

Im@go

Rivista di Studi Sociali
sull'Immaginario

Olimpia Affuso
Alessandro Bertirotti / Ugo Locatelli
Enzo Cicero
Vanni Codeluppi
Michela De Domenico
Antonio Tramontana
Tito Vagni
Pier Paolo Zampieri

Im@go. Rivista di Studi Sociali sull'Immaginario

giugno 2013, anno II – n. 1

“Cartografie dell'immaginario”

a cura di Pier Luca Marzo e Milena Meo

Registrazione presso il Tribunale di Messina n. 8 del 16/04/2012

Dipartimento di Scienze Umane e Sociali

via T. Cannizzaro, 278

98122 Messina

www.imagejournal.it - rivistaimago@gmail.com

Direzione

Pier Luca Marzo

Milena Meo

Direttore responsabile

Manuela Modica

Editor

Carmen Fasolo

Comitato Redazione

Antonio Tramontana (coordinatore)

Giovanni La Fauci

Fabio Mostaccio

Monica Musolino

Pier Paolo Zampieri

Comitato scientifico

Luisa Bonesio (Università degli Studi di Pavia), Fulvio Carmagnola (Università degli Studi di Milano - Bicocca), Antonella Cammarota (Università degli Studi di Messina), Vanni Codeluppi (Università di Modena e Reggio Emilia), Umberto Fadini (Università di Firenze), Kenneth Frampton (Graduate School of Architecture, Planning and Preservation at Columbia University), Bruno Gulli (Long Island University of New York), Paolo Jedlowski (Università della Calabria), Serge Latouche (Université Paris-Sud), Michel Maffesoli (Université Paris V), Tonino Perna (Università degli Studi di Messina), Mario Perniola (Università di Roma - Tor Vergata), Luigi Prestinenza Puglisi (Università di Roma - La Sapienza), Caterina Resta (Università degli Studi di Messina), Ambrogio Santambrogio (Università degli Studi di Perugia), Antonio Scurati (Libera Università di Lingue e Comunicazione), Jean Jacques Wunenburger (Università Jean Moulin Lyon).

Editore

Mimesis Edizioni

via Risorgimento, 33 - 20099 Sesto S.G. (MI) - Italy

tel/fax +39 02 89403935

www.mimesisedizioni.it - mimesis@mimesisedizioni.it

Sede legale della società

MIM Edizioni Srl Via Chiamparis, 94

33013 Gemona del Friuli (UD)

info.mim@mim-c.net

fax +39 0432 983175

ISSN 2281-8138

Sommario

Introduzione

<i>Cartografie dell'immaginario</i> di Pier Luca Marzo e Milena Meo	4
Presentazione	14

Tema

<i>Le strategie spaziali del corpo e l'incarnazione dell'immaginario</i> di Antonio Tramontana	18
<i>Areale: una cartografia in divenire. Verso un'ecologia del pensiero e dello sguardo</i> di Alessandro Bertirotti e Ugo Locatelli	53
<i>Per una critica dell'immaginario pop: da Benjamin a Baudrillard e ritorno</i> di Vanni Codeluppi	87
<i>La teoria dei media e l'immaginario. Uno studio a partire da Edgard Morin</i> di Tito Vagni	99

Laboratorio

<i>Assai più che eutanasia. Prolegomeni a ogni futura interpretazione filosofica del tradimento di Cypher in Matrix</i> di Vincenzo Cicero	114
<i>Mappe di colonie e immaginari postcoloniali. Un viaggio nella lirica di Hugo Pratt</i> di Olimpia Affuso	134
<i>Il ragno e il grattacielo. Lo spettacolo e la catastrofe</i> di Pier Paolo Zampieri	160
<i>Gli archetipi della Fantasia</i> di Michela De Domenico	178

Fuori margini

<i>Decolonizzare l'immaginario</i> di Serge Latouche	206
------------------------------------------------------------	-----

Recensioni

<i>L'immaginario</i> di Jean-Jacques Wunenburger a cura di Monica Musolino ..	221
<i>Donne di mare. Una storia sommersa dell'arcipelago eoliano</i> di Macrina Marilena Maffei a cura di Emanuele Broccio	224
<i>Il compagno dell'anima. I Greci e il sogno</i> di Giulio Guidorizzi a cura di Sonia Macrì	227

Cartografie dell'immaginario

a cura di Pier Luca Marzo e Milena Meo¹

Possiamo definire l'immaginario come quella sfera di senso nella quale la vita dell'uomo si dispiega acquisendo coscienza e significato. È qui che l'essere umano costruisce una specifica dimensione spazio-temporale nella quale radica la sua esistenza.

L'immaginario, in quanto costruzione dell'uomo, non può che essere socialmente e storicamente determinato, mai dato una volta per tutte e in continuo e inarrestabile movimento. In quanto “spazio finzionale”, non può che avere le

caratteristiche di un artificio. L'etimologia stessa della parola “finzione” rimanda a questo significato: la radice (*fig-*) tiene insieme il senso proprio di “plasmare, dare figura, rappresentare una cosa sotto una forma” e il senso metaforico di “immaginare, simulare”.

Questa sfera finzionale, dunque, avvolge l'uomo fin dalla socializzazione primaria come una “seconda pelle” di natura culturale e gli permette di filtrare e regolare le percezioni del mondo che lo circondano, di orientare le sue strutture di pensiero e di organizzare schemi corporei e mentali



Anno II - n. 1

¹ *Cartografie dell'immaginario* è stato scritto a quattro mani e a seguito di riflessioni sviluppate in comune sul tema dell'immaginario, anche a partire dalle esperienze di ricerca nate in seno al C.R.I.M. (*Centro di ricerca sull'Immaginario Mediale*) che i due Autori hanno co-fondato nel 2006 e da allora coordinano. Convenzionalmente è possibile attribuire le pgg. 4-10 a Pier Luca Marzo e 11-17 a Milena Meo.

attraverso i quali agisce e sente. Il carattere sociale dell'immaginario, avvolgendo la vita individuale come quella collettiva, ha inoltre la capacità di rendere invisibile questo suo carattere di finzione rendendo, all'opposto, visibile quel mondo in comune che chiamiamo "realtà". È in esso che l'azione reciproca dà luogo allo scambio sociale con il quale la sfera dell'immaginario viene generata, istituita e trasformata.

Anche gli animali hanno un immaginario, una sfera di sintesi sensoriale e operativa specifica per ciascuna specie, che permette loro di mettersi in relazione con il mondo, quella che Uexküll (2010) chiama *Umwelt*, ambiente². La zecca, ad esempio, priva di occhi, si orienta nel mondo attraverso l'olfatto, staccandosi dal ramo sul quale è collocata solo quando sente l'odore dell'acido butirrico dei mammiferi. Attivata da questo segnale, senza il quale può rimanere in uno stato semi-dormiente fino a 18 anni, si lancia sulla cute della vittima alla ricerca di un posto privo di peli nel quale infilare la testa per succhiare il sangue. È questo segnale che dà avvio alla sua operatività e attiva il suo schema comportamentale. Questo raggio percettivo-operativo, che ha come centro la sua specificità organica, costituisce una bolla-ambientale molto ristretta e definita oltre la quale il mondo semplicemente non esiste. Come la zecca, ogni altro animale è collocato in una sfera o bolla-ambientale chiusa, un immaginario appunto, che trova idealmente un centro nel suo corpo e una estensione in base alle sue caratteristiche percettive ed operative, al di là del quale il mondo non può essere né avvertito e né agito.

E l'uomo? Egli, a differenza degli altri animali, può dare al suo ambiente significati diversi. Prendiamo ad esempio una quercia, dice sempre Uexküll (*ibidem*, p. 152 e ss.). Essa, nella sua unicità, può diventare oggetto di diverse costruzioni immaginative. L'immaginario razionale di un vec-

² Jakob von Uexküll, considerato il fondatore dell'etologia contemporanea, ha avuto il merito di elaborare la categoria di "ambiente", introducendo, per la prima volta, il termine in ambito scientifico. Secondo la sua lettura, ogni essere vivente fa capo ad un ambiente che lo costituisce e che rappresenta il suo mondo "sconosciuto e invisibile" senza tenere conto del quale non può essere compreso. Cfr. Uexküll J., *Ambienti animali e ambienti umani. Una passeggiata in mondi sconosciuti e invisibili*, Quodlibet, Macerata, 2010.

chio guardaboschi gli consentirà di coglierla come qualcosa da cui ricavare una catasta di legna secondo una operatività agita dalla sua ascia; l'immaginario fiabesco di una bambina immersa nel suo mondo infantile, potrà farle percepire, ad esempio, un volto umano malefico dal quale fuggire. In sostanza, la bolla ambientale dell'uomo – pur ben delineata dal punto di vista percettivo (i sensi dell'uomo sono capaci di riconoscere suoni, colori, odori, sapori, sensazioni tattili, solo entro certe gradazioni) e operativo (la capacità d'azione dell'uomo è relativa alla sua postura bipede, muscolare, etc.) – è al suo interno capace di produrre differenti sfere che lo guidano, dotando di senso le sue azioni. Questo perché egli possiede anche una capacità *immaginativa*.

Possiamo provare a definire l'immaginazione avvalendoci degli studi di Damasio (1994) sulla mente. Per lui, quest'ultima non coincide né con il corpo, pur essendo esso la sua imprescindibile base di ricezione sensoriale, né con il cervello, pur trovando in esso la sua sede organica privilegiata. La mente, per il neurologo portoghese, è quel "meta-sé neurale" capace di integrare corpo e cervello in una dimensione terza, grazie alla quale l'uomo riesce ad uscire dall'immediatezza del *qui ed ora*, generando molteplici possibilità di saper-fare che lo aprono ad un pensiero di tipo creativo. Se l'immaginazione mette radici in questa capacità creativa, gli immaginari che ne conseguono sono l'esito di questo processo, la sua oggettivazione, il punto in cui le immagini (non solo visive), associate tra loro, formano un mondo mentale coerente secondo un determinato principio di realtà.

Affermava già nella prima metà del novecento il socio-antropologo Gehlen (2010, p. 383):

Non si può dunque evitare la conclusione che l'immaginazione è autenticamente *l'organo sociale elementare*. Ma non si pensi al tardo fenomeno delle rappresentazioni dell'immaginazione individuale che si danno come irreali, [...] si pensi invece a un *cronico stato di semistraneazione* che viene sedimentandosi dalle trasposizioni globali e dai giochi imitativi della prima infanzia, a quello stato che costituisce lo sfondo inconscio della nostra convivenza con gli altri e del nostro autoavvertimento che vi si coglie.



Questo “cronico stato di semiestraniamento”, entrando nello scambio sociale, diventa la base di costruzione della realtà. Sono le diverse “visioni del mondo” (Dilthey, 1998) che poi guidano questo processo costitutivo, caratterizzando, secondo diverse forme, gli immaginari sociali³.

È all’interno di queste visioni del mondo che s’inscrive il processo di istituzionalizzazione del sociale che “ha luogo dovunque vi sia una tipizzazione reciproca di azioni consuetudinarie da parte di gruppi esecutori” (Berger e Luckmann, 1997, p. 83) e che produce i diversi ambiti della vita sociale. Scrive a questo proposito Castoriadis (1995, p. 95):

L’istituzione sociale-storica è ciò entro cui e attraverso cui si manifesta ed è l’immaginario sociale. Questa istituzione è istituzione di un magma di significati, i significati immaginari sociali. Il supporto rappresentativo partecipabile di tali significati – a cui ben inteso essi non si riducono e che può essere diretto o indiretto – consiste in immagini o figure, nel senso più ampio del termine: fonemi, parole, banconote, spiriti benefici o malefici, statue, chiese, utensili, divise, tatuaggi, cifre, frontiere, centauri, abiti talari, littori, partizioni musicali. Ma esso consiste anche nella totalità di ciò che è naturalmente percepito, nominato o nominabile dalla società considerata.

L’immaginario, inteso come istituzione sociale-storica, è dunque quella sfera che contiene tutti i prodotti materiali e immateriali che costruiscono la vita sociale, rendendola possibile.

La vita quotidiana è, dunque, il “campo” privilegiato di studio, empirico

³ Dilthey è uno dei pochi che, nell’ambito delle scienze sociali, è riuscito a uscire da quella classica lettura distorta dell’immaginario che, da Platone sino ad oggi, ha visto in esso un riflesso impoverito del reale. All’opposto, la costruzione sociale della realtà avviene solo grazie al dispiegarsi di queste visioni collettive, variabili storicamente e spazialmente, attraverso le quali gli uomini traducono l’instabilità, lo scorrere, il fluire, il mutamento. In questo senso scrive: «Le visioni del mondo si sviluppano in condizioni diverse. [...] Si manifesta, così, una relazione regolare in virtù della quale l’anima, spinta dal continuo mutamento delle impressioni e dei destini e della potenza del mondo esterno, deve tendere ad una saldezza interiore per poter opporsi a tutto ciò: così essa viene condotta dal mutamento, dall’instabilità, dallo scorrere e dal fluire della sua condizione, delle sue visioni della vita, al duraturo apprezzamento della vita ed a fini sicuri. Le visioni del mondo che favoriscono la comprensione della vita, che conducono ad obiettivi utili, si conservano e rimuovono quelle che meno si prestano in tal senso». (Dilthey, 1998, p. 180).

e ideale insieme, dell'immaginario, all'interno del quale esso si oggettivizza, contenendolo in ogni suo frammento. È qui, infatti, che si dispiega l'azione reciproca degli uomini, determinando quei processi microscopici-molecolari che intessono, un giorno dopo l'altro, le trame della vita collettiva che ipostatizzano gli stessi sistemi macroscopici della realtà sociale.

Qui si tratta quasi di processi microscopici-molecolari all'interno del materiale umano, i quali però costituiscono l'accadere reale che si concatena o si ipostatizza in quelle unità e sistemi macroscopici e stabili. Il fatto che gli uomini si guardano l'un l'altro e che sono reciprocamente gelosi; il fatto che si scrivono lettere o pranzano insieme; il fatto che riescono simpatici o antipatici prescindendo completamente da tutti gli interessi tangibili; il fatto che la gratitudine per la prestazione altruistica produce nel tempo un vincolo indissolubile; il fatto che uno chiede la strada all'altro o si veste e si adorna per l'altro – tutte le mille relazioni che si riflettono da persona a persona, momentanee o durevoli, coscienti o inconscie, superficiali o ricche di effetti, da cui questi esempi sono scelti del tutto a caso, ci legano in modo indissolubile. In ogni attimo questi fili vengono filati, vengono lasciati cadere, ripresi di nuovo sostituiti da altri, intessuti con altri. Qui risiedono le azioni reciproche – accessibili soltanto alla microscopia psicologica – tra gli atomi della società, che sorreggono tutta la tenacia ed elasticità, tutta la varietà e unitarietà di questa vita così chiara e così enigmatica della società. (Simmel, 1998, p. 20)



Questo inarrestabile vitalismo sociale, generato dal fluire dell'azione reciproca, non scorre sempre all'interno dell'alveo dei sistemi macroscopici che ordinano la realtà sociale. La vita quotidiana, infatti, è anche il luogo delle eccedenze portate dalle azioni reciproche che, debordando dalle istituzioni regolative della realtà sociale, le assediano continuamente sospingendole, come si diceva, o verso il cambiamento o verso il mutamento. È dunque questa ambivalenza tra ordine e disordine contenuta nel *quotidiano* che lo rende il terreno d'osservazione per eccellenza sia dell'immaginario dominante che delle effervescenze collettive portatrici di contro-immaginari, di ciò che Maffesoli (1990) ha chiamato “la dimensione dionisiaca del sociale”. Scriveva Simmel, nel suo *Confitto della civiltà moderna*, che in ogni grande epoca è possibile avvertire un unico concetto centrale, un *centro di rotazione*, intorno a cui gravitano e da cui si origina tutta la vita collettiva:

[...] e ciò, sia che l'epoca medesima possieda una coscienza astratta di tale concetto, sia che questo formi soltanto l'ideale punto di irradiazione di quei movimenti, l'indole dei quali e il significato che essi hanno per l'epoca solo chi osserva posteriormente riesce a conoscere. Ognuno di questi concetti centrali va incontro naturalmente a deviazioni, travisamenti, opposizioni, ma con tutto ciò esso rimane il "re nascosto" di quell'era di spirito. (Simmel, 1999, p. 18)

Il concetto di *Dio*, nella visione del mondo medievale, è stato il centro di rotazione intorno al quale le istituzioni si sono disposte, organizzate e differenziate. Così, ad esempio, l'istituzione *tempo* si è organizzata intorno ai ritmi scanditi dalle campane delle chiese, mettendo in comunione la temporalità profana del mondo sociale con quella sacra ed eterna del mondo celeste (Elias, 1986); il potere politico si istituisce come *potere pastorale*, arte di governo dedita alla cura del singolo e del "gregge" (Foucault, 2005); l'istituzione economica trova nei precetti dei Padri della Chiesa quella normazione di ordine morale capace di regolamentare sia la produzione (attraverso l'etica delle corporazioni dei mestieri), che il mercato (rendendolo luogo di formazione del "giusto prezzo") e lo scambio monetario (condanna etica dell'usura) (Braudel, 1993); l'istituzionalizzazione delle rappresentazioni estetiche espresse, ad esempio, dall'iconografia della vita di Cristo, diventano quella mediazione indispensabile, al contempo pedagogica e liturgica, per mettere in comunione ed elevare il credente dal mondo profano a quello divino (Debray, 2010); l'istituzione dello spazio urbano, orizzontalmente circoscritto dalle mura e attraversato dal dedalo delle sue viuzze, è tutto rivolto alla cattedrale – l'edificio chiave della città medievale – e al suo sviluppo architettonico orientato, con i suoi campanili e guglie, verso l'alto (Mumford, 1997); l'istituzione delle tecnologie regolative della dimensione biologica dei soggetti (legata alla nascita, al desiderio, alla sofferenza, alla cura, al parto, all'alimentazione, alla morte) trova la sua comune matrice nell'idea di corpo, inteso come "quell'abominevole rivestimento dell'anima" da mortificare in quanto memoria organica del peccato originale (Le Goff, 2005); il sapere istituzionalizzato dalla Scolastica, conciliando la filosofia aristotelica con i dogmi della fede cristiana, diventa

quella scienza tradizionale attraverso la quale spiegare l'esistenza di Dio e del Creato (Guénon, 2003).

Queste istituzioni, dunque, hanno trovato il loro centro comune in *Dio*, ed è a partire da questo che sono state ordinate “la realtà e i valori, tanto metafisici quanto psicologici, tanto etici quanto artistici” (Simmel, 1999, p. 21) sia del mondo sociale che delle persone che vi hanno vissuto. Pur andando incontro naturalmente a *deviazioni, travisamenti, opposizioni*, tale “re nascosto” ha compreso nel suo regno immaginativo il mondo occidentale tra il V e XV secolo, fin quando è andato in crisi per l'avvicinarsi di un nuovo “re nascosto” capace di iscrivere le pratiche sociali degli individui in un'inedita prospettiva di senso, quella della modernità.

La nuova concezione diventa dunque accessibile ai partecipanti in maniera inedita. Essa comincia a definire i contorni del loro mondo e può alla fine tramutarsi nella forma scontata delle cose, persino troppo ovvia per essere menzionata. Questo processo non procede tuttavia in una sola direzione. (Taylor, 2005, p. 43)

È la capacità immaginativa insita in ciascun uomo che permette agli individui di delineare nuovi mondi di senso, mai totalmente coincidenti con quello istituito dall'immaginario sociale dominante. Lo scambio tra immaginazione individuale e immaginario collettivo determina la dinamica sociale che può orientarsi o verso il cambiamento o verso il mutamento (Marzo e Meo, 2010). Nel primo caso, gli individui intraprendono nuove pratiche che arricchiscono e sviluppano ulteriormente l'immaginario sociale dominante, specializzandolo. La dinamica sociale, invece, si orienterà verso il mutamento quando il carattere di novità di tali pratiche e teorie, portando con sé elementi di radicale discontinuità, delinea i contorni di un nuovo regno di senso, così come è accaduto nel passaggio dall'epoca medievale a quella moderna. È a partire da qui che il “re nascosto” inizierà ad essere il *centro di calcolabilità* del mondo volto prospetticamente al mero autopotenziamento. Così, per ritornare agli esempi precedenti, l'istituzione *tempo* si riorganizza con la comparsa sui campanili dei primi orologi che permetteranno di cominciare a sedimentare la temporalità in unità

quantificabili e, quindi, convertibili in denaro (Le Goff, 1977). Lo spazio del potere politico si re-immagina a partire da visioni razionali ispirate ad un modello meccanico di società, istituendo lo Stato Moderno come soluzione al problema del disordine sociale (Hobbes, 1982). L'istituzione economica, sterilizzata da ogni aspetto morale, inizia ad essere guidata dalla mano invisibile del mercato che comincia a plasmare il sistema mondo in un'ottica di extraprofitto (Wallerstein, 2013). Nuovi sistemi di rappresentazione, riorganizzati intorno a canoni prospettici matematizzati, pongono su uno stesso piano reticolare edifici, soggetti e architetture sacre e profane (Panofsky, 2007).

Il corpo incomincia ad essere osservato come corpo-macchina rispondente ad un unico e grande principio di verità legittimato dalla scienza medica che lo scompone in parti singole, scindibili secondo le loro funzioni e curabili nelle loro singole degenerazioni (Harvey, 1697).

Osservando oggi le dinamiche della vita quotidiana, sembrerebbe che la contemporaneità (declinata dalle scienze sociali nei termini di *modernità avanzata*, *fine modernità*, *postmodernità*, etc.) continui a gravitare intorno a questo unico *centro di calcolabilità* in modo sempre più accelerato ed esteso, centro che, autopotenziandosi, ha allargato la sua sfera spazio temporale al mondo intero. Questa inedita estensione della sfera dell'immaginario moderno ha generato due fenomeni tra loro interconnessi. Da una parte, la perdita della sua origine storica legata alla nostra tradizione di pensiero ha fatto sì che l'Occidente sia diventato esso stesso una piccola provincia del suo regno; dall'altra, la sua ricaduta sugli immaginari tradizionali, prodotti dai diversi contesti geoculturali, ne ha polverizzato l'universalità.

Oggi, al tempo della mondializzazione del mercato, della finanziarizzazione dell'economia, dell'unificazione del sistema tempo attraverso l'istituzione dei ventiquattro fusi orari, dell'industria culturale, della mercificazione dei corpi e della vita, etc., sembrerebbe essere proprio questo quell'unico punto della sfera intorno al quale si organizzano le pratiche di senso, il "re nascosto" di quest'era di spirito.

Questa è solo una delle cartografie possibili sull'immaginario contem-

poraneo. Esistono molteplici modi per dare forma alle cartografie. Le scienze umane sociali – se messe nella possibilità di dialogare con le altre – possono diventare un prezioso sapere cartografico, ma non possono esaurire le prospettive possibili. *La mappa non è il territorio* e, in questo senso, esse non devono dimenticare di essere state generate dallo stesso immaginario che osservano⁴.

Riferimenti bibliografici

- Berger P.L. e Luckmann T. (1997), *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna.
- Braudel F. (1993), *I tempi della storia: economie, società, civiltà*, Dedalo, Bari.
- Castoriadis C. (1995), *L'istituzione immaginaria della società*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Damasio A. R. (1994), *L'errore di Cartesio. Emozione, ragione e cervello umano*, Adelphi, Milano.
- Debray R. (2010), *Vita e morte dell'immagine*, Il Castoro, Milano.
- Dilthey W. (1998), *Le dottrine della visioni del mondo*, Guida Editori, Napoli.
- Elias N. (1986), *Saggio sul tempo*, Il Mulino, Bologna.
- Foucault M. (1996), *Le parole e le cose*, BUR, Milano.
- Foucault M. (2005), *Nascita della biopolitica. Corso al Collège de France. 1975-76*, Feltrinelli, Milano.
- Foucault M. (1998), *Nascita della clinica. Una archeologia dello sguardo medico*, Einaudi, Torino.
- Gehlen A. (2010), *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, Mimesis, Milano, 2010.
- Guénou R. (1990), *Simboli della scienza sacra*, Adelphi, Milano.
- Harvey W., Sigerist H.E. (1628), *Exercitatio anatomica de motu cordis et sanguinis in animalibus*, in *Monumenta Medica vol. 5*, Sumptibus Guilielmi Fitzeri.
- Hobbes T. (1982), *Leviatano*, Editori riuniti, Roma.
- Le Goff J. (2005), *Il corpo nel Medioevo*, Laterza, Roma-Bari.

⁴ Scrive Weber M. (2003, p. 16): «Il destino di un'epoca di cultura che ha mangiato dall'albero della conoscenza è quello di sapere che noi non possiamo cogliere il senso dell'accadere universale in base al risultato della sua investigazione, per quanto perfettamente accertato che esso sia, ma che dobbiamo essere in grado di crearlo, che di conseguenza le "intuizioni del mondo" non possono mai essere prodotto del sapere empirico nel suo progredire, e che gli ideali supremi, che ci muovono nella maniera più potente, agiscono in tutte le età soltanto nella lotta con altri ideali, che ad altri sono sacri come a noi i nostri».

- Le Goff, J. (1977), *Tempo della chiesa e tempo del mercante*, Einaudi, Torino.
- Maffesoli M. (1990), *L'ombra di Dioniso. Per una sociologia della passioni*, Garzanti, Milano.
- Marzo P. L. e Meo M. (2010), *L'eterno e l'effimero. Contributi per una lettura altra del mutamento sociale*, Aracne, Roma.
- Marzo P. L. (2012), *La natura tecnica del tempo. L'epoca del post-umano tra storia e vita quotidiana*, Mimesis, Milano.
- Meo M. (2012), *Il corpo politico. Biopotere, generazione e produzione di soggettività femminili*, Mimesis, 2012.
- Mumford L. (1997), *La città nella storia, vol. 2*, Bompiani, Milano.
- Panofsky E. (2007), *La prospettiva come "forma simbolica"*, Abscondita, Milano.
- Simmel G. (1999), *Il conflitto della civiltà moderna*, SE, Milano.
- Simmel G. (1998), *Sociologia*, Edizioni di Comunità, Milano.
- Taylor C. (2005), *Gli immaginari sociali moderni*, Meltemi, Roma.
- Uexküll J. (2010), *Ambienti animali e ambienti umani. Una passeggiata in mondi sconosciuti e invisibili*, Quodlibet, Macerata.
- Wallerstein I. (2013), *Comprendere il mondo. Introduzione all'analisi dei sistemi-mondo*, AsteriosTrieste.
- Weber M. (2003), *Il metodo delle scienze storico-sociali*, Einaudi, Torino.

Presentazione

Questo numero di Im@go prende le mosse dal tema *Cartografie dell'immaginario*.

Gli articoli proposti nella sezione monografica possono essere letti come possibili mappe cartografiche, capaci di effettuare una primissima ricognizione sulla questione centrale dell'immaginario sociale. Non tanto dunque come lettura definitiva, quanto come un fertile avvio che aiuti a trovare una strada interdisciplinare e condivisa al fine di iniziare a padroneggiare questa preziosa categoria, porosa, multiforme ma imprescindibile per la comprensione della realtà sociale in tutte le sue declinazioni. Molti i contributi che hanno raggiunto la Redazione, stimolante il dibattito che hanno innescato e che merita, in questo senso, di essere continuato anche nei prossimi numeri.

