaginario viene così a coprire la zona dell'esperienza vissuta, della memoria, dei sogni, che vanno a costituire grandi miti e grandi proiezioni e convinzioni collettive. Rispetto all'ideologia dell'immaginario è collegato con valori bassi e concreti, alla soglia tra conscio e inconscio e, più che con gli interessi, si collega con i bisogni, le pulsioni, la sessualità, la felicità, la trasgressione, la morte. (ibidem)

Molti altri celebri sociologi saranno impegnati a studiare l'immaginario, come Emile Durkheim (1924), Georg Simmel (1981), Marcel Mauss (1991), Cornelius Castoriadis (1975) ed Edgar Morin (1956). In ognuno di questi autori si può ritrovare una comunanza nella definizione di immaginario collettivo: «una linea di confine tra materiale e immateriale, il risentimento tra l'uno e l'altro dominio». (Abruzzese, 2001: 203)

Tra studi umanistici italiani più recenti, si cita Remo Ceserani, autore interessato all'incredibile pervasività dell'immaginario, che definisce come...

uno spazio vitale ed essenziale, per mezzo del quale le culture si formano, si incontrano con le altre culture, le assorbono, cercano di conquistarle, oppure si contrappongono e fissano la propria identità tracciando delle frontiere, provvisorie o permanenti. (Ceserani, 1999: 43)

Immaginario dunque come costruzione sociale imprescindibile, costruzione alterata anche da storia, le produzioni artistiche e le diverse culture. L'uomo infatti è un animale simbolico²³ che comunica e ricorda attraverso rappresentazioni come racconti, danze, canti, illustrazioni...

Attraverso quei testi (figurativi, musicali, verbali, orali e scritti) si auto-organizza e auto-rappresenta da sempre l'immaginario antropologico e culturale delle società umane, creando modelli e immagini del mondo che vengono, attraverso le retoriche dell'argomentazione e della persuasione, diffuse nei vari strati che compongono i sistemi sociali. (Ceserani, 1999: 43).

Un ulteriore tentativo di descrizione dell'immaginario è proposto da Alberto Castoldi:

L'immaginario non concerne direttamente il reale, ma le narrazioni letterarie e visive, anche mentali, oniriche, intese come modellizzazioni, vale a dire i “mattoni” tramite i quali costruiamo il reale, e possiamo comunicarlo nelle epifanie più disparate; i miti e i riti ne sono parte rilevante, come modalità espressiva, anche se, certo, non esclusiva. Questa “enciclopedia”, variamente trasmessa, è alla base delle costruzioni mentali che ci possiedono, sorta di abito o corazza delle realtà sociali in cui viviamo, e in quanto costituiscono il linguaggio del pensiero che ci preesiste sono in grado di determinare anche gli sviluppi del nuovo, che è tale in quanto emerge da una tradizione consolidata, un dizionario appunto. L'immaginario, attraverso le sue declinazioni, consente di tessere una tela condivisa, che serve da strumento comunicativo per la collettività, tela continuamente rielaborata a seconda delle problematiche che di volta in volta si vanno imponendo, e che per presentarsi come tali hanno bisogno di assumere una forma, forma che trova nella tela dell'immaginario le sue premesse istitutive. (Gandolfi, 2012: 7)

L'immaginario è l'insieme delle forme dell'umano sia in relazione a sé, sia in relazione con il mondo. Un oggetto così complesso che forse solo la metafora, paradossalmente, può mantenere il più possibile inalterata la sua descrizione: attraverso una “operazione linguistica (e di significato) paradossale e scandalosa” può essere possibile avvicinarsi o concetti di alta

²³A proposito dell'uomo simbolico Cassirer recita “Invece di essere in contatto con le cose, l'uomo è, in un certo senso, continuamente a colloquio con se stesso. Si è circondato in tal misura di forme linguistiche, di immagini artistiche, di simboli mitici o di riti religiosi, che non può più vedere o sapere nulla senza l'intervento di questa artificiale mediazione. La sua situazione è la stessa tanto nel campo teoretico come in quello pratico. Anche qui l'uomo non vive in un mondo di meri fatti, in conformità con i suoi desideri e bisogni immediati. Vive piuttosto in mezzo a sentimenti immaginari, vive delle sue speranze e dei suoi timori, illusioni e disillusioni, fantasie e sogni” Cfr. Cassirer E., (1958), *Saggio sull'uomo. Introduzione a una filosofia della cultura*, Milano: Longanesi

complessità (Bernardi, 2009: 285). Si concluderà dunque con una metafora sull'immaginario proposta da Milena Bernardi, un “universo in perpetua modificazione in cui fluttuano le costellazioni delle nostre conoscenze, delle nostre tradizioni, dei nostri saperi”... (Bernardi, 2009: 283)

in quest'universo fluttuano, in traiettorie che vanno intersecandosi, costruzioni immaginifiche di ciò che è immaginabile in determinati contesti (culture, epoche, forme della comunicazione, rapporto con il sacro ed il profano...) e di ciò che è diventato parte dell'eredità storica e antropologica nel susseguirsi delle modificazioni dei contesti culturali. Ma questa eredità deve commisurarsi con mutazioni che ne cambiano il senso, i significati. (ibidem: 285)

☞ PER UNA PEDAGOGIA DELL'IMMAGINARIO ☞

E se qualche governante o qualche domestico avesse loro suggerito qualche cosa?

E se Louisa o Thomas avessero letto qualcosa?

Se, nonostante tutte le precauzioni, qualche sciocco libro di racconti fosse stato introdotto in casa? Perché, in menti che sono state praticamente formate da riga e compasso, fin dalla culla, questo è strano, è incomprensibile!

Charles Dickens, *Tempi Difficili*

L'arte è la menzogna che ci permette di conoscere la verità

Pablo Picasso

☞ Premessa

Nella lingua anglosassone, il termine *fiction* è utilizzato per racchiudere tutte quelle opere che raccontano storie inventate, immaginate. Si oppone alla *fiction*, ad esempio, la *cronaca*, il racconto di avvenimenti realmente accaduti (anche se tale affermazione si potrebbe obiettare, in quanto la cronaca rientra comunque in una forma di “finzione” narrativa).

Nella presente capitolo si prenderà in causa principalmente un tipo di *fiction*, la *letteratura*, precisando che tale scelta non vuole escludere le altre forme di narrazioni, anch'esse comparabili con le teorie pedagogiche degli autori che si proporranno. Nelle produzioni artistiche contemporanee si assiste infatti ad un fenomeno di rimandi dei percorsi narrativi attraverso i vari *media*: dalla radio alla televisione, dal cinema al web. Uno studio pedagogico sull'immaginario contemporaneo non può permettersi di escludere l'esistenza dei diversi tipi di narrazioni, specialmente se si desidera studiare i giovani quotidianamente immersi in una realtà dove il libro non è più il solo fruitore di *fiction*.

☞ Pedagogia e narrazioni

La letteratura è nutrimento, elemento primario ed integrante dell'immaginario. Oltre ad essere apprezzata come lettura di *fiction*, essa è utilizzata in diversi campi di ricerca scientifica per

sostenere le proprie tesi. Remo Ceserani dimostra come anche discipline più improbabili sentano sempre più la necessità di attingere alle fonti dell'immaginario per raccontare, spiegare, discutere:

La situazione mi sembra contraddittoria e quasi paradossale: da una parte si deve constatare che la letteratura tende a perdere la tradizionale posizione di prestigio goduta a lungo nelle nostre società (e nei nostri programmi scolastici); che la teoria letteraria sembra aver sostituito a concezioni rigide ed assolute concezioni più sfumate e relativistiche; che la critica letteraria ha perso molte delle sue certezze mettendo in discussione i quadri di valore (e i canoni tradizionali); che lo stesso concetto di letteratura si va trasformando in altri meno rigidamente delimitati: l'immaginario, i mezzi di comunicazione, i vari strumenti espressivi, le molteplici forme di cultura. Per contro, si assiste a un notevole, a volte azzardoso, interesse per i testi e le modalità della letteratura da parte di studiosi di parecchie altre discipline: gli storici non esitano a studiare i testi letterari come documenti per la ricostruzione delle società del passato e prestano una nuova attenzione all'impianto retorico e narrativo dei loro racconti; i filosofi, preferendo le forme saggistiche o aforistiche ai grandi trattati sistematici, si avvicinano sempre più alle scritture tipiche della letteratura e si impegnano in esercizi ermeneutici non molto diversi da quella della critica letteraria; gli scienziati non disdegnano di ricorrere a metafore e immagini per rappresentare metodi e risultati dei loro esperimenti e delle loro ricerche; gli studiosi del diritto ricorrono agli strumenti dell'indagine retorica e narratologica per ricostruire avvenimenti, analizzare testimonianze, o agli strumenti di psicologia per comprendere motivazioni e azioni dei personaggi sotto giudizio e valutare colpe e punizioni. (Ceserani, 2010: 1)

Come si sa da tempo, medici, psicologi e psichiatri attribuiscono ad alcune patologie e sindromi nomenclature derivanti da personaggi dell'immaginario (e.g. Peter Pan, Edipo, Narciso, Alice, Otello, Diogene). Persino gli informatici utilizzano termini metaforici per illustrare concetti informatici: basti pensare ad alcuni termini come web (ragnatela), bug (insetto), virus. Nella sua ultima pubblicazione intitolata *Convergenze* (2010), Ceserani apre le porte a queste inimmaginabilità attraverso esempi concreti ed illuminanti, esplicitando la presenza di modalità discorsive come strumenti da parte di coloro che operano all'interno di discipline non necessariamente letterarie.

Una ulteriore ricerca, che sostiene vigorosamente la letteratura come un prezioso strumento di conoscenza, appartiene alla sociologa Gabriella Turnaturi. Nel libro *Immaginazione sociologica e immaginazione letteraria* (2003), l'autrice sostiene che studiare insieme

sociologia e letteratura permette l'incontro tra due diversità culturali che “si rispettano e dialogano in quanto differenti, scambiandosi prospettive, sguardi, argomentazioni”. La sociologa dimostra quanto sia fondamentale la conoscenza della letteratura, costante forma nella quale l'immaginario si immerge, per offrire diversi punti di vista utili ad osservare ed interpretare il mondo che ci circonda...

Attraverso la finzione narrativa entriamo e usciamo continuamente dalla realtà, nel senso che oltrepassiamo la dimensione dell'ovvio, ma nello stesso tempo quella finzione è per noi verosimile in quanto ascrivibile nel nostro orizzonte di senso comune. Ciò è possibile perché i contorni del verosimile sono gli stessi dell'immaginario sociale. Secondo Ricouer il verosimile s'iscrive nel “credibile disponibile”. Ora questo “credibile disponibile” varia naturalmente a seconda delle società, dell'immaginario. Ma c'è di più. Riusciamo a credere in quanto anche la storia più fantastica [...] ha come sfondo ciò che è possibile nel mondo reale. (Turnaturi, 2003: 17)

Da qui il sostegno che ne deriva, quello di un impegno verso la conoscenza dell'immaginario, utile per avviare percorsi pedagogici dalle ricche suggestioni. La letteratura racconta l'esistere non “così com'è, ma com'è e come potrebbe essere, come sarebbe se lo vedessimo nella sua complessità, dando voce allo scarto, al singolare, al dissimile, e proprio per questo produce verità, se per verità intendiamo il tener insieme differenze e singolarità, universale e particolare” (ibidem: 21). Turnaturi inoltre discute su “categorie analitiche” che scaturiscono consapevolmente o non consapevolmente da descrizioni e/o rappresentazioni letterarie:

Si tratta di un processo circolare in cui realtà, letteratura, immaginario collettivo, senso comune e categorie sociologiche si producono e riproducono l'una con l'altra [...] in quanto generalizzazioni che si basano su tipizzazioni già esistenti nella vita quotidiana. (ibidem: 26)

Non stupisce il ritrovare nella meticolosa ed appassionata ricerca della sociologa riferimenti ad autori presenti anche negli studi di Letteratura per l'infanzia, e Pedagogia della narrazione. Tra i tanti ricordiamo Paul Auster, il quale sostiene che le storie succedono solo a chi le sa raccontare, volendo significare con ciò che è solo attraverso la narrazione che la realtà prende forma e si rende riconoscibile: la narrazione dà voce a tutto ciò che altrimenti scomparirebbe nel silenzio (ibidem: 43). Come scrive Peter Brooks:

La narrativa è una delle grandi categorie o sistemi di comprensione a cui ricorriamo nei nostri negoziati con il reale, e in particolare con i problemi della temporalità: i condizionamenti che l'uomo subisce da parte del tempo, la sua coscienza di esistere solo entro i limiti precisi fissati dalla morte. E le trame sono le principali forze ordinatrici di quei significati che cerchiamo, attraverso una vera e propria battaglia, di strappare al tempo. (Brooks, 2005: VII)

Grazie alla narrazione si può decifrare la complessità del mondo, della società, dell'uomo. Si rinnova quindi il vitale sostegno sulla conoscenza delle fonti dalle quali l'immaginario scaturisce, seppure nella consapevolezza di una sfida che saremo costretti a perdere. Nel difficile compito di poter studiare l'immaginario, le varie forme di narrazione riescono a descrivere la complessità della società, nient'altro che il riflesso della complessità dell'uomo:

Chi è ciascuno di noi se non una combinatoria di esperienze, di informazioni, di letture, di immaginazioni? Ogni vita è un'enciclopedia, una biblioteca, un inventario di oggetti, un campionamento di stili, dove tutto può essere continuamente rimescolato e riordinato in tutti i modi possibili. (Calvino, 1988: 120)

La letteratura dunque come metafore del flusso generale della vita e della storia, come comunicazione significativa, simbolica, una delle forme dell'immaginario e dipendente da concezioni e atteggiamenti mutevoli nel tempo e nelle diverse situazioni sociali e culturali (Ceserani, 1999). Ceserani offre un passo efficace riguardo alla potenzialità dell'immaginario nei confronti della società contemporanea:

I temi e i linguaggi della letteratura e delle arti dell'immaginario sono componenti essenziali della comunicazione sociale, che hanno avuto peso e spessore diverso nelle varie epoche storiche, quasi sempre però un peso notevole, e certamente uno enorme nella società in cui viviamo. Essi rispondono a bisogni profondi dell'uomo, al quale offrono strumenti diretti – e diversi da altri che hanno altra funzione ed efficacia – di conoscenza in profondo, rappresentazione e «racconto» della realtà interiore ed esteriore, della vita e delle idee, dei sentimenti e dei linguaggi, dei bisogni elementari e complessi, dei sogni, delle angosce apocalittiche e delle proiezioni utopiche. (ibidem: XXXI)

Le narrazioni sono dunque generatrici di mondi possibili, di alterità, di esercizio all'inattuale, capace di trasgressioni utili ad offrire interpretazioni originali al mondo del Qui. La letteratura infatti...

può penetrare, per virtù retorica e di linguaggio, eppure con indubbia forza conoscitiva, nelle zone dove la logica si sdoppia o si rovescia, la sequenzialità del tempo si sfilaccia, l'integrità individuale si dissolve, la contingenza sfida ogni volontà di riduzione superiore. I temi e i linguaggi della letteratura dell'immaginario sono strettamente collegati con la nostra vita materiale, con i processi sublimanti della nostra vita psichica e mentale, con quelli discriminanti della riflessione ironica e del rovesciamento comico. (ibidem: XXXII)

Conoscenza dell'immaginario come allenamento alla complessità, con il susseguirsi inevitabile dello smantellamento dei dogmi verso la comprensione delle contraddizioni spesso incolmabili presenti in ogni esperienza di vita. La letteratura come un Virgilio, che guidi l'incontro di emozioni, passioni, paure, fino a tragedie di vita, conflitti sociali, lotte generazionali. Ci preme ricordare la scuola critica decostruzionista che riconosce nella natura dell'esperienza letteraria e del linguaggio una duplicità caratteristica di ogni scrittura, a un tempo conoscitiva e mistificante (ibidem). Riconoscendo nella letteratura la capacità di “mentire”,²⁴ Geoffrey Hartman, in *Saving the Text* (1981), sostiene quanto la letteratura possieda una “sfasatura intrinseca” (*brisure*) tra realtà e linguaggio, dove il potere della parola può essere veleno o medicina, maledizione o benedizione.²⁵ Ceserani traduce un passo di Hartman meritevole di nota:

Oh, come la condizione umana è interamente una condizione verbale! La funzione medicinale della letteratura è di rendere in parole una ferita che le parole hanno fatto. Ma se abbiamo imparato qualcosa sui limiti del poeta come uomo della medicina, abbiamo anche imparato qualcosa sui limiti di tutte le espressioni verbali. L'oggettività nella lingua ha sempre la forma del coro nelle *Eumenidi* di Eschilo: «O voi grandi buone Furie»: la neutralizzazione o musicalizzazione del vituperio. La produzione stessa del discorso può dipendere dalla volontà

²⁴Si fa qui riferimento allo studio di Giorgio Manganelli Cfr. Manganelli G., (1985), *La letteratura come menzogna*, Milano: Adelphi

²⁵La critica di Ceserani è molto efficace riguardo Hartman. «Nella versione di Hartman la spaccatura è vista come una ferita, provocata nella carne della creatura biologica, cosciente e parlante, l'uomo, sotto forma di piaga incurabile, simile a quella incurabile del re Amfortas nel *Parsifal*. La parola, la scrittura, la poesia: sono strumenti per approfondire la verità (la parola ferisce?) o sono balsami che la curano, o veleni perniciosi che attutiscono soltanto il dolore e infettano la scienza?» Cfr. Ceserani R., (2003), *Guida breve allo studio della letteratura*, Bari: Laterza

di districare benedizione e maledizione, di superare in astuzia quell'eterno complesso. Tutto ciò che diciamo deve cercare di legare le Furie con le catene della benevolenza. I fiori del discorso, come Baudelaire ha reso esplicito (preparando il terreno per Genet), sono anche i fiori del male. Questi fiori, o figure equivoche, caratterizzano l'uso letterario del linguaggio. [...] Le parole sono giochi: esse tradiscono la loro natura composta o componibile; non sono tali dall'eternità ma piuttosto create e adulterate, di generazione equivoca, bellissime nella corruzione. (Harman, in Ceserani, 2003: 15)

La Pedagogia della Narrazione ha un ruolo di primo piano nel considerare la letteratura come “accompagnatrice”, e con essa si carica della responsabilità di trovare ogni strada possibile verso uno sviluppo educativo efficace, tenendo conto della complessità dell'uomo rispetto alla società e all'ambiente. L'immaginario diventa così un luogo privilegiato per la conoscenza e lo studio della complessità:

Uno sviluppo ampio, creativo e libero dell'immaginario è una delle condizioni essenziali perché le componenti più vive e creative delle società umane possano di volta in volta prendere una distanza ironica e critica da conformismi, banalità di comportamenti, idee ricevute e strutture di potere e proiettare sul piano dell'invenzione fantastica, anche quella apertamente utopica, storie, pensieri, immagini. E' proprio dall'esistenza di una capacità di intervento critico o di proiezione utopica nella mente umana e nel suo patrimonio culturale e testuale che molti di noi traggono il coraggio sufficiente per analizzare e conoscere gli orrori e le storture, accanto ai trionfi, dalla realtà storico-sociale in cui siamo stati chiamati a vivere. [...] È nell'ambito di questa vasta produzione e riproduzione di testi che si misura e si giudica il funzionamento di un sistema culturale, la sua capacità di conoscere e rappresentare aree della realtà naturale e sociale, di accumulare, conservare, rinfrescare, modificare, aggiornare conoscenze, di socializzare attraverso i canali più appropriate – quelli dell'educazione, dell'informazione, della comunicazione. (Ceserani. 1999: 44-45)

Ceserani dimostra in questo modo il suo interesse a promuovere l'immaginario come luogo di conoscenza di caratteristiche anche squisitamente educative. In un ulteriore passo, l'autore descrive alcuni meccanismi nei quali l'immaginario è protagonista:

Gli studiosi che hanno analizzato le società contemporanee fanno molto bene quanto i nostri gesti e le nostre parole siano, a volte inconsapevolmente, modellati su quelli dei testi dell'immaginario, sui loro codici e modi espressivi. Noi (e in modo particolarmente evidente

nel periodo dell'adolescenza) siamo profondamente influenzati da questi testi, nei nostri comportamenti, nei nostri modi di sentire e di pensare. Siamo circondati e attraversati da messaggi di ogni tipo che spesso riducono, trascrivono, semplificano, spesso irrigidiscono e deformano, ma poi d'improvviso rivitalizzano, reinterpretono creativamente il grande patrimonio collettivo dell'immaginario in tutte le sue forme. (ibidem: XXXIII)

A sostenere l'idea della Narrazione come sorgente e mezzo in cui l'immaginario pervade è Martha C. Nussbaum, che ne *Il giudizio del poeta* tratta il potere della letteratura, in particolare dei romanzi, e di quanto essa presenti forme di bisogno e desiderio universali, in situazioni specifiche.²⁶ L'apporto dell'autrice è fondamentale, in quanto essa dimostra quanto le scienze considerate “tecniche” sentano la necessità di un apporto umanistico. L'autrice precisa che l'apporto umanistico non può sostituire totalmente ambiti disciplinari già sviluppati, ma l'immaginazione letteraria è ritenuta una componente essenziale che invita a preoccuparci di persone le cui vite sono lontane dalla nostra. In tal modo la Nussbaum non solo ha donato un prezioso contributo alla ricerca pedagogica ma, inserendosi in un campo accademico più “tecnico” (Nussbaum scrive questa ricerca durante il suo insegnamento nella facoltà di legge di Chicago) propone a studenti anche un allenamento all'ascolto della diversità, delle distinte emozioni, delle complesse situazioni in cui uomini e donne possono trovarsi a vivere.

Un'etica del rispetto imparziale per la dignità umana non riuscirebbe a coinvolgere gli esseri umani reali se non mettendoli in grado di entrare con l'immaginazione nelle vite di persone lontane e di provare emozioni connesse con tale partecipazione. (Nussbaum, 1995: 16)

Attingere al luogo dell'immaginario permette la descrizione di personaggi e situazioni complesse, rintracciando elementi altrimenti nascosti o taciuti. Uno sguardo dunque che mette a fuoco quei dettagli, apparentemente invisibili eppur significativi, per ottenere un quadro il più illuminato possibile da arrivare a conoscere fin nelle sue sfumature. La letteratura, mezzo attraverso il quale l'immaginario scorre, nel suo raccontare può rivelare le proprie verità che possono risultare ribelli, indipendenti, scomode. Letteratura quindi come forza, energia sovversiva.²⁷

²⁶Nussbaum insiste sulla promozione del romanzo come “forma viva” e “la forma narrativa più importante della nostra cultura per la sua capacità di esprimere una posizione morale e al tempo stesso far presa sulla gente comune”. L'autrice considera però anche la cinematografia possa “offrire contributi analoghi”, Cfr. Nussbaum M., (1995), *Il giudizio del poeta. Immaginazione letteraria e vita civile*, Milano: Feltrinelli

²⁷Il personaggio Gradgrind di *Tempi difficili* di Dickens, citato ad inizio capitolo, inizia a notare nei suoi figli “una singolare e spiacevole abbondanza di immaginazione, un malsano fiorire di sentimenti”. Gradgrind, economista,

E' Importante ricordare che l'apporto narrativo, nelle sue svariate forme, non rivela magicamente, ed in ogni occasione, soluzioni. Inoltre sappiamo che esiste una vasta letteratura che combatte profondi pregiudizi, costruzioni sociali, istituzioni, ma non sempre la sua voce viene ascoltata, o comunque non viene accolta:

La nostra società è costellata di rifiuti a immaginarci l'uno con l'altro con sentimenti di partecipazione e compassione, rifiuti da cui nessuno di noi è immune. Molte delle storie che noi ci raccontiamo a vicenda incoraggiano il rifiuto della compassione, per cui neppure l'immaginazione letteraria è immune alla colpa. Anche se trovassimo una buona storia da raccontare, non potremmo sperare di cancellare anni di odio e discriminazione istituzionalizzati facendo appello soltanto alla "fantasia", perché la fantasia, anche quando sia fatta apparire reale in modo adeguato, è una forza limitata in un mondo pieno di ogni sorta di asprezze. (ibidem: 17)

Il limite dunque è che la forza immaginativa, la "fantasia", viene esercitata in modo "parziale e ingeneroso". A tal limite Nussbaum contrappone una riflessione funzionale per riconoscere l'immaginario come strumento pedagogico:

Credo che il rimedio contro questo difetto non sia ripudiare la fantasia, ma coltivarla con più assiduità e umanità, non sia sostituire all'immaginazione strutture istituzionali impersonali, ma costruire istituzioni e attori istituzionali che diano forma più concreta, e offrano la protezione della stabilità istituzionale alle intuizioni dell'immaginazione compassionevole. La fantasia dei singoli non è tutto ciò di cui abbiamo bisogno, né dovremmo darci soltanto a essa. Le stesse istituzioni dovrebbero trarre delle indicazioni dalle intuizioni della "fantasia". (ibidem)

L'immaginario dunque ancora una volta viene definito come ambiente del possibile, nel quale vengono riconosciute le diversità ed ascoltati i silenzi. Un tesoro che le scienze pedagogiche non possono ignorare, che anzi devono custodire con *resistenza* (Contini, 2009). Un tipo di immaginario:

[che] anche quando non convinca tutti [...] continui a testimoniare il valore dell'umanità come fine in sé. Se non coltiviamo l'immaginazione in questo modo, perdiamo, credo, un

educatore, personaggio pubblico, ritiene la letteratura come nemico dell'economia politica, quindi "la letteratura esprime, mediante le sue strutture e il suo linguaggio, un senso della vita che è incompatibile con l'immagine del mondo offerta dai testi di economia politica; e coltivarla forma l'immaginazione e i desideri in una maniera che sovverte quel modello scientifico di razionalità." Cfr. Nussbaum (1995), *Op. Cit.*

collegamento essenziale con la giustizia sociale. Se rinunciamo alla "fantasia", rinunciamo a noi stessi. (Nussbaum, 1995: 18)

Tra i numerosi studi di narratologia (e.g. Ricoeur, 1983; Sarbin, 1986; Paulson, 1994; White, 1981, 2010), si desidera ricordare Jerome Bruner, il quale supera il concetto di Narrazione come mero strumento scientifico, riproponendola come parte integrante della scienza stessa. Per Bruner la scienza non può essere spiegata se non attraverso il racconto:

La “realtà” viene rappresentata nell'atto di conoscenza, con proposizioni, con reti lessicali, o perfino con strumenti espressivi più distesi nel tempo come le frasi del discorso. (Bruner, 1991: 5)

Ceserani raccoglie alcune riflessioni di Bruner che si ritengono efficaci nel sostenere quanto il raccontare storie su noi stessi e sugli altri sia “la maniera più naturale e più precoce con cui gli uomini organizzano la nostra esperienza e le nostre conoscenze” e che “gli esseri umani danno significato al mondo raccontando storie su di esso”...

è consuetudine della maggior parte delle scuole trattare le arti narrative — la canzone, il dramma, il romanzo, il teatro e via dicendo — come qualcosa più “decorativo” che necessario, qualcosa con cui ingentilire le ore di svago, a volte come qualcosa di moralmente esemplare. Ciò non toglie che noi costruiamo in forma narrativa l'analisi delle nostre origini culturali e delle credenze che ci sono più care, e non è solo il "contenuto" di quei racconti ad affascinarci, ma anche l'abilità con cui vengono narrati. Anche la nostra esperienza immediata, quello che ci è successo ieri o l'altro ieri, la esprimiamo sotto forma di racconto. Cosa ancora più significativa, rappresentiamo la nostra vita (a noi stessi e agli altri) in forma di narrazione. Non è sorprendente che gli psicoanalisti oggi riconoscano che la personalità individuale implica una narrazione, la "nevrosi" essendo un riflesso o di una storia personale insufficiente e incompleta o di una narrazione inadeguata. Forse ricordate che quando Peter Pan chiede a Wendy di ritornare con lui nell'isola che non c'è, per convincerla le spiega che potrebbe insegnare come si raccontano storie ai ragazzi perduti che vi si trovano. Se imparassero come si organizza un racconto, i ragazzi perduti sarebbero forse in grado di crescere. (Ceserani, 2010: 18)

Clifford Geertz rinforza il contributo di Bruner:

Forse Bruner sottovaluta il potenziale esplosivo delle sue idee. Sostenere che la cultura è socialmente e storicamente costruita; che quella narrativa è una modalità conoscitiva primaria, negli esseri umani probabilmente quella primaria; che noi mettiamo insieme le individualità dentro cui viviamo con materiali che raccogliamo nella società attorno a noi e sviluppiamo una "teoria della mente" per poter comprendere le individualità degli altri; che noi non agiamo direttamente nel mondo ma sulla base di opinioni che abbiamo del mondo; che dal momento della nascita siamo degli attivissimi, appassionati "creatori di significato" alla ricerca di narrazioni plausibili; e che «la mente non può assolutamente essere considerata come un elemento "naturale" e nudo, rispetto al quale la cultura sia da pensare come qualcosa di aggiunto» — una simile concezione [...] può tranquillamente essere definita radicale, se non addirittura sovversiva. (Geertz, in Ceserani, 2010: 24)

Tra gli studiosi che, come Bruner, promuovono il valore scientifico della narrazione, citiamo infine l'evoluzionista Stephen Jay Gould che, vicino al lavoro di Umberto Eco ed al suo *homo in fabula*, propone una nuova nomenclatura per la nostra specie...

siamo creature che raccontano storie; la nostra specie avrebbe dovuto chiamarsi *homo narrator* (o forse *homo mendax* per riconoscere l'aspetto fuorviante che c'è nella narrazione di storie) anziché con il termine spesso non appropriato di *homo sapiens*. La modalità narrativa ci riesce naturale, come uno stile per organizzare pensieri e idee. (Gould, in Ceserani, 2010: 24)

Della narrazione si ribadisce il ruolo di veicolo di conoscenze e l'immaginario ne trae continuo nutrimento. Secondo tale prospettiva infatti lo studio dell'immaginario aiuta a scardinare l'ambivalenza tra scienza e poesia. La prima vede come unico scopo l'analisi di fenomeni e fornisce informazioni "oggettive" il più possibile vicine alla "realtà"; la seconda (qui espressa in senso ampio per racchiudere un nucleo più letterale, artistico) si occupa di comporre espressioni linguistiche quali rappresentazioni di realtà. In tale scardinamento vedremo così l'ingresso di forme letterarie nelle diverse scienze e discipline, tra le quali forme la metafora sembra essere la più efficace. Essa diviene strumento per spiegare la scienza e tale prospettiva è ormai condivisa da numerosi studiosi che considerano le metafore non come abbellimenti e finzioni poetiche, bensì essenziali per il pensiero scientifico (e.g. Black, 1962; Hesse, 1966; Olson, 1971; Shibles, 1971; Leatherdale, 1974; Ricoeur, 1977; White, 1978; Kuhn, 1979; Boyd, 1979; Lakoff & Johnson, 1980; Stepan, 1986; Del Bono, 1990; Wall, 1994).

☞ Immaginazione e metafora nella pedagogia statunitense

The most damaging phrase in the language is: "We've always done it this way"

Grace Hopper

La maggioranza degli studi pedagogici statunitensi non affrontano l'immaginario come concetto filosofico, ma preferiscono sviluppare ricerche attorno all'immaginazione come atto creativo. La stessa parola *imaginary* è riconosciuta solamente come aggettivo, e raramente utilizzata come sostantivo. L'immaginario come inteso nell'epoca moderna, concetto di impronta filosofica sorta da echi culturali europei, sembra aver trovato ostacoli per raggiungere il suo pieno senso oltreoceano. Un'eccezione è presente negli studi sociologici che hanno presto sviluppato il concetto di "social imaginary", la creativa e simbolica dimensione del mondo sociale, *dimensione* attraverso la quale ogni uomo crea i propri modi di vivere con gli altri e la rappresentazione della collettività (Thompson, 1984).

Gli studi anglofoni che relazionano educazione con l'immaginazione propongono teorie e tecniche per valorizzare l'atto creativo e immaginativo. Si noterà dunque un approccio più pragmatico, che volge allo stimolo dell'immaginazione sia negli studenti che negli insegnanti. Dai loro studi in campo educativo si metteranno in luce affinità e differenze rispetto alle teorie italiane, in particolare al problematicismo pedagogico (del quale si tratterà in seguito), e scoprire che anche la filosofia dell'educazione americana ha trovato il suo modo per confrontarsi con il *possibile*.

- *Heroes and Passion: Aspects of Romantic Pedagogy*

Impossibile insegnare se non si ha il coraggio di amare

Paulo Freire

Il professor David Halpin dedica le sue ricerche all'educazione in relazione a tematiche attorno al concetto di immaginazione. Ci soffermeremo in particolare su uno dei suoi ultimi lavori come esempio di ricerca storico-pedagogica sull'immaginazione. In *Romanticism and Education* (2007), l'autore offre infatti uno sguardo storico-pedagogico in relazione al periodo in cui l'immaginazione ha suscitato grande interesse e rilievo: il romanticismo. Halpin propone alcuni aspetti appartenenti a quella che definisce "pedagogia romantica":

1. a rejection of all kinds of strict rationalistic reductionism;
2. a rebellion against attempts to underplay the role of feeling in understanding and interpreting human experience;
3. a negative attitude towards all attempts to drive a wedge between reason and imagination;
4. an oppositional attitude about all forms of traditionalism for its own sake;
5. an insubordinate, heroic sometimes, commitment to challenging the ugliness, spiritual emptiness and crude materialism of modern life. (Halpin, 2007: 22-23)

Si possono ritrovare tracce di riflessioni pedagogiche impegnate a conoscere ed allontanare stereotipi, accompagnare la ricerca identitaria dell'individuo non perdendo di vista la personale soggettività, ricordare la persona come essere vivente emozionale. L'immaginazione ha qui un ruolo fondamentale, quale azione verso il possibile, il creativo, l'utopico, il meraviglioso.

Halpin stila quattro “teoremi” attorno all'immaginazione in campo educativo. Il primo teorema spiega quanto l'immaginazione permetta di confrontarsi con l'esistenza e le sue difficoltà:

the role of the imagination in enabling teachers and pupils alike to make better sense, respectively, of their professional and learning lives. Indeed, the efficacy of both teachers and taught is enhanced in proportion to the degree to which each is able to unlock and reproduce in practice those creative abilities which realize original thoughts and actions, chiefly through their different capacities to be cognitively selective, synoptic and integrative in new ways. Accordingly, both teachers and pupils need - in order to become mature learners - recurring opportunities to acquire and develop the tools to conceptualize better how their respective lives could be made different and superior, including the inner confidence and motivation to make this happen. For this to take place, they each need to be encouraged to take risks and to fail in self-assured ways. (ibidem: 124,125)

Docente e discente si trovano così insieme a dare senso al proprio percorso di studi, invitando alla creatività e alla criticità, alla ricerca di domande e di connessioni tra gli argomenti studiati, oltre che le connessioni con la personale esistenza.

Il secondo teorema spiega quanto l'immaginazione aiuti ad avvicinarsi alla “sensibilità empatica”:

This function is facilitated by the part imagination plays in helping people to make better sense of how they experience time, enabling them not just to treat the past as present - to relive it as if it were immediately apparent - but to embrace the future similarly, a combination of processes that provides all of us with the necessary sense of existing meaningfully and continually. However, these retrospective and anticipatory aspects of the imagination – (*Wordsworth*: “Though absent long / These forms of beauty have not been to me / As is a landscape to a blind man's eye”; *Hazlitt*: “I am thrown forward as it were into my own future being”) – encourages more than just an increased sense of ourselves and of places and things. More importantly, it brings on an ability to feel better for and about the needs of others and the impact our actions might have in each case. That is to say, as Hazlitt advises, by projecting us emotionally into particular situations, the imagination helps us to identify most notably with the persons involved in them.

This process is a fundamental aspect of effective pedagogy, to the degree that teaching well requires its practitioners to think ahead - divine, even - how alternative courses of action will work out, both immediately and in the medium and longer term. (ibidem: 125)

L'autore afferma quanto lo sviluppare l'immaginazione permetta non solo uno sguardo “oltre” nello spaziotempo e nell'avvicinarsi alla comprensione emozionale di sé e dell'altro, ma anche alla possibilità di “pensare fuori dagli schemi” (“think more out of the box”).

Il terzo teorema presenta il potere ristoratore dell'immaginazione, il quale permette “to relive and enjoy again in the present positive experiences felt in the past” (ibidem: 126). Il quarto, infine, riconosce il potere sovversivo dell'immaginazione, “a process requiring individuals creatively sometimes to turn convention on its head, daring them occasionally also to speak the truth directly to power” (ibidem). L'immaginazione diventa così forza creatrice che permette all'uomo di liberarlo dai limiti del mondo sensibile e trasportarlo verso l'assoluto e l'infinito (Bowra, 1961; Bobes, 2004)

Gli influssi del romanticismo riecheggiano negli studi della pedagogia problematicista. Oltre alle affinità, si devono però ricordare anche le differenze. Nel problematicismo pedagogico, ad esempio, razionalità e ragione sono fondamentali per la costruzione del sé, presenti in un costante e continuo dialogo con emozioni e sensazioni. Nonostante rilevanti distinguo, serve ricordare il fiorente contributo del pensiero romantico allo studio dell'immaginazione e dell'immaginario.

- Outside the box

*Romance is the vividness, the ferment, the excitement without which learning is barren.
One may learn material and ideas, but if they are unleavened by Romance they will remain inert*

Kieran Egan

Il professore Kieran Egan ha dedicato parte delle sue ricerche allo studio dell'immaginazione in educazione. In uno dei suoi più recenti libri sul tema mette in luce alcune riflessioni sul perché l'immaginazione non è promossa nelle strutture scolastiche ed è poco sviluppata nelle teorie dell'educazione e nella ricerca (Egan, 2007).

Secondo Egan, l'immaginazione è una capacità considerata sospettosa ed inaffidabile, ed entra in conflitto con la razionalità e l'ordine tradizionalmente ricercati in educazione. Inoltre l'immaginazione sarebbe un concetto di così difficile esplorazione, da allontanare l'interesse alla ricerca di un argomento che non sembra apparire urgente (ibidem: 9). L'immaginazione dovrebbe invece essere presa seriamente in considerazione e coltivata negli ambienti scolastici. Gli studenti, ad esempio, dovrebbero essere formati come “pensatori autonomi”:

Education, to put it a bit tendentiously, is a process that awakens individuals to a kind of thought that allows them to imagine conditions other than those that exist or that have existed.
(Egan, 2007: 10)

Il sistema educativo si trova spesso nell'ambiguità tra insegnare le materie imposte dall'istituzione e incoraggiare la loro libera e personale espressione. Il modello educativo tende però a promuoversi in modo omologato, producendo almeno due conseguenze. Innanzitutto la distinzione tra gli studenti “bravi” e quelli “non bravi”, classificazione però univoca, che non rispetta le diversità. Inoltre le istituzioni decidono cosa è importante sapere, è in questi termini selezionano ancora una volta la cerchia di persone “brave”, semplicemente in quanto capaci di superare le materie standardizzate. In parallelo alla crescita di esami standardizzati, si sviluppano ricerche pedagogiche che li svalutano, riconoscendo la soggettività di ogni singola persona. (Kohn, 2000; 2011)

Each mind is different and has a different perspective on the world. In the process of learning, the student has to fit whatever is to be learned into his or her unique complex of meaning-structures that are already in place. This requires restructuring, composing, and reassessing of

meanings. And it is in this ascribing of meaning that Warnock (1976) identifies one of the fundamental activities of imagination. (Egan, 2007: 13)

Il sistema scolastico dovrebbe dunque essere prima degli altri promotore di immaginazione, considerando l'allievo non solamente come un “contenitore da riempire”. Tali riflessioni non appaiono nuove agli studi pedagogici, eppure ancora sembra esserci la necessità di ribadirlo. Come scrive Egan:

The difficult part, I think, is taking seriously its implications. And this is where taking imagination seriously begins to play havoc with some of the familiar established elements of the current educational state. (ibidem)

L'individuo che apprende dovrebbe invece essere riconosciuto nella sua singolarità, come *soggetto emozionale*, riconoscendo il legame tra emozione e intelletto:

taking the imagination seriously in education directs us to transcend the intellect/emotion split and perceive both together in all areas of knowledge and all aspects of education. (ibidem: 19)

Utilizzare l'immaginazione apre anche a discipline tecniche, spesso considerate “rigide”. Nel libro *Teaching and Learning Outside the Box*, l'autore presenta saggi esemplari nel spiegare quanto l'immaginazione possa arrivare alla scienza e alla matematica:

while literature undoubtedly has such a role in encouraging some social virtues, I think we tend to forget that among the great stories of our culture are those expressed in our science, mathematics, history, and so on. Mathematics and science can, if imaginatively taught, build a narrative that provides a context within which the student's life and self become object to be understood like other objects in the world. (ibidem: 16)

L'immaginazione è definita da Egan come una qualità della mente che può rinvigorire tutte le funzioni intellettive (Egan, 1992). Saper pensare “fuori dagli schemi”, quindi immaginare, sembra trovare affinità con gli studi psicologici di Joy Paul Guilford sul pensiero divergente (1977), e quelli di Edward De Bono (1994, 2010) sul pensiero laterale. Entrambi hanno riconosciuto quanto un pensiero aperto possa essere generatore di idee considerate originali.

Nello studio del professor Keiichi Takara (2007) si trovano ulteriori riflessioni riguardo all'immaginazione meritevoli di nota:

being imaginative implies more than being able to have vivid and various mental pictures; an imaginative person is one who can think, feel and perceive with a large degree of flexibility. [...] The kind of imagination we appreciate is different from mere dreaming or fantasizing as a way of wish fulfillment. Rather, imagination is discussed as a means to become aware of the actual world more accurately, or as a necessary part of being critical of actual society. (Takara, 2007: 21)

Per essere una persona capace di immaginare sono necessari gli strumenti, la conoscenza, con cui si può avviare l'impulso immaginativo. Per essere una persona "immaginativa" si deve essere capaci di comprendere i significati delle esperienze, capire il contesto in cui si svolgono, riconoscere diversi punti di vista, trovare possibilità alternative.

L'autore spiega quanto l'immaginazione sia spesso vista antitetica e irrilevante avvicinata all'educazione, "sovraromanticizzata" quindi lontana dalla pratica scientifica. Inoltre "innata", quindi un "potere" separato dai fattori quali educazione, capacità, conoscenza. Come già si è affermato, l'immaginazione è facoltà complessa da valutare e quantificare, vittima anche dei valori culturali e formazioni scolastiche che delineino una graduatoria delle capacità di immaginare, alcune preferite rispetto ad altre. Ricerche sostengono quanto il potere immaginativo debba essere coltivato, e non ostacolato. Si ricorda la ricerca di George Land e Beth Jarman riportata nel libro *Break-Point and Beyond* (1992), in cui si dimostra il valore del pensiero divergente, la possibilità di formare un sistema educativo che non sopprima l'immaginazione infantile, e afferma quanto le capacità imaginative diminuiscono proprio a causa delle imposizioni delle istituzioni sociali ed educative.

- Imagination & Methaphor

Where logic fails, analogic continues

Gerald Holton

Tra gli autori impegnati a trovare strategie per sviluppare il potere dell'immaginazione negli ambienti educativi, si ricorda *The Logic of Imaginative Education* di Dick McCleary (1993). L'autore si rivolge agli insegnanti, suggerendo un metodo per cui attraverso attività come

racconto, invenzione, drammatizzazione, possono essere spiegate strategie per applicare l'immaginazione nell'insegnamento. Nella sua proposta risuonano echi socratici, nel quale non solo studenti, ma anche insegnanti imparano. Ad esempio possono essere poste problematiche e domande da risolvere insieme al gruppo classe, lasciando agli studenti lo spazio creativo, stimolando la loro immaginazione con strategie per farli pensare "outside the box".

Students can make sense out of the alternative contexts of understanding and coexistence about which they are being taught only if they can somehow relate these contexts to their own familiar world. Yet in order to understand the alternative contexts, they must stop interpreting them in terms of their current context and confront them in their unfamiliar reality. This contradiction is essential to all teaching. (McCleary, 1993: XXIII)

L'esercizio intellettuale che porta a mettersi in condizioni diverse dalle proprie non si esaurisce in un provare a mettersi "nei panni dell'altro", ma permette di confrontarsi con differenze, a volte resistenze, culturali profonde. L'insegnante presente in questo gioco di ruoli non deve semplicemente dire agli studenti di usare l'immaginazione, bensì aiutare ad usarla per arrivare a comprendere il più possibile la complessità dell'essere nel confronto con se stesso e con il mondo.

Education must therefore concern itself with developing, enhancing, and liberating bodily imagining and understanding. But the imaginative bodily self-awareness that is the basis for understanding coexistence is also the basis for the alienating misunderstanding of fantasy and ideology. A pedagogy of imagination must therefore deal with four interrelated problems: (1) knowing how to handle fantasy distortions that block recourse to experiencing; (2) knowing how to have recourse to experiencing in ways that advance rather than impeded education; (3) knowing how to recognize pedagogically negative fantasizing and put it to positive use; (4) knowing whether or not the pedagogical aims, theories, institutions, and practices in terms of which imagining is judged to be misdirected are themselves miseducational ideological social fantasy systems. (ibidem: 47- 48)

L'autore mette in luce i rischi della pratica immaginativa. Si può notare con quanta facilità il pensiero sia soggetto alle varie influenze sociali e culturali. Ogni atto immaginativo è inevitabilmente connesso al proprio sé. È quindi impossibile riuscire a creare un'idea pura ma,

conoscendo quanto l'immaginazione sia duttile, si può tendere verso la massima esternazione possibile del sé.

McCleary rientra tra gli autori promotori dell'insegnamento attraverso metafore. Egli ricorda suoi precedenti colleghi che hanno sviluppato ricerche sull'immaginazione, quali Jerome Bruner e Richard M. Jones, William J.J. Gordon e Tony Poze. Questi ultimi conosciuti per il SES, Synectics Education System, “a metaphorical method of employing imagination and feeling to enhance creativity in problem forming and problem solving” (ibidem: 22). In tali ricerche si ritrovano tecniche volte allo stimolo dell'immaginazione, il costante uso della narrazione e del confronto, della separazione del sé verso l'altro, la ricerca di similitudini utili a capire meglio, a conoscere più in profondità, sfruttando il potere dell'immaginazione e la sua capacità di rivelare ciò che può essere nascosto, invisibile. In una sola parola, *metafora*. Da figura retorica, la metafora siede un posto d'onore nello studio dell'immaginario.

La metafora ha una storia complessa: i suoi studi più antichi risalgono a Aristotele e Platone. Per l'attuale ricerca su metafora ed immaginazione, bisogna nuovamente fermarsi al periodo romantico e alla sua poetica. Per il Romanticismo, la metafora rientra nel potere poetico della conoscenza. La poesia si considerava infatti l'unica via della conoscenza della profonda realtà dell'essere, e la metafora dona una unità ad elementi diversi, proiettando una analogia che accomuna le parti (Bobes 2004: 47).

Negli ultimi anni gli studi sulla metafora si sono ampiamente sviluppati anche fuori dal contesto poetico, seguendo la stessa espansione degli studi sull'immaginazione. La metafora infatti è un pervasivo fenomeno linguistico capace di inserirsi in diversi contesti e comunicazioni, dalla politica alla scienza. Gli studi inglesi di Elena Semino (2008) ricordano autori impegnati a riconoscere la metafora nei diversi contesti, e scoprirne la sua forza descrittiva. Tra le varie ricerche proposte si ricorda *Metaphors We Live* (Lakoff & Johnson, 1980), libro nel quale si riconoscono metafore usate comunemente nella lingua inglese (un rispettivo esempio italiano può essere il nostro “bicchiere d'acqua”). Inoltre le espressioni metaforiche non sono semplicemente modi di parlare di qualcosa nei termini di qualcosa d'altro, ma anche per pensarla diversamente (Semino, 2008: 5). Gli autori definiscono questo tipo di metafora come “cognitiva” o “concettuale”:

cognitive metaphor theorists emphasize that target domains typically correspond to areas of experience that are relatively abstract, complex, unfamiliar, subjective or poorly delineated, such as time, emotion, life or death. In contrast, source domains typically correspond to concrete,

simple, familiar, physical and well-delineated experiences, such as motion, bodily phenomena, physical objects and so on. (Semino, 2008: 6)

La “metafora cognitiva” ha portato gli autori a delineare un paradigma negli studi sulla metafora: la CMT, Cognitive o Conceptual Metaphor Theory, ripreso in seguito da molti autori (Gibbs, 1994; Kövecses, 2002). Semino ha proposto un ulteriore strumento per identificare le espressioni metaforiche nei discorsi e scritti di diversa provenienza contestuale. Il MIP, Metaphor Identification Procedure, è un metodo intento a ricercare le metafore, nella visione globale e storica volta a dimostrare la relazione tra metafora e immaginazione. La metafora è considerata infatti un fenomeno linguistico e cognitivo cruciale, importante parte della creatività, ed elemento di innovazione nello sviluppo evolutivo della conoscenza (Semino, 2008: 30).

Il filosofo Richard Boyd rivela una ulteriore distinzione tra metafore “pedagogiche” e “teorico-costitutiva” (Boyd, 1993): entrambe servono ad aiutare nella spiegazione di un fenomeno, ma hanno due differenze che riguardano la natura della metafora e i destinatari a cui si rivolge la metafora. Tale metafora è infatti diretta alle persone alla prima esperienza con l'oggetto di studio. La metafora teorico-costitutiva, invece, descrivono un fenomeno più nel dettaglio e spesso fanno parte integrante della spiegazione stessa (si pensi ad esempio al lessico informatico). I destinatari sarebbero infatti persone già preparati nel campo disciplinare o argomentativo (Semino, 2008). Non esiste una netta separazione tra i due tipi di metafora: se anche affermassimo che la metafora pedagogica fosse più persuasiva, al fine di “rapire” le menti verso un argomento nuovo, anche quella teorico-costitutiva ha bisogno di catturare l'attenzione di chi ascolta. La metafora è qui descritta come un *tool*, uno strumento educativo utile a rendere più accessibile e comprensibile un argomento nuovo o complesso.

Il supporto alla comprensione, con l'uso delle metafore, comporta però dei rischi da considerare. Innanzitutto la metafora, in quanto altro da ciò che si spiega, non potrà mai raggiungere la precisa descrizione dell'oggetto in esame (Green, 1993). L'uso della metafora non sempre riesce a cogliere e spiegare le varie sfumature dell'oggetto di cui si sta parlando, e inevitabilmente si otterrà una descrizione parziale. Negli studi CMT viene ribadito che le metafore possono evidenziare alcuni aspetti, ma celarne altri (ibidem: 32). Se volessimo trovare una metafora alla metafora, ricordiamo le icone, le quali sintetizzano il senso in un'immagine, persona, oggetto, con il rischio di generalizzazione, omologazione e generazione di stereotipie.

Un'ulteriore questione emergerebbe nel momento in cui non si riesce ad uscire dalla metafora, diventata l'unico modo per spiegare un fenomeno. Problematica simile avviene quando si confondono i termini “tecnici”, che dovrebbero essere neutrali e oggettivi, rispetto a quelli “metaforici” (Cameron, 2003).

La metafora sembrerebbe portare un ulteriore rischio nella conoscenza collettiva. L'utilizzo costante di alcune metafore rischierebbe di far perdere alcuni particolari aspetti di complessità nell'oggetto preso in esame (si ricorda ancora una volta il “bicchiere d'acqua”). La metafora diventerebbe quindi “di uso comune”, dominante rispetto ad una descrizione “analitica”, “ideologica”:

when particular uses of metaphor become the dominant way of talking about a particular aspect of reality within a particular discourse, they may be extremely difficult to perceive and challenge, since they come to represent the “commonsense” or “natural” view of things. In such cases, conventional conceptual metaphors can be seen as an important part of the shared sets of beliefs, or “ideology”, that characterize a particular social group. (ibidem: 33)

In campo scientifico, gli studi teorici che utilizzano metafore teorico-costitutive, quindi spiegare dettagliatamente fenomeni complessi, rischiano una problematica simile. Le teorie che basano i loro principi su una metafora porterebbero ad uno sguardo miope dell'oggetto in osservazione. Come detto precedentemente, se la metafora semplifica, modifica, quindi tralascia, la teoria che si spiega avrà lacune incolmabili.

When particular metaphors are adopted within a scientific community, they tend to evolve towards greater and greater clarification of that aspects of the source domain apply to the target; in time the meanings of technical metaphorical expressions tend to rely more on increasing knowledge of the target domain and less on projections from the source domains. As Knudsen (2003) puts it, these metaphors become “closed”. In non-expert genres, however, these metaphors may be “opened up” and used in ways that may go beyond the specific mappings exploited by experts, in order to maximize the explanatory and persuasive potential of source domains. (Semino, 2008: 154)

Per evitare l'effetto “chiuso” della metafora sarà dunque arricchente trovare metafore alternative per spiegare lo stesso fenomeno, ed contribuire così a colmare i vuoti che altre metafore non riescono a colmare.

Nonostante la metafora non sembra descrivere perfettamente i fenomeni scientifici nel dettaglio, molti studi la considerano comunque uno strumento eccellente nel percorso educativo (Gentner, 1983; Petrie & Ortony, 1993; Radman, 1995; Mio & Katz, 1996; Darian, 2000; Taber, 2001; Cameron, 2003):

in a number of different studies, the use of metaphor in education materials has been shown to contribute to learner's ability to remember information, make inferences, answer questions and solve problems. (Semino, 2008: 148)

Come afferma Zdravko Radman, la metafora è stata imputata per essere imprecisa, ma anche di saper illuminare zone oscure:

according to established standards of objectivity and rationality, metaphors might indeed be considered not to be rational; however, because of their cognitive import, there should certainly be no doubt that they are reasonable. But if we accept that they are reasonable because they perform some specific goal-oriented epistemological functions, then it seems necessary to challenge the pervious statement and admit that such reasonable acts still bear upon rational thought. (Radman, 1995: 256)

- *Releasing the Imagination: discovering a Pedagogy*

The possible's slow fuse is lit by the Imagination

Emily Dickinson

Nel 1995, la professoressa di filosofia ed educazione Maxine Greene pubblica *Releasing the Imagination*, libro che promuove il valore pedagogico dell'immaginazione attraverso ogni forma d'arte. L'autrice invita all'uso dell'arte per “rompere le barriere” delle impostazioni sociali, ed “aprire le menti” verso diverse realtà lontane dalla propria e familiare cultura. Il libro elogia arte, musica, danza e letteratura come esempi di ritratti di mondi altri. Mondi, questi, essenziali ed arricchenti dell'immaginario, che delineano plurime rappresentazioni dell'umano in relazione a sé e alla comunità.

Attraverso l'immaginazione, Greene formula alcune teorie dalle quali rivela plurimi valori pedagogici, e promuove una immaginazione creativa, ricettiva, abile a scoprire tracce nascoste,

informazioni sussurrate o taciute. Immaginare è abilità nel leggere, vedere, interpretare anche i mondi più diversi e distanti dai propri:

At the very least, participatory involvement with the many forms of art can enable us to see more in our experience, to hear more on normally unheard frequencies, to become conscious of what daily routines have obscured, what habit and convention have suppressed. (Greene, 1995: 123)

L'apertura verso nuovi mondi permette di illuminare a *possibilità*, interpretabili attraverso il “chiedere” e “chiedersi” (ibidem: 135). I giovani dovrebbero essere incoraggiati ad immergersi in mondi immaginari lontani dal loro, e l'insegnante ha il ruolo di supporto nel processo di scoperta e decifrazione di nuove conoscenze:

imagination may be released through reading [etc.], and when it is, meanings derived from previous experiences often find their way through the gateway of imagination...to interact with present-day experiences (ibidem: 76)

Attingere al mondo dell'immaginario significa dunque entrare in altre realtà e sviluppare un senso critico grazie alla comparazione delle vite narrate con quelle di chi immagina. Inoltre, superare le barriere della realtà in cui si vive spezza alcuni assiomi sviluppati dalla società considerati “esatti” perché ormai familiari, che andrebbero invece a scontrarsi se confrontati con altre realtà.

Greene invita a riflettere sulla creatività infantile, capace di immaginare più liberamente rispetto a quella dell'adulto:

Recall that for generations people were unable to conceive of little children constructing meaningful worlds for themselves or, in fact, making meaning at all, even as they learned to speak. At best, children were thought of as incomplete adults foraging in a world that did not “make sense” to them. (ibidem: 3)

Le diverse forme d'arte sono quelle che più aprono a mondi “altri”, disegnano nuove prospettive e “defamiliarizzano dall'ordinario”. Avere una “buona” immaginazione significa entrare in contatto con i nuovi mondi, interpretare le realtà da diversi punti di vista, sviluppare

critiche. L'abilità immaginativa permette l'atto del "come se" per entrare nei diversi mondi creati da scrittori, pittori, registi, coreografi e compositori:

we are called upon to use our imagination to enter into that world, to discover how it looks and feels from the vantage point of the person whose world it is. That does not mean we approve it or even necessarily appreciate it. It does mean that we extend our experience sufficiently to grasp it as a human possibility. (ibidem: 4)

Per Greene, aprirsi all'immaginazione significa anche stabilire dialoghi e connessioni. Immaginare porterebbe a formare un immaginario comunitario, ricco di ogni diversità con le quali ognuno può confrontarsi: dialoghi tra giovani provenienti da distinte culture e con distinti stili di vita, dialoghi tra persone con problematiche da risolvere, dialoghi tra persone che condividono pensieri ed emozioni (ibidem: 5).