In apertura di questo numero, Antonio Tramontana, nel suo *Le strategie spaziali del corpo e l'incarnazione dell'immaginario*, utilizzando il gioco dei bambini come campo di analisi, pone l'attenzione sulle modalità attraverso cui il corpo produce immaginario e sugli effetti che, di converso, quest'ultimo iscrive sul corpo stesso. Prendendo le mosse dalle categorie proprie dell'antropologia filosofica, l'immaginario è da lui descritto come quella sfera di senso costitutiva dell'essere umano – magmatica e in continuo e inarrestabile movimento – che “regola la realtà quotidiana di tutti noi, determinando la modulazione degli affetti da somministrare, i movimenti da compiere, l'organizzazione del tempo libero. In definitiva, l'immaginario è il risultato della microfisica, attività procedurale dell'uomo, tutta immanente, che sgorga incessantemente, ma che non si abbandona mai a se stesso: sedimentandosi, forma un solco capace di regolare questa produzione emorragica dell'uomo”.

Alessandro Bertirotti e Ugo Locatelli riflettono sull'immaginario proponendo *Areale: una cartografia in divenire. Verso un'ecologia del pensiero e dello sguardo*. Nel loro contributo, il concetto di immaginario “o diversamente reale” è studiato in un'ottica antropologico-mentale e artistico-concettuale ed è definito come “il territorio progettuale per la mente umana nel quale sperimentare qualcosa di nuovo, di *in-audito*”. L'accento è posto sui modi attraverso i quali fare esperienza dell'immaginario. Attraverso un rimando continuo tra dimensione reale ed immaginaria, due aspetti inscindibili e tra loro interconnessi, gli Autori propongono una metodologia di approccio alla questione, il sistema *areale*, che diventa uno strumento prezioso che può essere finalizzato ad obiettivi didattici e progettuali. Il termine *areale* viene da loro inteso in una triplice valenza: “il “reale” come *area* di relazione; con l'*a* *privativo* che indica mancanza, assenza del “reale”; con l'*a* *di moto a luogo*, nel senso di avvicinamento al “reale”. La cartografia *areale* – di cui propongono alcune applicazioni – diventa un modo per pensare e scandagliare il mondo rappresentando “un tentativo, [...], di gettare un ponte fra discipline ed esperienza, condotto attraverso una rara capacità di muoversi sui piani dell'osservazione e dell'ascolto, della comunicazione fra campi disciplinari, dell'interferenza fra linguaggi diversi”.

Vanni Codeluppi lavora su uno dei significati possibili del termine immaginario, quello che lo fa coincidere con la cultura veicolata dai media e dalle merci. In questo senso, l'Autore si pone l'obiettivo di riattivare un'analisi critica dell'immaginario *pop*, denunciando la mancanza di una attenzione da parte delle scienze sociali, soprattutto negli ultimi decenni, e proponendone una sua riattivazione a partire dai lavori di alcuni autori classici, Benjamin, McLuhan, Barthes, Eco, ma anche quelli della Scuola di Birmingham, dei *cultural studies*, ed in particolare di Jean Baudrillard.

Anche Tito Vagni offre una riflessione che “non esaurisce lo spettro delle possibili declinazioni del termine”, ma è volta piuttosto a sottolineare uno degli aspetti probabilmente più stringenti circoscrivendone la portata all'interno dei fenomeni comunicativi. In questo quadro la mediologia, in quanto disciplina dei territori immateriali nati dai mezzi di comunicazione,

fornisce l'apparato teorico e metodologico per decifrare i meccanismi di funzionamento dell'immaginario e lo studio di alcuni concetti essenziali della teoria di Edgar Morin – su cinema e industria culturale – diventa lo strumento attraverso cui elaborare una nozione di immaginario come, appunto, fenomeno comunicativo.

Genesi e funzioni dell'immaginario sociale (Antonio Tramontana), metodo per la sua indagine (Ugo Locatelli e Alessandro Bertirotti) e precise cartografie di campi specifici (Vanni Codeluppi e Tito Vagni) rappresentano, per questo primo numero, l'avvio di un dibattito assolutamente non concluso al quale continuare a dedicare spazio e attenzione.

In questo senso, altre “cartografie” troveranno ancora ampiamente spazio nella sezione “Fuori margine” delle prossime uscite che potrà diventare quel “luogo comune dell'immaginario”, capace di tenere viva l'attenzione della comunità scientifica su una questione che, per sua natura, è e deve rimanere aperta e problematica.

Il “Laboratorio”, dedicato all'analisi dell'immaginario attraverso i prodotti mediali, si apre con un articolo di Enzo Cicero dal titolo *Assai più che eutanasia. Prolegomeni a ogni futura interpretazione filosofica del tradimento di Cypher in Matrix*. Il suo lavoro mette in moto un processo di indagine che indica come sia possibile, attraverso l'analisi filmica, cogliere sistemi di simboli che attingono a piene mani all'immaginario contemporaneo. In questo senso, l'Autore analizza il primo episodio della trilogia di Matrix (1999-2003) e in particolare la scena del tradimento di Cypher, nota anche come la scena del ristorante, che è intesa come luogo dove è posta la chiave di volta narrativa del film. Il resto della sezione ha privilegiato lo spazio del fumetto come possibile campo fecondo, capace di cogliere le trasformazioni e i mutamenti dell'immaginario sociale. In questa direzione vanno gli articoli di Olimpia Affuso (*Mappe di colonie e immaginari postcoloniali. Un viaggio nella lirica di Hugo Pratt*), Pier Paolo Zampieri (*Il Ragno e il grattacielo. Lo spettacolo e la catastrofe*) e Michela De Domenico (*Gli Archetipi della Fantasia*).

“Fuori margini”, per questo numero, offre un testo inedito di Serge Latouche, non ancora pubblicato in italiano e per noi tradotto da Moni-

ca Musolino. Si tratta della prefazione alla seconda edizione di *Décoloniser l'imaginaire*, in cui l'Autore ritesse le fila che stanno all'origine del suo pensiero sulla decrescita e sulla considerazione dell'economia capitalistica alla stregua di un immaginario di tipo religioso, da cui occorre decolonizzare il mondo occidentale. Egli approfondisce le correnti di pensiero che hanno avuto maggiore influenza sulla sua elaborazione critica: da una parte, la corrente anti-sviluppista guidata da Ivan Illich, e in particolare la riflessione di Cornelius Castoriadis. Dall'altra parte, gli studi dell'antropologia post-coloniale. Il riferimento a queste "fonti della colonizzazione dell'immaginario" è poi riallacciato all'attualità del pensiero in questione, in riferimento alle cause che hanno originato l'attuale crisi economica mondiale.

Chiudono il numero le recensioni de *L'immaginario* di Jean-Jacques Wunenburger (a cura di Monica Musolino); *Donne di mare. Una storia sommersa dell'arcipelago eoliano* di Macrina Marilena Maffei (a cura di Emanuele Broccio); *Il compagno dell'anima. I Greci e il sogno* di Giulio Guidorizzi (a cura di Sonia Macri).

Le strategie spaziali del corpo e l'incarnazione dell'immaginario

di Antonio Tramontana*

Abstract

Scopo del presente lavoro è chiarire il rapporto tra il corpo e l'immaginario. Ci soffermeremo in particolare sulle modalità attraverso cui il corpo produce immaginario, portando alla luce un altro rapporto: quello esistente tra il corpo e lo spazio. L'immaginario, una volta cristallizzato, ha una sua funzione e, pertanto, ci concentreremo sul suo "viaggio di ritorno", ovvero gli effetti che esso produce sullo stesso corpo. Utilizzeremo, al fine di chiarire le affinità di campo delle questioni sopraelencate, il gioco dei bambini come condizione privilegiata di osservazione.

corpo | gioco | immaginario | forma | conoscenza | creazione

This work intends to clarify the relationship between the body and the imaginary. I will particularly look at the modalities through which the body produces the imaginary, unearthing yet another relation, which lies between the body and space. The imaginary, once crystallized, has its own function; in this sense, I will focus on its "return journey," that is, on the effects it produces over the body. In order to clarify the field of affinities amongst the above-mentioned problems, I will use children's games as a privileged site of observation.

body | play | imaginary | shape | imaginary | knowledge | creation



18

Anno II - n. 1

Pietter Bruegel il Vecchio, nel 1560, dipinse a olio su tavola *Il gioco dei fanciulli*, rivelando la problematica di un'epoca travagliata per la questione dell'infanzia. Il fatto di dipingere un quadro in cui i giochi non sono un'attività indifferenziata dell'uomo in generale, ma l'agire caratteristico dei bambini, dimostra quanto il pittore fiammingo fosse in sintonia con lo spirito del suo tempo.

* Antonio Tramontana, nato a Vitry le François (Francia), attualmente vive a Messina. PhD Student in "Antropologia e studi storico-linguistici" presso l'Università degli Studi di Messina, si è occupato di chirurgia estetica, immaginario e giocattoli. Attualmente è impegnato in una ricerca sulla metamorfosi degli oggetti e sulle relazioni che questi instaurano con i corpi. Collabora attivamente con il C.R.I.M (Centro di Ricerca sull'Immaginario Mediale). tramontanaantonio@gmail.com - tramontanaa@unime.it

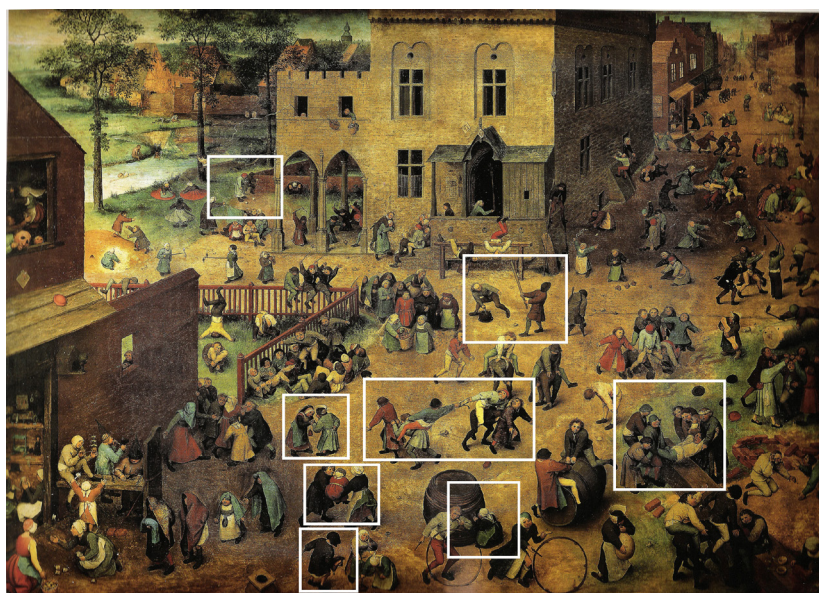
Ma cosa c'era in ballo? Non certo “la nascita dell'infanzia”, questa è sempre esistita. Quello che si stava edificando era una precisa rappresentazione dell'infanzia, fucina dell'immaginario da cui sorgerà a breve quella che Richter definisce «il culto dell'infanzia» (Richter, 1987) da parte della borghesia europea, in altre parole l'assimilazione di una figura prima vista come alterità, verso cui poi si riversano attenzioni “speciali”. Il quadro mette in risalto l'enorme numero dei giochi dei bambini dell'epoca, se ne contano 84 e c'è chi si spinge a definire l'opera una sorta di enciclopedia dei giochi dell'epoca di Bruegel.



Fig. 1 – Kunsthistorisches Museum, Vienna, Austria.

Oggi la questione dell'infanzia non può dirsi risolta, le attenzioni rivolte a questa figura sociale sono pressoché spasmodiche e a volte rasentano l'ossessione. Nuovi problemi sorgono rispetto a quelli di Bruegel e questo richiederebbe un nuovo quadro. Noi qui ci limiteremo farne un *détourne-*

ment¹ stilizzato, lo ridurremo all'essenziale, cambiando il senso stesso del quadro: il nostro intento non sarà quello di portare all'attenzione del fruitore la moltitudine del gioco. Noi, storpiandolo, entreremo nel profondo. L'oggetto del quadro non sarà più il gioco, ma l'immaginario. Il gioco non sparirà però, sarà strumentale (o forse molto più): ci consentirà di entrare nel cuore dell'immaginario e di comprendere come esso si costituisce a partire proprio dal gioco dei bambini. Il nostro *détournement* lo ricomporremo di volta in volta: come un mosaico "grezzo", attaccheremo i diversi tasselli che ci consentiranno via via di far luce sugli intenti di questo scritto.



¹ La tecnica è stata usata per la prima volta dal Movimento Situazionista con l'intento di trafugare le risorse per dargli nuovo significato. È da questo concetto che Guy Debord, autore de *La società dello spettacolo*, il manifesto del movimento, invita a non filmare più il mondo, visto che è già stato tutto filmato, ma a trasformarlo, trafugando, appunto, un noto concetto di Marx impresso nelle *Tesi su Feuerbach* (cfr. il film di Debord, *In girum imus nocte et consumimur igni*). Debord prende spunto da Karl Marx, il quale risponde a *La filosofia della miseria* di Proudhon con *La miseria della filosofia*. Non è un caso che l'opera principale del filosofo francese, *La società dello spettacolo*, inizi con un *détournement*: «L'intera vita delle società, in cui dominano le moderne condizioni di produzione, si annuncia come un immenso accumulo di spettacoli» (Debord, 1967, p. 43). La battuta iniziale dell'opera di Debord è, infatti, un *détournement* dell'inizio de *Il Capitale* di Karl Marx: «La ricchezza delle società, nelle quali predominano il modo di produzione capitalistico, appare come una immensa raccolta di merci». Questa tecnica per Debord è *poietica*, un atto creativo.

#contatto (tassello 1):

La scena dei due bambini che giocano con il bastone può essere rivista con facilità oggi, nel cortile di una periferia di una qualsiasi città, questi passages dell'infanzia, in una giornata di fine estate. Ieri come oggi, non si può non notare la frenesia dei loro movimenti. Il caldo può essere rinvenuto dal sudore della loro fronte, ma questo dato è



ambivalente: se il loro sudore indica che la loro attività è "smisurata" rispetto alle condizioni climatiche, allo stesso tempo questi due corpi non si curano del sole, sembrano rapiti dallo strepito dei bastoni che armeggiano. Si sfidano. Sembrano due guerrieri in miniatura impegnati

non solo ad armeggiare quei legni trovati chissà dove; sembra quasi che stiano facendo una danza solenne alla vita. Più che glorificare i loro corpi, che anzi sembrano virtuali, mettono in scena il dispendio di energia: solo questa scena avrebbe, in sé, la dignità di un titolo: Saluto sacro alla vita!

Cosa anima questi due uomini in miniatura (uomini, perché i loro linguaggi di periferia sembrano provenire da un *copione* scritto da adulti e gettatogli in bocca)? Cosa li spinge a "combattere" al sole e a non desiderare, invece, il fresco di una stanza climatizzata e animata da un televisore? La logica sembra non aver domicilio da queste parti. Infatti, non ne ha. Tuttavia, rimangono quei due corpi, il cui *insensato* movimento sfida qualsiasi osservatore dal fresco di un albero. Abbiamo accennato alla scena e a un copione. Semplice metafora? Il senso del nostro lavoro è di entrare in contatto con la dinamica sopra descritta e capirne la genesi, la modalità con cui si manifesta, "le strategie di potere che prendono corpo". Insomma, se esiste un copione o una scena, chi è l'autore? È evidente che l'impiego dell'espressione *copione* o *scena* occulta una categoria per noi fondamentale: l'immaginario.

La forma dell'uomo

Principianti del mondo, quali noi eravamo, noi non si poteva essere superiori a nulla tranne, al massimo, a un simile mezzo oggetto, che ci era stato posto innanzi come agli animali negli acquari un coccio perché ritrovino una misura e un contrassegno del mondo che li circonda. Noi ci orientavamo sulla bambola.

Rilke, *Bambole*.

Prima di entrare nel vivo della problematica da affrontare – il rapporto tra il corpo e l'immaginario – è necessario definire con precisione l'immagine del corpo che ci guiderà nel corso della nostra analisi.

Iniziamo con una constatazione che circonda la struttura morfologica del nostro corpo, partendo da molto lontano. Senza indumenti adeguati, difficilmente riusciremmo a vivere nelle più disparate aree della Terra. Senza una lama non riusciremmo a scorticare le cortecce. Insomma, il nostro corpo, *in sé*, non è capace di svolgere buona parte delle consuete attività quotidiane. Si badi bene che questa “incapacità” del corpo, cui facciamo riferimento, non è da attribuire a un processo di atrofizzazione muscolare dell'uomo occidentale, condannato ad una data postura davanti ad una scrivania o ad atti ripetitivi davanti ad una catena di montaggio. L’“incapacità” del nostro corpo è la condizione universale dell'essere umano. Sembrerebbe, dunque, che l'uomo senza artifici (tecnica) sia condannato a una costante incertezza (cfr. Marzo, 2006). Con questa prima e semplice constatazione che ruota attorno al nostro corpo è possibile sin da ora sostenere che noi siamo degli “esseri non specializzati”, non abbiamo una struttura organica che ci rende soggetti perfettamente integrati a un ambiente specifico e tuttavia viviamo l'assurdo paradosso di essere l'unica specie capace di adattarsi in un qualsiasi tipo di ambiente. Non essendo perfettamente incastonati in specifiche condizioni ambientali, trasmutiamo la nostra deficienza organica in una serie di strategie di sopravvivenza rendendo il mondo che ci circonda una “possibilità infinita”. Possiamo creare dei recinti e vivere circondati, ma protetti, dalle minacce di una foresta; l'u-

tilizzo del dominio del fuoco trova un campo sterminato di applicazioni; con il linguaggio possiamo comunicare le nostre esperienze. In definitiva, l'ambiente che circonda il nostro corpo non è una realtà conchiusa su misura della nostra capacità organica: noi siamo "aperti al mondo" (Gehlen, 1959) e ciò che ci circonda è il frutto di una costante "attività creatrice del nostro corpo". La non specializzazione dell'uomo non deve dunque essere interpretata in negativo: a essa corrispondono strategie d'azione: l'uomo, agendo, trasforma ciò che lo circonda in una serie di condizioni tali da poter garantire la sua stessa sopravvivenza. Questa costruzione del mondo umano, che per Gehlen è proprio il mondo culturale dell'uomo², ha un'intima relazione con la *forma* del nostro corpo. Potremmo risolvere la questione della peculiarità della costituzione organica dell'uomo con il suo alto sviluppo cerebrale. Ci sono, tuttavia, importanti ragioni che ci fanno credere che questo sia un binario morto, o che in ogni caso esistono elementi molto validi che ci costringono a riconsiderare l'essenziale della forma dell'uomo, senza negare l'importanza dell'alto sviluppo del nostro cervello nella nostra pratica quotidianità, così come nello sviluppo della moltitudine delle civiltà umane³. Siamo propensi quindi a credere che esista un rapporto *preordinato* della nostra forma corporea, preordinato allo stesso sviluppo cerebrale. Abbiamo fin qui sostenuto che l'uomo è un essere non specializzato e che questa carenza si traduce immediatamente in un'apertura al mondo, vale a dire nella possibilità – attraverso l'azione – di poter *ricreare* culturalmente l'ambiente circostante. Ora aggiungiamo a questo un dato rilevante: la sua non specializzazione ha certo caratteri ereditari e un'indagine filogenetica non può non considerare la peculiarità di questa struttura organica; è interessante, però, considerare questo fatto entro un'altra prospettiva, quella ontogenetica, e considerarla alla luce di

² «L'insieme della natura da lui trasformata con il proprio lavoro in tutto ciò che riesca utile alla propria vita dicesi *cultura*, e il mondo della cultura è il mondo umano» (Gehlen, 1950, p. 75).

³ A questo proposito, l'opera di Leroi-Gourhan chiarisce come la forma dell'uomo sia stata originata dai piedi (postura verticale) e non dalla testa (cfr. Leroi-Gourhan, 1964).

una possibile comparazione con esseri viventi a noi vicini per costituzione morfologica. Gli studi pioneristici fatti in questo campo da Bolk (anatomista) – che potrebbero anche intendersi come un'indagine scientifica a partire dalle intuizioni di Herder a proposito dell'essere carente – ci restituiscono una prima immagine, insieme inquietante e fruttuosa: l'uomo è l'unico essere a conservare le caratteristiche fisiologiche di un feto per tutta la vita. L'uomo, a differenza delle grandi scimmie la cui struttura fetale è transitoria, «sotto l'aspetto corporeo, [è] il feto di un primate giunto alla maturità sessuale» (Bolk, 1926, p. 53). I tratti morfologici che indicano la condizione portata in luce da Bolk, ripresi in seguito da Gehlen, sono molteplici: «l'ortognatismo (cioè la collocazione della parte del cranio che ospita la dentatura al di sotto di quella che ospita il cervello), la glabrezza, la depigmentazione della cute, dei peli e degli occhi, la forma dei padiglioni auricolari, l'epicanto, la posizione centrale del forame occipitale, il cospicuo peso del cervello, la persistenza delle suture craniche, le grandi labbra nella femmina, la struttura della mano e del piede, la forma del bacino, la posizione in direzione ventrale della fessura genitale della femmina» (1950, p.145).

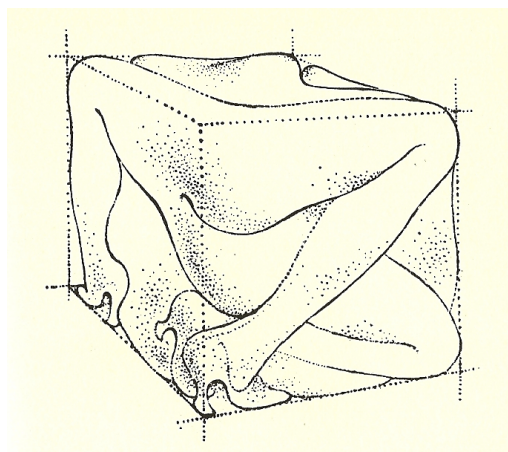


Fig. 4 – Bellmer H. (2001), *Anatomia dell'immagine*.

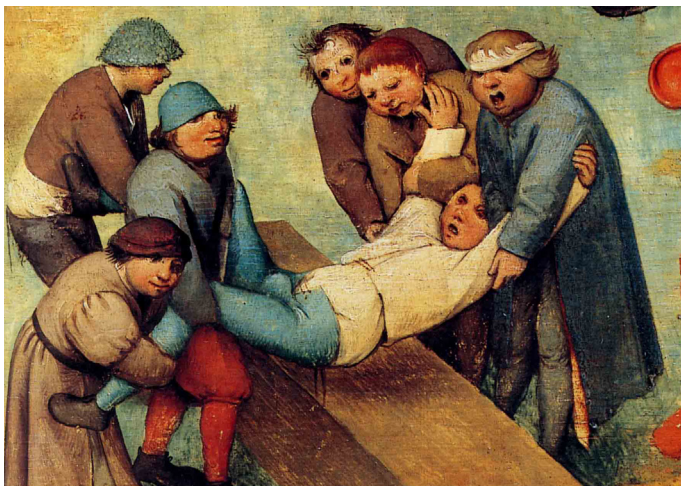
L'importanza degli studi di Bolk, ai fini della nostra analisi, è evidente nel momento in cui ci si spinge a sostenere che la condizione fetale non è da imputare alle condizioni esterne che plasmano il corpo: la sede della sua

causa è tutta interna all'organismo. Per l'anatomista olandese, a inibire lo sviluppo fisico dell'uomo è il sistema endocrino. Il rilascio regolato degli ormoni, costantemente attivo, non solo reprime l'insorgenza dei caratteri specifici che lo sviluppo della forma potrebbe portare alla luce, nel caso di assenza di questi *freni* prodotti dal nostro stesso organismo (si pensi a questo proposito al manto pilifero): la nostra particolare struttura fisica ci rende esseri la cui scansione temporale dello sviluppo della propria forma può considerarsi rallentata. Qui la questione del tempo acquisisce una dignità teoretica di particolare pregnanza. Gli effetti del ritardamento biologico non solo si possono riscontrare nel fatto che l'uomo invecchia più tardi, ma soprattutto nel fatto che cresce più lentamente. I dati citati da Bolk a questo proposito sono particolarmente significativi: per raggiungere il peso medio di 3,5 chili, il feto dell'uomo deve rimanere nella condizione intrauterina per 9 mesi; il manzo alla fine dello stesso periodo raggiunge i 40 chili, mentre al cavallo servono due mesi in più per raggiungere lo stesso peso del manzo. In più, per raddoppiare il peso raggiunto al momento della nascita, al manzo servono 47 giorni, al cavallo 60, mentre all'uomo 180 giorni (1926, p. 65). Portmann (biologo) sostiene che «la durata della gravidanza che, stando alla regola dei mammiferi, dovrebbe, dato il peso del nostro cervello, essere di 20-22 mesi, appare ridotta di un anno» (1965, p. 155). Oltre all'interesse di tipo naturalistico, questi dati hanno un'importanza sociologica notevole. Infatti, non è un caso che il rallentamento della crescita dell'uomo, infanzia e pubertà, coincida con il momento in cui si fondano i processi d'interazione con l'ambiente sociale: l'intervento del gruppo è la condizione *speciale* dell'uomo, condizione che consente l'innescò della fusione tra individuo e società, condizione necessaria affinché i caratteri tipici dell'uomo affiorino (andatura eretta, sviluppo della facoltà del linguaggio, capacità di astrazione, etc.). Tutto questo periodo è un impasto incessante composto da impulsi volontari del bambino e da stimoli provenienti dall'ambiente⁴.

⁴ Questa particolare condizione tutta umana ha un notevole significato anche dal

#limite (tassello 2):

Sono esperienze drammatiche di gioco all'aperto per un bambino forse troppo ingenuo da sottomettersi a una tale tortura inflitta dai suoi "amici" smalizati, più grandi ed

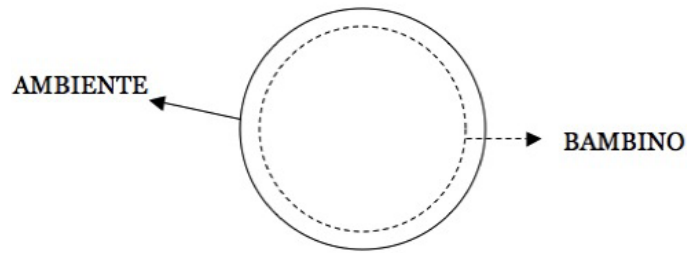


esperti. La sensazione immediata è che la sua condizione pesa sul suo corpo come il macigno di un destino che gli è stato scritto sopra la carne. Essendo più giovane di qualche anno, il nostro bambino è, infatti, costretto a sottomettersi a

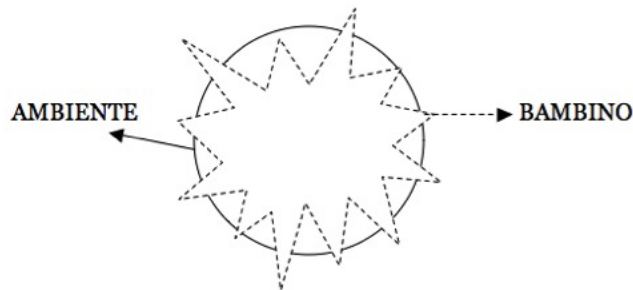
tutte le trovate ludiche architettate dai suoi compagni d'avventura. Il suo corpo è sottoposto alla resistenza delle braccia degli altri bambini e ogni sorta di movimento che intenterà, conoscerà la sensazione del limite imposto dalle regole del gioco fissate dai suoi amici.