All we can do, I believe, is cultivate multiple ways of seeing and multiple dialogues in a world where nothing stays the same. [...] Because so many of us are newcomers and strangers to one another. (ibidem: 6-16)

L'autrice riprende l'idea della "noxious cloud", proveniente da *White Noise* di Don DeLillo (1985), e la utilizza come metafora per spiegare la complessità del suo approccio pedagogico. Attingere all'immaginario significa infatti confrontarsi con i propri limiti e quelli degli altri, addentrarsi in zone oscure, ignote, problematiche. La pedagogia, insieme alle diverse discipline che la accompagnano, si impegna a riconoscere le situazioni nebulose:

When we "do" the human sciences – phenomenology of childhood, hermeneutics, semiotics, literary criticism – we have to relate ourselves somehow to a social world that is polluted by something invisible and odorless, overhung by a sort of motionless cloud. (ibidem: 47)

L'immaginazione è l'atto squisitamente creativo che più rende possibile la visibilità e comprensione delle zone meno visibili dell'umano, che può illuminare nuovi percorsi quando si crede di essere fermi ad un vicolo cieco:

to tap into imagination is to become able to break with what is supposedly fixed and finished, objectively and independently real. It is to see beyond what the imaginer has called normal of

“common-sensible” and to carve out new orders of experience. Doing so, a person may become freed to glimpse what might be, to form notions of what should be and what is not yet. And the same person may, at the same time, remain in touch with what presumably is. (ibidem: 19)

∞ **Pedagogia e immaginario: le infinite declinazioni del possibile e dell'inattuale**

Parlare di immaginario nei contesti educativi significa anche arricchire l'insegnamento attraverso il potere metaforico. L'immaginario, infatti, può essere considerato come paradigma per lo studio della complessità che apre porte alternative ed originali per spiegare l'individuo (e all'individuo) in formazione nella società fluida:

L'immaginario è da sempre il tentativo da parte dell'uomo, tramite i più diversi procedimenti narrativi (e quindi anche segnici, pittorici, musicali, ecc.) di abitare in un momento inteso come indefinita possibilità di senso, di prendere coscienza di sé e di comunicare con altri, proprio grazie al potere universalizzante della narrazione, che dà forma all'informe. Le sue epifanie sono le nostre, in quanto ci precedono, sono icone del possibile, in una successione di eventi non necessitanti, ma retti da esigenze interpretative; in esse ci riconosciamo, su di loro fondiamo la nostra possibilità di comunicare, anche rispetto a ciò che non esiste in natura, ma solo nelle nostre menti: già per Méliès gli “effetti speciali” consentivano di dare forma all'irreale, dato che grazie al trucco rendiamo visibili “ il sovranaturale, l'immaginario e l'impossibile”. (Castoldi, 2012: 8)

L'immaginario è il luogo del *possibile* in cui può esistere tutto ed il contrario di tutto, nel quale vivono i paradossi, convivono gli opposti, si illuminano percorsi prima oscurati. La pedagogia ritrova nell'immaginario grandi tematiche come *diversità* e *conflitto*, e si impegna a studiare le possibili relazioni delle parti in gioco:

La con-possibilità di tutti i possibili, anche contraddittori, è la definizione stessa di immaginario. Sul piano sociale, diventa compatibilità immediata di tutte le posizioni che nell'esistenza ordinaria non possono essere occupate simultaneamente e neppure successivamente, tra le quali bisogna scegliere e dalle quali si è scelti (Bourdieu, 1992: 105)

L'immaginario, come luogo del possibile, trova nel problematicismo pedagogico uno spazio di riconoscimento. Gli elementi che lo compongono agevola l'interpretazione delle differenze, e

la possibilità di una progettazione esistenziale volta all'accettazione di sé e dell'altro. Accettazione che si verifica attraverso la formula “realizza te stesso realizzando l'altro”:

In termini problematicisti tale proposta si traduce nell'indicazione di un obiettivo fondamentale, per la progettualità esistenziale, la “differenza”, intesa come diritto del soggetto a non essere considerato elemento indistinto di un pluralismo informe – il granello in un mucchio di sabbia – ma come potenziale portatore di trascendenza esistenziale, di una volontà lucida e audace di sfidare il mare, sconfinato e tumultuoso ma aperto alla speranza, del *possibile*. (Contini, 2005: 50)

Durante la progettualità esistenziale, che ricopre tutto l'arco della vita dell'individuo, le utopie, anch'esse parti dell'immaginario, tracciano il cammino come il sole all'alba sul mare. Ogni strada percorsa è un affacciarsi all'ignoto, un continuo confronto di sé stessi con le proprie potenzialità, paure, resistenze.

La valenza trascendentale ci rammenta che l'utopia è l'intraprendere un cammino, l'affacciarsi su territori ancora più o meno inesplorati, con la lievità, l'ironia e l'esercizio critico di chi non ha la pretesa del raggiungimento di un traguardo definitivo o della completa realizzazione di un obiettivo, di chi sa, anzi, che quella pretesa lo introdurrebbe all'intolleranza e al fanatismo. (ibidem: 53)

Compito della pedagogia è illuminare più strade possibili e rivelare plurali utopie. In tale atto educativo, l'immaginario, attraverso le proprie narrazioni – dai miti al folklore, dalle fiabe fino ai romanzi, dalle ninne nanne alle canzoni popolari, dai film alle serie televisive... – presenta una vastissima “biblioteca” di esperienze. L'affiancamento di diversi racconti significa conoscere la vita degli eroi, scoprire come scelgono di affrontare le loro sorti, seguire insieme a loro le difficoltà ed i conflitti. Nel luogo dell'Altrove, quindi in uno spazio inattuale, lontano dal Qui, personaggio e lettore (spettatore) intraprendono insieme lo stesso percorso, la stessa storia...

La collocazione della letteratura nella zona dell'altrove, dell'inattuale, consente al lettore di frapporre una distanza rassicurante fra sé e la traduzione del sé (del sé in rapporto al mondo) nella lingua della finzione letteraria, ed è così possibile salire sulle spalle dei personaggi e

vivere con il loro salto dal qui all'altrove. Sulla scia del viaggio che la trama andrà disegnando.
(Bernardi, 2009: 273)

Il lettore che vive l'esperienza nella fiction concede alla narrazione di svolgere una funzione anticipatoria. Chi decide di immergersi in una narrazione si può confrontare con alcuni grandi eventi ancora non accaduti nella propria esperienza personale. In particolare è la letteratura per l'infanzia e per ragazzi (insieme alle transizioni ad altri generi narrativi) quella che per prima racconta ai giovani lettori storie in cui sono narrate gioie e dolori dei vari personaggi. Disagio, felicità, dolore, accettazione, amore, malattia, morte... sono alcuni esempi di *topoi*, tematiche costanti presenti nell'immaginario, resistenti al passare del tempo ed ai cambiamenti culturali perché raccontano l'umano.

Se si osservano [...] i ritorni, le ripetizioni, le riscritture, le citazioni, i rifacimenti, si scoprono anche dei punti fermi, dei temi ricorrenti, dei filoni, dei generi (anche dei sottogeneri) su cui si fonda una certa, forse insospettabile, stabilità immaginativa. (Faeti, 1986b: 2)

Come insegna Faeti “ci sono temi che sopravvivono” perché “antichi sedimenti di racconto” contaminano le diverse forme di narrazione (ibidem: 28). Da qui è possibile risalire ai grandi temi dell'umano e leggerli con gli occhi di chi racconta, potendo così scoprire quelle caratteristiche capaci di decifrare un determinato periodo storico e l'uomo vivente in esso. La pedagogia avrà il compito di guida nel ricercare nelle narrazioni sia i tratti mutevoli, “crepe e incertezze, spazi aperti, contraddizioni, luoghi in cui la compattezza totalizzante si incrina” (ibidem: 27), sia le costanti. Non bisogna cadere nella facile critica *a priori* di demonizzare le narrazioni per l'infanzia e per ragazzi che ricercano il consenso. L'eventuale presenza di narrazioni di scarsa qualità deve portare il pedagogo a ricercare percorsi che permettano di avvicinare a racconti di maggior qualità. Alte narrazioni significa un agevolamento della ricerca di sé più approfondita ed autentica, lontano da omologazione e appiattimento. Faeti scrive:

Non è difficile, infatti, incontrare una laureanda, addirittura in una disciplina umanistica, che, se deve riferirsi all'amore, ai sentimenti, alla sessualità non mostra di tener conto di Denis de Rougemont, di Stendhal, di Simone de Beauvoir, ma della *situation comedy*, della *novela*, della *soap opera*, del *serial* da cui è affascinata e indottrinata in quel momento. (ibidem: 25)

Una situazione come quella appena riportata dimostra quanto la “moda” del momento sia influente sui giovani, ma dimostra anche elementi caratterizzanti i giovani in un particolare periodo storico (i *media* commerciali, la ricerca del consenso, il consumismo, la difficile ricerca di un sé autentico a discapito di un sé omologato...). Inoltre, come prima spiegato, insieme alle variabili, le narrazioni non possono fare a meno di contenere i grandi *topoi* dell'esistenza e del vissuto dell'uomo.

Penso che nessun programma televisivo possa ottenere grande successo di pubblico se non si collega a profondi sedimenti immaginativi, a robuste memorie collettive, e quindi se non va direttamente a dialogare con le radici antropologiche di un'etnia, robustamente riconosciute, spesso inconsciamente ritrovate, proprio dai più occasionali e superficiali inventori di funzioni televisive. (ibidem: 6)

L'immaginario, sede di variabili e costanti, può essere studiato attraverso il paradigma indiziario, un metodo che ricerca i segnali di significato (Ginzburg, 1986). Data la complessità e mutevolezza dell'immaginario, lo stesso Faeti diffida dal proporre modelli di studio che “stringono, troppo sommariamente, entro sistemi interpretativi frettolosi e asfittici, tutto quanto riescono a catturare” e “sono labili, legate a mode fuggevoli, vengono utilizzate per una stagione e poi buttate via” (Faeti, 1986a: 1). Studiare l'immaginario significa invece andare “alla ricerca di orientamenti e di tendenze da cui sia possibile desumere il senso di un'epoca” (Faeti, 2001: 86). Tale ricerca deve essere svolta con una vista eccezionale capace di riconoscere il dettaglio, capire l'assurdo, accettare il paradosso, vedere l'invisibile. Una vista presente nell'infanzia e nell'adolescenza, e che anche la pedagogia deve avere come risorsa:

una pedagogia del cambiamento si delinea tra poetiche notazioni, tra lievi ammiccamenti, tra minimi pretesti che si dilatano, e un occhio arguto, toccato da precoce raziocinio, capace di vedere molte piccole cose anche raccogliendole in un panorama complessivo che acquisisce senso proprio mentre tutto sembra frantumarsi. (Faeti, 1995: 131)

L'allenamento alla ricerca del dettaglio è fondamentale nell'attività pedagogica. Il percorso di formazione raramente è prevedibile e chiaro, e spesso (sempre?) riserba problematiche incognite ed impreviste. Nel cammino i segnali e i dettagli possono suggerire indicazioni per affrontare le difficoltà, ma essi dovranno essere scoperti, perché spesso poco visibili. Uno sguardo acuto all'indizio significa una vista sviluppata capace di trovare altre possibilità, altri

orizzonti. La categoria della *possibilità*, cara all'approccio bertiniano, trova nella narrazione un luogo privilegiato, perché ogni storia è un resoconto di progettazione esistenziale dei personaggi. La pluralità della proposta è una apertura alla possibilità «che salvaguarda la ricerca da irrigidimenti dogmatici e da chiusure “necessitanti”», e «si dilata come cifra della progettualità e come orizzonte dell'avventura umana» (Bertin & Contini, 2003: 24):

L'apertura al possibile, se non garantisce l'orizzonte della ragione, lo dilata: al suo interno trovano lo spazio – e legittimità – direzioni di ricerca e sperimentazione esistenziali tese alla differenza, al demonico, fino all'utopico. Non ci sono coordinate rigide a incanalare i percorsi né paradigmi di identità totalitaria a impedire tentativi inediti anche se rischiosi: la ragione può attraversare e rendere agibili – e produttivi – tutti i territori della problematicità. (ibidem: 38-39)

L'ampio ventaglio delle possibilità apre anche all'educazione alla *differenza*, altra categoria cara al problematicismo pedagogico. Con le differenze ognuno si confronta durante la propria progettualità, e secondo una prospettiva di educazione problematicista permette lo sviluppo di una personalità pluridimensionale e trascendentale, quindi un'esistenza nella costante tensione al possibile (ibidem: 76). Una personalità creativa ed *inattuale*, lontana dalle omologazioni, conformismo, massificazioni, capace di insinuarsi in «spazi angusti, scarsamente illuminati da riflettori e privi di platee gremite» (Contini, 2009: 13). Nella società contemporanea...

all'interno di un orizzonte culturale come il nostro, in cui solo ciò che riceve l'amplificazione mediatica suffragata dagli indici di ascolto ha valore, può essere opportuno scegliere, invece, la via della sobrietà e della penombra, del detto e non gridato, del proposto e non imposto, della persuasione e non del plagio (ibidem: 13-14)

Studiare l'immaginario nella sua complessità permette di conoscere sia ciò che tende all'inautentico, spesso nascosto, sia riconoscere ciò che invece è meno visibile ma anch'esso parte dell'intero sistema. Lo *scarto* esterno e lontano, o raccolto e invisibile è presente nell'immaginario, fuori e dentro quelle parti più gridate e accese. Scarto quindi come marginale, “residuo in relazione a tutto quello che “conta” (ibidem: 7). Lo scarto, erroneamente considerato un residuo inutile, è invece conservatore di sottili connessioni, a volte fragili, a volte trasparenti ma robuste che nell'immaginario collegano i diversi mondi e significati.

Quello che si raccomanda è la possibilità alternativa di costruire percorsi di *sottrazione*, itinerari di vita minori, più astenuti, più raccolti, contenuti, riflessivi, umili, e più in contatto con il mondo affettivo e immaginario, con l'oscurità del sentire che ci origina, rispetto alla dirompente e velleitaria scarica di richiami al crescere, fare, cambiare, illuminare, progredire purché sia. (Mottana, 2001: 28)

Lo studio dell'immaginario permette di avvicinarsi alle invisibilità con uno sguardo pedagogico, una “visione smeraldina”²⁸ volta alla ricerca del *nascosto* che si cela nelle realtà che, colte, possono aiutare il cammino di formazione:

Ci sono lati femminili e infantili, vulnerabili, delicati dell'esperienza che vanno salvaguardati, come il riposo, la contemplazione, la *rêverie*, la solitudine, il silenzio. Anche il fallire, l'errare, il morire debbono poter trovare luogo, tempo e significato per essere accolti, compresi, elaborati. L'etica dell'immagine si muove da questo punto di vista nella stessa direzione di una più ampia *etica pedagogica* in cui provi a *diminuire*, a sottrarsi, a premiare l'astensione e la resa, il ritiro e la *discesa*. (Mottana, 2004: 47)

La *pedagogia immaginale* è un esempio efficace per capire quanto lo studio dell'immaginario rilevi i moti che portano alle stereotipie, banalizzazioni, omologazioni, ad un appiattimento sociale e culturale. Appoggiandosi alle basi di grandi studiosi come Jung, Hillman, Corbin, Durand, la pedagogia immaginale trova nell'immaginario un archivio depositario della nostra tradizione artistica, mitica, letteraria. (ibidem: 50). Un'operazione inattuale, in armonia con il pensiero problematicista e alla pedagogia della narrazione:

l'ampiezza di orizzonti, l'affondo antropologico, la complessità e articolazione di un pensiero che si rifiuta di tagliare i collegamenti tra le dimensioni visibili e invisibili dell'esperienza umana, che mantiene in tensione, così come prova a riannodare i nessi tra interiorità e esteriorità e persino tra fisica e metafisica, nonché tra un passato mitico e un presente poetico, meriterebbero forse una più consapevole considerazione e non soltanto un frettoloso esorcismo. (Mottana, 2010: 7)

²⁸“secondo la mistica sufi, [il verde smeraldo] è il colore in cui appaiono le cose nel mondo immaginale” Cfr. Mottana P., (2010), *La visione smeraldina. Introduzione alla pedagogia immaginale*, Milano-Udine: Mimes, p. 13

Come insegna Paolo Mottana, gli archetipi e i collegamenti “sensibili” si troverebbero nel mondo immaginale, ossia quella porzione di immaginario che è luogo delle forme “auree” simboliche dai contenuti ideali trascendenti, e visibile solo attraverso una “vista interiore” capace di osservare le relazioni che intercorrono tra le figure archetipiche. Tale vista deve essere capace di riconoscere i vari elementi dell'immaginario, perché in esso le mutazioni possono non seguire una logica prevedibile:

l'immaginario, come afferisce Durand, è regolato da una logica “contraddittoriale”, coesistentiva, sistemica, in cui ogni oggetto è “dilemmatico” e anfibolico, cioè non pienamente distinguibile dal suo contrario, e i legami di associazione si innervano più secondo reti di “ridondanza” che secondo quelle causali. Le figure dell'immaginario non si generano cioè per ordini lineari o gerarchici, ma emigrano e si differenziano nei livelli multipli delle narrazioni simboliche. (Mottana, 2004: 33)

L'immaginario, luogo di alta complessità, è una eccezionale metafora utile alla pedagogia per insegnare l'esercizio all'incertezza, al dubbio, all'imprevedibile. In tale esercizio si allenerà anche il senso critico, in quanto l'immaginario è fortemente influenzato dagli influssi del mercato economico, orientato alla vendita, quindi al consumo (ibidem: 41). Capire le metamorfosi delle forme archetipiche significa infatti riconoscere quei segnali rappresentativi della società e cultura degli uomini del tempo che li hanno generati. Mottana, in accordo con il pensiero di Henry Corbin, invita a distinguere le *icone*, elementi dell'immaginario contenenti le espressioni più profonde e arcaiche dell'umano, dagli *idoli*, “immagini svuotate, *simulacri*, puro *fake*, cioè inganno, truffa appunto, lo smalto patinato che maschera il vuoto” (ibidem: 39).²⁹ Nell'epoca contemporanea, una ricerca pedagogica che vuole studiare l'immaginario non può permettersi di non prendere in considerazione gli idoli, solo perché “fermano lo sguardo e non permettono di andare oltre”. Infatti, proprio l'arricchirsi di alterazioni degli archetipi e, in alcuni casi, di svuotamenti di senso e promozione al consumismo concede evidenti segnali delle mutazioni della società.

Servirà dunque valorizzare quelle “immagini” spesso più sfuggevoli, piccole, scartate, invisibili, invece “contenitori alchemici (d'arte) in cui la cultura ha riversato una comprensione dei suoi fenomeni tinta delle qualità del femminile, dell'oscuro, dell'ambiguo e dell'irriducibile, tutte dimensioni che inevitabilmente sfuggono ad un paradigma razionalizzatore ed efficientista

²⁹“già Adorno nei suoi 'minimi ammonimenti morali' avvertiva che dietro il sorriso della conduttrice televisiva, *imago* quanto mai emblematica del tempi dei simulacri, 'brillava' la sofferenza”. Cfr. Mottana P., (2010), *La visione smeraldina. Introduzione alla pedagogia immaginale*, Milano-Udine: Mimes, pp. 39-40

come quello che domina nel nostro tempo (e da molto tempo)” (Mottana, 2010: 75). In tali immagini si riconoscono gli archetipi che, nelle loro ambiguità, assimilano senza ridurre. In essi si ritrovano quelle utopie di senso ricche di espressività inattuale...

Espressività inattuale, perché non accondiscendente alle attese di un pubblico e di un apparato spesso conformisti ed ideologizzati, quando non sventata a ragioni di ordine puramente commerciale, e perché frutto di un affioramento che non si colloca in alcuna logica progressiva. Espressività pienamente contemporanea perché orientata da una poetica del “risveglio” (Benjamin), delle chiarezze (Zambrano) boschive, della “radura” (Heidegger) e dell’ “aurora” (Nietzsche), che non ha una contestualizzazione spaziotemporale facilmente definibile e circoscrivibile, ma che è affidata ad una sintonizzazione, ad una ricettività creatrice, sempre sorprendente, sempre spiazzante, sempre ora e qui. (Mottana, 2010: 9).

Non si dovrà però perdere interesse per gli idoli, delle icone svuotate, contratte, mutate, perché proprio tali cambiamenti possono offrire quei segnali utili ad uno sviluppo di una pedagogia che tiene conto dei diversi “strati” culturali, dai più popolari a quelli elitari, da quelli mercificati fino a quelli più dotti. Nell’arte contemporanea (arte intesa come produzione di ogni forma di fiction letterale, visiva, musicale, ecc) si può ritrovare una duplicità che convive, pur nella sua opposizione:

Mentre una parte della prassi creatrice del mondo contemporaneo sembra aver accettato l’alienazione del suo fare ad un mercato che probabilmente ha dissolto ogni confine e ha appiattito ogni sporgenza simbolica sull’unico profilo del simulacro e dell’idolatria del visibile, un’altra, forse attardata ma forse invece autenticamente protesa ad incarnare il patimento e il desiderio di un mondo che subisce una violenza profonda nei confronti della sua integrità vitale, insiste a lavorare la sua, la nostra materia sottile, materia immaginale. (Ibidem)

☞ Una pedagogia per l'homo cyborg

A final possibility must be considered that printed literature, in future, will be written for and read only by scholars. For the public at large it might give way to picture books, or to spoken and tape-recorded stories, or else to dramas and serials composed for television or the new medium that will come after that. Whatever the new forms will be, I am not at all sure that I shall like them when they do appear. They won't be my form and won't express my spirit, but I know they are needed if the new age is to become fully conscious of its own spirit.

Malcom Cowley, *The Literary Situation* (1954, p. 245)

Parlare di *homo* contemporaneo significa gettare luce sulla situazione storica attuale. Per riuscire a comporre un profilo pedagogico che proponga alcune linee di interesse educativo bisognerà soffermarsi su alcune peculiari caratteristiche proprie del nostro tempo, in particolare gli incredibili sviluppi tecnologici, che hanno inevitabilmente portato a profonde modificazioni della società e degli assetti economici, politici, educativi. La Pedagogia deve ripensare ai soggetti in educazione del secolo ormai in corso, come soggetti ormai robotici, ibridi, bionici. Il giovane contemporaneo infatti utilizza tecnologie di alta complessità nella propria quotidianità. In questi nuovi “usi”, l'immaginario contemporaneo, soggetto al flusso del tempo sempre più repentino, deve essere riosservato nelle sue rapide metamorfosi.

Riguardo il sapere come *flusso* viene in aiuto una metafora proposta da Pierre Lévy: una “flotta di piccole arche” che si muovono solidamente e impegnate alla costruzione di “totalità parziali” di senso, ossia zone di significato sempre mobili, mutevoli, in divenire. (Pinto Minerva & Gallelli, 2004)

Una flotta di piccole arche, barche o sampan, una miriade di piccole totalità, differenziate, aperte, provvisorie, ottenute grazie al filtraggio attivo, perpetuamente rimesse in questione dai collettivi intelligenti che si incrociano, si sfiorano, si urtano o si intrecciano sulle vaste acque del diluvio dell'informazione. (Lévy, 2000: 157)

La dinamica del sapere appena descritta deve parte del suo continuo moto perpetuo alla società contemporanea ed ai suoi sviluppi scientifici. Non possiamo non ricordare quanto l'uomo contemporaneo sia immerso nella tecnologia e di quanto quest'ultima, sia sempre più indispensabile per la “sopravvivenza” nella società. I giovani, in particolare, sono quelli che

più si sono avvicinati ai prodotti elettronici ed in età sempre più precoce. Anzi, ormai le nuove generazioni hanno già piena padronanza delle tecnologie fin dall'infanzia, essendovi già immersi fin da piccolissimi. Parlare del rapporto uomo-tecnologia negli studi scientifici sul post-umano aiuta ad un'ulteriore comprensione su come l'immaginario sia soggetto a mutazioni, a volte imprevedibili, e come stia aumentando sempre più la sua complessità.

Negli studi sul post-umano si possono ritrovare facilmente teorie che vedono le tecnologie sempre più parti integranti dell'uomo (Prniola, 1994; Macri, 1996; Marchesini, 2002; Braidotti, 2003; Longo, 2003). La “tecnologizzazione” sbiadisce i confini tra “agenti meccanici” ed “agenti umani” e assottiglia sempre più la distanza tra uomo e macchina. I mezzi di trasporto e quelli di comunicazione agevolano questo progressivo contaminarsi tra “nato” e “prodotto”, fra “logica dell'artificiale” e “bio-logica”, con l'approdo alla costruzione di prodotti biotecnologici destinati a conquistare livelli di autonomia e di creatività sempre più fuori dal controllo umano (Pinto Minerva & Gallelli, 2004). La realtà stessa, così come comunemente intesa, perde il suo valore di un tempo. La virtualità infatti ha aperto a nuovi non-luoghi, che creano nuovi spazi e nuovi vissuti. Rosa Gallelli, parafrasando il pensiero di Lévy, spiega che la combinazione di telecomunicazioni ed informatica avvia e sostiene la creazione di ulteriori spazi comunicativi.

Strutturato nella forma “a mosaico”, lo spazio simbolico ove si verifica la circolazione dei discorsi che la comunità produce attorno alle cose del mondo emerge dalla straordinaria combinazione di tre fattori che ne moltiplicano all'infinito le possibilità comunicative, in forma multidimensionale, non lineare, pluricentrica e reticolare. In questo spazio virtuale, il vissuto “fisico”, quello che implica la co-presenza dei nostri corpi, appartiene ad un ordine di realtà diverso da quello del vissuto “mediatico”, diverso quindi da quello del vissuto “elettronico”. Il vissuto per mediatizzazione rimane vissuto per procura. (ibidem: 53)

In queste plurime realtà, l'immaginario subisce una metamorfosi cruciale. Ciò che sta accadendo infatti riguarda il confine sempre più labile tra realtà ed immaginario. Se prima la distanza era visibile, oggi sembra assottigliarsi sempre più, fin quasi a sparire. Secondo Baudrillard si è arrivati ad un confine tale che si sono ribaltate le percezioni e il riconoscimento tra realtà ed immaginario...

Ora, passando da un ordine di simulacri all'altro, la tendenza irreversibile sembra essere quella di un riassorbimento di questa distanza, di questa differenza, di questo scarto, che è quello che permette di una proiezione ideale e critica. (Baudrillard. 2010: 8)

Tale scarto viene riassorbito da quelli che lo stesso Baudrillard chiamerebbe “modelli”, i nipoti dell'archetipo tanto caro a Durand:

Questo scarto si riassorbe totalmente nell'era implosiva dei modelli. I modelli non costituiscono più una trascendenza o una proiezione, non costituiscono più un immaginario in rapporto al reale, sono essi stessi anticipazione del reale, e quindi non lasciano più spazio ad alcun tipo di trascendenza immaginaria. [...] Niente allora distingue questa operazione dalla gestione, e dall'operazione stessa del reale: non c'è più fiction. La realtà poteva sorpassare la finzione: era il segno più sicuro del possibile gioco al rialzo dell'immaginario. Ma il reale non può sorpassare il modello, di cui non è che l'alibi. L'immaginario [infatti] era l'alibi del reale, in un mondo dominato dal principio di realtà. Oggi è il reale che è diventato l'alibi del modello in un universo retto dal principio di simulazione. E paradossalmente il reale che è diventato oggi la nostra vera utopia, ma è un'utopia che non appartiene più all'ordine del possibile, perché non si può che sognarne come un oggetto perduto. (ibidem: 9-10)

Non stupisce infatti che gli studi sul post-umano ci definiscano ormai *homo cyborg*: individui che hanno creato tecnologie diventate presto veri e propri “prolungamenti” del loro corpo e della loro mente. In questo senso ci riferiamo agli sguardi del post-umanesimo che osservano i prodotti dell'uomo far parte dell'uomo stesso, come se ne fossero parte integrante, appendici.³⁰ Secondo questi paradigmi, tali appendici vengono considerati più che meri “prodotti” dell'uomo (e dall'uomo), bensì anch'esse umane, come i loro creatori. D'altronde il termine stesso bio-tecnologia è il nome di una scienza che contiene in sé un sostanziale paradosso. Paradosso che oggi è stato smantellato grazie allo sviluppo di tale disciplina, che è riuscita ad unire due fattori originariamente contrari. Un post-umanesimo quindi lontano da una visione strettamente antropocentrica, che ribalta l'irriducibile idea di una dualità oppositiva tra natura e

³⁰Il termine “homo cyborg” conserva da un lato un latinismo, *homo*, quasi richiamo all'origine primordiale, l'antichità, l'origine biologica; dall'altro *cyborg*, un termine relativamente recente, nato inevitabilmente in seguito all'origine dell'industrializzazione e della tecnologia. Termine che conserva per i non anglofoni una percezione di rinnovamento ulteriore: il termine inglese infatti non viene tradotto nell'originario piccolo nucleo di parole del vocabolario italiano, risuonando anche linguisticamente distante da noi, quasi “oltre umano”. Non sembra un caso che è proprio l'inglese una tra le lingue più accreditate e utilizzate a livello tecnico e genericamente fondamentali nella maggioranza dei contesti lavorativi internazionali. Non sembra un caso che un'altra delle prime parole non tradotte è *robot*.

cultura, umano e non-umano (Pinto Minerva & Gallelli, 2004). L'essere umano oggi non solo si serve di, ma addirittura veste lenti a contatto, protesi, bypass, ed utilizza *devices* che amplificano sempre più la capacità di superare ostacoli spazio-temporali, dalla ormai primordiale radio fino ai nostri computer, ebook reader, smart phone, tablets, televisori satellitari, GPS. Vediamo diventare il cyborg, una delle costanti icone dell'immaginario, sempre più reale, tangibile. Addirittura possiamo azzardare l'ipotesi di un superamento dei prodotti, o meglio degli Esseri tecnologici rispetto al loro demiurgo, ipotesi peraltro profeticamente da sempre avanzata nella letteratura fantascientifica.

Il cybercorpo, inverte da queste performance, ha scavalcato il sistema di produzione postindustriale, ed è un corpo che vuole reinventare le geometrie politiche, riorganizzare lo sviluppo tecnologico in termini di biopotere, all'interno del quale di determinano il dibattito scientifico e l'immaginario culturale che lo fiancheggia. (Macri, 1996: 10)

I contributi della filosofa Donna Haraway sono per noi quantomai interessanti ai fini dello studio sull'immaginario contemporaneo, in quanto fondati fondamentalmente su una metafora: la metamorfosi da uomo a cyborg. Nel suo saggio *Manifesto cyborg*, la Haraway esegue un passo ulteriore, superando molti dualismi che hanno fatto da architrave del pensiero occidentale, tra i quali il dualismo "bio" e "tecno" (Haraway, 1995). Secondo la studiosa le evoluzioni tecnologiche sfidano tali dualismi, visti come sistemi di conoscenze gerarchizzate, pretenziosamente totalizzanti, approcci post-strutturalisti superati. La Haraway, attraverso una approfondita analisi, sostiene che nell'epoca contemporanea la visione binaria del mondo è una visione miope, rispetto alla possibilità di uno sguardo verso punti di vista parziali, situati in un gioco incessante di parti che consentono di cogliere la realtà come un sistema complesso di differenze dominate dall'incertezza, dalla trasformazione, dalla continua turbolenza (Pinto Minerva & Gallelli, 2004). In piena armonia con le teorie sull'immaginario come entità onnipresente, le teorie dell'*homo cyborg* affermano che la macchina non è un *quid* da animare, adorare, dominare, ma la macchina siamo noi, insieme ai nostri processi; un aspetto stesso della nostra incarnazione. (Haraway, 1995)

In questa visione post-umanistica ricca di complessità, sviluppata anche grazie a nuovi e giovani nuclei di *skills*, saperi, conoscenze, tecniche, l'immaginario subisce inevitabilmente metamorfosi sia qualitative, sia quantitative. Gli studi sul post-umano non possono non essere centrali per delineare i profili dei giovani del nostro secolo. La Pedagogia, attenta alle attuali

mutazioni, si interroga sui nuovi soggetti in formazione, sulla loro identità sempre più “bionizzata”. Soggetti che hanno sempre più bisogno di apprendere non solo a conoscere l'Altro, ma anche a diventarlo. Giovani *homines cyborg* che superano la dualità conservata nella definizione stessa verso il mutevole, molteplice, transitorio, in cui la Pedagogia può agevolare la determinazioni di tali cambiamenti di sé in parallelo a quelli dell'intero sistema di vita (Pinto Minerva & Gallelli, 2004). Pedagogia e immaginario sembrano quindi gemellarsi: dove l'immaginario pervade la società nella sua complessità dinamica, la Pedagogia, dagli “orizzonti aperti”, possiede conoscenze, tecniche, abilità per decifrarla al meglio grazie a strumenti orientati verso le frontiere del possibile. (Frabboni, 2003)

La Pedagogia è essa stessa un sistema di teorizzazione in transizione, intrinsecamente evolutivo, aperto alla possibilità di trasformare permanentemente il proprio assetto disciplinare in relazione ai mutamenti identitari del soggetto educativo. E tutto ciò, per poter continuare a “pensarlo” e a orientarne il divenire e lo sviluppo, la formazione-trasformazione. (Pinto Minerva & Gallelli, 2004: 46)

☞ ARCHETIPI MUTA(n)TI ☜

Letteratura e visivo

*Un archetipo, insomma, è un archetipo:
ciò che viene identificato per via quasi intuitiva
non può essere sottoposto a un'analisi approfondita*

Carlo Ginzburg, Storia notturna

L'immaginario è sensibile alle modificazioni sociali e culturali della collettività umana e, di conseguenza, anche gli elementi che lo compongono. La maggioranza delle grandi icone letterarie, spesso scolpite dalla materia grezza generata dal folklore, sembrano forgiate proprio in periodi storici in cui risiede la necessità di una forza metaforica per descrivere gli eventi e le emozioni del vissuto di quel periodo. Nel corso del tempo l'immaginario muta, e con esso anche le sue icone subiscono metamorfosi. Scalfite, corrose, ricostruite, le figure archetipiche cambiano a causa della continua modificazione delle culture, continuando però a conservare ancora oggi costanti resistenti alle rapide modificazioni della società.

In questo capitolo si presenteranno quattro icone dell'immaginario narrativo. Seguendo il paradigma indiziario (Ginzburg, 2000), si approfondiranno modelli archetipici considerati esemplari nell'illuminare *spie* utili a rivelare indizi che aiutino a delineare alcune qualità dei giovani del nuovo inizio secolo e del loro immaginario. Negli ultimi decenni la letteratura per ragazzi si è vista infatti apparire innanzi nuove figure dell'immaginario fantastico. Più che “nuove” potremmo dire... alterate. Se si parlasse di vampiri e maghi a bambini e bambine nati alle soglie del duemila, probabilmente troveranno un facile riconoscimento attraverso i personaggi delle saghe di *Twilight* e *Harry Potter*. Il successo editoriale, seguito da un ulteriore successo cinematografico, quindi mediatico, ha generato nuovi identikit che modificano e complicano il già ricco e complesso immaginario fantastico. Nei *nuovi vampiri* e nei *nuovi maghi*, come li chiameremo d'ora in poi, si osservano caratteristiche inedite, spesso non attribuibili ai loro prozii.

Oltre al vampiro e al mago, meritano di essere studiate due ulteriori icone dell'immaginario e delle loro mutazioni: robot e supereroi. Anche in questo caso si cercherà di rintracciare nelle loro metamorfosi dei segnali che possano dare apertura alla descrizione dell'immaginario

contemporaneo, e si proverà a dimostrare come tali “alterazioni genetiche” siano state rapidamente assorbite dal pubblico giovanile con così alto interesse, e come le modificazioni dell'immaginario siano segnali che permettono di descrivere e cogliere il dirompente flusso proprio della società contemporanea, rivelando la sottile ambiguità e la non perfetta sovrapposizione che intercorre tra l'immaginario *sui* giovani e quello *dei* giovani. Ambiguità sempre difficile da definire eppure che necessita di essere richiamata da chi si accinge ad affrontare uno studio sull'immaginario.

☞ Vampiri sotto il sole

*Voi ridete di me perché sono diversa,
io vi guardo e rido perché siete tutti uguali*
Emily Strange³¹

Ripercorrendo le metamorfosi del vampiro nel corso della storia (Introvigne, 1997; Giovannini, 1997, 1999a, 1999b; Beresford, 2009, Longinović, 2011; Nelson, 2012) si noteranno differenze rispetto alla figura vampiresca presente nell'immaginario collettivo odierno, per quanto inevitabilmente alcune uguaglianze rimangono ancora ben salde. Molti elementi considerati oggi caratteristici dell'icona del vampiro devono la loro permanenza nell'immaginario alla letteratura, anche se la più estesa divulgazione avvenne per conto di una delle innovazioni narrative del Novecento: il cinema.

Partendo dagli albori della figura vampiresca sarà utile un breve richiamo alla storia antica.

Le prime tracce a presentare forme vampiresche risalgono ad epoche remote...

La credenza nei vampiri riscontra attestazioni e manifestazioni in tutti i tempi storici, dall'antica Grecia e Roma ai deserti spazzati dal vento dell'antico Egitto; dalla Babilonia e dall'India a Oriente alla Francia e all'Inghilterra a Occidente. I vampiri sono presenti nella mitologia nordica, nelle epidemie di peste e nei processi delle streghe del Medioevo, nella seicentesca “età della ragione” e nella letteratura gotica dell'Inghilterra vittoriana. [...] nelle emergenti arti dell'occulto, nel sempre crescente movimento dark e nei casi di tortura, omicidio e vampirismo psicopatico in vari paesi europei. Risale al 2002 la notizia che un funzionario del governo

³¹Emily Strange è la ragazza protagonista dell'opera di Rob Reger, Cfr. Reger R., (2002), *Emily la stramba*, Milano: Salani

sudafricano è stato ucciso da una banda che accusava il governo di essere in combutta con i vampiri. (Beresford, 2009: 11)

Nell'antichità il termine “vampiro” non veniva usato. Il vampiro non è altro infatti che un cadavere che torna, un morto vivente, un non-morto, quindi appartenente alla famiglia dei *revenant*, come scheletri, mummie e zombie. *Revenant*, “ritornante”, deriva dal verbo latino *revenire*, appunto “ritornare”. Per parlare di questi morti “ritornanti” bisogna creare una rapida ma fondamentale cornice che possa fare risalire all'origine del vampiro: il culto dei morti. Già presente nelle civiltà primitive, i riti funerari permettevano ai viventi della comunità di offrire “l'ultimo saluto” alla persona deceduta. Ogni popolazione aveva diversi rituali per accompagnare il defunto dalla vita terrena a quella successiva. Numerosi erano i rituali funebri ed il trattamento che si applicava al cadavere: nell'era preistorica, ad esempio, la scarnificazione era un atto ritenuto utile per liberare l'anima.



Fig. 2
Matteo Borrini, *Vampire of Venice*

Reperti archeologici e numerose pubblicazioni di origine scientifica rivelano con estrema precisione come i corpi venissero talvolta trattati con speciali unguenti, posti in posizioni particolari, a volte conservati insieme ad oggetti da portarsi nell'aldilà. (Beresford, 2009) Il culto dei morti rappresenta quindi l'ultimo rito di un individuo vivente. Ultimo, perché una volta morti non si può tornare alla vita o, in caso di altri credi religiosi che prevedono la reincarnazione, il “ritorno” può essere possibile, ma comunque non attraverso lo stesso corpo inerme. È proprio quando lo stesso corpo morto ritorna in (una sorta di) vita, che ci si confronta con un *revenant*. Risiede qui il germe che attiva una delle più grandi paure e tabù

dell'essere umano: il confronto con la morte. La morte che, attraverso corpi defunti, torna a spaventare nel mondo dei viventi. Già dalle credenze primitive la morte si presentava attraverso spiriti malvagi, anime dannate rimaste intrappolate nel mondo del Qui, diventando rapitrici di vita, portatrici di dolore e malattia per sedare il sentimento di vendetta (Bartlett W., Idriceanu F., 2005). I *revenant* non sono altro che uno tra i vari modi con cui la morte può ritornare, un'anima dannata che si impossessa di un cadavere per raggiungere i suoi più temibili scopi. La paura che i cadaveri potessero riprendere vita erano tali da eseguire atti di notevole invasione al defunto. I rituali dipendevano dalla popolazione, e potevano prevedere l'amputazione di arti (usualmente il taglio dei piedi per impedire al corpo una facile deambulazione), la decapitazione (con la disposizione della testa tra le gambe del cadavere), la penetrazione di chiodi (considerati benedetti) nel cranio. Ogni atto poteva essere utile per alleviare la paura che i *revenant* tornassero nel mondo dei vivi.

Fin dai tempi dell'Antica Roma, è testimoniata l'usanza di seppellire i morti presso i crocicchi; si pensa che la ragione di questo uso sia dovuta al fatto che se i criminali o i banditi morti fossero ritornati in vita, sarebbero rimasti confusi dal numero di strade che avrebbero potuto prendere e quindi non sarebbero stati in grado di ritrovare la via dei loro villaggi o città e causare altro orrore. (Beresford, 2009: 14)

Seppellire i sospettati di vampirismo con croci, o in prossimità di crocevia, rimase una pratica diffusa nell'Europa dell'epoca moderna, alla quale si aggiunsero ulteriori usanze che permettesse agli uomini di difendersi dai non morti, come l'uso di oggetti apotropaici come l'aglio, croci, acque sante, rosari.

I rischi di diventare un *revenant* vedeva predestinate quelle persone nate da un incesto o non battezzate. Potevano diventare *revenant* anche persone di violenta indole o morte cruentemente, persone alle quali è stata svolta una scorretta funzione funeraria, assassini. Interessante dunque notare come l'essere vampiro non abbia stretta necessità di confrontarsi con una morale di carattere religioso. Spesso tali confronti possono rivelarsi comparando diverse popolazioni. Se in Croazia, Serbia, Romania, Macedonia, Portogallo e Russia sembrano esserci correlazioni tra vampirismo ed intolleranza religiosa...

ci sono importanti eccezioni che non hanno connotazioni religiose: il Polonia, un bambino nato con i denti correva il pericolo di diventare un vampiro, e nell'Europa orientale, coloro che erano

stati alcolizzati in vita venivano spesso dissotterrati, impalati, decapitati e privati del cuore per paura che potessero diventare vampiri da morti. (ibidem: 22)

Si invita a notare come ancora non fosse riconosciuto il vampiro in termini di “contagio”. Non era comune la paura di diventare vampiri se morsi da un altro vampiro, come l'attuale immaginario ci suggerisce. L'essere vampirizzati infatti è solo uno dei modi per diventare *revenant*.³² Persino oggetti inanimati possono essere vampiri se lasciati all'aperto alla vigilia di un plenilunio. Una ricerca dell'etnologo serbo Tatomir Vukanovic narra una diffusa credenza tra gli zingari musulmani della zona del Kosovo in virtù della quale si credeva a vampiri di origine vegetale. Queste popolazioni ritenevano che tutte le specie di zucche ed angurie potessero trasformarsi in vampiri. Nelle regioni di Podrima e Prizrenski Podogor invece...

this transformation occurs if these vegetables have been kept for more than ten days: then the gathered pumpkins stir all by themselves and make a sound like “brrrl, brrrl, brrrl!” and begin to shake themselves. It is also believed that sometimes a trace of blood can be seen on the pumpkin, and the Gs. [gypsies] then say it has become a vampire.³³ (Vukanovic, 1957: 27)

Sarà nel XVIII secolo che il vampiro diventerà popolare. Un secolo attraversato dalle correnti dell'illuminismo e, nel contempo, da forti contrasti tra religioni; un secolo scosso da conflitti sociali e devastato da epidemie, quindi epoca di sedimenti densi di rinnovate angosce raffigurate nell'immaginario. Il vampiro sorge in questo periodo, inconsapevolmente generato come capro espiatorio per incanalare le paure accumulate nel tempo.

E' impossibile conservare il proprio equilibrio interno affrontando per lungo tempo un'angoscia fluttuante, infinita e indefinibile, è necessario per l'uomo trasformarla e frammentarla in paure precise di qualcosa o di qualcuno. (Delumeau, 1983 : 29)

³²Tra i numerosi autori che narrano le possibili genesi del vampiro si ricordano lo scrittore rumeno Tudor Pamfile, e lo studioso russo William Ralston Shedden-Ralston. Entrambi viventi nell'Ottocento, tra i numerosi studi gli autori si sono interessati al folklore dei propri rispettivi paesi. Cfr. Beresford M., (2009), *Storia dei vampiri*, Bologna: Odoya

³³“si pensa che la trasformazione avvenga se i vegetali sono stati conservati per più di dieci giorni: allora le zucche che sono state raccolte, cominciano ad agitarsi, a fare un suono come “brrrl, brrrl, brrrl!” e a scuotersi. Alcuni credono che a volte sulla zucca si possa vedere una traccia di sangue e, allora, gli zingari dicono che la zucca è diventata un vampiro”

Anche la prima comparsa del termine *vampire* sembra risalire allo stesso periodo, in particolare in una traduzione tedesca di un caso di vampirismo del 1732 (Beresford, 2009: 13). Per quanto riguarda l'origine del termine, invece...

Secondo Montague Summers e Ornella Volta la parola *vampiro* deriva dalla magiara *vampir*, con le varianti bulgare *vampir* e russe *upir*. A sua volta *vampir* andrebbe messo in rapporto con la parola lituana *wempti* (bere) e *wampiti* (mormorare): la caratteristica del vampiro sarebbe una specie di ubriachezza di sangue. Ma un'altra possibilità è data dal turco *uber* (stregone), e ciò collegherebbe il vampiro con l'antica magia sciamanica. Non aiuta affatto la terra tradizionalmente natale per i vampiri, la Romania. La parola *vampiro* è usata in Romania solo dai romeni della Macedonia. Per tutti gli altri abitanti della Romania vale solo la parola *strigoi* (dal verbo *striga*, urlare, perché nelle loro battaglie notturne gli *strigoi* lanciavano alte *strida*), per descrivere uno stregone o una strega che continuano ad agire dopo la morte. (Giovannini, 1997: 79-81)

Da questo *escursus* tra derivazioni etimologiche possiamo constatare quanto l'icona del vampiro, fin dalle sue origini, sia connotata da orrore, malvagità, occultismo.

La figura del vampiro ha portato anche a dissertazioni sulla sua reale esistenza. Il monaco benedettino Antoine Augustin Calmet pubblica nel 1746 il *Trattato sui vampiri dell'Ungheria e delle regioni circostanti o il mondo fantasma*, in cui si rivela la difficoltà ad affermare l'effettiva esistenza dei vampiri, ma nel contempo anche la continua insinuazione a non escludere esistenze vampiresche:

L'opera di Calmet era basata sull'ipotesi che esistesse una relazione ineguale tra il vampiro e le prove della sua esistenza, cioè i racconti di testimoni oculari e le manifestazioni che sostenevano di aver visto. Ma l'accettazione di questa "prova" non avrebbe potuto assolutamente essere così netta, in particolar modo per via dell'isteria di massa che andava diffondendosi all'epoca, raggiungendo livelli che non si erano mai visti se non nel Medioevo con la caccia delle streghe. (Beresford 2009: 17)

L'atteggiamento di Calmet era coraggioso, in quanto rivelava quello che molti pensavano, ma non osavano dire...

nonostante i vampiri siano molto probabilmente non “reali”, l'idea è circolata per così tanto tempo ed è stata così influente che esiste ancora quel piccolo elemento di dubbio circa la loro esistenza, ed è proprio questa incertezza a costituire la vera forza vitale del vampiro, reale o immaginario che sia. (ibidem: 110)

Anche la Chiesa mandava segnali contrastanti: se da un lato i vescovi confermavano la presenza di vampiri grazie alla fiducia riposta in testimoni considerati affidabili, dall'altra consideravano infondata l'affermazione su esistenze vampiriche, colpevolizzando la fascia sociale più povera, che, si pensava, fosse composta da persone di poco intelletto, “idioti di umile nascita” e “facili agli inganni” (ibidem: 17). Persino tra gli scritti di Jean-Jacques Rousseau si trovano affermazioni che sostengono la difficoltà a credere che persone “dotate di senso” siano convinti dell'esistenza dei vampiri. Rousseau stesso però non nasconde in *Lettre a l'Archevêque de Paris* che non ci sia altro fatto così documentato come quelli i quali trattano casi di vampirismo. (ibidem) Col susseguirsi degli anni altri studiosi del tempo tentarono di proporre risposte “razionali” alla esistenza o meno del vampiro, alimentando l'ambiguo immaginario che difficilmente afferma l'esistenza di presenze vampiriche. Era però ancora difficile per gli scienziati di quel periodo convincere (e a volte convincersi) sulla non esistenza dei vampiri. La difficoltà stava, ad esempio, nel trovare risposta al perché alcuni cadaveri, anche dopo morti, si muovono; oppure perché alcuni corpi sono gonfi e con tracce di sangue attorno alla bocca, dando adito a pensare alla possibilità che siano *revenant* che hanno banchettato con numerosi litri di sangue. Oggi la ricerca medica spiega che il movimento e la mutazione del cadavere è dovuta in realtà a specifiche reazioni chimiche durante il processo di decomposizione. Qualche secolo prima però la scienza non aveva risposte certe, mentre alcuni gruppi proponevano la loro verità:

In questo periodo società segrete a carattere mistico e rituale, come la Massoneria, prosperavano in Europa occidentale e il fatto che la superstizione fosse largamente accettata fece in modo, presumibilmente, che la società si appassionasse ai misteri del vampirismo. Tuttavia, la visione occidentale dominante era di disprezzo e molti erano scandalizzati dal fatto che accademici e intellettuali prendessero parte a un dibattito così futile; ovviamente i vampiri non esistevano. (ibidem: 98)

Non potremmo però dire lo stesso della prospettiva della civiltà orientale. I ricercatori romeni, ad esempio, erano sconcertati dai tentativi di spiegare l'esistenza dei vampiri in termini razionali, “cartesiani e materialistici”, semplicemente esistevano. (ibidem: 99)

Oltre queste differenti punti di vista, la figura del vampiro ha altre caratteristiche che possono cambiare da cultura a cultura. Le sue metamorfosi si attivano, oltre che nello spazio, persino nel tempo. Uno degli esempi più esplicativi riguarda la dentatura dei *revenant*. I popolari grandi denti canini, caratteristica primaria che permette oggi di riconoscere subito un vampiro, non derivano dalla cultura popolare, bensì dal cinema.³⁴ Riteniamo interessante proporre una riflessione su come uno degli attributi ritenuti fondamentali nei personaggi vampireschi siano stati creati dalla fiction.

Nell'immaginario contemporaneo è difficile riuscire a credere ad un vampiro senza denti canini, che si presenterebbe solo come un mostro fallito, battuto, amputato. Sono i suoi robusti denti canini ad essere fondamentali per la sua sopravvivenza, e sono probabilmente anche effigie di un potere che, se viene a mancare, porta questo eroe notturno ad essere sconfitto.

Un'ulteriore riflessione risiede su come l'immaginario contemporaneo si nutra di forti elementi resi simbolo, abbastanza potenti da protrarsi nel tempo che permettono una immediata riconoscibilità da parte della cultura popolare. I canini del vampiro ne sono un esempio. In realtà nella storia del folklore non si sono ancora trovati esseri vampirici dai canini sviluppati, semmai con denti affilati:

Le persone, all'epoca, potrebbero avere pensato che denti affilati fossero necessari per poter mordere e bere il sangue, ma questa avrebbe potuto essere puramente una ipotesi sul fatto che i vampiri bevessero sangue in questo modo: nel folklore russo, il vampiro aveva una lingua a punta e affilata poiché lacerava la vittima per estrarne il sangue. (Beresford, 2009: 101)

La dentatura dei vampiri funge quindi da spia nel considerare difficile risalire ad una definita ed unica genesi della figura vampirica. Potrebbe essere legittimo chiedersi come mai una figura archetipica come quella del vampiro, creatura dalle origini e caratteristiche evanescenti e multiple, sia ancora oggi molto presente come un'icona riconoscibile nell'immaginario. Il vampiro porta con sé molto più che terrore, bensì tristezza e malinconia, oltre ad un senso di un ineluttabile destino di dannazione a cui si sente, spesso, volontariamente costretto (Franci,

³⁴Per la produzione del film *Dracula il vampiro* di Terence Fisher (1958), il truccatore Philip Leakey ideò i canini appuntiti per esaltare l'animalità di Dracula, aggiungendo un tocco di realismo fantastico ai famosi morsi sul collo. Cfr. Giovannini F., (1997), *Il libro dei vampiri. Dal mito di Dracula alla presenza quotidiana*, Bari: Dedalo

1993: 113). Sarà infatti la letteratura che permetterà la sopravvivenza di questo personaggio notturno, dando ad esso uno spazio dell'immaginario che ancora non smette di occupare.

Che il vampirismo conquistò l'immaginazione dei popoli europei è indubbio, e tuttavia si sperò che i grandi dibattiti aperti su questo argomento avrebbero posto fine a questa credenza. Nonostante le scienze, che stavano fiorendo in quel periodo, cercassero di provare in maniera conclusiva come i vampiri non esistessero, ma semmai esistessero delle condizioni mediche che non venivano comprese da popolazioni in larga parte arretrate, la società deve essere rimasta moderatamente superstiziosa e affascinata dal mistero, altrimenti la nuova letteratura gotica non sarebbe stata accolta così bene. (Beresford, 2009: 109)

Col passare del tempo le credenze sui vampiri andarono sempre più sfumando, anche a causa di nuovi problemi politici e sociali che hanno impegnato la popolazione in altre “battaglie”, come le rivolte giacobine, il Massacro di Peterloo, il movimento luddista. Autori come Voltaire hanno addirittura ironizzato sull'esistenza dei vampiri ed è probabile che anch'essi abbiano contribuito allo scemare dell'interesse sui vampiri. Sarà la letteratura che prenderà possesso di questa icona, che diventerà icona letteraria, riuscita a sopravvivere fino ad oggi:

Attorno al 1770 il dibattito era quasi giunto al termine e infine l'idea del vampirismo si estinse. L'esatta ragione rimane incerta ma può avere a che fare con i conflitti e gli stravolgimenti politici dei decenni seguenti. Questo accadde dopo quarant'anni di dibattiti, un lasso di tempo considerevole, dato che il vampiro veniva visto da molti come un argomento incredibilmente privo di importanza. Questi detrattori si sbagliavano però, perché ci vollero solamente quarant'anni prima che il vampiro rinascesse in società sotto forma di creatura letteraria, la forma che finora ha dato prova di essere la più forte e duratura. (ibidem: 110)

Il vampiro, icona metaforica di disagio, passione, conflitto, affascinerà scrittori, poi lettori adulti e bambini, essendo un “mostro” intellettuale, raffinato, sofisticato, elaborato e complesso:³⁵

³⁵Sarà Johann Wolfgang von Goethe il primo autore che si cimenterà alla trasposizione poetica del mito del vampiro, seguito da John William Polidori, Ernst Theodor Wilhelm Hoffmann, Joseph Thomas Sheridan Le Fanu, Abraham "Bram" Stoker. Persino filosofi e psichiatri come Gilles Deleuze e Felix Guattari useranno la figura del vampiro nelle loro opere per spiegare Marx, per illustrare lo stile di scrittura di Kafka, per proporre la metafora vampirica come elemento contro-natura presente nella stessa natura (non riproducendosi per filiazione ma genericamente per contagio). Cfr. Giovannini F., (1997), *Op. Cit.*

il vampiro è pericoloso e trasgressivo. Si installa dove c'è frustrazione sessuale, dove c'è il concetto di colpa e di peccato, dove l'erotismo è ancora tabù, dove i vecchi miti della sessualità soprannaturale possono rappresentarsi con canini appuntiti. (Giovannini, 1997: 14)

Probabilmente la più grande influenza che ha reso il vampiro una presenza da caratteri ben definiti nell'immaginario popolare è stato il cinema, seguito poi dalle fiction televisive. Attraverso suoni e immagini in movimento, il vampiro di cui prima si parlava e si leggeva, trova ora la possibilità di essere visto dal grande pubblico. Alcune tracce possono spiegare la fascinazione dell'uomo nei confronti di questa icona, ad esempio una metafora di transizione...

restando al confine tra morte e vita, si colloca interamente nella tradizione, ma una tradizione che non conduce a nulla: la condizione di non morte del vampiro può essere eterna. [...] Dalla vita non passa completamente alla morte, ma alla non-morte, uno stadio indefinibile e oscuro [...] è la creatura dell'alba e del crepuscolo più che una creatura della notte. (ibidem: 13)

L'autore in queste righe offre un parallelismo tra la metafora del vampiro in transizione e la società di fine secolo scorso. Le aspettative sociali verso il nuovo, fatto di rivoluzioni intellettuali, sociali e scientifiche si sono disfatte assistendo, più che a una fase innovativa, ad un rifacimento di ciò che già c'era, solo *post* (vedi post-moderno). Ad oggi non regge più una riflessione di fine secolo, ma rimane il valore metaforico del vampiro come figura di transizione, di passaggio, ibrida, infatti non-morta.



Fig. 3
Holland T., *Fright Night*, 1985, screenshot

Cosa altro possiamo riconoscere di significativo nella figura del vampiro? Per far ciò dovremo alzare lo sguardo verso il nostro orizzonte di interesse, quindi gli adolescenti e il loro immaginario attuale. Possiamo constatare quanto l'adolescenza, periodo di transito tra infanzia ed età adulta, oggi sempre più estesa, ritrovi nel vampiro un suo senso e riconoscimento. Il vampiro, oltre che metafora della transizione, lo è anche dell'ambiguità: una vita che proviene dalla morte, il vampiro che uccide raramente perché assassino, ma per acquietare il suo appetito, e spesso non possiamo parlare di “uccisioni” perché genericamente il conosciuto morso del vampiro – l'atto decisivo che precede la seduzione, il potere dello *charme* del vampiro sulla vittima – non porta a morte, ma alla vampirizzazione. Non una morte, nemmeno una vita, forse meglio una non-vita.

Il vampiro dunque, nel corso del tempo, si è sedimentato nell'immaginario proponendosi ancora oggi con tratti caratteristici riconoscibili. Le opere letterarie (e successivamente cinematografiche) degli ultimi anni hanno continuato a proporre personaggi vampireschi che hanno riconfermato un'icona che ad oggi è ancora immortale. Nonostante la sua perseverante presenza, il vampiro non è immune a metamorfosi. Da tali mutazioni sarà possibile ritrovare chiavi di lettura per interpretare l'immaginario giovanile contemporaneo. Scopriremo inoltre alcune somiglianze tra i “nuovi vampiri” e gli adolescenti di oggi.

Quali sono le differenze riscontrabili tra vampiri “tradizionali” e “nuovi vampiri”? Sicuramente le nuove figure vampiresche conservano tutti gli elementi melanconici e crepuscolari tipici tanto dei vampiri classici quanto del sentire giovanile attuale. In esse però troviamo molto di più. Nella saga di *Twilight*, l'icona del vampiro viene ricomposta: da un lato alcuni tratti caratterizzanti vengono mantenuti esclusivamente sotto forma di stereotipie, dall'altro vengono introdotte caratteristiche del tutto nuove, a volte addirittura contrastanti con le peculiarità dei propri “antenati”.³⁶ Verrebbe quasi da affermare che i nuovi vampiri siano in realtà nuovi personaggi, lontani parenti per cui andrebbe proposto un nuovo nome, ed ai quali aprire un nuovo spazio nell'immaginario; d'altra parte la scelta di riesumare in tal modo una figura antica, radicata nella cultura letteraria e popolare, sembra essere segnale di un nuovo approccio, proprio della cultura contemporanea, di tasselli, sfioramenti, richiami...

³⁶Tra le caratteristiche dei vampiri della saga di *Twilight*, ricordiamo la loro immunità all'acqua benedetta, aglio, paletti appuntiti, croci. Possono uscire di giorno se è molto nuvoloso ed il loro esporsi a diretto contatto con i raggi solari rende la loro pelle brillante come ricoperta di diamanti. Non hanno bisogno di essere invitati per entrare nelle case, si riflettono negli specchi e appaiono nelle pellicole. Sono incapaci di dormire e non hanno bisogno di riposo. I loro denti sono affilati come coltelli, ma non si allungano, né diventano zanne aguzze. Tra i vampiri tradizionali e quelli della Meyer esistono dunque solo poche somiglianze: la pelle pallida, gli occhi rossi, la mancanza di battito cardiaco, l'immortalità, le capacità fisiche molto più potenti di quelle umane e la dipendenza dal sangue per la sopravvivenza, anche se non necessariamente umano.