S'immagini a questo punto un bambino nel suo silenzio postembriionale, chiuso in sé, circondato dall'ambiente con cui non ha dimestichezza. Qualsiasi atto, in questa fase, da parte del bambino, è una reazione contro un mondo "non ancora abitato": gli stimoli mondani sono affrontati dal bambino con una certa avversione. Solo nel secondo mese impara a sopportare il disagio dello stimolo, mentre ci vuole ancora un mese per essergli indifferente (Gehlen, 1950, p. 179).

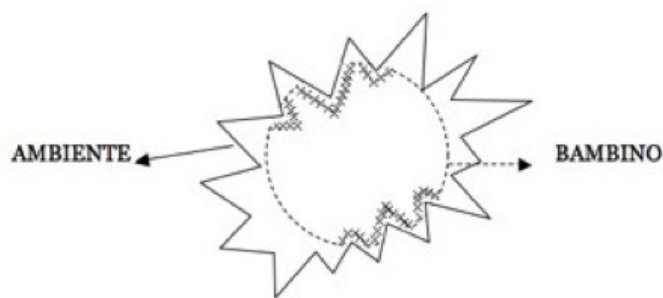
punto di vista evolutivo. L'evoluzione dei processi ereditati di questo essere plasmato dall'ambiente culturale non riesce a tenere il passo con i cambiamenti storici che intervengono nell'ambiente dell'uomo. (Portmann, 1965, p. 302). Questo significa che la trasmutazione della carenza biologica – condizione costitutiva dell'essere che agisce – diventa, con tutta evidenza, il substrato *positivo* della natura dell'uomo, il potere cioè di trasformare l'ambiente e se stesso.



È evidente che questa situazione non possa durare in eterno. La volontarietà del bambino è un'energia incontrastabile, che sfida ogni considerazione circa l'essere monadico dell'uomo. Questa volontarietà porta il bambino a fare inevitabilmente esperienza con l'ambiente.



Può accadere però che l'ambiente, non essendo uno spazio statico, quindi in continuo movimento, faccia irruzione nel mondo percettivo del bambino o magari eserciti addirittura sul suo corpo una pressione.



Si pensi dunque a questo nostro secondo tassello e al fatto che l'ambiente umano si riversa sul corpo non soltanto per mezzo delle braccia e della forza dei compagni di gioco: piccoli oggetti d'uso quotidiano come la coperta, ma anche tramite il pannolino, gli indumenti, etc.; o ancora la fasciatura stretta dei bambini utilizzata fino agli anni '50; i giocattoli

posti sulla culla che sviluppano l'apparato senso-motorio del bambino; le continue pratiche per sincronizzare le funzioni biologiche con il tempo dell'orologio, come avviene ad esempio per le ore dedicate al sonno dei bambini.

Vi è dunque un intreccio tra la volontarietà del bambino⁵ e il grado d'intrusione della collettività, al fine di formare il *corpo plastico* dell'essere extrauterino⁶. Precisamente, il risultato della predisposizione organica di questo essere, che richiede l'intervento esterno per essere formato, è quello di un essere biologicamente destinato a rapportarsi con il mondo. Tuttavia, questo rapporto non è vincolato; non c'è un incastro perfetto tra l'organismo e l'ambiente. L'uomo, abbiamo detto, è aperto al mondo e con questo intrattiene rapporti la cui variabilità è pressoché *infinita*. Sostenere l'esistenza di una prefigurazione dello sviluppo organico dell'uomo⁷ – o, per parafrasare Portmann, il costituirsi di una certa *Stimmung*⁸ – significa tre cose a proposito della nostra indagine. La prima è che l'immaginario è tutt'altro che un'eco del corpo ed è più di una deriva mentale: in sostanza problematizziamo qui tutte le correnti del pensiero che di questa categoria ne fanno un'attività, umana sì, ma di tipo illusorio. La seconda, anche se intimamente legata alla prima, consiste nel fatto che nell'uomo esiste una sorta di predisposizione morfologica a costruire un immaginario. La terza è che l'immaginario non è solo un'attività della mente: è *l'intero corpo che partecipa alla formazione dell'immaginario*. Se, come sostiene Portmann, «la struttura predeterminata dell'embrione e i dati accessibili ai nostri sensi

⁵ «Un movimento è volontario quando, sulla base di un'esperienza di maneggio, di rapporto, cioè di comunicazione, contiene in sé la sua propria anticipazione legata ad un'attesa. [...] Inoltre, è trascelto da un ambito non conchiuso di possibilità in origine pari» (Gehlen, 1950, p. 186).

⁶ Portmann, utilizzando questo termine, indica il particolare fenomeno umano caratterizzato dal fatto che il periodo in cui si conclude la fase embrionale avviene fuori dall'utero materno.

⁷ Ovviamente, noi ci riferiamo all'uomo in quanto oggetto della nostra indagine, ma lo stesso movimento morfologico è possibile riscontrarlo in qualsiasi forma vivente.

⁸ Questo termine è inteso qui come l'esistenza di un'armonia nella particolare struttura interna «che costituisce la condizione essenziale per il loro esplicitarsi», per la manifestazione esteriore della forma di un organismo e nel nostro caso la forma dell'uomo.

costituiscono nei loro reciproci rapporti una superiore unità tra l'*organismo* e l'*ambiente*» (1965, p. 306, corsivo mio), dobbiamo considerare, nella formazione dell'immaginario, l'*unità* e sganciarci da ogni forma di separazione tipica del pensiero occidentale: stratonare d'un colpo ogni artificio teoretico che concepisce il corpo scisso in carne-spirito.

In sintesi, questo essere carente, che agisce al fine di superare la sua inadeguatezza, è aperto al mondo. Tale apertura è il risultato di particolari processi ontogenetici interni all'organismo che immortalano il corpo dentro le caratteristiche della plasticità. La plasticità è il campo in cui s'*in*scrive il costante scontro dialettico tra l'organismo e l'ambiente: questo campo ha pertanto la consistenza del magma, il fluido incandescente in continuo movimento che procede solidificandosi. Questo del magma è propriamente il movimento percorso dall'immaginario.



Fig. 5 – Rosenblum W. (1952), *Il gioco del mondo*.

Le strategie spaziali: il piede, la mano, l'occhio

Giace sul lido, tronco possente, il capo strappato dagli omeri e senza nome il corpo.
Virgilio, *Eneide*.

Chiarita la speciale struttura morfologica dell'uomo, ora ci concentreremo sulla formazione dell'immaginario, a partire dall'intimo rapporto con il corpo: seguiamo questo fluire magmatico che *prende corpo*. Prima, però, se è stata chiarita l'importanza che fin qui abbiamo attribuito al rapporto tra il corpo e l'ambiente, dobbiamo entrare nel vivo di questo rapporto e analizzare alcune strategie con cui il corpo si relaziona con ciò che lo circonda: il suo rapporto con lo spazio.

Questo corpo si presenta al mondo come un ente che qualcuno deve prendere in carico e formare. Ogni gesto dev'essere disciplinato, deve essere messo in forma, deve *divenire* un frammento della collettività che lo circonda (poiché la collettività deve poter, poi, metabolizzare ogni suo movimento). Possiamo quindi sostenere che l'infinita possibilità del mondo, che gli deriva dall'apertura, non si traduce in un *caos* cognitivo. L'uomo crea strutture entro cui circoscrivere il profluvio di sensazioni che provengono dal mondo, cristallizza il procedere fluidificato delle impressioni in delle *forme*.

Ritorniamo al tassello 1 (#contatto), al movimento dei due bambini che si sfidano con i bastoni, pur mettendo in discussione il principio di utilità e quello di razionalità, il loro non è un movimento insensato, è un movimento rinchiuso in una forma. Alludevamo a un *copione*, ma per ora dobbiamo pensarlo come una sorta di circonferenza liminare entro cui il gioco si *dis-piega*. All'interno di tale circonferenza allora dobbiamo supporre che la messa in scena dei due corpi intenti a sfidarsi "virtualmente" è intessuta da una trama sottilissima, capace però, nonostante la sua gracilità, di legare ogni parola e ogni movimento dei due corpi; capace quindi di renderli pertinenti e di scongiurare ogni incongruenza del linguaggio e ogni movi-



mento dall'oscenità⁹, destino questo assegnato a tutti gli atti che dal *copione* si distaccano. I giochi hanno un ruolo importante nella creazione delle forme: «disciplinano gli istinti e impongono loro un'esistenza istituzionale. Nel momento in cui accordano agli impulsi un soddisfacimento formale e limitato, essi li educano, li fecondano e vaccinano l'anima contro la loro virulenza. Contemporaneamente, li rendono atti a contribuire positivamente ad arricchire e determinare gli stili delle culture» (Caillois, 1967, p. 73).

L'attitudine *con*-formante dell'uomo, che qui osserviamo attraverso i giochi dei bambini, richiede un costante e silente processo selettivo di atti, comportamenti, prestazioni: la plasticità deve essere disciplinata e, per quanto questa pratica possa occultarsi tra le pieghe del quotidiano, tuttavia richiede una partecipazione complessa da parte del corpo che si *con*-figura verso l'esterno. Si pensi agli sforzi che il piccolo corpo di un bambino deve sopportare per imparare a camminare. Ogni passo è una scommessa, perché se le piccole gambe hanno abbastanza forza per reggere il resto del corpo, non è detto che siano pronte per reggere le spinte e contropinte del movimento di un corpo che cammina. «Un uomo che cammina si muove in modo da lanciare in avanti il corpo. Per un attimo al baricentro viene meno il sostegno. È la gamba protesa che cattura al volo l'incombente caduta. Il nostro cammino è un movimento a credito» (Plessner, 1980, p. 23).

Per ritornare a Bolk, egli ritiene che l'andatura eretta non debba considerarsi il «*primis agens* e gli specifici caratteri somatici dell'uomo suoi effetti diretti o indiretti». La postura, che ci consente di camminare su due piedi, è un «fenomeno secondario», un adattamento frutto dello sviluppo della forma "fetalizzata" (1926, p. 50). La stessa postura eretta, oltre ad avere degli effetti decisivi sul *destino dell'uomo* e che riporteremo qui di seguito, richiede «una speciale combinazione di stimoli livellatori, con sede nell'orecchio interno, e di riflessi muscolari che funziona inconsciamente durante

⁹ Il termine oscenità è qui inteso come distaccato dalla scena, propriamente fuori scena.

tutto il periodo di veglia» (Portmann, 1965, p. 156)¹⁰, richiede quindi una specifica struttura morfologica del corpo. Un movimento, dunque, il cui *credito* tuttavia non si esaurisce nel passo successivo. A voler vedere il nostro corpo come una forma in continuo mutamento, come in televisione in pochi secondi si vedono fiori sbocciare dalle loro gemme, dobbiamo considerare l'importanza che la postura eretta ha sul resto del corpo. Un corpo che si sviluppa in altezza, la cui base è costituita solo dalla pianta dei piedi, è innanzitutto un corpo che sviluppa il suo aspetto frontale (Leroi-Gourhan, 1964). Gli occhi non privilegiano più la superficie su cui il corpo gattonava; ora il campo visivo è *ri-volto* verso l'orizzonte e coinvolge l'andamento del corpo verso una nuova *con-figurazione* spaziale. Non solo, come osserva Portmann, si *ri-con-figura* l'intero rapporto gerarchico della forma del corpo, ponendo frontalmente al mondo la parte ventrale e la testa – quest'ultima, dominata dagli occhi, diventa un viso, un volto (1965, p. 158); cambia l'intera prospettiva del mondo, quasi che in un rapporto di tipo quantitativo il mondo, per i nostri occhi, si estende, accresce.

Seguendo la nostra metamorfosi, il corpo, ergendosi da terra e rapportandosi frontalmente con il mondo, può sentirsi libero di *operare*. Staccarsi dal suolo, o meglio affidare alla sola pianta dei piedi il compito di bilanciare il resto del corpo che si estende in lunghezza, significa consentire alle mani di potersi liberare dal compito che ora grava interamente sui piedi e di poter così *in-caricarsi* del mondo frontale, è così che la frontalità può essere

¹⁰ Nello specifico, gli «stimoli livellatori», ai cui si riferisce Portmann, risiedono nello sviluppo dei canali semicircolari all'interno del nostro orecchio e consentono la coordinazione spaziale di tipo tridimensionale dell'uomo.

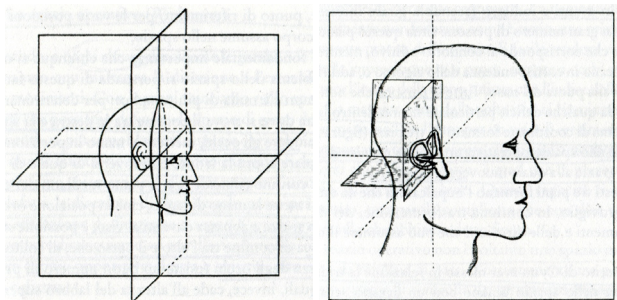
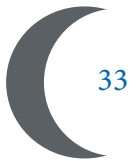


Fig. 6 – Canali semicircolari all'interno dell'orecchio umano (Uexküll, 1934, p. 58).

toccata. Un bambino che si ritrova, dopo sforzi e cadute, a poter contare sulla stazione eretta, può con molta più facilità raggiungere qualsiasi oggetto e toccarlo. Che sia facilitata la possibilità di avere un contatto con le cose, da un punto di vista meramente percettivo, significa per il bambino che il mondo diventa *più grande*; molto semplicemente si potrebbe dire che esistono più cose. Se a questo si aggiunge quanto dicevamo prima, a proposito della frontalità, e quindi l'ampiezza del campo che si presenta agli occhi, si capisce quanto, dal punto di vista morfologico, incida la questione della postura eretta. Da un altro punto di vista però, quello della percezione del mondo di questo essere plastico, vogliamo far notare l'importanza della postura eretta riguardo al rapporto che s'instaura tra il soggetto e lo spazio. La spazialità del corpo è importante nelle nostre considerazioni. Diciamo dunque che la possibilità di vedere l'orizzonte (frontalità), di poterlo raggiungere (camminare) e di poterlo toccare (emancipazione della mano), diventa per noi un campo privilegiato di osservazione: sono una trinità su cui ci soffermeremo, poiché questa triplice e inseparabile questione, insieme a altre possibilità, diventa l'armamentario attraverso cui: *i*) viene conosciuto il mondo; *ii*) viene creato l'immaginario.



La conoscenza del mondo

Il bambino vede tutto come *nuovo*; è in uno stato continuo di *ebbrezza*.

Baudelaire, *Il pittore della vita moderna*.



#agire (tassello3):

Una costruzione non più alta di trenta centimetri, che rasenta tutto il muro dell'edificio, in prossimità dell'ingresso, è circondata di ghiaia. Ai bordi un bambino, alto non più del doppio del muretto che recinta l'edificio, è assorto dalle varie tonalità di grigio di questa moltitudine di piccole pietre. Sembra

osservare una cosa viva, che si muove, ma sono soltanto pietre, finché, però, non compare sulla scena la mano: agendo vivifica l'inorganico che ha davanti agli occhi. Il bambino prende una pietra e la scaglia contro le altre. Gli basta poco per capire che quello sarà il gioco che lo impegnerà per diversi minuti.

Scomponendo il tassello, notiamo allora il bambino osservare la ghiaia (frontalità): intrappolato dai colori, avverte la necessità di toccare con mano quelle pietre tutte diverse. Il secondo atto consisterà nell'impugnare la pietra, stringerla, girarla e conoscerla dai diversi lati (emancipazione della mano). Il terzo atto, quello che ripeterà per tutto il resto del tempo destinatogli ai "giochi all'aperto", sarà quello di ascoltare il rumore provocato dal contatto tra le pietre scagliandone una (la postura eretta, come stazione necessaria per poter lanciare la pietra).

Questa mano che opera, che tocca tutto al fine di conoscere meglio il mondo, non è indirizzata esclusivamente solo verso l'esterno. Lo stesso corpo del soggetto è coinvolto nell'attività della mano; tra le mani stesse vi è un contatto reciproco, come ad esempio battere le mani. Conoscere significa però incontrare qualcosa di cui prima s'ignorava l'esistenza, e il corpo da questo non è esentato.

Tuttavia, esiste una comunanza tra la conoscenza del mondo e la creatività. L'arricchimento sensoriale, che i vari movimenti del nostro corpo garantiscono, non è altro che *creazione di mondo*. La pietra maneggiata dal bambino è, da questo punto di vista, pura strumentalità: la sua funzione è quella di consentire al soggetto che l'ha in pugno di accrescere il suo bagaglio sensoriale: la sua forma, il suo colore, la sua temperatura, il rumore che emette se scagliato contro i suoi simili, sono motivi di rapimento per il bambino coinvolto nel gioco della nostra tessera.

Ma rapimento verso cosa? Sicuramente verso qualcosa che prima non esisteva. E non che la pietra abbia richiesto al bambino di essere guardata, toccata e scagliata: la volontarietà del bambino ne è stata l'artefice: il bambino ha *creato* una circolarità di eventi che hanno prodotto alla fine un determinato *feedback* (piacevole, giacché la stessa volontarietà ne è rimasta



prima sconvolta e poi rapita). Il corpo è creativo in un duplice senso: crea *se stesso*, e nel farlo crea il mondo che circonda lo stesso corpo.

Ritornando alla nostra tessera, se consideriamo idealmente che il lancio della pietra per il corpo sia il primo lancio, allora possiamo dire che il corpo che gioca ha creato la condizione d'incontrare l'effettiva possibilità di scagliare un oggetto e per la mano si tratta di fare un'esperienza originaria, di compiere cioè un atto "per la prima volta" e che se servirà saprà fare in futuro: per la mano si è *creata una nuova possibilità*. In sostanza la mano *per* il bambino non è un arto astratto, composto da cinque dita a cui segue poi il polso, il braccio, etc. La mano esiste in funzione delle sue possibilità e se prima poteva solo toccare, stringere, graffiare, ora è stata creata, data l'apertura dell'uomo, una nuova tipologia d'azione: lanciare; la mano ora non solo è mano-che-tocca, mano-che-stringe, mano-che-graffia: ora è anche mano-che-lancia.

Ma se la creazione del corpo passa per queste modalità, queste modalità non possono scindersi dal rapporto che ha con l'ambiente. Esiste un *unicum* che intercorre tra il procedere poietico del corpo *verso se stesso* e *verso il mondo*.

Lanciare è una nuova possibilità della mano, lancia qualcosa: lanciare in sé non è un atto astratto (almeno per ora, ma lo diventerà quando sarà grande), è lanciare un oggetto appena incontrato.

È stato pertanto creato un nuovo atto (lanciare) e un nuovo oggetto (la pietra), e questa duplice creatività è inscindibile, è parte di un unico processo che si svolge, l'unità del procedere poietico del corpo verso se stesso e verso il mondo. Il procedimento unitario di questa creatività è il risultato che si contrappone alla stasi. Il movimento è il fondamento di questo processo e la modalità attraverso cui si dispiega ne diventa il solco che porta verso un esito determinato.

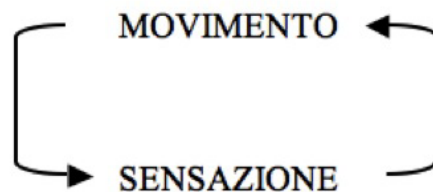




#movimento (tassello 4):

Una bambina compie un percorso con uno strano andamento: saltella. Il procedere di questo corpo è un andare verso una meta che, agli occhi dell'osservatore, è pressoché indefinita; senonché quel corpo crea d'un tratto una gran confusione non appena si ferma, si gira e, sempre saltellando, come per trottare con il bastone che ne rappresenta il cavallo, torna indietro.

Dovremmo certo concludere che si tratta di un andamento senza meta, eppure qualcosa lo anima. Certo, quel corpo non cammina ma saltella e, forse, dovremmo concentrarci su questo particolare tipo di movimento per concludere che il motivo che anima quel particolare corpo, quella particolare bambina, è propria il fatto di saltellare. Dunque, conviene con Gehlen considerare da vicino quello che lui definisce i «processi circolari motori» (Gehlen, 1950, pp. 181-4) che generano la situazione incastonata nel nostro tassello, situazione determinata dal fatto che è il movimento stesso (saltellare) a produrre lo stimolo alla prosecuzione di quel particolare gioco. Ciò che si crea, in sostanza, è una sorta di *loop* generato a) dal movimento che produce b) sensazioni che richiedono nuovamente lo stesso movimento (a), così fino all'infinito.



Di processi motori circolari Gehlen ne elenca diversi. Camminare fa parte di questi processi, se si considera che il movimento della gamba produce nella pianta del piede una sensazione che diventa lo stimolo a proseguire il movimento. Il «sistema fonetico-uditivo», per cui vi è un duplice darsi del suono: un'attuazione dell'organo fonetico e una restituzione

passiva del suono udito da chi lo emette. Il «sistema tattile della mano», la cui *attività* e *passività* percettive sono avvertite contemporaneamente appena si tocca “volontariamente” qualcosa. Tuttavia, questa circolarità non si perpetua all’infinito e noi ci soffermiamo sulla rottura di questo cerchio magico. Con Gehlen, allora, diciamo che l’interruzione dei movimenti *autoalimentati* avviene non appena ci si estranea dalla sensazione avvertita (1950, p. 182). La bambina dunque saltella e il motivo di questo andamento proviene dalla sensazione avvertita da questo particolare movimento. Tutto finisce non appena l’esperienza si è esaurita, non appena è finito l’intimo sapore per la sensazione, non appena cioè saltellare è un andamento come un altro per dirigersi in un particolare luogo. Allora, in quell’istante, se ne concluderà il fatto che per dirigersi camminare è più sicuro che saltellare, che correre è più rapido che camminare, che passeggiare è più rilassante che dirigersi frettolosamente in un posto particolare. Ma questa trasmutazione di veduta è la costituzione del processo di oggettivazione *di sé e del mondo*, perché la consapevole distinzione tra saltellare e camminare procura in sé a) la consapevolezza (accantonata!) del proprio corpo e b) la consapevolezza dell’esistenza della meta nel muovere il proprio corpo.

Pertanto, leggiamo l’andamento creativo dell’uomo come una tattica che conserva nell’intimità della sua logica una certa finalità, un processo che comporta un esito: la datità del mondo. Il prodotto di queste creazioni, che siano parti di se stesso o parti del mondo, si presentano agli occhi come posti dinnanzi a sé, come oggettivi.

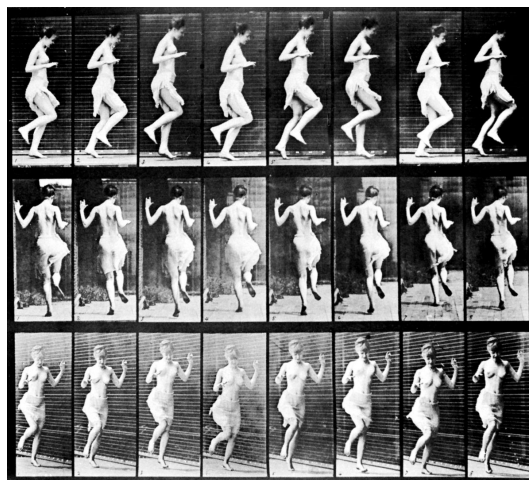


Fig. 7 – Muybridge E. (1887), *Figure Hopping*, serie di fotografie.

#oggettivazione (tassello 5)

Immaginiamo, pertanto, questo tassello come una tessera che si muove (la nostra tecnologia, a differenza di quella di Bruegel, ce lo consente). Prima scena: la bambina che nel



tassello precedente saltellava con il bastone tra le gambe, spensieratamente e senza una meta, improvvisamente interrompe questo gioco; in questo preciso istante avviene qualcosa. La stessa bambina ora nasconde il suo corpo dietro una botte ed ecco, dunque, che inizia la seconda scena.

Come osserva Bodei,

«Oggetto» è [...] un termine [...] che risale alla scolastica medievale che sembra ricalcare teoricamente il greco *problema*, «problema» inteso dapprima quale ostacolo che si smette avanti per difesa, un impedimento che, interponendosi e ostruendo la strada, sbarra il cammino e provoca un arresto. In latino, più esattamente, *obicere* vuol dire gettare contro, porre innanzi (Bodei, 2009, p. 19).

Ecco, dunque, che tra la prima e la seconda scena vi è stata una trasmutazione e come tale è successo qualcosa, o meglio, il corpo è diventato un'altra cosa: il corpo pieno che gode di se stesso saltellando è diventato un corpo che intralcia il godimento e che è necessario nascondere dietro una giara. “Porre innanzi” se stesso, oggettivare il proprio corpo, fare del proprio corpo in movimento una motilità sganciata dalle sensazioni che il moto procura in sé, non significa certamente che il destino della nostra corporeità sia l'automa. Trasmutazione dell'andamento è corrispettivamente trasmutazione di desiderio. Il desiderio di avvertire la vertigine di un corpo che saltella, si trasforma nel desiderio di poter nascondere se stessi dietro la grande botte nel centro della piazza, interrompendo i movimenti circolari che prima la impegnavano nel cavalcare il cavallo.

Ora, questi movimenti circolari diventano interessanti non appena si considera ciò che Plessner definisce il «campo occhio-mano» (1980, pp.

23-35), campo che ci consentirà di proseguire con la trinità prima descritta (postura eretta, emancipazione della mano, frontalità) all'ombra della questione della spazialità. Andiamo però per gradi e concentriamoci su un nuovo tassello.

#ostacolo (tassello 6)



Due ammassi di corpi distinti, nell'intento di formare due cavalli in sfida tra di loro, sono un agglomerato di energia ludica trasposta in luoghi dove la razionalità ci accede, ma solo per vie traverse. L'intento è quello di far cadere il cavallo avversario; se i corpi che sorreggono il cavaliere devono assicurare resistenza rispetto all'impatto proveniente dalle spinte del gioco, il "cavaliere" deve essere abile, nel tirare il pezzo di corda che lo lega all'altro cavaliere, a non cascare: in caso di fallimento può dirsi irrimediabilmente sconfitto.

Prendiamo in considerazione la nostra trinità: a) la possibilità di camminare, nella nostra situazione, è intralciata dal tentativo di tenersi ben saldo al corpo dei compagni che sorreggono il cavaliere; b) l'occhio deve contenere entro la sua portata il suo avversario – è il caso in cui abbassare la guardia vuol dire inevitabilmente perdere qualcosa¹¹; c) la mano concentra tutto l'obiettivo del gioco contenuto entro la panoramica della vista, poiché se l'occhio contiene il campo d'azione allora la mano concentra la riuscita della cosa vista¹². Occhio e mano sono i due poli entro cui il nostro

¹¹ «Vedere è sempre vedere-qualcosa, direttamente senza mediazione. [...] Il vedere corrisponde al visto come tale, lo lascia così com'è; il contatto con esso avviene attraverso la distanza. Tale "remota prossimità" soddisfa appieno l'ideale della conoscenza di una cosa in sé, l'ideale di un puro e immediato "afferrare" la verità» (Plessner, 1980, pp. 25-6).