L'enciclopedia libera Wikipedia³⁷ convoglia in sé innumerevoli link collegati alla voce “vampiro”, tra cui compare anche il vampiro protagonista della serie Twilight. Così viene introdotta questa figura fantastica: «I vampiri della serie di Twilight hanno delle caratteristiche particolari che li distinguono dai vampiri dell'immaginario collettivo. Queste particolarità comprendono l'aspetto, le modalità di caccia, le capacità, differendo molto dalla figura classica di riferimento».³⁸ In tale incipit non possiamo non rilevare una “crepa”, che risulta di estrema rilevanza: chi ha scritto tale voce su Wikipedia non si è probabilmente reso conto che i vampiri della saga della Meyer sono ormai entrati a loro volta a far parte dell'immaginario collettivo e che, quindi, non possono essere considerate creature distinte dai vampiri “tradizionali”. Questo segnale permette di ipotizzare che chi ha prodotto la pagina, oltre ad essere un buon conoscitore di Twilight, sia anche una persona che ha vissuto un immaginario vampiresco “pre-Twilight”, ragion per cui egli possa essere stato conseguentemente indotto a credere che i nuovi vampiri non facciano parte di quel mondo di vampiri che storicamente conosciamo.³⁹ E' però possibile che una parte del pubblico, quello più giovane, abbia incontrato la figura del vampiro per la prima volta attraverso i racconti della Meyer, e magari consideri come caratteristica integrante il fatto che i vampiri sotto la luce del sole riflettano radiazioni luminose come farebbe un frammento di diamante. Questi giovani lettori e spettatori dovranno aspettare di imbattersi nella letteratura gotica per scoprire che in realtà il sole non è certo descritto come un elemento “amico” dei non morti. La figura del vampiro presentata dalla Meyer sembra risentire piuttosto delle influenze dovute alla sua origine mormonica.⁴⁰ L'autrice ammette inoltre di non essere un'esperta di letteratura gotica, rivelazione che non ha impedito il successo dei suoi romanzi. La sua nuova figura vampiresca sembra infatti capire l'immaginario giovanile. Ne è prova l'esplosione letteraria ricca di protagonisti “succhia

³⁷Fare riferimento a Wikipedia può permettere di studiare l'icona del vampiro secondo una delle fonti di maggior rilievo nell'universo telematico. Le definizioni scritte nel sito permetteranno alcune tracce utili a definire il significato di “vampiro” nell'immaginario dell'ultimo decennio.

³⁸[http://it.wikipedia.org/wiki/Vampiro_\(Twilight\)](http://it.wikipedia.org/wiki/Vampiro_(Twilight)) al 10 settembre 2012

³⁹Nella sezione inglese di Wikipedia la figura del vampiro viene descritta più correttamente: «In Twilight, vampires deviate from traditional myth in many ways»

⁴⁰Nella biografia inglese di Wikipedia su Stephenie Meyer si accenna alle sue origini mormoniche e della forte religiosità della sua famiglia. In Twilight l'autrice sembra abbia intriso la trama di forti suggestioni derivanti dal suo status culturale, ritrovando nella storia d'amore dei personaggi del suo libro segnali nascosti di stampo mormonico. La figura del vampiro, ad esempio, potremmo intenderla non come una figura orrificica e minacciosa, ma immortale come l'amore tra Edward e Belle. Un amore che appare metafora di quel matrimonio celeste, eterno, pilastro di tutta la dottrina mormonica. Il vampiro innamorato di un essere umano sarà così anche in estrema difficoltà in approcci sessuali, ed in questo sembrerebbe ritrovarsi un'immagine di castità. Inoltre il lieto evento di Belle già alle prime esperienze sessuali esclude l'uso degli anticoncezionali, banditi dalla chiesa e a favore di un rapporto sessuale casto e buono, creatore di vita e affermazione dell'eterno legame. Si parla di aborto, che sembrerebbe accettabile, ma dalla trama l'autrice filtra la preferenza di una gravidanza conclusa. Ultimo elemento che desideriamo ricordare è non ritrovare in una storia di adolescenti, alcuni tipo di abusi alcolici, droghe, feste giovanili, spesso luoghi di “perdizione”.

sangue” che ha fatto seguito alla saga.⁴¹ Prima però di cercare di capire quanto la figura dei nuovi vampiri abbia rilevanza per l'attuale immaginario giovanile, ci si soffermerà sul perché proprio il vampiro sia così popolare nella letteratura per ragazzi, e si proverà ad offrire alcuni punti di riflessione sul perché proprio oggi.

Nel testo di Benasayag e Schmit, *L'epoca delle passioni tristi*, gli autori delineano un profilo dei giovani d'oggi insistendo in particolare su quanto i giovani contemporanei vivano sentimenti di insicurezza, precarietà e di crisi e sembrano essere invasi da un condiviso sentimento di paura nei confronti di un futuro percepito come oltremodo minaccioso (Benasayag & Schmit, 2004). Nonostante scienze e tecnologie abbiano compiuto enormi sviluppi, l'umanità contemporanea è in preda ad un'impotenza assoluta, e il futuro, invece di farsi promettente, resta più che mai imprevedibile e minaccioso:

Oggi, per i giovani, la minaccia del futuro si è sostituita all'invito a entrare nella società, a condividere, a conoscere e ad appropriarsi dei beni della cultura. Sembra che la nostra società non possa più “concedersi il lusso” di sperare o di proporre ai giovani la loro integrazione sociale come frutto e fonte di un desiderio più profondo. Si dimentica quale sia secondo Freud – come per i suoi successori, ma soprattutto la stragrande maggioranza degli insegnanti e degli educatori – la motivazione dell'apprendimento: il desiderio di imparare e di comprendere. (ibidem: 40)

In questo turbato tramonto esistenziale assistiamo quindi ad uno scenario in cui il popolo giovanile è afflitto dalla melanconia, melanconia che Vito Teti descrive come un profondo e doloroso scoramento, un venir meno dell'interesse per il mondo esterno, la perdita della capacità di amare e un'inibizione di fronte a qualsiasi attività, un avvilitamento del più intimo sentimento di sé.⁴² Teti non ha parlato della melanconia dei giovani, bensì di quella dei vampiri, una maschera con la quale è possibile ritrovare caratteristiche degli adolescenti contemporanei:

Il vampiro segue infatti, come un'ombra esile ed inquietante, la complessa formazione dell'uomo contemporaneo, riflettendone le paure ma anche le più intime aspirazioni. Gemello triste e malinconico, dandy notturno ed oltretombale, il vampiro diviene l'emblema della crescente incapacità della cultura occidentale di pensare seriamente alla definitività della morte.

⁴¹Tra i numerosi ricordiamo solamente alcune saghe come *L'accademia dei vampiri* di Richelle Mead, *Il diario del vampiro* di Lisa J. Smith, *Le cronache dei Gardella* di Colleen Gleason, *Evernight* di Claudia Gray.

⁴²Cfr. Teti V., (2007), *La melanconia del vampiro. Mito, storia, immaginario*, Roma: Manifestolibri

Nel suo tragico *status* di senza patria né tempo, di senza epoca né appartenenza, il vampiro riproduce la condizione esistenziale dell'uomo moderno, pienamente esposto allo sradicamento e alla precarietà, all'erranza nell'anonima infinità dello spazio e alla perdita dell'identità di chi è costretto continuamente ad «inventarsi una tradizione». (Tagliapietra 2010: 139)

Ragazzi e ragazze possono rispecchiarsi nel vampiro e riconoscersi: ciò induce l'insorgere di un “legame di appartenenza” con tali creature mitiche. L'angoscia del futuro, il declino delle speranze per un mondo migliore lasciano poco spazio al desiderio di costruire il proprio avvenire. Sembra doveroso inoltre ricordare un altro elemento riscontrabile nella contemporaneità, ma che ha origine dalle prime figure vampiresche; durante i grandi periodi di carestia del XVIII secolo, i meccanismi simbolici arricchiscono il folklore di personaggi che si nutrono di sangue per sopravvivere. In queste epidemie vampiresche l'atto del succhiare il sangue nasconde l'incubo della fame e il tabù del cannibalismo.⁴³ Questa ricerca di nutrimento vitale pare un'ulteriore metafora della situazione esistenziale giovanile contemporanea che, oltre ad un futuro minaccioso, trova un'estrema difficoltà ad emanciparsi con la conseguente costrizione a dipendere dalle figure esterne, genericamente genitoriali, per tempi sempre più estesi. Quando parliamo di giovani che faticano a trovare la propria indipendenza non ci riferiamo solamente ad una mera difficoltà economica. Nella generazione contemporanea molti adolescenti hanno sperimentato infanzie difficili da lasciare, a cui fa seguito un'adolescenza che più che mai potremmo definire “duale”, incastrata tra due forze opposte: da una parte la spinta e il desiderio di diventare adulti, anche rinnegando la propria infanzia, dall'altra il timore dell'allontanamento definitivo dell'infanzia stessa. Adolescenti insieme spavaldi e temerari, delicati e fragili, più vicini ormai al mito di Narciso che a quello di Edipo (Charmet, 2010). Un'adolescenza turbata che tenta di incanalare le emozioni tristi in altri tipi di emozioni per tentare di salvarsi dalla “carestia”:

I ragazzi tristi a volte riescono a riciclare il loro lutto difficile da elaborare in nostalgia: è uno scambio vantaggioso poiché la nostalgia è altrettanto efficace della tristezza nell'ostacolare la crescita convinta e allegra, ma è forse più risolvibile perché è più facilmente simbolizzabile ed esprimibile. Essa è anzi animata da una naturale ed intrinseca spinta a cercare la strada della canzone, del racconto, del poetare, del diario segreto, della narrazione: non a caso ovviamente il primo e spesso l'ultimo romanzo o racconto dell'adolescenza è untuosamente autobiografico e riguarda l'infanzia o il suo declino, il tempo della muta, del degrado, l'attimo fuggente in cui

⁴³Ibidem, p. 142

sull'innocenza si può metacomunicare mentre trascolora nella colpevolezza della corporeità adolescenziale e nel dramma della conoscenza che uccide la natura e ne svela l'inganno, poiché prometteva l'eternità ed era l'anticamera della morte. (Charmet, 2000: 117)

Il vivere nostalgico dell'adolescente durante la “carestia contemporanea” sembra non poter fare altro che cercare un rifugio e sopravvivere alle dipendenze di una società che non sembra offrire a loro il necessario sostentamento ed energia per sbarcare il lunario e costruire un futuro. Inevitabile, per chi si trova nelle vesti di adulto e genitore, il richiamo alla figura vampiresca folklorica che, se nel passato era associato agli speculatori, affaristi e strozzini «succhiatori di sangue del popolo», ora pare descrivere i figli degli ultimi anni, creature vulnerabili e dipendenti ai quali è più difficile negare i beni materiali che reclamano, nella vana speranza di donare loro una esistenza serena. Un legittimo atteggiamento protettivo che vede però padri e madri costretti a concedere, senza poter chiedere nulla in cambio, un sostentamento terreno - non fatto solo di “mero” nutrimento, ma di richieste di consumo sempre nuove, andando da nuovi prodotti tecnologici a vestiti griffati - forse perché sentono che non c'è altra soluzione, forse per un senso di colpa sorto dal non essere riusciti ad offrire alla propria discendenza la stessa “terra promessa” che a loro è stata concessa, seppure non senza sacrifici. In questa situazione a spirale si delinea un adolescente come vampiro inerte, inesperto, impaurito, conscio del fatto che l'eventuale scomparsa del sostegno vitale porterebbe inevitabilmente alle più oscure prospettive...

Nella società moderna la mitologia del vampiro allude inevitabilmente all'ossessione della fine del mondo, alla scomparsa della civiltà, a una apocalisse culturale senza il conforto di alcuna rivelazione. Il mito contemporaneo del vampiro è, infatti, il prodotto crepuscolare di una modernità che si misura drammaticamente con il sentimento della sua decadenza e della sua fine. La melanconia del vampiro folklorico, fra le rovine cimiteriali della civiltà tradizionale, rappresentava la nostalgia della vita in un universo dove il ritorno era ancora possibile e previsto. La melanconia del vampiro moderno, fra i ruderi culturali e gli oggetti desueti dello squallido panorama metropolitano, è la noia e la negazione di senso dell'uomo contemporaneo, consapevole che tutto finisce senza possibilità di ritorno e, nonostante ciò, incapace di morire per davvero.⁴⁴

⁴⁴Tagliapietra A., *Op. Cit.*, pag. 144

TRUEBLOOD

ERIC NORTHMAN

FRIENDS
DON'T LET
FRIENDS
DRINK
FRIENDS.



Fig. 4

Campagna pubblicitaria del programma *True Blood* (HBO), www.hbo.com

Un elemento che rimane costante nell'immaginario dal vampiro tradizionale alle nuove figure è la *fame*, un desiderio incolmabile di nutrirsi di sangue. I nuovi vampiri rinnovano questa fame, sommandola ma allo stesso tempo contrapponendola violentemente alle forti pulsioni sessuali spesso represses, per convivere con gli uomini e le donne umani di cui, non di rado, si innamorano, aumentando così l'istintivo atto vampiresco del mordere, quindi uccidere, l'amante. Come non ritrovare in tale dilemma tracce metaforiche di situazioni iniziatiche adolescenziali nei confronti della sessualità, le scoperte dei piaceri amorosi e corporei? In contrasto con i tabù e le implicazioni sociali, storiche, culturali che rendono le affettività conflittuali. I nuovi vampiri si inseriscono nella società degli umani, o almeno ci provano cercando di dimostrarsi "civilizzati", tentando con tutte le loro forze di contenere e neutralizzare i loro lati più pericolosi. Addirittura alcuni sceglieranno di aiutare gli uomini vestendo i panni del detective privato. I nuovi vampiri possono permettersi di allontanare il desiderio di bere sangue umano senza più doversi umiliare a cacciare ratti per cercare nutrimento: oggi giorno possono recarsi al 7-Eleven per comprare una *Tru:Blood*, sangue

sintetico, che andrebbe servito a “temperatura umana”.⁴⁵ Il vampiro può addirittura scegliere il suo sangue preferito tra la gamma dei diversi gruppi sanguigni. Un desiderio quindi soddisfatto in maniera artificiale che tuttavia non basta ad eliminare le difficoltà di integrazione che sperimentano anche molti giovani dell'ultimo decennio nella loro vita. Si assiste dunque all'ingresso di un nuovo vampiro molto diverso da quelli conosciuti nel passato.



Fig. 5

Campagna pubblicitaria del programma *True Blood* (HBO), www.hbo.com

SI può affermare dunque che il “vecchio vampiro” sia scomparso? La risposta è no, ma con riserva. Il vampiro continua a mantenere costanti le sue caratteristiche, anche se sembrano ritrovarsi più nelle produzioni destinate al pubblico adulto. Si parla del vampiro che fugge dal sole e assetato di sangue, il vampiro gotico, quello che ha vissuto in un passato per noi ormai lontano. Oggi però le rappresentazioni del vampiro lo vedono comunque diverso rispetto all'amore. I “nuovi” vampiri hanno smesso di trattenersi liberando i loro sentimenti,

⁴⁵Si fa qui riferimento ad una delle ultime serie televisive, *True Blood*, ispirata ai racconti di Charlaine Harris *The Southern Vampire Mysteries*. Nella saga viene presentata una storia di diverse tipologie di personaggi: umani, vampiri, mutaforme, eccetera. La storia si sviluppa in una cornice nella quale si racconta il tentativo di integrazione, nella società umana, della comunità dei vampiri. La grande possibilità è aperta grazie ad un nuovo prodotto giapponese che è riuscito a riprodurre in laboratorio il sangue umano, dando così la possibilità ai vampiri di evitare sacrifici per il loro nutrimento. Il sangue sintetico *Tru:Blood* viene servito alla temperatura di circa 37 gradi ed è disponibile in diverse tipologie, ricoprendo tutte le classi di gruppi sanguigni.

liberandosi all'amore. L'esempio più decifrante pare venga offerto dalla prestigiosa produzione di Tim Burton, che in *Dark Shadows* (2012) presenta un vampiro “classico”, ma con un carattere “fresco”, più amichevole, ironico, alleato degli esseri umani. Il vampiro contemporaneo non resiste più all'amore. Nelle produzioni filmiche contemporanee troviamo rari esempi di vampiro “senza cuore” come nel film *Fright Night*, datato 2011. Ma dopo una rapida ricerca potete scoprire che il protagonista vampiro non è figlio della contemporaneità. *Fright Night* è infatti il remake di un lungometraggio degli anni Ottanta.

☞ Muggle Wizards/Maghi babbani

*Now my charms are all o'erthrown,
And what strength I have's mine own,
Which is most faint: now, 'tis true,
I must be here confined by you [...]
But release me from my bands
With the help of your good hands:
Gentle breath of yours my sails
Must fill, or else my project fails,
Which was to please. Now I want
Spirits to enforce, art to enchant,
And my ending is despair,
Unless I be relieved by prayer,
Which pierces so that it assaults
Mercy itself and frees all faults.
As you from crimes would pardon'd be,
Let your indulgence set me free.*

Prospero⁴⁶

Il mago, come il vampiro, appartiene al mondo dell'oscurità ed anche ad egli è riservato un esteso spazio nell'immaginario. Il suo potere deriva dalle arti occulte, arti che l'uomo ha sempre considerato con timore. Non sembra un caso che si tenda a parlare di “occultismo” con inevitabili riferimenti a forze oscure. Oscuro può essere colui che possiede la capacità di influenzare o modificare il corso degli eventi ed il mondo circostante. La figura del mago è

⁴⁶Prospero è il protagonista della commedia di Shakespeare *La tempesta*, Cfr. Shakespeare W., (2000), *The Tempest*, Cambridge: Cambridge University Press

però assai più complessa, difficile da generalizzare. Un'altra vicinanza con la figura vampiresca risiede nell'iconografia tradizionale del mago, la quale ha come personaggio archetipico Merlino, una figura alta, ossuta, avvolta in un mantello, che vaga tra paesaggi oscuri e selvaggi sotto un cielo tumultuoso e striato di nubi (Baker, 2005). Vampiri e maghi sembrano avere affinità...

in questa rappresentazione dell'immaginario collettivo, soprattutto rispetto ai luoghi deputati alla pratica delle opere occulte. Secondo *The Key of Solomon*, uno dei più potenti e pericolosi grimori di magia (i libri di magia cerimoniale che, ad esempio, istruivano su come evocare gli spiriti maligni, distruggere i nemici, costringere le donne alla sottomissione in amore...) all'esecuzione dei riti si addicevano le località desolate, lontane dagli insediamenti umani, come sponde di laghi, foreste, case abbandonate, montagne, caverne e crocevia. (ibidem: 17)

I luoghi descritti nei quali vivono i maghi sono simili a quelli dei vampiri. Vampiri e maghi sono qui connotate come figure dell'immaginario che risiedono nelle stesse zone oscure. Il mago riserba però una diversa genesi ed un'evoluzione con rare similitudini dal personaggio del vampiro.

Nel corso dei secoli molte tribù, ma anche gruppi più numerosi, hanno avuto al loro interno personalità non solo capaci ma appositamente designate a relazionarsi con arti magiche e dell'occulto. Lo sciamano può essere considerato il membro della civiltà umana che per eccellenza ricorda la figura del mago: egli è caratterizzato da caratteristiche quali l'essere maschio e anziano, condizione che rimanda alla longevità, la quale implica esperienza e saggezza. Allo sciamano sono attribuite le capacità di diagnosticare, curare e a volte indurre malattie in virtù del rapporto privilegiato che intrattiene con l'ambiente naturale, con gli innumerevoli spiriti che lo popolano e con altre forze soprannaturali che hanno il potere di condizionare la vita degli esseri viventi (ibidem). Studi affermano che la prima forma di medicina ha origini di carattere magico e gli sciamani diventano a loro volta i primi "guaritori incantati" (Lanternari, 1994; Introvigne, 2002). Un'ulteriore caratteristica che lo rende avvicicabile alla figura del mago è il suo carattere solitario, il suo rimanere estraneo ad organizzazioni ritualistiche e spirituali, al contrario di sacerdoti o chierici. La tendenza all'isolamento privilegerebbe il contatto mistico spirituale e con la natura. Diventare sciamano infine non si connota come una scelta dell'uomo, ma avviene a seguito di un avvenimento particolarmente intenso per il soggetto:

Diventare sciamano non è cosa da poco. Lo stato di coscienza alterato che costituisce il requisito primario non è accessibile a chiunque, e molti sciamani lo conseguono solo in occasione di un evento fortemente traumatico, per esempio un incidente o una malattia potenzialmente letali. Nel momento in cui la morte è quasi sopraggiunta, il futuro sciamano riesce a prendere contatto con gli spiriti del mondo naturale e, se è abbastanza forte e fortunato da sopravvivere all'esperienza e riacquistare la salute, scoprirà di poter aspirare a una posizione assolutamente privilegiata tra la sua gente. Da lì in poi sarà sua responsabilità mantenere il contatto con gli spiriti del mondo naturale. (Baker, 2005: 25-26)

Rispetto alla figura sciamanica, il mago non è sempre portatore dagli stessi eventi traumatici, ma i “grandi maghi” hanno spesso dovuto affrontare nel loro passato prove di difficile risoluzione o scelte. Nella *Historia Regum Britanniae* di Goffredo di Monmouth, Merlino, mago per antonomasia, fin dalla sua giovinezza possedeva innate abilità di veggenza che gli hanno permesso prima di ottenere la grazia dal popolo che lo aveva catturato, poi di diventare il mentore di Artù.⁴⁷

Esiste però uno scarto generazionale tra la figura del mago “tradizionale” nei confronti dei “nuovi maghi”. Il popolare Harry Potter infatti sembra distaccarsi dai maghi appena descritti: i nuovi maghi, come i nuovi vampiri, possono essere espressione di alcuni tratti dell'immaginario giovanile di questo ultimo decennio.

Un primo confronto tra vecchi e nuovi maghi riguarda il rispettivo potere massimo che essi possono raggiungere. Sarebbe difficile pensare che il mago Harry possa diventare un giorno tanto potente quanto Merlino, Gandalf, Silente. Non a caso, la famosa saga della Rowling si conclude con un Harry cresciuto, sposato e padre. Un contesto ben lontano dalle figure dei suoi maestri impegnati in grandi imprese, come seguire le orme di Artù, essere preside di una importante scuola di maghi o... salvare il mondo! I grandi maghi rimangono presenti nelle ultime produzioni giovanili, spesso nel ruolo di mentore nei confronti dei nuovi arrivati (Grandi, 2007), mantenendo un divario incolmabile tra l'immensa e profonda esperienza accumulata dal mago “maestro” rispetto a ciò che il futuro ha in serbo per il giovane mago.

I nuovi maghi, anch'essi coinvolti come gli eroi nel grande compito di salvare il mondo, sono prima di tutto adolescenti impegnati nel complesso percorso di crescita. Nelle narrazioni per ragazzi il requisito per affrontare il “male” è proprio lo sviluppo di sé; l'ago della bilancia si

⁴⁷Nelle opere di Goffredo di Monmouth si può incontrare il primo profilo della figura di Merlino, basato sul personaggio di Myrddin Wyllt e una versione inventata basata sul signore della guerra romano-britannico Ambrosio Aureliano.

sposta sempre più sul singolo personaggio, impegnato a salvare il mondo solo perché gettato in tale situazione. Ricorre sempre più il messaggio secondo il quale “potrai salvarti dal male solo se prima avrai salvato te stesso”. Nelle opere di narrativa destinate ai giovani, nelle quali il *topos* della ricerca di sé non deve e non può mancare, si scorge un sottile ma significativo abbandono dell'interesse per la sopravvivenza del regno, della comunità, della stirpe come compito supremo ed impegno oltre che umano, politico. Sono eroi e si impegnano a salvare il mondo, ma non in nome di un credo “esterno” (un Dio, la Patria,...), ma spesso in funzione di una motivazione ben più intima e affettiva. Troviamo qui uno spunto per riflettere sul cambiamento di un immaginario di ragazzi e ragazze coinvolti nella ricerca di sé, ma sempre più separati dal contesto in cui essi stessi vivono. I nuovi maghi, come i giovani, pongono al centro la scoperta di sé e un necessario raggiungimento di obiettivi caratteriali per poter affrontare il nemico. Non sembra più tanto importante il sacrificio verso lo studio di incantesimi sempre più potenti per sconfiggere il male, quanto ragazzo che affronta le sue paure, i suoi incubi, i suoi “mostri interni”, i suoi lati oscuri. Come già negli anni Ottanta intuiva King, il nemico da combattere oggi è *interno*, nelle nostre case, in noi stessi: il nemico siamo noi (King, 1981). Il mago diventa quindi icona metaforica di alcuni tratti dell'adolescente contemporaneo, il quale ha ormai focalizzato le proprie energie verso la ricerca della propria identità, al culto di sé, allo studio di ciò che è già e di ciò che vorrà diventare (Charmet, 2010). La magia, nel suo grande impeto, riesce ad essere neutralizzata e superata da una forza ben più potente: il sentimento, inteso qui in uno sguardo ampio, quindi affetto, amicizia, amore che alcun sortilegio, maledizione, anatema potrà mai contrastare. Il mago appare così con nuove qualità: un personaggio con un dono, la magia, dote comunque mai sufficiente senza l'universo affettivo fatto di “energia sentimentale”. Non stupisce il ritorno di questa figura dell'immaginario contemporaneo, accompagnato da una nuova ondata del genere fantasy, nella ultima produzione editoriale e cinematografica. Oggi i giovani sembrano riconoscersi in storie di maghi alle prese con una scuola nella quale lo studio è importante, ma dove scopriranno che le vere lezioni non sono tra i banchi, ma nella “palestra” che essi vivono quotidianamente, nella quale l'allenamento volge alla scoperta di sé, verso l'incontro di emozioni che esercitano forza d'animo, coraggio, virtù, fratellanza, amore. Vale la pena suggerire una riflessione che vede protagonisti la maggior parte delle scuole popolate da giovani. Giovani sempre più interessati a conoscere la complessità della propria esistenza, anche in relazione con alcune grandi domande esistenziali sull'uomo. Oggi la scuola, non più riconosciuta come modello di riferimento, consente di lasciare l'adolescente alla ricerca della

propria identità. L'adolescente occidentale odierno è un Narciso, anche grazie al contesto culturale non troppo minaccioso e punitivo, anzi, gli lascia la piena libertà, una libertà che consente ed autorizza l'adolescente ad essere incerto, contraddittorio nelle sue scelte sempre reversibili (ibidem). Come scrive l'autore,...

[l'adolescente,] immerso in legami liquidi e malleabili, nel pieno della crisi delle ideologie e del sacro, orfano delle filosofie della speranza, sente che può liberamente dedicarsi al culto del sé: allo studio paziente di ciò che è già e di ciò che vorrà diventare in futuro. (ibidem: 27)

Questa intuizione rivela un'altra caratteristica peculiare nella icona del mago nei confronti delle strutture scolastiche fantastiche. Tra i diversi esempi a cui si può fare riferimento, si tratterà la saga di Harry Potter, certamente tra i primi romanzi che hanno riportato alla popolarità il fantasy e l'icona del mago.⁴⁸ La saga è principalmente ambientata ad Hogwarts, la scuola per maghi dedicata all'apprendimento di incantesimi. Per rendere il disegno generale ancor più dettagliato, l'autrice stila una lista di regole e leggi, creando una cosmologia in cui la magia è considerata elemento fondante della società "incantata", attiva perché educata e addestrata dall'infanzia.⁴⁹ Magia come talento che si sviluppa in modi diversi ma che richiede, per essere ben compreso, la conoscenza di erboristeria, alchimia classica, storia della magia, utilizzo di artefatti magici, memorizzazione di incantesimi (di cui si deve comprendere anche il meccanismo) e così via. Difatti la Rowling divide gli studenti di Hogwarts (in fondo la società dei maghi) in quattro "squadre": quelli che sono portati avanti da una forza di volontà indomita (Grifondoro), quelli capaci di un'applicazione e di una determinazione incrollabili (Tassorosso), quelli dotati di un'intelligenza ai limiti del geniale (Corvonero), quelli guidati dall'ambizione (Serpeverde). Quel che però non convince è lo stile nello studio degli incantesimi. Sicuramente la Rowling vede la magia come un talento che può essere sviluppato grazie ad un sistema scolastico diffuso. Sono proposte anche figure distinte, come i "geni", quali Silente e Voldemort; persone dotate in una singola specializzazione quali Hermione, Cedric, Piton. Nonostante ciò i romanzi proseguono nella storia abbandonando sempre più la dimensione della raccolta dei piccoli maghi nel loro studio approfondito. L'unica a salvarsi pare Hermione che sembra però solo rappresentare il ruolo stereotipato della "studiosa". La

⁴⁸Nella letteratura per ragazzi esistono altri titoli di maghi adolescenti nell'ambiente scolastico. Tra i più recenti ricordiamo Canavan T., (2008), *La scuola dei maghi*, Milano: Nord; Resegotti N., (2005), *Due maghi tra noi*, Brescia: La scuola

⁴⁹L'abilità della Rowling vede stilare, oltre alle leggi e regole per vivere nella società "incantata", anche le infrazioni ad esse, riuscendo abilmente a far sì che non si possa in alcun modo uscire dal sistema. Cfr. Grilli G., *Le lavagne dell'impero*, in Beseghi E., (a cura di), *Adolescenza*, Milano, Mondadori, 1996

buona riuscita degli incantesimi si riduce sempre più verso una corretta pronuncia della formula magica. L'appello di un sortilegio appare così un solo esercizio alchemico verbale. Diversa la figura del “vecchio mago”, immersa nello studio dei simboli arcani, nella riscrittura di formule magiche, nella meditazione sulle pagine che racchiudono in sé il potere di far compiere prodigi a colui che saprà interpretarle. Il vecchio mago ha un estremo bisogno di concentrazione anche mentre pronuncia la formula magica, non solo per ripetere correttamente la formula stessa, ma soprattutto per richiamare a sé le forze magiche, ancestrali, occulte. Nel corso dei romanzi di Harry Potter gli incantesimi non sembrano più essere evocati nella lenta intensità, bensì *sparati* in una frazione di secondo. In questa differenza d'azione ed uso dell'arte della magia, pare celarsi una ulteriore spia che vede l'adolescente contemporaneo più interessato a spendere tempo alla scoperta di sé, piuttosto che nello studio, tra i libri di scuola, nelle scienze ed arti proposte dalle istituzioni. Lo stesso protagonista, Harry, non impara tanto dallo studio, dove non eccelle particolarmente, ma nell'esperienza, e lì certo non teme confronti (Varrà, 2007). Gli stessi incantesimi fanno parte della costruzione di quei microcosmi ricchi di particolari...

in cui tutto è vivo e animato, grottesco e imprevedibile, con l'intenzione di provocare nel lettore stupore e sorrisi. Ma al di là delle singole trovate, se allontaniamo lo sguardo dal dettaglio a favore di una visione panoramica, ecco che la meraviglia si riduce a semplice arredo. La scuola di Hogwarts affascina per la sua stranezza, ma a ben vedere è una tradizionale *public school* inglese. [...] In Harry Potter [...] il fantastico vive solo nella superficie dei particolari, si è fatto oggetto curioso, giocattolo da desiderare, gadget. (ibidem: 127-128)

Possiamo ritrovare qui le opinioni sulla fluidità di Bauman, insieme al veloce “surfare” di Baricco (Bauman, 2011; Baricco, 2011). Da queste intuizioni si può riconoscere un nuovo tipo di mago integrarsi nell'immaginario con tratti caratteristici simili ai giovani lettori, fluidi e veloci.

Infine un'ultima riflessione sul parallelismo tra la figura del mago e quella dell'eroe. Il personaggio di Harry Potter pare aver riportato la figura del mago come protagonista principale in una serie fantasy, tanto importante da offrire alla titolo della saga il proprio nome e cognome. Il successo editoriale e cinematografico racconta di un mago eroe “in prima linea”, a differenza di altri dove il mago veniva spesso affiancato al protagonista: Gandalf, Turacciolo e Merlino, sono infatti aiutanti dell'eroe protagonista, nel ruolo di saggio, maestro, mentore.

Anche nelle serie televisive temporalmente precedenti alla saga della Rowling, i maghi erano spesso presenti, ma personaggi secondari. Tra i tanti ricordiamo *Buffy*, nella quale la protagonista è una cacciatrice di vampiri, la maga è presente, ma è la sua migliore amica. Ancora diverso il caso di *Streghe* che vede però protagoniste tre sorelle e non un singolo eroe/eroina. Harry Potter, eroe mago in un mondo di maghi, grazie alla potente diffusione massmediatica, ha offerto un innovativo profilo nell'immaginario giovanile contemporaneo. Si deve però ricordare che nella letteratura esistevano già maghi protagonisti di intere opere. Già qualche secolo prima, in una delle più grandi opere teatrali shakespeariane, Prospero è potente mago capace di controllare l'isola di cui è padrone e i personaggi che vivono in essa. Nel memorabile prologo della commedia, egli rinuncia al suo dono e chiede un applauso che, come un gentil soffio, possa lasciarlo libero. Prospero dialoga così con il pubblico, rivelando che solo con la loro partecipazione lui può esistere, ma anche che è stato creato al solo scopo di allietare alcuni loro momenti. Prospero invita alla chiusura del sipario, e nel momento in cui verrà coperto dal telone significherà che il tempo per lui è concluso. Come direbbe Merlino: il tempo dei maghi è finito, ora ha inizio il tempo degli uomini.

✎ Glitter Fashion Superheroes

“Mom, that guy in the spacewalker, is that Jesus?”

“No, baby”

Watchmen, The Movie

La citazione al paragrafo è stata tratta dal film *Watchmen*. Il lungometraggio traspone con buona efficacia il fumetto omonimo di metà anni Ottanta che, insieme a *The Dark Knight Returns*, segnano l'entrata nella *Dark Age* del fumetto supereroistico, considerata tale soprattutto per la nuova ondata di *antieroi*, entrati a pieno titolo nelle pubblicazioni dagli anni Novanta.⁵⁰ In quel periodo le grandi case Marvel e DC Comics iniziarono a produrre testate dai caratteri sempre più cupi, nelle quali si raccontavano gli eroi classici in situazioni tetre, angoscianti, talvolta tragiche (si pensi alle morti di Superman e Robin). La situazione si fece così allarmante che fumettisti proposero storie di matrice critica che trattavano gli eccessi della *Dark Age*, elogiando i fumetti delle epoche passate (ricordiamo *Astro City* e *Kingdome Come*).

⁵⁰Si considera come personaggio di debutto Cable. In seguito, tra i numerosi, ricordiamo Spawn, Deadpool e Hellboy.

Il fenomeno della *Dark Age* viene considerato concluso nel biennio 1996-97, quando le due grandi case di produzione hanno rischiato la bancarotta.⁵¹ Tra i motivi che hanno portato al declino finanziario di Marvel e DC Comics risultava il target. Le produzioni infatti si facevano via via più complesse, avvicinandosi più agli adulti piuttosto che ai primi consumatori, i giovani. I supereroi delle storie erano diventati antieroi, perdendo il loro status d'origine che li vedeva personaggi “buoni”, contro il Male. Non più salvatori del mondo, uniti verso il bene dell'umanità, di animo nobile, ma turbate esistenze dall'animo oscuro. Se prima personaggi come Superman, Batman, Capitan America lottizzarono l'immaginario del supereroe “salvatore del pianeta”, la loro metamorfosi si è fatta sempre più crepuscolare e portò al passaggio da super-eroe, a super-umano.

La loro identità segreta usciva dallo stereotipo del gioco double face tra normalità e supereroismo, per approfondire il lato umano. Le questioni private di superuomini con poteri a gittata limitata, dotati di talenti eccentrici che irrompevano mal sopportati nella loro vita, erano sintomo del crollo della mitologia. I termini sociali del moltiplicarsi dei segni distintivi sulla scia del boom consumistico, riacciuffavano gli eroi nel loro volo solitario e li immettevano nel regime frustrante del quotidiano. Questo processo ha portato alla svolta degli anni Ottanta, in cui la panoplia dei segni di differenziazione si è arricchita a tal punto da diventare ammasso indistinto e obsoleto. Nessuna meta finale e neppure la definitiva distinzione tra bene e male, rimangono a dare senso alla lotta degli eroi. Così, tramontata la loro funzione nell'immaginario, non rimane loro che una scelta personale. (Brolli, 1992: 6)

Studiare i mutamenti del supereroe aiuta quindi a comprendere l'immaginario ed il suo trasformarsi, quindi anche cogliere elementi per decifrare la società nel suo periodo storico:

Il supereroe si trova al “punto di svolta”, sospeso tra un universo culturale che si esaurisce e un altro che ne prende il posto. In questa fase di transizione il suo compito, ancora una volta, è quello di farci comprendere la cifra della metamorfosi. (Brancato, 1992a: 26)

I supereroi nascono infatti come forma di assicurazione in periodo bellico, e continuano tutt'ora ad essere riflessi della società in cui vivono.

⁵¹<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheDarkAgeOfComicBooks>

Esattamente come per il mito, la storiografia ci conferma una funzione dell'eroe che è legata alle evoluzioni e ai salti della coscienza sociale. Egli non può esistere senza un popolo o delle masse che lo esprimano, lo rendano possibile e, riconoscendosi in lui, lo riconoscano. L'eroe possiede una radice comunitaria, una dimensione nazionalistica dalla quale non è quasi mai possibile prescindere. (ibidem: 22)

Rispecchiare quindi la società significa anche ritrovare in questa icona dell'immaginario non solo le ideologie del tempo, ma anche le paure e le speranze di quelle generazioni...

Non è la forza in sé a legittimare l'eroe. Accanto all'azione, all'atto dirompente, all'audacia fisica, si colloca lo "sguardo", la capacità di andare "oltre", di vedere quello che i mortali non possono. Il loro compito è quello di rappresentare e, possibilmente, di inverare un'ideologia. È sempre stata questa, da Gilgames in poi, la funzione dell'eroe. (ibidem: 19)

Il fumetto e i suoi supereroi sono ancora in grado di dar forma al nostro immaginario in modo talmente profondo da essere ancora vitale, sebbene in un contesto storico e culturale completamente trasformato (Pagello, 2010).

Le origini del genere supereroico sono legate proprio agli aspetti populistici della propaganda che sostenne in New Deal degli anni Trenta. Gli sviluppi successivi, dalla sintonia tra le serie della Marvel e le culture giovanili degli anni Sessanta al sottotesto anti-reganiano dei supereroi "revisionisti" degli anni Ottanta, confermeranno appieno la disponibilità di queste figure ad abbracciare le istanze democratiche presenti nella cultura pop. Nello stesso momento, tuttavia, in quanto espressione della cultura metropolitana moderna, esse testimoniano inequivocabilmente l'impossibilità di una ricomposizione organica della società e, a volte, anche la necessità di oltrepassare questo ingenuo desiderio. (ibidem: 62)

Non è meno significativi sono i personaggi di origine giapponese, meritevoli di una veloce digressione. I supereroi nipponici, anch'essi di grande rilevanza, sono approdati in Europa circa alla metà degli anni Settanta e sotto forma di cartoni animati, chiamati *anime*. La televisione a colori, che pian piano iniziava ad inserirsi nelle famiglie, rendevano gli *anime* più appetibili e catturava l'interesse dei giovani. Rispetto alle produzioni americane, i giapponesi hanno avuto un difficile ingresso nella società occidentale. In ambito italiano il rifiuto proveniva dal giornalismo scritto e, paradossalmente, da quello televisivo.

Gli anime sono stati additati dalla stampa italiana, fin dalla seconda metà degli anni Settanta, come opera di malvagi geni del male giapponesi, e ritenuti «ripetitivi», «fatti al computer», «brutti», «noiosi», «diseducativi», «violenti», «privi di originalità», «melensi» e soltanto di recente i toni si sono alleggeriti. (Pellittieri, 2008: 22)

Le produzioni giapponesi ed i loro supereroi sono stati così osteggiati, creando un fenomeno di rifiuto totale:

un'ostinazione cronica, insistita e pedagogicamente miope nell'opporre un rifiuto secco alla richiesta di legittimazione, da parte dei giovani, del proprio immaginario, del proprio mondo letterario, paraletterario e audiovisivo, sostanzialmente multimediale. Questo veto, che spesso ha preso forma di un ostracismo moraleggiante e benpensante, è opposto proprio dalla generazione precedente, quella dei genitori, per vari motivi spesso poco capaci di accostarsi al mondo immaginifico dei figli. Il fatto è ancor più interessante poiché il mondo degli attuali genitori aveva subito durante la giovinezza analoghi divieti dal frequentare feste o cene. Si tratta insomma di una recidività cronica nei confronti delle passioni dei giovani. (ibidem)

Il fenomeno *anime* infatti è rivelatore degli immaginari giovanili – soprattutto del periodo Settanta/Ottanta – in (perenne) contrasto con quello degli adulti. Se nei primi ritroviamo il desiderio di ingresso del nuovo, fatto di icone, simboli, linguaggi anticonformisti; nei secondi si rivela la resistenza ad accettarla, e la “difesa” della cultura occidentale. La Nazione non era ancora pronta ad accogliere forme culturali troppo diverse dalle nostre, una reazione quasi “biologica” che vede con timore novità, specialmente se in queste novità si celano, più o meno esplicitamente, linguaggi non politicamente corretti. Eppure supereroi giapponesi non sono così distanti da quelli americani. Tuttavia...

tuttavia differenti elementi narrativi intervengono a stabilire delle nette distanze fra il mondo supereroico occidentale e quello nipponico, primo fra tutti l'assenza di un cosmo comune in cui più supereroi interagiscano organicamente, così come avviene all'interno degli immaginari eroici DC, Marvel o Image: gli scenari inventati per i vari personaggi infatti sono per lo più autonomi. Inoltre negli *anime* di questo genere, rispetto agli omologhi *comics* americani, si fa molto meno ricorso ai *cliché* dell'eroe senza poteri superumani (Batman, Falcon) o che riceva i suoi poteri a causa di un incidente (Fantastici Quattro, Uomo Ragno) o perché nasca con delle

mutazioni genetiche (X-Men). È invece predominante, e ciò deve far riflettere, il tema del suggestivo e talvolta drammatico rapporto uomo/macchina. (ibidem: 192)

La scelta dunque di considerare i supereroi americani rispetto a quelli nipponici è dovuta innanzitutto ad una maggiore possibilità di trovare tracce di pensiero, cultura e prospettive esistenziali:

le implicazioni filosofiche dei fumetti americani, anche se spesso non sono molto più approfondite di quelle proposte negli anime, hanno di sicuro più spazio e più continuità per essere svolte dagli autori; invece nei prodotti giapponesi, una serialità che va dalle ventitré alle cinquanta puntate circa deve affrontare elementi sceneggiativi che spaziano dalla riflessione esistenziale all'umorismo, dai momenti preparatori all'azione pura. (ibidem)

Per ritrovare le radici del supereroe presente nell'immaginario giovanile contemporaneo occidentale, sarà utile focalizzarsi sullo sviluppo fumettistico americano. L'immaginario supereroico asiatico, seppur sempre più presente anche grazie al successo dei *manga*, sembra offrire un immaginario “laterale”, non ancora del tutto fuso al nostro. Un segnale è dato dagli studi sui supereroi, i quali tendono a non miscelare i due immaginari e preferiscano da subito distinguere il campo di indagine in cui si indagherà. Si riassumerà dunque l'origine del supereroe fumettistico facendo riferimento alle produzioni occidentali americane e, successivamente, si proporrà uno stralcio storico per capire quali siano state le mutazioni di questa icona ancora tanto presente nell'immaginario contemporaneo.

In generale, un supereroe è colui che si caratterizza sia per il suo coraggio e nobiltà d'animo, sia per alcune abilità straordinarie rispetto a quelle degli esseri umani “normali”. Anche se i poteri di cui i supereroi dispongono variano notevolmente, di solito non mancano la facoltà di volare, una grande forza fisica, un'agilità sovrumana e uno sviluppo eccezionale di uno o più dei cinque sensi. Alcuni supereroi non possiedono particolari superpoteri, ma sono maestri di abilità quali arti marziali, medicina legale,... che li rendono praticamente invincibili. Ogni eroe però nasconde un “punto debole”, un tallone d'Achille, una debolezza peculiare che limita il personaggio o lo mette in pericolo quando il nemico intende far leva su questo per sconfiggerlo: ad esempio si può ricordare la vulnerabilità di Superman alla kryptonite, l'intolleranza al colore giallo per Hal Jordan, la paura del fuoco per J'onn J'onzz... Spesso un supereroe rischia la propria incolumità per servire il bene, senza peraltro aspirare a una ricompensa (anche se vedremo successivamente che il supereroe non è sempre “buono”). Le

motivazioni che spingono un supereroe a battersi sono molteplici, come la vendetta verso un “cattivo” o un grande senso di responsabilità. È infine importante ricordare che vi è quasi sempre un'elaborata storia delle origini di tutti i personaggi che spiega sia le circostanze in cui i protagonisti hanno acquisito le abilità e le motivazioni che li spingono a usarle per combattere, sia la natura della loro duplice identità. L'origine degli eroi, infatti, non è univoca: alcuni sono esseri umani che scoprono di avere abilità eccezionali (Batman,...), altri sono sempre esseri umani che però vengono trasformati da fattori/agenti esterni, che alterano le loro caratteristiche “terrestri” (la puntura di ragno di Spiderman, il contatto con sostanze radioattive per Hulk,...), altri ancora sono mutanti (X-man,...), infine sono addirittura extraterrestri (Superman). Questa distinzione vuole sottolineare che la “doppia vita” non è necessariamente quella “super”, ma può essere una identità terrestre: mentre Peter Parker, ad esempio, continua a vivere la vita terrestre di sempre e si “trasforma” in Spiderman al momento del bisogno, Superman, invece, potrebbe incarnare il suo doppio non nella sua figura eroica, bensì nel giornalista Clark Kent. Nonostante ciò, quasi tutti i supereroi, come fossero di comune accordo, scelgono di mostrare la loro identità di eroe con vistosi costumi che sottolineano la loro peculiare abilità, il loro potere e la loro origine.

Dopo aver delineato un rapido e generico profilo del supereroe è doveroso un breve excursus sulla storia del fumetto e cogliere con più chiarezza le mutazioni avvenute nei supereroi contemporanei.

Nel 1938, nelle edicole americane, uscì il primo numero di Superman, pubblicato dalla Action Comics: inizia così la cosiddetta *Golden Age* del fumetto supereroico. Malgrado il personaggio fosse già stato preceduto da altre figure in costume (Mandrake il mago, The Phantom - l'Uomo Mascherato,...), Superman è tuttora considerato il primo supereroe, poiché introduce molte delle convenzioni che avrebbero definito il termine: il concetto di identità segreta, poteri sovrumani, costumi colorati con mantello e il simbolo di riconoscimento; il suo stesso nome è la sorgente della parola superhero. Salvato dai genitori prima dell'esplosione del pianeta Krypton, il futuro eroe approda sul pianeta Terra, più precisamente a Smallville, una cittadina del Midwest. I coniugi Kent lo trovano e decidono di adottarlo; ben presto si rendono conto che il piccolo extraterrestre è dotato di poteri straordinari. Clark Kent (nome terrestre di Kal-El) cresce tenendo nascosto il suo segreto.

L'enorme successo di Superman porta i fumettisti a creare nuovi supereroi (solo in ambito americano ricordiamo Flash, Capitan Marvel, Lanterna Verde, Batman ed il suo assistente Robin,...) che si conformavano largamente al modello di personaggio dominante nella

produzione cartacea dell'America popolare nella prima metà del XX secolo. Il tipico supereroe era bianco, di ceto medio-alto, eterosessuale, professionista, di giovane o media età. Unica eccezione Wonder Woman, il primo supereroe femmina. I fumetti, con i loro protagonisti, rispecchiavano gli avvenimenti della vita reale, promuovendo la popolarità dei supereroi in tempo di guerra: durante la Seconda guerra mondiale, infatti, sopravvivendo al razionamento della carta e alla perdita di parecchi disegnatori di talento caduti al servizio delle forze armate, predominano i racconti semplici di vittorie del bene sul male, che possano far consolare o parzialmente dimenticare gli orrori del conflitto in atto. I fumettisti, in più, introdussero alcuni supereroi ispirati ai temi patriottici, tra i quali il Capitano America, Torcia Umana e Namor con il giovane assistente Bucky, che in più di un'occasione salva il mondo dalla minaccia nazista. Il fumetto sembra diventare così promotore del Bene e della Giustizia, ma il suo dorato momento decadrà di lì a poco, mentre il mito del supereroe inizierà a degradarsi. Il fascino della doppia identità, se prima risultava una incredibile novità, apparirà in seguito banale, ovvia, prevedibile, un sintomatico gioco di maschere (Brolli, 1992). Dopo la guerra, i supereroi persero popolarità. Uno dei fattori principali fu la crociata morale che insorse contro i fumetti considerati dannosi per la gioventù, in quanto ispiratori di delinquenza. Il movimento era capeggiato dallo psichiatra Fredric Wertham, che con i suoi argomenti si scagliava contro i "devianti" sfondi sessuali che, a suo dire, imperversavano nei fumetti di supereroi e in altri generi quali l'horror ed il thriller. In risposta, parecchie case editrici aderirono al Comics Code Authority, un organo di censura sotto il cui giudizio passavano molti albi prima di essere pubblicati. Sul finire degli anni Cinquanta, il genere dei supereroi sopravviveva ancora, ma si ritrovava ad essere molto attenuato, presentando versioni mitigate dei più popolari personaggi (Wonder Woman, Batman e Superman), ancora pubblicati regolarmente.

La vera svolta si avrà negli anni sessanta, nel nuovo periodo chiamato *Silver Age*, quando troveranno spazio il genere femminile ed etnie diversificate, ma soprattutto quando verrà messo in mostra il lato oscuro dei supereroi. Le certezze sull'imbattibilità dei protagonisti crollano, la visione della dicotomia buono/cattivo si fa più miope e la doppia identità segreta convive con le paure e i conflitti del personaggio stesso: in sintesi vivere da supereroe diventa drammatico. Basti pensare a la Cosa, una fortissima creatura con pelle simile alla roccia, vittima della autocommiserazione dovuta alla sua mostruosa apparenza. Altri esempi sono Spiderman, un giovane costretto ad arrangiarsi per sopravvivere e a districarsi per mantenere la sua vita sociale; gli X-Men, mutanti che possedevano poteri dovuti all'evoluzione genetica che li rendevano però odiati e temuti dalla società. Ultimo degno di nota è l'incredibile Hulk, che

conviveva con il suo alter ego Bruce Banner. Quest'ultimo supereroe differisce dagli altri perché la sua trasformazione non avviene per sua scelta ma quando è in preda all'ira. Nella *Silver Age*, i supereroi sono portatori di storie in cui si radicalizza il dilemma tortuoso e profondo dell'esistenza e i dilemmi si avvicinano a quelli "umani", rendendoli più vulnerabili, meno "super":

L'eroe è più di prima ambiziosamente tragico, catturato in una rete di prigioni invisibili, di strappi emotivi che mostrano la sostanza del dubbio e dell'incertezza psicologica. L'estetica di queste saghe supereroistiche è contrassegnata dalla prevalenza dell'urlo. I racconti giocano a contenere e, poi, a far esplodere le tensioni che cercano di riquadrare problematiche di vissuti così precari ed esposti. Una dialettica viva e immediata, fatta di emozioni costantemente in bilico. (ibidem: 35)

Il supereroe della *Silver Age* affronta così nuove tipologie di nemici: i problemi dell'anima, le angosce interne, i terrori del sé, celati nell'esistenza stessa. La nuova kriptonite non vaga più nello spazio ma risiede nell'oscuro labirinto delle identità precarie.

La *Bronze Age* approda in risposta alla Era precedente, con pubblicazioni di storie dai toni più adulti, una maggiore attenzione da parte degli scrittori e degli sceneggiatori per quelli che sono i problemi della vita reale, ad esempio la diffusione delle droghe, le discriminazioni e i pregiudizi di stampo razziale e il malessere derivante dalle ingiustizie sociali. Una delle serie emblema di questa nuova tendenza, soprattutto per quel che concerne la tematica del rifiuto del diverso, è sembra ombra di dubbio quella dei mutanti X-Men, i quali hanno come elemento fondamentale di distinzione:

il possedere nel patrimonio genetico il fattore X, che costituisce la fonte primaria dei suoi superpoteri. Un potere che è totalmente interno al personaggio, già presente nella sua struttura e che inizia a manifestarsi col passare del tempo. (Fornaroli, 1992: 92)

Negli anni ottanta il concetto di supereroe viene messo fortemente in discussione, anzi, si può dire venga addirittura minato alle radici: con la serie *Miracleman* nasce il supereroe decostruzionista, in cui viene demolita l'idea che "da grandi poteri derivino grandi responsabilità": siamo entrati nella *Dark Age*. Tra i popolari antieroi si ricorda il Punitore, un ex-poliziotto la cui famiglia venne spietatamente uccisa dalla mafia, Wolverine, un violento e cinico mutante in lotta contro i propri istinti animali, i supereroi di *Watchmen*, emozionalmente

insoddisfatti, psicologicamente controversi e spesso sociopatici che affrontano, per la prima volta in maniera diretta, le conseguenze della loro esistenza sulla gente comune. In *Watchmen* infatti assistiamo allo smascheramento del supereroe, scopriamo sotto il suo sgargiante costume circense un uomo-massa infognato nel marcio delle strade con annesse psicopatologie, invece di volarci sopra a distanza di sicurezza (Brancato, 1992b: 84). La *Dark Age* del fumetto americano ed europeo affiora sotto il segno della morte. In questo modo i toni cupi ed orrifici introdotti qualche decennio prima, trovano negli anni ottanta il maggior consenso:

l'inabissamento horror lascia aperta, senza alcun margine di resistenza, la falla del vortice che vent'anni prima aveva iniziato ad attirare in un abisso senza fondo le superfici simboliche del mito. Lo sguardo e l'emozione non "scoprono" semplicemente l'eventualità di un loro rovescio nella morte, ma indossano [...] i panni putrescenti del cadavere, diventando essi medesimi produttori di territori nei quali la morte finalmente può rappresentarsi. (ibidem: 37)

Agli inizi degli anni novanta, l'antieroe era ormai diventato una regola più che un'eccezione. Nascono etichette di fumetti indipendenti che, senza un controllo editoriale da parte della società, potevano cambiare sostanzialmente il modello del tradizionale supereroe: *Spawn*, per esempio, è un uomo fatto risorgere apparentemente per uccidere i criminali, mentre *Witchblade* è una detective in costume succinto dotata di un'arma magica. Alcuni autori cercarono di ricostruire l'antico genere dei supereroi, ma non sempre questa scelta ebbe successo: i lettori affezionati cominciarono a lamentarsi e, all'inizio del duemila, la maggior parte dei supereroi classici ritornarono al loro ruolo.

Quali sono infine le ultime metamorfosi dei supereroi? Innanzitutto serve un primo presupposto: il fumetto cartaceo, come abbiamo anche scritto in precedenza, ha subito un notevole crollo di vendite. Il fumetto è diventato un prodotto di nicchia, una nicchia pur sempre numerosa, ma comunque non così tanto rispetto ai tempi del boom economico, sicuramente non più competitivo quanto i film. Infatti oggi i supereroi sopravvivono e alimentano l'immaginario culturale di massa soprattutto grazie al potere comunicativo del cinema e delle fiction televisive. Questo primo fattore non è da sottovalutare nella ricerca delle metamorfosi dell'immaginario contemporaneo. Il supereroe è diventato un personaggio perfetto per essere filmato e raccontato attraverso pellicola, piuttosto che su carta. Una delle ragioni probabilmente più valide è l'enorme sviluppo della ricerca grafica e di animazione, che

ha visto la possibilità di creare effetti speciali spettacolari grazie a software di produzione digitale sempre più sofisticati, tali da rendere il supereroe accattivante e strepitoso. Inoltre:

il *comic-book* rimane una fabbrica di sogni, tanto che Hollywood succhia sempre più energia alle sue storie ingenuie ed entusiastiche. La Warner è proprietaria della DC Comics, ovvero la casa editrice che produce Superman, Batman, Flash, Wonder Woman... e i suoi principali guadagni con i personaggi derivano dai film, dalle serie televisive con attori o in animazione, dai videogiochi, dal merchandising, non certo dagli albi stampati. Lo stesso dicasi per la Marvel, che ha un patrimonio di personaggi che ha cominciato a funzionare al cinema: X-Men, Spider-Man, Daredevil, Hulk... Del resto il *comic-book* più venduto è X-Men, che supera a malapena le trecentomila copie mensili, comprendendo le vendite in ogni angolo del pianeta, non solo quello che parla lingua inglese (lo si trova anche nei negozi specializzati italiani come in Australia, Gran Bretagna e magari in India o a Lagos...). Un mercato davvero ridicolo, se non fosse per la magia delle *property*. Se uno negli States gira un film di successo come *Titanic* si vede piombare addosso un diluvio di cause di gente che rivendica la primogenitura dell'idea. Se invece i personaggi, il titolo e le situazioni sono registrati attraverso un fumetto la copertura è perfetta: scoraggia i pretendenti e rende l'eventuale difesa rapida e poco costosa. C'è da chiedersi quanto ne sia venuto per esempio ai creatori di *Men in Black*, un trascurabile fumetto in bianco e nero che si è trasformato in un successo su grande schermo, con tanto di serie animate Tv, merchandising e così via. Hollywood guarda al fumetto per ricavarne soggetti a buon mercato, il fumetto produce personaggi e storie sperando che Hollywood le acquisti. Non è raro incontrare nelle corsie tra gli stand [delle *comics conventions*] gente del cinema che sbircia le novità del submondo del *comic-book*. (Brolli, 2002: 106-107)

Nell'ultimo decennio si è assistito ad innumerevoli remake dei fumetti in versione cinematografica, tutti ricchi di scene “esplosive” che portano le azioni del supereroe ad essere effettivamente *super*. Quali sono le mutazioni del supereroe contemporaneo? Se i film odierni ripropongono profili di supereroi fedeli a quelli dei fumetti, cosa c'è di nuovo? Per rispondere a tali domande serve scrutare le nuove produzioni, ricercando quelle spie utili ad aiutare la decifrazione di linguaggi e immagini dell'epoca odierna. Le riletture di storie potranno infatti conservare al loro interno segnali che rendono più decifrabile l'immaginario contemporaneo. Nel nostro caso svelare le scelte che portano alla riscrittura di sceneggiatura, della fotografia, regia possono offrire originali interpretazioni sullo sviluppo dell'immaginario degli adolescenti di oggi. Oltre alla reinterpretazione delle storie supereroiche, si deve tenere in conto persino un ulteriore filone di narrazioni che ricreano le origini di supereroi già esistenti, ripercorrendo la

loro nascita e il periodo infantile. L'inizio del millennio è stato dominato dall'interesse mediatico per le origini, che hanno sviluppato una vera e propria produzione di *prequel*, tanto da trovarsi anche in generi come fantascienza e horror. Soprattutto riguardo al campo cinematografico è possibile osservare quanto il primo decennio del duemila sia stato ricco di prequel. Tra i tanti merita sicuramente la saga di *Star Wars*, che propone una ulteriore trilogia a quelle precedenti, raccontando del perché il Male aveva preso le redini dell'universo. Ma hanno avuto prequel anche film come *L'esorcista* (1973; prequel nel 2004 e 2005), *Alien* (1979; prequel nel 2004, 2007, 2012), *La cosa* (1982; prequel nel 2011), *The Silence of the Lambs - Il silenzio degli innocenti* (1991; prequel nel 2002 e 2007), *Il cubo* (1997; prequel nel 2004), *Il signore degli anelli* (2001, prequel nel 2012), *La sirenetta* (1989; prequel nel 2008). Anche in ambito di supereroi, i film si sono interessati alle origini dei loro protagonisti: memorabili le produzioni cinematografiche di Sam Raimi per *Spiderman* e di Christopher Nolan per *Batman*. Per quanto riguarda la saga citata su Batman va ricordato la creazione di un prequel particolare chiamato *reboot*, quindi la riscrittura di una storia (o di un personaggio) ignorando le precedenti versioni. Anche lo stesso Spiderman, successivamente alla trilogia viene riproposto in un reboot diretto da Marc Webb. Anche le produzioni televisive presentano reboot, come *Smallville*, serie sull'adolescenza di Superman. Il fenomeno dei reboot può essere visto in parallelo alle disquisizioni sul “nuovo vampiro”: come nei vampiri contemporanei sono alterate parti della loro natura originale, anche i supereroi vengono rivisitati senza tenere conto della loro provenienza natale. Il reboot infatti sembra una eccellente idea della contemporaneità per riportare alla luce forti figure dell'immaginario. Magari un po' impolverate dal tempo, i supereroi sono stati riproposti al mercato consumistico per tentare di dare un nuovo slancio a saghe che hanno perso *appeal*, ottenere nuovo prestigio e, magari, superare il successo del passato. L'industria commerciale e mediatica muove i narratori di storie verso il creare nuovi inizi con la totale o parziale riscrittura degli eventi avvenuti nella saga originaria, appetibili per essere proposti al grande pubblico di oggi. La figura dell'immaginario viene così riutilizzata scegliendo quali elementi conservare, quali cancellare, quali rinnovare.