¹² Il tatto è la «quintessenza della prossimità e dell'assenza di distanza. Proprio per questo è adatto alla cooperazione con la vista quando occorre assicurarsi della realtà di qualcosa» (Plessner, 1980, p. 26).

cavaliere sta costruendo la volontà di raggiungere l'obiettivo del gioco e la possibilità di non riuscire nell'impresa. Immaginiamo il cavaliere come una sorta di pila con il polo + (intenzionalità, voglia sconfiggere l'avversario) e il polo - (l'oggettività, rappresentata dalle difficoltà derivate dal gioco concitato). Imbrigliato tra i due poli, vi è il corpo della pila (il cavaliere), che sarà costretto a uscire dalla situazione di stallo: l'ingegno suggerisce all'inizio un cedimento, poi un irrigidimento tale da costringere l'avversario al disorientamento, piegando l'oggettività della situazione verso la soggettività del cavaliere. I sensi (vista e tatto), rapportandosi spazialmente, hanno determinato il verificarsi di una porzione di mondo (la difficoltà oggettiva del gioco) e il desiderio per questa porzione (vincere al gioco) è desiderio verso quel particolare pezzo di mondo. In breve, il corpo, mosso dall'intenzionalità che si relaziona a ciò che lo circonda (ambiente), *incorpora* tutto ciò che incontra con i sensi (occhio, mano, etc.). Incorporare significa qui propriamente abitare l'inorganico, dar vita agli oggetti, come abbiamo notato a proposito del tassello sul bambino che gioca con le pietre.



#incontro (tassello 7):

Il piccolo pugno del nostro bambino è la cassaforte di un segreto da cui sembra forse dipendano le sorti dell'umanità. Eppure il segreto è troppo grande per essere contenuto da un solo individuo, oltretutto un minuscolo corpo. Nasce dunque il desiderio di dividerlo con un'altra persona e allora, sempre racchiuso nell'oscurità della mano ben stretta, ecco avvicinarsi, forse richiamata da chissà quale affinità elettiva, una bambina, pronta a essere complice del mistero racchiuso nel pugno. L'ignoto però non viene svelato nell'immediato, ma accompagnato da una serie di parole che ne infittiscono la trama e ne addensano l'oscurità: tra le parole e l'oggetto misterioso incomincia a crearsi un'osmosi e il concentrato di tale relazione è il parto degno di un demiurgo: l'oggetto inanimato, che ha richiesto il paziente lavoro dell'artigiano per essere intagliato con massima cura, nell'istante in cui s'intrecciano la mano, la storia e l'oggetto, prende vita!

L'incontro tra il corpo del bambino e il giocattolino di legno intagliato possiamo considerarlo come una sorta di fusione. Tale fusione non si limita, per via di un'osmosi, a trasferire per mezzo delle parole una iniezione di vitalità a questo giocattolo anonimo. La stessa mano del bambino non può chiamarsi fuori dalla fusione. L'inorganico vivificato (il giocattolo) imprime sull'organico (mano) il proprio segno. Gli oggetti della creazione si rivoltano contro il corpo in maniera silente, ma questo non impedisce loro di reclamare un proprio statuto: rivoltandosi imprimono una pressione sul corpo, contribuendo a plasmare la plasticità dell'umano. In questa oggettività, questo porsi innanzi delle cose, vi è una compenetrazione dell'attività poetica del corpo mosso dalla volontarietà (che scopre non solo se stesso ma anche il mondo) e la sedimentazione delle creazioni pregresse alla nascita dell'individualità in questione. Pertanto, è una creatività viziata: viene "creato" il risultato di *altre* creazioni. Questa compenetrazione ci consente di poter sostenere che il processo di oggettivazione è sostanzialmente un processo collettivo: «il rapporto dell'uomo a se stesso è *oggettivo e reale* soltanto per il rapporto dell'uomo agli altri uomini» (Marx, 1932, p. 116). Gli oggetti sono allora una sorta di *boomerang* lanciato dall'uomo, e la traiettoria è sostanzialmente la costruzione di uno spazio; finisce che il *boomerang* ritorna e si conficca nella carne lasciando un segno. Pertanto leggiamo la traiettoria come *la determinazione spaziale dell'esperienza*: quest'ultima diventa *l'esperienza della determinazione spaziale*¹³. È bene precisare che il percorso di ritorno del *boomerang* è diverso da quello di andata, pertanto non ritorna mai *se stesso*. È proprio il concetto di reificazione, ossia la capacità dell'uomo di considerare ciò che ha creato, per via dei rapporti sociali, come qualcosa di diverso da una cosa "umana"; «l'uomo ne fa esperienza come una strana attualità, un *opus alienum* su cui non ha alcun controllo, piuttosto che come *opus proprium* della sua attività produttiva» (Berger, Luckmann, 1966, p. 118).

¹³ È così che possiamo leggere «le funzioni intrinsecamente biologiche come l'orgasmo e la digestione condizionate dalla struttura della società, che determina anche il modo in cui un organismo viene usato nell'attività: l'espressività, il portamento e i gesti sono socialmente strutturati» (Berger, Luckmann, 1966, p. 245).

La creazione dell'immaginario

L'uomo inesperto delle cose, è sempre di spirito e d'indole più o meno poetica. Ella diventa prosaico coll'esperienza.

Leopardi, *Zibaldone*.

La triade *andatura eretta, uso della mano, frontalità*, è stata utilizzata come campo privilegiato di osservazione di questo corpo che si affaccia al mondo, che attraverso i giochi lo conosce e lo metabolizza; tutto avviene tramite la collettività, che attorno a questi processi si stringe compatta e li regola, dandone una forma. La stessa triade non ha ancora esaurito la sua funzione. Tutte le situazioni attraverso cui il corpo passa, attraverso il processo formativo, non possono ritenersi un'accumulazione integrale delle esperienze che il corpo adopera quando compie un atto. Avviene, pertanto, un processo di selezione: dinnanzi alla moltitudine viene compiuta una scelta dei momenti da adoperare come risveglio degli atti più opportuni da compiere. Di tutto il mondo prodotto dall'uomo, diciamo, con Gehlen, che avvertiamo la necessità di esonerarci, di distillare il profluvio di sensazione che proviene dall'ambiente che ci circonda. Questo mondo conosciuto e creato dal corpo viene pertanto accantonato, o meglio ridotto come dice Gehlen a «serie panoramica», viene cioè astratto dallo sfondo un "primo piano" capace di orientare il corpo nell'immensità della sua apertura.

#rivelazione e #riconoscimento (tassello 8):

La bambina, per la prima volta, poggiata sulle braccia dei suoi compagni d'avventura,



assapora l'andamento altalenante provocato dai movimenti di quelle quattro braccia intrecciate tra loro. Ben saldo, questo corpo assapora un complesso di sensazioni che solo una risata riesce a ricomporre l'estasi per quell'esperienza assolutamente nuova, incorporando così il senso di una rivelazione. Gli altri

due bambini più grandi riconoscono la sensazione provata nel sentirsi dondolati e basta lo sguardo per ricomporre nella mente dei due il senso e la vertigine di quel gioco: gli occhi ricompongono con la velocità di un fulmine l'immagine della vertigine di un corpo che ondeggia e siamo ben certi che non aspettano altro che braccia possenti per far rivivere loro il senso di quell'esperienza.

Ora, come sostiene Gehlen,

Una qualunque cosa vista non c'è soltanto nella sua forma, nella sua costanza e nella sua individualità, non è intima solo nella sua "disponibilità accantonata"; oltre a questo possiede una specie di passività feconda, una reattività, diversissima secondo i casi, agli interventi che "si" possono attuare su di essa, e infine un potenziale valore per "possibili bisogni in generale", dunque per "ognuno"; e tutto questo in una concrezione che costituisce lo specifico contenuto simbolico delle allusioni proprie della sua visibilità (Gehlen, 1950, p. 231).

L'andamento altalenante ricomposto per mezzo di una semplice occhiata ha, per i due bambini più grandi, il valore di un potenziale – la «passività feconda» a cui Gehlen si riferisce – e costituisce l'*input* che richiede, nell'attimo successivo, la messa in campo degli altri due componenti della nostra triade (la mano e le gambe). Entrambi sono pronti a utilizzare tutta la forza delle gambe e delle mani per tenersi ben saldi, qualora altre due persone abbastanza forti saranno disposte a formare l'altalena.



Fig. 8 – Paul Klee (1921), *Teatro delle marionette*, Fondazione Paul Klee, Berna, Svizzera.

Il valore di questo potenziale (lo sguardo) ha il retrogusto del simbolico¹⁴, del frammento energetico che spinge verso la ricomposizione (la forza nelle gambe e i lavori della mano che cercheranno di costituire l'occorrente pur di vivere il momento della vertigine). Pensiamo, allora, a una serie di queste potenzialità percepite con gli occhi (ma anche con l'udito, con l'olfatto, con il tatto) e mettiamoli insieme: il composto sarà un *paesaggio simbolico*, sedimentatosi lentamente, che guida la volontarietà del bambino *à la recherche* di una forma. A questo dobbiamo ancora aggiungere che la situazione comporta una relazione intima con la spazialità: l'occhio riconosce l'altalena a distanza e la fluida volontarietà si concretizza come desiderio, desiderio di trasportare l'intero corpo *sull'*altalena. Desiderio, qui, è "desiderio-di", uno stimolo che si concatena alla situazione, non desiderio astratto. La concatenazione "gambe ben salde"/"mano che stringe" è primariamente una *dis*-locazione del corpo, un corpo in una certa postazione (sulle braccia degli amici che formano l'altalena) che si sgancia e si ricompono "simbolicamente" con l'oggetto (l'altalena, stessa che ne garantisce l'estasi).

Consideriamo, ora, il corpo della bambina che ha avuto la fortuna di trovare due volontari per farle da altalena, ma prima chiariamo bene i termini. Il punto di partenza è la volontarietà, questa energia inesauribile che pone il piccolo corpo della bambina in uno stato di agguato costante. Questo stare *sul chi va là*, la frenetica curiosità che mette in moto il corpo della bambina che si relaziona all'ambiente, è il momento primario del soggetto che fa esperienza con il mondo. Il corpo che tasta e *com*-prende il mondo, il corpo insomma che vive (*leib*) è propriamente l'essere corpo dell'uomo. Il corpo non si riduce però alla sua *leib*, altrimenti sarebbe niente di più di ciò che Portmann definisce con l'espressione «essere tolemaico», essere cioè incatenato alla terra, dal momento che i nostri sensi non sono in grado di percepire il sistema solare copernicano (cfr. 1965, p. 42). Bi-

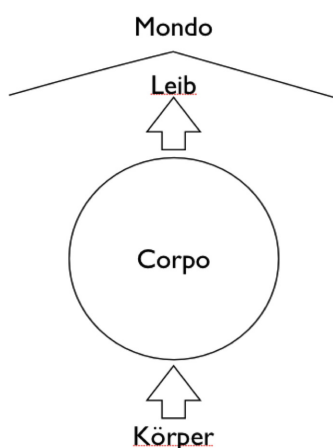
¹⁴ La parola "simbolo" deriva dal greco *symbolon*, da *syn* e *bàllo* (= io getto) che in composizione significa metto insieme.

sogna individuare il motivo del superamento dei nostri sensi, la capacità «di abbandonare con il pensiero la madre terra e di intraprendere lunghi viaggi verso una nuova visione del mondo» (p. 43). L'uomo, per dirla con Plessner, è «eccentrico», è cioè capace di distaccarsi dalla centralità che il corpo occupa su una data porzione spaziale (cfr. Pansera, 2001, pp. 84-5), e i due bambini che animano nella loro mente tutta una battaglia con il loro desiderio di essere, sono precisamente eccentrici. Immaginiamo, allora, i due bambini capaci idealmente di fare un passo indietro rispetto al proprio corpo, la capacità di «stare alle proprie spalle» e di vedere la propria posizione nel mondo, di astrarre un primo piano dallo sfondo (l'altalena). Pertanto, l'uomo non si limita solo a essere un corpo: l'uomo soprattutto *ha* un corpo (*körper*), nel senso che il corpo non è solo la sostanza che vive e che pulsa, è anche la gabbia di carne che racchiude e contiene il nostro essere corpo, quella gabbia da liberare dalle mani del padre e da condurre verso l'altalena. È questa gabbia la distesa spaziale scritta e abitata culturalmente. «L'esistenza corporea è perciò un *rapporto*, in sé non univoco ma duplice; è un rapporto tra sé e sé (più precisamente tra lui e se stesso)» (Plessner, 1941, p. 67). È tra le pieghe di questo rapporto tra il mio *Io* e *me stesso* che si genera il desiderio, s'innescano la necessità di ricondurre il corpo verso qualcosa che non si ha, s'irradia la necessità pulsante di ricomporre il simbolo. Questo rapporto da ricomporre è ostacolato dall'oggettiva mano del genitore, la quale stringe con più vigore proprio mentre il desiderio ha trovato un canale verso la sua realizzazione.

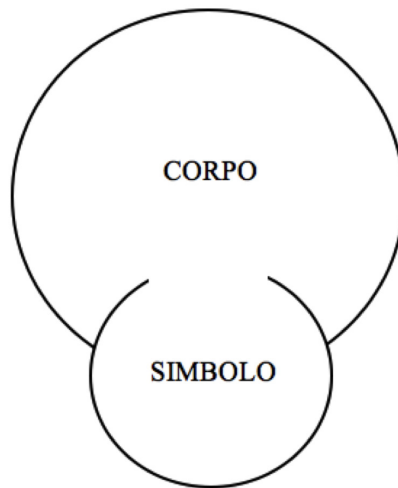
Ritorniamo ai due corpi che si sfidano con i bastoni nell'androne, il primo tassello. Ogni colpo di bastone è intenzionalità del bambino che si esprime, un micro frammento di vita che si scaglia su un altro bastone. Nell'istante in cui le spade di questi guerrieri metropolitani si toccano, le mani dei due bambini, se il colpo è abbastanza forte, avvertono una sensazione dolorosa: si scatena una sensazione su tutta la carne del corpo, è qui che il mondo entra in contatto con l'essere del corpo del bambino. Diversamente possiamo allora dire che *l'essere corpo* impugna il bastone e fa esperienza nell'androne della casa (le modalità della sensazione possono

essere diverse, a seconda se il bambino impugna un bastone o un'arma di plastica). La stessa arma impugnata dalla volontarietà del bambino impone un contatto con il mondo esterno, l'ambiente che lo circonda, e armeggiando cercherà un contatto con l'altra arma impugnata dal suo compagno di giochi. La volontarietà che impugna il bastone ha un rapporto attivo con l'oggetto, mentre la mano che avverte il riverbero del colpo del bastone nemico ha – in quel preciso istante – un rapporto passivo con lo stesso oggetto. C'è di più. La mano che avverte il colpo è, suo malgrado, costretta a ingoiare una porzione di mondo: in quell'istante la mano (*Körper*) è un oggetto tra gli oggetti, è essa stessa una porzione di mondo, perché, anche se mossa dalla volontarietà, quella piccola mano è stata in ogni modo fatta oggetto di attenzioni da parte della società. Ha dovuto imparare a scrivere, ha dovuto imparare ad allacciare le scarpe, ha dovuto imparare ad armeggiare un bastone come se fosse una spada: insomma, la piccola mano dimostra con la sua gracilità la sua strumentalità.

Ricapitolando, l'essere corpo, il corpo vivo, è l'aperto dell'uomo che ha in sé una struttura organica preordinata che spinge a stare in delle forme. Pertanto, l'estraniarsi dai sensi legati alla madre terra, l'aver un corpo, è propriamente la messa in forma dell'energia fluida, incastonata tra le nostre costole. L'apertura al mondo è diretta da questa capacità di astrazione dal proprio corpo, operazione che consente all'uomo in sostanza di dirigere l'essere vivo del corpo che si relazione con il mondo.



Il simbolo, attivato con un colpo d'occhio e alla velocità di un colpo di frusta, è un frammento, un rimando a qualcosa, un *link*. Tuttavia, l'immagine – ricomposta nella mente della bambina grazie allo sguardo (l'estasi che si prova nell'eseguire quel particolare gioco) – non s'incastra perfettamente con la sensazione provata una volta raggiunto l'oggetto del desiderio, altrimenti non si spiegherebbe come dopo pochi minuti desidera la bambola fra le mani della bambina della tessera accanto. Tra lo sguardo e l'altalena esiste un'eccedenza e il valore che il simbolo porta in dote è deficiente. «L'immagine [ricomposta nella mente della bambina grazie allo sguardo] è simbolica *in quanto* tiene in serbo: è il tenere in serbo, il non esaurire (il senso), che caratterizza tra l'altro, il modo simbolico. È questo mantenere/trattenere che lo definisce» (Carmagnola, 2002, p. 31). La carenza del simbolo è la spinta che ci porta ad un'incessante attività volta a colmarla e non è mai definitiva, poiché la tragedia è inscritta nel simbolo stesso. Un cerchio che non si chiude, un cerchio aperto: aperto il corpo, aperto il simbolo.



Il simbolo è, pertanto, il prodotto della facoltà umana, facoltà che come sappiamo deriva dalla nostra originaria apertura. Questa facoltà è inarrestabile, data la natura carente del simbolo, e il suo procedere continuo è magmatico. In questo magma, il simbolo costituisce una sorta di microscopico granello, un grumo che si mischia all'attività di questo procedere

che comporta un esito: la solidificazione stessa del flusso infuocato. Ora succede che la coltre, ormai pietrificata, costituisce una sorta di argine della produzione infinita della sostanza fluida. Da quest'immagine vulcanica possiamo giungere alla categoria dell'immaginario e diciamo che quest'ultimo è *la sedimentazione dell'esperienza, mediata socialmente, che, codificata simbolicamente, scorta il nostro corpo tra il profluvio delle sensazioni.*

Quindi il mondo vissuto è una moltitudine di forme abitate dall'uomo. Non ci limitiamo ad abitare solamente ciò che ci circonda: il nostro stesso corpo è una forma da creare e abitare. Come lo spazio circostante, *il corpo è una distesa spaziale da colonizzare.* La stessa carne è una sostanza indefinita che richiede un'attenzione non indifferente perché assuma una forma culturale capace di essere metabolizzata collettivamente. Comprendiamo, allora, le motivazioni profonde che ci portano ad assumere atteggiamenti mai del tutto definitivi, ma che ci rendono ugualmente capaci nella maggior parte dei casi di misurare la forza, le emozioni, le distanze fisiche ed emotive secondo le situazioni, di calibrare il nostro agire, di differenziare gli oggetti che coesistono nel mondo, di essere enti capaci di *prendere le distanze da noi stessi*, dal nostro stesso corpo. Comprendiamo, in definitiva, l'esistenza di un vuoto tra la fluidità del procedere del corpo e la compostezza delle nostre creazioni: tale vuoto è colmato dall'immaginario, la nebulosa che tiene insieme al suo interno quei frammenti poliedrici che hanno la contraddittoria capacità di dispiegare un solco coerente. Una nebulosa che all'interno combina un anonimo bastone e l'immagine di una spada e che impone al corpo vivo tutta una serie di prescrizioni contenute nell'oggetto impugnato. Un semplice bastone armeggiato all'interno di una bolla in cui tutto si tiene, in cui le parole che compongono questa sorta di *copione* che lega i movimenti sono un composto d'intenzionalità e di comunitario. Certo tutto si svolge all'interno della spazialità ludica, in cui ancora l'occidente ha man forte nel distinguere il reale dal suo contrario e che l'attività dei due bambini val bene il prezzo di una buona affabulazione. L'immaginario è più di questo, è molto più trasversale e più fondamentale di quanto spesso si è disposti a sostenere. L'immaginario regola la realtà quotidiana



di tutti noi, determinando la modulazione degli affetti da somministrare, i movimenti da compiere, l'organizzazione del tempo libero. In definitiva, l'immaginario è il risultato della microfisica attività procedurale dell'uomo, tutta immanente, che sgorga incessantemente, ma che non si abbandona mai a se stesso: sedimentandosi, forma un solco capace di regolare questa produzione emorragica dell'uomo.



Fig. 9 – Rosenblum W. (1938), *Ragazza sull'altalena*.

Riferimenti bibliografici

- Agamben G. (2001), *Infanzia e storia. Distruzione dell'esperienza e inizio della storia*, Einaudi, Torino.
- Agamben G. (2002), *L'aperto. L'uomo e l'animale*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Allovio S., Favole A. (1999), *Plasticità e incompletezza tra etnografie e neuroscienze*, in Francesco Remoti (a cura di), *Forme di umanità. Progetti incompleti e cantieri sempre aperti*, Paravia, Torino.
- Ariès P. (1975), *L'enfant et la vie familiare sous l'ancien régime*; tr. it. 1994, *Padri e figli nell'Europa medievale e moderna*, Laterza, Bari.
- Becchi E. (1994), *I bambini nella storia*, Laterza, Bari.
- Baudelaire C. (1853), *Morale du joujou*; tr. it. 2007, Rilke R. M., Baudelaire C., Kleist H., *Bambole, giocattoli e marionette*, Passigli, Bagno a Ripoli (FI).
- Bellmer H. (2001), *Anatomia dell'immagine*, a cura di O. Fatica, Adelphi, Milano.
- Benjamin W. (1950), *Berliner Kindheit um Neunzehnhundert*; tr. it. 1973, *Infanzia berlinese*,

- Einaudi, Torino.
- Benjamin W. (2010), *Bambini, abbecedari, giocattoli*, ArchetipoLibri, Bologna.
- Berger P., Luckmann T. (1966), *The social Costruction of Reality*; tr. it. 2007, *La realtà come costruzione sociale*, Il Mulino, Bologna.
- Bodei R. (2009), *La vita delle cose*, Laterza, Bari.
- Bolk L. (1926), *Das Problem der Menschwerdung*; tr. it. 2006, *Il problema dell'ominazione*, DeriveApprodi, Roma.
- Borgna P. (2005), *Sociologia del corpo*, Laterza, Bari.
- Brusa Zappellini G. (2011), *La mente e le forme. Alle origini del comportamento simbolico*, Arcipelago, Milano.
- Caillois R. (1967), *Les jeux et les hommes*; tr. it. 2000, *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Bologna.
- Carmagnola F. (2002), *La triste scienza. Il simbolico, l'immaginario, la crisi del reale*, Meltemi, Roma.
- Carmagnola F., Matera V. (a cura di, 2008), *Genealogie dell'immaginario*, UTET, Roma.
- Chomsky N., Foucault M. (2008), *Della natura umana. Invariante biologico e potere politico*, Derive Approdi, Roma.
- Cini M. (2004), *Forme e processi dell'evoluzione culturale*, «Systema Naturae», n. 6, pp. 191-216.
- Debord G. (1967), *La société du spectacle*, tr. it. 2002, *La società dello spettacolo*, Massari editore, Grotte di Castro (VT).
- Descartes R. (1637), *discours de la Méthode*, tr. it. 2009, *Discorso sul metodo*, Oscar Mondadori, Milano.
- Descartes R. (1641), *Meditationes de prima philosophia*, tr. it. 1997, *Meditazioni metafisiche*, Laterza, Bari.
- Fink E. (1957), *Oase des Glücks. Gedanken zu einer Ontologie des Spiels*; tr. it. 2008, *L'oasi del gioco*, Raffaello Cortina, Milano.
- Galimberti U. (2005), *Il corpo*, Feltrinelli, Milano.
- Gehlen A. (1950), *Der mensch, seine Natur und seine Stellung in der Welt*; tr. it. 2010, *L'uomo. La sua natura e il suo posto nel mondo*, Mimesis, Milano.
- Gehlen A. (1961), *Anthropologische Forschung. Zur Selbstbegegnung und Selbstentdeckung des Menschen*; tr. it. 2005, *Prospettive antropologiche. L'uomo alla scoperta di sé*, Il Mulino, Bologna.
- Huizinga J. (1938), *Homo ludens*, tr. it. 1949, Einaudi, Torino.
- Jedlowski P. (2008), *Il sapere dell'esperienza. Fra l'abitudine e il dubbio*, Carocci, Roma.
- Leroi-Gourhan A. (1964), *Le geste et la parole*, tr. it. 1977, *Il gesto e la parola*, Einaudi, Torino.



- Marx K. (1932), *I Manoscritti economico-filosofici*; tr. it. 1996 in *Scritti filosofici giovanili*, Fabbri, Milano.
- Marzo P. L. (2006), *Le metamorfosi: natura, artificio e tecnica. Dal mutamento sociale alla mutazione socio-biologica*, FrancoAngeli, Milano.
- Marzo P. L. (2012), *La natura tecnica del tempo. L'epoca del post-umano tra storia e vita quotidiana*, Mimesis, Milano.
- Nancy J.-L. (1992), *Corpus*; tr. it. 2007, Cronopio, Napoli.
- Nicolosi G. (2012), *Corpo, ambiente, tecnicità. Azione tecnica ed esperienza tra Ragni e Formiche*, «Tecnoscienza», Vol. 3, n. 1, pp. 73-93.
- Nietzsche F. (1883), *Also sprach Zarathustra. Ein Buch für Alle und Keinen*, tr. it. 2007, *Così parlò Zarathustra. Un libro per tutti e per nessuno*, Adelphi, Milano.
- Pansera M. T. (2001), *Antropologia filosofica. La peculiarità dell'umano in Scheler, Gehlen e Plessner*, Bruno Mondadori, Milano.
- Plessner H. (1941) *Lachen und Weinen*; tr. it. 2007, *Il riso e il pianto*, Bompiani, Milano.
- Plessner H. (1980), *Anthropologie der Sinne*; tr. it. 2008, *Antropologia dei sensi*, Raffaello Cortina, Milano.
- Plessner H. (1983), *Die Aufgabe der philosophischen Anthropologie, Über einige Motive der philosophischen anthropologie, Immer noch philosophische Anthropologie?*; tr. it. 2007, *L'uomo: una questione aperta*, Armando editore, Roma.
- Portmann A. (1965), *Aufbruch der Lebensforschung*; tr. it. 1989, *Le forme viventi. Nuove prospettive della biologia*, Adelphi, Milano.
- Richter D. (1987), *Das fremde Kind. Zur Entstehung der Kindheitsbilder des bürgerlicher Zeitalters*; tr. it. 2010, *Il bambino estraneo. La nascita dell'immagine dell'infanzia nel mondo borghese*, Edizioni di Storia e Letteratura, Roma.
- Rilke R. M. (1921), *Puppen*; tr. it. 2007, Rilke R. M., Baudelaire C., Kleist H., *Bambole, giocattoli e marionette*, Passigli, Bagno a Ripoli (FI).
- Sahlins M. (2008), *The western Illusion of Human Nature*, tr. it. 2010, *Un grosso sbaglio. L'idea occidentale di natura umana*, Elèuthera, Milano.
- Sahlins M. (2011), *La «natura umana» è solo delle scimmie*, «Studi Culturali», a. VIII, n. 3, pp. 351-371.
- Sanctis Ricciardone P. (1994), *Antropologia e gioco*, Liguori, Napoli.
- Simmel G. (1918), *Der Konflikt der modernen Kultur*; tr. it. 1999, *Il conflitto della civiltà moderna*, SE, Milano.
- Tedesco S. (2008), *Le forme viventi. Antropologia ed estetica dell'espressione*, Mimesis, Milano.
- Uexküll J. (1934), *Streifzüge durch die Umwelten von Tieren und Menschen. Ein Bilderbuch unsichtbarer Welten*; tr. it. 2010, *Ambienti umani e ambienti animali. Una passeggiata in ondi sconosciuti e invisibili*, Quodlibet, Macerata.
- Virno P. (2003), *Scienze sociali e "Natura umana". Facoltà di linguaggio, in variante biologico*,

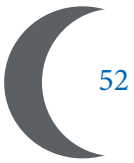
rapporti di produzione, Rubbettino, Soneria Mannelli (CZ).