Il caso del reboot cinematografico offre uno dei principali segnali di cambiamento dei supereroi e racconta molto sull'immaginario contemporaneo, nel quale una figura archetipica viene raccolta, modificata allo scopo di essere appetibile e rivenduta senza troppo preoccuparsi del passato storico a cui apparteneva. Quel che non è più interessante viene sostituito cercando sempre il massimo ritorno del pubblico. Distinti contributi scientifici sostengono quanto le

produzioni letterarie e cinematografiche vadano sempre più verso la “frammentazione” e la “contrazione di senso” (Calabrese, 2005; Bernardi, 2011). Anche nel caso del supereroe contemporaneo assistiamo a qualcosa di simile, in cui nel smontare e rimontare...

l'evocazione di senso si contrae, è come se fosse soltanto citata, lasciata scorgere e poi subito ritirata per far posto al vorticoso avvicinarsi degli eventi. Ancor più nei film si rileva un ripetuto accennare, far palpitare, evocare circoscritto nell'effetto del contrarre, lambendo contenuti simbolici e la conseguente esperienza di senso che se ne ricava ma, appunto, è uno sfiorare, un toccare appena. (Bernardi, 2011: 173)

Il rischio di questi “assemblamenti barbari” è quello di abbandonare le radici di senso. Ma nella contemporaneità le radici sono in profondità, sottoterra, quindi meno considerate. Quel che importa è la pianta che deriva da tali radici, che si può tagliare ed innestare con altre. E quando muore si pensa ce ne saranno ulteriori che potranno sostituirsi alle precedenti.



Fig. 6

Weels Z., *The Amazing Spiderman*, 2009, cover

Per evidenziare una ulteriore caratteristica di metamorfosi del supereroe basterà osservare la cover del fumetto *The Amazing Spiderman* pubblicato nel gennaio 2009, in cui si vede il primo piano del presidente americano Barack Obama e, nello sfondo, Spiderman in una delle sue pose “ragnesche” a fotografarlo. Bisogna riconoscere che in copertina non ci è andata una persona “comune”, bensì il Presidente degli Stati Uniti D'America (non dimentichiamo che la maggior produzione di supereroi arriva dagli USA). Ciò che però colpisce è che un essere umano viene presentato ai suoi lettori come eroe, tanto quanto il supereroe che offre il titolo alla testata. Come se non bastasse Spiderman, nello scattare la foto, propone un baratto rivelatore: una comparsa nel suo fumetto in cambio all'essere ritratto nelle banconote da un dollaro. L'eroe dei fumetti lascia dunque spazio ad altri eroi, uomini che hanno dato significato alla storia, quella vera, senza troppe metafore. Come si è potuto arrivare a questo? Ricordiamo che alle soglie del duemila, gli autori di nuova generazione hanno assistito al disintegrarsi delle forti ideologie del Novecento verso un relativismo sempre più intenso. Sono testimoni della caduta del Muro di Berlino e, soprattutto, la tragedia delle Twin Towers. È questo, forse, l'avvenimento che più di altri ha segnato la creatività americana e lo sgretolarsi dell'icona del supereroe.

L'abbattimento delle Twin Towers non ha contribuito soltanto a ridisegnare gli assetti territoriali, politici e sociali del pianeta, ma ha costretto l'intera civiltà occidentale a interrogarsi sul valore e sulle forme che l'eroismo individuale può acquisire di fronte a una tragedia talmente assurda – eppure così evocativa nella sua spettacolare geometria – da sfuggire a qualsiasi parametro precostituito. In soccorso delle persone intrappolate nei grattacieli in fiamme non sono intervenuti, infatti, i supereroi dei fumetti, della celluloidi e della Tv, ma poliziotti, vigili del fuoco e membri della Protezione Civile consapevoli di essere sul punto di perdere la vita nell'esercizio del loro dovere. Vite reali e uniche: non infinite come quelle dei videogame, né vincolate all'indice di gradimento del pubblico come quelle dei personaggi dei comic-books e delle serie televisive di successo. (Di Nocera, 2006: 312-313)

I nuovi eroi sono dunque uomini e donne che offrono la loro vita per una nobile causa. Com'è possibile dunque attribuire ancora un valore a icone come Superman o Capitan America, quando gli eroi del mondo reale muoiono uccisi dal “fuoco amico”⁵²?

⁵²Nel gergo militare “fuoco amico” è l'area in cui soldati si trovano sotto il fuoco delle proprie batterie o di quelle alleate

La vera sfida di oggi, infatti, non consiste nello stanare un nemico più o meno invisibile, più o meno letale, a suon di condanne, proclami e bombardamenti, ma nel trasformare le problematiche politiche e sociali della Terra in opportunità di sviluppo umano, economico e culturale. (Di Nocera, 2006: 327)

Mentre gli eroi umani conquistano il podio, il supereroe si allontana ed abbandona il Pianeta: non sembra esserci più posto per lui. Ricordiamo Dr. Manhattan, che preferirà il pianeta Marte alla nostra Terra, per lui “troppo complicata”; oppure Hawksmoor che, all'aspettato soccorso tipico del supereroe, ordina ai suoi uomini di non fare “assolutamente niente” e che “il solo modo per salvare l'Umanità è di lasciare che per una volta sia lei a salvare se stessa”. I supereroi abbandonano così...

la metafora di utopico superamento della frammentazione crescente della società e del soggetto stesso. I nuovi personaggi sono espressione di una rivolta puramente nichilista. (Pagello, 2010: 215)

Il supereroe, surclassato dagli eroi umani vestiti in divisa, siano essi pompieri o calciatori, abbandonano il mondo degli uomini e diventano solamente disegni senz'anima, burattini usati per puro *entertainment*. Mark Millar, fumettista scozzese, fa chiudere la saga del fumetto *Wanted* lasciando parlare il personaggio principale, Wesley, deformando in chiave parodistica e brutale i *topoi* del supereroismo, riuscendo ad afferrare con acume e sensibilità lo spirito paradossale e bizzarro dei nostri tempi. (Di Nocera, 2006: 340)

Contenti? Felici [...] che il vostro eroe abbia avuto la ragazza, i soldi e che alla fine della storia sia uno dei padroni segreti del mondo? Dio, che coglioni che siete, e parlo per esperienza. Mi sembra ieri che ero al vostro livello, patetico quanto voi. Perché dovrebbe fregarvi di come va lo vita a me? Voi vi ammazzate di lavoro dodici ore al giorno, ingrassando per le porcherie che mangiate, e quasi certamente la vostra ragazza si scopava qualcun altro. Solo perché avete una Tv al plasma e un sacco di dvd non significa che siete liberi, cazzoni. Siete solo schiavi ben pagati come tutte le altre pecore la fuori. Anche questo fumetto non è che una vacanza da un quarto d'ora dalla vostra vita di servi. Pensavate che il mondo fosse sempre stato così, vero? Guerre, carestie, terrorismo, elezioni truccate. Ma ora sapete che non è così. Ora sapete quel che è successo ai supereroi. E sapete la cosa più buffa? Sapete cosa mi fa ridere ora che sto dall'altra parte? Che chiuderete questo albo e vi comperete qualcos'altro per riempire il vuoto che

abbiamo creato nelle vostre vite. E questa è la mia faccia mentre ve lo sto mettendo nel culo.
(Millar, 2005)

Un'ulteriore metamorfosi del supereroe contemporaneo riguarda il *look*. Nel fumetto alcune ricerche dimostrano un'evoluzione del disegno del supereroe che lo ha portato ad essere sempre più muscoloso. Il corpo disegnato si riempie sempre più di tratti che evidenziano le fasce muscolari, portandolo ad essere un eroe non solo fisicamente più forte, ma più d'azione e passionale (Mattozzi, 2005). E' il cinema però ad offrire le immagini più accattivanti dei supereroi. Grazie alle nuove tecnologie grafiche d'avanguardia infatti i grandi personaggi dei fumetti sono stati sottoposti ad un *restyling* completo. I costumi vengono ideati in maniera più accattivante, in sintonia con i gusti del momento. Le metropoli dove essi si muovono sono cupe, *dark*, sempre in un (apparente) perenne coprifuoco. La stessa scelta degli attori (con le dovute eccezioni) sembra sempre più volta al ricercare oltre al volto, un corpo atletico, agile, muscoloso, capace di arricchire il botteghino, ammaliare i giovani e renderli fruitori del prodotto. I supereroi diventano così sempre più patinati, distanti, glamour, con la conseguenza di trovarli affascinanti non solo per i loro superpoteri, ma soprattutto per il loro *appeal*. Un *appeal* da *model* che li rende più attraenti, affascinanti, *cool*.



Fig. 7

Campagna pubblicitaria del film *Catwoman* (Warner Bros), 2004, www.imdb.com

Il cinema di oggi è il *media* che più alimenta l'immaginario contemporaneo nei confronti dei supereroi, lasciando il fumetto ad un pubblico più ristretto.

Come già nel vampiro e nel mago, anche il supereroe rientra tra quelle figure archetipiche che, nonostante l'incessante flusso dei cambiamenti, la frammentazione e la perdita di senso, restano salde e visibili nello spazio dell'immaginario. Nelle modificazioni dei personaggi si ritrovano costanti intrinseche al supereroe, quali il carattere salvifico, il superamento del sé, oltre che rappresentativo di qualità come coraggio, caparbia.

Il nuovo periodo dei supereroi lo nomineremo *Glamour Age*, Era nella quale sembra predominante l'estetica, il *look*, le incredibili azioni esaltate dalla *computer graphic*. L'Era in cui si reinventano le origini dei supereroi, senza troppa preoccupazione di cancellare una storia del passato, in-consapevoli di riuscire nell'intento di conservare quella potenza ed intensità che l'icona del supereroe conserva intrinsecamente. Non sembra fruttuoso quindi conoscere e riprendere le prime storie dei supereroi, la loro genesi e la loro crescita, bensì reinventarla, seguendo i gusti del tempo e l'attrattiva del pubblico esigente di novità e innovazione. Nella produzione di fiction contemporanea, una spinta all'oblio del passato allontana dall'immaginario collettivo la storia nella quale sono racchiuse le origini. I nuovi prodotti filmici, sempre più intenti a inventare nuove storie sulle nascite dei supereroi, creano nella memoria delle generazioni odierne una visione diversa da quella rappresentata nelle opere fumettistiche. Inoltre l'approccio consumistico non si preoccupa di mantenere vivo un passato, una storicità e un fondamento di senso, ma direziona le sue energie sulla novità di grande impatto, sullo scoop, il trend, il look, ricercando il consenso nel pubblico di massa. La trama rimane fondamentale nel delineare il profilo più profondo del supereroe e le sue vicende, ma può essere riscritta. In fondo, l'importante è sapere che una storia esiste. E se prima ce n'erano altre... pazienza, non si è tenuti a conoscerla.

☞ I (was) robot

La scienza senza coscienza non è che la rovina dell'anima

François Rabelais

Ogni studio sull'immaginario fantascientifico non può non affrontare nel percorso uno degli autori più importanti della nostra epoca: Isaac Asimov. Scrittore, ma anche biochimico,

Asimov è ricordato da ogni studio letterario, fanta-scientifico, post-umano per le sue intuizioni. Nel trattare la figura del robot, Asimov è un passaggio obbligato, soprattutto attraverso la prefazione di uno dei suoi libri più noti, *I robot* (1950), riportante le *Tre leggi della robotica*:

1. Un robot non può recar danno a un essere umano, né può permettere che, a causa del proprio mancato intervento, un essere umano riceva danno.
2. Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, purché tali ordini non contravvengano alla Prima Legge.
3. Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché questa autodifesa non contrasti con la Prima o con la Seconda Legge.

(Manuale di Robotica, 56ª Edizione - 2058 d.C.)

Le tre leggi, appartenenti a tutta la produzione letteraria asimoviana, si è estesa anche alla maggioranza della letteratura fantascientifica.⁵³ In poche righe “viene sintetizzato tutto l’immaginario legato alle macchine antropomorfe, alle intelligenze artificiali, agli organismi cibernetici”. (Giovannini, 1999b: 185)

Le tre leggi rappresentano una specie di codice genetico dei robot. [...] Tali leggi costituiscono una specie di privazione dei robot che, non avendo la possibilità di scegliere, si troverebbero in una situazione di sottomissione e di discriminazione razziale rispetto agli esseri umani. (Marini & Mascia, 1989: 72-73)

Le leggi della robotica non sono esaltate e messe in costante evidenza nei racconti, bensì celate, nascoste, ma sottintese. Stilare regole di questo tipo, che riecheggiano i movimenti del luddismo dei secoli precedenti, sembrano dettate dalla paura della supremazia della macchina sul genere umano.

Se si dettano regole è perché c’è il rischio della violazione, perché si teme che qualcosa di disturbante possa accadere. Insomma, si ha paura dell’“automa” che diventa “autonomo” dal suo creatore umano. (Giovannini, 1999b: 185)

I robot quindi non risultano né buoni, né cattivi, ma macchine logiche, la cui razionalità

⁵³Lo stesso Asimov afferma che le leggi gli furono ispirate da un incontro con J.W. Campbell Jr. nel dicembre del 1940

emblematica è simboleggiata proprio dal loro *cervello positronico*⁵⁴ munito di meccanismi interni di sicurezza ed emergenza. C'è però un pensiero che agli autori di fantascienza (oltre gli studiosi della stessa) sembra risultare più interessante, un pensiero che riguarda proprio il concetto di “legge”, lo statuto che esse provocano, la gerarchizzazione che insegnano e, con essi, la convivenza con tali regole, le limitazioni che esse comportano e le implicazioni di stampo filosofico. Nel filone narrativo giuridico viene spesso raccontato di come la legge, per quanto costruita con l'intenzione di essere pilastro, base, gancio per la costruzione di una società solida, ha quasi sempre una zona più vulnerabile, nasconde falle che permettono ad un abile avvocato di poter aggirare la legge stessa ed utilizzarla per i propri interessi. Anche gli autori di fantascienza subiscono il fascino delle leggi, al tempo stesso rigide ma malleabili. A differenza dell'approccio di un avvocato, il cui vuole trovare la falla per salvarsi, nella fantascienza si ritrovano i casi “di confine” che narrano il dilemma in cui si può ritrovare l'uomo nei confronti della macchina, una creatura nata dalle sue stesse mani. Lo stesso Asimov da queste poche leggi produsse innumerevoli racconti e, per alcune storie, propose addirittura ulteriori leggi. La più nota è la “Legge Zero”:

Un robot non può recare danno all'umanità, né può permettere che, a causa del proprio mancato intervento, l'umanità riceva danno.⁵⁵

Nei racconti in cui è presente la Legge Zero, le altre tre leggi, gerarchicamente, “scalano di una posizione”. La Legge Zero è considerata “legge prima”, alla quale le altre devono sottostare, in quanto essa si prende cura dell'intera umanità, e non più del singolo uomo. Ma con la Legge Zero un robot può uccidere.

Per comprendere al meglio come sono viste queste figure nell'immaginario, servirà introdurre alcuni dati storici riguardo al robot, e capire quale posto occupa nell'immaginario giovanile contemporaneo.

Tra i primi uomini artificiali si ricorda l'*homunculus*, forma di vita di origine alchemica.⁵⁶ Questa figura leggendaria veniva creata grazie all'inserimento del seme umano nel ventre di un

⁵⁴Il *cervello positronico* è un tipo di intelligenza artificiale di origine non biologica ideata dall'immaginazione di Asimov. Il cervello positronico, di potenza pari al cervello umano, è composto da una spugna di platino iridio nel quale vengono installate le Tre leggi della robotica.

⁵⁵La Legge Zero venne enunciata da un personaggio di Isaac Asimov, R. Daneel Olivaw (R. sta per Robot), nel romanzo *I Robot e l'Impero*, anche se venne precedentemente menzionata in *Conflitto evitabile* da Susan Calvin. In *I Robot e l'Impero*, Giskard fu il primo robot ad agire in base alla Legge Zero, anche se ciò si rivelò distruttivo per il suo cervello positronico, quando violò la Prima Legge

⁵⁶Ricordiamo un film tedesco chiamato proprio *Homunculus* (Otto Rippert, 1916) come esempio - primo nell'ambito cinematografico - della forgiatura di una creatura non da mani divine, ma da quelle umane.

animale, oppure in un uovo. Il piccolo vivente sarebbe poi nutrito con un preparato estratto dal sangue umano. Jung, nei suoi studi sull'alchimia (1944, 1948), ritiene che la prima specie di omunculo si trovi tra gli scritti di Zosimo di Panopoli, mistico alchimista vissuto a cavallo del terzo e quarto secolo avanti Cristo. Gli omuncoli sono descritti come esseri i cui occhi diventano sangue, mentre vomitano la loro stessa carne. Jung osserva come queste figure possiedano già al loro interno più di una duplicità simbolica. Innanzitutto l'atto del rigettare la carne, vista come la più diretta espulsione di qualcosa opposto a sé; ma anche l'ambivalenza tra il costante tormento esistenziale e la costante rigenerazione. Spesso tali figure sono associate ad un conosciuto simbolo alchemico chiamato *ouroboros*, un serpente (per alcuni un drago) che ha tra le proprie fauci la sua stessa coda. Tale simbolo, che ricorda molto lo Yin Yang e il segno matematico di infinito, conserva una sua ambiguità...

Nel simbolismo dell'Ouroboros il contatto della bocca con la coda, presenta un significato ambivalente. Alla prima impressione, sembra che il rettile si stia mangiando le estremità inferiori, ma niente vieta di pensare che, al contrario, stia fecondandosi la coda ed il corpo stesso. Quest'ambivalenza deve essere intesa come un tentativo di uscire dalla dicotomia dell'esperienza empirica, in cui l'osservatore è sempre costretto a riconoscere davanti a se un oggetto, riportando la speculare metafisica cristiana al paradigma neoplatonico d'ispirazione monistica, mentre nella prospettiva junghiana testimonia il tentativo di sciogliere la polisemia dei costrutti onirici nel principio della sincronicità. Non a caso, nella prima visione di Zosimo appare la figura del sacerdote che sacrifica se stesso: richiamo evidente all'ouroboros, ma anche – secondo Jung – a Cristo. Non è casuale – nell'interpretazione junghiana – che l'autosacrificio sia perpetuato attraverso lo smembramento, motivo che richiama la tradizione misterica dei culti di Dioniso, fatto a pezzi dai Titani, e dell'Orfismo, in cui lo stesso eroe viene dilaniato dalle menadi. Del resto, nelle Baccanti, Euripide descrive le menadi all'estatico inseguimento di un cervo da dilaniare ancora vivo con i denti come massima manifestazione dell'orgasmo dionisiaco.⁵⁷

Le intuizioni di Jung sulla simbologia e la figura dell'omunculo offrono alcuni spunti, tratti fondamentali per descrivere la complessità del robot. Negli omuncoli si ritrova un'esistenza considerata dannata che provoca agli uomini un senso di allontanamento ed una chiara distinzione tra chi è l'uomo e chi il mostro. Anche i robot vivranno un costante rifiuto da parte dell'uomo, che nell'immaginario sente sempre il bisogno di ricordare la distanza che intercorre

⁵⁷<http://www.esonet.it/News-file-article-sid-770.html>

tra la propria esistenza “naturale” rispetto a quella “artificiale” delle macchine. Anche quando la distanza tra i due mondi si farà impercettibile...

Un'altra figura, antenata dei robot, è il Golem, figura di origine ebraica la cui parola significa letteralmente “materia amorfa”, ciò che un giorno fu anche Abramo (Marini & Mascia, 1989: 73). Il Golem è un uomo di argilla (o creta) creata dalle mani degli Ebrei come difesa contro i nemici, che prende vita da una formula magica: una scritta sulla fronte consente al soffio vitale di animare la statua dalle fattezze umane per difendere il popolo ebraico, grazie anche al suo aspetto minaccioso (ibidem: 189). I Golem però si differenziano dai robot per il loro significato simbolico “passionale”. Se il robot è l'emblema della razionalità estrema e la fredda logica distaccata da ogni sentimento, nel Golem ritroviamo lo smisurato orgoglio umano che può portare alla distruzione dell'uomo stesso a opera delle sue creazioni mostruose e ribelli (Pergameno, 1980: XII). Altre figure animate dalla magia, come bambole e pupazzi, hanno affinità col golem e, parenti dei robot, anch'essi trovano il loro spazio privilegiato nei romanzi del terrore, oltre a film e fiction horror.

In questo veloce *escursus* temporale, il robot si distingue dagli altri per le sue parti composte da materiali elettronici. Una figura, diventata icona, di passaggio tra il mondo della magia e quello della fanta-scienza, è la Creatura del Dottor Frankenstein, un “golem” composto da pezzi di cadaveri a cui viene data vita con l'elettricità, che permette di rivivificare le membra morte. Tale “passaggio” diventa ancora più sottile se si pensa che, nel romanzo, l'energia elettrica verrà raccolta da una s-carica energetica naturale: il fulmine. Non vediamo ancora alcuna contaminazione tra materie organiche ed inorganiche, ma masse antropomorfe composte da materiali biologici, animate da energie soprannaturali, ed in seguito elettriche.

Nella storia dell'immaginario dei robot si passò poi ad una fase successiva, nella quale gli automi si muovono grazie a meccanismi...

Non c'è più nessun intervento magico, anzi a volte si tratta di finti automi, come nel caso del celebre giocatore di scacchi di un racconto scritto da Edgar Allan Poe, che si rivelava in realtà un nano nascosto sotto le sembianze di una figura meccanica. [...] Ma dopo le creature mosse da «meccanismi» si arriva al terzo passaggio dell'immaginario a proposito di macchine umanoidi, che coincide con l'era dell'elettricità: i robot, gli automi, fino ai replicanti, sono mossi dall'energia elettrica. E' il trionfo della scienza. (Giovannini, 1999b: 191)

Per robot si intende un complesso meccanico ed elettronico, in genere con tratti antropomorfi

come braccia e gambe, cellule fotoelettriche al posto degli occhi e un cervello elettronico. Il termine “robot” è di origine ceca (*robota*, lavoro) anche se in Italia, fino ad un decennio fa, si pronunciava *robo*’ come fosse di origine francese (ibidem). Il robot appare per la prima volta nel 1920 nel dramma utopistico dello scrittore Karel Capek, *R.U.R.* L’acronimo nasconde le parole Rossum’s Universal Robots, dove Rossum (in slavo *rozum*, intelletto) è un personaggio del romanzo, il padrone di un’isola immaginaria nella quale si svolge la storia...

I robot di Capek sono uomini artificiali privi di anima, prodotti di massa, per essere adoperati come lavoratori a basso costo nelle industrie. Ma l’alterazione della formula provocata casualmente da uno scienziato, porta a dotare i robot anche di emozioni e del desiderio di libertà e di dominio. Avviene così che, guidati dai più intelligenti fra loro, i Robot partono all’attacco della razza umana per distruggerla e vendicarsi della lunga schiavitù. (Marini & Mascia, 1989: 68)

Già da questo primo racconto è possibile ritrovare la ribellione degli esseri contro i loro stessi creatori. Il dramma di Capek, oltre ad offrire allusioni critiche di sfondo sociale politico economico (pensiamo solo alla relazione conflittuale tra proletariato e borghesia), ricorda ancora una volta i timori luddisti, timori che sembrano affacciarsi sempre più nel prossimo presente. Ancora una volta si respira il pericolo di un’evoluzione delle macchine che sovrastino la posizione di potere alla quale l’uomo non vuole rinunciare. Ancora una volta ritroviamo la paura delle frontiere che riesce ad abbattere la ricerca scientifica e tecnologica. Ancora una volta emerge l’antica e costante questione della sfida a Dio, l’unico abilitato a creare la vita. (Giovannini, 1999b)

Durante la prima decade delle riviste di fantascienza, cioè gli anni dal 1926 al 1936, si manifesta da parte degli autori un atteggiamento ambivalente verso la figura dei robot: se da una parte si inizia a studiare la possibilità del robot inteso come strumento lavorativo e fonte di benessere per l’uomo, dall’altra rimane sempre la paura che l’essere metallico finisca per prendere in qualche modo il sopravvento. (Pergameno, 1980: VII)

Il problema rimane in sospeso ed insoluto, nel continuo tentativo di armonizzare il rapporto tra il creatore e la creatura, dove il primo sembra possedere un richiamo primordiale al voler tenere sotto controllo il secondo. Negli scritti fantascientifici si incontra spesso la “sindrome di Frankenstein”, una paura innata nell’uomo verso l’entità che ha creato:

l'individuo costruito, in un primo momento, è molto gentile e cortese, ma successivamente il creatore dott. Frankenstein, di fronte al pericolo, dopo una approfondita riflessione, finisce per distruggere la creazione. Avviene un vero e proprio scambio di ruoli tra padrone e schiavo, creatore e creato. (Marini & Mascia, 1989: 70)

Nel trattare di demiurghi, uccisori del proprio "creato", si ricorda la figura mitologica greca di Crono, il quale, per evitare di perdere il potere così come era capitato a suo padre Urano (spodestato da Crono stesso), divorò i suoi figli (tranne Zeus) man mano che sua moglie li partoriva. Nel mito si conservano già elementi ricorrenti nel maggior numero di storie fantascientifiche, come la paura dell'uomo nei confronti dello sviluppo sempre maggiore delle macchine, ma non solo. La capacità e la riuscita di Crono nel rubare il trono al padre regala un'immagine, a tratti predittiva, dell'incubo che vede il predominio della macchina sull'uomo. Crono potrebbe infatti essere la rappresentazione di quel "robot-creatura" riuscito ad avere il predominio sul suo creatore (l'essere umano). E se nel mito di Crono si ha già la possibilità di conoscere il pericolo di essere surclassati, nel romanzo di Mary Shelley lo stesso incubo verrà vissuto, ma con la differenza che il dottor Frankenstein, pronipote di Urano, riesce a difendersi. Il Dottore però non potrà sbarazzarsi facilmente della sua creatura, ed i suoi dilemmi richiamano i conflitti di un padre che deve uccidere il proprio figlio, ed appena ad egli...

assale irrefrenabile l'idea di distruggere la tecnologia che ha creato, ne diventa schiavo. Una volta perduta la propria autonoma volontà, può soltanto inseguire il mostro ovunque lo porti. La fantascienza moderna [...] presenta questo ribaltamento del rapporto padrone-schiavo tra l'uomo e il robot che egli crea. Il processo riecheggia il mito greco della creazione: la creatura plasmata dagli dei si rivolta contro di essi e diventa il nuovo dio. (Warrick, 1984: 54)

La creatura di Frankenstein dunque, come i robot, rimane icona letteraria per decifrare il mondo, non tanto come una predizione di un futuro mondo reale, ma nel loro essere un mezzo letterario per la rappresentazione drammatica dei problemi umani (Scholes & Rabkin, 1979: 260).

L'evoluzione dei robot sono gli androidi. Nell'immaginario gli androidi sono robot "simili all'uomo". Perfetti nelle fattezze, gli androidi si distinguono sempre più difficilmente dagli uomini "veri" in quanto i loro cervelli si faranno sempre più progrediti ed il loro aspetto sempre più vicino all'essere umano (Marini & Mascia, 1989: 81).

Nel comprendere ancor meglio la sostanziale differenza tra robot e androide, si lascerà voce al passo seguente:

il termine robot designa un automa vagamente antropomorfo, in genere con superficie metallica; ma se l'automata, pur conservando una natura essenzialmente meccanica, è ricoperto da una "pelle" molto simile a quella umana, si comincia a parlare allora di un androide; infine, se il robot è piuttosto un uomo sintetico, costituito da tessuti organici artificiali e artificialmente vivi, viene talvolta usato il termine replicante. (Giovannoli, 1991: 22)

Riguardo agli androidi, il romanzo che ha fatto maggiormente discutere è *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* di Philip K. Dick nel 1968, reso popolare dal capolavoro cinematografico *Blade Runner* di Ridley Scott (1982). Nel romanzo è riconoscibile uno dei punti cardine della riflessione fantascientifica: il *naturale* contro *artificiale*. La trama vede Deckard in caccia di sei androidi fuggitivi. Scoprire l'identità androide sarà complessa per il protagonista, infatti...

Gli androidi come Rachel Rosen o Roy Baty sono macchine sofisticatissime, quasi identiche ad esseri umani, e soltanto con l'aiuto di alcuni test psicologici Deckard può scoprire il loro reale statuto identitario: ma, come sempre in Dick, esiste solo una penultima verità. Nella città-wasteland californiana di un futuro senza amore, invasa dai detriti entropici del "kipple", in cui tutti gli animali sono estinti a causa della polvere radioattiva, Rachel uccide per vendetta la costosissima capra acquistata da Deckard con i soldi della taglia per regalarla alla moglie: un gesto dell'androide che rivela, forse neanche troppo paradossalmente, la sua "umanità". (Zucchella, 2004: 20)

Sia nel romanzo che nel film viene lasciato aperto un'ulteriore questione che vede il protagonista, cacciatore di replicanti, essere esso stesso un androide. Ci si avvicina ad uno dei più grandi dilemmi della filosofia post-umana: quale posizione sociale dare ad una macchina pensante? La ricerca (fanta)scientifica insegue il tentativo di riprodurre un'intelligenza artificiale (conosciuta con l'acronimo AI, *Artificial Intelligence*). Grazie a discipline di radici informatiche, la ricerca si spinge a costruire computer con capacità intellettive simili agli umani, verso la conquista di un approccio "naturale" al linguaggio e all'interazione con gli esseri viventi. Le figure robotiche rimettono in discussione la nota citazione cartesiana *cogito ergo sum*, riletta con uno diverso sguardo: se gli androidi pensano, esistono?

La figura dell'immaginario più "attuale", quella che mette con ancora maggior incisività alcune grandi domande di carattere filosofico come quelle sull'esistenza e il rispetto della vita, è il *cyborg*. Il termine è stato coniato la prima volta nel 1960 da due medici del Rockland State Hospital di New York, Manfred E. Clynes e Nathan Kline, grazie all'unione delle iniziali delle parole *cybernetic organism*. L'articolo dal titolo *Drugs, Space and Cybernetics* rifletteva sulla possibilità di viaggiare nello spazio proponendo un'artificializzazione del corpo umano che potesse renderlo adatto a vivere in ambienti extra-terrestri.⁵⁸ I due medici avevano trattato una tipologia di cyborg che potremmo considerare "biochimici" a differenza della fantascienza che, sulla scia dell'immaginario tecnologico, parlava di cyborg "elettromeccanici" (Caronia, 2004). Nonostante questa distinzione, si può affermare che il naturale e l'artificiale si mescolano e l'essere umano inizia a entrare in contatto con la possibilità di modificare il proprio corpo grazie all'intervento della scienza. La parola "cibernetica" è infatti definita come una scienza...

...che "cerca di trovare gli elementi comuni presenti nel funzionamento delle macchine automatiche e del sistema nervoso umano, e di sviluppare una teoria in grado di coprire l'intera area di controllo e della comunicazione nelle macchine e negli organismi viventi". La cibernetica (dal termine *kubernétes*, che significa nocchiero, pilota, timoniere), comprende tutti i sistemi, meccanici e biologici, in cui l'informazione ha un ruolo. (Marini & Mascia, 1989: 61)

Si torni ora all'icona del cyborg, ed una sua definizione:

Nel termine cyborg si confrontano due realtà in precedenza incommensurabili: il cibernetico e l'organico. Già erano diventate obsolete le distinzioni tra naturale e artificiale, tra corpo e mente. Ora è lo stesso confine tra uomo e macchina ad essere superato quanto non solo la macchina «entra» nella carne dell'uomo, ma la macchina stessa diventa pensante, autonoma da chi l'ha creata. [...] La carne si intreccia alla macchina, l'uomo diventa un terminale. Anzi, macchina e uomo appaiono inseparabili. (Giovannini, 1999b: 186-187)

Già l'autore Isaac Asimov, affascinato dalla unione uomo-macchina, aveva intitolato una sua

⁵⁸Nell'articolo viene spiegato di come "una "capsula a pompa" azionata dalla pressione osmotica avrebbe iniettato lentamente nell'organismo delle sostanze attive, in grado di modificare la biochimica del corpo: una nuova capacità di processare cibo e liquidi avrebbe trasformato tutto il metabolismo dell'individuo, influenzando non solo il sistema enzimatico, la funzione cardiovascolare e il sistema muscolare, ma anche la percezione del ritmo sonno-veglia" Cfr. Caronia A., (2004), "Il cyborg dall'elettromeccanica alla medialità", in Brolli D. (a cura di), *Cyborg. La carne e il metallo*, Torino: Comma22

raccolta di racconti *Mind and Iron* ma l'editore lo costrinse ad pubblicare il libro con il titolo *I, Robot*.

Il cyborg, eccellente icona del doppio, presenta carne e metallo in un'unica figura, una dicotomia che ne richiama altre, provenienti dalla storia, dalla mitologia, dalla letteratura...

La carne, impasto di sangue e muscoli, passionale e vibrante, cuore generoso e corruttibile dell'agire umano; il metallo, inattaccabile e tagliente, algido nella purezza e nella perfezione. (Leo, 2004: prefazione)

La dicotomia si complica ancor di più quando scopriamo che elementi come il silicio ed il carbonio potrebbero essere materiali con cui sviluppare una intelligenza artificiale di alta definizione.

Il metallo può dunque diventare una cosa viva, senziente, e per contro la carne può risultare sintetica, frutto di un processo industriale e non più creativo. I due poli opposti possono adesso convivere in quel laboratorio di azioni e di sentimenti che è il corpo umano: come nella filosofia dello yin e dello yang, nel campo dell'attività umana c'è il germe dell'evoluzione della macchina, e nella polarità meccanica c'è la tendenza della macchina a diventare antropomorfa, ad essere un simulacro dell'uomo. (ibidem)

La spinta verso la tecnologia, dovuta all'evolversi dell'uomo viaggia verso il desiderio di performance sempre più rapide, efficaci, eccellenti e, possibilmente, col minimo sforzo. La debolezza dell'uomo con bisogni ed esigenze trova quindi nella macchina il suo opposto, quello forte, obbediente e senza particolari esigenze. Il cyborg però non dovrebbe provare sentimenti, ma mantenere la freddezza del metallo. Eppure già robot, androidi e replicanti, nelle produzioni narrative, rivelavano sempre più spesso atteggiamenti desunti dai propri creatori: amore, odio, desideri di avere figli, la (paradossale) paura di morire. Confrontandosi con i cyborg si darà (quasi) per scontato l'unione di dati informatici e sentimenti. Se già in precedenza esisteva la disquisizione sul *cogito ergo sum*, con l'entrata dei cyborg la complessità si infittisce maggiormente, facendosi icona primaria delle filosofie sul post-umano. E' infatti nella figura del cyborg che incontriamo con chiarezza l'unione di due elementi estremamente diversi in convivenza, carne e metallo nelle loro difficoltà. Diventa ancora più complesso se ritenere i cyborg viventi o macchine, chi potrebbe infatti affermare che non sia un vivente, presupponendo il fatto che esso sia costituito da una consistente parte

di tessuti ed organi umani? Quindi “che cosa è umano?” I cyborg hanno una parte “viva” ed una intelligenza (artificiale) autonoma. Il cyborg è così icona della diversità, diffidata dagli esseri umani che faticano a considerare la macchina come un essere vivente.

Come considerare questo essere mezzo umano e mezzo macchinico, che forse era stato un uomo, un tempo, ma adesso era un ibrido, cioè per definizione qualcosa di indefinibile? Il prototipo del cyborg, prima ancora che la fantascienza lo chiamasse così, è costituito dalla figura del “cervello in una scatola di metallo”: ciò che si salvava dell’uomo (il cervello) era dunque la sua parte indubbiamente razionale, la sede dei processi cognitivi; il resto del corpo – arti, pelle, ossa, viscere – poteva essere sostituito dal metallo. Il cyborg, dunque, appariva indubbiamente “umano” quanto all’intelletto, ma si dubitava della sua “umanità” intesa come empatia, come capacità di comprendere i sogni e le paure degli esseri umani rimasti tali, di soffrire e di sognare come loro. (Caronia, 2004: 12)

Il dramma esistenziale del cyborg prende così forma, il suo tendere ad essere ad immagine e somiglianza del suo demiurgo, e consapevole, data la sua AI ormai super sviluppata, che non potrà mai raggiungere la meta tanto agoniata: diventare essere umano. Ecco quindi che nel cyborg, ibrido di carne e metallo, possiamo osservare...

...la sottolineatura del contrasto lacerante fra le due metà dell’ibrido, le sue tendenze e i suoi ricordi umani da un lato, la rigida programmazione della macchina dall’altro. Il cyborg diventa così, in questa variante, una figura dolente e nostalgica, che aspira all’Eden perduto di una condizione integralmente umana ma è tragicamente consapevole dell’impossibilità di attingerla, per la discontinuità provocata dall’ingresso nel suo corpo della dimensione della macchina. (ibidem)

Si riconosce così il cyborg (estendibile anche all'icona del robot *tout court*) nel lato più patetico e passionale, costretto all'ambivalenza e impossibilitato a diventare una sola entità. Doveroso riflettere sul parallelismo che intercorre tra queste icone “diverse” e le innumerevoli persone che necessitano di protesi, respiratori, bypass per la loro sopravvivenza. Grazie alla ricerca e la tecnologia le loro vite hanno la possibilità di continuare, contrapposta però al malinconico pensiero (oltre alla paura) di doversi sorreggere a strumenti esterni, freddi, non umani. Si ricorda Osamu Tezuka, padre del fumetto e dell’animazione giapponese oltre che medico, il quale...

era perfettamente conscio del fatto che il corpo umano è già di per sé una macchina, anche se costituita da materiali diversi dalla plastica e dal metallo. Non così diversi, poi, se pensiamo che quello che ci scorre nelle vene è fondamentalmente ferro. Che lo vogliamo o no, gli elementi chimici presenti in natura sono un numero piuttosto ridotto, e abbandonandosi gli uni con gli altri formano tutte le sostanze che conosciamo. (Baricordi, 2004: 45)

Le riflessioni di Tezuka sono ancora più significative di altre data la sua origine geografica. In Giappone infatti, molto più che in altri paesi, la figura del cyborg si sviluppa nelle produzioni nipponiche dell'immaginario svelando una duplicità. Da una parte il desiderio di evolversi e, dall'altra, perdere la propria identità. Nella storia dei manga e degli anime giapponesi si può osservare più che in altre produzioni tale dicotomia. Se negli Stati Uniti d'America del secolo scorso sono spopolati i supereroi, nel Giappone erano i robot a dominare le produzioni, forse anche grazie al suo repentino sviluppo industriale.⁵⁹ Nel corso del tempo le produzioni nipponiche perdevano gradualmente le loro “tecniche segrete” derivate dalle arti marziali o dall'influsso di qualche spirito/divinità/demone, e acquisivano componenti cibernetiche (Baricordi, 2004: 47). Porgendo uno sguardo alla contrapposizione USA e Giappone si ritrovano ulteriori riferimenti alle icone robotiche:

[Mentre] Gli eroi americani si trovavano a fare i conti con se stessi e con la loro benedizione/maledizione, proprio perché ottenuta indipendentemente dal volere di chicchessia, e quindi la gestivano a seconda dei propri sentimenti nei confronti della società. Quelli giapponesi si trovarono non solo “mutati” ma anche privati di alcune parti, e non a causa del fato, bensì dal volere di *qualcuno*, spesso altri esseri umani. I super eroi cibernetici del Sol Levante nascono quindi da una violenza subita, i cui responsabili esistono ma non sono mai rintracciabili, e che gettano nello sconforto le vittime perché impossibilitate a vendicarsi o anche solo a chiedere spiegazioni. (ibidem)

Gli eroi giapponesi, robot e cyborg, prima di altri hanno espresso il loro disagio, divenendo prima di altri icone della diversità. Non una diversità che li renda “superiori”, ma solo “diversi”, quasi considerabili in termini di “differenza” e “minoranza” etnica (Pellittieri, 2008). Il robot, insieme ai suoi antenati e pronipoti, si ritrova così allontanato, rinnegato, abbandonato dall'uomo. L'uomo infatti, nella sua costante spinta verso la conoscenza ha sfruttato la

⁵⁹Prima dell'industrializzazione l'immaginario nipponico era dominato da “eroi” che si avvicinavano alle icone classiche della loro cultura, come i samurai e i ninja.

tecnologia per arrivare a mete che, ad oggi, appaiono le più innovative. Parliamo delle reti neurali, della genetica, di clonazioni, tutte ricerche che portano quindi alla riproduzione dell'essere umano attraverso le conoscenze biologiche. L'uomo quindi si servirà sempre più delle macchine come strumenti e il cyborg diventerà sempre più obsoleto. Già nel 1987 a San Diego (California), Bart Kosko, durante una conferenza sulle reti neurali, ha predetto la fine dell'era robotica.

Lo sviluppo del modello biologico basato sul sistema di reti neurali provocherà il rapido declino dell'intelligenza artificiale. Infatti, come si è sostenuto nella Conferenza di San Diego, l'AI potrà essere in grado di risolvere i problemi di conoscenza e di riconoscimento solo usando strategie più complesse e intelligenti tendenti a ridurre al minimo la necessità di calcoli eccessivi; ma gli aspetti fondamentali dell'intelligenza umana difficilmente potranno essere raggiunti dall'AI. [...] “L'intelligenza artificiale è morta. Viva le reti neurali” (Marini & Mascia, 1989: 66)

I computer e le macchine cibernetiche, prima ritenute all'avanguardia, sono retrograde rispetto alle reti elettroniche capaci di superare le barriere delle programmazioni informatiche complesse, arrivando a reti neurali capaci di scegliere in maniera autonoma, in base alle esigenze richieste. Ancora più forte si rivede la genesi di un figlio tanto agognato dall'uomo, il robot, ed il suo abbandono dopo che lo stesso padre, l'uomo, ha trovato il modo di sperare nella genesi di una creatura di stessa immagine e somiglianza. L'evoluzione del robot, nella corsa verso la vicinanza all'uomo, è stata incredibile, diventando sempre più “umani”: dalla comune macchina, al robot, all'androide fino al cyborg. Il cyborg però, per quanto possa essere di sofisticatissimo conio, non potrà mai raggiungere la totale sembianza umana. Così i robot dell'immaginario, come i vampiri, sono tristi e malinconici, ma diversamente, in quanto i vampiri, prima di diventare mostri, erano uomini. Per i robot invece tristezza e malinconia derivano dalla loro percezione e predizione di essere prossimi all'estinzione. Traditi dai “padri” umani, che promettevano la loro integrazione al mondo degli uomini come esseri viventi, rimarranno orfani ibridi creati e non più voluti, perché, in un qual modo, incompleti. Non dovrebbe quindi stupire l'osservazione del giovane contemporaneo, che ormai sembra aver assimilato nel suo immaginario l'elettronica solo come strumento. Il giovane Narciso di oggi (Charmet, 2008) può al massimo vedere nei suoi “prolungamenti”, oggetti che accrescono il proprio status symbol e sex appeal. I cyborg, in ogni sua forma, non sono più quella figura immaginaria dalle incredibili doti, perché noi stessi possiamo considerarci cyborg, persone che

necessitano di strumenti extra-biologici nella quotidianità. Non esiste più quella meraviglia, quello stupore nell'incontrare un'automa, perché già lo siamo diventati. Jean Baudrillard è tra i sostenitori del pensiero che stiamo già vivendo la fantascienza (Baudrillard, 2010). Una visione che si dirige verso una crisi, che ci vede cyborg, quindi “meno umani”. A differenza di Donna Haraway, che accetta la figura del cyborg tanto da stilare un vero e proprio manifesto (1995), Baudrillard non nasconde di raccontare il futuro con grande timore. Ricordiamo anche il direttore scientifico della Sun Microsystem Bill Joy, il quale pronostica l'autodistruzione dell'uomo attraverso le nuove tecnologie. Come sosteneva anche l'antropologo Claude Levi Strauss “il verme è nel frutto”.

C'è un ulteriore tassello da considerare e che offre una delle motivazioni che hanno portato all'abbandono delle macchine, dei cyborg e della robotica *tout cour*. Nell'immaginario, l'uomo è alla costante ricerca di superare se stesso, e nella tecnologia poneva le speranze di immortalità, potere, supremazia, il massimo grado di conoscenza. Nell'ultimo secolo l'uomo fece però i conti con la sua inevitabile limitatezza e dovette affrontare tutte le sue disillusioni. La sua cultura è arrivata al punto tale da scoprire che non siamo altro che umani, una specie animale del pianeta come tante altre.

Più avanza l'indagine razionale sull'uomo, sulla sua storia evolutiva, sulle origini e gli sviluppi delle sue strutture e delle sue abilità, più risulta chiara la piena appartenenza dell'uomo all'ordine naturale. Indagata senza la maschera delle ideologie umanistiche, la cultura non appare più un fenomeno così meravigliosamente unico e separato da ogni altra caratteristica degli esseri viventi, una specie di miracolo evolutivo in fondo inspiegabile, ma si presenta come lo sviluppo – certo favorito da una duttilità e da “opportunismo cooperativo” particolarmente marcati – di abilità e costellazioni comportamentali già presenti in altre specie animali, particolarmente quelle a noi più vicine, i primati antropomorfi. Vista in questo modo, la cultura umana resta sempre, in fondo, niente più che lo strumento basilare di sopravvivenza di una particolare specie animale, una specie che ha certo realizzato performance notevoli in termini di successo evolutivo, ma che non può per questo rivendicare alcuno statuto particolare. (Caronia, 2004: 13)

Dopo essere arrivati al più alto livello evolutivo/tecnologico, dopo secoli di ricerca scientifica e scoperte, ci ritroviamo comunque a fare i conti con la nostra limitatezza. Il robot e le altre creature affini rappresentavano una speranza a cui oggi non possiamo più attingere. Quel che abbiamo potute avere di robotico è già integrato nella nostra vita, nella routine di ogni giorno

ed ha perso il fascino di un tempo. Nell'immaginario le esistenze robotiche sembrano rassegnate ed essere ricordate nel pieno della loro vitalità nei decenni scorsi e poi sviliti negli anni fino ad esistere nella quotidianità, ma solo per essere sfruttati. Il robot di oggi ricorda quello protagonista di uno degli ultimi film di animazione di una grande casa di produzione americana: un robot vive solo in un pianeta desolato, lavorando per umani lontani, che non ha mai conosciuto; un robot che si innamora dei suoi simili e della vita, e nella solitudine scruta il cielo aspettando che qualcosa possa cambiare il suo destino. Si invita a cogliere la citazione.



Fig. 8
Stanton A., *Wall-E*, 2008, screenshot

❧ RACCONTARE STORIE (QUASI) VERE ❧

Reality TV

*The illiterate of the 21st century will not be those who cannot read and write,
but those who cannot learn, unlearn, and relearn*

Alvin Toffler

In 2000, more Americans watched the Survivor finale than voted for George W Bush or Al Gore

USA Today - July 3, 2001

Ma ve lo immaginate un Grande Fratello o un'Isola dei famosi con Massimo D'Alema, Romano Prodi, Silvio Berlusconi, Walter Veltroni, Gianfranco Fini, Rosy Bindi, Mara Carfagna e magari Marco Pannella?

Paolo Mosca, Reality (2009)

We all know reality TV is "fake"

Leigh H. Edwards (2013)

*We are the middle children of history,
raised by television to believe that someday we'll be millionaires
and movie stars and rock stars, but we won't.
And we're just learning this fact... so don't fuck with us*

Chuck Palahniuk, Fight Club

Nel Settembre 1999 il canale olandese *Veronica* manda in onda la prima puntata del reality televisivo *Big Brother*. Il format "Grande Fratello" ebbe un così tale successo che in pochi anni venne comprato da molte reti televisive in tutto il mondo. Il Grande Fratello, grazie alla sua popolarità, divenne il reality show per antonomasia, ed ancora oggi è il programma da cui non si può prescindere se si vuole parlare di reality television. Sicuramente parte di questo successo è dovuto agli ideatori, i quali hanno saputo promuovere il loro prodotto attingendo ad un pilastro della letteratura: *1984* di George Orwell. Nel romanzo si narra la storia di Winston Smith, incaricato a modificare le pubblicazioni di libri ed articoli per esaltare l'immagine ed il potere del partito in carica che, in quanto unico, viene chiamato semplicemente "il Partito". Nel romanzo, chi riveste il ruolo del "Grande Fratello" è il capo, un personaggio che non si rivelerà mai personalmente, ma rimane una presenza opprimente, vigilando costantemente

sulle vite delle persone grazie a telecamere installate nei luoghi pubblici, di lavoro, e in ogni abitazione privata.

Il programma televisivo *Big Brother*, citando l'opera orwelliana, ripropone il concetto di sorveglianza continua e di controllo della vita privata. L'idea televisiva è quella di rendere pubblica ed accessibile ad ogni telespettatore la vita dei concorrenti “coinquilini” all'interno di una casa costruita su misura per loro: il gruppo è sorvegliato da telecamere per riprendere ogni loro istante.

Questo capitolo desidera in primo luogo mostrare l'evoluzione della *reality television*, nata molto prima del boom mediatico di *Big Brother*. In secondo luogo, si mostrerà il dibattito tra *reality* e *fiction*. In terzo luogo si presenterà un focus sulle ultime tipologie di reality e la loro estrema affinità e vicinanza con il mondo adolescenziale e dei giovani adulti. Nel corso del capitolo verrà sempre considerato l'impatto mediatico del fenomeno “reality”, e si cercheranno alcune costanti che contribuiscono alle modificazioni dell'immaginario, soprattutto quello più vicino al pubblico giovanile, al fine di rilevare criticità di grande rilevanza pedagogica verso uno dei maggiori fenomeni mediatici del nuovo inizio secolo.

☞ Reality oltre la tv: altri media e social network

La *reality television* è considerata un genere televisivo distinguibile per un mix di stili e di *storytelling* che si impegnano a dar spazio alle emozioni vissute come “reali” e che possono rappresentare sogni, desideri e ansie della società contemporanea (Edwards, 2013), oltre ai loro sogni e desideri. Il reality si è riservato grande spazio all'interno dell'immaginario popolare americano ed europeo, oltre ad essere stato fin da subito seguito dal pubblico giovanile:

Reality TV is very popular with tweens and teens, accounting for six and a half hours of youth television viewing per week. Youth strongly identify with the participants of programs like Fear Factor, American Idol, and Survivor, and are drawn to characters with a good sense of humor, physical attractiveness, and physical ability. Talking about and viewing reality TV with friends also forms an important part of many tweens'/teens' social life, though many adolescents also watch these programs alone or with family. While the total impact of the relatively new genre is difficult to measure, it is clear that reality TV has assumed a central place in tweens' and teen's television viewing habits. (Martin, 2006: 23)

Grazie al facile approccio con le nuove tecnologie, i giovani riescono a seguire i propri reality anche al di fuori della televisione ed essere parte attiva nei programmi sfruttando altre piattaforme mediatiche; è possibile infatti fruire in diretta il programma da uno *smartphone* e votare i concorrenti grazie alle *app* del proprio programma televisivo. Parte del successo dei reality è dovuto proprio alla possibilità di poter accedere ai programmi attraverso vari supporti. Molti canali televisivi si estendono infatti oggi su più piattaforme, e permettono allo spettatore di essere aggiornato sugli eventi del reality in tempo reale. Chi segue il proprio reality preferito resta quindi continuamente coinvolto nelle trame del programma:

The goal of this multiplatform storytelling is to create an entire narrative universe that active fans are drawn to, with each additional element of transmedia franchise able to exist on its own but also contribute to the larger whole. [...] The aim is to have the broadcast series appear alongside a range of linked texts: DVD's with added features, video games, interactive websides, content and games for mobile phones, interactive DVD-ROMs, novelizations, tie-in books, companion volumes, fanzines, board games, trading cards, and even series-related sponsor content for advertisers. [...] It is significant that reality TV can create strong enough characters and storylines to generate their transmedia storytelling. (Edward, 2013: 2-3)

Il pubblico interessato ai reality si apre alla fascinazione e viene inglobato nello storytelling transmediatico, un universo di finzione in cui ognuno può risiedere e partecipare attivamente attraverso le nuove tecnologie mediatiche (Jenkins, 2006).

La televisione e il mondo dei reality si sono dovuti adeguare al grande sviluppo di internet e, in particolare, al massiccio uso dei social network. Sia la reality television, sia i social network, hanno come caratteristica il presentare le persone “comuni”, il popolo. Oggi ognuno può creare facilmente un proprio profilo on-line su cui raccontare la propria vita, condividere i propri pensieri, foto e video preferiti. Il pubblico (potenzialmente il resto del mondo) può rimanere aggiornato e, magari, diventare un “follower”. Si può già osservare come si innesti un meccanismo che tenta di creare attorno alla persona che ha un profilo un'aura di celebrità: io esisto perché ho una pagina pubblica e perché sono “seguito” da altri, quindi sono popolare, importante, interessante. Un meccanismo simile avviene in molti reality: una volta che si diventa personaggi televisivi si diventa anche popolari.

Si potrebbe affermare che i *social network* non sono altro che una forma di reality, poiché permettono di osservare le persone, i loro amici, foto, video, ecc. Ciò che però distingue i

social network dalla televisione è dare la possibilità a *chiunque* di iscriversi, crearsi un profilo e costruirsi un proprio spazio di “celebrità” da condividere con gli altri:

Thus comes what you might call the realization of reality: the evolution of once private, or at least obscure, acts into performance. The diary becomes the blog. The home-movie collection becomes the YouTube channel. The résumé becomes the public search-result page. And the personality becomes the persona. Every time you sign up for a new social-networking service, you make decisions about, literally, who you want to be. You package yourself – choose an avatar, pick a name, state your status – not unlike a storyteller creating a character or a publicist positioning a client. You can be professional on LinkedIn, flippant on Facebook and epigrammatic on Twitter. What's more, each of these representations can be very different and yet entirely authentic. Like a reality producer in a video bay, you edit yourself to fit the context. (Poniewozik, 2010: 23)

Si pensi al fenomeno di Youtube, in cui molti utenti della piattaforma si registrano davanti alla webcam raccontano di se stessi o argomentano su ogni genere di contenuto (dalla critica di un disco musicale all'argomentazioni di idee politico-economiche). Altri utenti caricano sul proprio canale personale anche video più elaborati, come produrre cortometraggi comici ed ironici, o raccontare storie con l'uso di diverse arti grafiche. Non si dimentichi inoltre ogni sorta di *tutorial*, video nei quali si spiegano “ricette” di ogni tipo: da come insegnare diversi stili di trucco professionale e teatrale a spiegare coreografie di video musicali famosi, fino a video su come costruire bombe fai-da-te. Youtube ha dato origine ad una nuova professione che, in alcuni casi, è anche diventata redditizia: il *youtuber*. Ragazzi e ragazze sono diventati popolari nel mondo del web proprio per la loro originalità dei video. La loro popolarità è dovuta principalmente alla rapida e capillare possibilità di condivisione sui social network. Alcuni youtuber sono addirittura stati contattati da reti radiofoniche o televisive per firmare un contratto di lavoro.

Chi per essere notato, chi per guadagno, chi per passione e piacere, ognuno può registrare i propri video e metterli nel proprio canale; in altre parole “autoprodursi”. Immediatamente si può condividere ogni registrazione sui social network e farsi quindi auto-promozione, riconosciuta nel gergo americano con l'acronimo DIY, Do It Yourself. Secondo la sociologa Laura Grinstaff, gli utenti dei social network hanno un legame forte con i protagonisti della reality television. I reality infatti programmano una forma di “self-service tv” nei quali i produttori costruiscono le condizioni necessarie alle persone “normali” per potersi esibire

“servendosi da sole”. (Grindstaff, 2012) La televisione si è quindi avvicinata al pubblico, tanto da diventare interattiva, e i format dei reality alimentano l'illusione per la quale tutti noi possiamo essere celebrità. I reality show e le nuove modalità di reality telematico attraverso i social network o piattaforme di videocondivisione fanno approdare le utenze ad un approccio sempre più DIY. Uno sguardo critico di chi studia l'immaginario deve impegnarsi a svelare i diversi significati e le motivazioni che hanno portato a tale fenomeno. Non ci si dovrà dunque fermare all'affermazione della “libertà di espressione” permessa dai nuovi canali mediatici, ma si dovranno anche tener presente le complessità affini, come il ruolo dell'alienazione e del narcisismo, quest'ultimo in stretta relazione con l'eroticismo, se non addirittura con la pornografia. Il produttore hard Riccardo Schicchi sostiene quanto internet abbia dato alle persone della contemporaneità la possibilità di essere protagonisti di storie, e quanto oggi il pubblico non si accontenti solo di fiction ma cerchi, in un qualche modo, di farne parte. Il produttore ricorda la vasta espansione dei video amatoriali, ed afferma quanto sia fondamentale il condividere, promuovere in rete, mettere in contatto le persone, creando una rete di conoscenze e relazioni. (Ferrazza, 2008) La scelta di inserire una citazione proveniente dal mondo del porno è da considerarsi metafora più estrema per descrivere l'utilizzo narcisistico ed esibizionista di alcuni video su internet. Rimanendo in metafora, però osservando alcuni canali non pornografici (in particolare Youtube), si può ritrovare proprio quel desiderio di mettersi in mostra, con l'impressione che non ci sia molto altro da scoprire. Tale supposizione è dovuta dal tipo di approccio sviluppato nelle registrazioni - spesso prodotte senza impegno - che propongono semplicemente un “chiacchierare” rivolgendosi alla videocamera.⁶⁰ Con Youtube tutti possono diventare artisti, cantanti, filosofi... *performer*. Il rischio costante è però l'accrescimento di approcci non creativi, non illuminanti, non originali, bensì una tendenza all'appiattimento e alla banalità. I giovani, tra i primi ad avvicinarsi a tali rischi, sono forse i più vulnerabili.

Le produzioni “fai da te” presenti nel web si sono espanse prepotente e in modo capillare. Grazie ai social network, che fungono da principale mezzo pubblicitario, ognuno può costruirsi uno “spazio” per mettere in mostra la propria vita, e offre una visibilità pubblica accessibile a chiunque, quasi come una celebrity. La televisione si è resa conto già da tempo di quanto i telespettatori siano interessati a “rivedersi” dentro lo schermo, e ne sono prova i primi quiz televisivi nei quali i concorrenti erano persone “del popolo” (Eco, 2001). Anche oggi la

⁶⁰Sulla concetto di “chiacchiera” Cfr. Fabbri M., (2012), *Il transfert, il dono, la cura. Giochi di proiezione nell'esperienza educativa*, Milano: Franco Angeli; Contini M., (2009), *Elogio dello scarto e della resistenza. Pensieri ed emozioni di filosofia dell'educazione*, Bologna: Clueb

televisione continua ad essere uno specchio in cui lo telespettatore può riflettersi, ed essa ha sviluppato un nuovo tipo di programma, diventato oggi un vero e proprio genere televisivo, nel quale si permette alla gente “normale” di mettere in scena, semplicemente, se stessi: il reality show.

☞ Reality tv: alla ricerca di una definizione

Definire la reality television alle soglie del Duemila sarebbe stato più semplice. Questo perché negli ultimi anni il *cinéma vérité* è diventato così popolare da impegnare i produttori a creare e sviluppare programmi originali, accattivanti, appetibili per un pubblico esigente e alla ricerca di novità. I reality show hanno subito metamorfosi così importanti che si ritiene utile tentare una decifrazione di cosa sia la reality television, e fare un passo indietro per trovarne le sue origini.

Per tentare una prima definizione, il reality è uno spettacolo televisivo privo di sceneggiatura, composto da persone “comuni” (quindi non attori) rinchiusi in un *non luogo* (Augé, 1993) precostituito ed osservate costantemente da telecamere. Tale definizione risulta però riduttiva (Kavka, 2012). Oggi, ad esempio, i reality non sono svolti solamente all'interno di mura domestiche: le telecamere entrano nelle case private dei personaggi, seguono le loro commissioni e i loro momenti di svago. Inoltre non si accenna al sistema ludico che può esistere all'interno dei programmi, che vede i partecipanti di reality come protagonisti di un gioco ad eliminazione: tra tutti loro, solo chi rimarrà fino alla conclusione dell'edizione vincerà il montepremi in palio.

Per trattare in maniera più approfondita la reality television, si propone la definizione di Susan Murray e Laurie Ouellette, entrambe impegnate a delineare una descrizione del reality che possa contenere ogni suo sottogenere:

What is reality TV? The classification of generic labels is always contextual and historical [...]. While there are certain characteristics (such as minimal writing and the use of non-actors) that cut across many reality programs, we are ultimately more concerned with the cultural and "branding" discourses that have coalesced to differentiate a particular stage in television culture. We define "reality television" as an unabashedly commercial genre united less by aesthetic rules or certainties than by the fusion of popular entertainment with a self-conscious claim to the discourse of the real. This coupling, we contend, is what has made reality TV an

important generic forum for a range of institutional and cultural developments that include the merger of marketing and "real life" entertainment, the convergence of new technologies with programs and their promotion, and an acknowledgement of the manufactured artifice that coexists with truth claims. (Murray & Ouellette, 2009: 3)

Il reality è stato messo sotto esame per capire con che nome dovesse essere riconosciuto nella cultura televisiva. Ad esempio esistono studi impegnati a rilevare le differenze tra il documentario e il reality (Murray, 2009; Biressi & Nunn, 2005; Holmes & Jermyn, 2004): in entrambi si ritrova la caratteristica conosciuta come *fly-on-the-wall*, il riportare gli avvenimenti registrati senza filtri e censure, proprio come farebbe una mosca all'interno di un edificio. Per il resto documentario e reality conservano caratteristiche differenti e, da metà degli anni Novanta ai primi anni del Duemila, i termini "reality tv" e "docudrama" vennero riconosciuti separatamente. Ad oggi si è persa l'urgenza e l'interesse per questa distinzione, anche dovuta all'espansione dei reality nelle reti e all'affermazione della reality television come genere televisivo.

Uno dei contributi più aggiornati sulla definizione di reality television è offerto da Leigh H. Edwards, il quale la considera un ibrido tra documentario, narrativa della soap opera, dibattiti. L'autore mette in evidenza quanto la fusione di questi elementi così avvicinati, contribuisca ad aumentare l'audience, soprattutto perché ciò riguarda persone "vere" e le loro emozioni (Edwards, 2013: 10).

☞ Cenni storici di un genere in evoluzione

Vous ne regardez plus la TV, c'est la TV qui vous regarde (vivre)

Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*

La prima forma di reality venne concepita attorno al 1920 nelle produzioni sovietiche di Dziga Rouch, chiamate *kino pravda* (cinema della verità). Il regista si impegnò a catturare momenti quotidiani della vita delle persone senza un esplicito interesse a costruire una storia.

Alla fine degli anni Trenta e all'inizio degli anni Quaranta, la televisione americana mandò in onda i primi *game show*, nei quali le persone potevano partecipare a giochi e vincere premi. Si può rilevare qui una prima apertura della televisione verso il pubblico che partecipa al programma attivamente. Questi tipi di programmi spalancarono le porte al successo dei *quiz*

show, tutt'oggi presenti nella maggior parte delle reti televisive del pianeta e molto seguiti dal pubblico.

Si dovrà aspettare il 1948 per conoscere *Candid Camera*, un programma ideato dall'americano Allen Funt in seguito al successo radiofonico *Candid Microphone*, andato in onda l'anno precedente. L'idea di Allen Funt della “candid camera” nacque mentre faceva lo speaker per una piccola radio nel suo distretto militare, e si rese conto che gli intervistati parlavano più “candidamente” quando non sapevano di essere registrati (Kavka, 2012).

Candid Camera nasce come programma televisivo di intrattenimento, basato su sketch registrati da una telecamera nascosta. Tali sketch presentano persone “comuni” coinvolte in scherzi, paradossali e divertenti. Oggi i termini “Candid Camera” sono diventati di uso comune, e la “candid” si riferisce direttamente al filmato (accuratamente tagliato, montato e spesso commentato da una voce fuori campo) registrato dalle telecamere nascoste. Una delle grandi potenzialità che rendono il programma interessante, allegro e comico risiede proprio nell'elemento di realtà: scoprire le svariate reazioni della gente. Il fascino della candid è infatti curioso le vere reazioni delle persone quando si confrontano con situazioni problematiche. A concludere lo scherzo sarà un attore dello staff che, avvicinandosi alla vittima, indicherà ad essa la telecamera, recitando la celebre frase “Sorridi! Sei su Candid Camera”.

Il programma *Candid Camera*, nei suoi primi decenni, non venne riconosciuto come reality, probabilmente anche per l'unicità del suo genere. La sua grande popolarità lo farà arrivare fino ai giorni nostri e, come ogni reality di successo, ha dato lo spunto per creare nuovi *format* per il pubblico televisivo dove è presente la *hidden camera*. Si ricordano in particolare i programmi di MTV, come *Room 401* (2007) nel quale la vittima viene sottoposta ad uno scherzo spaventoso; *Money for Stranger* (2012), nel quale viene chiesto ai passanti di compiere azioni imbarazzanti in pubblico in cambio di qualche centinaio di dollari; *Totally Clueless* (2012), in cui la vittima ignara deve riuscire a capire il prima possibile di essere ripresa da telecamere e partecipare ad uno scherzo televisivo. La scelta di offrire come esempio MTV non è casuale. Molti altri canali trasmettono programmi con *hidden camera* (HBO e FOX ad esempio), ma risulta appropriato sottolineare l'interesse di un canale esplicitamente diretto ai giovani a trasmettere programmi con camera nascosta.

Nel 1947 viene trasmesso *Strike it Rich!*, e nel 1951 *Queen For a Day*. Entrambi i programmi invitavano persone, prevalentemente pubblico femminile, a raccontare la propria vita (spesso ricca di elementi tristi e drammatici) in cambio di una lavatrice o un frigorifero (Grindstaff, 2012). Il primo reality show, inteso come spettacolo televisivo vicino alle caratteristiche del

reality per come lo conosciamo oggi, va in onda negli anni Settanta. Si tratta di *An American Family* (PBS, Alan e Susan Raymond, 1973) seguito l'anno successivo da *The Family* (BBC, Paul Watson, 1974). In entrambi i casi due famiglie “reali” hanno scelto di farsi registrare dalle telecamere durante il quotidiano. I soggetti del programma sono consapevoli di essere ripresi, caratteristica che distingue il reality rispetto ai programmi con *hidden camera*. Per la prima volta nella storia della televisione, *An American Family* presenta la vita “vera” di una intera famiglia alle telecamere. Come illustra Misha Kavka, è infatti nella decade 1960-70 che si inizia a registrare diversamente, anche grazie alle tecnologie avanzate e alle telecamere portatili. Nasce così il *direct cinema*, il quale ha la caratteristica di registrare “on the fly” quello che accade (Kavka, 2012). Anche in Francia si riconosce questo genere, chiamato *cinéma vérité*, citando così le opere sovietiche di Dziga Rouch. Un recente film, intitolato *Cinema Verite* (Berman & Pulcini, 2011) è basato proprio sul programma *An American Family*, e infatti si sofferma su alcune tematiche di rilievo per gli studi sui reality, come gli effetti dell'esposizione televisiva ed il conseguente annullamento del proprio privato, aggiunto all'interesse dei produttori di rendere pubblico proprio ciò che i protagonisti non vogliono mostrare.

Dal 1967 debutta *The Phil Donahue Show*, nel quale si riscontrano le caratteristiche del *talk show*, come, ad esempio, invitare persone “comuni” a parlare dei loro problemi insieme ad esperti e celebrità, oppure dare la parola al pubblico in studio facendo “girare” un microfono. *The Phil Donahue Show* trasforma ogni esperienza quotidiana in materia di discussione e dibattito (Grindstaff, 2012), e sollecita il pubblico presente, ed i telespettatori che seguono il programma, a dare la propria opinione, rendendo essi parte attiva del programma stesso.

Nel 1988-89, negli Stati Uniti vanno in onda i format *Americas Most Wanted* e *Cops*. Il primo mostrava i profili di criminali ricercati dalla polizia, il secondo seguiva le forze dell'ordine durante le loro imprese. Entrambi hanno dimostrato di resistere al corso degli anni, tanto da essere prodotti e trasmessi ancora oggi. Dal 1988 fino alle soglie del Duemila si assiste ad un proliferare di reality a tematica poliziesca. Questo tipo di programma, fungendo da intrattenimento, attiva anche una innovativa connessione tra produttori, polizia e pubblico (Kavka, 2012).

Negli anni Ottanta e Novanta la televisione statunitense mandavano in onda un proliferare di nuovi programmi televisivi, i quali non venivano chiamati “reality”, bensì *tabloid TV* (vedi il già citato *Americas Most Wanted*), *docusoap* (ed esempio *The Real World*, programma di MTV

in onda dal 1991), ma anche *docu-drama*, *reflexive/performative documentary* e *mock documentary* (Hill 2005).

Si dovrà aspettare la fine del millennio per incontrare il reality show per eccellenza: *The Big Brother*. È stato il *Grande Fratello* il programma che più ha dato popolarità al genere *reality*, offrendo al contempo elementi che hanno reso il *format* di grande interesse e *appeal*: un gruppo di persone scelte dall'organizzazione del programma deve rimanere in una casa per un numero definito di giorni. Nella Casa sono installate telecamere che registrano senza pausa ciò che accade (le telecamere sono presenti persino nel bagno). Inoltre è isolata, quindi privata di alcun tipo di connessione telefonica, internet, persino televisione e radio sono abolite. L'unica stanza adibita alla comunicazione con l'esterno è il “confession room”, ma genericamente è unidirezionale: dal concorrente alla telecamera. Il “confessionale” è una stanza insonorizzata nella quale ogni concorrente può esternare le proprie opinioni, frustrazioni, idee, oltre a nominare chi vuole che abbandoni la Casa. In *Big Brother* infatti viene introdotto il *game-doc*, un sottogenere del reality che prevede la partecipazione dei giocatori ad attività competitive, oltre alla scelta di chi si desidera eliminare per aumentare le possibilità di vincere il montepremi finale. Un ulteriore fattore però si aggiunge alla scelta del vincitore. Sarà infatti il pubblico da casa, attraverso telefonate, a scegliere chi verrà eliminato tra i due giocatori che hanno ricevuto il maggior numero di “nomination” all'interno della Casa. Il televoto diventa così elemento fondamentale di affiliazione del pubblico al programma e alle persone nella Casa. Inoltre il televoto offre agli spettatori una parte attiva, in quanto possono sperimentare il destino dei giocatori all'interno della Casa, sentirsi dunque un po' sceneggiatori di un programma popolare, ma anche un po' scienziati con le proprie cavie.

L'idea di competitività nel *Grande Fratello* avviò il boom dei reality, che proliferarono fino a raggiungere, nel 2012, il numero di 917 diversi reality shows negli Stati Uniti, 650 se si contano solo le prime edizioni di ogni *format* (Grindstaff, 2012). Nel marzo 2013 il sito www.realitytvworld.com conta un totale di 1145 reality. Non si deve dimenticare che *Big Brother* è stato avvicinato ben presto da un altro reality di successo: *Survivor*. L'autore Richard M. Huff considera *Survivor* il format che ha rivoluzionato il reality show americano, tanto da intitolare il primo capitolo del suo libro *Reality Show* “Survivor: The start of it All” (Huff 2006). *Survivor* presenta una ulteriore idea rivoluzionaria nella storia dei reality show, relegando i concorrenti non più in una casa provvista di ogni comfort, bensì su un'isola selvaggia nella quale è necessario costruire ripari, cercare cibo, confrontarsi con la natura.

Survivor porta lo staff del reality fuori da “case” costruite su misura, ma nei luoghi “reali”. Il reality appare più “reality” che mai.

Nello stesso periodo continuano ad essere trasmessi programmi considerati “reality” (ad esempio *Cops* o *The Real World*), ma il genere reality viene ormai riconosciuto grazie alla combinazione di quattro fattori:

ordinary people in a contrived situation facing some kind of challenge surrounded by cameras.
(Kavka, 2012: 110)

Tanti sono i nuovi format che prendono ispirazione dal *Big Brother* e *Survivor*, e mai come in questo periodo i reality catturano l'interesse degli spettatori. Tra i numerosi esempi ricordiamo *The Mole* (VRT 1999-2003), che vede una “talpa” da smascherare tra i concorrenti; *Boot Camp* (FOX 2001), dove i partecipanti diventano reclute in un vero campo militare; *The Amazing Race* (CBS 2001), nel quale coppie di concorrenti devono superare delle prove spostandosi da una nazione all'altra.

I canali televisivi si impegnano così alla ricerca di idee per nuovi reality, e ritrovano in essi una importante fonte di guadagno. Non si deve scordare che alle reti televisive conviene produrre un reality piuttosto che una fiction: nei reality, ad esempio, il cast di produzione ha bisogno di un numero inferiore di sceneggiatori, quindi minori spese; inoltre sfruttare persone comuni significa evitare pagamenti, spesso altissimi, richiesti da attori professionisti. I produttori si resero conto di quanto fosse più economico un programma privo di *script* nel quale la partecipazione non pagata di concorrenti offre nuove possibilità di profitto alle istituzioni mediatiche (Grindstaff, 2012). Il reality show diventa così il prodotto televisivo figlio del nuovo secolo, perché conforme alla situazione politico sociale del tempo:

in other words, reality TV is entirely consistent with the political economy of neoliberalism, characterized by a decline in welfare assistance and social-service provision, the weakening of union labor, the privatization publicly owned resources, the deregulation of industry, and global free trade (Grindstaff, 2012).

L'intuizione di Baudrillard rimane ancora oggi attuale: non siamo noi a guardare la televisione, ma è la televisione che guarda noi (1981). Nella citazione originale francese, qui parafrasata, segue una parola tra parentesi, *vivre*, la quale marca il potere televisivo nel suo essere

costantemente attento ed aggiornato sui cambiamenti della società, mostrandoli immediatamente allo spettatore, quasi come fosse uno specchio nel quale ci si può riflettere e riconoscere. La televisione rivela le nostre identità, e i reality si promuovono come i più sinceri e veritieri promulgatori di ciò che noi siamo.

Oggetto dello spettacolo non è la società, ma il nostro io, depurato da sovrastrutture, ideali, principi. Il processo di narcisismo che negli anni ottanta ha comportato l'attenzione parossistica al corpo, la sua costruzione-decostruzione, riguarda oggi la nostra anima, la nostra personalità. La nostra psiche viene ricostituita secondo modelli comuni e fortemente caratterizzati. (Freccero, 2013: 82)

☞ Reality, etica ed educazione

Nella reality tv si riflettono aspetti del quotidiano e della cultura occidentale che rinforzano, ricreano, rivelano diverse caratteristiche della società contemporanea (Wilson, 2013). I reality sono entrati a far parte dell'immaginario, e con essi anche i loro contenuti, personaggi, stili di vita. Ancora aperto è il dibattito in cui si discute quanto la reality television si possa considerare “buona” o “cattiva maestra”. Una pubblicazione scientifica a cura di Ronnie D. Lankford raccoglie articoli basati sulla tematica dei reality, i cui aiutano a riconoscere quanto sia complesso trovare una risposta netta (2008). Scorrendo l'indice dell'autore si coglie subito quanto le opinioni siano contrastanti. Tra i titoli presenti nella pubblicazione si legge “Reality Tv Has Some Positive Attributes” ed a seguito “Reality Tv Has a Negative Influence”, oppure “Reality Tv Offers a Positive Religious Message” e “Reality Tv Offers an Amoral Message”. Entrando nel merito di chi difende i reality, i sostenitori evidenziano quanto tali programmi abbiano arricchito l'immaginario. Trasmettere elementi di vita umana non sempre visibile permette allo spettatore di conoscere diverse parti di società, ri-vivere esperienze emotive, ed invita così ad accettare le differenze culturali. (Fritz, 2012) I reality non sono la soluzione ai conflitti sociali, ma possono essere un “gancio” per aprire al confronto:

passive consumption of reality TV, or even the more active involvement in web-based discussions of the programs, will not alone make viewers better citizens. Freedom of expression, in reception and in production, is of instrument worth only. The emotional involvement provoked through reality TV and interactive community groups does not fulfil

citizen's responsibility to act; it is just a start. Education is needed to help citizens recognize both their power to act directly in the public arena and the methods they can use to take direct action. Nonetheless, reality TV can provide an essay avenue for citizens to be exposed to lifestyles different from their own, to develop self-knowledge, and to experience a variety of forms of democratic action. (Elliott, 2012: 156)

I reality hanno permesso di raccontare mondi più nascosti, spesso popolati da persone appartenenti a minoranze discriminate dalla società di massa perché di diversa provenienza sociale, culturale, religiosa. Lo stesso fenomeno venne messo in luce anche per le serie televisive (Grasso, 2007). I reality possono dunque essere un potenziale stimolo per espandere l'orizzonte delle diversità. In questa apertura verso l'altro risiede però una delle critiche più forti contro i reality. Se è vero che tali programmi presentano minoranze sociali in mainstream, è anche vero che viene spesso fatto uso stereotipie:

The reality television programs we watch reinforce stereotypes of social groups and influence how society identifies a specific group. (Wilson, 2013: 159)

L'immaginario si arricchirebbe quindi di “diversità” che rischiano di essere ricordate solo nella loro forma più superficiale, generalizzata, insomma stereotipata. Importanti canali televisivi per giovani (ad esempio MTV) propongono palinsesti ricchi di reality di storie di ragazzi e ragazze. L'elevato numero di format televisivi *di giovani per giovani* porta a riflettere sul rapporto tra i reality e ciò che essi propongono, e il giovane fruitore in un'età di sviluppo fondamentale che concerne l'affermazione di sé, oltre la ricerca e scoperta della propria identità. La banalizzazione e la promozione di stereotipie trasmesse dalla televisione rischiano di essere assorbite più facilmente dai giovani alla ricerca di sé. Alcuni reality presentano stili di pensiero generalizzanti e acritici, propongono personaggi interessati solo al divertimento, alla ricerca del piacere personale ed immediato. La reality television mette “in scena” persone nella loro vita priva di progettualità esistenziale. Tali programmi rendono animati i dibattiti che si confrontano su quanto i giovani possono ritrovare modelli da simulare.

Si avrà dunque un dibattito che vede il reality da un lato rivelatore di nuovi profili capaci di arricchire l'immaginario del telespettatore, dall'altro promotore di stereotipi e generalizzazioni. Si prenda ad esempio la tematica di genere. La diffusa presenza di personaggi gay all'interno dei reality è stato un grande passo per il riconoscimento della comunità GLBT, oggi più

visibile e più accettata in molti stati occidentali. Ancora oggi però, molti di reality tendono a proporre un'immagine omosessuale con caratteristiche stereotipate.

Una ulteriore considerazione riguarda al metodo con cui molti reality sono sviluppati. Molti programmi presentano storie di persone con tappe da superare o problemi da risolvere, e insegnano allo spettatore come risolverli:

[it] becomes a route to fantasy as well as a tool for pedagogy, teaching viewers how to behave while entertaining them with and through play. (Kavka 2012: 112)

Alcuni reality sembrano essere trasmessi per insegnare al telespettatore mansioni di ogni genere: cucinare, badare la famiglia, organizzare matrimoni, addomesticare cani, cambiare il proprio aspetto. La televisione si propone come una “maestra” che, divertendo/intrattenendo, si prende cura delle persone, insegna a vivere “meglio”, a diventare più bravi, più educati, più belli. Lo spettatore assiste a storie di metamorfosi (che la televisione propone come “miglioramento”) che fomentano parametri (di bellezza, stile di vita...) standardizzati.

I reality lasciano poi spazio alle emozioni provate dai protagonisti, spesso una vera calamita per l'audience. I molti di questi programmi però si concede molto spazio ad aggressività, linguaggio scurrile e volgarità; spesso avvengono liti, anche di carattere violento...

Many critics also feel sure that the numbskulls who turn up to participate in Reality shows are somehow affecting viewers' own behavior with their immoral, anything-for-fame antics. It's perfectly acceptable to those same critics, however, for scripted show to present a sympathetic serial killer like Dexter, a sex-addled writer like David Duchovny's character in *Californication*, or meth-selling high school teacher as played to perfection by Bryan Cranston on *Breaking Bad*. Again, though, the moment a booze-fueled fight spirals out of control on *Jersey Shore*, it's practically the end of the civilized world. (Devolld, 2011: 21)

Le novità narrative sono di rado state immediatamente accettate dalla critica. Basta ricordare il periodo in cui il *romance* si pensava fosse “passatempo per signorine”, una frivolezza rispetto alla letteratura “alta”, scientifica (e verrebbe da dire anche “maschile”). Altro esempio è il fumetto, considerato anch'esso educativamente scorretto. Poi la televisione, in particolare con il successo dei cartoni animati e gli *anime*, fino a film e serie televisive con contenuti “forti”. Oggi romanzi, fumetti, film, cartoni animati sono generalmente accettati dalla società occidentale. I reality, tra gli ultimi arrivati, sono ora entrati a far parte dello stesso gruppo degli

“screditati” a cui appartenevano le altre ostacolate narrazioni. Non si deve dimenticare che anche nei reality si raccontano storie. Fiction e storytelling, parenti di biografie e autobiografie di vite reali, sono infatti elementi che possono riflettersi nei reality:

Several popular print counterparts to the reality show today draw audiences through stories. [...] stories of people coping with life events – illness, catastrophes, career changes, recovery from addiction, relational distress and forgiveness. The storytellers are people from all walks of life and include regular screen, television, athletic or recording stars. In the form of retrospective descriptions of events, these narratives provide a realistic glimpse of people in situations evoking a range of responses grounded in or leading to a new or enlarged sense of self, others and the world in general. [...] Reality TV rests within this genre of storytelling: common people reacting to a range of events with realistic, authentic responses. The reality shows that have the most potential to inspire, motivate, and expand viewers' horizons are akin to these types of stories. (Fritz, 2012: 96)

Il trionfo dei reality nei canali televisivi è dovuto anche alla capacità di questi programmi a rappresentare emozioni, paure, e sogni della società contemporanea (Edwards, 2013); i reality parlano dell'uomo, di come può affrontare la quotidianità, e di come ci si confronta con le sorprese che la vita mette in riserbo... proprio come le fiction.

L'accostamento tra *fiction* e *reality* merita un approfondimento. La reality television infatti contiene spesso elementi di finzione appositamente create per rendere lo show più spettacolare e accattivante. Le motivazioni che spingono i produttori a modificare il corso *real* degli eventi sono simili alla creazione delle fiction. In entrambi i casi, ogni novità nel percorso delle storie può creare dibattiti e critiche, e le produzioni televisive sanno quanto sia importante mantenere un racconto intrigante, attivo, vivo. Si cerca quindi di evitare che i partecipanti ai reality trovino un equilibrio, poiché rischierebbe di annoiare e allontanare il telespettatore. Lo staff televisivo inserisce dunque diversivi che siano teatro di discussione. Dopotutto, la fiction non può esistere se l'eroe non ha nulla per cui lottare.

☞ How real is reality tv?

Rather than love, than money, than fame, give me truth

Henry David Thoreau, Walden (1854)

Dopo il Duemila, i reality sono stati presi in esame da molti studiosi, e sono stati pubblicati numerosi libri, saggi e articoli sull'argomento, nel tentativo di capire i meccanismi che hanno portato a rendere il reality show così popolare. Solo tra le pubblicazioni statunitensi, "Reality Tv" è stato scelto come titolo da molti autori: Dolan Cummings (2002), Karen Balkin (2004), Mark Andrejevic (2004), Susan Murray e Laurie Ouellette (2004, 2009), Anita Biressi e Heather Nunn (2005), Annette Hill (2005), Adam Woog (2007), Ronald Lankford (2008), Stephen Faller (2009), Troy Devolld (2011), Misha Kavka (2012), Shannon Kelly (2013), Thomas Riggs (2013). La lista si farebbe ancora più ricca se si aggiungessero le pubblicazioni intitolate "reality television" o si cercassero entrambi i termini nei sottotitoli. Nella maggioranza di queste ricerche si discute sul paradosso che intercorre tra televisione, da sempre riconosciuta come fornitrice di programmi di intrattenimento quasi tutti correlati alla finzione, e realtà. Il sistema televisivo propone infatti film, soap opera, pubblicità... tutti "videoclip" che richiedono una sceneggiatura, quindi appartenenti al mondo della fiction. Persino programmi televisivi che potrebbero considerarsi "ibridi", sembrano riconoscersi meglio sotto la categoria "fiction", ad esempio quiz, show televisivi e telegiornali.

I *quiz* televisivi, nonostante i partecipanti siano persone "comuni", tendono ad essere considerati programmi appartenenti al "mondo televisivo", un mondo "altro". Nei quiz infatti i concorrenti hanno un brevissimo spazio per presentare se stessi, dato che il format è basato su giochi da risolvere per guadagnarsi un premio. Inoltre questi tipi di programma mantengono una distanza molto marcata dal mondo reale; sono infatti girati in *studios*, grandi stanze nelle quali si costruiscono installazioni scenografiche, spesso strettamente correlate ai giochi svolti durante il programma. Alcuni celebri esempi di installazioni sono l'orologio di *Lascia o Raddoppia* (RAI, 1955), che entrò nell'immaginario del popolo italiano del tempo tanto quanto le cabine insonorizzate e le cuffie di *Rischiatutto* (RAI, 1970) che vennero utilizzate per molti anni anche in altri quiz show; esempi più recenti sono la ruota de *La ruota della fortuna* (Mediaset, 1989), e anche quella di *Ok, il prezzo è giusto* (Mediaset, 1983); inoltre le installazioni tematiche de *Il pranzo è servito* (Mediaset, 1982), la riproduzione gigante del

gioco dell'oca nel programma *Il grande gioco dell'oca* (RAI, 1993), oppure lo studio circolare con in centro girevole di numerose edizioni di *Buona Domenica* (Mediaset, 1985) sono altri esempi di quanto questi programmi siano facilmente riconoscibili grazie anche alle scelte di *interior design* spesso lontane dal mondo reale. Persino toni di colore e grafiche richiamano facilmente alla mente alcuni show. Si pensi allo studio che richiama un'oscura arena, con al centro due persone sedute una di fronte all'altra, entrambe provviste di uno schermo, mentre i telespettatori osservano in sovrimpressione una serie di numeri in crescendo o una domanda chiusa con quattro risposte multiple. Senza dire il titolo dello show televisivo, non è difficile capire di quale si tratta, in quanto ormai entrato nell'immaginario popolare. Proprio per questo i quiz sembrano più appartenere al mondo *fictional* televisivo, piuttosto che quello del reality.

I *telegiornali*, nonostante propongano fatti realmente accaduti, non sono riconosciuti come programmi di reality. In realtà tutto ciò che riguarda il telegiornale è attorniato da una sofisticata impalcatura di fiction televisiva. Si pensi allo studio che, fino a poco tempo fa, poneva spesso alle spalle del giornalista numerosi televisori, ognuno acceso su un diverso canale per dare l'immagine di un telegiornale che veglia su ogni parte del mondo. Inoltre si pensi alla ricerca di serietà, partendo dal giornalista "a mezzo busto", vestito con abiti formali e seduto su una ordinata scrivania; tutti elementi appartenenti all'immaginario globale. Oltre al "look" del telegiornale, interessanti studi hanno inoltre dimostrato quanto il telespettatore tenda a considerare inconsapevolmente le news come finzioni (Koolstra, 2007). Non si parla in questo caso di mettere in discussione la veridicità delle informazioni, quanto sottolineare lo stile televisivo giornalistico (anch'esso entrato nell'immaginario) con cui si "mandano in onda" i servizi, la sigla e i titoli di coda, i testi in sovrimpressione, la presenza di pubblicità durante la trasmissione del telegiornale. Ogni filmato giornalistico inoltre deve presentare brevemente un fatto di cronaca. Per arrivare al prodotto finale, i filmati vengono trattati con vere e proprie tecniche cinematografiche, come il montaggio.

La televisione sembra essere dunque riconosciuta come eccezionale promulgatrice di prodotti di fiction. E per quanto riguarda i reality? Già partendo dal nome "reality television", si nota quanto il genere sia indicato con due termini che, fondendosi insieme, formano un ossimoro. Anche considerando il termine "show" al posto di "television" si otterrebbe lo stesso risultato di valori opposti. Soffermandosi sulle parole "reality" e "television" (ma anche "show") si può già notare quanto i due significanti, uniti e rappresentativi di un genere televisivo, conservino contrasti: il primo si sposa con la verità, il secondo con la finzione.

“Reality television” is something of an oxymoron, of course, as a term: the wide range of programs subsumed under the label – quiz shows, game docs, audition and dating shows, docu-soaps, emergency-rescue shows, makeovers, etc. - are “real” not because they faithfully render a world that already exist, but because they create, for real, an alternative world or set of conditions that individuals must really navigate (Grindstaff, 2012: 24)

Ciò che rimarrebbe “reale” nei reality sono i partecipanti, i quali sono chiamati per dimostrare la loro personalità autentica. Da studi che si interessano al tema dell'autentico nei reality show, e che analizzano il comportamento dei concorrenti (Kilborn 2003; Holmes e Jermyn 2004), si è capito che i telespettatori hanno l'aspettativa di osservare concorrenti “veri”, con le loro “vere” caratteristiche nei pregi e nei difetti, che non modificano se stessi solo perché si è di fronte ad una telecamera. I telespettatori tendono a non accettare i concorrenti dei reality che, per rendersi più interessanti e guadagnarsi in consenso del pubblico, non appaiono genuini, quindi “falsi”, ingannevoli, truffaldini, persone che “prendono in giro” lo spettatore (e l'intera popolazione) al solo fine di vincere il montepremi in palio e accrescere la propria popolarità:

television audiences are highly skeptical of the truth claims of much reality programming precisely because they expect people to “act up” in order to make entertaining factual television (Hill, 2005: 57)

Una ricerca sociologica rivela la situazione paradossale tra il pubblico che si aspetta un programma con persone “reali”, e un reality con concorrenti che fingono: il 73% del pubblico americano crede ai reality show come costruiti o esagerati, e solo il 12% crede nella sincerità delle persone nei programmi (Hill 2005: 64). Un'altro studio su psicologia e *media* rivela però anche la percezione del pubblico a considerare i reality, tutto sommato, “abbastanza reali” (Nabi R., Biely E., Sara J., Morgan S., Stitt C., 2003).

Non bisogna inoltre dimenticare la consapevolezza degli spettatori di osservare concorrenti che sanno di essere osservati:

This inevitably raises the spectre of performance and role-playing, which is especially problematic in an unscripted show that deciding to what extent participants are “acting up” for the cameras and to what extent are they be “real” (Kavka 2012: 93)

Nel contesto dei reality show, essere *real* significa rimanere se stessi senza costruire un personaggio con lo scopo di manipolare l'audience o gli altri concorrenti in gara. In molti siti online dedicati ai reality, gli spettatori ritengono meritevole di vincita “il membro del cast più vero” (Andrejevic, 2004). Sono invece denigrati i concorrenti falsi, ipocriti, *phony*:

the ultimate crime of a houseguest was, from the point of view of authenticity, to be caught being two faced: presenting one facade to the house-guests and another to the producers (or the audience); or, to be caught betraying roommates behind their backs. (Andrejevic, 2004: 125)

Il pubblico sembra desideroso di essere spettatore di un reality senza finzioni. (Torchio, 2006) Al contempo, se una parte di telespettatori rimane scettico sulla veridicità dei reality, l'altra gode questo tipo di trasmissione allo stesso modo di una *fiction*: un programma con dei personaggi tra cui scegliere il favorito. L'interattività dei reality, inoltre, permette di votare il concorrente preferito, così da alimentare una fidelizzazione simile a quella degli appassionati sportivi che sostengono la propria squadra del cuore. Ma se nel calcio viene premiata la squadra che fa più gol, nel reality vince chi rappresenta al meglio il senso più puro di tali format: essere “autentici”.

Dal dubitare dei concorrenti al dubitare dell'intero *reality system* il passo è breve, e si è assistito ad uno spostamento dello scetticismo, prima rivolto ai concorrenti, poi all'intero programma (Kavka 2012: 113). Uno dei dibattiti più accesi e controversi sull'argomento riguarda proprio la loro credibilità, ossia “quanto reale è il reality?”.

Prima della reality tv, si era dibattuto sui documentari, e di quanto essi fossero fedeli al reale. John Grierson, considerato tra i registi padri dei filmati documentaristici, descriveva il documentario come “una creativa interpretazione della realtà”, lasciando spazio ad evidenti equivoci (Holmes & Jermyn, 2004). Anche la credibilità dei reality show venne messa in discussione: nel 2002 viene pubblicato un libro dal titolo *Reality tv: How Real is Real?* (Cummings, 2002); nel 2006 *How Real is Reality TV? Essays on Representation and Truth* (Escoffery, 2006); Altri titoli sono meno diretti, come *The Ethics of Reality TV. A Philosophical Examination* (Wyatt & Bunton, 2012), ma basta leggere l'indice per scoprire che uno dei saggi proposti si intitola “Deception: I think my favorite reality show is lying to me”. In tali pubblicazioni, prevalentemente di carattere scientifico, i titoli sono probabilmente stati scelti per rendere il prodotto più accattivante, interessante e commerciabile, ma non sempre offrono una risposta netta e i saggi sull'argomento appaiono spesso come “silenziosi elefanti in

una stanza” (Kropp, 2011: 45). Ne è un esempio il libro *Simulation in Media and Culture. Beliving the Hype* (DeRosa, 2011), nel quale è contenuto un saggio con un sottocapitolo – “The Show is Unscripted so Therefore Really Real, Right?” – in cui si trova la spiegazione di come viene girato il programma *Curb Your Enthusiasm* (HBO, 2000). Durante le riprese, i protagonisti ripetono le scene numerose volte fino a quando non c'è “la buona”, proprio come succede nel cinema. Il programma però non è un vero e proprio reality, bensì “un ibrido tra *comedy verité* e *sitcom*” (Fosher, 2011:40). Non si può quindi affermare che l'autrice abbia risposto alla domanda che essa stessa si è posta. Richard M. Huff, in un capitolo intitolato “Real or Not, It doesn't Matter”, riporta invece un'importante dichiarazione del produttore di reality Tony DiSanto, il cui afferma che i dialoghi non sono scritti, ma può capitare che durante le riprese manchi qualcosa e si può chiedere ai protagonisti di farlo ancora. (Huff, 2006: 174):

reality TV makes claims about ordinariness, authenticity and the social value of accessing private lives. These claims continue to be mobilized not because they can be taken for granted but precisely because they are located at points of contradiction. For all of its claims about giving viewers access to a “backstage” reality, there is always a producer off-camera whom we do not see; for all of its emphasis on “being real”, participants nonetheless perform themselves in spectacular ways; for all of the language of ordinariness, participants are consistently positioned as extraordinary. (Kavka, 2012: 178).

Sembra che la reality TV giochi sulla sua contraddittorietà: mescola realtà e finzione; presenta interazioni tra i partecipanti liberi da sceneggiature, ma è attenta agli ambienti (spesso costruiti accuratamente) e ad ogni situazione; esalta e rende pubblico il privato; spinge i partecipanti a “mettersi in scena” per vincere un premio per essere stati se stessi; tratta celebrità come persone “ordinarie” e persone “ordinarie” come celebrità (Kavka, 2012: 178). Nonostante le valide riflessioni, persino Martha Kavka non si interessa a dare una opinione netta alla domanda “How real is reality TV?”, anche se rivela senza timore in un inciso cosa risponderrebbe la critica: “not!” (Kavka, 2012: 113). Nel capitolo “Performance and authenticity” del libro *Reality TV* è spiegata un'esplicita difficoltà a risolvere l'enigma: “the debate about what is real and what is not is the million-dollar question for popular factual television” (Hill, 2005: 57). La difficoltà della ricerca scientifica a dare una risposta certa è data dal non avere avuto per lungo tempo informazioni precise sui reality. È stato necessario del tempo prima che qualcuno pubblicasse un libro nel quale si parli dei *backstage* nei reality show. Un esempio lo offre il produttore di reality Troy Devolld con *Reality TV. An Insider's*

Guide to TV's Hottest Market (2011), un libro in cui l'autore svela i “trucchi del mestiere”. È stato necessario tempo prima che qualcuno mettesse in mostra ciò che non è sempre possibile conoscere. Come spiega Devolld:

some networks and producers like to pretend that their shows aren't manipulated or scripted, not even a smidge, because they think it'll spoil the illusion. (Devolld, 2011: 5)

In effetti, durante un'intervista di Devolld al collega Brian Gibson – risposta che peraltro decide di riprendere come citazione alle prime pagine del libro – sostiene:

People don't really expect their entertainment to be real... look at wrestling. And people still love magic, don't they? Any form of entertainment requires suspension of disbelief, and being comfortable with illusion. The audiences for these shows are smarter and more aware of how things are done than ever before. I think that fans enjoy an understanding of how their favorite shows are made, and in Reality TV I think they enjoy knowing what is and isn't written, and why (Devolld, 2011: 136)

L'atteggiamento ambiguo del produttore Gibson non offrire una risposta certa, ma il suo suggerimento dai tratti *epoché* invita a guardare i reality come fossero fiction. Più diretto invece Devolld, il cui non esita a descrivere un reality già nel suo primo capitolo:

I'm not about to try to convince you that every word and action in a Reality show is scripted. It's just not. Ever. Even the most heavily “produced” shows have *some* naturally occurring elements.

The recipe for every Reality show is different. Sometimes writing and content manipulation are applied as sparingly as one would sprinkle a strong spice, and other times they're the main ingredients. Some shows follow a natural timeline and endeavor to play reality straight, in which case the story's team focus to applied to the compression of time. Other programs shred content like a salad shooter, stitching together bits of dialogue and action. (Devolld, 2011: 2)

Affermazioni di questa portata tolgono molti dubbi sulla reality television, la sua genesi e la sua evoluzione. Si ricorda però l'impossibilità di riconoscere le stesse caratteristiche di “manipolazione” in tutti i reality. In Italia, ad esempio, il produttore Paolo Mosca difende dalle critiche che attaccano la trasparenza di tali programmi (per lo meno quelli a cui lui a fatto

parte), e afferma che “nella maggioranza dei reality italiani è tutto vero”, e vi partecipano “veri e propri personaggi, cioè persone normali al quadrato, persone in cui certe caratteristiche sono estremizzate”. Si cercano quindi persone dalla “normalità estremizzata” a cui si attiveranno stimoli durante il corso del programma, per aspettarsi le loro reazioni (Mosca, 2009). Come spiega Fosco Gasperi, direttore artistico di numerosi reality:

Se uno mi diceva “Sono felice... l'unica cosa di cui sono felice è l'amicizia di Tizio...”, io abbassavo gli occhi e con misurato tempismo gli chiedevo “Tu sei veramente sicuro di questo?”. Lì gli scoppiava in testa un dubbio fantastico... Lui ti diceva “Ma perché, ha fatto qualcosa?” e io rispondevo “Non posso dirti nulla, ma sappi che nulla è come appare...”. Queste frasi generavano nella psiche dei concorrenti un'insicurezza tale che poi spesso litigavano anche due amici. Il sospetto lavorava da solo come alleato per fare un reality migliore. Questa è la parte diabolica del reality, che però, ricordiamoci, sono un gioco. È una gara di resistenza, una maratona, se scoppi prima puoi ritirarti, non devi per forza arrivare alla fine. È un gioco, non è la vita... anche se gli assomiglia moltissimo... (Mosca, 2009: 44)

I concorrenti dunque avrebbero reazioni vere, ma nel caso dei reality italiani presi in esame, essi sono sottoposti a manipolazioni che possono rendere i reality più interessante e vivo. Per il resto ciò che importa è vedere le loro reazioni, scoprire cosa succede nel loro privato. Come afferma l'ex direttore di Canale5 Giorgio Gori:

Non ci basterà più lo spettacolino composto, il ballettuccio... ci interessa capire come ci siamo arrivati, è interessante vedere se durante le prove quello è caduto e ha detto vaffanculo... non è che non ci interessa più vedere gente brava a ballare e cantare... però non mi basta più che uno arriva canta la canzoncina e va via ed è finito. [...] la cosa che ti interessa [è] dove capisci che c'è sangue (Mosca, 2009: 124)

Secondo l'esperienza italiana riportata, il reality italiano sembra riconoscersi in un diabolico gioco ed eliminazione, alla ricerca di momenti spettacolari non scritti ma semmai indotti. Una descrizione che sembra però allontanarsi dalle pubblicazioni straniere sopra citate e la più esplicita finzione di molti reality show.

Il pubblico telematico si è dimostrato più spavaldo riguardo all'autenticità dei reality show, dando la propria opinione senza timori. Una ricerca su Google con le *key words* “reality” “tv” “real” (nel marzo 2013) propone già nelle prime due pagine numerosi link di siti che mettono

in discussione la credibilità dei reality senza troppi filtri. Per citare alcuni esempi, su MSNTV, l'autore Robert Isenberg ha scritto *How Real Is Reality TV? The laughably far-fetched, the totally sincere and everything in between*, votando da uno a dieci la veridicità di alcuni reality;⁶¹ per la rivista online *Vulture* Gavin Polone ha pubblicato l'articolo *Reality TV Isn't Real, and Why Viewers Don't Care*;⁶² in MSNBC Today si trova invece *Just how real are reality TV shows? Shows may exist in a middle ground - not fully scripted nor completely true*, nel quale compare un'intervista al critico televisivo della rivista *The Hollywood Reporter* Ray Richmond.⁶³ Il critico afferma di aver voluto sostituire il termine “reality television” con “partially scripted television”, ma ottenne scarso riscontro. L'intervista rivela inoltre alcuni meccanismi che si nascondono dietro ai reality come, ad esempio, le esortazioni dei produttori ai concorrenti per creare tensioni e conflitti tra i concorrenti; altro esempio è l'elevato numero di ore di registrazione che vengono eliminate per montare l'episodio a seconda della durata standard del programma, in cui i produttori scelgono cosa trasmettere e in quale ordine, portando quindi ad alterare il corso degli eventi, perdere i contesti in cui avvengono le vicende, e “mandare in onda” una storia che può essere radicalmente differente dall'originale. Evan Kropp, esperto in comunicazione di massa alla University of Georgia Grady College of Journalism and Mass Communication, scrive:

The Real World and *Jersey Shore* capture the action 24 hours a day, for periods up to three months in the case of *The Real World*. This means editors have as much as 2,160 hours of video from multiple cameras to create storylines that will be shown in approximately thirteen one-hour episodes (less commercials). This shows the large quantity of resources the producers and editors have to manipulate the footage to achieve their desired outcome. (Kropp, 2011: 43,44)

Esistono alcune tecniche usate in questi reality, come la “story fabrication” che, come afferma lo stesso Kropp, “is exactly what it sounds like”. Inoltre le produzioni televisive cercano persone con maggiori affinità al mondo dello spettacolo per rendere il programma più avvincente ed interessante. Il reality *Chasing Mummies* (2010), ad esempio, è un show ambientato in Egitto con quattro archeologi come partecipanti, dei quali due, oltre alla professione di archeologo, sono anche attori (Kropp, 2011).

⁶¹<http://tv.msn.com/reality-tv/how-real-is-reality-tv/story/feature/> (marzo 2013)

⁶²<http://www.vulture.com/2012/07/reality-tv-not-real-gavin-polone.html> (marzo 2013)

⁶³<http://www.today.com/id/30092600/ns/today-entertainment/t/just-how-real-are-reality-tv-shows/#.UUqXi1tvzwx> (marzo 2013)

Sulla veridicità dei reality, merita una citazione il reality docusoap *The Hills* (2006), il quale rimarrà certamente ricordata nella storia della reality television per il suo finale.⁶⁴ Nei minuti conclusivi dell'ultima puntata, Kristin e Brody si dicono addio in una strada di Los Angeles, città riconoscibile dalla celebre scritta “Hollywood” sulle colline della città. Kristin, dopo l'ultimo saluto, entra in auto e parte, lasciando alle sue spalle il ragazzo. Nonostante possa sembrare un tipico finale adatto a concludere una serie, il programma riserba una sorpresa. Mentre Brody fissa l'allontanarsi di Kristin, alle sue spalle lo staff riavvolge il fondale, e la telecamera si allontana riprendendo un vero e proprio set cinematografico. Brody si avvia applaudendo verso la macchina di Kristin, la quale non sembra essere mai andata via. Tutto ciò avviene sotto le note della sigla del programma, una canzone di Natasha Bedingfield che rende ancora più marcata (e ironica) l'ambiguità tra realtà e finzione, *Unwritten*. Come afferma Kropp:

This final scene left the viewers with a giant question: just how much of what they were watching for the past six seasons was real? [...] This was an important moment in reality television. It can be compared to the first time the World Wrestling Federation (WWF) revealed that wrestling was not real. Of course, everyone knew wrestling was staged, but there was a certain level of enjoyment having the debate about just how real it was and what was actually staged. By including this scene, MTV and *The Hills* have removed any doubt that reality television is not totally “real” as many people would have argued or chosen not to believe. (Kropp, 2011: 45,46)

In un'intervista per il telegiornale di MTV, i membri del cast e lo stesso Brody affermano “The thing is, as you saw on the end - what's real and what's fake, you don't know”.⁶⁵ Kristin, più esplicita, alla domanda “How fake was *The Hills*?” risponde “Pretty much [fake]. Fake relationships, fake fights... yeah, sorry!” e in seguito aggiunge “It was fun, 'cause you're acting. And that was more fun for me”.

In un articolo del giornalista James Poniewozik sul *Time*, intitolato *How Reality TV Fakes It*⁶⁶ si trova un ulteriore esempio interessante: durante un episodio di *The Dating Experiment* (2006), la ragazza protagonista della puntata non si era innamorata del ragazzo con cui era uscita, ma i produttori dello show ritennero fosse meglio che ciò accadesse. Durante

⁶⁴<http://www.thedailybeast.com/videos/2010/07/14/the-hills-series-finale-reality-or-fake.html> (marzo 2013)

⁶⁵http://www.huffingtonpost.com/2012/12/04/kristin-cavallari-hills-fake-lauren-conrad-feud-real_n_2238347.html (marzo 2013)

⁶⁶<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1154194,00.html> (marzo 2013)

un'intervista alla protagonista le venne chiesto quale fosse il suo personaggio famoso preferito, e lei rispose di essere innamorata dell'attore Adam Sandler. Durante il montaggio, gli editori tagliarono filmato e audio, e assemblarono le varie parti in modo tale da far dire alla ragazza di amare il ragazzo partecipante al programma. Questo tipo di montaggio è chiamato *frankenbiting*, nel quale “you can really take something black and make it white” (Poniewozik, 2006). Persino il produttore Heather J. Miller conferma la ri-costruzione della trama della storia nei reality, aggiungendo anche un commento riguardo la ricerca del consenso del pubblico...

Having worked shows from pre-production through to the end, I personally prefer coming on as a post producer. I am a storyteller and my joy comes from taking a lump of raw footage and turning it into something people will want to watch. (Devolld, 2011: 81)

Ci sono inoltre reality orgogliosi di essere opere di finzione, come *Joe Schmo Show* (Spike TV, 2003), *Real Husbands of Hollywood* (BET, 2013), *Stuff You Should Know* (Science Channel, 2013). Kevin Hart, creatore di *Real Husbands*, afferma “We call it [Real Husbands] the fakest reality show ever”.⁶⁷ Le affermazioni di Kevin Hart sulla finzione dei reality show, come un “coming out”, svelano al mondo un segreto fino a prima tenuto al sicuro. Siamo sulla soglia di una nuova generazione di reality, dichiaratamente finta ed orgogliosa di esserlo, lasciando riflettere su quanto “real” e “reality” riescano oggi convivere, seppur nella loro contraddittorietà: il pubblico, desideroso di storie *vere*, guarda un *reality*, col pensiero che siano *fiction*, mentre i *reality* si presentano come *veri*, ma si rivelano *fiction*.

☞ Quando il reality ispira la fiction (e viceversa)

Is this the real life?
Is this just fantasy?
Caught in a landslide,
No escape from reality
Queen, *Bohemian Rhapsody*

⁶⁷<http://www.tvguide.com/News/Reality-TV-Shows-That-Are-Fake-1058683.aspx> (marzo 2013)

Una delle principali caratteristiche dei reality è quella di mostrare allo spettatore la vita “vera” delle persone. Prendendo in prestito il termine *reportage* dal mondo giornalistico e documentaristico, i reality “riportano” al pubblico quella realtà che la televisione non suole trasmettere. Il desiderio televisivo di arricchire il palinsesto di storie vere non è certo una novità. Negli anni Cinquanta la RAI arricchiva il palinsesto di film che raccontavano “storie vere”. In seguito, negli anni Ottanta e Novanta, la rete italiana Fininvest (oggi Mediaset) promuoveva con orgoglio il ciclo “Film dossier”, una serie di appuntamenti in cui si presentava un lungometraggio di genere drammatico e, a seguire, un dibattito con prestigiosi giornalisti sul tema del film e i confronti con l'attualità. L'interesse a parlare di storie realmente accadute non sembra affatto esaurito. Persino la cinematografia è ricchissima di titoli “based on a true story”, esplicitata spesso all'inizio del film, probabilmente al fine di rendere più interessante la storia e avere un contatto più ravvicinato con il pubblico. In questi film le emozioni non sono inventate, ma sono state vissute realmente; si racconta ciò che è stato, quel che è attorno a noi e tutti potremmo vivere. I film “tratti da storie vere” sembrano quindi dirci che le loro trame sono quelle che più probabilmente possono capitare al telespettatore. Gli stessi film, nonostante raccontino storie vere, restano comunque nella dimensione del racconto, della metafora, dell'altrove; una studiata costruzione di fiction composta dalle scelte di un regista, che vanno dalla sceneggiatura alla partecipazione di attori. Diverso nel caso dei reality, dove invece sembra venir meno quella distanza metaforica tra le persone all'interno del programma e quelle che osservano. Nei reality i concorrenti non sono attori, ma sono persone nel ruolo di sé stesse:

I concorrenti dei reality sono diventati esempi e quindi la realtà diventa lo specchio del reality e non viceversa. La tv ha creato un pubblico a sua immagine e somiglianza e una realtà a suo uso e consumo. La tv non racconta la realtà che c'è fuori, ma racconta una realtà che diventa la realtà là fuori. Quindi produce la realtà in cui viviamo. (Mosca, 2009: 57)

Parafrasando l'autore, si potrebbe dire che reality siamo noi stessi, ma dal momento in cui si inizia a dubitare della sincerità di questi programmi, la metafora torna inevitabilmente a vivere. Se è vero che molti reality sono “montati”, si potrebbe affermare dunque di star guardando un'altra forma di fiction. Potrebbe essere interessante scoprire l'andamento dell'interesse degli spettatori a posteriori della rivelazione di reality non troppo “real”, ma dato il successo di uno degli ultimi docusoap, *Jersey Shore* (2009), verrebbe da pensare che al pubblico di massa non

interessa sapere se ciò che vede sia reale o finto, piuttosto è alla ricerca di emozioni, di sentirsi parte di un gruppo, di riconoscersi nei personaggi dei reality, di vivere altre storie e sentirsi parte di esse. L'approccio dello spettatore di reality sembra essere simile a quello di uno spettatore di fronte ad una fiction.

Reality e fiction infatti, nonostante la loro sostanziale opposizione, dialogano reciprocamente. Il produttore Devolld spiega quanto alcune fiction abbiano preso ispirazione dai reality, citando la serie televisiva E.R. (1994), in cui “every chaotic moment was rendered in frenetically paced “reality” style, with brisk editing and cameras in almost constant motion” (Devolld, 2011: 35).

Lost, for instance, began as an attempt to create a drama version of Survivor. Several of TV's best comedies--the American and British versions of The Office, Parks and Recreation, Arrested Development and Modern Family--have borrowed directly from reality TV's format of vérité filmmaking and "confessional" interviews with the characters. (Poniewozik, 2010: 25)

Il *mash-up* di reality e fiction non è sempre facile da riconoscere; come una fotografia in bianco e nero, è difficile capire se sia antica o se sia ritoccata con un filtro grafico (Fetveit, 1999). I reality sviluppano il loro *appeal* nell'interesse di attirare il pubblico con le emozioni, e mettono i protagonisti nelle condizioni di esternare sentimenti con cui lo spettatore può immedesimarsi e farsi coinvolgere. L'attuale atteggiamento nei confronti dei reality starebbe dunque uscendo dallo scetticismo di sapere se il programma sia finto o meno e, addirittura, si è arrivati al punto di vedere nei protagonisti dei reality qualcosa di più “vero” rispetto ad una fiction:

Even if the difference is one of degree, these shows are presented as something realer than scripted television. Often that sense of reality involves castmembers performing their emotions of identity, explicitly drawing on the idea that being themselves as fully as possible on reality TV is the most “authentic” thing they can do and will garner viewers' sympathy (and even gain legions of devoted fans). Indeed, even though they know reality TV is highly edited, many viewers still look for what Ien Ang would term moments of “emotional realism”, or psychological accuracy in the program, that is, people having believable reactions even if the situations are melodramatic ones. (Edwards, 2013: 9)

La ricerca di emozioni “autentiche” è tra le possibili motivazioni che hanno spinto i produttori televisivi a creare nuovi reality che prendono ispirazione dalla fiction; un esempio è la serie televisiva *Glee* (Brennan, 2009), la storia di *loser* che compongono il Glee Club di una high school dell'Ohio, un gruppo di ragazzi e ragazze dal talento più o meno nascosto. *Glee* ha avuto un grande riscontro dal pubblico giovanile, e questo successo ha portato alla programmazione di una sua trasposizione in “versione reality a tema” nel quale ragazzi e ragazze possono vivere le stesse emozioni della loro fiction preferita. *The Glee Project* (Murphy, 2011), è un reality che richiama e ricorda *Glee* in ogni particolare, dalla scenografia fino alle riprese, al fine di far rivivere ai concorrenti le stesse emozioni dei giovani personaggi della serie, e ai telespettatori godere di emozioni anche più “autentiche” rispetto a quelle vissute dagli attori. A chiudere il cerchio tra reality e fiction è il vincitore del *The Glee Project*, il quale avrà un contratto per partecipare alla serie televisiva *Glee*. In questo esempio si può notare una fiction ispirata alla realtà (il gruppo artistico di una scuola superiore), un reality che si ispira ad una fiction, un vincitore che passa dal reality ispirato dalla fiction alla fiction vera e propria. Nonostante si possa contraddistinguere lo stile della fiction (dalla sceneggiatura alle riprese) rispetto allo quello televisivo, *The Glee Project* vanta un'ottima produzione che mette in luce veri talenti in una cornice televisiva accattivante, richiamando fortemente la fiction dalla quale prende ispirazione, e che diventa traguardo, sogno, mito. Il reality diventa così una meta più accessibile a giovani talenti tra la “gente comune”, in cui è previsto uno spazio per esibirsi. I produttori di *Glee* hanno scelto astutamente di aprire al pubblico televisivo il casting per girare le future stagioni della serie sfruttando il prodotto televisivo più diffuso dell'ultimo decennio: il reality. Il caso *Glee* diventa così un eccezionale un esempio di quanto reale e finzione prendano ispirazione l'un l'altro, si confondano, si mascherino del loro contrario.

Un ulteriore esempio sull'ambiguità fiction/reality è proposto da *1000 Ways to Die* (Tom McMahon, 2008), esempio di *docufiction* tematico in cui si presentano brevi documentari di fatti realmente accaduti. In *1000 Ways to Die* si spiega scientificamente il motivo di morti inusuali, facendo anche riferimento dettagliate animazioni che ricordano la serie televisiva *CSI Crime Scene Investigation* (Anthony E. Zuiker, 2000). Ciò che colpisce di questa serie è il contenuto dei servizi, nei quali il tragico evento viene girato da attori, e non dalle reali persone che hanno vissuto l'evento. Inoltre gli eventi sono raccontati da un narratore ironico e cinico in stile *tongue-in-cheek* (semi-serio), senza timore di utilizzare umorismo nero e battute di carattere sessuale. La visione di *1000 Ways to Die* fa dubitare sulla realtà delle singole storie spesso al limite dell'assurdo, e sembra avvicinarsi ai generi chiamati *shockumentary* e

mockumentary: il primo costruito principalmente per shockare lo spettatore, come *Mondo cane* (Cavara, Jacopetti, Prospero, 1962); il secondo per creare uno stile parodico di ciò che viene raccontato, ad esempio *This is Spinal Tap* (Rob Reiner, 1983), *Best in Show* (Rob Reiner, 2000), *Zelig* (Allen, 1983) (Romanski & Sy-Wonyu, 2002). Una citazione meritevole è il mockumentary *I'm Still Here* (Ben Affleck, 2010), la storia di una celebrità nel suo passaggio da star hollywoodiana ad artista hiphop. I semidocumentari, così chiamati in generale, non pretendono di raccontare la realtà, ma prendono la libertà di fare modifiche per rendere il documentario più interessante. Mentre però il primo caso si presenta spesso come documentario di fatti reali – in alcuni casi scoperti assai montati (Kerekes & Slater, 1994) – il secondo è ufficialmente parodico, e vuole mettere in risalto particolarità dell'essere umano in stile paradossale ed ironico. Ciò che può differenziare tali esempi da *1000 Ways to Die* è il non palesare la recitazione degli eventi presentati, e lasciare credere allo spettatore che siano proprio quelle persone a vivere ciò che si racconta. In *1000 Ways to Die* il gioco di rimandi tra realtà e fiction trova una maggiore credibilità documentaristica alla fine di ogni episodio: mentre nel corso della puntata si descrivono le diverse morti con attori, l'ultimo servizio presenta una persona che ha realmente vissuto una situazioni pericolosissime e mortali.