Weizsäcker V. (1948), *Gestalt und Zeit*; tr. it. 2011, *Forma e percezione*, Mimesis, Milano.

Winnicott D. (1971), *Playing and Reality*; tr. it. 2006, *Gioco e realtà*, Armando Editore, Roma.

Winnicott D. (1987), *Babies and Their Mothers*; tr. it. 2008, *I bambini e le loro madri*, Raffaello Cortina, Milano.

Wunenburger J.-J. (2003), *L'imaginaire*; tr. it. 2008, *L'immaginario*, Il Melangolo, Genova.



Areale: una cartografia in divenire

Verso un'ecologia del pensiero e dello sguardo

di Alessandro Bertirotti*, Ugo Locatelli**

Abstract

L'articolo è costituito da due parti in cui gli autori riflettono sull'immaginario e lo sondano in un'ottica antropologico-mentale (Bertirotti) e artistico-concettuale (Locatelli). Il termine *areale* viene inteso qui in una triplice valenza: il "reale" come *area* di relazione; con l'*a privativo* che indica mancanza, assenza del "reale"; con l'*a di moto a luogo*, nel senso di avvicinamento al "reale".

La cartografia *areale* – di cui vengono proposte alcune applicazioni – è un modo per pensare e scandagliare il mondo, un processo di osservazione e apprendimento continuo.

L'apparenza è la superficie di un giacimento da esplorare: le continue aperture multiversali che si producono nell'approccio generativo *areale*, nell'oscillazione del confine tra "reale" e immaginario, sono un *habitat* ideale per l'innovazione, sia incrementale che radicale. Il metodo sollecita la *capacità attentiva* dell'osservatore-partecipatore in un *crossover* culturale continuo, condizione necessaria per l'emersione di un flusso creativo e di *luoghi d'esperienza*.

cambiamento | cartografia | *crossover* culturale | immaginario | libertà | metodologia *areale*

Abstract

The article consists of two parts where the authors reflect on the imaginary and they probe it into an mental-anthropological look (Bertirotti) and artistic-conceptual way (Locatelli). The areal term is here understood in a triple role: the 'real' as an area of a connexion; with the privative a indicating absence, the absence of the 'real'; with the a

* Alessandro Bertirotti è nato nel 1964. Si è diplomato in pianoforte presso il Conservatorio Statale di Musica di Pescara e laureato in Pedagogia presso l'Università degli Studi di Firenze. È docente di Psicologia Generale presso la Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Genova e Visiting Professor di Antropologia della mente presso la Scuola di specializzazione in Anestesia, Rianimazione e Terapia Intensiva, dell'Università Campus Bio-Medico di Roma. <http://www.bertirotti.com> - alessandro@bertirotti.com

** Ugo Locatelli, nato a Bruxelles, laureato in architettura presso il Politecnico di Milano, esplora dal 1962 lo spazio sottile, ma infinitamente esteso, fra realtà e letture della realtà: un campo sfumato nel quale l'apparenza è la superficie di un giacimento da esplorare. Considera l'immagine un intreccio di segni e di possibilità di riaprire ogni situazione visiva. Il suo lavoro è orientato dallo studio e dalla riflessione sul significato di opera d'arte nel mondo contemporaneo e dall'interazione fra i saperi. <http://www.ugolocatelli.it> - ugo.locatelli@alice.it

indicating the motion to place, in the sense of approach to the 'real'. The areal mapping - of which some applications re offered - is a way of thinking and sounding the world, an observation and learning process.

The appearance is the surface of a field to explore: the continuous multi-directional openings produced in the areal generative approach, in the border fluctuation between the 'real' and the fictitious, they are an ideal habitat for innovation, both incremental and radical. The method presses for the attentional capacity of the participating-observer into a continuous cultural crossover, which is a necessary condition for the looming of a creative flow and places of experience.

change | cartography | cultural *crossover* | imaginary | freedom | *areal* methodology

Sommario

L'articolo è costituito da due parti in cui gli autori riflettono sull'immaginario e lo sondano in un'ottica antropologico-mentale (Bertirotti) e artistico-concettuale (Locatelli). Il termine *areale* viene inteso qui in una triplice valenza: il "reale" come *area* di relazione; con l'*a* *privativo* che indica mancanza, assenza del "reale"; con l'*a* *di moto a luogo*, nel senso di avvicinamento al "reale". Sottostante a questa pluralità semantica, c'è una meditazione sull'instabilità e la mobilità del senso e sulle possibilità del conoscere: se il concetto di "reale" rimanda alle "cose", già la conoscenza della realtà si rende complessa quando adottiamo strumenti di analisi che sappiamo essere sia oggettivi (misurazione e quantificazione) che soggettivi (intuizione e sensazione); inoltre, in filigrana, scorre continuamente a diversi livelli un processo di conoscenza non lineare, che intreccia il mondo esterno con l'interno, che cerca di interpretare le cose e le loro reti di relazioni¹. La cartografia *areale* – di cui vengono proposte alcune applicazioni – è un modo per pensare e scandagliare il mondo, un processo di osservazione e apprendimento continuo che intreccia campi di sapere e campi di ten-

¹ Secondo Heisenberg (1942), il processo conoscitivo interviene, a diversi livelli, nella definizione o addirittura nella configurazione stessa del reale; e ciò che chiamiamo realtà consiste di una molteplicità storicamente fluttuante e intrecciante di ambiti. Govinda (1947) scrive che «Il mondo esterno e l'interno sono due facce di uno stesso tessuto in cui i fili di tutte le forze, di tutti gli avvenimenti, di tutte le forme di coscienza e dei loro oggetti sono intrecciati in una inestricabile rete di relazioni infinite e reciprocamente condizionate».



sione, con innumerevoli possibilità combinatorie e ipertestuali. L'immaginario, o diversamente reale, è inteso qui come il territorio progettuale per la mente umana nel quale sperimentare qualcosa di nuovo, di *in-audito*. Contiene la norma e la supera al tempo stesso, ne è il figlio primogenito e ne rappresenta la continuità in luoghi non ancora esplorati dal padre. Nel metodo indagativo e generativo *areale*, ogni particolare atto della visione – intesa come costruzione neuro-cognitiva della mente – è parte di un processo molto più vasto che la mente compie, nel tentativo di collegare il dato visivo con la propria storia personale (con particolare riferimento alla Teoria del sé *autobiografico* di Antonio Damasio, 2012). In quest'ottica, la metodologia proposta diventa applicabile anche ad altre forme del sapere umano: la relazione fra individuo e mondo passa dalla relazione fra l'interno delle proprie proiezioni psicologiche e immaginative e l'esterno di una condivisione culturale probabile. L'apparenza è la superficie di un giacimento da esplorare: le continue aperture multiversali che si producono nell'approccio generativo *areale*, nell'oscillazione del confine tra "reale" e immaginario, sono un *habitat* ideale per l'innovazione, sia incrementale che radicale. Il metodo sollecita la *capacità attentiva* dell'osservatore-partecipatore (Wheeler, 1973) in un *crossover* culturale continuo, condizione necessaria per l'emersione di un flusso creativo e di *luoghi d'esperienza*.

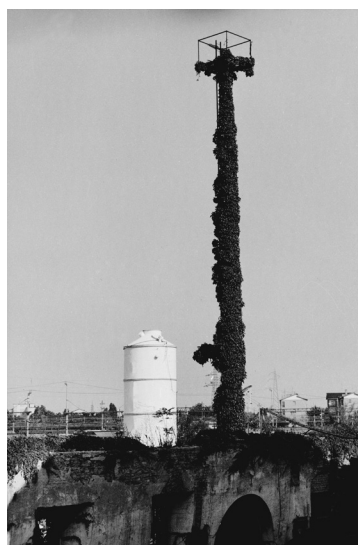


Fig. 1 – Locatelli U, *Osservatorio*, 1997

In questa prima immagine l'approccio *areale* è simboleggiato dalla torre-albero di uno scalo ferroviario, dalla quale si diramano le infinite direzioni che lo sguardo può prendere.

La libertà e la differenza

Un *design*, temporale e universale, per il passaggio da una *Società della conoscenza* ad una *Società della sapienza*.

di Alessandro Bertirotti

#Approach²

Siamo portati a credere che il concetto di libertà abbia a che fare con quello di comportamento, riferendoci così all'agire umano all'interno dello spazio e nel trascorrere del tempo.

In ottica antropologico-mentale, il concetto di *spazio* è vissuto dalla nostra specie come *territorio*, ossia luogo all'interno del quale si realizzano alcune attività, delimitato da una linea di confine grazie alla quale sappiamo riconoscere *ciò che è dentro* e *ciò che è fuori*³.

² I titoli dei diversi paragrafi sono mutuati dall'impostazione che Raffaella Fagnoni *et al.* (2012) utilizzano come architetti *designers* nei loro studi e ricerche volte allo sviluppo di una disciplina, il *design* appunto, che si sta affrancando sempre di più dalla mera dimensione grafico-architettonica per assumere significati più ampi e interdisciplinari. Questa scelta è frutto dell'esperienza interdisciplinare e pluriennale dell'autore con le tematiche che, appunto, affronta oggi il *design*. Le recenti conquiste delle neuroscienze inducono sempre più a sviluppare una visione multidisciplinare nella ricerca dei *perché* sottesi al funzionamento cerebrale e le abilità cognitive che la mente sviluppa si presentano con sempre più evidenza simile ad architetture e disegni spazio-temporali. È proprio da queste considerazioni scientifiche che prende l'avvio il contributo di questo testo.

³ Il territorio, nella storia dell'evoluzione umana, rappresenta un dato ecologico assai importante nel veicolare gli atteggiamenti dei singoli esseri umani all'interno del gruppo sociale di appartenenza. È, infatti, proprio al suo interno che si delimitano sotto-aree, più o meno visibilmente perimetrare, all'interno delle quali si "mettono in scena" precise azioni, rispetto ad altre che sono, per esempio, persino vietate. *Ciò che è dentro*, per esempio, indica lo *spazio domestico* (*Home range*) all'interno del quale si svolgono la maggior parte



Sempre nella stessa ottica, il concetto di *tempo* è altrettanto vissuto come esperienza concreta del tempo cronologico, ossia come una “misura del movimento secondo il prima e il poi”, determinando così una strettissima relazione fra ciò che è il *territorio* e il *movimento* (Aristotele, 2011).

Ecco perché per la mente umana risulta *naturale*, ossia *fisiologico*, collegare la propria *libertà* di movimento con quella di scelta del territorio, proprio per poter sperimentare concretamente la possibilità di cambiare luogo nel quale vivere di volta in volta. In questo modo, emerge e si sviluppa nella nostra specie ciò che diventerà per Gustav Jung l’archetipo del *viaggio*, inteso come facoltà mentale inconscia dell’umanità grazie alla quale è possibile *permanere identici all’idea che abbiamo di noi stessi, cambiando luogo nel quale sperimentare tale idea*⁴. Lo *spazio* e il *tempo* diventano così gli elementi cogenti del nostro esistere grazie ai quali prendiamo coscienza filogenetica della

delle azioni quotidiane umane, sia riferibili alla vita in casa, nell’abitazione, che a quelle professionali, ossia nei luoghi di lavoro. Lo *spazio di esplorazione* è invece *ciò che è fuori*, ossia quel territorio all’interno del quale ci si spinge, originariamente per la ricerca di cibo, ed oggi per nuove opportunità di lavoro oppure per curiosità (cfr. Chiarelli B., 2003).

⁴ La nostra specie è l’unica ad essere dotata di *coscienza*, anche se non siamo del tutto certi che altri esseri animali siano dotati di manifestazioni mentali che si avvicinino alla funzione che essa assolve. La *coscienza* è la funzione principale della mente, grazie alla quale ogni individuo è presente agli stimoli esterni e interni della realtà in cui vive, che determina la formazione di un “sentire e credere” (*convincimenti*) qualche cosa circa la propria identità. In quest’ottica, la coscienza diventa necessariamente la dimensione più importante della nostra esistenza in quanto esseri umani, perché è grazie ad essa che riusciamo a collegare fra di loro il passato, il presente e il futuro all’interno di una architettura che preserva in noi il sentimento di identità personale con il cambiamento che lo scorrere del tempo prevede. In altri termini ancora, la coscienza ottiene il risultato, nel suo funzionamento, di farci percepire il nostro permanere uguali a noi stessi pur nel cambiamento delle circostanze, e viceversa, di farci percepire i nostri cambiamenti interiori ed exteriori in circostanze identiche. La prova di questo importantissimo funzionamento della mente, grazie alla presenza della corteccia cerebrale, è nella comune percezione secondo cui ogni individuo afferma costantemente di essere se stesso anche cambiando qualche cosa di se stesso. Si tratta, cioè, di permanere cambiando e cambiare permanendo, secondo una relazione dinamica fra ciò che ogni individuo crede di essere e fare e ciò che cambia intorno a lui stesso e dentro se stesso. Appare chiaro come questa funzione mentale sia pre-ordinata geneticamente, si sviluppi assai lentamente durante l’evoluzione ontogenetica (ossia a partire dallo sviluppo del bambino sino al decesso) e giunga al suo funzionamento relativamente costante e continuo solo dopo i diciotto anni (Bertirrotti A., 2013).



relazione che esiste tra la nostra identità e il cambiamento attraverso il *viaggio*. Un viaggio che diventerà, come vedremo a breve, un *istante continuo*, ossia quell'esperienza immaginifica e contemporaneamente reale che Ugo Locatelli realizza nella sua idea di *areale*.

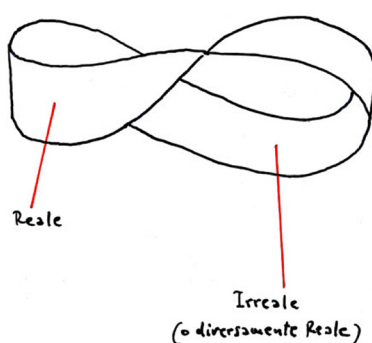


Fig. 2 – Locatelli U. (1997), *Metafora areale*⁵, adattamento del nastro di Möbius (August Ferdinand Möbius, matematico e astronomo tedesco, 1790-1868).



Il termine *libertà* assume dunque, inteso nel senso appena proposto, una dimensione antropologicamente molto più vincolante, proprio perché coinvolge l'intero pensiero creativo umano, grazie al quale, nelle diverse epoche e situazioni, l'Occidente e l'Oriente hanno dato vita alle più importanti espressioni artistiche di se stessi.

Per affrontare il tema appena esposto, ossia la funzione del concetto di *libertà*, all'interno della produzione artistica umana e secondo una prospettiva universale, superando epoche e geografie particolari, è necessario chiedere aiuto alla filosofia occidentale del Novecento. Ciò che abbiamo

⁵ Un riferimento concettuale stimolante per lo sviluppo dell'approccio *areale* è l'anello o nastro di Möbius che, grazie alla sua configurazione, è aperto a diverse interpretazioni. Consideriamo, infatti, che nella vita quotidiana le superfici ordinarie – intese come le superfici che siamo abituati ad osservare – hanno due lati o facce, per cui è sempre possibile percorrere idealmente uno dei due lati senza mai raggiungere il secondo, salvo attraversando una linea di demarcazione costituita da uno spigolo chiamato bordo. Per queste superfici è possibile stabilire convenzionalmente un lato “superiore” o “inferiore”, oppure “interno” o “esterno”. Nel caso del nastro di Möbius, invece, esiste un solo lato e un solo bordo, un continuo divenire, senza separazioni, simbolo dell'implicita unità di tutti gli opposti. È interessante considerare che il simbolo matematico di infinito ∞ appare come una schematizzazione del nastro di Möbius.

appena considerato dal punto di vista antropologico-mentale acquista nella filosofia esistenzialistica europea un ruolo importante, sia nella definizione dello *status quo* socio-politico dell'epoca sia nella dimensione personale umana.

La *libertà* è, parafrasando Jean Paul Sartre (1943), *il luogo delle scelte possibili*, il nostro *territorio antropologico*, esistenziale perché mentale, nel quale le opzioni creative e reattive, rispetto alle *sfide della realtà*, sono identificabili e alla portata di tutti. Le opzioni creative (altro modo per definire *le sfide*), infatti, forniscono all'Uomo il movente esogeno e lo inducono a cercare nel *viaggio*, esemplificazione e concretizzazione fisica del cambiamento, vale a dire quelle modificazioni di *stato in luogo* che saranno il pre-requisito di ogni *immaginario* successivo.

La *libertà*, nel suo essere a portata di tutti, secondo scelte personali ma condivisibili, abbisogna di una regolamentazione che non è possibile eludere, e che la colloca all'interno della storia umana stessa, legandola, senza soluzione di continuità, alle *regole*. In effetti, la nostra specie, nell'arco della sua evoluzione, apprende relativamente presto che la vita comunitaria prevede la formulazione di regole di comportamento reciprocamente rispettate, come unica possibilità di sopravvivenza in gruppo, nonostante le stesse regole possano essere infrante⁶. L'*infrazione* della regola è un comportamento che dimostra sostanzialmente due aspetti fondamentali della regola stessa: la sua *validità* e la sua *modificabilità*. Senza *infrazione*, non saremmo in grado di scoprire l'effettiva utilità di una regola, né il grado di modificabilità che essa stessa contiene⁷. Nello stesso tempo, la *regola* diventa espressione della condotta migliore per sopravvivere e su di essa si fonda il concetto di *libertà condivisa*, ossia partecipata da più persone che si organizzano secondo reciproci divieti e permessi.

⁶ Chiarelli B., *op. cit.*

⁷ Esistono due tipi di infrazione: a), quella volontaria, assimilabile a volte al concetto di reato, ed altre volte frutto di un cosciente tentativo di *forzatura*; b), quella involontaria, assimilabile al concetto di *errore*. Facciamo riferimento qui ad entrambi i tipi, perché rappresentano ambedue lo stesso atteggiamento mentale, anche se frutto di motivazioni (Chiozzi P., 2008).

Forse l'aspetto più interessante del concetto di *libertà*, così come l'Antropologia della mente lo intende, è quello di prevedere al suo interno l'ulteriore concetto di *differenza*, ossia di *specificità esistenziale personale*, grazie alla quale ogni individuo si sente contemporaneamente tanto simile agli altri quanto originale rispetto ad essi⁸.

La dialettica che viene a crearsi, lungo l'arco della vita, fra questi due aspetti, rovesci della stessa medaglia (l'esistere all'interno di una cultura), è un vero e proprio *disegno esistenziale che si snoda fra la realtà e l'immaginario*. Molto spesso, nel nostro vivere quotidiano, non è possibile esprimere quella quota di *libertà* che tendiamo ad associare all'idea trasgressione/infrangimento (oppure novità assoluta), perché le richieste della *normalità* soprav-

⁸ È difficile affrontare l'argomento della libertà all'interno di un breve testo come questo. In effetti, si tratta di riferirsi alla storia della tradizione culturale occidentale che ha trattato questo tema ampiamente, con riferimenti intellettuali rispetto ai quali l'autore di questo testo è l'ultima persona abilitata ad occuparsi dell'argomento. Si è visto che Jean Paul Sartre intende per libertà "il luogo delle scelte possibili"; se questo è vero, è possibile definire la libertà come territorio antropologico, proprio perché è espressione di azioni che si verificano all'interno di uno spazio abitato da uomini, animali, piante e pietre (ambiente). In essa esisteranno possibilità di quelle scelte che l'ambiente stesso permetterà e vi saranno anche scelte che potranno forzare l'ambiente. Queste ultime sono il frutto di una creatività umana tendente alla creazione oppure alla distruzione, all'armonia oppure alla diabolicità, ossia alla separazione. Dunque nella libertà umana esistono un'infinità di possibilità? Sì e no, nel senso che esistono infinite possibilità in relazione ai tempi presenti e futuri, e finite possibilità in relazione a ciò che effettivamente si può realizzare nel presente. Il passato, inoltre, non è luogo di libertà, perché di esso non si può modificare nulla. Si modifica "il dire attorno al passato", ossia la storiografia, ma non quello che è realmente accaduto e che forse non sapremo mai. Ebbene, per poter prendere decisioni, l'essere umano ha due possibilità: rifarsi al passato, oppure immaginare il futuro. Nel primo caso, abbiamo lo scienziato, mentre nel secondo caso abbiamo l'artista. Anche se gli atteggiamenti mentali di queste due tipologie sono differenziati, essi hanno qualche cosa in comune: la capacità di spostarsi mentalmente nel tempo in base alle proprie esigenze, perché tanto lo scienziato può scrivere della fantascienza quanto l'artista imitare il Botticelli. Si tratta, allora, di stabilire la direzione e la rotta delle **proprie decisioni, e questo avviene facilmente nella nostra mente se quest'ultima possiede alcune regole che le dicono come comportarsi per prendere le decisioni**. Queste regole si chiamano "condotta mentale" e stabiliscono il "perimetro mentale" di ogni persona, ossia l'ambito, il territorio, all'interno del quale può muoversi. In altre parole, queste regole permettono alla libertà di scegliere di realizzarsi concretamente, avere una loro possibilità di espressione. Ecco dimostrato che senza Legge non può esservi Libertà, e solo con la libertà si infrange una legge affermando la validità di una nuova formulazione della regola.



vengono rispetto a quelle di originalità. Non dimentichiamo che la norma possiede una grande forza rassicurante nel rendere comune il pensiero di ognuno a quello altrui, senza creare allarmi eccessivi rispetto all'avvento del nuovo e dell'ancora poco conosciuto.

Proprio grazie a questa importante funzione della *normalità*, il territorio progettuale prediletto per la mente umana, una volta raggiunto lo stato *simbolico-progettuale* nel quale sperimentare qualcosa di nuovo, *in-audito*, è l'*immaginario*.

L'*immaginario* contiene la norma e la supera al tempo stesso, perché ne è il figlio primogenito e ne rappresenta la continuità in luoghi non ancora esplorati dal padre, se non attraverso la programmazione di quell'archetipico *viaggio* di cui si è detto.

Ecco perché l'approccio alla creatività umana è una indefinita oscillazione fra la *libertà*, la *differenza*, la *normalità* e l'*immaginario* umani, senza dei quali persino il nostro funzionamento cerebrale potrebbe essere compromesso (Siegel D. J., 1999).

#Method

Il *metodo* è la realizzazione concreta di un percorso (il *viaggio*), logicamente giustificato e determinato, che permette di raggiungere uno scopo, una qualsiasi meta, la fine del percorso. Nello stesso tempo, il termine indica la capacità di superare il dato raggiunto e ricercato, per poter andare oltre (*meta e hodos*) il sensoriale, entrando nel regno dell'*immaginario*⁹.

Possiamo dunque affermare che l'assunzione di un metodo permette alla mente umana di elaborare idee e opinioni sui dati sensoriali e sensibili

⁹ «Vi sono [...], nell'era attuale, delle variazioni concettuali nell'immaginario tradizionalista. Si inizia a intravedere che le qualità liriche, poetiche, estetiche di una cultura sono strettamente integrate nei loro valori materiali e spirituali, e che non vi è separazione fra materia e spirito. La scienza fisica oggi è sconfinata nella metafisica e il suo progredire produrrà unità e identificazione fra il reale oggettivo e quello soggettivo» (Vanni V., 2011). In questo senso, anche l'autore di questo articolo intende per immaginario il luogo di questa sempre più prossima unità.

della realtà (così come sono elaborati sotto forma di percezioni provenienti da sensazioni prossimali e distali), per raggiungere ulteriormente le vette altissime dell'astrazione da essi. In sostanza, la materialità nella quale l'essere umano vive costituisce al tempo stesso il veicolo primario per superarla nell'immaginario e rappresenta quel necessario fondamento concreto sul quale si basa la forza motivazionale che lo porta a trascendere il dato concreto stesso. In altre parole, senza i limiti della materia, dei sensi e del corpo, l'essere umano non saprebbe in quale direzione tentare il loro superamento, proprio perché, prendendo coscienza di questi limiti, egli sperimenta che è possibile andare oltre. Entra in gioco, come parte del metodo, l'*infrazione* cui si è appena accennato: anche il superamento dei limiti della materia si presenta comunque come una *infrazione*. Si provi a pensare quale tipo di *infrazione* alla materia rappresentino i concetti di metempsicosi (reincarnazione) e di risurrezione, e di come questi leghino appunto tra loro l'aspetto concreto della vita sulla terra con l'immaginario *post mortem*¹⁰.

Se questo è vero, risulta plausibile che gli esseri umani abbiano trovato nell'espressione grafica, così come nell'arte in generale, uno dei canali privilegiati per realizzare l'unione fra cielo e terra, che resta comunque uno dei problemi più importanti e sentiti dall'intera umanità.

Il primo tentativo riuscito di questa unione avviene nel 1904, quando i fratelli Wright compiono il primo volo di qualche metro con il primo aeroplano: da quel momento in poi, visto che si impara a volare con un mezzo

¹⁰ Il nostro cervello funziona sotto forma di mente dotata di coscienza che, in altre parole, significa agire secondo una progettualità spazio-temporale che si basa sia su stimoli concreti, ossia sensoriali, che su stimoli culturali, ossia anche mentali. Uno di questi stimoli, che pone la mente umana di fronte alla assenza della sua stessa identità, è appunto la morte. Per ovviare a questa angoscia cognitiva, le risposte che l'umanità ha trovato sono e rimangono da sempre due: a) la presenza del nulla *post mortem*, oppure b) la presenza di una continuità nel regno della fede religiosa. Entrambe le soluzioni assolvono allo stesso problema, ossia quello di eliminare nel funzionamento del cervello l'idea della sua stessa negazione, proprio perché solo con la presenza del cervello esiste nella nostra coscienza, dunque nella mente, l'idea stessa di vita, dunque di progettualità spazio-temporale (Bertirotti A., 2012).



appositamente costruito e pensante, la *materia entra nel cielo*, avvicinando a noi lo spazio sopra di noi.

Anche in questo caso si infrange la legge della gravità e si dà l'avvio concreto ad uno degli aspetti più frequentati dell'immaginario umano: il volo, sintomo e simbolo di libertà, secondo spazi senza strade né tracce e percorsi ancora da tracciare (v. Fig. 7).

Ecco cosa rappresenta per noi il Cielo, in tutta la sua valenza sia antropologico-mentale che artistica: la possibilità di tracciare un disegno infinitamente ampio, senza limite, dove lo *spazio* incontra l'infinità del *tempo*, in un *istante continuo*. Per questo motivo i pesci di Ugo Locatelli sono blu (v. Figg. 8, 9), perché in questo colore si nasconde l'*altus* del mare e del cielo (in latino, il termine *altus* indica tanto la profondità quanto l'altezza).

Il passaggio dal concreto all'astratto è un antico e sempre comune metodo di lavoro e di studio, grazie al quale ogni nostra aspirazione, desiderio e bisogno si trasforma in un audace *design di progetto*.