La dicotomia real/fiction continua ad affascinare anche il mondo cinematografico. Il cinema stesso, con la proiezione in dimensioni giganti, sembra invitare ad entrare fisicamente nel film, e lascia illudere a credere che ciò che si veda sia reale. Negli ultimi decenni, insieme al proliferare di reality, sono stati numerosi i film che hanno narrato di mondi intrecciati e sovrapposti con cui gli sceneggiatori giocano, facendo chiedere allo spettatore quale sia la “vera” realtà. Tra le ultime produzioni letterarie per ragazzi, *The Invention of Hugo Cabret* (Brian Selznick, 2007) è forse tra le più recenti opere che ricordano le origini della cinematografia e il potere narrativo del cinema nell'introdurre lo spettatore alle storie. Il libro, non a caso, è diventato negli anni seguenti anche un lungometraggio (Martin Scorsese, 2011).

Altri film raccontano della difficoltà a riconoscere la realtà dalla finzione, ad esempio *Dark City* (Alex Proyas, 1998), film meno popolare, ma contenente le tematiche che faranno entrare nella storia della cinematografia un film più popolare: *The Matrix* (Wachowski Brothers, 1999), nel quale Neo verrà messo di fronte a due pillole, una delle quali gli farà scoprire il mondo reale. Si citano inoltre il cult movie *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001), in cui un evento straordinario getta il mondo in un loop temporale nel quale solo il protagonista è in grado di farlo tornare al normale percorso temporale; *The Island* (Michael Bay, 2005), in cui due protagonisti scoprono di essere in una comunità di sosia ai quali non è consentito superare

certi confini; *Source Code* (Duncan Jones, 2011), in cui il protagonista rivive più volte otto minuti prima di un attentato terroristico; *The Village* (M. Night Shyamalan, 2004), la storia di una ragazza vissuta sempre dentro i limiti del suo villaggio, e il suo primo viaggio. Un elenco si potrebbe stilare sui film sul rapporto realtà e finzione, nei quali hanno per finzione l'immensa categoria interpretativa del sogno. Si ricordano *Eyes Wide Shut* (Stanley Kubrick, 1999); *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001); *Inception* (Christopher Nolan, 2010), quest'ultimo film celebre per la scena finale: una piccola trottola che uno dei protagonisti aziona per capire se ciò che vive sia sogno o realtà, lasciando lo spettatore senza risposte.

Molti registi cinematografici hanno trovato ispirazione dal fenomeno dei reality, producendo film sull'argomento. Tra i possibili esempi, *Truman Show* (Peter Weir, 1998) è probabilmente il film più citato nelle speculazioni sulla reality television. Nel film si seguono le vicende di Truman Burbank, in onda 24 ore su 24, sette giorni su sette, a sua insaputa. Meno popolare *EDTV* (Ron Howard, 1999), dove il protagonista Ed è invece consapevole di essere filmato e trasmesso dalla televisione. Già qualche anno prima, l'idea appare in un film canadese, *Louis 19, le roi des ondes* (Michael Poulette, 1994). Più recente è il film intitolato *Reality* (Matteo Garrone, 2012), la storia di un pescivendolo napoletano che sogna di partecipare al Grande Fratello. Si ricorda infine il già citato *Cinema Verité* del 2011. Ognuno di questi film racconta la potenza della televisione, di quanto un reality attiri il pubblico e possa stravolgere le esistenze dei partecipanti.

La letteratura per ragazzi non si è solo fermata al dinamico gioco tra realtà e finzione, ma ritrova nel gioco e nella sfida dei reality ispirazione per nuove trame. Già nel 1983 Stephen King scrisse *L'uomo in fuga*, la storia di Ben e la sua partecipazione ad un gioco televisivo nel quale deve scappare dai Cacciatori ed evitare di non essere ucciso in diretta. Tra esempi letterari più recenti, si ricorda *Battle Royale*, scritto nel 1999 dal giapponese Koushun Takami. Il libro racconta di una classe abbandonata in un'isola, dove solo uno studente potrà sopravvivere, avendo a disposizione le armi che trova nel proprio zaino. Il libro sarà pubblicato in Italia grazie alla popolarità di un altro romanzo per ragazzi, la trilogia di *Hunger Games* (Suzanne Collins, 2008), in cui probabilmente si ritrova il reality nella nostra più vicina contemporaneità. La trama narra di ventiquattro ragazzi partecipanti agli Hunger Games, un gioco televisivo visto da milioni di spettatori, nel quale vincerà un solo giocatore: quello che rimarrà in vita. Non sembra casuale ritrovare questo libro nella narrativa per ragazzi, quel pubblico che forse più di altri è aggiornato sui reality, un gioco ad eliminazione, una sfida all'ultimo sangue, in questo caso letteralmente. Gli Hunger Games risultano così metafora ed

espressione massima dei *gamedoc* in cui esplose quella violenza spietata e fisica, in cui i giocatori fanno il possibile per guadagnare il primo posto (e non perdere/morire), in cui i produttori disegnano lo spazio virtuale nel quale i giocatori vengono giostrati senza tener conto della loro fragilità, con il gusto di provocare, al fine di attirare l'audience:

una realtà virtuale, dove anche la successione del giorno e della notte è regolata in una sala di regia da inflessibili strateghi del dolore e dell'identificazione. Sono loro a svolgere il compito essenziale: mettere in relazione la solitudine del capro espiatorio, sacrificio in esecuzione di decreti arcani e crudeli, e la moltitudine di sguardi di cui si compone un pubblico affamato della più pericolosa ed esigente delle merci: le emozioni. [...] Un mondo in cui l'attimo presente, con la sua irripetibile combinazione di desideri ed impulsi, si afferma a scapito della storia individuale, che resta sullo sfondo, e viene smentita ogni volta che la necessità lo impone. (Trevi, 2012)

Hunger Games pare così una grande metafora sugli adolescenti ed i giovani adulti: la perdita di punti fermi ed il fluire da multiple verità e credenze, la loro battaglia "contro i mulini a vento", la ricerca di un futuro oggi assicurato solo a una cerchia molto ristretta di persone; le conseguenti ed inevitabili "passioni tristi" che sfociano nella perdita di autostima e speranza, quindi in un nichilismo che spinge a godere l'oggi, senza preoccupazioni per il domani, un'incognita oscura e temuta.

Come la fiction prende ispirazione dai reality, anche i reality, a loro volta, non possono fare a meno di ricorrere a grandi icone dell'immaginario narrativo, letterario e fiabesco: la casa, l'isola, la grande storia d'amore, l'*american dream*, ma anche lo spionaggio, il segreto rivelato, il duello...

I miti, gli archetipi, i simboli si comportano un poco, nel loro interminabile viaggiare nel tempo e nello spazio, come quegli aristocratici di una volta che, pur caduti in miseria e costretti a indossare abiti dimessi e viaggiare in terza classe, non perdevano nulla dell'antica distinzione, rimanendo se stessi anche nelle più umilianti circostanze. I miti, gli archetipi e i simboli amano comportarsi con la stessa sovrana sprezzatura. Evitano accuratamente, insomma, le cime dell'arte, dove stanno appollaiati gli Autori, con tutto il loro prestigio. La loro è un'energia impersonale, più simile alle forze della natura che alle fatiche della creazione individuale. E se proprio devono fare capolino da qualche narrazione contemporanea, preferiscono di gran lunga

agli artisti gli artigiani, i creatori di tutte quelle laboriose inezie commerciali che, se pure hanno delle ambizioni, le nascondono benissimo. (Ibidem)

Nell'immaginario contemporaneo è ancora possibile riconoscere delle costanti che perdurano, seppure in forme diverse, in ogni genere narrativo. Il reality non è immune al potere dell'immaginario e alla forza simbolica che sgorga da ogni sua figura archetipica.

☞ **Imitation of life: everyone can be famous**

Molti reality si interessano a mostrare la vita privata delle persone, quasi come fosse un documentario. La versione documentaristica del reality è chiamata *docu-soap* o *docu-drama*, programmi che entrano nella vita privata e quotidiana di persone, gruppi e comunità di diversi tipi, come squadre di polizia (*Cops*), famiglie (*Little People, Big World*), confraternite studentesche (*Sorority Life*) gruppi di giovani paraplegiche (*Push girls*), giovani ragazze madri (*16 and Pregnant*), gruppi di amici che aiutano le persone ad esaudire i propri desideri prima di morire (*The Buried Life*). Oggi la televisione prova ad aprire uno spazio per tutti, ed ogni spettatore non solo può trovare interessante la vita di un'importante celebrità, ma anche di una persona "comune". Ogni momento della vita può essere interessante e può valer la pena documentarlo e costruirci un format televisivo. Si ritrova in queste tipologie di reality una più stretta somiglianza con la fiction, entrambe alla ricerca di ogni tipo di racconti di vita di persone per scoprire i loro desideri, segreti, paure, emozioni. La televisione esce dagli studi di registrazione ed entra nelle case private dei concorrenti, i quali hanno maggior libertà di "essere se stessi" mentre la produzione televisiva registra il loro vissuto e lo propone al pubblico in una cornice narrativa. I reality rendono così i partecipanti dei protagonisti, e offre la possibilità a persone "comuni" di diventare celebrità:

In less than a decade, this new form of television has transformed everyday people with a hankering for attention into media stars. Many have little talent, leading to the suggestion that a willingness to make a fool of oneself is now enough to become a star. (Huff, 2006: X)

Un interessante esempio è il docusoap *The Jersey Shore*, in cui i protagonisti sono ragazze e ragazzi italo-americani (nel gergo statunitense chiamati "guidos") che passano le loro vacanze

in giro per il mondo. Questi giovani sono diventati popolari senza aver messo in risalto davanti alla telecamera alcun talento, anzi si sono presentati con le loro personalità stereotipate. Le loro vite sono spese in ogni forma di divertimento, senza momenti di “serietà” e di “noia”, senza progettualità. Il programma è diventato un fenomeno televisivo di successo, e i personaggi di questa serie sono diventati celebrity solo per il fatto di essere protagonisti di un reality.

I protagonisti dei reality si possono considerare celebrità? Il dibattito è ancora aperto, e riguarda il considerare o meno il talento e il merito dei “famosi”:

Such debates have usually adopted a negative tone, but it is more appropriate to suggest that the number of critical positions have emerged. For example, in what is probably the most prevalent perspective in circulation, contestants have persistently been constructed as exemplifying, and many ways accelerating, a fame culture in which an ethos of “famous for being famous” has regrettably triumphed over the concept of talent and hard work (Holmes, “All You've Got”). [...] Second, and related to the emphasis on undeserved fame above, has been a position which foregrounds the prominence of economics and manufacture. Here, contestants are seen as falling victims to the manipulative powers of ruthless fame-making machine. (Holmes, 2006: 7)

La celebrità nata dai reality sembrerebbe dunque “effimera” rispetto alla celebrità “autentica”. Ciò che colpisce è però l'identico approccio dei media ad entrambe le categorie che pone ogni soggetto allo stesso meccanismo di “celebrizzazione” (Ibidem). Gli studi sul concetto di fama (Schickel, 1985; Marshall, 1997; Braudy, 1997; Giles, 2000; Rojek, 2001; Turner, 2004) dimostrano l'effettiva complessità nel dare una nuova categoria alle celebrità contemporanee, ma distinguono la fama “tradizionale”, ottenuta grazie a duro lavoro e costanza aspettando il “grande momento” in cui si viene “scoperti”, e la fama ottenuta senza alcuna gavetta. In questa distinzione si è cercata una differenziazione di categoria, paragonando la reality tv ad un servizio self service, in cui i produttori costruiscono le condizioni necessarie per esibirsi e i partecipanti si servono da soli (Grindstaff, 2012). Questo stile fai-da-te potrebbe essere una delle maggiori cause della svalutazione del popolo partecipante ai reality, che spesso fatica a rimanere celebrità anche dopo la conclusione del programma in cui si è stato concorrente. I personaggi “non meritevoli” cadrebbero infatti facilmente nell'oblio in quanto nulla di loro ha un talento per essere ricordato. Questo spiegherebbe anche la diffusa ricerca dello *scoop*, dello scandalo, per tornare sui *tabloid* e far parlare di sé. Le celebrità “di talento”, invece, hanno

meno bisogno di faticare per continuare ad essere delle *star*, perché già appartenenti al mondo celestiale, divino, “stelle” appunto:

Celebrity is always about social status, but whereas earlier phases of celebrity culture measured status in terms of heights above the average (hence the term “star” to denote those who inhabit the heavens, above the rest of us), the recent turn to ordinariness has plumped the depths below, adding a C-list, D-list and even Z-list to the ranking. In the UK, such hierarchies are inextricably linked to discourse and meanings of social class. (Kavka, 2012: 162)

I “figli dei reality” sono nominati *celebrity chav*, dove il termine slang “chav” rappresenta una persona di classe operaia “shiftless, tasteless, unintelligent, immoral or criminal” (Tyler & Bennett, 2010: 379). Il tono dispregiativo per descrivere queste nuove figure televisive sarebbe però contrastato dalla popolarità, che permette ai personaggi di reality una “familiarità” che li avvicina al pubblico di massa (Marshall, 1997). Questo meccanismo porta ad un nuovo tipo di celebrità meno divina e più terrena, “mortale”. Si assiste così ad un ribaltamento di percezione, nel quale i *chav*, essendo più “umani”, hanno la qualità (innata) di essere come chi li guarda: persone comuni. Non si parla dunque più di celebrità, ma di *personalità*. In altri termini, i figli dei reality non sarebbero VIP (Very Important People), ma solamente IP, perdendo l'onorificenza della prima lettera dell'acronimo. Nonostante l'annullamento delle parte più “divina”, la nuova “classe sociale” dei *chav* ha sviluppato un fenomeno interessante che vede da una parte l'orgoglio di questa nuova classe sociale, più vera, onesta, “come noi”; dall'altra la distinzione ancora più netta tra A-list (celebrità) e D-list (personalità):

the increasing visibility of ordinariness on television actually reinforces the value hierarchy separating ordinary from celebrity categories in the first place, upholding the higher value of “real” celebrity by protecting it from clutter. (Grindstaff, 2012: 35)

La televisione ha successivamente prodotto reality dal carattere innovativo. Se prima il reality documentava persone “normali”, successivamente ha dato spazio a format con personaggi famosi come protagonisti. Un reality “royal” composto da celebrità utile a catturare l'attenzione del grande pubblico, con l'idea che se già è alto l'interesse di entrare nel privato di persone “comuni”, figuriamoci spiare addirittura celebrità nel loro quotidiano.

In questi format si assiste ad un moto contrario, che vede la televisione riprendersi quello spazio, quella distanza dal pubblico accorciatosi grazie ai programmi con persone “ordinarie”.

I reality “royal” ridarebbero alla televisione un'immagine elitaria, popolata nuovamente da personaggi esclusivi. In realtà tali programmi dimostrano l'umanità delle star: anche loro, divi e dive del mondo celeste, sono in realtà mortali, “come noi”. Addirittura molti VIP che partecipano a tali programmi ritrovano nei reality la possibilità di rimettersi in gioco e ritrovare quella popolarità indebolita o perduta.

Alcuni reality scelgono poi di non distinguere più tra celebrità e persone comuni, tra celebrità e personalità, ma mette entrambe su uno stesso livello. Famosi o meno, al reality interessa mettere in relazione personaggi in situazioni originali, ed osservare le loro reazioni. I VIP presenti nei reality tendono ad essere considerati allo stesso livello delle persone “comuni”, senza nessun tipo di privilegio. Tale livellamento è esplicito ne *L'isola dei famosi*, in cui si è scelto di far partecipare persone non famose, oppure figli e figlie di celebrità, insieme ai VIP. In questo “piallamento” la televisione si trasforma in una macchina produttrice di personalità, oltre che visibilità e lavoro nel mondo dello spettacolo.

Lo scenario televisivo contemporaneo, conquistato dai reality, tramuta il divino in terrestre e promette di trasformare il terrestre in divino, aprendo alla possibilità di diventare *famosi*. Poco importa se non si ha talento, basta essere se stessi ed avere una personalità televisiva adeguata: originale, magari trasgressiva, ribelle, violenta, impulsiva, aggressiva... alcune delle caratteristiche che possano animare un programma reality. L'esempio che meglio incarna l'ultima generazione dei reality è ancora una volta *The Jersey Shore*, nel quale i giovani protagonisti sono etichettati con l'acronimo GTL: Gym, Tanning, Laundry. Gli stessi ragazzi e ragazze hanno in seguito partecipato alla produzione di DVD per il training di potenziamento muscolare, inaugurato linee di prodotti estetici, scritto libri, oltre che partecipare ad ulteriori programmi televisivi.

Dal *Big Brother* a *The Jersey Shore* il reality ha subito forti metamorfosi. *Jersey Shore* rappresenta il disinteresse nel sapere la autenticità dei reality, preferendo utilizzare il canale televisivo per mostrarsi, esibendo le qualità estetiche, l'essere *cool*, mettere in scena le emozioni, senza l'impegno di riflettere sul proprio vissuto...

Fuelled by hormones, emotion and quite a bit of alcohol, the participants frequently end up in screaming matches, physical brawls and sexual entanglements, with outsiders as well as each other. As a measure of just how authentic these performances are seen to be, the show has met with extensive criticism about having cast extreme exhibitionist in order to appeal to the voyeurism of viewers. (Kavka, 2012: 181)

Nel corso delle loro edizioni, molti altri reality hanno investito su personalità impulsive e prive di riflessività. Rimane aperto il dubbio su come il giovane pubblico consideri il programma di MTV *The Jersey Shore*. Se si può supporre un riconoscimento in tali personaggi, si può anche pensare ad una reazione opposta, nella quale essi si considerino ciò che non si vuole diventare.

Il reality [...] crea le sue star dal nulla e le seleziona non in base a dati di eccellenza (bellezza, intelligenza, abilità) ma in base a criteri di assoluta normalità, partendo dai quali, ogni differenza, ogni pregio, rappresenta un limite per l'identificazione del pubblico. Le star di Hollywood erano irraggiungibili; i cast per i reality si abbassano di livello progressivamente nel tempo. I primi partecipanti del *Grande Fratello* erano solo «normali», ma nel corso del tempo hanno prevalso la volgarità e la banalità, sino a trascinare lo spettacolo a un livello talmente basso che neanche il pubblico riusciva più a trovarvi un modello di identificazione. (Freccero, 2013: 83)

Il reality sembra promuovere mediocrità e accettare il banale e il futile. La televisione stessa chiama a sé personaggi alla ricerca di fama, e il pressante pubblico ai casting è lo stesso che gonfia l'audience di queste trasmissioni (Freccero, 2013). Nei reality è possibile riconoscere caratteri distintivi della nostra società contemporanea:

reality television is not just mindless entertainment: it does reflect aspects of our reality and culture. In the process of exposing viewers to aspects of culture, reality TV is reinforcing, re-creating, and revealing social identities in today's society. (Wilson, 2013: 159)

☞ **Tv maestra e fata madrina: Makeover Tv**

I reality sembrano incitare le persone ad essere se stesse, ad accettarsi, a trovare nella propria vita la propria storia, e se essa non piace... cambiarla. I *makeover* sono una macro categoria dei reality show in cui rientrano i programmi che presentano delle metamorfosi, passaggi dei protagonisti da uno “prima” ad un “dopo”. Tra le varie tipologie si trovano anche i *dating show*, nel quale i partecipanti vanno alla ricerca della propria anima gemella. I reality *romance* si possono quindi considerare *makeover*, perché in entrambi i casi...

reality romance and makeover shows reconfigure challenge as opportunity, providing participants with a chance at self-improvement through the auspices of televisual intervention. [...] Moreover, both subgenres invite viewers to participate in the fantasy of transformation as something which can “really” happen, as proven by the emotional and material investments of on-screen participants. (Kavka, 2012: 126)

Una delle caratteristiche dei *makeover* è il portare a compimento cambiamenti, concludendosi con un *happy ending*. Questi finali conservano forti riferimenti al fiabesco: nei *dating show*, ad esempio, avviene la ricerca del principe azzurro e della principessa, oltre al sogno d'amore perfetto ed eterno. Spesso, attraverso giochi, i partecipanti dei *dating show* scoprono chi sarà la persona “perfetta” con cui si potrà passare il resto della propria esistenza e “vivere per sempre felici e contenti”.

Un altro esempio di *makeover* riguarda i *coaching show*, nei quali i protagonisti con le molteplici problematiche, vengono avvicinati da *coach*, esperti, per superare le difficoltà: tate, addomesticatori di cani, “life coach” per dimagrire o uscire dalla dipendenza di stupefacenti, sono solo alcuni esempi di esperti pronti a fornire stratagemmi ed alternative per ritrovare equilibrio e serenità, fornendo così anche insegnamenti per i telespettatori:

the ideological goal is the greater good – to maximize the potential of one's family, one's neighborhood or entire population. Moreover, these shows are didactic, because by teaching participants self-management they also address viewers as citizens who can learn how to do things better for their family and community. These programmes thus present reality TV as domestic and social pedagogy. By offering stories, often backed up with public service information about nutrition, parenting, housekeeping and volunteerism, reality TV teaches participants and viewers alike valued techniques of self-governance in the interests of the group. (Kavka, 2012: 135)

Anche i *dating* e *coaching show* sfruttano elementi fiabeschi in versione liofilizzata, come il mentore magico o la fata madrina. Anche in questi tipi di reality sono infatti presentati personaggi che aiuteranno il partecipanti al programma a superare le difficoltà e ritrovare un equilibrio che dona felicità.

Una qualità dei *makeover* risiede nella promozione di fissazioni omologate e standardizzate. I *makeover* promuovono un sogno americano fatto di ricchezza e bellezza, un sogno che la televisione rende più “accessibile”, e dove il messaggio è: “se non ti piaci, cambiatì”. Ancora

meglio: la televisione può cambiarti e realizzare i tuoi desideri. Proprio per questo i *makeover* propongono storie di persone che soffrono e la loro possibilità di riscatto sociale ed economico. Negli studi critici sui *media*, i *makeover* sono spesso paragonati alla fiaba di Andersen *Il brutto Anatroccolo*, proprio per sottolineare il potere di tali programmi di trasformare le persone in “cigni” (Heller, 2007; Weber, 2009).

I programmi *makeover* barattano le spese per i cambiamenti con le emozioni dei partecipanti, insieme alla concessione di condivisione col grande pubblico. Essi propongono quindi una redenzione attraverso un cambiamento intrinsecamente connesso con il consumo di materiali e servizi (Kavka, 2012: 132) e si propongono come favole consumistiche dell'era contemporanea (Heller, 2007). Si assiste alla trasformazione di case, automobili, motocicli, di corpi, e non mancano casi altamente problematici, come disabili e persone malate, nei quali le produzioni televisive seguono una politica che vedrebbe i produttori di reality scegliere chi tra le richieste di partecipazione i più “bisognosi”, ma che al contempo rispettino determinate caratteristiche. La “charity TV” cerca infatti i “poveri meritevoli”, famiglie che devono possedere alcune caratteristiche definite:

first, they must, through no fault of their own, be in financial need; second, they must be homeowners, no matter how down and out; third, they must have experienced some kind of traumatic familial hardship (death, disease, destruction); and, finally, they must exhibit an 'ethic volunteerism'. Taken together, this means that the poor who deserve televisual philanthropy must be victims of circumstance who need charity but do not depend on it; they should be model citizens who are perfectly capable of self-governance – if not for the ill wind of disease, death and destruction – and have themselves 'given back' or provided charity to others. The families are thus both 'exemplary models for the viewer, capable of setting un patterns for imitation'. (Kavka, 2012: 140)

Nei casi più problematici, quando nulla può sconfiggere la paura della morte, ciò che resta è la consolazione di una splendida casa, beni di lusso e servizi pagati per il sostentamento della persona e della famiglia.

I programmi che più rappresentano la *makeover tv* riguardano il corpo ed il loro rifacimento. In questi reality sono presenti persone desiderose di un rinnovamento del *look*: da una rivoluzione di stile di abbigliamento “trucco e parruccho”, sino all'utilizzo della chirurgia estetica. Anche in tal caso, i *makeover* esaudiscono desideri a costo della rete televisiva, come se la televisione vestisse i panni del genio della lampada. A tal proposito vale la pena soffermarsi su alcune

criticità che mettano in evidenza le qualità dei *makeover* e le loro forti contraddizioni, come l'idea di soggettività, di bellezza, di ricerca del sé. La sociologa Brenda R. Weber aiuta alla riflessione di alcuni messaggi (non troppo) nascosti promulgati da questo genere di reality:

- to be empowered, one must fully surrender to experts;
 - to become “normal”, one must endure “extreme” body-altering interventions aimed at one's gender, sexuality, race, class, and ethnicity;
 - to be “truly” feminine or masculine, one must be hyper-gendered;
 - to communicate an “authentic self”, one must overwrite and replace the “false” signifiers enunciated by the natural body;
 - to be unique and special, one must look and act like everyone else;
 - to be looked at appreciatively, one must first be critically condemned by the social gaze;
 - to achieve the state of privacy where ugliness does not code as transgressive, one must appear on national and international television and publicity expose the shame of the “ugly” body.
- (Weber, 2009: 4)

Si può notare quanto molte delle contraddizioni implicino un sé “mutante” considerato al contempo libero e liberato, ma anche costruito, scelto da altri e strumentalizzato. Nonostante ciò, ogni persona che si affida ad un *makeover* rivela di aver trovato la felicità grazie alla ristrutturazione offerta dalla televisione. Felicità particolarmente evidente nei *makeover* in cui si effettuano operazioni di chirurgia estetica, e dove i partecipanti, prima scontenti per il loro aspetto, dopo essersi sottoposti al bisturi rivelano commossi di aver “trovato se stessi”. Nei *makeover* ogni persona racconta del proprio corpo come un fallimento, “fallato” rispetto ai canoni estetici sociali, brutto ai propri occhi e a quelli di chi lo guarda. Dopo l'intervento chirurgico, ognuno assisterà alla “grande rivelazione”, il cambiamento, la metamorfosi, l'apparizione del cigno, principe o principessa. Il “vero sé” viene mostrato attraverso il corpo rinnovato.

The makeover contradictory promise of a “new you” who is at the same time the “real you” is exacerbated by surgical makeover shows, in which post-transformation participants repeatedly wonder “is that really me?” while simultaneously assuring themselves and the camera that the “real me” has finally come out. (Kavka, 2012: 130)

I *makeover* infatti non ristrutturano, non ricostruiscono, ma *rivelano* il sé già presente ma debole e nascosto (Weber, 2009: 7); essi permettono di trovare quell'identità perduta, celata, nella quale si ritrova non solo la bellezza, ma l'Io originale. Nei *makeover* non si insegna a coltivare e costruire il proprio sé, ma a *trovarlo*:

[The] goal in thinking critically about makeovers has not been to condemn the genre but to recognize it as a set of rich texts that offer quite specific information about what we desire and what we fear, as clustered around a pervasive cultural concern about what defines the self. [Moreover] make visible the ongoing negotiations about power, gender, and self that signify our present historical moment. (Weber, 2009: 258)

I *makeover* non solo sono specchio delle ansie della società contemporanea, ma anche immagini dei condizionamenti sociali e degli stili di processi di pensiero verso l'accettazione di sé. In tali programmi risiedono importanti informazioni riguardo alla ricerca di controllo del corpo, materia “concreta”, e il desiderio di poter modificare anche ciò meno tangibile: l'essere.

the preponderance information about the early part of the twenty-first century offers important information about own moment, primarily the hope that in controlling the “real” physical body made legible through reality TV we might better regulate and protect the vulnerable social body. (Weber, 2009: 20-21)

L'esplosione dei *makeover* nei canali televisivi ha dato la possibilità di conoscere la chirurgia estetica e, soprattutto, mostrare quanto possa essere facile farsi “ritoccare” e tornare *brand new*. La televisione si fa promotrice della chirurgia plastica, poiché la rende più accessibile e meno misteriosa. Nei racconti dei singoli episodi sono infatti contenuti interventi di esperti che fanno sembrare la chirurgia una pratica semplice, quasi immediata. Contrapposto alle esplicitazioni di oppressione, disagio e non accettazione del proprio corpo dei partecipanti (i.e. emozioni), tali fattori incoraggiano lo spettatore ad entrare e partecipare alla fantasia di auto-realizzazione attraverso la trasformazione radicale:

the transformative narrative of these shows collapses distinctions between image, body and selfhood by suggesting that all failings of the self can be resolved by making “corrections” to the body, resulting in an image with which the self can (finally) identify. (Kavka, 2012: 130)

La chirurgia estetica è un argomento di caldo dibattito ancor prima che diventasse protagonista nei palinsesti televisivi. *Correggere* gli inestetismi implica infatti intervenire chirurgicamente su un corpo considerato sano, quindi contro il giuramento di Ippocrate a cui prende parte ogni medico ad inizio carriera. La risposta più comune in difesa di tali operazioni è il considerare l'intervento estetico come un atto terapeutico per aiutare le persone ad accettarsi, quindi vivere meglio e più serenamente (Heinricy, 2006). Nei *makeover* tale dibattito perde importanza e svanisce. Viene accolta la posizione di chirurgia estetica come cura di sé, ricordando addirittura quanto oggi possa essere facile ritoccarsi per diventare più “belli” e, automaticamente, più felici. Brenda Weber ricorda quanto ogni finale di puntata sia pieno di gioia, appagamento e soddisfazione, il momento conclusivo della fiaba, il “vissero felici e contenti”, permettendo a chi guarda una fuga dalla faticosa realtà ed uno spazio per sognare, una ottimistica promessa che la vita cambierà in meglio.

Oltre alle metafore fiabesche già citate – fate madrine e geni della lampada, la conquista dell'amore e l'*happy ending* – ogni fiaba racconta di metamorfosi. Ogni storia mette in scena cambiamenti nello spazio/tempo della trama, racconta inevitabilmente di scoperte di sé, di scelte e di rinnovamenti. Similmente accade durante la visione di un reality, in particolare di un *makeover*: seguire un personaggio nella sua metamorfosi e vivere le sue stesse emozioni. Lo *storytelling* appare simile tanto nei reality quanto nelle fiction, anche se, in realtà, si possono trovare differenze sostanziali, che riguardano ancora una volta la ricerca identitaria. Per mettere meglio in evidenza tali differenze, si desidera proporre alcuni celebri titoli di racconti in cui viene trattato esplicitamente il tema della metamorfosi. Il primo esempio è Ovidio, che intitola una delle sue più celebri opere *Metamorfosi* (8 d.C.), una raccolta di racconti mitologici in cui l'autore narra una tematica comune, la trasformazione. Nell'opera di Ovidio, i personaggi si trasformano in piante, fiori, animali. Tra le storie si ricorda quella di Pigmalione, innamorato della sua scultura rappresentante il suo ideale femminile. Anche Apuleio scrive un libro intitolato *Metamorfosi* (II secolo d.C.), esaltando quanto il cambiamento sia storicamente una tematica di alto interesse per gli autori, dalla quale trovano ispirazione. Tra i numerosissimi classici della letteratura si ricordano *Frankenstein* di Mary Shelly (1818), *Il naso* (1836) di Nikolaj Gogol, *Orlando* di Virginia Woolf (1928), *La Metamorfosi* di Franz Kafka (1915), *Il seno* (1971) di Philip Roth, *Le avventure di Pinocchio* di Carlo Collodi (1883), *Il giardino segreto* di Burnett (1910), e *Il canto di Natale* di Charles Dickens (1843). Anche Hollywood, affascinata dal tema della metamorfosi, presenta molti titoli, come *La mosca* (Cronenberg, 1986), *Pretty Woman* (Marshall, 1990), e *Il diavolo veste Prada* (Frankel,

2006), tratto dall'omonimo romanzo *chick lit* di Lauren Weisberger (2003). Anche le fiction televisive animate come *The Simpsons* (Groening, 1989) e *Family Guy – I Griffin* (MacFarlane, 1999) presentano situazioni in cui si assiste a trasformazioni, fino ad arrivare alle specifiche metamorfosi da bisturi nel serial *Nip/Tuck* (Murphy, 2003). Il ogni esempio di fiction citato si potranno notare sostanziali differenze dai reality *makeover*...

while the literary makeover cases such as Ebenezer Scrooge awaken one morning to find their cynical, miserly impulses replaced by purity of heart and giddy generosity of spirit, today's televisual makeovers empathize physical change and material/service acquisition as the paths to genuine expression of one's inner self and better nature. [...] it is true that makeover television programming provides the new consumerist fairy tales for our times. (Heller, 2007: 2)

Un'altra considerazione può essere svelata se si rapportano i *makeover* al racconto ovidiano del Pigmaliote: Se nell'opera, Pigmaliote crea la sua scultura dalla materia grezza, e scolpisce la bellezza secondo i propri gusti personali, nei *makeover* si assiste invece ad una metamorfosi che parte da uno stato già esistente (quindi non “grezzo”), denigrato, valutato negativamente (Fraser, 2007: 177), secondo canoni estetici standardizzati.

Deve essere ricordato inoltre che nelle opere di fiction, le metamorfosi dei protagonisti fanno parte di una trama spesso più ricca:

In film and novel deceptions of transformation, the makeover often serves as a plot device to further a narrative larger than the scope of the transformation itself. In most cases, the makeover constitutes a thematic within the larger text. (Weber, 2009: 19)

Nella fiction, i protagonisti e le proprie metamorfosi rimangono in una relazione dialogica e problematica, volta alla costruzione di una trama complessa, che non riguarda solamente la trasformazione in sé. Nei *makeover*, la metamorfosi è invece il *plot* centrale, senza l'interesse ad espandere la trama di ciò che si racconta.

Un'altra differenza tra fiction e reality *makeover* riguarda il differente tipo di accettazione di sé e del proprio corpo. Molte fiction raccontano il desiderio dei protagonisti di essere diversi da ciò che si è, e tale desiderio verrà esaudito. Nel corso della storia si realizzerà di non essere adatti a quel prodotto della metamorfosi prima tanto agognata, e si piange la propria identità perduta. Trame simili si trovano in numerosi film con protagonisti che diventano essere qualcun altro grazie ad un evento magico. Si ricorda *Vice Versa* di Thomas Anstey Guthrie

(1882), romanzo in cui si racconta la storia di un padre, un figlio, il loro desiderio di vivere l'uno la vita dell'altro, e un sortilegio che li accontenterà. Questo romanzo ha dato vita a film omonimi (Peter Ustinov, 1948; Brian Gilbert, 1988). L'opera di Anstey ha ispirato inoltre la produzione letteraria per ragazzi, si cita *Freaky Friday* (Mary Rodgers, 1972), racconto anche riproposto in diverse versioni cinematografiche (nel 1976, 1987, 1995, 2003). Inoltre si ricorda *Dating the Enemy – Nella sua pelle* (Megan Simpson Huberman, 1996), *13 Going on 30* (Gary Winick, 2004), *Boysgirl – Questione di... sesso* (Nick Hurran, 2006), *17 Again – Ritorno al liceo* (Burr Steers, 2009), e *Wish Upon a Star – Aiuto sono mia sorella* (Blair Treu, 1996, US), dove la protagonista Hayley esprime il desiderio di essere la sorella maggiore Alexia mentre passa una stella cometa.

In ognuno degli esempi sopra riportati è raccontato il percorso di accettazione identitaria dei protagonisti attraverso un evento magico che modificherà i loro corpi. La trasformazione fisica sarà occasione per ri-conoscere parti del sé non legate alla propria fisicità, ma alla propria personalità. Le metamorfosi non rimangono dunque fini a se stesse, ma diventano opportunità di profonde scoperte non necessariamente correlate con il cambiamento estetico. Come un viaggio interno alla scoperta di parti della propria identità, la magica occasione rivelerà verità nascoste ben più importanti della mera metamorfosi estetica:

makeovers of the outside reveal more important truths about the inside, including a new respect for the Before that somehow eludes reality TV. (Weber, 2009: 19)

Nei reality, invece, il passato non viene più considerato perché contenitore di ciò che ha fatto soffrire e pensare. Il passato è dove risiede il sé falso, menzognero, brutto, vecchio. E con il “vecchio” verso il “nuovo”, i *makeover* fungono da macchina del tempo pronta a mostrare con fierezza i propri prodotti trasformati, ringiovaniti. I *makeover* si propongono come venditori di magici elisir di bellezza e felicità eterna, magie capaci di rivelare la parte “bella” del sé prima oscurata da un corpo inadeguato.

In sintesi, nelle fiction resta rilevante l'*interior*, mentre nei *makeover* il *look*. Tale affermazione risulta efficace se si prendono in causa i finali dei *makeover*, in cui i protagonisti delle puntate svelano al pubblico in nuovo corpo, dopo gli interventi chirurgici estetici. La televisione li presenta come veri e propri principi e principesse all'ingresso della società: parenti, amori, amici acclamano la trasformazione, si stupiscono e lasciano al programma feedback di quanto sia diventato bello/bella il/la protagonista, di quanto essi riescano a vedere quella bellezza che

prima era nascosta, il loro *vero sé*. Il momento finale della rivelazione, presente in ogni *makeover*, ricorda molte scene di film statunitensi in cui la giovane scende le scale di casa propria “più bella che mai”, generalmente sotto gli occhi del padre e del fidanzato. In queste scene i richiami al fiabesco sono fortissimi, e non sembra un caso che spesso le protagoniste (in maggioranza femmine) si “fanno belle” - con trucco accurato, ricche acconciature e uno splendido vestito – per una grande festa, come il *prom*, il ballo di fine anno, uno degli eventi più importanti nella vita dell'adolescente americano. Nei *makeover* è possibile rivivere lo stesso tipo di emozione, ritrovare la propria adolescenza perduta, o scoprire una adolescenza “bella” mai vissuta prima.

Lo spettatore gode la visione dei *makeover* vivendo i sogni realizzati dei reality e, nel contempo, scruta le trasformazioni e si incuriosisce degli inestetismi degli altri corpi, lo stesso meccanismo che spinge a sfogliare i tabloid, ricche di fotografie “rubate” con personaggi famosi spesso nudi, in cui i paparazzi mostrano le “bruttore” fisiche, spesso celate nei momenti di esibizione pubblica.

The ostensible realness of people depicted within the mediated reality TV text becomes all the more vivid when contrasted with reminders of celebrities construction. Every picture of a star without make-up and every documentary exposing celebrity cellulite and starlet plastic surgeries serve to remain the glittering facade of fame. Reality TV is as full of artifice as Hollywood's fictions, yet the process of watching “real” people engage in transformations minimizes the idea that such changes are constructed and, in so doing, underscores the appeal of the illusion of authenticity. Because the viewer has witnessed the entire passage from Before to After, the After-body, narratively speaking, stands as the moment of greatest authenticity, not to be undone or reversed by future parts of films of tabloid moment when realness is exposed. (Weber, 2009: 22)

Essere “star” significa entrare nel mondo eterno, celeste, divino, in cui non invecchia mai, e si diventa dunque immortali. Proprio l'immortalità è l'intrinseco messaggio della *makeover tv*, che annulla ciò di cui si ha paura: vecchiaia, malattia, è l'incombente terrore della morte. La chirurgia estetica cancella i segni che il tempo scalfisce, o quelle parti del corpo impure, contaminate, che richiamano il decadimento, la fatica, e tutto ciò che appare diverso, strano, *freak*. Le pratiche dei *makeover* si impegnano a salvare la vita ai propri protagonisti. Una vita che per la televisione deve essere bella, felice, e di conseguenza vera. Per sempre.

œ Not everyone can be a Star

Fame, I'm gonna live forever
I'm gonna learn how to fly (High)
I feel it coming together
People will see me and cry
Fame, I'm gonna make it to heaven
Light up the sky like a flame
Fame, I'm gonna live forever
Baby remember my name
Fame, Irene Cara

In seguito al successo dei reality, la televisione ha iniziato a popolarsi di nuove celebrità (chav), percepite diverse ed inferiori, rispetto alle altre. Le produzioni televisive si sono però impegnate a trovare dei format che rivalutassero i “figli dei reality”, e dar loro una dignità che fosse meritevole di entrare nel mondo delle *star*. L'idea di base è tanto semplice quanto astuta: se nei reality sono presenti personaggi senza particolari doti, è necessario sviluppare reality con performer, i quali, una volta conclusa l'esperienza televisiva, possono confrontarsi con le “vere” celebrità dimostrando la loro capacità artistica: i *talent show*. Questo genere di reality garantisce al pubblico un vero e proprio spettacolo composto da persone non conosciute ma meritevoli di essere famosi per le loro capacità e il loro talento. La televisione apre opportunità a cantanti, ballerini, attori, ma anche chef, stilisti, costumisti teatrali, inventori, fumettisti, arredatori, fotografi, drag queen,... e la lista potrebbe continuare.

Anche i *talent show* sono reality che potrebbero appartenere alla categoria dei *makeover* dato che, in entrambi i casi, si assiste a metamorfosi: se nei *makeover* viene “messa alla luce” la bellezza, nei *talent* verrà data visibilità al talento, genericamente artistico, che il reality aiuterà a far sbocciare. La televisione si trasforma così in una vera e propria fabbrica di celebrità in cui ognuno può realizzare il sogno di popolarità e fama.

The talent formats are first and foremost about *producing* celebrities, in all senses of the term: celebrity is produced putatively out of “nothing” (that is, from ordinary people); its production requires assistance of “cultural intermediaries” [...] such as judges, coaches, producers,

choreographers, stylists, make-up artists, etc.; and celebrity is configured as an end-product that has commodity value after the life of the programme. (Kavka, 2012: 149)

I *talent show*, vere e proprie industrie di produzione e promozione, seguono lo sviluppo dei partecipanti fin dal loro esordio. Il termine “industria” non è casuale, ma si riferisce in primo luogo al difficile lavoro nel trovare la celebrità “giusta” (quella che rispecchia le esigenze del telespettatore di massa, quindi soprattutto consumatore), e descrive l'estesa organizzazione dei format della reality tv e l'interesse a produrre e far circolare celebrità come fossero merce (Kavka, 2012: 155). Non bisogna dimenticare il pubblico, fondamentale per la produzione di celebrity che partecipa da casa votando il talento preferito. Una ricerca Nielsen ha dichiarato che negli Stati Uniti *American Idol* (2002) è stato lo spettacolo più visto dal 2004 al 2010 (Devold, 2011: 19), e durante la prima stagione, la vincitrice del reality ha avuto più votazioni nella puntata finale rispetto alle elezioni presidenziali USA del 2000 (Grindstaff, 2012: 24). I *talent show* hanno rinforzato l'uso del già conosciuto *televoto*, trasformando la scelta del vincitore in una agguerrita sfida tra concorrenti, ed i loro sostenitori, fan, tifosi pronti a spendere denaro per votare il proprio idolo del momento. Una situazione che pone lo spettatore dalla parte di chi sceglie e decide le sorti dei talenti visti in televisione per contribuire alla formazione della celebrità. Si ricordano alcuni celebri slogan di *talent*, come “this time, you choose!” di *Pop Idol* (2001), oppure “America, here is *your* idol!” di *American Idol*.

Tenendo ancora viva la metafora dell'industria, si pensi ai *talent show* canori, e si provi ad immaginare il vasto spazio pubblicitario – a bassissimi costi in quanto già interno ad un programma televisivo – di un *wannabe* di talento e la visibilità del proprio disco, generalmente in vendita a conclusione del reality a cui ha partecipato. L'industria *American Icon*, ad esempio, scopre i cantanti tra la massa di persone che affrontano il provino, porta i talenti a dimostrare la loro originalità cantando cover di canzoni, invita ad essere autentici ma seguiti nell'uso della voce, dello stile e i dei movimenti, esalta la straordinarietà ma con l'esigenza di rispettare l'ordinarietà richiesta per formare il *cast* dei partecipanti al reality (Kavka, 2012: 154).

Altro interessante fattore riguarda la giuria dei *talent show*, anch'essi parte della grande fabbrica dei sogni. Non a caso la giuria è composta da celebrità, produttori, discografici... persone con un potere nello *show business*, e con cui i partecipanti possono avere un cont(r)atto immediato.

Il caso italiano offre un altro punto di vista, in cui la televisione presenta una sorta di “madrina salvatrice” che accoglie dentro le proprie strutture i talenti, e dar loro una possibilità di visibilità, successo, carriera. Si parla di *Amici* (Zanforlin & Sfondrin, 2001), inizialmente intitolato “Saranno famosi” facendo eco al celebre film *Fame* (De Silva & Marshall, 1980). La conduttrice del programma Maria De Filippi, nel corso degli anni sempre più nel ruolo della direttrice e madre, il 18 Maggio 2011 all'Arena di Verona, apre la puntata del con la seguente introduzione:

Un po' di tempo fa ho letto su un quotidiano un articolo che rifletteva sulla categoria giovani, e spiegava come stranamente, tutto a un tratto, parlare di giovani non va più di moda, non sono più amati. Negli anni c'è chi ha detto che altro non sono che “bamboccioni”, che non vogliono crescere, che non vogliono prendersi delle responsabilità, che sono attaccati alle gonne delle mamme. Il giornalista ricordava anche che ultimamente ai giovani è stato detto che sono noiosi, e proprio per questo, per essere più vivaci, devono scordarsi il posto fisso. Ma forse tutte queste colpe i giovani non lo meritano. Il giornalista rifletteva sui prezzi degli acquisti, se non fossero così alti, forse i ragazzi, magari, se ne andrebbero anche prima di casa, e potrebbero anche permettersi di continuare a studiare o coltivare la propria passione. E se molti non hanno nemmeno un lavoro, la noia del posto fisso non è certo il loro problema. I più fortunati fanno i conti con il lavoro precario. Allora forse, rifletteva il giornalista, e penso abbia proprio ragione, perché colpevolizzare loro di colpe nostre. Sono convinta che i giovani sono certamente il futuro, non sono “bamboccioni”, anzi, molti di loro sono pieni di talenti in ogni campo. Ma perché il talento possa crescere, di qualsiasi talento si tratti, bisogna che ci sia l'occasione, e noi abbiamo il dovere di creare l'occasione. Esiste il momento in cui il talento e l'occasione si incontrano, e solo allora il talento può esplodere.

Amici è una trasmissione televisiva ma è anche, seppur piccola, una occasione per alcuni talenti. Quando abbiamo cominciato a fare questo programma tutto mi sarei aspettata meno che un giorno di undici anni dopo avrei fatto ingresso in questo programma dentro al tempio per eccellenza della musica e dell'arte e della storia italiana: l'arena di Verona. Per questo posso solo ringraziare tutti voi, voi che negli anni avete continuato a seguire ed amare insieme a me questo mondo e tutte le emozioni che solo la danza e il canto sanno regalare. Cantare e ballare, se fatto bene, può essere il miglior modo di comunicare e di arrivare a tutti senza distinzione di classe, di cultura, o di appartenenza, ad una o l'altra faccia di tutte le medaglie possibili. *Amici* da undici anni vi propone dei ragazzi, e la cosa più bella è che voi, da undici anni, immancabilmente seguite queste proposte, le valutate, li premiate o meno, ma lo fate sempre con grande attenzione, arrivando a scegliere chi tra loro trovate davvero convincente e

appassionante. Loro si propongono e voi li scegliete. Per questo e per questi undici anni di fiducia e di affetto vi ringrazio di cuore.⁶⁸

Un monologo di questo tipo racconta molto sul ruolo ottenuto della televisione italiana, oltre al senso democratico e paritario dei reality, nei quali tutti hanno una possibilità di partecipare e magari di vincere, e nel contempo tutti possono votare, entrando quindi a far parte attiva nello show. Televisione un po' madre, un po' fabbrica di sogni, che lascia a chiunque la possibilità di diventare “qualcuno”, crea spazi di espressione per i propri talenti e aiuta la loro affermazione sociale nella società contemporanea. Il caso *Amici* sembrerebbe distinguersi rispetto agli altri reality. Il termine stesso “amici” prende distanze da “idol” e “star”, utilizzati invece con orgoglio nei format di origine inglese e statunitense. *Amici* si sforza di porre i partecipanti su un piano più lontano dalle celebrity ma più a contatto con la gente, più “nostrano”. Nonostante ciò, anche *Amici* rimane un *talent show* nel quale ogni anno sono proposti nuovi giovani a cui è offerta la possibilità di entrare nella “celebrity's community”. Nessun reality è inoltre immune al rapida perdita di popolarità della maggioranza dei partecipanti. Veramente pochi talenti riescono effettivamente ad entrare nella grande famiglia delle celebrità, e per molti il destino è quello di aver partecipato ad un reality, avere avuto una visibilità temporanea ma presto dimenticata, forse per l'eccessivo numero di talenti proposti, forse per dare spazio ai “nuovi”.

La maggioranza dei *talent show* sono interessati al pubblico giovanile: ad *Amici*, ad esempio, si può partecipare ai provini se non si è superato il ventiseiesimo anno d'età; ad *X-Factor*, invece, c'è l'interesse di separare i *teen* dagli *over*. La televisione conosce la voglia di fama, la ricerca di visibilità, notorietà, successo, vittoria, tutti elementi presenti in particolare nell'immaginario giovanile. Anche la fiction, attraverso le sue narrazioni, racconta molte storie di giovani che, per le più svariate difficoltà, non possono condividere il loro talento, talento che a volte è magnete di vergogna con la conseguenza di doverlo tenere nascosto e soffocare. Il filone tematico che forse più ha ispirato la cinematografia è quello riferito alla danza, che si considererà qui come metonimia di ogni genere artistico. Tra i numerosi esempi si ricordano *Flashdance* (Lyne, 1983), *Footloose* (Ross, 1984), *Dirty Dancing* (Ardolino, 1987), *A Chorus Line* (Attenborough, 1985), *Saturday Night Fever* (Badham, 1977), *Staying Alive* (Stallone, 1983), titoli entrati nella storia del cinema cult. Più recenti con personaggi adolescenti o giovani sono *Save the Last Dance* (Carter, 2001), *Step Up* (Fletcher, 2006); fino ai più recenti *Battlefield America* (Stokes, 2012), *Battle of the Year* (Lee, 2013), *ABCD AnyBodyCanDance*

⁶⁸<http://www.video.mediaset.it/video/amici/full-serale/302952/la-finale-di-canto---allievi---18-maggio.html>
(marzo 2013)

(D'Souza, 2013), *All Stars* (Gregor, 2013). Molti anche i film con personaggi adulti, in cui è possibile ritrovare i temi del talento nascosto e l'emozione del plauso, ad esempio *Strictly Ballroom* (Luhrmann, 1992), *Dance With Me* (Haines, 1998), *Shall We Dance?* (Suo, 1996; Chelsom, 2004), *Silver Linings Playbook – Il lato positivo* (Russell, 2012), *Sister Act* (Ardolino, 1992), di cui il *sequel* (Duke, 1993) vede protagonisti, invece, ragazze e ragazzi. Come nei *makeover*, anche in ogni trama di questi esempi si riconosce la matrice di antiche narrazioni letterarie: l'avventura dell'eroe che raggiunge il successo. Eroe che avrà bisogno di “spiriti guida” in grado di mettere in luce e sviluppare il potere nascosto del protagonista. Si possono ritrovare persino tracce di *bildungsroman*, in cui determinazione e coraggio portano alla conquista del traguardo. Un residuo fiabesco si ritrova, ad esempio, nel potere magico, in queste fiction identificato con la *passione* dei protagonisti per la disciplina (nel nostro caso la danza), carattere facilmente confondibile – e su cui i registi fanno spesso leva – con *amore*. Presenti sono i sogni, che si avverano solo nel momento in cui si inizia a lottare, allenarsi... crederci. In ogni storia sono intrise frasi come “realizza il tuo sogno”, “rincorri i tuoi desideri”: il film ABCD si conclude con la frase “put your heart into dance and dance will never leave your heart”. Nel corso della storia si seguirà il percorso di crescita verso la conquista del palcoscenico, del *dancefloor*, del *ring*, in cui si assisterà alla prova finale, la riuscita, la vittoria, con la conseguente conquista di una nuova parte di sé. Ciò che però risalta nelle uscite cinematografiche, a partire soprattutto dal Duemila, è la crescente immagine della competitività, l'idea di fama e plauso che sembra essersi sviluppata insieme all'evoluzione dei reality. Non sembra più sufficiente trovare se stessi, ma è necessario anche un momento di gloria, possibilmente pubblico, meglio se grandioso e con un premio annesso. Questa metamorfosi è favorita dalle nuove tecnologie e stili cinematografici, capaci oggi di amplificare il visivo e renderlo spettacolare, pronto quindi a catalizzare in sé un trionfo sensazionale, che può essere espresso dietro scene di vittoria.

Oltre l'intenso sviluppo dei prodotti di fiction, anche televisione e reality hanno in breve tempo potenziato le loro risorse, producendo programmi sempre più accurati. Inoltre il reality accorcia le distanze tra audience e televisione, come se tendesse una mano aperta per invitare lo spettatore, come se dicesse “anche tu puoi farlo” perché “quelli che vedi sono come te”, e “oggi sono loro, ma domani potresti essere tu”.

La reality television, trasformata in macchina dei sogni, permette alla gente comune di diventare celebrità. I *media* sono i primi ad avere fatto conoscere al pubblico il meraviglioso mondo delle celebrità dello spettacolo e, come la televisione, già radio e cinema se ne

occupavano. Persino la stampa non è immune alla costruzione delle celebrità: il genere informativo *tabloid*, ad esempio, mostri il lato segreto e “brutto” delle celebrity denigrandole – con il fine di mostrare l'umanità (in ogni suo lato) dei VIP, percepiti dalla gente “comune” lontani, diversi, divini – si ottiene però anche il suo effetto contrario, rimarcando che le persone spiate sono persone “più importanti”. Nessun paparazzo è interessato a spiare le persone “normali”.

Non tutti i giovani sembrano rendersi conto del motivo che alimenta il loro desiderio di essere famosi, e tale fenomeno sembra essersi sviluppato con la rapida evoluzione dei media. Come spiega Jake Halpern, la televisione via cavo ha cambiato la percezione della società rispetto a ciò che vede: se prima i canali erano pochissimi, limitando quindi anche il numero di persone celebri che occupavano il palinsesto, nella contemporaneità i canali sono centinaia e, cresciuti i canali, è aumentata la necessità delle reti di trovare altre persone. Secondo il resoconto del Department of Labor statunitense, il lavoro in televisione è cresciuto del 31%, e questa crescita è dovuta soprattutto allo sviluppo di nuovi programmi televisivi come i reality:

Tv can effect children powerfully and in unexpected ways. Perhaps the best recent example come from September 11, 2011. According to Jim Greenman, the author of *What Happened to the World?*, footage of the planes crashing into the World Trade Center towers was replayed so often that many children came to believe that dozen of buildings has collapsed. This is hardly the only finding of its kind. According to the *Journal of the American Medical Association*, the typical American youth will have witnessed 40,000 murders and 200,000 other violent acts on television by the time he or she turns eighteen. Admittedly, this is scary thought. But one also wonder, How many viewing hours will be devoted to contests like American Idol, in which seemingly every single person in the country is lining up to become famous? (Halpern, 2007: XXI-XXII)

Lo stimolo che spingerebbe al desiderio di celebrità si confronta con le realtà soggettive degli adolescenti occidentali contemporanei, molti dei quali con maggiori possibilità di seguire i propri sogni. Nonostante la crisi economica e sociale, nei paesi sviluppati gli adolescenti hanno oggi una maggior possibilità di inseguire le proprie passioni; passioni forse indotte proprio dai *media*, che non smettono di celebrare vittorie di persone il ogni programma. Il martellamento costante sulla possibilità di diventare famosi, sembrerebbe catturare l'attenzione delle fasce adolescenziali più vulnerabili, che trovano nella fama uno scopo che offre una sicurezza di sé:

[young people with low self-esteem want to be famous] to feel better about themselves, some people addicted to the process and eventually feel their own success - indeed, their sense of self-worth – depends entirely on their connections to the famous and successful. Young people may be at greater risk. (Halpern, 2007: 195)

Il desiderio di “diventare famosi” porta a riflettere ancora una volta sul concetto di divinità, quindi sullo sviluppare controllo su se stessi e sugli altri, oltre ad offrire il dono di essere ricordato nel tempo, l'immortalità. Come i poteri ultraterreni, anche la fama rivela il suo potere nel muovere le masse, oltre a far girare l'economia. Fama e celebrità sono affiancati da miti, simboli di pregio, ricchezza, lusso, glamour. Anche gli oggetti utilizzati dunque acquistano un valore superiore sia a livello monetario, ma anche di qualità. Si prenda ad esempio il tappeto rosso, storicamente presente nelle corti reali, oggi steso all'ingresso di prestigiosi locali durante i *gala*. Come afferma un venditore di tappeti:

Selling red carpets is a high profit margin, [...] it is relatively cheap material and people are willing to pay top dollar for it, and that is a beautiful thing. [...] It's like diamonds. They are not actually that rare, but the minute kings and queens started wearing them, everyone wanted them (Halpern 2007: XV)

Il tappeto rosso è un oggetto *royal* calpestato solamente dalle celebrity, e la presenza nel suolo del luogo rende l'evento eccezionale ed unico. La televisione, come principale *media* di comunicazione, è costantemente presente con le sue telecamere all'ingresso, e trasmette l'entrata dei VIP che sfilano con capelli curati, abiti firmati, accessori preziosi. Nell'immaginario il *red carpet* è sinonimo di lusso, straordinarietà, ostentazione. Non si parla quindi solo di un mero tappeto, ma di potere e ricchezza. Ricchezza tale da gonfiare i guadagni di un tappezziere. Questo è forse uno dei più affascinanti poteri della celebrità: coinvolgere attorno a sé più dell'immediatamente visibile.

L'interesse alla celebrità è così aumentata da far crescere le vendite delle “celebrities news magazines” rispetto ai quotidiani. Uno studio sui consumi americani dimostra che dal 2000 al 2005 le vendite dei primi sono incrementate del 18.7% rispetto alle seconde con un 2% (Ibidem). In un'intervista al giornalista Andrew Tyndall, egli afferma che nei telegiornali le notizie sulla celebrità coprono un minutaggio maggiore rispetto alla cronaca nera. Inoltre ricerche di psicologia e neuroscienze interessate all'uso di stupefacenti dimostrano le funzioni di dipendenza dalla droga, i quali possono essere simili alla dipendenza dalla “fama” (Ibidem).

Una curiosa ricerca svolta in 653 scuole medie statunitensi, nelle quali si è chiesto agli studenti con quale persona famosa vorrebbero andare a cena. Il risultato svela che la maggioranza vorrebbe cenare con Jennifer Lopez (17,4%), seguito da Gesù Cristo (16,8%), e a pari merito 50 Cent e Paris Hilton (15,8% ognuno). Einstein è stato scelto solo dal 3,7%. La stessa ricerca dimostra che la maggioranza degli studenti vorrebbe lavorare come assistente di un famoso cantante o una star del cinema (Halpern, 2007). Tali informazioni sostengono e sviluppano un nuovo tipo di fama, che egli considera tossica, drogata, *junkie*. Secondo Halpern la sete di fama nei giovani americani – estendibile anche alle maggiori nazioni europee – è correlata al narcisismo, sviluppatosi maggiormente all'inizio del nuovo secolo. Narcisismo che trova pieno consenso nella reality television, disponibile ad accogliere talenti, e alimentato dal credere che il momento della fama, per ogni adolescente, è ormai prossimo:

In the world of adolescent psychology at least two theories shed light on why so many teenagers are prone to believe they are destined to live exceptional, celebrity-like lives. Both theories first appeared in 1967, in a groundbreaking paper by a psychologist named David Elkind. Elkind maintains that by their very nature, adolescents are unable to grasp what other people are thinking or feeling, so they exist in a sort of egocentric daze, assuming that everyone else is as obsessed with their lives as they are. He articulates this notion in his Imaginary Audience theory, which posits that teens often feel as if they were on a grand stage in front of a watchful audience that noticed every facet of their appearance and behavior. [...] second theory, known simply as the Personal Fable, in which an adolescent believes that his or her destiny is special and that conventional rules or odds don't apply. (Halpern 2007: 15,16)

Le teorie di Elkind sembrano ancora oggi attuali, poiché aiutano a decifrare il narcisismo adolescenziale: la “fama come immortalità” non sembra interessare il giovane che, nel suo nichilismo, è solo interessato a sopravvivere nel presente, dato il futuro incerto; la “fama come potere” si ritroverebbe invece nella quotidiana visibilità e popolarità, sulla ricchezza che permette il consumo e non l'investimento. I *talent show* non sono altro che programmi dalle stesse caratteristiche, fabbrica di sogni standardizzati a tempo determinato.

Cosa resta da fare? Forse sognare senza perdere la speranza, ripetersi che nella massa qualcuno “ce l'ha fatta”, godersi la storia di Billy Elliot, tentare... e rendersi conto ancora una volta di essere entrato a far parte del grande sistema mediatico, vivo grazie ai sogni della gente.



Fig. 9
Dina Goldstein, *Belle*, 2009

❧ SONO QUELLO CHE VEDI ❧
corpo, adolescenza, immaginario

*Will you still love me
When I'm no longer young and beautiful?*
Lana Del Ray, Young and Beautiful

❧ Procuste, medico chirurgo

In un recente lavoro di Nassim Nicholas Taleb viene proposto il mito di Procuste come metafora per spiegare quanto la modernità sia capace di influenzare l'uomo nella sua quotidianità (Taleb, 2011).

Il mito tratta di Procuste, un brigante che catturava i viandanti nel tratto di strada di collegamento tra Eleusi e Atene. Damaste, uno dei suoi soprannomi, è proprietario di una tenuta rurale sul monte Cordiallo:

Procuste aveva un senso dell'ospitalità molto caratteristico: quando incontrava i viandanti, offriva loro una cena generosa, invitandoli poi a trascorrere la notte su un letto alquanto speciale. Voleva che il letto fosse perfettamente conforme alle misure del viandante. A un ospite troppo lungo tagliava perciò le gambe con un'ascia, mentre un ospite troppo basso veniva sottoposto a una vigorosa trazione per adattarlo esattamente alla lunghezza del letto. (Taleb, 2011: 9)

Il nome “Procuste” deriva sia dal greco che dal latino “lo stiratore”. In altre versioni dello stesso mito, Procuste aveva due letti, uno grande ed uno più piccolo, sulle quali coricare le sue vittime, scegliendo per ognuno il letto di dimensioni opposte alla loro statura.⁶⁹

Attraverso l'uso metaforico della storia di Procuste, è possibile dimostrare quanto, nell'epoca contemporanea, il corpo venga violentemente adattato seguendo le imposizioni della cultura

⁶⁹Procuste fu ucciso da Teseo con la stessa accoglienza offerta ai viandanti: “dopo la proverbiale cena, Teseo riuscì a far sdraiare Procuste sul suo letto, Poi, per renderlo conforme alla misura della consueta perfezione, avendolo trovato troppo lungo, lo decapitò”. Taleb N.N., (2011), *Il letto di Procuste*, Milano: Il saggiatore, pp. 9-10

sociale e mass mediatica. Procuste rappresenterebbe l'imposizione della società consumistica contemporanea che modifica, muta, mutila brutalmente senza alcuna distinzione.

La medesima metafora trova stretti legami con l'immaginario adolescenziale contemporaneo, ed il concetto di bellezza e corporeità. Il mito infatti, oltre che parlare di fisicità concreta, come può esprimere il voler ridurre le persone ad una stessa misura, può allo stesso modo metaforizzare il pensare ed agire seguendo un modello prestabilito. Procuste può essere interpretato dunque come metafora dell'omologazione forzata ed imposta, che porta ad una situazione di forte disagio. Come in seguito si tenterà di dimostrare, i messaggi sociali, attraverso i diversi canali mediatici, promuovono determinati canoni estetici e la differenza tra ciò che è "bello" e ciò che è "brutto". Gli adolescenti sono tra i primi ad assorbire le informazioni, perché immersi nel caotico turbine di *mass media*. Il loro periodo di profonda ricerca esistenziale, in cui si delinea sempre più il profilo identitario, si scontra e si aggiunge con le informazioni massmediatiche. Non si deve dimenticare quanto tali informazioni siano tra i principali motori di produzione e modificazione dell'immaginario. Il corpo, i corpi nei canali televisivi e nel cinema di intrattenimento spesso seguono determinati canoni estetici e di bellezza omologati e stereotipati.

Parlare di adolescenza e bellezza porta ad una riflessione che riconosce due entità diametralmente opposte: nell'adolescenza è presente una ricerca identitaria, di crescita e sviluppo, dunque un dinamismo; nel concetto di *bellezza* si trovano invece definizioni che la disegnano come armonia, proporzione, simmetria, ordine, *perfezione*. (Bauman, 2003)

Il pensiero di Zygmund Bauman esprime l'incompatibilità della bellezza considerata "statica", "finita" al confronto con il mondo contemporaneo veloce, fluido, dinamico:

qual è in ultima istanza il significato della "perfezione"? Quando un oggetto ha acquisito forma "perfetta" ogni cambiamento futuro è indesiderabile e sconsigliabile. La perfezione significa: il cambiamento dovrebbe avere fine. Niente più cambiamenti. Da ora in poi, tutto sarà lo stesso, per sempre. Così, quando si langue per la perfezione, si deve spingere l'immaginazione all'estremo, si devono dispiegare tutte le nostre capacità creative: solo tuttavia per rendere l'immaginazione ridondante e la creatività non solo inutile, ma indesiderabile... Se la bellezza significa perfezione, allora quando si è raggiunta la bellezza non accadrà più nulla. Non c'è nulla dopo la bellezza. (Bauman, 2003: 11)

L'adolescenza fino ad ora sembra essere stata lontana dal concetto di bellezza come perfezione. Seguendo il pensiero di Bauman, non esiste nulla di più imperfetto di qualcosa di dinamico

come l'adolescenza, età nella quale ci si confronta con un repentino sviluppo psicofisico e inizia una complessa esperienza di accettazione di sé. C'è però un ulteriore passaggio su cui riflettere: l'adolescenza è uno dei momenti più intensi dello sviluppo, più... vivi. Mettere in relazione la variabile “bellezza” con un'età evolutiva così attiva apre ad un inquietante conseguenza che confermerebbe il sentimento nichilista tra i giovani. È infatti breve la distanza tra la bellezza, la perfezione, e la fine di tutto, quindi l'eternità, quindi la morte. La ricerca della bellezza in adolescenza è un fattore da considerare perché nasconde non più una ricerca identitaria, ma una ricerca di apparenza. Le modifiche del corpo hanno ancora uno scopo identitario? Se da un lato si considerano gli adolescenti nella loro ricerca di sé, anche attraverso l'uso del corpo come manifesto della propria identità, dall'altro si noterà quanto un determinato tipo di bellezza stia diventato un mero valore di consumo.

Piercing e tatuaggi sono tra le modifiche estetiche col più grande significato simbolico per un adolescente, come il confronto con il dolore, il segno identitario della propria soggettività o, al contrario, l'appartenenza ad un gruppo. L'ambiguità tra ricerca della soggettività e l'uniformità al gruppo si farà ancora più sottile quando si tratterà di chirurgia estetica, quindi la ricerca di una bellezza “perfetta”. Ancora una volta è la potenza dei *media* che, trattando sempre più frequentemente e spesso in modo entusiastico le operazioni di chirurgia estetica, sembra promuovere la semplicità con cui un'operazione può “rendere felici” perché permette di rivelare il “vero sé”.

Oggi l'adolescente viene esposto con maggior frequenza a modelli “rifatti” e alla facilità di accesso a interventi estetici, in cui la ricerca di una bellezza puramente esteriore esprime il senso nichilista e distopico dell'età giovanile.

☞ Dress Code, Piercing & Tattoo

Per gli adolescenti il *look* è fondamentale per essere accettato tra i pari. Il corpo è infatti il primo elemento, quello più immediato, che essi possiedono per valutare l'altro.

Storicamente, l'attenzione scientifica al *look* dei gruppi giovanili ha avuto grande proliferazione a seguito dei “negri bianchi”, i movimenti *punk* degli anni Ottanta. All'interno della Centre for Contemporary Cultural Studies – scuola inglese degli anni Sessanta interessata alla cultura di massa e urbana, soprattutto della classe sociale più povera – si iniziò a parlare di *subcultura* (Hebdige, 1983). I giovani ricercano e si appropriano di uno *stile* che li rappresenti

come persona, che li faccia sentire unici e, allo stesso tempo, parte di un gruppo nel quale si possano riconoscere gli stessi valori. Musica, comportamenti, look (abbigliamento, piercing e tatuaggi) sono esempi di elementi espressivi che variano al variare della subcultura, e utili ai giovani per trovare una propria identità:

Attraverso dunque l'attribuzione di significati condivisi dai suoi membri ad una vasta serie di oggetti e beni di consumo e la definizione di regole interne d'uso di questi ultimi, la subcultura può costruire e rafforzare la propria identità e differenziarsi dalle altre formazioni culturali. (Codeluppi, 2004: 90)

Il giovani della stessa subcultura generano un look che permetta a loro di riconoscersi e di creare un'identità visibilmente identificabile rispetto al resto della società nella quale non si riconoscono e non accettano. Da qui la ricerca di un distacco dalla società, seguita da resistenza e ribellione.

Il corpo è il primo mezzo con il quale si esprime la propria identità e, soprattutto nei giovani, anche il mezzo con cui mostrare i propri pensieri e disagi. Il movimento punk, tutt'ora presente anche se in dimensioni più contenute, è un eccellente esempio che descrive gli adolescenti e il loro modo di esprimersi attraverso il corpo:

si trafiggevano il corpo con spille, si procuravano bruciature da sigaretta e si tagliuzzavano con lamette. Praticavano cioè sul corpo un'umiliazione continua, una violenza esercitata su se stessi anziché all'esterno che voleva comunicare la loro impotenza nei confronti della società, duella sensazione di mancanza di libertà che provavano quotidianamente e che cercavano di trasmettere anche mettendosi addosso catene, guinzagli e collari per cani. Erano infatti anarchici e nichilisti: non credevano nell'ideologia del progresso, nella famiglia e nelle istituzioni. (ibidem: 88)

Il movimento punk non è certo la sola forma di subcultura giovanile: mod, hippy, hiphop, cyberpunk, skinhead, grunge, dark, emo, hipster sono altri esempi di ieri ed oggi in cui gli adolescenti possono riconoscersi ed integrarsi.

Specialmente a partire dagli anni Ottanta, la crescente velocità dei sistemi comunicativi e la potente promozione massmediatica hanno fatto delle subculture uno strumento commerciale., quasi da “supermercato” (Polhemus, 1994). Il mercato culturale ed economico contemporaneo permette la convivenza di molteplici stili, i quali possono essere presi, assemblati e trasformati

in qualcosa di nuovo. Il corpo resta il primo strumento a permettere la esibizione della propria identità: si veste, si trucca, si buca, si segna. Sicuramente la scelta di un abbigliamento adeguato è importantissimo tra gli adolescenti. L'atto ancora più decisivo di affermazione identitaria avviene quando il giovane decide di tatuarsi o ornarsi il corpo con monili. Piercing e tattoo sono sempre più popolari tra i giovani e rappresentano l'ambiguità paradossale tra il bisogno di mostrare la propria identità e il bisogno contrario di nascondere la pelle con inchiostro e metallo. Hebdige parla di “nascondersi alla luce”, ossia esibirsi ed occultarsi al contempo, un segnale che trasmette il duplice bisogno di indipendenza e aiuto (Hebdige, 1991).

Modificare indelebilmente il proprio corpo è un'usanza di origini tribali. Esiste una ricca letteratura che racconta di tali usanze nella quale possibile riconoscere quanto fosse importante per queste popolazioni segnare il proprio corpo (Vale & Juno 1994; Kern, 1975). Le manipolazioni della pelle – siano essi disegni, fori, tagli – portavano uomini e donne alla esposizione della propria identità e al ricevere riconoscimento nella società. Molte tribù primitive decoravano i corpi per diversi motivi, come indicare di aver preso parte a riti di passaggio o liberarsi dagli spiriti malvagi. Tra le tecniche per marchiare il corpo, quelle più comuni sono la scarnificazione, i tatuaggi e i piercing. La tecnica della scarnificazione prevede l'incisione di piccoli tagli nei quali vengono inseriti diversi materiali che possano formare una cicatrice “in rilievo”. Il tatuaggio prevede invece l'inserimento di pigmenti sotto la cute utilizzando aghi, mentre il piercing è un oggetto, spesso ornamentale, che viene inserito nella carne perforandola.

Tatuaggi e piercing sono pratiche vicine al mondo giovanile occidentale e ai significati di esposizione della propria identità, del confronto con la sofferenza fisica, vista anche come sfida alla conoscenza dei propri limiti, della propria finitudine:

Il corpo abolisce l'Ego e diventa un Sé sofferente, ma esistente e al tempo stesso veicolo di messaggi atrocemente martorizzanti [...] E' importante considerare l'aspetto dell'incidere, cioè dell'irreversibilità, dell'indelebilità del segno, nonostante il laser che oggi potrebbe modernamente cancellare i tatuaggi, ma è l'idea, il progetto che conta. (Pani & Sagliaschi, 2008: 63)

L'atto di decorare la pelle può diventare un'azione dai significati identitari profondi. Se disegnare il corpo in modo indelebile prevede una scelta decisiva, dalla quale non è più

possibile tornare indietro, anche l'identità giovanile segue un percorso simile. L'adolescente, nella personale costruzione di sé, scopre alcune sue verità e certezze, e costruisce la sua affermazione come persona nella società “dei grandi”. In questa “invasione” del corpo è possibile vedere l'adolescente strappato dall'infanzia, e nel processo di costruzione di sé, una complessa strada che condurrebbe all'autonomia. L'adolescente è inoltre più esposto a fare scelte irreversibili proprio per la sua identità in via di sviluppo, quindi incompleta. Piercing e tatuaggi non sono altro che scelte dalle quali “non è possibile tornare indietro”:

Piercing e tatuaggi esprimono un bisogno inappagato di valori, la ricerca di dimensioni nuove, aurorali che, nella nostra cultura, iniziano, o possono iniziare, dalla riappropriazione di sé attraverso il corpo. [...] Il percorso fondato su scelte di autonomia, il processo di costruzione di idoneità personale, [...] devono partire dalle ragioni del corpo e da tutto ciò che esso nasconde. E tuttavia, proprio l'incertezza, la precarietà, la casualità oggi della ricerca identitaria in adolescenza, unita alla difficoltà di conquistare forme, anche minime, di autonomia, in una fuga diffusa dalla libertà finiscono per conferire anche alle pratiche di piercing e tatuaggi gli stessi caratteri di estemporaneità e provvisorietà, di compensazione propri di ogni comportamento a rischio: non controllabile perché poco consapevole, inadeguatamente meditato, suggestionabile. (Xodo, 2010: 22)

Si osservi quanto l'adolescente, attraverso gli ornamenti sul corpo, usi piercing e tatuaggi come protezione, scudo al proprio sé fragile ed insipido (Pani & Ferrarese, 2007). Inoltre è rilevante l'ambivalenza che vede il giovane ricercare simboli da lasciare sul corpo per dimostrare la sua soggettività ed individualità e, al contempo, sentirsi parte di una comunità ed aumentare il senso di appartenenza verso i suoi simili. In tale ambivalenza si esprime la volontà di comunicare al mondo esterno il proprio esistere:

Il corpo tatuato e bucato regala al soggetto l'illusione di esserci; il tatuaggio e il piercing sono difese dall'angoscia dell'invisibilità sociale, sono richieste di riconoscimento, rappresentano un bussare allo sguardo dell'altro per chiedergli uno sguardo di ritorno, un cenno di assenso o di dissenso; l'importante è che qualcuno si accorga della nascita di un nuovo soggetto sociale. (Pani & Sagliaschi, 2008: 65)

L'ambiguità di tattoo e piercing ritrova così, nell'adolescenza, un suo significato emblematico. È infatti diffusa la “moda” giovanile di dotarsi di strumenti - scelte estetiche e commerciali,

accessori e complementi - per soddisfare il bisogno di sentirsi a posto con se stessi e in pace con gli altri (Charmet & Marcazzan, 2000). L'adolescenza si può definire “l'età giusta” nella quale si sperimentano le prime “prove corporee”. Come spiega Charmet:

L'età “giusta” coincide quindi con un'epoca della vita ancora deputata alla sperimentazione e alla prova, ma allo stesso tempo in cui le scelte non sono più così mutevoli e soggette a condizionamenti da parte del gruppo dei coetanei. In questo caso, anche rispetto all'adesione alla moda l'atteggiamento degli adolescenti è ambivalente: piercing e tatuaggio infatti arrivano come proposte generazionali, ma il significato che assumono per il soggetto è percepito come qualcosa di strettamente personale. (Charmet & Marcazzan, 2000: 57)

L'adolescenza vive nell'ambivalenza tra affermazione della propria identità e il bisogno di integrazione fra pari. Tattoo e piercing sembrano così i modi “giusti” per rispecchiare la denuncia espressa dai giovani. Nel periodo in cui inizieranno a vivere impulsività, sperimentazione, differenziazione, sviluppo del senso di identità personale, la pelle disegnata può offrire loro forza ed un'immagine positiva di sé (Xodo, 2010).

Oltre alle motivazioni che possono spingere un adolescente a farsi un tatuaggio o un piercing - come già si è accennato, l'affermazione dell'individualità, il racconto personale e l'abbellimento - anche la resistenza fisica alla sofferenza, affiliazione di un gruppo, opposizione a genitori e società possono essere considerati motivi per i quali si sceglie di tatuarsi (o forarsi la pelle).⁷⁰

Uno sguardo pedagogico ha il compito di mettere a fuoco ogni tipo di possibilità che spinge l'adolescente ai piercing e tattoo. Uno sguardo che non può essere separato dagli studi sul disagio giovanile e dalla condizione adolescenziale nei mutamenti della contemporaneità: globalizzazione, consumismo, facile comunicazione da ogni parte del mondo sono variabili che hanno profondamente modificato le relazioni, i gusti, le scelte, anche nei confronti del corpo come materia identitaria ed estetica.

Le pratiche di modificazione del corpo sono oggi molto più esposte, trasmesse con sempre meno filtri dai media. Ciò permette un attenuarsi dei pregiudizi di piercing e tatuaggi, verso una loro maggiore accettazione:

⁷⁰Esistono ulteriori motivazioni che possono spingere gli adolescenti a farsi tatuaggi e piercing. Nonostante tali motivazioni siano una minoranza, si ritiene necessario ricordarle. Religione e tradizioni culturali, erotizzazione di parti del corpo, dipendenza causata dal piacere della penetrazione dolorosa del corpo, impulsività dato da alcool e stupefacenti sono anchesse parte della lista delle cause che portano al tatuaggio e al piercing. Cfr. Xodo C. (a cura di), (2010), *Oltre il segno. Piercing e tatuaggi negli adolescenti*, Milano: Franco Angeli

Soprattutto i giovani, privati di riferimenti significativi, sembrano riscoprire nei confronti del corpo, ed in ultima analisi verso se stessi, una gestualità simbolica originaria, simile in qualche misura a quella degli aborigeni [...]. Incapace a volte di superare la logica narcisistica, essa è pur sempre spia di una ricerca che ha esaurito le tradizionali riserve di senso ed alla ricerca di nuove rappresentazioni ed ancoraggi. (Xodo, 2010: 20-21)

E' infatti il corpo il primo mezzo di comunicazione che si offre di sé all'altro, la propria rappresentazione più immediata. A tal proposito, uno studio di Charmet sul concetto di *mentalizzazione del corpo* sostiene che:

Pensare al proprio corpo non significa pensare il corpo. Pensarci è facile, pensarlo è arduo poiché significa tentare di rappresentarlo nel suo insieme, nel suo aspetto complessivo, partitamente nelle sue funzioni, regalargli un significato relazionale, sociale, sentimentale, erotico, generativo ed etico: e riuscire ad ipotizzare il suo sviluppo, la sua decadenza e la sua morte, raccogliere e dare senso alle nuove esperienze del desiderio ingovernabile e del piacere perturbante. (Charmet, 2000: 133)

Sarà il periodo adolescenziale l'inizio della messa in discussione del corpo in confronto con la propria identità. È infatti il corpo a subire per primo i tipici mutamenti della crescita, mettendo il giovane nella condizione di doversi riconoscere e farsi riconoscere. Inoltre, lo sviluppo corporeo dell'adolescente subisce una metamorfosi repentina rispetto a quella mentale o, se non altro, spesso inaspettata. In altre parole, il risveglio del corpo, tipico della fase adolescenziale, prevarica l'evoluzione psichica (ibidem). Ampio è il numero degli studi dedicati al corpo e alla propria esistenza nel mondo, quanto il corpo sia parte integrante del soggetto, e quanto l'azione corporea sia anche espressione dello stato emozionale e cognitivo (e.s. Vale & Juno, 1994; Macri, 1996; Bordo, 1997; Charmet, 2000, 2010):

[...] è illogica e infondata l'idea di una possibile indifferenza verso il proprio corpo, che è invece parte integrante del nostro essere persona, non cosa, né oggetto. Il nostro io perde la sua volatilità, si incarna nel corpo che d'ora in poi condiziona e guida il nostro modo di percepire. La vita della mente, intercettata nella vita del corpo, si connota insieme per apertura e limite, estensione e confine che avanzano e si ridefiniscono proprio in virtù delle interazioni che il corpo sviluppa. (Xodo, 2010: 65)

Essendo il corpo il mezzo che per primo si relaziona all'Altro e al mondo, sarà anche il primo su cui è possibile vivere le esperienze. Il termine *esperienza* deriva dal greco *prova*, ed è infatti questo che gli adolescenti tendono a mettere in pratica: mettere alla prova se stessi attraverso il corpo, qui inteso oltre che come primo mezzo di comunicazione, anche come parte di sé mutata, ancora sconosciuta da conoscere e, forse, da dominare. Per questo tatuaggi e piercing possono essere elementi che permettono di ribadire l'affermazione del proprio essere, l'espressione di sé o, di contrasto, il proprio nascondersi attraverso un'azione trasgressiva come il forarsi e tingersi la pelle. In questo ambito la pedagogia dovrebbe rifiutare un facile attacco ad un uso "violato" della pelle, ma comprendere la delicata situazione adolescenziale, nel turbinio degli eventi nei quali sono immersi i giovani. Inoltre dovrebbe puntare al sostegno del progetto identitario dell'adolescente, fornendo gli strumenti per l'accettazione di un relativo riconoscimento, propedeutico a conseguire quel senso appagante di realtà che porta ognuno di noi a modificare la forma della propria rappresentazione (ibidem). Lo sguardo pedagogico dunque mette in discussione la letteratura (in maggioranza di stampo sociologico) che definisce piercing e tatuaggi come "comportamenti a rischio", lasciando intendere un'accezione prettamente negativa. Secondo Xodo, ispirata anche dal pensiero del sociologo Anthony Giddens, il "rischio" deve essere considerato con uno sguardo pedagogico più ampio:

L'espressione "comportamento a rischio" [...] acquista un significato più preciso se viene richiamato il significato etimologico del termine "rischio". Quest'ultimo deriva dallo spagnolo-portoghese e assume la sua connotazione semantica nei secoli XVI-XVII, con l'esperienza delle prime navigazioni intorno al mondo. Rischiosa, infatti, viene definita la navigazione in acque ignote senza mappe. Per estensione il termine rischio viene applicato a tutte le situazioni di incertezza, determinate da esperienze imprevedibili, affrontate casualmente, d'impulso, senza riflessione e progettualità. (Xodo, 2010: 21)

Il rischio quindi rimane caratteristica dell'età adolescenziale che prevede la messa in atto di ricerca e sperimentazione dei propri limiti. Lo sguardo pedagogico ha la necessità di osservare la body art come rischiosa, dove "rischio" è la parola chiave che conserva al suo interno una complessità non riducibile ad un mero comportamento negativo, bensì paradigma della ricerca di sé, del conflitto con sé e con sé nei confronti del mondo.

Piercing e tatuaggi possono essere considerati come residuo di riti di passaggio tribali. I "segni" lasciati sulla pelle identificavano il soggetto, che poteva così essere riconoscibile a tutti i membri della comunità. Osservando la quotidianità, tale residuo resta nei comportamenti

dell'uomo e donna occidentali, che desiderano marchiare se stessi con disegni (magari simbolici) che possano descrivere al meglio parti di sé. Nel periodo adolescenziale, come si è scritto, è la fase in cui la ricerca della propria affermazione identitaria è fortemente sentita. L'intensità di voler esprimere sé stessi può essere così promossa con “segni” sul corpo che ricordino al mondo chi sono.

Tale intensità può anche essere letta attraverso la lente del dolore, presente nel momento in cui ci si tatua. Anche la sofferenza può essere considerata residuale: nei riti di passaggio tribali che portano i soggetti bambini a diventare adulti, si assiste a prove fisiche che mettono il corpo in condizione di travaglio, simbolicamente il riconoscimento della propria esistenza mortale. Si potrebbe dunque considerare anche nella contemporaneità, soprattutto in periodo adolescenziale, una ricerca al dolore, al confronto con i propri limiti, l'incontro con la propria finitezza, il desiderio di avvicinarsi ad emozioni forti, come mettersi alla prova nei confronti della morte.

C'è però una considerazione ancora in attesa di essere espressa, ossia la scelta di farsi tatuaggi e piercing come semplice ornamento del corpo. La body art non più come tratto simbolico della personalità sul corpo, ma come mero abbellimento tra cui scegliere in un catalogo. Nonostante l'apparente superficialità di tali scelte, l'uso ornamentale di tattoo e piercing rimane comunque un chiaro segnale per decifrare i nuovi “costumi” della società contemporanea. Oggi chiunque può segnarsi il corpo senza necessariamente esprimere un disagio, l'appartenenza ad un gruppo, la propria identità, bensì per “abbellirsi”. Proprio la ricerca narcisistica offre una traccia utile alla decifrazione della società contemporanea, facilmente riflessa nell'immaginario giovanile. Oggi infatti non è più un tabù segnarsi il corpo, tanto che persino molti personaggi dello show business, musica e sport – ambiti mediatici seguitissimi dagli adolescenti – mostrano i loro tattoo senza preoccupazione.

In particolare per il tatuaggio è importante una ulteriore riflessione, cioè che esso non è più riconosciuto come un atto irreversibile, bensì le nuove tecniche ne permettono la rimozione. Il tatuaggio dunque sviscerisce il suo senso di marchio indelebile, e sembra diventare sempre più un accessorio estetico. Il tatuaggio non è più permanente, ma si può scegliere di cancellarlo e, magari, cambiarlo rispetto a come ci si sente in un certo periodo della propria vita. L'illusione invita ad essere sempre più padroni di sé, delle proprie scelte, e capaci di raggiungere il proprio ideale estetico. Come scrive Charmet a proposito dei giovani:

Narciso instaura una relazione molto intensa con il proprio corpo postpuberale, sessuato e generativo, e spesso la palesa attraverso le manipolazioni violente alle quali si sottopone, per controllarlo, modificarlo, abbellirlo fino a ridurlo uno scheletro o la caricatura del bronzo di Riace. Lo intaglia, gli infila metalli e monili, inserisce sottocute inchiostri di china e lo tatua ad eterna memoria di ciò che sente in quel preciso momento. Lo dimagrisce, lo palestra, lo «dopa», lo droga, lo espone a rischi terribili con volteggi pericolosi, troppo audaci per essere evitati e troppo belli ed emozionanti per indurre ad una maggiore attenzione per la propria incolumità, che evidentemente non coincide con quella del corpo. In molti casi ciò deriva dal fatto che Narciso non si sia mai identificato in quel corpo di proporzioni e apparenze assai modeste rispetto al suo intimo splendore, che appare tradito dalle sembianze del nuovo corpo. (Charmet, 2010: 91)

Piercing e tatuaggi sembrano così diventare sempre più un accessorio estetico per raggiungere l'ideale presente nella mente adolescenziale, confermando ancora una volta l'allontanamento dai significati originali che portavano le persone a segnarsi la pelle.

Sui tatuaggi, in particolare, diversi canali narrativi (letteratura e cinema) esprimono il lor punto di vista. Gli apporti di letteratura e fiction infatti sembrerebbero ancora dare alle “modificazioni del corpo” un forte valore simbolico ed identitario, come bisognoso di riallacciare i legami con il significato tribale, il valore del rito iniziatico, il confronto con la sofferenza, finitudine, mortalità, infine atto metaforico di ogni scelta ed emozione eterna senza possibilità di ritorno. Tra gli illustri scrittori che hanno parlato di tatuaggi nelle loro opere si ricorda *Pelle*, un racconto breve di Roald Dahl (2009), la storia di un uomo che si tatua il ritratto della moglie sulla schiena; *L'uomo illustrato* di Ray Bradbury (2005), in cui uno dei protagonisti convive con tatuaggi che prevedono il futuro e sembrano vivere di vita propria; *Educazione siberiana* e *Storie sulla pelle* di Nicolai Lilin (2009, 2012), libri in cui l'autore promuove attraverso la narrazione il forte potere simbolico del tatuaggio, specialmente in luoghi difficili quali le carceri.

Autori più visionari si sono spinti oltre, ritrovando nell'atto di tatuarsi un gesto di tortura che arreca non solo estremo dolore fisico (fino al raggiungimento della morte per dissanguamento), ma anche l'esposizione pubblica della propria pena. In effetti nei prossimi esempi si narrano storie di persone colpevoli a cui vengono scritte sulla pelle i loro peccati. Franz Kafka, in *Nella colonia penale* (1921), è presente una macchina da tortura con un meccanismo chiamato “erpice”. L'erpice è composto da aghi lunghi e corti che scrivono e riscrivono sul corpo della vittima la sentenza, penetrando nella pelle del condannato fino a fargli raggiungere la morte.

Ulteriori esempi si possono trovare in *Uomini che odiano le donne* di Stieg Larsson (2007), nel quale una donna incide sulla pancia del suo torturatore la scritta “io sono un sadico porco, un verme, e uno stupratore”. Persino in *Harry Potter e l'ordine della fenice* (Rowling, 2003) il protagonista verrà messo in punizione, costretto a scrivere “non devo dire bugie” su un foglio con una penna speciale che utilizza il sangue di chi scrive come inchiostro e incide magicamente la scritta sulla pelle, che diverrà poi cicatrice.

Anche il cinema offre interessanti trame che hanno il tatuaggio come elemento fondamentale nella risoluzione della trama narrativa. Nonostante la storia nasca come romanzo breve, *Memento* (Nolan, 2000) è conosciuto soprattutto nella versione cinematografica. Il protagonista, Leonard, è alla ricerca dello stupratore ed assassino di sua moglie. Una ricerca resa ancora più difficile dall'incurabile e rara forma di amnesia di cui Leonard soffre: mentre può ricordare momenti di vita precedente alla disgrazia, gli è impossibile ricordare ciò che gli è accaduto dopo. La sua mente rimuove dalla sua memoria il ricordo di ciò che gli è successo nei quindici minuti precedenti. Il desiderio di vendetta è però così forte da portare Leonard a farsi appunti, in modo che possa rileggerli e poter risalire ai pensieri che contengano importanti tracce per seguire le tracce dell'assassino. Non potendosi però permettere un taccuino, dato il rischio di dimenticarlo e perdere così ogni prova faticosamente trovata, si arma di Polaroid per scattare foto che ritiene importanti e decide di tatuarsi il corpo con le informazioni raccolte. Quel che però accresce la frustrazione di Leonard è il continuo riscoprire i tatuaggi e ricostruirne il loro senso. Leonard, non potendo affidarsi alla memoria, si affida ad una memoria artificiale e artificiosa, esterna, fissata su istantanee commentate ma equivocate e interpretabili da più punti di vista, incise sulla pelle nella convinzione di non perderle e, forse, nella speranza che il dolore possa fissare meglio i ricordi più importanti. Non può però essere che questo l'atteggiamento di Leonard ad assecondare il suo deficit. Come egli stesso afferma nel film, “la memoria non conta nulla, i fatti sono tutto”, cosciente di aver bisogno di circondarsi di oggetti concreti prima che l'amnesia di cui soffre lo costringa a ripartire da zero, ogni quindici minuti.

Tra i lungometraggi dove il tatuaggio risulta protagonista ricordiamo inoltre *The Night of The Hunter* (Laughton, 1955), riadattamento dell'omonimo racconto di Devis Grubb nel quale il serial killer ha tatuato nelle dita della mano destra HATE e nella sinistra LOVE. Tra i film si crede possa essere citato anche il film *I racconti del cuscino* (Greenaway, 1996). La trama prende ispirazione dal libro di Sei Shōnagon, una dama di corte giapponese del decimo secolo, nel quale era raccontata la storia di una ragazza che provava piacere nello scrivere poesie sul

corpo dei propri amanti. Il titolo stesso del film si ispira al genere letterario giapponese “i libri del guanciale”: libri di matrice erotica che narravano esperienze di geishe, utilizzati anche come manuali d'amore, e che venivano conservati in un cassetto del tradizionale guanciale di legno in uso all'epoca.⁷¹ Ne *I racconti del cuscino* si narra la storia di Nagiko, ragazza che unisce sessualità e scrittura nelle sue relazioni intime. Nagiko infatti, accompagnata dal ricordo d'infanzia del padre che le disegnava ideogrammi sul volto, trova il suo successo come scrittrice sostituendo alla carta la pelle dei suoi amanti. Tra i tanti sarà Jerome l'uomo che rimarrà vittima, perché il suo corpo verrà sezionato per essere tramutato in carta e poter conservare così uno splendido racconto amoroso scritto sulla sua pelle, il racconto numero 6, *L'amante*. Anche se nel film di Greenaway troviamo morbide e delicate scritte sulla pelle, non possiamo negare quanto la storia parli anche dei segni sui corpi come preziosi, unici, irriproducibili. Anche in questo caso ritroviamo il corpo come espressione di sé, un corpo che racconta, mostra se stesso e chiede il riconoscimento del proprio esistere nel mondo. Nel film la protagonista ci offre un ulteriore sguardo. Nagiko infatti traccia sui corpi le sue scritte, quindi le sue idee, quindi il profilo degli uomini che lei osserva. Il segno sul corpo non è quindi scelto dalla persona “disegnata”. Risulta così un corpo che non presenta l'espressione intima della persona che lo occupa, ma la descrizione della donna che ha eseguito i disegni. Uno degli interessi che porta a citare un film che non parla di tatuaggi è però il riconoscimento di quella passione e la carica di significato che conserva il disegnarsi la pelle. Nelle produzioni narrative sembrerebbe dunque che il tatuaggio sia rimasto un segno dai forti tratti significativi, contrastando l'uso della società contemporanea precedentemente tratteggiata in cui il tatuaggio sembra diventare sempre più mero abbellimento.

Anche le fiction presentano esempi degni di nota. In *Heroes* (Kring, 2006) infatti ritroviamo Lydia che, grazie all'aiuto di Samuel capace di muovere il suo inchiostro sottopelle, legge i tatuaggi che si formano: dai volti che si disegnano può ad esempio conoscerne la loro identità. È però *Prison Break* (Scheuring, 2005) la serie televisiva che più mette in primo piano il ruolo del tatuaggio. Protagonisti della serie sono Michael Scofield, un brillante ingegnere edile, ed il fratello Lincoln Burrows, rinchiuso nella prigione di massima sicurezza Fox River in attesa di essere giustiziato sulla sedia elettrica. Nonostante le prove sembrino schiaccianti, Michael è convinto dell'innocenza del fratello e, avvicinandosi il giorno dell'esecuzione, il ragazzo inscena una rapina in una banca di Chicago col solo scopo di farsi incarcerare nella stessa prigione del fratello. Una volta dentro, scopriamo che Michael ha ideato un elaborato piano per

⁷¹http://it.wikipedia.org/wiki/I_racconti_del_cuscino (4 dicembre 2012)

far evadere Lincoln e provare la sua innocenza. Come un puzzle, episodio per episodio, si scopriranno i vari tasselli ideati da Michael per mettere in pratica la fuga. Seppur la trama possa essere già sufficiente per attrarre un pubblico amante del genere, essa viene arricchita da un elemento tutt'altro che irrilevante. Il giovane ingegnere infatti, prima di effettuare la goffa rapina, ha studiato nel dettaglio tutta la planimetria della prigione e progettato l'evasione. Sapendo che una volta in carcere non avrebbe potuto portarsi le ingombranti mappe cartacee, egli escogita un modo assai efficace per ricordare ogni angolo della prigione e il piano stesso di fuga. Per poter ricordare tutti i dati e i dettagli utili al piano Michael crea un tatuaggio che sotto numerosi disegni e simboli allegorici per non destare sospetti, nasconde la planimetria del carcere. Egli si farà così tatuare il grande disegno-mappa sul suo corpo prima di essere incarcerato. *Prison Break* offre uno sguardo narrativo originale sulla prigione, pensata qui come corpo vivente, come vero e proprio organismo. Con la differenza che nella prigione, per quanto la riuscita sia scarsa, la possibilità di fuga può esistere, mentre evadere dal corpo può significare solo morire.

Anche gli esempi di serie televisive sembrano dare valore al tatuaggio come elemento di profondi contenuti simbolici, a tratti mistici, o contenenti messaggi criptati dal disegno stesso, comprensibili solo da chi il tatuaggio lo possiede.

Si sottolinea nuovamente la dicotomia che può esistere tra la valorizzazione del tatuaggio e del piercing come simboli che permettono all'individuo (in formazione) la conferma della propria esistenza e l'affermazione della propria identità e, in contrasto, come atti volti alla ricerca estetica, all'abbellimento del corpo. In questa ambivalenza non si può tralasciare quanto ricerca identitaria personale e influenze dovute alla comunicazione di massa influisca a rimescolare una questione tutt'altro che lineare. Come un gioco di specchi, è sempre più difficile riconoscere se la scelta di fare un tatuaggio sia una intima decisione, o se accolta grazie alla promozione dei media e le influenze esterne. L'ambivalenza del tatuaggio stesso porta il disegno a rendere ancora più visibile il proprio corpo, ma al contempo il disegno stesso copre la pelle, funge da schermo, scudo, protezione che non può essere tolta.

☞ Unico, come tutti: chirurgia estetica e giovani

Chiappe d'acciaio

ne voglio un paio

voglio una lipo

Immanuel Casto, Zero carboidrati

Tatuaggio e piercing sembrano rimanere nel limbo tra ricerca di unicità e conformismo. L'atto di modificare il corpo però può prendere strade ancora più complesse da decifrare nella società contemporanea. I *media* oggi non mettono solo in mostra senza pudore ogni genere di piercing e tattoo (e ciò non visibile in tv è facilmente rintracciabile sul web), ma avvicinano sempre più il pubblico a modifiche del corpo ancora più invadenti. Parliamo della chirurgia estetica, in cui conformismo sembra prevalere sull'unicità; un bilanciamento in realtà che può trarre in inganno. Adolescenza e chirurgia estetica devono essere osservate con uno sguardo più critico ed ampio. Parafrasando Charmet, l'adolescente Narciso modifica il suo corpo per raggiungere la sua ideale bellezza, ideale nascosto nel suo "intimo splendore", libero oggi di poter esprimere se stesso ed esibirsi senza alcun senso di colpa:

Ciò che maggiormente interessa è constatare come la liberazione del corpo adolescenziale dal dominio della colpa lo abbia avvicinato alle forti correnti espressive, esibizionistiche, manipolative del narcisismo. Liberato dalla prepotenza dell'«etica», il corpo adolescenziale è stato investito dall'«estetica», dai bisogni espressivi e comunicativi, dalla spudoratezza, dall'erotizzazione della comunicazione sociale. (Charmet, 2008: 90)

Lo sviluppato interesse dei giovani per il corpo - il suo aspetto, insieme alla sempre più spudorata ricerca del corpo sessuato, corpo come oggetto di piacere - porta ad osservare con rinnovato interesse la chirurgia estetica, una dimensione riservata (nell'immaginario) solo ad una classe sociale adulta e femminile.

La società contemporanea, influenzata dai vari media, tende a considerare il corpo come materia da sviluppare e allenare. Oltre alla condizione del *mens sana in corpore sano*, oggi si assiste sempre più alla cura del corpo per arrivare ad un canone di bellezza. Per raggiungere tale status di bellezza, il corpo deve essere però "modellato", e ciò permetterà un allontanamento dall'emarginazione sociale, nonché un maggior equilibrio interiore e sicurezza di sé:

il senso individuale e sociale del corpo è ormai largamente transitato nel suo modello quantitativo e digitalizzato, nelle tabelle che correlano l'età, l'altezza, le condizioni di vita e il peso forma, nei dati sul colesterolo, nei programmi di fitness o di body building che seguiamo in palestra o a casa nostra, con gli stimolatori acquistati in una televendita. L'esperienza della carne e quella del corpo modellizzato sono sempre più lontane fra loro, e fra le due è la seconda a offrirci il passaporto per la socialità, tanto che fra breve potremo fare a meno di aggiungere quell'aggettivo "modellizzato" al sostantivo "corpo": l'unico corpo conoscibile e relazionabile sarà in effetti quest'ultimo. (Caronia, 2004: 14)

La televisione è tra i *media* più coinvolti nel promuovere al pubblico un certo tipo di corpi. Lo stereotipo vede il corpo maschile muscoloso, virile, mentre la donna atletica e formosa. Uno degli esempi più eclatanti tra le serie televisive vede *Baywatch* (USA, 1989) promotore di corpi modificati da macchine, integratori e protesi estetiche; una fiction che rispecchia l'immaginario promosso dal mercato consumistico:

Qui, nel primo show veramente globale della TV, visto il mondo da oltre un miliardo di persone, i protagonisti, pur inguainati in corpi di pelle e muscoli, rispondono ai criteri astratto dell'immaginario commerciale promosso dall'industria dell'estetica e dell'intrattenimento. Sono corpi rimodellati dalle macchine, resi euclidei e indorati da palestra, creme e ormoni, artificialmente ricolpiti dalla chirurgia plastica in un trionfo post-umano. Il fantastico travolge il realistico, il macchinico, il profilmico. (Bedetti, 2004: 30-31)

Vari personaggi dello *showbiz* mettono in mostra (più o meno esplicitamente) le loro modificazioni corporee e, di conseguenza, mettono in moto "chiacchiere da gossip" nel quale si discute di diete dimagranti, liposuzioni, protesi. Nella *fiction* appena citata, *Baywatch*, l'attrice Pamela Anderson è stata probabilmente quella più ricordata non tanto per le sue doti da attrice, quanto per il suo corpo, ed in particolare per il prosperoso seno ricostruito. Il pubblico adolescente non rimane indifferente ai personaggi di serie televisive di così grande successo, e tantomeno a quelli più controversi. Il caso di Pamela Anderson è forse tra quelli più interessanti. Pamela è stata una ragazza notata casualmente durante una partita di football americano, poi diventata modella, poi attrice. Il suo nome e la sua fama erano così potenti che neppure il personaggio della serie di successo *Baywatch* ha potuto tenere nascosto il suo nome reale; agli occhi di molti spettatori infatti era difficile vedere il personaggio da lei interpretato,

la bagnina Casey Jean Parker. Era più immediato vedere l'attrice Pamela nella sua interpretazione, puntata dopo puntata. La carriera della Anderson è dovuta principalmente alla sua immagine, che rispecchia un modello di bellezza. Pamela è ancora oggi considerata un'icona di bellezza americana. Un'icona che ha scelto di “migliorarsi” attraverso la chirurgia estetica.

Un ulteriore esempio di fine anni Novanta è offerto dalla popstar Britney Spears che, a diciotto anni, appena dopo il suo fortunato videoclip di esordio, decide di investire parte dei suoi guadagni in un intervento di mastoplastica additiva (aumento del seno). Anche in questo caso i primi consumatori di musica pop, anche attraverso i canali mediatici giovanili marchiati MTV, sono adolescenti.

Da ricerche degli ultimi anni (Heller, 2007; Ghigi, 2008, 2012) si conferma che i consumatori di chirurgia estetica sono per lo più adulti. Uno studio dell'immaginario però ha il compito di andare oltre alle percentuali rilevate, e cogliere percezioni, pensieri, desideri dei “nuovi giovani”. Certamente la popolarità di alcune persone diventate personaggi pubblici alimentano e mutano l'immaginario giovanile, anche riguardo l'approccio con la chirurgia estetica. Inoltre, l'enorme successo televisivo dei reality *makeover* aiutano la promozione di modificazioni del corpo per far tornare in superficie la propria bellezza nascosta, ma vera (Weber, 2009).

La percentuale dei giovani che si sottopongono ai bisturi non è alta (Ghigi, 2012), ma negli ultimi anni la richiesta di cambiare il corpo è in aumento. Secondo una ricerca della *American Society For Aesthetic Plastic Surgery*, la richiesta di modifiche chirurgiche tra adolescenti statunitensi sarebbe aumentata del 30% negli ultimi dieci anni.⁷² Questo aumento sarebbe dovuto ad una difesa dai fenomeni di bullismo. In particolare gli adolescenti modificherebbero delle parti del corpo per allontanarsi dalle derisioni dei loro pari. Questo tipo di fenomeno, in relazione con la protezione da atti di bullismo, non lascia inesperto il concetto di bellezza in adolescenza. Ragazzi e ragazze che non seguono determinati profili estetici rischiano di essere derisi, sbeffeggiati e maltrattati dai coetanei. Essere belli può essere una soluzione per allontanare i bulli. L'immaginario giovanile possiede canoni estetici, chi non li segue rischia l'emarginazione. La chirurgia estetica tra i giovani, per quanto sia un fenomeno ancora abbastanza raro, è in ascesa.

Oltre i dati in percentuale, la chirurgia estetica può essere considerata un forte metafora contemporanea di massima espressione della impegnata ricerca verso l'ideale di bellezza, a

⁷²Cfr. <http://www.surgery.org/media/statistics> (17 ottobre 2013); si consiglia inoltre http://www.corriere.it/salute/12_maggio_10/bulli-chirurgia-plastica-adolescenti_3f77cac6-9ab2-11e1-9cca-309e24d49d79.shtml (17 ottobre 2013)

costo di modificare il proprio corpo affinché ogni parte possa essere così come si desidera. Ritorna l'adolescente narciso, impegnato ad *apparire*, quasi come fosse la necessità per *essere*. I giovani sono ormai immersi in una comunicazione mass mediatica che propone immagini di modelli di bellezza. Persino il linguaggio si è arricchito di nuove metafore...

La chirurgia estetica è entrata prepotentemente nelle nostre vite, nel nostro vocabolario e nel nostro immaginario. La sua banalizzazione è direttamente proporzionale alla sua visibilità mediatica e alla sua presenza nel linguaggio comune. Si va dalla promozione di trattamenti estetici «persino senza ricorrere al bisturi» a quella di creme rassodanti o leviganti «effetto lifting edilizio», fino a insospettabili pubblicità che suggeriscono di «fare un lifting» alla propria casa, di comprare un nuovo modello di auto che «ha fatto il face lift» o di approfittare delle occasioni in cui hanno «fatto la lipo ai prezzi»: qualsiasi cosa può potenzialmente essere misurata e relazionata a questo universo semantico. (Ghigi, 2008: 141)

La comunicazione massmediatica ha reso la chirurgia estetica molto più accessibile, e con essa promuove modelli ideali che creano bisogni di cambiamenti fisici anche radicali. Il “bisturi” è diventato oggi uno strumento veloce efficace e alla portata di tutti (Ghigi, 2012: 143); quasi uno strumento incantato che permette di ritrovare il proprio sé. I giovani accolgono più favorevolmente le modifiche estetiche, e le nuove generazioni “mettono in conto” di sottoporsi ad esse in futuro (ibidem). Il corpo diventa così una materia sempre più semplice da modellare per mostrarsi belli a sé stessi e agli altri.

L'attuale contesto socioculturale promuove l'idea che i problemi di sostanza si possano risolvere attraverso la modifica delle forme, e la cultura massmediale inneggia al corpo come alla dimensione più autentica in cui comunicare la propria identità e le proprie appartenenze (Charmet, 2000): ecco dunque che la plasticità della materia corporea diventa il luogo per eccellenza in cui superare il senso di inferiorità, esercitare la propria autonomia ed esprimere un desiderio di libertà. (Ghigi, 2012: 142)

La modifica del corpo contiene però un paradosso: se da un lato una persona rifatta si ritrova più autentica, dall'altro tende a ricercare un modello di bellezza standardizzato nel quale entrerà a farne parte. Come già affermato, gli adolescenti tendono a ricercare un modello in cui identificarsi che permetta un doppio riconoscimento con se stesso e quello con un gruppo in cui ritrova gli stessi gusti ideologici ed estetici.

La letteratura per giovani adulti si è arricchita di narrazioni che trattano il tema della relazione tra adolescenti e corpo. Le tematiche però si riferiscono maggiormente al rapporto tra adolescenti e la loro crescita, la mutazione psicofisica, seguita poi dal disagio del proprio corpo considerato brutto e le conseguenti scelte per modificarlo, spesso con le sue derive (i.e. disturbi alimentari). Ancora poco numerose sono le storie in cui viene trattata esplicitamente la chirurgia plastica, bensì emblematiche per dimostrare quanto la chirurgia estetica sia un'eccezionale metafora per descrivere il conflitto tra adolescenti nei confronti con il sé, con l'altro, con la società.

Esemplare è la trilogia per giovani adulti *Beauty* (Westerfield, 2011), in cui si narrano le vicende di Tally, una ragazza che al sedicesimo anno di età deve sottoporsi per legge ad una chirurgia estetica che la modifichi secondo determinati canoni estetici imposti da una società volta a “democratizzare” le persone, renderle uguali e “belli”, quindi con gli stessi diritti e libertà. Un sistema che si rivela falso già dalle prime pagine, perché impegnato al controllo dei cittadini, e che alimenta una spietata lotta al potere.

Tra le serie televisive che più esplicitamente trattano di chirurgia estetica *Nip/Tuck* (Murphy, 2003) rimane ancora tra le più ricche ed interessanti. I protagonisti sono due chirurghi plastici di riconosciuta fama, Sean McNamara e Christian Troy, insieme soci della loro clinica. Due personalità in opposizione: Sean è coscienzioso, pieno di dubbi morali, persino ingenuo; Christian è impulsivo, arrogante, narcisista, senza scrupoli. Nel corso delle puntate, i protagonisti si confrontano con grandi cambiamenti nella loro vita, e nel corso degli eventi si intrometterà il Macellaio: un serial killer con una maschera di bambola, armato di coltello, che ama sfregiare donne e uomini, al motto di: «La Bellezza è la maledizione del mondo». I due chirurghi si offrono di operare gratuitamente le vittime, finendo nel mirino del folle.

Allo studio McNamara - Troy arrivano così uomini e donne decisi a modificare il proprio corpo, spesso più per cambiare interiormente che esteriormente (insoddisfazioni, ossessioni e fragilità passano a turno sul lettino dei due medici). È in loro che i due dottori ritrovano la propria ansia, la propria voglia di cambiamento. Rinunciando volutamente alle sfumature, *Nip/Tuck* riesce a porsi inquietanti interrogativi sulla chirurgia estetica, sulla bellezza, sul desiderio di trasformazione. La chirurgia diventa lo strumento per raccontare le fragilità e le insicurezze profonde del genere umano e un modo per fare emergere disagi. Trasformarsi, cambiare aspetto, cambiare volto. Per essere diversi, fuori e dentro. Cambiare, vedersi con un altro volto e credere di essere un'altra persona. Sembra che tutti vogliano avere un'altra identità. Parafrasando una frase della serie, è necessario molto tempo prima che le persone

trovino la loro faccia. Non sembrano nate con il loro viso, la loro fronte, il loro naso, i loro occhi. Tutto questo è acquistato solo gradualmente ed è qualcosa che richiede tempo e pazienza. Parafrasando un pensiero dello scrittore Joseph Roth, se il volto è lo specchio dell'anima, se è davvero lo schermo attraverso cui la nostra personalità si manifesta e «parla», cosa significa cambiare volto, «indossare» la faccia di un altro? Vuol dire rinunciare a se stessi e cambiare identità oppure, come sembra suggerire Roth, prendere coscienza del lungo processo metamorfico che ci stringe, di quella fuga senza fine che è la nostra vita? (Grasso, 2007)

❧ CONCLUSIONE ❧

Boston, 15.04.13

Studiare l'immaginario significa obbligare il ricercatore ad addentrarsi in campi sconosciuti.

Una frase, questa, che potrebbe essere subito messa in discussione, perché chiunque faccia ricerca si confronta (dovrebbe confrontarsi) con argomenti originali. Primo scopo della ricerca è infatti portare alla luce scoperte nel campo scientifico, ed arricchire l'uomo di conoscenza per interpretare al meglio ciò che non conosce e non capisce.

I moti che spingono alla ricerca sono plurimi, ed uno è probabilmente la difficile accettazione della finitezza umana e della sua fragilità. Si vuole andare al fondo delle cose, dare risposta ai “perché” del mondo intorno ed interno a noi per trovare una soluzione che renda meno fragili. Ogni tipo di scienza resta coinvolta, non solo quella umanistica. Ad esempio la meccanica, composta da altre discipline come fisica e matematica, esempi di “scienze dure” volte ad immergersi nella conoscenza di quella incredibile parte della natura fatta di leggi, misure, equilibri. Con lo sviluppo scientifico, la ricerca meccanica si impegna ad aiutare l'uomo. Si pensi solo a quanto le leggi fisiche rendano più comode le attività, le leve che portano oggi a sollevare pesi enormi o schiacciare senza sforzo una noce. L'uomo ha scoperto che conoscere meglio il mondo significa anche vivere una vita più agiata.

C'è però qualcosa di più, qualcosa d'altro che sprona l'uomo alla ricerca: il potere. Il dono offerto all'uomo è una mente così sviluppata da riuscire a pensare al suo pensare, e sta usando le energie per capire cosa succede dentro a noi stessi, come funzionano i nostri meccanismi cerebrali. Si studiano i cervelli con i cervelli stessi. Tale capacità ha portato l'uomo a considerarsi il più importante cittadino del pianeta, sentendosi legittimato a sfruttare le risorse del mondo senza permesso (a meno che le risorse non appartengano ad un altro uomo, i.e. guerra). In questo lato sembra risiedere tutta l'istintività più animale basata sulla ricerca del dominio, sulla legge del più forte. Nel mondo animale la sfida per la sopravvivenza è una estenuante costante, ma nessun genere, come il mammifero uomo, ha mai scelto di sfidare qualcosa di così grande: il pianeta. E, mentre il leone mangia la gazzella, la mantide religiosa uccide il suo simile dopo l'accoppiamento, il ragno avvelena le possibili minacce, l'uomo fa tutto questo insieme: uccide le altre specie per nutrirsi, uccide i suoi simili, uccide per difendersi, per sopravvivere o solo per vivere un po' meglio. E dato che tutto questo lo sa già

fare, si spinge oltre e sfida il mondo intero e, addirittura, si prepara alla possibilità di colonizzare altre parti dell'universo).

Cosa potrebbe celarsi dietro questa ricerca di potere? Ancora una volta la risposta sembra provenire dalla primordiale animalità. All'uomo non basta sopravvivere, vuole fuggire dalla morte e dalla sofferenza. Aggressività e potere sono ripari per difendersi dal mondo esterno, e nascondere la sua fragilità e le sue paure. Riprendendo l'esempio delle ricerche meccaniche (e ingegneristiche) si riconosce quanto il cervello dell'uomo abbia permesso la costruzione di case confortevoli, veicoli veloci, e anche bombe potentissime. Tutti questi esempi racchiudono la ricerca di supremazia, ma anche la difesa dell'uomo dalle minacce circostanti.

Le scienze pedagogiche si impegnano nello studio dell'umano. Tra i numerosi macro-argomenti, uno dei principali risulta essere la *cura*. La cura pedagogica, confondibile con quella medica e psicologica, è difficilmente quantificabile e misurabile. Nella gerarchia sociale e accademica si tende ad offrire maggior opportunità e prestigio alle ricerche nelle quali è facilmente riscontrabile un risultato, e certamente la cura pedagogica non rientra tra queste. I privilegi sono spesso riservati ai raggruppamenti di studi dove c'è un'allarme chiaro, immediato e quantificabile, oppure semplicemente dove il mercato è fiorente. Pedagogia ed educazione sono scienze rispettate, ma spesso relegate dalla società economica e politica in uno spazio ristretto e secondario. In altri termini, la sensazione sembra essere “sì alla pedagogia, prima però ci sono cose più urgenti ed importanti”. La contemporaneità è intrisa di caratteristiche che allontanano sempre più all'interesse alla contemplazione, allo smarrimento e al conflitto come momenti di vita arricchenti, non solamente faticosi o, ancor peggio, evitabili. La pedagogia problematicista, ad esempio, parla di inattuale, di impegno, di complessità, tutte caratteristiche lontane da ciò che la società di oggi sembra richiedere. Lo stesso sistema educativo istituzionale è parte dell'intricato meccanismo politico-socio-economico, e trasformato sempre più come fabbrica pronta a costruire i lavoratori del domani. Anche il sistema educativo, quindi, si avvicina al mondo industriale e introduce esami e valutazioni standardizzate per scegliere con facilità chi è migliore degli altri. In tal modo, invece di impegnarsi a riconoscere e sviluppare le singole qualità di ogni individuo, sembrano tagliare nettamente tra i “bravi” e non. Invece di aprire alla complessità, le istituzioni educative si devono adattare alle esigenze industriali per sopravvivere.

Le scienze dell'educazione hanno un'altra peculiarità: ascoltano le altre discipline. La pedagogia infatti mette in luce le complessità proprio grazie alla condivisione dei saperi delle altre scienze, e offre possibilità utili ad arricchire e offrire diversi sguardi di senso.

L'interdisciplinarietà è un approccio che la pedagogia adotta per ri-conoscere la complessità del mondo dietro più punti di vista possibili. Tra le finalità della pedagogia, ad esempio, si può riconoscere un'istruzione che promuova lo spirito critico, una educazione impegnata nella salvaguardia ecologica e una attenzione alla realizzazione di ogni soggetto nella relazione educativa.