#Methodology

Con il termine *metodologia* si vuole indicare quella riflessione filosofica sulle modalità e le tecniche di ricerca attraverso cui procede una disciplina scientifica. In altri termini ancora, la *metodologia* ricerca quegli assunti teorici grazie ai quali una disciplina è nelle condizioni di definirsi tale, secondo i principi dell'epistemologia.

La metodologia utilizzata in *Areale* è antropologicamente definita, perché si basa appunto sulla tendenza umana ad unire, secondo schemi logico-razionali, tutto ciò che apparentemente si presenta come sparso. Si tratta, dunque, di cercare un legame, proprio come accade nel caso della terra con il cielo, fra ciò che è piccolo, persino infinitamente piccolo, e ciò che è grande, oppure decisamente immenso.

In effetti, questo tipo di ricerca è il fine ultimo cui mira la conoscenza umana, nel momento in cui intenda evolversi in *sapienza*, ossia in quell'insieme di idee che cambiano concretamente il vivere umano e nello stesso

tempo sono alla base delle generazioni future. La *conoscenza* è l'insieme dei dati che la nostra mente raccoglie nel suo rapporto con il mondo esterno ed interno, ma è la *sapienza* il contenuto primigenio dell'educazione, perché rappresenta l'unione di conoscenza ed esperienza, che consente di preservare il futuro della nostra specie¹¹.

In altre parole, con la *sapienza* è possibile unire l'azione della mente in un tutto unico, in cui i dati della realtà – interna ed esterna a noi – acquistano un valore trasmissibile, grazie al quale le vite dei singoli individui assumono lo statuto unitario di *umanità*. A tal proposito diventa decisivo ed importante il ruolo che questo passaggio assume sia per la storia del mondo che della scienza specialmente per la sua capacità di collegare le differenze individuali con la percezione di libertà, dunque di creatività, che ognuno di noi percepisce all'interno dell'*umanità* intera. In altre parole ancora, in questa unione le singole individualità, ogni essere umano, si sente partecipe di un unico progetto esistenziale che tende al mantenimento della libertà creativa individuale, con la quale i dati della conoscenza si fondono con le esperienze universali, rendendole tanto uniche quanto simili fra loro.

In questa prospettiva, il *metodo indagativo areale*, con i suoi risultati, emerge in tutta la sua forza. Ogni particolare atto della visione, intesa come costruzione neuro-cognitiva della mente, è parte di un processo molto più vasto che la mente compie, nel tentativo di collegare il dato visivo con la propria storia personale, anche in una dimensione temporale.

L'istante continuo del pesce, grazie al quale lo spazio (dove si trova l'osservatore rispetto alla fonte luminosa) e il tempo in cui si manifesta l'istante sono legati fra loro in una apparente immobilità osservante, nella

¹¹ Cfr. Bertirotti A., 2011, *op. cit.* All'interno del sistema della cultura, la *tradizione* è la fonte delle *motivazioni* con le quali gli esseri umani realizzano l'adesione al passato, alle sue regole, e, nello stesso tempo, la formulazione di nuove prospettive future. In questo senso, la *tradizione*, insieme di conoscenze che si tramandano nei tempi, costituisce il *luogo mentale collettivo* nel quale abita il futuro di qualsiasi gruppo sociale e culturale. Ecco perché nella *sapienza*, unione di *conoscenza* ed *esperienza*, risiedono gli atteggiamenti evolutivi umani per eccellenza, grazie ai quali il futuro è una costante realizzazione del presente, una sua effettiva concretizzazione.

quale, però, tutto si muove e cambia. È un po' come stare al cinema e vedere le proprie proiezioni immaginifiche che si muovono dentro il mutare della figura che cambia, perché, rispetto al cinema, il contenuto semantico di questa figura è tanto generale quanto particolare.

Il contenuto di una forma qualsiasi è generale quando il suo grado di condivisione culturale è assai ampio, e tende all'universale; mentre è particolare quando il significato che assume è compreso quasi esclusivamente da colui che l'ha espresso, ossia da colui che ha fatto esperienza di quel significato.

Ecco perché la metodologia proposta in *areale* diventa applicabile anche ad altre forme del sapere umano: perché la relazione tra individuo e mondo passa dalla relazione fra l'interno delle proprie proiezioni psicologiche e l'esterno di una condivisione culturale probabile e, per Ugo Locatelli, certamente voluta.

#Skills

Gli strumenti utilizzati nella ricerca *areale* sono prevalentemente invisibili, come lo sono tutti gli strumenti umani e fin dall'origine dell'avventura *Sapiens sapiens*.

In effetti, qualsiasi artefatto è frutto della mente, in assenza della quale nessuna relazione interna ed esterna sarebbe stata possibile per noi. I concetti di *capacità* e *abilità* esistono dal momento in cui viene a crearsi un primigenio livello di *attenzione verso se stessi*, il proprio corpo e le proprie azioni, determinando successivamente la formazione della *coscienza*.

Dunque, il primo strumento per procedere in una ricerca visuale facendo appello al metodo *areale* è l'esercizio della *capacità attentiva* che deve, però, strutturarsi secondo una specifica *abilità attentiva*.

Con il termine *capacità* ci riferiamo a quell'insieme di possibilità/opzioni proprie della mente nell'esercizio delle sue funzioni e, da questo punto di vista, tutte le persone sono nelle condizioni di rapportarsi con il mondo facendo riferimento alla mente stessa. (cfr. Schacter D. L. *et al.*, 2010)

Con il termine *abilità*, ci riferiamo invece all'assunzione di tutti gli strumenti/*skills* necessari per esercitare al meglio una specifica capacità, e in questo contesto entra in gioco fortemente il passaggio dalla *conoscenza* alla *sapienza*¹². Proprio durante lo sforzo cognitivo e scientifico di questo passaggio, dall'individuo come capacità, al mondo come esperienza di sapienza, dunque abilità evolutiva, entra in gioco il linguaggio, il codice comunicativo utilizzato. Sarà, in effetti, il grado di efficacia ed efficienza del codice a determinare il successo o meno di questo passaggio, la presenza o meno, all'interno di un'opera *areale*, del suo livello di comunicazione.

La scelta dunque del codice da utilizzare per comunicare *arealmente* si è sempre indirizzata alla *non esclusione* delle diverse capacità umane, fornendo invece, e a tutti noi, materiale importante per stimolare processi inculturativi e acculturativi che, appunto, *contengano le differenze nella libertà*.

Al di là del mezzo di indagine utilizzato, quello che risulta comunque importante è giungere alla consapevolezza che l'immaginario umano si basa sulla costante presenza del concreto quotidiano nella nostra mente. Tentare di comprendere come questo concreto influisca nella costruzione dei desideri visuali, sonori ed artistici nei quali costruiamo le nostre possibilità future, significa lavorare per l'unione cognitiva di questi due aspetti (il concreto e l'immaginario), troppo spesso considerati antitetici, persino dalla scienza ufficiale. In realtà, nell'esercizio delle nostre facoltà mentali, riteniamo che il nostro cervello agisca senza operare nessuna differenza ontologica tra il materico e l'invisibile, il quotidiano reale e il non quotidiano *areale*, proprio perché per la mente si tratta solo di cambiare il contesto di realizzazione e non il metodo di intervento su di esso. Se così non fosse, quasi certamente non potremmo sognare ad occhi aperti, desiderare di realizzare abilità che le attuali capacità sembrano negarci, e saremmo condannati a soffrire di frustrazioni continue per la vita intera. E una delle cose che ci diciamo, quando siamo in questo stato, è che non riusciremo mai a cambiare davvero, perché questo non è possibile. Ebbe-

¹² Cfr. Bertirotti A., 2011, specialmente il cap. 5°.



ne, lo strumento eccellente per ogni immaginario umano è il *cambiamento come espressione privilegiata del funzionamento mentale*, e senza di questo non varrebbe nemmeno la pena di esistere in vita.

L'approccio areale

di Ugo Locatelli

Idee guida

La cartografia *areale* prende forma e si estende in un viaggio – iniziato nel 1997 – che genera mappe del mondo esterno_interno, modelli di un immaginario aperto sull'infinito. Ogni mappa è un insieme di materiali visivi, verbali e a volte sonori interconnessi, un ipertesto con molte entrate che interagiscono con il repertorio emotivo e cognitivo del lettore_osservatore, diverso da persona a persona come le impronte digitali.

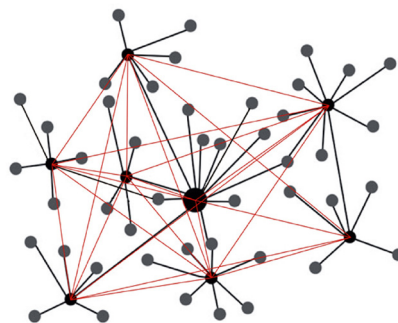


Fig. 3 – Locatelli U., *Struttura policentrica areale*, 2004

Nello scandagliare il mondo, l'interesse è rivolto alle cose che ci sono e si vedono, alle cose che ci sono ma non si vedono, alle cose che si vedono ma non ci sono, alle relazioni fra le cose, al non-ancora.

È noto che il linguaggio delle immagini tende a produrre senso secondo modalità solo parzialmente traducibili attraverso la parola; d'altra parte le

parole possono esprimere idee non rappresentabili con immagini. *Areale* tende a stimolare la capacità di “vedere nelle parole” e di “leggere nelle immagini” – per generare relazioni ed estensione di significato – attraverso un libero flusso di pensieri e di forme, per contiguità, somiglianze, sportingezze o contrasto.

Le pagine sintetiche dei progetti realizzati nel percorso *areale* dal 1997 al 2013 e il lavoro di ricerca e sperimentazione antecedente sono visibili nel sito¹³.

Di seguito, come esempi orientativi, un *concept*, tre cartografie e il videoprogetto *Un istante continuo*.

Altre idee guida e contributi di pensiero dalle più svariate fonti si trovano nella sezione *Materiali per un glossario*, che accompagna – in continua evoluzione – il percorso *areale* dal 1997 e del quale, in chiusura dell'articolo, si riporta una consistente selezione di voci.

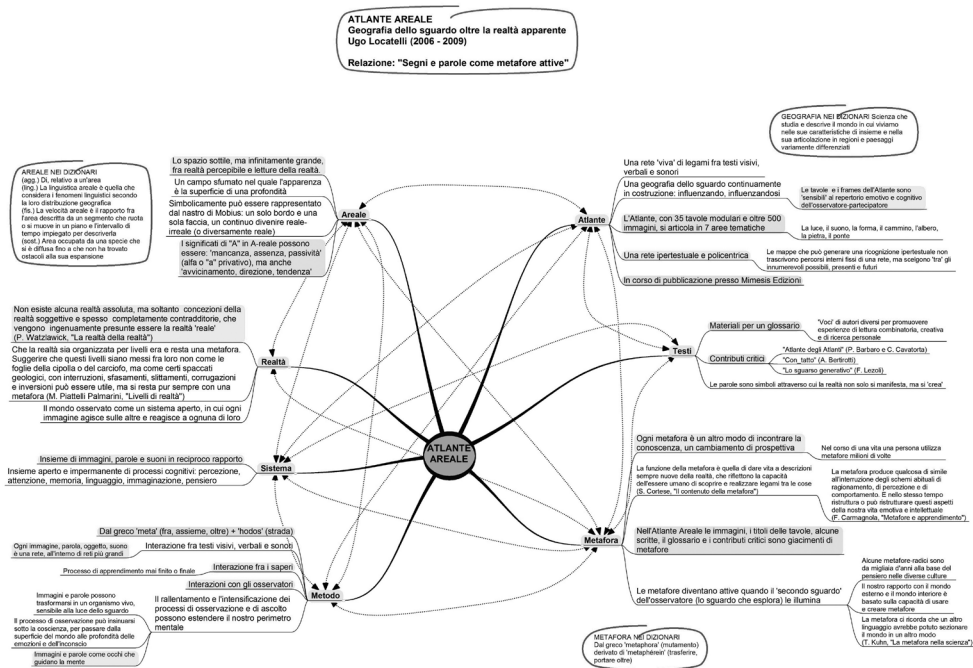
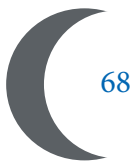


Fig. 4 – Locatelli U., *Concept per Atlante areale*, 2010.

¹³ <http://www.ugolocatelli.it>

Questa mappa, che contiene concetti e riferimenti guida sull'approccio *areale* e sul progetto dell'atlante interattivo, è stata predisposta per la conferenza "Segni e parole come metafore attive" all'eBookFest di Fosdinovo nel 2010. Suddiviso in sette aree tematiche, l'atlante è formato da 35 tavole modulari con oltre 500 immagini¹⁴.



Fig. 5 – Locatelli U., *Trapani areale – Vedere oltre la realtà apparente*, 2005

Gli elementi di questa cartografia rovesciano il concetto canonico di mappa, secondo il quale essa è una rappresentazione sintetica di un territorio. Qui la mappa è il territorio mentale iniziale di ogni osservatore.

Su questo lavoro si è focalizzata la tesi di laurea di Simona Licata all'Università degli Studi di Catania "Mente Areale: prospettiva di comunicazione multisensoriale", nell'anno accademico 2005-2006, corso di laurea in R.P., Relatore prof. Alessandro Bertirotti¹⁵.

¹⁴ http://www.ugolocatelli.it/UGO_LOCATELLI_files/4atlante%20areale%202029.8.12.pdf

¹⁵ http://www.ugolocatelli.it/UGO_LOCATELLI_files/8trapani%20areale%2015.8.12.pdf



Fig. 6 – Locatelli U., *Terra Areale – La mappa mutilata*, 2003-2004.

La mappa mutilata è il planisfero dal quale sono asportate le nazioni in guerra – interna o esterna – nel momento in cui viene disegnata. La loro temporanea sparizione segnala “l’etica smarrita” e la diffusione della predazione umana. È una metafotografia, tendenzialmente senza tempo in quanto attraversa il tempo, ridisegnandosi continuamente. Il senso della *Terra Areale* dipende da ciò che non si vede e da ciò che può scomparire¹⁶.

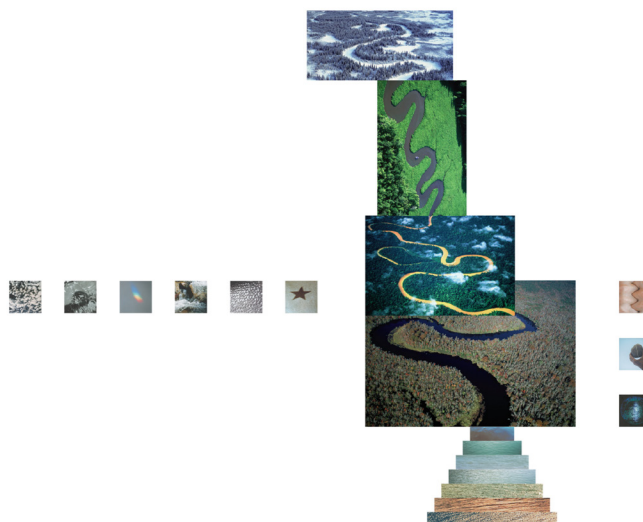


Fig. 7 – Locatelli U., *Paradiso areale*, mappa del *Paradiso visto dall'alto*¹⁷, 2000.
«...Ecco allora l'enigmatica presenza dei fiumi che formano l'asse

¹⁶ http://www.ugolocatelli.it/UGO_LOCATELLI_files/11biennaleD%27artesacra29.8.12.pdf

¹⁷ http://www.ugolocatelli.it/UGO_LOCATELLI_files/15Paradisoareale15.8.pdf

verticale di questo *paradiso visto dall'alto*. Sono quattro e scendono verso il basso, ciascuno ripreso in una delle quattro stagioni in quattro diversi territori. I fiumi non hanno inizio e non hanno fine, ma nella parte bassa dell'insieme che vediamo (dall'alto, appunto) si allarga un estuario composto da altre correnti d'acqua, ora rimesse in una scala digradante, ancora come nello schema del Purgatorio della *Commedia*. È questa la condizione dell'infinito mutamento, cui l'acqua dei fiumi presta la propria simbologia correndo a valle e prendendo colore dai territori che attraversa...» (Gazzola E., 2002).

Un istante continuo

L'idea guida del videoprogetto è che la forma degli esseri e delle cose non sia riducibile al loro aspetto esteriore, che è solo la superficie di un giacimento di possibilità di senso. Ogni forma (organica, inorganica, mentale, culturale, psicologica, creativa) si trasforma, esprimendosi in un processo continuo di forze interagenti¹⁸. Il titolo del video, *Un istante continuo*, accosta due parole che apparentemente esprimono concetti opposti: nella vita quotidiana il tempo, diviso in istanti-frazioni per esigenze pratiche, non coglie il continuo fluire della vita; il flusso è il tempo della coscienza, che scorre continuamente intrecciato all'istante precedente e a quello successivo. Il protagonista del video è un pesce, simbolo dell'elemento acqua, la nostra culla originaria. Qui è la metafora di un mondo immaginario, profondo e plastico, in cui le forme sono sfumate e l'essere può estendersi e fondersi in una coscienza che lo assorbe e lo comprende in una qualità più estesa.

Nella prima parte del video l'immagine-flusso di un pesce si decostruisce e si riconfigura continuamente attraverso 24 *frames*¹⁹ simili ma diversi, nello

¹⁸ Videoprogetto: Ugo Locatelli – Un istante continuo P. Nella cultura cinese il sostantivo *xing* che indica la forma (la manifestazione esterna di un essere o di una cosa) è anche un verbo che rinvia a fenomeni in trasformazione. Fenomeni che possiamo percepire o intuire se rallentiamo e acuiamo il processo di osservazione, per sottrarci all'abitudine che tende a generare luoghi comuni e 'cecità al cambiamento'.

¹⁹ Alcuni indizi sul numero 24: i 24 "atri della memoria" di Giordano Bruno (1591); la pellicola cinematografica standard riprende il visibile con 24 fotogrammi al secondo; le 24 ore del giorno; in alcune culture antiche questo numero indica l'armonia del cielo e della terra e l'insieme delle forze umane e delle sostanze originali.

spazio-tempo (Fig. 8). Nella seconda parte è lo schermo che si decostruisce in 24 piccoli “visori” non sincronizzati, ognuno con l'intera sequenza di 24 *frames*: così il tempo scorre non solo linearmente (da sinistra a destra è il “tempo di lettura” usuale), ma anche in profondità (Fig. 9). I poligonisfaccettature irregolari che visualizzano i cambiamenti progressivi della forma sono in qualche modo simili ai “quasicristalli” (v. glossario). E sono *contigui*: ogni modifica – anche minima – di un singolo elemento, genera contemporaneamente variazioni in tutti gli altri²⁰.

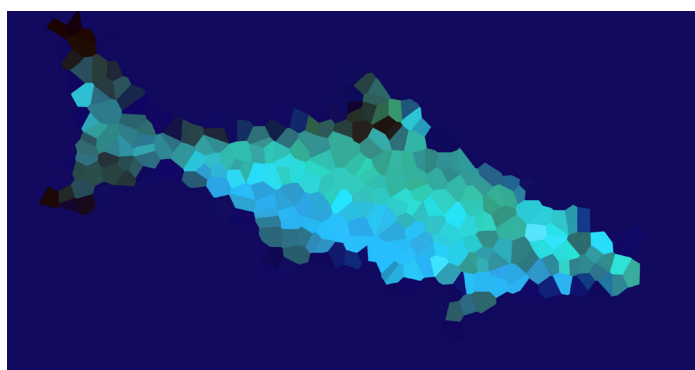


Fig. 8 – Locatelli U., *Un istante continuo*, frame dalla prima parte del video, 2012.

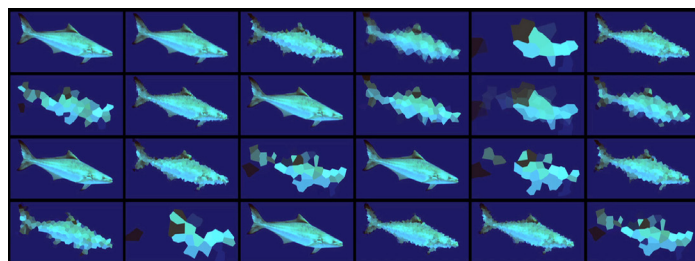


Fig. 9 – Locatelli U., *Un istante continuo*, frame dalla seconda parte del video, 2012.

Materiali per un glossario

I materiali per un glossario – contribuendo ad ampliare il campo di osservazione e interazione – sono parte integrante della *cartografia areale*.

²⁰ Gli antecedenti di questo videoprogetto recente sono segnalati nella pagina del sito: http://www.ngolocatelli.it/UGO_LOCATELLI_files/7riflessione areale 29.8.12.pdf

Poiché parole e concetti tendono a riflettere la cultura e la storia di chi li espone, vengono presentate “voci” di autori diversi, elementi costruttivi di un glossario in continua evoluzione: ogni espressione potrà essere considerata dal lettore con punti di vista differenti da quelli proposti, o integrata da altre definizioni. Questa selezione contiene sia termini nuovi che sviluppi di altri già presenti in progetti precedenti.

areale

1. *Areale* è un percorso di apprendimento, una storia aperta dello sguardo. Tende a ramificarsi in più direzioni, non come un albero ma come un cespuglio. È un modo, fra i possibili, di intrecciare ponti fra sperimentazione artistica, campi di sapere e di esperienza attraverso il rallentamento e l'intensificazione del processo di osservazione e di ascolto (Locatelli, 1997).

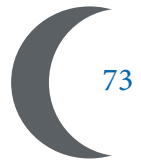
2. Di questa operazione *areale*, in cui siamo ormai coinvolti, stentiamo a governare la struttura di logica evolutiva e la complessità concettuale: forse perché assomiglia al tentativo di individuare le regole che governano il caos, un tema che non a caso affascina ed impegna fisici e filosofi (Dragone, 1999).

3. Tradotto nella pratica estetica, un sistema è “aperto” quando è perennemente modificabile, e perciò accresciuto di valore dalla relazione tra eventi, cose, persone, che nel tempo sussistono, intervengono, si modificano al suo interno e al di fuori di esso: relazioni tra elementi interni e tra margini permeabili a stimoli, variazioni, inserimenti, perturbazioni, ipotesi, informazioni, arricchimenti, significati. Un sistema aperto è sempre in corso d'opera (Gazzola, 1999).

4. Si crea così un luogo *altro*, che permette di scoprire aspetti nascosti delle cose, negandone altri che qualche momento prima erano dati per scontati e facendoli quindi scivolare, almeno per un istante, nell'irrealtà. Chi passa per *Areale* si muove in modo personale tra i dati raccolti e riveste le immagini e i testi di significati nuovi, arricchendo di fatto il sistema (Barbieri, 1999).

5. I Materiali per un glossario prendono la forma di una carta geografica, piegata come la pianta di una città e allegata al catalogo generale dell'esposizione. Voci scelte accuratamente, definizioni soggettive distillate, personali o citate, il tutto formante un paesaggio *a-reale*, vale a dire né reale né irreale, ma situato oltre queste categorie. La mappa aiuta a percorrere, nei suoi meandri complessi, le sue lentezze rassicuranti, le sue cascate inattese, i suoi vortici e anche le sue incertezze, il lungo fiume del pensiero, che attraversa contrade coltivate dai filosofi, dagli artisti, dai poeti, uomini e donne che hanno piantato, su territori bianchi come le zone ancora inesplorate del globo nei secoli scorsi, i semi dai quali ha germogliato tutta la ricchezza del nostro mondo, ricchezza costituita, prima di tutto, dalla distesa contenuta nella nostra testa e che il linguaggio permette di attraversare (Lunghi, 2000).

6. L'immagine *areale* risulta sempre transitiva, cioè indica la possibilità di un'uscita, di un'ulteriorità, di una spinta intenzionale verso la dimensione del futuro attraverso la ragnatela delle relazioni. [...] Queste operazioni legate all'idea di *Areale*, in fondo ci insegnano a mettere in atto una “naturale”, o comunque fisiologica, produzione di anticorpi



per fare fronte alla generalizzata dissipazione di immagini prodottasi nell'epoca dei media e della riproducibilità tecnica. L'autore cerca di fare, della curiosità e dell'attenzione alle cose, un abito morale e una consuetudine dell'intelligenza, contro le insidie della "distrazione", oppure del lasciarsi vivere subendo l'oggettività del mondo e dei rapporti costituiti, delle cose come sono (Vescovo, 2003).

7. *Areale* diventa in sostanza un luogo continuamente *de finito*, senza posa e, in una certa accezione, in continuo rinnovamento cognitivo. La definizione del luogo *areale* è l'esempio di come sia quotidiana, ancorché inconsapevole, l'adozione di punti di vista, grazie ai quali le nostre espressioni di giudizio sulla realtà-arealtà sono utilizzate per comunicare parziali visioni, anche e soprattutto di noi stessi (Bertirotti, 2004).

8. *Areale* è una porta tra il reale e l'irreale; quella porta siamo noi (Licata, 2006).

9. Confrontando le lingue nel contesto dello spazio, la linguistica *areale* ha introdotto diversi concetti, come il prestito, il calco, la diffusione, l'alleanza di lingue ecc. (Zima, 2006).

10. Il sistema *Areale* non è solo una ricerca teorica, ma un vero e proprio strumento che può essere finalizzato ad obiettivi didattici e progettuali. Vedere la realtà da un altro punto di vista, di fatto un'altra realtà, estrapolarne elementi nuovi e ispiratori, cercare di visualizzare e condividere queste "scoperte" di senso. In questo scenario, *Areale* suggerisce una metodologia d'approccio che non porta volutamente a risultati chiusi, ma genera continue aperture multiversali che sono un *habitat* ideale per l'innovazione, sia incrementale che radicale. Per come è strutturato, infine, "obbliga" positivamente ad un *crossover* culturale continuo, che è la condizione necessaria per l'emersione di un flusso creativo (Bergonzi, 2007).

11. Il sistema *Areale* non è solo il risultato di una ricerca personale, ma un "modello" che lascia tracce sensibili sulle frontiere della ricerca antropologica, in una società che sta attraversando forti cambiamenti proprio sul piano della rappresentazione e della comunicazione (Marchis, 2007).

12. Discipline e approcci, a fronte dell'aumentata complessità del reale, in ogni campo, in epoca moderna, hanno presentato un carattere ambivalente: hanno affinato i loro strumenti, ma, contemporaneamente, si è registrato al loro interno uno specialismo sempre più distaccato dal sapere ordinario e dall'esperienza quotidiana. La consapevolezza della portata di questi problemi è alla base del mio interesse per il lavoro *Areale*, che seguo da molto tempo: ritengo, infatti, che rappresenti un tentativo, perseguito con grande rigore e coerenza, di gettare un ponte fra discipline ed esperienza, condotto attraverso una rara capacità di muoversi sui piani dell'osservazione e dell'ascolto, della comunicazione fra campi disciplinari, dell'interferenza fra linguaggi diversi (Spagnoli, 2007).

13. La soglia come luogo *areale*, luogo di continuità, di passaggio ininterrotto, ma anche di fissità e di concentrazione del pensiero. Un infinitamente piccolo che si dilata e si espande in un possibile infinitamente grande. Allora è in questa fase e in questo luogo non più "solamente fisico", ma altrettanto mentale e temporale che avviene quello che dice Michel Butor: «In un passo di Jean Santeuil dove parla di Monet, Proust ci dice che è meraviglioso dipingere quello che vediamo, ma che è più interessante ancora dipingere quello che non vediamo, ma anche dipingere ciò che credevamo di vedere, e che di fatto non vedevamo, dipingere *que l'on ne voit pas ce qu'on voit*» (Ostorero, 2007).

14. *Arealità* – scrive Jan Luc Nancy (1992) – è una parola desueta che indica la natura e la proprietà di *area*. Per caso la parola si presta anche a suggerire una mancanza di

realtà o, meglio, una realtà tenue, leggera, sospesa.

arte

1. Non è che l'arte sia l'espressione dell'inconscio; piuttosto essa si occupa del rapporto tra i livelli inconsci, consci ed esterni del processo mentale (Bateson, 1972).

2. Le opere d'arte sono entità di qualità intermedia fra un pensiero e una cosa (Coleridge, 1942).

3. L'arte non è da guardare: è l'arte che ci guarda. Ciò che per gli altri è arte, non lo è altrettanto per me e viceversa. Ciò che prima per me era o non era arte, può aver perso o acquistato il suo valore nel frattempo, e anche più volte. Così l'arte non è oggetto, ma esperienza; per percepirla dobbiamo essere ricettivi. Per questo l'arte è là dove l'arte ci tocca (Albers, 1950).

4. Quello che mi colpisce è il fatto che nella nostra società l'arte sia diventata qualcosa che è in relazione soltanto con gli oggetti, e non con gli individui, o con la vita. E che l'arte sia qualcosa di specializzato, che sia fatta da quegli esperti che sono gli artisti. Ma perché la vita di tutti i giorni non potrebbe diventare un'opera d'arte? Perché una lampada o una casa potrebbero essere un'opera d'arte, ma non la nostra vita? (Foucault, 1983).

5. L'arte è importante come mezzo per restare in vita negli interstizi del tessuto contratto della società organizzata (Duchamp, 1968).

6. L'arte può rendere visibile il formarsi di un'idea: in questa prospettiva, l'opera – che è il mezzo e non il fine – presenta sia il risultato di un processo che il processo stesso (Locatelli, 1997).

attenzione

Dovunque si posi la tua attenzione, in quel punto preciso, *sperimenta* (Mumon, 1183-1260).

cammino

Nella tradizione alchemica, il viaggio è innanzitutto un viaggio di scoperta nel Sé, poiché la conoscenza del mondo esterno passa attraverso la conoscenza del mondo interno. Un cammino di lunghezza indefinita e infinita: la *longissima via* del processo d'individuazione (Schwarz, 1979).

cartografia

1. Riflettendo sul processo che porta alla forma cartografica, nel quale intervengono diversi fattori, Emanuela Casti considera la carta come traduzione attraverso i segni della realtà percepita dall'uomo. Nel testo vengono trattati i seguenti temi: la carta geografica come strumento utilizzato nel processo di territorializzazione; la carta come campo semiotico, in quanto costituisce un sistema comunicativo; il suo dominio semantico, cioè il processo di significazione dei luoghi; la sintassi della carta, vale a dire gli elementi che la compongono e le loro relazioni; le implicazioni pragmatiche del mezzo cartografico. Un concetto centrale nello studio è quello di "autoreferenza cartografica", definito come la capacità della carta di comunicare all'osservatore informazioni indipendentemente dall'intenzione del suo costruttore, permettendogli un uso che può essere diverso da quello previsto dall'autore (Casti, 1998).

2. Le tavole della cartografia *areale* sono in qualche modo analoghe alle antiche mappe: strumenti di lettura e interpretazione del mondo utilizzati dagli esploratori per sco-



prire luoghi sconosciuti, o per individuare nuove caratteristiche di un luogo già noto (Locatelli, 2010).

connessione

1. Intero e non intero, convergente e divergente, consonante e dissonante: e da tutte le cose l'uno e dall'uno tutte le cose (Diano - Serra, 1993).

2. Le "connessioni" umane plasmano lo sviluppo delle connessioni nervose che danno origine alla mente (Siegel, 2001).

conoscenza

1. Mentre il raggio della conoscenza si allunga, la circonferenza dell'ignoto si estende (McKusick, 2003).

2. Poiché l'esperienza eccede sempre la nostra capacità di elaborazione e l'autocoscienza non è mai completa, i significati prodotti dalla conoscenza non sono mai stabili, ma sempre mutevoli. Tale instabilità contiene una promessa di creatività e una minaccia di distruzione (Taylor, 2005).

3. I primitivi e i prealfabetici fanno tutt'uno del tempo e dello spazio e vivono più in una dimensione acustica, orizzontale, sconfinata e olfattiva che in uno spazio visivo. Nelle loro rappresentazioni grafiche inseriscono non soltanto ciò che vedono, ma tutto ciò che conoscono (McLuhan - Fiore, 1968).

4. La conoscenza nasce quando si ignora l'ignoranza (Foerster, 1987).

contatto

La coscienza e il nitrato d'argento non dimenticano le cose che entrano in contatto con loro (Holmes, 1859).

contesto

1. L'intreccio dei fili in una stoffa di concetti (Foerster, 1987).

2. Un insieme di eventi, oggetti, situazioni, segni, parole, suoni che determina o modifica l'interpretazione a seconda dei soggetti osservatori in un dato momento (Locatelli, 2010).

continuum

Insieme di varietà linguistiche non separate da confini netti, con punti di contatto e di sovrapposizione che determinano il passaggio graduale dell'una nell'altra (Zingarelli, 1995).

cosa

1. Si crede che l'apprendimento di una lingua consista nell'imparare a denominare degli oggetti, oggetti come uomini, forme, colori, dolori, stati d'animo, numeri, etc. L'atto del denominare è visto come qualcosa di simile all'imporre alle cose un'etichetta che la contraddistingua. Si può anche considerare ciò una preparazione all'uso delle parole. Ma, ecco il punto: *per che uso* tutto questo è una preparazione? (Wittgenstein, 1953).

2. Ogni cosa ha cento lati, ogni lato ha cento correlazioni, ogni correlazione ha tempi e luoghi diversi (Musil, 1976).

3. È il significato che fa scorgere la cosa, che la trae dal nulla (Zolla, 2002).

4. Ogni "cosa" è, anche, l'anagramma di "caos" e di "caso" (Locatelli, 2010).



coscienza

La coscienza esige l'interazione fra un oggetto e un soggetto che, tuttavia, non è autoconsapevole. Prima di questa interazione attiva, o indipendentemente da essa, non esistono né soggetti né oggetti; ognuno emerge attraverso e nell'altro; inoltre, soggetti e oggetti sono sempre avvolti in reti di relazioni con altri oggetti e soggetti (Taylor, 2005).

fotografia

1. Le immagini dell'industria fotografica non sono più di chi le realizza. Sono territori immateriali dove l'occhio di ogni osservatore può liberamente navigare, indugiare, ricercare il proprio soggettivo centro di interesse (Holmes, 1859).

2. La fotografia produce effetti sui nostri sensi, sul nostro linguaggio e sui nostri processi mentali (McLuhan, 1967).

3. Fotografare significa scrivere con la luce: un modo – fra i possibili – di sottrarre segni a sguardi sordi e uniformi (Locatelli, appunti, 1962).

immagine

1. Una figura ha, per chi la osserva, un significato che dipende dalle proprie esperienze e conoscenze. Da questo punto di vista l'immagine non è una mera rappresentazione della "realtà", bensì un sistema simbolico (Gombrich, 1978).

2. Nel profondo del mare/ tutte le molecole ripetono/ l'altrui struttura/ finché se ne formano di nuove e complesse/ ne creano altre a propria immagine/ e inizia una nuova danza/ (Feynman, 1989).

3. L'immagine che ogni uomo ha del mondo è, e sempre rimane, una costruzione della sua mente, e non si può provare che abbia alcuna altra esistenza (Schrodinger, 1967).

4. L'immagine entra nell'immaginario, sollecitando associazioni, fantasie, allusioni, e convocandosi nel gioco della poliedricità visiva e dell'illusione. La forma si disfa, si dissolve, si rigenera nell'apparenza, così da ritrovare nuove identità, ulteriori confini, come metafora degli avvicendamenti vitali, del senso come progetto e come divenire (Appiano, 2004).

5. Come se il principio cinematografico di Resnais – “che qualcosa accade intorno all'immagine, dietro l'immagine e anche all'interno dell'immagine” – **abitasse tutte queste stanze del tempo e del pensiero mostrandoci l'immagine all'interno dell'immagine** (Buci-Glucksmann, 1996).

interpretazione

L'opera perciò ha infiniti aspetti, che non ne sono soltanto parti o frammenti, perché ciascuno di essi contiene l'opera tutta intera, e la rivela in una determinata prospettiva. Gli infiniti punti di vista degli interpreti e gli infiniti aspetti dell'opera si incontrano e si rispondono, sì che un determinato punto di vista riesce a rivelare l'opera intera solo se la cogli in quel suo determinatissimo aspetto, e un aspetto particolare dell'opera, che la svela intera sotto una nuova luce, deve attendere il punto di vista capace di captarlo e prospettarlo. Tutte le interpretazioni sono definitive nel senso che ciascuna di esse è, per l'interprete, l'opera stessa, e provvisorie nel senso che ogni interprete sa di dover sempre approfondire la propria. In quanto definitive, le interpretazioni sono parallele, sì che una esclude le altre pur senza negarle (Pareyson, 2002).

ipertesto

I principi che caratterizzano un ipertesto sono sei: *principio di metamorfosi*: la rete ipertestuale è continuamente in costruzione e rinegoziazione; *principio di eterogeneità*: i nodi e i legami di una rete ipertestuale sono eterogenei; *principio di molteplicità e inscatolamento delle scale*: l'ipertesto si organizza su un modello "frattale", cioè qualsiasi nodo o legame può rivelarsi composto da una rete; *principio di esteriorità*: la rete non possiede unità organica, né motore interno; *principio di topologia*: negli ipertesti tutto funziona secondo il principio di prossimità, di vicinanza; tutto quel che si sposta deve prendere la rete ipertestuale così com'è, o deve modificarla; la rete non è nello spazio, essa è lo spazio; *principio di mobilità dei centri*: la rete non ha centro, ma possiede diversi centri che sono come tanti punti luminosi continuamente in movimento (Levy, 1992).

mappa

Immaginiamo che una porzione del suolo d'Inghilterra sia stata livellata perfettamente e che in essa un cartografo tracci una mappa d'Inghilterra. L'opera è perfetta: non c'è particolare del suolo d'Inghilterra, per minimo che sia, che non vi sia registrato; tutto ha lì la sua corrispondenza. La mappa, in tal caso, deve contenere una mappa della mappa, che deve contenere una mappa della mappa della mappa e così all'infinito (Royce, 1913-1916).

memoria

Con il termine rappresentazione mentale si fa riferimento, in psicologia cognitiva, al modo in cui acquisiamo e memorizziamo conoscenza. Il prodotto principale del nostro cervello è un mondo rappresentativo, parallelo al mondo percettivo, che permette all'individuo di interagire con la realtà che lo circonda, mediante la rappresentazione del sé, dell'ambiente e del sé che vi agisce. La funzione che ci permette di trattenerne e di elaborare con gli occhi della mente una rappresentazione quando il suo substrato non è più presente si identifica con il concetto di "memoria che lavora", la *working memory* degli anglosassoni (Brugnoli, 2001).

mente

1. All'esterno il cielo vuoto di sostanza e caratteristiche; all'interno la natura della mente vuota di sostanza e caratteristiche/ Il modo in cui il cielo privo di sostanza appare è quello di poter apparire come qualsiasi cosa/ La natura della mente priva di sostanza e ininterrotta può a sua volta apparire come qualsiasi cosa/ (Ko brag pa, 1170-1249).

2. Dovunque la tua mente stia vagando, all'interno o all'esterno, proprio in questo punto, *questo* (Mumon, 1183-1260) .

3. La nave Mente galleggia e fluttua sull'oceano Corpo (Valéry, 1988).

4. La mente è una rete di reti di reti (Locatelli, 2010).

metafora

1. La metafora produce qualcosa di simile all'interruzione degli schemi abituali di ragionamento, di percezione e di comportamento, e nello stesso tempo ristrutturata o può ristrutturare questi aspetti della nostra vita emotiva e intellettuale. Sembra che si abbia a che fare con l'irruzione di un aspetto inusitato in un tessuto consueto preesistente, con una violazione delle abitudini (Carmagnola, 1996).



2. La metafora ci ricorda che un altro linguaggio avrebbe potuto localizzare articolazioni diverse, che esso avrebbe potuto sezionare il mondo in un altro modo (Kuhn, 1983).

mondo

1. Non dobbiamo dunque chiederci se percepiamo veramente il mondo, dobbiamo invece dire: il mondo è ciò che noi percepiamo (Merleau-Ponty, 1945).

2. Il mondo dei simboli, il *mundus imaginalis*, territorio reale quanto la “realtà”, che si stende fra il pensiero e le sensazioni, è un mondo in cui esiste la totalità delle forme e delle figure, delle dimensioni e dei corpi, con tutto ciò che vi è connesso: movimenti, quiete, posizioni, configurazioni, etc., tutte sussistenti per se stesse, “sospese”, vale a dire senza essere contenute in un luogo, né dipendere da un sostrato (Corbin, 1976).

3. Senza uscire dalla porta, conoscere il mondo! Senza guardare dalla finestra, vedere la Via del cielo. Più lontano si va, meno si conosce (Lao-Tzu, IV sec. a.C.).

4. Questi due mondi – il visibile e l’invisibile – sono in contatto. Il confine che li distingue, li unisce (Florenskij, 1922).

5. In ogni atomo ci sono mondi dentro altri mondi (Valmiki, II-I sec. a.C. circa).

6. Il mondo che abbiamo sotto gli occhi ne vela altri: *exterior velat, interior re-velat* (Locatelli, 2010).

occhio

1. L’occhio percorre le forme creando per sé delle mappe, le quali, a loro volta, danno vita a modelli in perenne autogenerazione e trasformazione morfologica. Nei labirinti visivi in cui l’occhio non trova un’uscita, un’interpretazione e una spiegazione stabile, o le trova a fatica, le figure si intrecciano in una continua instabilità, mutuamente impegnate a riversarsi in altri percorsi, in nuovi ruoli (Appiano, 2004).

2. *Vai oltre ciò che vedi*. Si è soliti pensare che l’irreale sia l’esatto contrario del reale, come se la nostra esistenza si spendesse ora nell’una ora nell’altra dimensione. Al contrario, la nostra mente sperimenta tutti i giorni innumerevoli esperienze in bilico tra irreale e reale. L’*areale* è lo spazio di questo equilibrio tra la realtà e i suoi opposti. Dove si chiude un occhio alla realtà e si apre un occhio all’irrealtà. Le cose non sono più solo come sembrano: diventano immagini, ricordi, sogni. E il desiderio rinasce (Miretta, 2006).

osservatore

1. Un osservatore, mentre descrive un mondo, sta contemporaneamente descrivendo se stesso che descrive quel mondo (Gargani, Iacono, 2005).

2. Nel principio quantistico nulla è più importante di questo fatto, e cioè che esso distrugge il concetto di mondo inteso come “qualcosa che sta fuori di qui”, con l’osservatore a distanza di sicurezza, separato da esso da lastre di vetro spesse venti centimetri. Anche quando osserva un oggetto così minuscolo come un elettrone, l’osservatore deve spaccare il vetro: deve entrare, deve installare il dispositivo di misura che ha scelto. Sta a lui decidere se misurare la posizione o la quantità di moto. L’installazione del dispositivo per misurare una delle due grandezze gli impedisce e gli esclude la possibilità di installare il dispositivo per misurare l’altra grandezza. Inoltre, la misurazione cambia lo stato dell’elettrone. Dopo, l’universo non sarà mai più lo stesso. Per descrivere ciò che è accaduto, bisogna eliminare la vecchia parola “osservatore” e sostituirla con il nuovo



termine “partecipatore”. In un certo qual modo, l’universo è un universo partecipatorio (Wheeler, 1973).

pensiero

1. Un pensiero senza linguaggio sembra esistere solo *come germoglio e come trapasso*. Forse il momento decisivo della conoscenza – il balzo verso il nuovo, l’inizio, il primo, originario comprendere – avviene nel pensiero senza linguaggio (Jaspers, 1970).
2. Ogni Pensiero emette un Colpo di Dadi (Mallarmé, 1897).
3. Guarda un oggetto, poi lentamente allontana da esso lo sguardo, poi lentamente allontana da esso il pensiero. *Allora* (Mumon, 1183-1260).

quasicristalli

Daniel Schechtman ha scoperto nei primi anni ottanta materiali in cui gli atomi si dispongono in un modo che “non si può definire ordinato, ma neppure disordinato: potremmo dire quasi ordinato oppure quasi disordinato”. Per le loro proprietà questi bizzarri materiali sono stati chiamati *quasicristalli*. La scoperta non fu accolta favorevolmente dalla comunità scientifica, perché metteva in discussione una consolidata teoria cristallografica. Negli anni successivi sono stati ottenuti per via sintetica centinaia di nuovi *quasicristalli*, sia con simmetria icosaedrica sia con altre diverse simmetrie “impossibili”. Nel 2011 Daniel Schechtman è stato insignito del Premio Nobel per la Chimica “per la scoperta dei quasicristalli” e perché hanno “fondamentalmente cambiato il modo in cui i chimici osservano la materia”.

Nel 2009, sono stati trovati *quasicristalli* in una roccia di icosaedrite naturale risalente a circa 4,5 miliardi di anni fa proveniente dal fiume Khatyrka in Russia. L’analisi, mediante spettrometria di massa degli isotopi di ossigeno presenti nella roccia, ha permesso di stabilire che la sua origine è molto probabilmente extraterrestre. Poiché i *quasicristalli* presentano proprietà non convenzionali, sono materiali molto promettenti per potenziali applicazioni. Inoltre, la loro presenza in frammenti meteoritici permette di avere importanti informazioni, sulla nascita e i processi che hanno portato alla formazione del sistema solare (Teccani.it, 2011).

realtà

1. A parziale correzione di quanto affermavano gli empiristi: “Nihil in intellectu quod prius non fuerit in sensu”, si può affermare che il cervello non ha bisogno del continuo flusso di informazioni dai sensi per avere una rappresentazione del “reale”. Ne danno testimonianza i sogni, le immagini mentali dei nostri ricordi o addirittura le immagini create dalla nostra mente (Maffei - Fiorentini, 1995).

2. Il mistero non è una delle possibilità di esistenza del reale, ma ciò che è necessario perché esista un reale. E la poesia, mezzo di conoscenza, ci aiuta a vivere nel mistero che ci circonda (Magritte, 1965).

3. Procedendo dal noto all’ignoto, possiamo sperare di accrescere la comprensione della realtà, ma siamo anche obbligati ad apprendere un significato nuovo della parola “comprendere”. [...] Negli esperimenti sugli eventi atomici noi abbiamo a che fare con cose e fatti, con fenomeni che sono esattamente altrettanto reali quanto i fenomeni della vita quotidiana. Ma gli atomi e le stesse particelle elementari non sono altrettanto reali; formano un mondo di possibilità e di potenzialità piuttosto che un mondo di cose o di fatti. Vi è qui una strana specie di realtà fisica a egual distanza tra la possibilità e la realtà (Heisenberg, 1961).



4. Che cosa è reale? In che senso si può parlare della realtà di un sogno o di una fantasia? Tutti noi ci immergiamo quotidianamente in molti mondi e, finché vi siamo immersi, li consideriamo reali. Per dirla con Bateson e Goffman, attraversiamo più *frame*. Sul piano cognitivo questa consapevolezza si traduce in un crescente indebolimento dell'idea di realtà. L'incubo di *Matrix* e di *Truman Show* si fa quotidiano: chi può dirmi che io non sia dentro una *fiction*? Chi può assicurarmi che io decida davvero? (Gargani, Iacono, 2005).

5. Non c'è un punto in cui possiamo calare l'ancora e dire: la percezione comincia qui, comincia in questo modo. La realtà non può essere intesa come "data" così che noi si debba percepirla e raccoglierla (Varela, 1988).

6. Ivi non giunge la vista, né la parola, e neppure la mente. Non sappiamo né conosciamo in quale modo la si possa insegnare (Della Casa, 1976).

7. La nozione che la realtà sia organizzata per livelli era e resta una metafora. Suggestire, come personalmente vorrei fare, che questi livelli siano messi fra loro non come le foglie della cipolla o del carciofo, ma come certi spaccati geologici, con interruzioni, sfasamenti, slittamenti, corrugazioni e inversioni può essere didatticamente utile, ma resta pur sempre una metafora (Piattelli Palmarini, 1987).

8. Non esiste alcuna realtà assoluta, ma soltanto concezioni della realtà soggettive e spesso completamente contraddittorie, che vengono ingenuamente presunte *essere* la realtà "reale" (Watzlawick, 1976).

9. La realtà come un insieme *mobile* di livelli permeabili, una scacchiera dai molteplici percorsi (Locatelli, 2010).

relazione

Il mondo è l'insieme delle relazioni, non delle cose. Le relazioni sono l'unico luogo generativo. Ogni fenomeno è una rete di relazioni (Locatelli, 2010).

risonanza

1. Modalità di percepire – soprattutto le forme a contenuto espressivo – in modo più intuitivo e suggestivo che analitico (Buhler, 1913).

2. La Risonanza rappresenta l'algoritmo attraverso il quale la conoscenza di un frammento urta altri frammenti in un'onda senza fine. Il "Glossario areale" è il luogo in cui, nella rete dei frammenti, risuona la complessità dei sistemi in equilibrio dinamico; nel glossario il nodo di ciascuna definizione costituisce un apriori cognitivo, ma non garantisce kantianamente l'oggettività del sapere, bensì la direzione della risonanza. Nel grafo dei frammenti, la definizione è il nodo della pace temporanea; ma l'equilibrio dei sistemi complessi è continuamente instabile e in perenne adattamento. Nella complessità il conflitto coesiste con l'armonia in cui "tutto si tiene", la deformazione e la distruzione delle parti coesistono con la capacità di *cross fertilization* dell'interazione cognitiva (Paini, 2004).

sguardo

1. Lo sguardo spesso regala verità incidentali che ci interessano molto di più del soggetto principale dell'immagine (Olmes, 1863).

2. Lo sguardo è un rivelatore reciproco, di chi guarda e di chi o cosa viene guardato. Lo sguardo ha molti punti di vista (Locatelli, 2010).



tangram

È un gioco millenario cinese composto da sette forme geometriche ricavate dalla scomposizione di un quadrato. Combinando opportunamente tutti gli elementi è possibile ottenere un numero infinito di figure. Il *tangram* è anche una pratica che concerne la filosofia della mutazione (il conoscere che una cosa può essere anche un'altra cosa) e della relazione: non è possibile osservare la realtà isolandone una parte e tentando di spiegarla prescindendo dai legami con il resto del mondo. Ciò che è "finito" è una non-realtà, che diventa comprensibile solo "risolvendosi" nell'infinità. Così che il *tangram* può essere considerato una metafora del *sistema areale* (Locatelli, 2010).

vedere

1. Uno sguardo che, non vedendo ciò che si aspetta di vedere, ne deduce che non c'è niente da vedere (Lacan, 1972).

2. Queste opere non sono state create perché siano "belle da vedere", ma perché siano "belle da pensare" (Burnham, 1973).

3. Il nome cinese *Kuan* (la Visione) ha, con un leggero cambiamento di tono, un duplice significato. Da un lato significa il contemplare, il vedere, dall'altro l'essere visto (Wilhelm, 1991).

4. Quando si vede tutto, non vale niente. L'indifferenza alle differenze aumenta con la riduzione del valido al visibile (Debray, 1999).

5. La visione, alla fine, è una mescolanza di immagini interne ed esterne. L'immagine dall'esterno viene sempre modificata da una seconda immagine proveniente dall'interno (Mistura, 1997).

Riferimenti bibliografici

- Albers J. (1950), in *Omaggio al quadrato*, catalogo della retrospettiva a cura di P. Weiermair, Silvana Editoriale, Milano, 2005.
- Appiano A. (2004), *Comunicazione visiva. Apparenza, realtà, rappresentazione*, Utet, Torino.
- Aristotele (2011), *Fisica*, Bompiani Editore, Milano.
- Barbieri N. (1999), *A rebours da Areale alle origini*, in "Piacentini" n. 3, Piacenza.
- Bergonzi F. (2007), *Brain Building vs Bunker* in Locatelli U. (2007).
- Bertirotti A. (2004), *Apparente-mente*, in Locatelli U. (2004).
- Bertirotti A. (2011), *La mente ama. Per capire ciò che siamo con gli affetti e la propria storia*, Il Pozzo di Micene Editore, Firenze.
- Bertirotti A. (2013, in stampa), *Il mosaico del buon senso. Alla ricerca della giusta misura*.
- Brugnoli P. (2001), *Neurofisiologia di realtà percepita e realtà rappresentata: quale relazione tra "working memory" e visualizzazione mentale in ipnosi*, in "Acta Hypnologica" n. 3, Verona.
- Bruno G. (1591), *De imaginum, signorum et idearum compositione*, Apud Ioan, Vvechelum & Petrvm Fischerum consortes, Francofurti.
- Buci-Glucksmann C. (1996), *L'oeil cartographique de l'art*, Galilée, Paris.

- Burnham J. (1973), *The structure of art*, Braziller, New York.
- Carmagnola F. (1996), *Metafore e apprendimento*, in “Sviluppo & Organizzazione” n. 153, Este, Milano.
- Casti E. (1998), *L'ordine del mondo e la sua rappresentazione*, Unicopli, Milano.
- Chiarelli B. (2003), *Dalla natura alla cultura. Principi di Antropologia Biologica e Culturale*, Vol. II, Piccin Editore, Padova.
- Chiozzi P. (2008), *Antropologia della libertà*, Bonanno Editore, Acireale-Roma.
- Coleridge S.T. (1942), *Sulla poesia e sull'arte*, in *Poesie e prose*, Utet, Torino.
- Corbin H. (1976), *Corpo spirituale e Terra celeste*, Adelphi, Milano.
- Damasio A. (2012), *Il sé viene alla mente. La costruzione del cervello cosciente*, Adelphi, Milano.
- Debray R. (1999), *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Il Castoro, Milano.
- Della Casa G. (a cura di, 1976), *Upanisad*, Utet, Torino.
- Diano C. – Serra G. (1993), *Eraclito (550-480 a. C.)*, Mondadori, Milano.
- Dragone P. (1999), *Un percorso su tracce areali*, in Locatelli U. (1999).
- Duchamp M. (1968), M. Duchamp, in *Marcel Duchamp – A. Schwarz*, Fabbri, Milano.
- Fagnoni R. (2009), *A colori. Strategie di progetto per l'utenza debole*, Alinea Edizioni, Firenze.
- Fagnoni R., Puri, G., & Sabeto, C. (2012), *Design activities*, Genova University Press, Genova.
- Feynman R. (1989), *Che t'importa di ciò che dice la gente?*, Zanichelli, Bologna.
- Florenskij P. (1922), *Le porte regali*, Adelphi 1977, Milano.
- Foerster H. (1987), *Sistemi che osservano*, Astrolabio, Roma.
- Foucault M. (1983), *Postfazione* alla monografia di Dreyfuss e Rabinow *La ricerca di Michel Foucault* (1983), Ponte alle Grazie, Firenze.
- Gargani A.G. – Iacono A.M. (2005), *Mondi intermedi e complessità*, ETS, Pisa.
- Gazzola E. (1999), *Un'Arte Sistemica*, in Locatelli U. (1999).
- Gazzola E. (2002), *D'una fotografia che aspetta* in “Reale. Il lavoro della memoria”, Libri Scheiwiller, Milano.
- Gombrich E.H. (1978), *L'immagine visiva*, in *Illusione e realtà*, Letture da “Le Scienze”, Milano.
- Govinda A. (1947), *Foundations of Tibetan Mysticism*, S. Weiser, New York.
- Heisenberg W. (1961), *Fisica e filosofia*, Il Saggiatore, Milano.
- Heisenberg W. (1942), *Ordinamento della realtà*, manoscritto pubblicato nell'edizione postuma delle sue opere complete (1984), *Gesammelte werke*, a cura di W. Blum e al., Piper, Munchen.