Pedagogia ed educazione appaiono scienze che devono resistere più di altre per potere svolgere il loro impegno disciplinare nella società contemporanea. Con i suoi messaggi inattuali, nell'oggi che spesso trova sollievo in veloci risposte e risultati calcolabili, la pedagogia si ritrova interdisciplinare, e dovrebbe abbandonarsi alla transdisciplinarietà ogniqualvolta può portare nuove conoscenze per l'universo educativo.

Questa ricerca propone di riconoscere l'immaginario come paradigma pedagogico. L'immaginario conserva molte caratteristiche di enorme interesse per le scienze dell'educazione, perché permette di rivelare tratti sensibili della società e l'umano nelle sue sfaccettature. Anche lo studio dell'immaginario, come le scienze dell'educazione, ha bisogno di essere approfondito da più scienze, perché solo una pluralità di linguaggi possono disegnare un quadro complesso. La complessità, caratteristica primaria dell'immaginario, attiva l'interesse della pedagogia ad uno sguardo non miope, chiamando a sé le altre scienze, potendo infine trovare quei significati da poter spendere in campo educativo. L'immaginario può essere così metafora per avvicinarsi agli studi dell'uomo, dell'uomo nel mondo, dell'uomo con se stesso.

Le scienze educative dovrebbero incentivare la ricerca sull'immaginario per un ulteriore motivo: la pedagogia si confronta con l'incertezza. Uno dei motivi per cui questi studi non appaiono come “primari” nella classifica del mercato consumistico delle discipline è la maggior difficoltà a confermare i risultati dei propri lavori a breve termine. Educare infatti non è una variabile quantificabile perché i frutti degli insegnamenti non sono sempre chiaramente visibili. Educare non si limita infatti all'insegnamento di discipline da imparare, ma si impegna a fornire più strumenti e suggestioni possibili da utilizzare nel corso dell'esistenza. I risultati a lungo termine sono difficili da rilevare per dimostrare il bisogno di discipline educative. Negli Stati Uniti d'America è abbastanza popolare una *mug* (tazza) con una citazione che recita: *a teacher affects eternity; he can never tell where his influence stops* (Un insegnante tocca l'eternità. Non si potrà mai sapere dove la sua influenza avrà fine). L'autore della celebre citazione è Henry Adams, scrittore e storico attivo nel primo Novecento. Il fine di chi ha scelto di commercializzare questa frase su oggettistica per la casa è quello di promuovere l'educazione in termini positivi. In realtà, nel testo originale di Henry Adams *The Education of*

Henry Adams (le prime copie furono stampate nel 1907) la popolare frase era in realtà critica negativa nei confronti del sistema scolastico americano di fine Ottocento/inizio Novecento. Ciò che risulta interessante per questa discussione, a prescindere dalle accezioni positive o negative dell'autore, è la permanenza dell'*educare* nel corso dell'esistenza di ogni individuo. La frase inoltre sembra confermare la difficoltà ad avere risultati certi degli stimoli educativi ricevuti (he can never tell).

In realtà gli studi pedagogici hanno la capacità di introdursi in analisi non quantificabili, senza la pretesa di trovare la risposta, ma offrendo sguardi di senso e percorsi, in piena coscienza di sapere che non sempre esistono soluzioni, ma possibilità.

L'immaginario è uno dei luoghi del possibile, di difficile definizione, intangibile, ma al contempo presente, attivo, visibile attraverso il mondo che ci circonda, i nostri pensieri. L'immaginario conserva molti elementi utili a descrivere l'uomo nei confronti di sé e del mondo, cosa pensa, immagina, sogna. Ma anche cosa teme, rifiuta, evita. L'immaginario è più della somma dei pensieri di ogni essere umano, uno spazio di difficile analisi capace di influenzare la cultura di massa. Il ricercatore di pedagogia non deve temere lo studio della ricca complessità dell'immaginario, e non può ignorare uno spazio così tanto influente nella società, perché in esso risiedono molte conoscenze che influenzano l'uomo e la società. Nell'immaginario si ritrovano le icone con cui definisce il mondo, definizioni che rischiano di portare a facili generalizzazioni, superficialità, stereotipie. Nell'immaginario non si trovano solo le figure mitiche, eroiche, fiabesche, ma anche le ostilità razziste, le ideologie, le leggende metropolitane. L'immaginario è composto dalle molteplici conoscenze a cui si può attingere per dare significato a ciò che si incontra. La pedagogia deve essere attenta in questo processo e deve incentivare al pensiero profondo e riflessivo. Deve quindi rifiutare la superficialità, ma ricercare il senso nelle figure dell'immaginario per spiegare la dinamica della metamorfosi a chi rischia di accettare la risposta più immediata.

L'immaginario è sede dei pensieri dell'uomo, delle sue emozioni. La pedagogia ha il compito di propagare la conoscenza, oltre che il riconoscimento, supporto e accompagnamento delle emozioni umane. Nell'immaginario sono presenti le qualità dell'uomo, quindi anche le sue paure. Il dono della mente offre all'uomo però la possibilità di riconoscerle, ed evitare che si trasformino in violenza. Le scienze pedagogiche conoscono ambiguità e complessità dell'uomo, e richiamano l'attenzione alla cura e nella realizzazione di sé realizzando l'altro.

La ricerca scientifica aiuta l'uomo a scoprire "i codici dell'uomo". La pedagogia, attraverso la cura (i.e. Heidegger), l'attenzione per l'inattuale (i.e. Nietzsche), l'incerto e il debole (i.e.

Vattimo), non sembra far altro che ricordare ciò che spesso si oscura: la fragilità umana. Esistono scienze nate per rendere l'uomo sempre più forte: si pensi solo alle grandi conquiste della medicina, che ci hanno resi oggi capaci di resistere alla morte grazie a medicinali, interventi chirurgici, installazioni elettromeccaniche al posto di organi. Insieme a queste scienze “forti” se ne affiancano altre, come quelle pedagogiche, che accettano il limite umano, la sua finitezza, e l'impossibilità di sconfiggere ciò che l'uomo ha voluto sfidare: la natura, lo spazio, il tempo.

L'immaginario si propone così tra i possibili paradigmi per interpretare la società. L'immaginario quindi deve essere studiato con attenzione e profondità perché possano essere messi in luce gli intrecci e le metamorfosi che nel tempo si generano per le trasformazioni della società e della cultura. Le scienze dell'educazione e pedagogiche si dovrebbero impegnare a riconoscere le varie relazioni, capirne i legami e la loro genesi per trovare le diverse radici di senso.

☞ Riferimenti bibliografici ☜

☞ Saggistica

- AAVV, (2004), *Educazione e modernità pedagogica. Studi in onore di Giacomo Cives*, Pisa: ETS
- Abbagnano N., Foriero G., (1998), *Fare filosofia. Autori, testi, laboratorio*, Torino: Paravia
- Abruzzese A., (2001), *L'intelligenza del mondo*, Roma: Meltemi
- Abruzzese A., (2003), *Lessico della comunicazione*, Roma: Meltemi
- Abruzzese A., (2007), *La grande scimmia. Mostri vampiri automi mutanti. L'immaginario collettivo dalla letteratura al cinema all'informazione*, Roma: Luca Sossella
- Adams H., (2008), *The Education of Henry Adams*, Blacksburg (VA): Wilder
- Agamben G., (1978), *Infanzia e storia*, Torino: Einaudi
- Alain E.C., (1947), *Sistema delle arti*, Milano: Muggiani
- Andrejevic M., (2004), *Reality TV. The Work of Being Watched*, Lanham (Maryland): Rowman & Littlefield
- Antoniazzi A., (2012), *Contaminazioni. Letteratura per ragazzi e crossmedialità*, Milano: Apogeo
- Aristotele, (1973), *Opere*, Bari: Laterza
- Augé M., (1993), *Non luoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Milano: Eleuthera
- Bachelard G., (1975), *Poetica dello spazio*, Bari: Dedalo
- Bachelard G., (1981), *La fiamma di una candela*, Roma: Editori Riuniti
- Bachelard G., (1995), *La formazione dello spirito scientifico*, Milano: Raffaello Cortina
- Bachelard G., (2008), *La poetica della rêverie*, Bari: Dedalo
- Bachelard G., (2008), *Il diritto di sognare*, Bari: Dedalo
- Bachelard G., (2010), *L'intuizione dell'istante-La psicoanalisi del fuoco*, Bari: Dedalo
- Bainbridge D., (2010), *Adolescenti. Una storia naturale*, Torino: Einaudi
- Baio I., (2006), *Supereroi. Araldica e simbologia mitica dell'eroismo dai miti classici a Superman e The Authority*, Latina: Tunué
- Baker A., (2005), *Storia dei maghi. Stregoni, negromanti e alchimisti da Gandalf ai giorni nostri*, Milano: Mondadori
- Baldini E. Bellosi G., (2006), *Halloween. Nei giorni che i morti ritornano*, Torino: Einaudi
- Barbieri D., (2005), *La linea inquieta. Emozioni e ironia nel fumetto*, Roma: Meltemi
- Baricco A., (2011), *I barbari. Saggio sulla mutazione*, Milano: Feltrinelli
- Baricordi A., (2004), "Cuore & Acciaio", in Brolli D., (a cura di), *Cyborg. La carne e il metallo*, Torino: Comma22
- Barrie JM., (2006), *Coraggio ragazzi!*, Torino: Bollati Boringhieri
- Bartlett W., Idriceanu F., (2005), *Legends of Blood*, Sutton (UK): Stroud
- Bauman Z., (2003), *Bellezza: ovvero un sogno da cui abbiamo paura di svegliarci*, Modena: San Carlo
- Bauman Z., (2010), *Consumo, dunque sono*, Bari: Laterza
- Bauman Z., (2006), *Paura liquida*, Bari: Laterza

- Bauman Z., (2011), *Modernità liquida*, Bari: Laterza
- Baudrillard J., (1981), *Simulacres et simulation*, Paris: Galilée, Paris
- Baudrillard J., (1996), *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Milano: Raffaello Cortina
- Baudrillard J., (2000), *Il fascino discreto delle merci*, Roma: Castelvecchi
- Baudrillard J., (2008), *La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture*, Bologna: Il Mulino
- Baudrillard J., (2009), *La scomparsa della realtà*, Roma: Logo Fausto Lupetti
- Baudrillard J., (2010), *Cyberfilosofia*, Milano: Mimes
- Bazzanella E., (2011), *Lacan. Immaginario, simbolico e reale in tre lezioni*, Trieste: Asterios
- Bazzanella E., (1998), *Il luogo dell'Altro. Etica e topologia in Jacques Lacan*, Milano: Franco Angeli
- Bedetti S., (2004), "La carne e il metallo nelle serie tv," in Brolli D. (a cura di), *Cyborg. La carne e il metallo*, Torino: Comma22
- Benasayag M. Schmit G., (2008), *L'epoca delle passioni tristi*, Milano: Feltrinelli
- Benjamin W., (2011), *Il narratore*, Torino: Einaudi
- Beresford M., (2009), *Storia dei vampiri*, Bologna: Odoya
- Berger R., (1992), *Il nuovo Golem. Televisione e media tra simulacri e simulazione*, Milano: Raffaello Cortina
- Bergson H., (1898), *Matière et mémoire*, Paris: Alcan
- Bernardi M., (2007), *Il raccontare, le storie e l'invisibile della cura*, in Contini M. Manini M., *La cura in educazione. Tra famiglia e servizi*, Roma: Carocci
- Bernardi M., (2009), *Infanzia e metafore letterarie. Orfananza e diversità nella circolarità dell'immaginario*, Bologna: BUP
- Bernardi M., (2007), *Infanzia e fiaba*, Bologna: BUP
- Bernardi M., (2011), *Il cassetto segreto. Letteratura per l'infanzia e romanzo di formazione*, Milano: Unicopli
- Bertieri C., (1985), *Le rotte dell'immaginario*, Genova: Esagraph
- Bertin G.M. Contini M., (2004), *Educazione alla progettualità esistenziale*, Roma: Armando
- Bertolini P., (1990), *L'esistere pedagogico. Ragioni e limiti di una pedagogia come scienza fenomenologicamente fondata*, Firenze: La Nuova Italia
- Beseghi E. (a cura di), (2008), *Infanzia e racconto. Il libro, le figure, la voce, lo sguardo*, Bologna: BUP
- Beseghi E., Faeti A., (1993), *La scala a chiocciola. Paura, horror, finzioni dal romanzo gotico a Dylan Dog*, Firenze: La Nuova Italia
- Beseghi E. Grilli G. (a cura di), (2011), *La letteratura invisibile. Infanzia e libri per bambini*, Roma: Carocci
- Beseghi E., (a cura di), (1996), *Adolescenza*, Milano: Mondadori
- Biessi A., Nunn H., (2005), *Reality TV. Realism and Revelation*, London: Wallflower Press
- Bobes M., (2004), *La metáfora*, Gredos: Madrid
- Bordo S., (1997), *Il peso del corpo*, Milano: Feltrinelli
- Borruso F., (2005), *Fiaba e identità*, Roma: Armando
- Bourdieu P., (1992), *Risposte*, Torino: Bollati Boringhieri
- Bowra C.M., (1961), *The Romantic Imagination*, NY: Oxford University Press
- Boyd R., (1993), "Metaphor and Theory Change", in Ortony A. (Ed.), *Metaphor and Thought*, NY: Cambridge University Press
- Braidotti, R., (2003), *In metamorfosi. Verso una teoria materialistica del divenire*, Milano: Feltrinelli

- Brancato S., (1992a), "Archetipi e prototipi. Le radici mitiche dei supereroi", in Brolli D. (a cura di), *Il crepuscolo degli eroi*, Bologna: Telemaco
- Brancato S., (1992b), "Una splendida festa di morte", in Brolli D. (a cura di), *Il crepuscolo degli eroi*, Bologna: Telemaco
- Brolli D. (a cura di), (1992), *Il crepuscolo degli eroi*, Bologna: Telemaco
- Brolli D., (2002), *Chemical Usa. Il viaggiatore assente*, Milano: Rizzoli
- Brolli D. (a cura di), (2004), *Cyborg. La carne e il metallo*, Torino: Comma22
- Brooks D., (2004), *On Paradise drive. How we live now (and always have) in the future tense*, NY: Simon & Schuster
- Brooks P., (2005), *Trame. Intenzionalità e progetto nel discorso narrativo*, Torino: Einaudi
- Bruner J., (1998), *La mente a più dimensioni*, Bari: Laterza
- Bruner J., (2002), *La fabbrica di storie. Diritto, letteratura, vita*, Bari: Laterza
- Bruner J., (1991), *Il linguaggio del bambino*, Roma: Armando
- Bunton K., (2012), "Stereotypes: Reality TV as Both Creator and Confronter", in Wyatt W., Bunton K. (Eds.), *The Ethics of Reality TV. A Philosophical Examination*, NY: Continuum
- Caillois R., (2001), *L'uomo e il sacro*, Torino: Bollati Boringhieri
- Caillois R., (2004), *Nel cuore del fantastico*, Milano: Abscondita
- Calabrese S., (2005), *www.letteratura.global. Il romanzo dopo il postmoderno*, Torino: Einaudi
- Calabrese S., D'aronco M.A. (a cura di), (2005), *I non luoghi in letteratura. Globalizzazione e immaginario territoriale*, Roma: Carocci
- Calvino I., (1988), *Lezioni americane*, Milano: Garzanti
- Cambel A.B., (1993), *Applied Chaos Theory*, San Diego (Ca): Academic Press
- Cambi F., Fratini C., Trebisacce G., (a cura di), (2008), *La ricerca pedagogica e le sue frontiere. Studi in onore di Leonardo Trisciuzzi*, Pisa: ETS
- Cambi F., (2008), *L'immagine della società nella fiaba*, Milano: Armando
- Cambi F., (2010), *La magia nella fiaba. Itinerari e riflessioni*, Milano: Armando
- Cambi F. Ulivieri S., (2012), *Modernizzazione e pedagogia in Italia*, Milano: Unicopli
- Cambi F. (a cura di), (2010), *Media Education tra formazione e scuola. Principi, modelli, esperienze*, Pisa: ETS
- Cameron L., (2003), *Metaphor in Educational Discourse*, London: Continuum
- Carchia G., (1992), "Immaginazione e imaginaire in Jean-Paul Sartre", *Rivista di estetica*, anno XXXII, 42
- Carbone P., (2003), *Le ali di Icaro. Rischio e incidenti in adolescenza*, Torino: Bollati Boringhieri
- Caronia A., (2004), "Il cyborg dall'elettromeccanica alla medialità", in Brolli D. (a cura di), *Cyborg. La carne e il metallo*, Torino: Comma22
- Caronia L., (2011), *Fenomenologia dell'educazione*, Milano: Franco Angeli
- Cassirer E., (1958), *Saggio sull'uomo. Introduzione a una filosofia della cultura*, Milano: Longanesi
- Castaldo G., (1995), *La terra promessa. Quarant'anni di cultura rock 1954-1994*, Milano: Feltrinelli
- Castaldo G., (2008), *Il buio, il fuoco, il desiderio. Ode in morte della musica*, Torino: Einaudi
- Casti L., (1989), *Paradigms lost*, NY: Avon Books
- Castoldi A., (2012), *In carenza di senso. Logiche dell'immaginario*, Torino: Bruno Mondadori

- Castoriadis C., (1975), *L'institution imaginaire de la société*, Paris: Gallimard
- Celati G., (1968), *Kindertraumdeutung*, Bologna: Galleria 42
- Ceserani R., (1996), *Il fantastico*, Bologna: Il Mulino
- Ceserani R., (1999), *Guida allo studio della letteratura*, Bari: Laterza
- Ceserani R., (2003), *Guida breve allo studio della letteratura*, Bari: Laterza
- Ceserani R., (2010), *Convergenze. Gli strumenti letterari e le altre discipline*, Torino: Bruno Mondadori
- Charmet G.P., (2000), *I nuovi adolescenti. Padri e madri di fronte ad una sfida*, Milano: Raffaello Cortina
- Charmet G.P., (2010), *Fragile e spavaldo. Ritratto dell'adolescente di oggi*, Bari: Laterza
- Charmet G.P., Marcazzan A., (2000), *Piercing e tatuaggio. Manipolazioni del corpo in adolescenza*, Milano: Franco Angeli
- Codeluppi V., (2004), *Che cos'è la moda*, Roma: Carocci
- Conti A., Pezzini F., (2005), *Le vampire: crimini e misfatti delle succhiasangue da Carmilla a Van Helsing*, Roma: Castelvechi
- Contini M., (1992), *Per una pedagogia delle emozioni*, Firenze: La Nuova Italia
- Contini M. Genovese A., (1997), *Impegno e conflitto*, Firenze: Nuova Italia
- Contini M., (2009), *Elogio dello scarto e della resistenza. Pensieri ed emozioni di filosofia dell'educazione*, Bologna: Clueb
- Contini M., (2011), *La comunicazione intersoggettiva fra solitudini e globalizzazione*, Pisa: ETS
- Corradi Musi C., (1995), *Vampiri europei e vampiri dell'area sciamanica*, Catanzaro: Rubbettino
- Cowley M., (1954), *The Literary Situation*, NY: Viking Press
- Cummings D., (2002), *Reality TV. How Real is Real?*, London: Hodder & Stoughton
- D'Amato M., (2007), *Telefantasie. Nuovi paradigmi dell'immaginario*, Milano: Franco Angeli
- Dallari M., (2012), *Testi in testa. Parole e immagini per educare conoscenze e competenze narrative*, Trento: Erickson
- De Bono E., (1998), *Creatività e pensiero laterale*, Milano: Biblioteca universale Rizzoli
- De Bono E., (1999), *Il pensiero laterale*, Milano: Rizzoli
- Dei F., (2002), *Beethoven e le mondine. Ripensare la cultura popolare*, Roma: Meltemi
- Demetrio D., (1997), *La scrittura clinica. Consulenza autobiografica e fragilità esistenziali*, Milano: Cortina
- Devolld T., (2011), *Reality TV. An Insider's Guide to TV's Hottest Market*, Studio City (CA): Michael Wiese Productions
- Di Nallo E., Paltrinieri R., (2006), *Cum sumo. Prospettive di analisi del consumo nella società globale*, Milano: Franco Angeli
- Di Nocera A., (2000), *Supereroi e superpoteri. Storia e mito fantastico nell'America inquieta della Guerra Fredda*, Roma: Castelvechi
- Di Nocera A., (2006), *Supereroi e superpoteri. Miti fantastici e immaginario americano dalla guerra fredda al nuovo disordine mondiale*, Roma: Castelvechi
- De Bono E., (1994), *Parallel Thinking. From Socratic to De Bono Thinking*, UK: Penguin
- De Bono E., (2010), *Lateral Thinking. Creativity Step by Step*, UK: Harper Collins
- Delumeau J., (1983), *La Paura in Occidente (secoli XIV - XVIII). La città assediata*, Torino: SEI
- Donfrancesco F., (2008), *Pensare l'anima*, Bergamo: Moretti & Vitali

- Dufrenne M., (1981), *L'inventaire des a priori. Recherche de l'originare*, Paris: Bourgois
- Durand G., (1995), *Strutture antropologiche dell'immaginario. Introduzione all'archetipologia generale*, Bari: Dedalo
- Durand G., (1996), *L'immaginario. Scienza e filosofia dell'immagine*, Como: RED
- Durkheim E., (1924), *Sociologie et philosophie*, Paris: Alcan
- Eco U., (2003), *Lector in fabula*, Milano: Bompiani
- Eco U., (2001), *Apocalittici e integrati*, Milano: Bompiani
- Edwards L., (2013), *The Triumph of Reality TV. The Revolution in American Television*, Santa Barbara (CA): Praeger
- Egan K., Nader D. (Eds.), (1988), *Imagination and Education*, NY: Teachers College Press
- Egan K. Stout M., Takaya K. (Eds.), (2007), *Teaching and learning outside the box. Inspiring imagination across the curriculum*, NY: Teachers College Press
- Egan K., (1992), *Imagination in Teaching and Learning. Ages 8 to 15*, NY: Taylor & Francis Group
- Egan K., McEwan H., (1995), *Narrative in teaching, learning, and research*, NY: Teachers College Press
- Elliott D., (2012), "Democracy and Discourse: How Reality TV Fosters Citizenship", in Wyatt W., Bunton K. (Eds.), *The Ethics of Reality TV. A Philosophical Examination*, NY: Continuum
- Escoffery D. (Ed.), (2006), *How Real is Reality TV? Essays on Representation and Truth*, Jefferson (NC): McFarland & Co.
- Esposito C., (2004), *Adolescenza e trauma. Il trauma dell'età, l'età dei traumi*, Roma: Borla
- Faeti A., (1986a), *I tesori e le isole. Infanzia, immaginario, libri e altri media*, Firenze: La Nuova Italia
- Faeti A., (1986b), *Le notti di Restif. Peripezie di un girovago tra media e finzioni*, Firenze: La Nuova Italia
- Faeti A., (1995), *I diamanti in cantina. Come leggere la letteratura per ragazzi*, Milano: Bompiani
- Faeti A., (1998), *Dacci questo veleno! Fiabe fumetti feuilletons bambine*, Milano: Mondadori
- Faeti A., (2001), *Le figure del mito. Segreti, misteri, visioni, ombre e luci nella letteratura per l'infanzia*, Cesena: Il ponte vecchio
- Faeti A., (2005), *Specchi e riflessi. Nuove letture per altre immagini*, Cesena: Il ponte vecchio
- Faeti A., (2008), *La freccia di Ulceda. Di fumetto e altro*, Roma: Coniglio Editore
- Faeti A., (2010), *La prateria degli asfodeli*, Bologna: BUP
- Farina G. Tamassia P., (1999), *Immaginari di Sartre. Conversazioni con Michel Sicard*, Roma: Edizioni Associate
- Farinetti O., (2012), *Lezioni di cittadinanza*, Torino: Gruppo Abele
- Farné R., (2006), *Diletto e giovamento. Le immagini e l'educazione*, Torino: UTET
- Fattori M., (1968), *Creatività ed educazione*, Bari: Laterza
- Fernani F., (1978), *La cosa umana*, Milano: Feltrinelli
- Ferrazza F., (2008), *Personal porno*, Roma: Fazi
- Ferro A., (2008), *Rêveries*, Torino: Antigone
- Fetveit A., (1999), "Reality TV in the digital era: a paradox in visual culture?", in *Media, Culture & Society*, November 1999, 21, 6
- Fornaroli E., (1992), "I mutanti sono tra noi. Proliferazione del fattore X", in Brolli D. (a cura di), *Il crepuscolo degli eroi*, Bologna: Telemaco
- Frabboni F., (2003), *Emergenza educazione. La scuola in una società globalizzata*, Torino: UTET

- Franci G., (1993), "La spirale del sangue: storie di vampiri", in Beseghi E., Faeti A., *La scala a chiocciola. Paura, horror, finzioni dal romanzo gotico a Dylan Dog*, Firenze: La Nuova Italia
- Franza A., Mottana P., (1997), *Dissolvenze. Le immagini della formazione*, Bologna: Clueb
- Franzini E., (1984), *L'estetica francese del '900. Analisi delle teorie*, Milano: Unicopli
- Fraser K., (2007), "Now I am Ready to Tell How Bodies are Changed Into Different Bodies...", in Heller D. (Eds.), *Makeover Television. Realities Remodelled*, NY: I.B.Tauris
- Fraser S., (2003), *Cosmetic surgery, Gender and Culture*, Houndmills (Hampshire): Palgrave Macmillan
- Frezza G., (1995), *La macchina del mito tra film e fumetti*, Firenze: La Nuova Italia
- Frezza G., (1999), *Fumetti. Anime del visibile*, Roma: Meltemi
- Friz J.H., (2012), "Inspiration and Motivation: if Reality TV Stars Can Do It, So I Can", in Wyatt W., Bunton K. (Eds.), *The Ethics of Reality TV. A Philosophical Examination*, NY: Continuum
- Gadamer H.G., (1990), *Verità e metodo*, Milano: Bompiani
- Gandolfi A., (1999), *Formicai, imperi, cervelli. Introduzione alla scienza della complessità*, Torino: Bollati Boringhieri
- Galimberti U., (2007), *L'ospite inquietante. Il nichilismo e i giovani*, Milano: Feltrinelli
- Gavazzi I., (2005), *Il vampiresco. Percorso nel brutto*, Milano: Mimes
- Ghigi R., (2008), *Per piacere. Storia culturale della chirurgia estetica*, Bologna: Il Mulino
- Ghigi R. (a cura di), (2012), *Adolescenti e differenze di genere. Pratiche e atteggiamenti dei giovani in Emilia-Romagna*, Roma: Carocci
- Ghiron V., (2001), *La teoria dell'immaginazione di Edmund Husserl. Fantasia e conoscenza figurale nella fenomenologia descrittiva*, Venezia: Marsilio
- Gibson A., (1996), *Towards a postmodern theory of narrative*, Edinburgh: Edinburgh University Press
- Giovannini F., (1997), *Il libro dei vampiri. Dal mito di Dracula alla presenza quotidiana*, Bari: Dedalo
- Giovannini F., (1999a), *Prima di Dracula. Rare storie di vampiri dell'Ottocento*, Roma: Stampa Alternativa
- Giovannini F., (1999b), *Mostri: protagonisti dell'immaginario del Novecento. Da Frankenstein a Godzilla, da Dracula ai cyborg*, Roma: Castelvecchi
- Giovannoli R., (1991), *La scienza della fantascienza*, Milano: Bompiani
- Ginzburg C., (2006), *Il filo e le tracce. Vero, falso, finto*, Milano: Feltrinelli
- Ginzburg C., (2008), *Storia Notturna. Una decifrazione del sabba*, Torino: Einaudi
- Ginzburg C., (2000), *Miti, emblemi e spie. Morfologia e storia*, Torino: Einaudi
- Ginzburg C., (2011), *Occhiacchi di legno. Nove riflessioni sulla distanza*, Milano: Feltrinelli
- Gleder K., (1998), *Incontri col vampiro. Dalla Transilvania a Hollywood*, Como: Red
- Gleick J., (1989), *Caos*, Milano: Rizzoli
- Grandi W., (2007), *Infanzia e mondi fantastici*, Bologna: BUP
- Grandi W., (2011), *La musa bambina. La letteratura mitologica italiana per ragazzi tra storia, narrazione e pedagogia*, Milano: Unicopli
- Grassi V., (2003), "Immaginario", in Abruzzese A. (a cura di), *Lessico della comunicazione*, Roma: Meltemi
- Grasso A. (2007), *Buona maestra*, Milano: Mondadori
- Greene M., (1995), *Releasing the Imagination. Essays on Education, the Arts, and Social Change*, San Francisco: Jossey-Bass Publishing

- Green T.F., (1993), "Learning without Metaphor", in Ortony A. (Ed), *Metaphor and Thought*, NY: Cambridge University Press
- Grilli G., (2012), *I libri nella giungla. Orientarsi nell'editoria per ragazzi*, Roma: Carocci
- Grindstaff L., (2012), "Reality Tv and the Production of "ordinary celebrity": Notes from the Field", in *Berkeley Journal of Sociology: The Popular*, 56, 2012
- Gris R., (2010), *La pedagogia dei pop corn. Il cinema come strumento formativo*, Trento: Erickson
- Goodman N., (2008), *I linguaggi dell'arte*, Milano: Il Saggiatore
- Guilford J. P., (1977), "La creatività", in Beaudot A. (a cura di), *La creatività*, Torino: Loescher
- Hamelin, (2007), *Contare le stelle*, Bologna: Clueb
- Hamelin, (2007), *Magnus. Pirata dell'immaginario*, Bologna: Black Velvet
- Hamelin, (2009), *Xanadu. La biblioteca ideale*, Bologna: Hamelin
- Hartman G., (1981), *Saving the Text. Literature, Derrida, Phylosophy*, Baltimore: Johns Hopkins University Press
- Haraway D., (1995), *Manifesto cyborg*, Milano: Feltrinelli
- Hebdige D., (1983), *Sottocultura. Il fascino di uno stile innaturale*, Genova: Costa & Nolan
- Hebdige D., (1991), *La lambretta e il videoclip. Cose & consumi dell'immaginario contemporaneo*, Torino: EDT
- Heinricy S., (2006), "The Cutting Room: Gendered American Dreams on Plastic Surgery TV", in Escoffery D. (Ed.), *How Real is Reality TV? Essays on Representation and Truth*, Jefferson (NC): McFarland & Co.
- Heller D. (Ed.), (2007), *Makeover Television. Realities Remodelled*, NY: I.B.Tauris
- Holmes S., (2006), "When Will I Be Famous? Reappraising the Debate About Fame in Reality TV", in Escoffery D., *How Real is Reality TV? Essays on Representation and Truth*, Jefferson (NC): McFarland & Co.
- Holmes S., Jermyn D. (Eds.), (2004), *Understanding Reality Television*, NY: Psychology Press
- Hill A., (2005), *Reality TV. Audiences And Popular Factual Television*, NY: Routledge
- Hillman J., (1997), *Il codice dell'anima*, Milano: Adelphi
- Huff R.M., (2006), *Reality Television*, Westport (CT): Greenwood Publishing Group
- Introvigne M., (1997), *La stirpe di Dracula. Indagine sul vampirismo dall'antichità ai nostri giorni*, Milano: Mondadori
- Introvigne M., (2002), *Il ritorno della magia*, Milano: Ancora
- Jenkins H., Ford S., Green J., (2013), *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, NY: New York University Press
- Jenkins, H., (2006a), *Wow Climax. Tracing the Emotional Impact of Popular Culture*, NY: New York University Press
- Jenkins, H., (2006b), *Convergence culture. where old and new media collide*, NY: New York University Press
- Jung C.G., (1934), *Archetipi dell'inconscio collettivo*, Milano: Boringhieri
- Jung C.G., (2002), *Studi sull'alchimia*, Milano: Bollati Boringhieri
- Jung C.G., (2003), *Psicologia e alchimia*, Torino: Bollati Boringhieri
- Kakalios J., (2007), *La fisica dei supereroi*, Torino: Einaudi
- Kavka M., (2012), *Reality TV*, Edinburgh: Edinburgh University Press
- Kerekes D., Slater D., (1994), *Killing For Culture. An Illustrated History Of Death Film From Mondo To Snuff Author(s)*, UK: Creation Books
- Kern S., (1975), *Anatomy and Destiny: A cultural History of the Human Body*, NY: Bobbs-Merrill

- King S., (1981), *Danse Macabre*, Milano: Sperling & Kupfer
- Kilborn R.W., (2003), *Staging the Real. Factual TV Programming in the Age of Big Brother*, UK: Manchester University Press
- Kohn A., (2000), *The Case Against Standardized Testing: Raising the Scores, Ruining the Schools*, Boston: Heinemann
- Kohn A., (2011), *Feel Bad Education: And Other Contrarian Essays on Children and Schooling*, Boston: Beacon Press
- Koolstra C.M., (2007), "Source Confusion As An Explanation Of Cultivation: A Test Of The Mechanisms Underlying Confusion Of Fiction With Reality On Television", in *Perceptual and Motor Skills*, 104, 102-110
- Kropp E., (2011), *Serving Up Gender. An Analysis of Gender Representation on Food Television*, Charleston (SC): Create Space
- Lacan J., (1995), *Scritti*, Torino: Einaudi
- Lankford R., (2008), *Reality Tv*, Detroit (MI): Greenhaven Press
- Lanternari V., (1994), *Medicina, magia, religione, valori*, Napoli: Liguori
- Le Dœuff M., (1980), *L'Imaginaire Philosophique*, Paris: Payot
- Le Goff J., (2006), *L'uomo medievale*, Bari: Laterza
- Le Goff J., (2007), *Il meraviglioso e il quotidiano nell'Occidente medievale*, Bari: Laterza
- Le Goff J., (2011), *L'immaginario medievale*, Bari: Laterza
- Leo G., (2004), "Dal corpo artificiale a quello virtuale", in Brolli D., (a cura di), *Cyborg. La carne e il metallo*, Torino: Comma22
- Lévy P., (2000), *Cybercultura*, Milano: Feltrinelli
- Longinović T.Z., (2011), *Vampire nation. Violence as cultural imaginary*, Durham (NC): Duke University Press
- Longo G.O., (2003), *Il simbiote. Prove di umanità futura*, Roma: Meltemi
- Losito G., (1966), *L'analisi del contenuto nella ricerca sociale*, Milano: Franco Angeli
- Lurie A., (1993), *Non ditelo ai grandi. Libri per bambini tutto ciò che gli adulti (non) devono sapere*, Torino: Mondadori
- Macri T., (1996) *Il corpo postorganico*, Genova: Costa & Nolan
- Maldonato M. Pietrobon R., (2009), *Pensare la scienza*, Torino: Bruno Mondadori
- Manganelli G., (1985), *La letteratura come menzogna*, Milano: Adelphi
- Marchesini R., (2002) *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Torino: Bollati Boringhieri
- Marini C., Mascia V., (1989), *Fantascienza e educazione*, Urbino: Quattro Venti
- Martin S., (2008), "Young Viewers Are Drawn to Reality TV", in Lankford R., *Reality Tv*, Detroit (MI): Greenhaven Press
- Mattozzi A., (2005), "L'inversione dei supercorpi. Il corpo del supereroe tra azione e passione", in Barbieri D., *La linea inquieta. Emozioni e ironia nel fumetto*, Roma: Meltemi
- Mauss M., (1991), *Teoria generale della magia e altri saggi*, Torino: Einaudi
- McGonigal J., (2011), *La realtà in gioco*, Milano: Apogeo
- Merry U., (1995), *Coping with Uncertainty*, Westport (Ct): Praeger
- Mittell J., (2004), *Genre and Television*, NY: Routledge

- Montuori A., (2009), “Ricerca e dottorato di ricerca, transdisciplinarietà e indagine creativa”, in Maldonato M. Pietrobon R., *Pensare la scienza*, Torino: Bruno Mondadori
- Mosca P., (2009), *Reality. Dal grande fratello all'isola dei famosi*, Milano: Bompiani
- Moravia S., (1997), *Introduzione a Sartre*, Roma-Bari: Laterza
- Moretti F., (2005), *La letteratura vista da lontano*, Torino: Einaudi
- Morin E., (2000), *La testa ben fatta*, Milano: Raffaello Cortina
- Morin E., (2001), *I sette saperi necessari all'educazione del futuro*, Milano: Raffaello Cortina
- Morin E., (2005), *The Cinema or The Imaginary Man*, Minnesota: University of Minnesota Press
- Mottana P., (2001), *Miti d'oggi nell'educazione e opportune contromisure*, Milano: Franco Angeli
- Mottana P., (2010), *La visione smeraldina. Introduzione alla pedagogia immaginale*, Milano-Udine: Mimes
- Mottana P., (2010), *L'arte che non muore. L'immaginale contemporaneo*, Milano-Udine: Mimes
- Mottana P., (2011), *Piccolo manuale di controeducazione*, Milano-Udine: Mimes
- Murray S., Ouellette L. (Eds.), (2004), *Reality TV. Remaking Television Culture*, NY: NYU Press
- Murray S., Ouellette L. (a cura di), (2009), *Reality TV. Remaking Television Culture – Second Edition*, NY: NYU Press
- Nabi R., Biely E., Sara J. Morgan S., Stitt C., (2003), “Reality-Based Television Programming and the Psychology of Its Appeal”, in *Media Psychology*, 5, 303-330
- Neiger A., (1998), *Il Vampiro, Don Giovanni e altri seduttori*, Bari: Dedalo
- Nelson, V., (2012), *Gothicka. Vampire heroes, human gods, and the new supernatural*, Cambridge (Massachusetts): Harvard University Press
- Noudelmann F., (1996), *Sartre. L'incarnazione immaginaria*, Paris: L'Harmattan
- Nussbaum M., (1987), *Aristotle's De Motu Animalium*, Princeton (NJ): Princeton University
- Nussbaum M., (1995), *Il giudizio del poeta. Immaginazione letteraria e vita civile*, Milano: Feltrinelli
- Nussbaum M., (2004), *L'intelligenza delle emozioni*, Bologna: Il Mulino
- O'Farrel C. (Ed.), (2000), *Taught Bodies*, NY: Peter Lang
- Ortony A. (Ed.), (1993), *Metaphor and Thought*, NY: Cambridge University Press
- Ouellette L., Hay J., (2007), *Better Living through Reality TV. Television and Post-welfare Citizenship*, Malden (MA): Blackwell
- Pagello F., (2010), *Grattacieli e superuomini. L'immagine della metropoli tra cinema e fumetto*, Genova: Le Mani
- Pagnin A., Vergine S., (1980), *Il pensiero creativo*, Firenze: La Nuova Italia
- Palmonari A., (2001), *Gli adolescenti*, Bologna: Mulino
- Palmonari A. (a cura di), (2011), *Psicologia dell'adolescenza*, Bologna: Mulino
- Pani R., Sagliaschi S., (2008), *Svalorizzazione di Sé e del mondo esterno*, Bologna: Emil
- Pani R., Ferrarese R., (2007), *Il sé insipido negli adolescenti. Compulsioni autolesionistiche, suicidarie, sessuali*, Torino: UTET
- Pellai A., (2012), *Questa casa non è un albergo! Adolescenti: istruzioni per l'uso*, Milano: Feltrinelli
- Pellittieri M., (2008), *Mazinga nostalgia. Storia, valori e linguaggi della Goldrake-generation*, Coniglio: Roma
- Pennac D., (2003), *Come un romanzo*, Milano: Feltrinelli
- Perkowski J.L., (1976), *Vampires of the Slavs*. Cambridge (Massachusetts): Slavica
- Perniola M., (1994), *Il sex appeal dell'inorganico*, Torino: Einaudi

- Piana G., (1979), *Elementi di una teoria dell'esperienza*, Milano: Il saggiatore
- Piana G., (1988), *La notte dei lampi. Quattro saggi sulla filosofia dell'immaginazione*, Milano: Guerini e Associati
- Pinto Minerva F., Gallelli R., (2004), *Pedagogia e post-umano. Ibridazioni identitarie e frontiere del possibile*, Roma: Carocci
- Pitts V., (2003), *In the Flesh. The Cultural Politics of Body Modification*, Houndmills (Hampshire): Palgrave Macmillan
- Platone, (1967), *Opere*, vol. II, Bari: Laterza
- Polhemus T., (1994), *Streetstyle: From Sidewalk to Catwalk*, NY: Thames & Hudson
- Poniewozik J., (2013), "What's Right with Reality TV", in Wilson H.W., *The reference shelf: reality television*, v.85, Ipswich (Massachusetts)
- Proust M., (2008), *Alla ricerca del tempo perduto*, Torino: Einaudi
- Ranieri M., (2006), *Formazione e cyberspazio. Divari e opportunità nel mondo della rete*, Pisa: ETS
- Readings B., (1996), *The University in Ruins*, Cambridge: Harvard University Press
- Vale V. Juno A., (1994), *Tatuaggi corpo spirito*, Milano: Apogeo
- Rodari G., (2010), *Grammatica della fantasia*, Torino: Einaudi
- Rodari G., (2000), *Libri d'oggi per ragazzi d'oggi*, Genova: Il Melangolo
- Rojek C., (2001), *Celebrity*, London (UK): Reaktion Books
- Romanski P., Sy-Wonyu A., (2002), *Trompe (-)l'oeil. Imitation & Falsification*, Rouen Havre: Publication Univ
- Rubino G., (1984), *L'intellettuale e i segni. Saggi su Sartre e Barthes*, Roma: Storia e Letteratura
- Sabatino L., (1998), *L'horror. Da Mary Shelley a Stephen King*, Pordenone: Cinemazero
- Sartre J., (1948), *Immagine e coscienza*, Torino: Einaudi
- Sartre J., (1964), *Le parole*, Milano: Il Saggiatore
- Sartre J., (1960), *Che cos'è la letteratura?*, Milano: Il Saggiatore
- Sartre J., (1965), *L'essere e il nulla*, Milano: Il Saggiatore
- Sartre J., (1972), *Santo Genet commediante e martire*, Milano: Il Saggiatore
- Sartre J., (1977), *L'idiota della famiglia*, Milano: Il Saggiatore
- Sartre J., (2007), *L'immaginario. Psicologia fenomenologica dell'immaginazione*, Torino: Einaudi
- Scholes R., Rabkin E.S., (1979), *Fantascienza*, Parma: Pratiche
- Semino E., (2008), *Metaphor in Discourse*, Cambridge: Cambridge University Press
- Simmel G., (1981), *Sociologie et épistémologie*, Paris: PUF
- Taleb N.N., (2011), *Il letto di Procuste*, Milano: Il saggiatore
- Tagliapietra A., (2010), *Icone della fine. Immagini apocalittiche, filmografie, miti*, Bologna: Il Mulino
- Takaya K., (2007), "Imagination in the Context of Modern Educational Thought", in Egan K. Stout M., Takaya K. (Eds.), *Teaching and learning outside the box. Inspiring imagination across the curriculum*, NY: Teachers College Press
- Teti V., (2007), *La melanconia del vampiro. Mito, storia, immaginario*, Roma: Manifestolibri
- Tolomelli A., (2007), *La fragile utopia. Impegno pedagogico e paradigma della complessità*, Pisa: ETS
- Torchio M., (2006) "Reality blog. Strategie dell'autenticità fra reality Tv e iterazione on-line", in *Quaderni di sociologia*, 50, 115-136

- Tosolini A., (2008), *Il post-umano è qui. Educare nel tempo del cambiamento*, Bologna: EMI
- Tramma S., (2005), *Educazione e modernità. La pedagogia e i dilemmi della contemporaneità*, Roma: Carocci
- Trevi E., (2012), “Il reality del Minotauro. Mito e show: i segreti del successo di «Hunger Games»”, in *La Repubblica - La Lettura*, 31
- Trisciuzzi L., (1990), *Il mito dell'infanzia. Dall'immaginario collettivo all'immagine scientifica*, Napoli: Liguori
- Trisciuzzi L. (a cura di), (1993), *Il bambino televisivo. Infanzia e TV tra apprendimento e condizionamento*, Teramo: Giunti e Lisciani
- Turnaturi G., (2003), *Immaginazione sociologica e immaginazione letteraria*, Bari: Laterza
- Tyler I., Bennett B., (2010), “Celebrity chav. Fame, femininity and social class”, in *European Journal of Cultural Studies*, 13, 375-393
- Varrà E., (2007), “La magia come salvezza”, in Hamelin, *Contare le stelle*, Bologna: Clueb
- Vegetti Finzi S., Battistin A.M., (2001), *L'età incerta. I nuovi adolescenti*, Milano: Mondadori
- Vukanovic T.P., (1957), “The Vampire”, in *Journal of the Gypsy Lore Society*, XXXVI
- Warrick P.S., (1984), *Il romanzo del futuro. Computer e robot nella narrativa della fantascienza*, Bari: Dedalo
- Weber B., (2009), *Makeover TV: Selfhood, Citizenship, and Celebrity*, Durham (NC): Duke University Press
- Wilson P., (2004), “Jamming Big Brother: Webcasting, Audience Intervention, and Narrative Activism”, in Murray S., Ouellette L. (Eds.), *Reality TV. Remaking Television Culture*, NY: NYU Press
- Wilson E.G., (2009), *Contro la felicità. Un elogio della melanconia*, Parma: Guanda
- Wilson H.W., (2013), *The reference shelf. Reality television*, Ipswich (Massachusetts): v.85
- Wolton D., (2001), *Internet... e poi? Teoria critica dei nuovi media*, Bari: Dedalo
- Wyatt W., Bunton K. (Eds.), (2012), *The Ethics of Reality TV. A Philosophical Examination*, NY: Continuum
- Xodo C. (a cura di), (2010), *Oltre il segno. Piercing e tatuaggi negli adolescenti*, Milano: Franco Angeli
- Zimbardo P., (2007), *The Lucifer Effect. How Good People Turn Evil*, London (UK): Rider
- Zipes J., (2002), *Oltre il giardino. L'inquietante successo della letteratura per l'infanzia da Pinocchio a Harry Potter*, Milano: Mondadori
- Zipes J., (2004), *Spezzare l'incantesimo. Teorie radicali su fiabe e racconti popolari*, Milano: Mondadori
- Zucchella F., (2004), “Nel limbo spezzato della morbida macchina”, in Brolli D. (a cura di), *Cyborg. La carne e il metallo*, Torino: Comma22

Narrativa

- Albinati E. Timi F., (2006), *Tuttalpiù muoio*, Roma: Fandango
- Anstey F., (1966), *Vice Versa*, Firenze: Giunti Bemporad Marzocco
- Apuleio, (2005), *Metamorfosi*, Milano: Mondadori
- Asimov I., (2003), *Io, robot*, Milano: Mondadori
- Benni S., (1995), *Bar sport*, Milano: Mondadori
- Byatt A.S., (2009), *Il libro dei bambini*, Torino: Einaudi
- Beigbeder F., (2010), *Lire 26.900*, Milano: Feltrinelli
- Brolli D., (2002), *Chemical Usa. Il viaggiatore assente*, Milano: Rizzoli

Brolli D. (a cura di), (1996), *Cuori elettrici. Antologia essenziale del cyberpunk*, Torino: Einaudi

Burnett F.H., (2010), *Il giardino segreto*, Torino: Einaudi

Burroughs A., (2008), *Correndo con le forbici in mano*, Milano: BUR

Canavan T., (2008), *La scuola dei maghi*, Milano: Nord

Collins S., (2012) *Hunger Games*, Milano: Mondadori

Collodi C., (2006), *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*, Torino: Einaudi

Dahl R., (2009), *Tutti i racconti*, Milano: Longanesi

Dickens C., (2011), *Il canto di Natale*, Milano: BUR

Dickens C., (2006), *Tempi difficili*, Torino: Einaudi

Eco U., (2004), *La misteriosa fiamma della regina Loana*, Milano: Bompiani

Gandolfi S., (2012), *Il club degli amici immaginari*, Milano: Salani

Gogol N., (1989), *Il naso-Il ritratto*, Milano: BUR

Hughes G., (2010), *Unhooking the moon*, London: Quercus

Kafka F., (2009), *La metamorfosi e tutti i racconti pubblicati in vita*, Milano: Feltrinelli

King S., (2003), *L'uomo in fuga*, Milano: Sperling & Kupfer

Larsson S., (2007), *Uomini che odiano le donne*, Venezia: Marsilio

Lilin N., (2009), *Educazione siberiana*, Torino: Einaudi

Lilin N., (2012), *Storie sulla pelle*, Torino: Einaudi

Mathias Malzieu, (2009), *La mecánica del corazón*, Barcellona: Mondadori

Ovidio P.N., (2005), *Metamorfosi*, Torino: Einaudi

Palahniuk C., (2003), *Soffocare*, Milano: Mondadori

Pergameno S. (a cura di), (1980), *Robotica*, Milano: Nord

Ray B., (2005), *L'uomo illustrato*, Roma: Fanucci

Reger R., (2002), *Emily la stramba*, Milano: Salani

Resegotti N., (2005), *Due maghi tra noi*, Brescia: La Scuola

Rodgers M., (1976), *Freaky Friday*, London: Puffin Books

Roth P., (2005), *Il seno*, Torino: Einaudi

Rowling J.K., (2003), *Harry Potter e l'ordine della fenice*, Milano: Salani

Rowling J.K., (2008), *Harry Potter e doni della morte*, Milano: Salani

Salinger J.D., (2008), *Il giovane Holden*, Torino: Einaudi

Shakespeare W., (2000), *The Tempest*, Cambridge: Cambridge University Press

Selznick B., (2007), *La straordinaria invenzione di Hugo Cabret*, Milano: Mondadori

Shelley M., (2011), *Frankenstein*, Torino: Einaudi

Takami K., (2009), *Battle Royale*, Milano: Mondadori

Teller J., (2012), *Niente*, Milano: Feltrinelli

Van Allsburg C., (1984), *The mysteries of Harris Burdick*, Boston: Houghton Mifflin

Weisberger L., (2006), *Il diavolo veste Prada*, Milano: Piemme

Westerfeld S., (2011), *Beauty*, Milano: Mondadori

Woolf V., (1996), *Orlando*, Milano: Mondadori

☞ Filmografia

Affleck B., (2010), *I'm Still Here*, USA
Allen W., (1983), *Zelig*, USA
Ardolino E., (1987), *Dirty Dancing*, USA
Ardolino E., (1992), *Sister Act*, USA
Attenborough R., (1985), *A Chorus Line*, USA
Badham J., (1977), *Saturday Night Fever*, USA
Bay M., (2005), *The Island*, USA
Berman S.S., Pulcini R., (2011), *Cinema Verite*, USA
Carter T., (2001), *Save the Last Dance*, USA
Chelsom P., (2004), *Shall We Dance?*, USA
Cronenberg D., (1986), *La mosca*, USA
D'Souza R., (2013), *ABCD AnyBodyCanDance*, India
Dormael J.V., (2009), *Mr. Nobody*, Belgium/Canada/France/Germany
Duke B., (1993), *Sister Act 2: Back In The Habit*, USA
Flethcer A., (2006), *Step Up*, USA
Frankel D., (2006), *Il diavolo veste Prada*, USA
Garrone M., (2012), *Reality*, Italia
Gilbert B., (1988), *Vice Versa*, USA
Gregor B., (2013), *All Stars*, USA
Greenaway P., (1996), *I racconti del cuscino*, GB/Olanda/Francia
Haines R., (1998), *Dance With Me*, USA
Hardwicke C., (2008), *Twilight*, USA
Howard R., (1999), *EdTv*, USA
Huberman M.S., (1996), *Dating the Enemy – Nella sua pelle*, USA
Hurrant N., (2006), *Boygirl – Questione di... sesso*, USA
Jacopetti G., (1962), *Mondo cane*, Italia
Jones D., (2011), *Source Code*, USA
Kelly R., (2001), *Donnie Darko*, USA
Kubrick S., (1999), *Eyes Wide Shut*, USA
Laughton C., (1955), *The Night and The Hunter*, USA
Lee B., (2013), *Battle of the Year*, USA
Luhmann B., (1992), *Strictly Ballroom*, Australia
Lynch D., (2001), *Mulholland Drive*, USA
Lyne A., (1983), *Flashdance*, USA
Marshall G., (1990), *Pretty Woman*, USA
Nolan C., (2000), *Memento*, USA
Nolan C., (2010), *Inception*, USA

Poulette M., (1994), *Louis 19 Le roi des ondes*, Francia
Proyas A., (1998), *Dark City*, USA/Australia
Reiner R., (1983), *This is Spinal Tap*, USA
Reiner R., (2000), *Best in Show*, USA
Ross H., (1984), *Footloose*, USA
Russell O.D., (2012), *Silver Linings Playbook – Il lato positivo*, USA
Scorsese M., (2011), *Hugo Cabret*, USA
Shyamalan M.N., (2004), *The Village*, USA
Stallone S., (1983), *Staying Alive*, USA
Steers B., (2009), *17 Again – Ritorno al liceo*, USA
Stokes C., (2012), *Battlefield America*, USA
Suo M., (1996), *Shall We Dance?*, Japan
Treu B., (1996), *Wish Upon a Star – Aiuto sono mia sorella*, USA
Ustinov P., (1948), *Vice Versa*, UK
Wachowski Brothers, (1999), *The Matrix*, USA
Weir P., (1998), *The Truman Show*, USA
Winick G., (2004), *13 Going on 30*, USA
Yates D., (2010), *Harry Potter e i Doni della Morte I*, USA
Yates D., (2011), *Harry Potter e i Doni della Morte II*, USA

Serial tv e programmi televisivi

Ball A., (2008), *True Blood*, USA
Benioff D., (2011), *The Game of Thrones*, USA
Groening M., (1989), *The Simpsons*, USA
Kitsis E., (2011), *Once Upon a Time*, USA
Kring P., (2006), *Heroes*, 2005
Kripke E., (2005), *Supernatural*, USA
MacFarlane S., (1999), *Family guy – I Griffin*, USA
McMahon T., (2008), *1000 Way to Die*, USA
Murphy R., (2003), *Nip/Tuck*, USA
Murphy R., (2009), *Glee*, USA
Scheuring P., (2005), *Prison Break*, USA
Whedon J., (1997), *Buffy the Vampire Slayer*, USA
Williamson K., (2009), *Vampire Diaries*, USA
Zuiker A., (2000), *CSI - Crime Scene Investigation*, USA

- Black R.W. (May, 2009). Online Fan Fiction, Global Identities, and Imagination. *Research in the Teaching of English*, Vol. 43, No. 4 , 397-425
- Booth D. (Summer, 1985). "Imaginary Gardens with Real Toads": Reading and Drama in Education. *Theory into Practice. Educating through Drama*, Vol. 24, No. 3, 193-198
- Bradley F.H. (Oct., 1906). On Floating Ideas and the Imaginary. *Mind, New Series*, Vol. 15, No. 60, 445-472
- Brayton S. (Mar., 2008). The Post-White Imaginary in Alex Proyas's "I, Robot", *Science Fiction Studies*, Vol. 35, No. 1 , 72-87
- Champigny R. (Oct., 1970). Implicitness in Narrative Fiction, *PMLA*, Vol. 85, No. 5, 988-991
- Dowst K. (Spring 1981). "Commonplaces" in Utopian Fiction, *The Journal of General Education*, Vol. 33, No. 1, 58-68
- Even S. (Fall, 2008). Moving in(To) Imaginary Worlds: Drama Pedagogy for Foreign Language Teaching and Learning, *Die Unterrichtspraxis / Teaching German*, Vol. 41, No. 2 , 161-170
- Flannery M. (Apr., 2005). The Truth of Fiction, *The American Biology Teacher*, Vol. 67, No. 4, 239-243
- Fluck W. (Summer, 1996). "The American Romance" and the Changing Functions of the Imaginary, *New Literary History*, Vol. 27, No. 3, Literary Subjects , 415-457
- Friedman A. (Winter, 1964-1965). The Stream of Conscience as a Form in Fiction, *The Hudson Review*, Vol. 17, No. 4 , 537-546
- Gardner J. (Winter, 1976-1977). Moral Fiction, *The Hudson Review*, Vol. 29, No. 4 , 497-512
- Gibbs J. (2000). Imaginary, but by No Means Unimaginable: Storytelling, Science, and Historical Archaeology, *Historical Archaeology*, Vol. 34, No. 2, 1-6
- Gilbert R. (1992). Citizenship, Education and Postmodernity, *British Journal of Sociology of Education*, Vol. 13, No. 1, 51-68
- Grishakova M. (May, 2009). Beyond the Frame: Cognitive Science, Common Sense and Fiction, *Narrative*, Vol. 17, No. 2, 188-199
- Greene M. (Jul. - Oct., 1976). Literature in Aesthetic Education, *Journal of Aesthetic Education*, Vol. 10, No. 3/4, 61-76
- Guillory J. (1991). Canon, Syllabus, List: A Note on the Pedagogic Imaginary, *Transition*, No. 52, 36-54
- Haybron D.M. (Sep., 2005). On Being Happy or Unhappy, *Philosophy and Phenomenological Research*, Vol. 71, No. 2, 287-317
- Hoernlé A. (April, 1931). The "Reality" of the Imaginary, *The Monist*, Vol. 41, No. 2, 203-227
- Krieger M. (Winter,2000). The "Imaginary" and Its Enemies, *New Literary History*, Vol. 31, No. 1, On the Writings of Wolfgang Iser, 129-162
- Mayes E. (Spring, 1998). The Fantasy of Internatlization in the Theoretical Imaginary, *Representations*, No. 62, 100-110
- McCurdy H. (Nov. - Dec., 1995). Fiction and Imagination: How They Affect Public Administration, *Public Administration Review*, Vol. 55, No. 6, 499-506

- Novitz D. (Spring, 1980). Fiction, Imagination and Emotion, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 38, No. 3, 279-288
- Pratchett T. (Oct., 2000). *Imaginary Worlds, Real Stories, Folklore*, Vol. 111, No. 2, 159-168
- Radford C. (Apr., 1977). Tears and Fiction, *Philosophy*, Vol. 52, No. 200, 208-213
- Sapp G. & Sapp G. (Summer 1986). The Levels of Access: Subject Approaches to Fiction, *RQ*, Vol. 25, No. 4, 488-497
- Spiegelberg H. (Apr., 1980). Putting Ourselves into the Place of Others: Toward a Phenomenology of Imaginary Self Transposal, *Human Studies*, Vol. 3, No. 2, 169-173
- Urmson J.O. (Apr., 1976). Fiction, *American Philosophical Quarterly*, Vol. 13, No. 2, 153-157
- Walsh M. (Spring, 1996). National Cinema, National Imaginary, *Film History*, Vol. 8, No. 1, Cinema and Nation, 5-17
- Ward D. (Sep., 1995). Imaginary Scenarios, Black Boxes and Philosophical Method, *Erkenntnis*, Vol. 43, No. 2, 181-198
- Watts C. (1990). The Truth of Fiction, *Critical Survey*, Vol. 2, No. 1, Science and the Nineteenth Century, 70-81
- Yep L. (Jan., 2005). The Outsider in Fiction and Fantasy, *The English Journal*, Vol. 94, No. 3, 52-54
- Ziolkowski T. (Autumn 1997). Philosophy into Fiction, *The American Scholar*, Vol. 66, No. 4, 547-561
- Zipes J. (Summer, 2009). Why Fantasy Matters Too Much, *Journal of Aesthetic Education*, Vol. 43, No. 2, Special Issue on Children's Literature, 77-91