- Holmes O.W. (1859), *Il mondo fatto immagine*, Costa & Nolan, Genova, 1995.
- Jaspers K. (1970), *Sulla verità*, a cura di U. Galimberti, La Scuola, Brescia, 1970.
- Ko brag pa (1170-1249), in *Il grande sigillo* di Milarepa, Mimesis, Milano, 2004.
- Kuhn T. (1983), *La metafora nella scienza*, Feltrinelli, Milano.
- Lacan J. (1972), *Il seminario sulla lettera rubata*, in *La cosa freudiana e altri scritti*, Einaudi, Torino.
- Lao Tzu (IV sec. a.C.), *Tao the Ching*, Mondadori 1998, Milano.
- Levy P. (1992), *Le tecnologie dell'intelligenza*, A/Traverso, Milano.
- Licata S. (2006), *Mente Areale: prospettiva di comunicazione multisensoriale*, Tesi di laurea - Università degli Studi di Catania.
- Locatelli U. (1997), *Areale*, contributi di E. Gazzola, F. Battistutta, S. Mistura, Edizioni Elefante Rosso, Piacenza.
- Locatelli U. (1999), *Areale: Luogo e Dualità*, contributi di D'Alessandro L., Dragone P., Gazzola E., Racanicchi P., Fondazione Italiana per la Fotografia, Torino.
- Locatelli U. (2004), *Areale: Luogo e Relazione*, contributi di D'Alessandro L., Bertirotti A., Vescovo M., Galli D., Napoli M., D'Auria U., Fondazione Italiana per la Fotografia, Torino.
- Locatelli U. (2005), *Areale: Luogo e Risonanza*, contributi di D'Alessandro L., Bertirotti A. e Crosta N., Orlandini M.P., Battistini B., e Paltrinieri M., Galli D., Sargiani M. e Terenziani A., Fondazione Italiana per la Fotografia, Torino.
- Locatelli U. (2005), *Trapani Areale – Vedere oltre la realtà apparente*, contributi di Battistini B., Bertirotti A., Biggi E., Licata S., Mercadante F., Orlandini M.P., Salvini L., P. Giuffrè Editore, Trapani.
- Locatelli U. (2007), *Riflessione Areale*, a cura di Accattino A. e D'Alessandro L., contributi di Bergonzi F., Bertirotti A., Marchis V., Ostorero C., Spagnoli L., Museo della Carale (IV).
- Locatelli U. (2009), *Du Camp Visuel*, a cura di D'Alessandro L., contributi di AA.VV., Fondazione Italiana per la Fotografia, Torino.
- Locatelli U. (2010), *Atlante Areale. Geografia dello sguardo oltre la realtà apparente*, contributi di Barbaro P. e Cavatorta C., Bertirotti A., Lezoli F., Mimesis Edizioni, Milano.
- Lunghi E. (2000), *Strange Paradises*, Catalogo della mostra, Forum d'art contemporain, Edizioni Casino Luxembourg, Lussemburgo, con allegata la mappa di Ugo Locatelli *Aréel – Paradis vu du ciel*.
- Maffei L., Fiorentini A. (1995), *Arte e cervello*, Zanichelli, Bologna.
- Magritte R. (1965), da un testo elaborato con Bosmans A., in A. Longalli, *Magritte e la poesia del mistero*, Editoriale Lombarda, Como.
- Mallarmé S. (1897), *Un colpo di dadi mai abolirà il caso*, Scheiwiller, Milano, 2003.
- Marchis V. (2007), *A margine di Areale* in Locatelli U. (2007).



- McKusick V. (2003), citato da G. Nicolaj in *Avvertenze sul metodo, sulla bibliografia, sul linguaggio*, "Scrineum – Rivista" n. 1, Pavia.
- McLuhan M. (1967), *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano.
- McLuhan M., Fiore Q. (1968), *Il medium è il messaggio*, Feltrinelli, Milano.
- Merleau-Ponty M. (1945), *Fenomenologia della percezione*, Il Saggiatore 1965, Milano.
- Miretta P. (2006), appunti sul sistema *areale*, archivio Locatelli.
- Mistura S. (1997), *L'occhio al lavoro*, in Locatelli U., (1997).
- Mumon (1183-1260), *Trovare il centro*, tratto da antichi testi indiani (2000-3000 a.C.), in "La porta senza porta", a cura di Nyogen Senzaki, Adelphi 1980, Milano.
- Musil R. (1976), *L'uomo senza qualità*, Einaudi, Torino, 1996.
- Nancy J.L. (1992), *Corpus*, Cronopio, Napoli.
- Olmes O.W. (1863), *Doings the Sunbeam*, in "Atlantic Monthly", Boston, 1863.
- Ostorero C. (2007), *Oltremondo* in Locatelli U. (2007).
- Paini R. (2004), *Risonanza* in Locatelli U. (2004).
- Pareyson L. (2002), *Estetica – Teoria della formatività*, Bompiani, Milano.
- Piattelli Palmarini M. (1987), *Mappe della realtà e mappe della ragione*, in *Livelli di realtà*, AA.VV., Feltrinelli, Milano.
- Royce J. (1913-1916), *Il mondo e l'individuo*, Laterza, Bari.
- Sartre J.P. (1943), *L'Être e le Néant*, Gallimard Editions, Paris, trad. it. 1972, *L'essere e il nulla*, Il Saggiatore, Milano.
- Schacter D.L. et al (2010), *Psicologia generale*, Zanichelli Edizioni, Bologna.
- Schrodinger E. (1967), *Mind and matter*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Schwarz A. (1979), *L'immaginazione alchemica*, La Salamandra, Milano.
- Siegel D.J. (1999), *The Developing Mind*, Guilford press Inc., New York, trad. it. 2001, *La mente relazionale*, Cortina Editore, Milano.
- Spagnoli L. (2007), *Un filo di ricerca ininterrotto* in Locatelli U. (2007).
- Taylor M.C. (2005), *Il momento della complessità*, Codice, Torino.
- Treccani.it (2011), *Strutture solide di simmetria 'impossibile': i quasicristalli*, L'Enciclopedia Italiana.
- Valéry P. (1957-1961), *Quaderni*, vol. III, Adelphi, Milano, 1988.
- Valmiki M. (II - I sec. a.C. circa), *Yoga Vasishtha*, antico testo sanscrito.
- Vanni V. (2011), *Le sacre. Voilà l'ennemi*, in AA.VV. (a cura di) Stella M.S., *Conversazioni sul sacro. Archetipo e metamorfosi*, Tipheret Edizioni, Acireale-Roma.
- Varela F. (1988), *Il circolo creativo: abbozzo di una storia naturale della circolarità*, in Vescovo M. (2003), *L'occhio interminabile*, in "Ugo Locatelli 1962-1972. Fotografia, scrittura,



- sperimentazione” – F. Lezoli, Fondazione Italiana per la Fotografia, Torino.
- Watzlawick P. (a cura di), *La realtà inventata. Contributi al costruttivismo*, Feltrinelli, Milano.
- Vescovo M. (2003), *L'occhio interminabile* in Lezoli F., *Ugo Locatelli – Fotografia, scrittura, sperimentazione*, Tesi di laurea – Università degli Studi di Parma, pubblicata da Fondazione Italiana per la Fotografia, Torino.
- Watzlawick P. (1976), *La realtà della realtà*, Astrolabio-Ubaldini, Roma.
- Wheeler J. (1973), citato in J. Mehra, a cura di, *The Physicist's Conception of Nature*, D. Reidel, Dordrecht, Holland.
- Wilhelm R. (1991), *I Ching – Il Libro dei Mutamenti*, Adelphi, Milano.
- Wittgenstein L. (1953), *Ricerche filosofiche*, Einaudi, Torino, 1999.
- Zanarini G. (1996), *Complessità come modo di pensare il mondo*, in *SISSA – Laboratorio Interdisciplinare – Laboratorio dell'Immaginario Scientifico, Caos e Complessità*, Edizioni Cuen, Napoli.
- Zima P. (2006), “L'importance du critère de la stratification en linguistique aréale”, in *Contact des langues*, Seminario all'Università di Nizza, 31 marzo 2006.
- Zingarelli N. (1995), *Vocabolario della lingua italiana*, Zanichelli, Bologna.
- Zolla E. (2002), *Archetipi*, Marsilio, Venezia.



Per una critica dell'immaginario pop: da Benjamin a Baudrillard e ritorno

di Vanni Codeluppi*

Abstract

Negli ultimi decenni, l'analisi critica ha rinunciato ad affrontare l'immaginario pop. Questo articolo sostiene che è possibile riattivare tale analisi se si considerano i lavori di alcuni autori del passato. Pertanto, il presente saggio analizza i lavori di Benjamin, McLuhan, Barthes, Eco, ma anche quelli della Scuola di Birmingham e dei *cultural studies*. Soprattutto, analizza in profondità il lavoro di Jean Baudrillard.

immaginario | cultura di massa | media | analisi critica | consumo | cultural studies

In the last decades, critical analysis renounced to attack the pop imaginary. This article sustain that it's possible reactivate this analysis if we consider the works of some scholars from the past. Therefore, this essay analyze the works of Benjamin, McLuhan, Barthes, Eco, but also those of the Birmingham School and of the cultural studies. Above all, analyze in deep the work of Jean Baudrillard.

imaginary | popular culture | media | critical analysis | consumption | cultura studies



Premessa

Tra i possibili significati attribuiti al termine immaginario, uno particolarmente significativo è quello che fa coincidere tale termine con la cultura veicolata dai media e dalle merci. Cioè con quella cultura *pop* che caratterizza in profondità le società contemporanee e che merita pertanto

* Vanni Codeluppi insegna Sociologia presso l'Università di Modena e Reggio Emilia. Si è occupato di sociologia dei consumi, con particolare riferimento alle strategie di comunicazione pubblicitaria, all'economia del *branding* e alle forme d'identità nell'epoca del capitalismo biopolitico. Tra i suoi libri recenti: *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società* (Bollati Boringhieri, Torino, 2007); *Il biocapitalismo. Verso lo sfruttamento integrale di corpi, cervelli ed emozioni* (Bollati Boringhieri, Torino, 2008); *Tutti divi. Vivere in vetrina* (Laterza, Roma-Bari, 2009); *Stanno uccidendo la tv* (Bollati Boringhieri, Torino, 2011); *Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente* (Laterza, Roma-Bari, 2012); *L'era dello schermo. Convivere con l'invasione mediatica* (FrancoAngeli, Milano, 2013); *Storia della pubblicità italiana* (Carocci, Roma, 2013).

una notevole attenzione. Invece, l'interesse per tale cultura negli ultimi decenni è decisamente scemato. Soprattutto, quella che è venuta a mancare è una riflessione di tipo critico nei confronti della cultura *pop*. Probabilmente, ciò è dovuto alla crescente diffusione all'interno della società dell'ideologia postmoderna, caratterizzata da un elevato relativismo che tende a omologare tutto e annulla, perciò, anche qualsiasi criterio di valutazione. Tale ideologia ha indebolito, dunque, la capacità dei soggetti di esercitare una funzione critica. Il nostro obiettivo è, invece, di verificare se sia possibile attivare nuovamente una riflessione critica rifacendosi a quello che è stato proposto in passato da alcuni autori. Pertanto, qui si cercherà innanzitutto di ricostruire i contributi dei principali autori che si sono occupati di queste questioni e ci si concentrerà soprattutto sull'esemplare contributo fornito da Jean Baudrillard.

La critica della cultura di massa

Quale strategia di analisi critica è possibile adottare nei confronti della cultura *pop*? Un'innovativa strategia di questo tipo è stata delineata all'inizio del Novecento da Walter Benjamin (1966, 1982, 1986), il quale ha proposto di sostituire un metodo "dialettico" a una prospettiva esplicitamente critica. Egli riteneva, infatti, che fosse possibile portare all'estremo la teoria marxiana del feticismo e riconoscere così un ruolo centrale agli aspetti irrazionali e "magici" delle merci. Pertanto, a suo avviso, la critica più radicale può essere esercitata dagli individui proprio entrando in profondità all'interno di ciò che più li affascina: la cultura *pop* delle merci.

Come ha sostenuto Fulvio Carmagnola (2010), Benjamin pensava che fosse necessario fare ricorso a tale proposito a un metodo simile a quello già impiegato da Aby Warburg, cioè basato sull'accostamento paziente di elementi eterogenei e in grado di far emergere una nuova forma di senso. Attraverso un lavoro attento di selezione e accumulo di materiali espressivi, Benjamin credeva di poter far emergere dalle immagini stesse, in maniera quasi automatica, un punto di discontinuità, ovvero qualcosa di simile a



quel *punctum* di cui ha parlato Barthes (1980) e che Carmagnola considera ciò che può far sì che il soggetto diventi pienamente consapevole di sé e dunque in grado di assumersi una responsabilità etica di fronte alle immagini della cultura *pop*. Perché, come ha scritto lo stesso Carmagnola, “un’etica delle immagini è necessariamente una critica” (2010, p. 138).

Questa proposta, formulata molto tempo fa da Benjamin, è stata spesso confusa con la superficialità comportata da quella ideologia postmoderna che oggi appare dominante. In realtà, la prospettiva benjaminiana è notevolmente differente. È stata, però, progressivamente abbandonata e la riflessione critica sulla cultura *pop* ha preso altre strade. Un riferimento centrale da questo punto di vista è stato il volume *La sposa meccanica* (1984), con il quale, all’inizio degli anni Cinquanta, Marshall McLuhan ha mostrato che anche i messaggi della cultura di massa potevano essere trattati esattamente allo stesso modo dei testi letterari e dunque sottoposti a una rigorosa analisi critica.

Anche McLuhan aveva però ben compreso che per affrontare adeguatamente la cultura *pop* non servono né piaggerie, né moralismi. Le ondate della cultura di massa contemporanea si affrontano con un pensiero da “surfista”, che non cerca né di entrare al loro interno, né di rimanere al loro esterno. Non è un caso che McLuhan abbia dichiarato, nell’introduzione a *La sposa meccanica*, di essersi ispirato per la messa a punto del suo metodo di analisi al racconto di Edgar Allan Poe *Una discesa nel Maelström*, dove un marinaio si salva cercando di cooperare con il gorgo. Secondo McLuhan, infatti, «Fu proprio questo divertimento che nasceva dal suo distacco razionale di spettatore della propria situazione che gli fornì il filo per uscire dal labirinto [...] Molti di coloro che sono abituati a un tono di indignazione morale scambieranno questo divertimento per semplice indifferenza. Ma l’ora della rabbia e della protesta è tipica dei primi stadi di ogni nuovo processo. Lo stadio attuale è invece estremamente avanzato» (1984, p. 12). La riflessione di McLuhan si è, dunque, collocata a metà strada tra una posizione “interna” alla cultura di massa e una dichiaratamente schierata “contro” tale cultura. In seguito, Roland Barthes, alla fine del

decennio, ha fatto vedere nel celebre volume *Miti d'oggi* (1974) come fosse possibile esercitare una critica dei miti della cultura di massa. Ha mostrato che si potevano “demistificare” la cultura piccolo-borghese, ma anche i messaggi dell'industria culturale e delle merci. E lo ha fatto proponendo un vero e proprio metodo di analisi, direttamente derivato dalla linguistica di Ferdinand de Saussure, che muoveva da un particolare approccio definito da Barthes stesso “semioclastia”.

Dopo McLuhan e Barthes, anche Umberto Eco ha fatto vedere in Italia negli anni Sessanta la possibilità di un'analisi critica dei messaggi circolanti all'interno della cultura *pop*, a cominciare dalle riflessioni che ha presentato nei volumi *Diario minimo* (1963) e *Apocalittici e integrati* (1964).

Nei decenni seguenti, le analisi di Barthes hanno influenzato soprattutto il lavoro della cosiddetta Scuola di Birmingham, una scuola sociologica sviluppatasi all'Università di Birmingham e comprendente – tra gli altri gli studiosi – Richard Hoggart, Stuart Hall e Dick Hebdige.

L'approccio della Scuola di Birmingham è stato definito “culturalista” perché per esso la cultura coincide non con la cosiddetta “cultura alta”, ma con tutto quello che viene espresso nella società dalle masse popolari. Le quali producono un insieme di forme espressive e significati al quale dev'essere attribuito un grande valore perché è sintomatico dei reali interessi e delle aspirazioni degli individui. È evidente l'influenza su tale approccio del concetto di “egemonia culturale” di Antonio Gramsci, per il quale la cultura popolare poteva esercitare un ruolo paragonabile a quello svolto dalla cultura appartenente alle classi dominanti ed era addirittura in grado di lottare efficacemente con quest'ultima per il controllo dell'egemonia culturale sulla società.

Verso la fine degli anni Sessanta, la direzione del gruppo di studiosi di Birmingham è passata a Stuart Hall, il quale ha tentato di integrare l'approccio culturalista con quello “strutturalista” (Procter, 2007). Vale a dire che ha cercato di unire l'analisi dell'esperienza della “vita vissuta” dalle persone con l'analisi delle strutture linguistiche che si trovano alla base dei significati espressi dai prodotti e dai testi circolanti nella cultura *pop*. Con-



seguentemente, ogni testo ha cominciato a essere considerato non come qualcosa che è già dotato di significati definiti, ma come una proposta per un destinatario che è l'unico a essere in grado di definirne il senso finale.

Dalla Scuola di Birmigham è derivato l'importante filone di ricerca odierno dei *cultural studies* (Cometa, 2004), che continua a porsi il problema di un'analisi approfondita degli oggetti della cultura *pop*, ma ha rinunciato generalmente ad adottare nei confronti di tale cultura un punto di vista critico. D'altronde, oggi chi cerca di porsi il problema di un'analisi della cultura *pop* viene spesso influenzato dall'imperante relativismo postmoderno.

L'antropologo Marino Niola (2012), ad esempio, ha sostenuto che la ragione umana deve rinunciare a impiegare quella capacità critica che l'ha sempre caratterizzata per limitarsi a svolgere una funzione integrativa rispetto al ruolo svolto dai miti consumistici. Infatti, a suo avviso «mitologia e razionalità sono due metà inseparabili del pensiero, due modi complementari di interrogarsi sul mondo e sulla vita» (2012, p. 9).

Michel Maffesoli, invece, ha addirittura affermato che non è più la ragione a illuminare la vita umana, ma sono i miti che «illuminano bene o male il cammino, individuale o collettivo, di cui è fatta ogni esistenza umana» (2009, p. 24). A suo avviso, pertanto, la cultura moderna, in nome della ragione, era riuscita a spazzare via quegli idoli che erano caratteristici dell'epoca pre-moderna e tribale, ma ora questi stanno ritornando nella veste di icone e divi dello spettacolo, dello sport o della politica occupanti l'immaginario *pop*. Ciascuno di tali idoli, secondo Maffesoli, opera esattamente come i totem delle tribù primitive del passato e cioè aggregando attorno a sé una specifica comunità. La quale lo adora e, grazie a lui, viene intensamente coinvolta, proprio come succedeva nei raduni tribali delle società primitive. Così le icone musicali trasportano gli spettatori, durante i loro concerti, in una condizione di estasi collettiva. E anche i calciatori possono provocare durante le partite simili stati di *trance*. Va considerato però che, al contrario di quanto è stato sostenuto da Maffesoli, questi fenomeni sono sempre esistiti. Oggi non è in atto, dunque, nessun ritorno a un'epoca pre-moderna dominata dal culto degli idoli. Semplicemente, in



un'era dominata dalla cultura *pop*, si è rafforzato il potere d'influenza esercitato dai divi all'interno della società (Codeluppi, 2009).

La visione di Jean Baudrillard

Jean Baudrillard è conosciuto principalmente per aver sviluppato negli ultimi decenni alcuni concetti teorici che hanno ottenuto un notevole successo: simulazione, simulacro, seduzione, iperrealità, estasi della comunicazione, etc. Solitamente si tende a dimenticare che ha anche cercato di analizzare degli oggetti particolarmente importanti della cultura *pop*. L'ha fatto mediante il ricorso a un tipo di approccio che è simile a quello che è stato utilizzato in precedenza da Benjamin, ma presenta anche molte specificità e merita pertanto di essere attentamente analizzato.

Secondo Baudrillard, il mondo che nelle società avanzate circonda gli individui dev'essere considerato come un immenso sistema di segni che sono totalmente equivalenti, perché hanno perso qualunque legame specifico con la realtà concreta. Conseguentemente, tali segni non sono più in grado di dare vita né a significati comprensibili da parte degli esseri umani, né a forme di rappresentazione. Ne deriva che la ragione umana tende a precipitare in una crisi drammatica. Per Baudrillard, il pensiero razionale ha ostinatamente cercato di fare diventare il mondo reale, tentando di eliminare del tutto da esso l'illusione e l'apparenza, ma ha miseramente fallito il suo compito: il mondo è soltanto simulazione. Vale a dire che «rappresentandosi le cose, nominandole, concettualizzandole, l'uomo le fa esistere e al tempo stesso le fa precipitare verso la loro perdita, le distacca sottilmente dalla loro realtà nuda e cruda» (2013, p. 9). Inoltre, per Baudrillard, il mondo è totalmente dominato dal paradosso, perché in esso i contrari convivono pacificamente. Il che ha messo ulteriormente in scacco il pensiero razionale, che non può tollerare il paradosso.

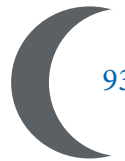
Proprio per questo motivo, Baudrillard ha cercato per tutta la sua esistenza di fare nascere una nuova forma di pensiero in grado di accettare il paradosso. Dunque capace di adottare l'incertezza e la reversibilità come



principi di funzionamento. Insomma, Baudrillard ha tentato di trasformarsi in una specie di “agente provocatore”, che utilizza l’illusione per affrontare l’illusione. E pertanto ha dato vita a quello che egli stesso ha più volte definito “pensiero radicale”. Un tipo di pensiero che si distingue nettamente dall’analisi critica, anche se ne porta avanti in un certo senso il lavoro. La loro distanza però non può che essere massima. Infatti, il pensiero critico tenta di spiegare e interpretare, ma oggi, come ha scritto lo stesso Baudrillard, «la posta in gioco non consiste più nella spiegazione ma in un duello, in una sfida rispettiva del pensiero e dell’evento» (2003a, p. 20). Dunque, anziché tentare di “restituire il reale”, cioè adottare quella prassi che ha sempre caratterizzato il funzionamento del pensiero razionale, è necessario ricorrere al pensiero radicale, il quale è il solo a essere in grado di affrontare l’evento, ma anche di rispettarlo e di restituircelo nella sua intensità. E persino di «andare più veloce dei segni, rovesciare il principio di velocità sul sistema» (Gauthier, 2008, pp. 8-9).

Baudrillard ha provato a mettere alla prova il suo pensiero radicale applicandolo a diversi oggetti. Si tratta di oggetti particolarmente potenti che si impongono con la loro evidenza nella cultura *pop*. Forse è a simili oggetti che pensava quando scriveva che «è l’oggetto a vederci, è l’oggetto a sognarci. Il mondo ci riflette, il mondo ci pensa» (2003b, p. 16). Quando cioè attribuiva agli oggetti una funzione autonoma avvicicabile a quella umana. Uno dei primi oggetti a colpire la sua attenzione sono state le Twin Towers. Già nel volume *Lo scambio simbolico e la morte* (1979), cioè circa 25 anni prima dell’attentato suicida compiuto da Al Qaeda nel settembre del 2001, egli ha visto che le Torri gemelle di New York, da poco costruite, rendevano evidente con la loro natura gemellare l’impossibilità del sistema sociale di rappresentare qualcosa. Perché, rispecchiandosi l’una nell’altra, rimandavano solamente a se stesse.

Non è un caso, perciò, che in questo saggio Baudrillard abbia associato le due Torri newyorkesi ad Andy Warhol e alla Pop Art, un altro degli oggetti centrali della sua riflessione. Il volto di Marilyn Monroe moltiplicato all’infinito da Warhol si presenta, infatti, esattamente come le Twin



Towers: non rimanda più a nessun referente. È comunicazione pura, che continua a funzionare ma trasmettendo solamente se stessa. Come d'altronde anche quei modelli di indifferenziazione sessuale che sono stati i cantanti Michael Jackson e Madonna. Modelli che, secondo Baudrillard (1991), nel loro corpo fondono insieme maschile e femminile e proprio perciò esprimono quella condizione di "transessualità" che va sempre più diffondendosi nelle società odierne.

Per Baudrillard (1980), nel campo dell'arte e della cultura tutto ciò si traduce anche nell'*effetto Beaubourg*, dal nome del celebre centro culturale Georges Pompidou. A suo avviso infatti questo museo, flessibile e in grado di contenere le molteplici forme assunte dalle opere d'arte contemporanee, non è, come potrebbe sembrare, uno strumento di promozione della cultura. Anzi, dietro uno scenario da museo, per salvare la finzione umanistica della cultura, esso nasconde un processo di progressivo indebolimento della cultura stessa. Questa però non muore, perché continua anch'essa ad operare come finzione, come simulacro vuoto. E similmente alla cultura, anche la politica, l'economia e tutte le principali aree della società nascondono la loro scomparsa dietro dei simulacri che le rappresentano. Sono cioè impossibilitate a morire. E le masse, per Baudrillard, corrono al Beaubourg non perché attratte dalla cultura dalla quale sono state escluse per secoli, ma perché possono finalmente vedere al suo interno la messa a morte di quello che avevano sempre detestato.

Il fenomeno indicato da Baudrillard da allora è progredito, come è dimostrato dal caso del Museo Guggenheim, che si è trasformato in una vera marca globale. Una marca che, grazie al museo progettato dall'architetto Frank Gehry a Bilbao e alle numerose altre sedi espositive sparse per il mondo, attua una politica di globalizzazione all'interno della quale le specifiche identità delle varie sedi tendono a omologarsi in un unico flusso comunicativo. E oggi, come ha ricordato Renaud Camus (2008), è la volta del Louvre, probabilmente il museo per eccellenza, il quale ha deciso di portare le sue importanti opere anche nella nuova sede aperta ad Abu Dhabi. Parafrasando Baudrillard, oggi dunque si potrebbe parlare

dell'esistenza di un *effetto Louvre*. Ma, come si è detto, a Baudrillard premeva soprattutto denunciare quanto la cosiddetta "realtà" sia ingannevole per gli esseri umani. Ciò che sembra vero non lo è affatto. È solo simulazione pura. Come l'America. Quella altamente spettacolare dei parchi a tema Disneyland e Disneyworld (Baudrillard, 1980), ma anche quella dell'esistenza quotidiana che si svolge tra le ville suburbane o i grattacieli metropolitani (Baudrillard, 1987). Quella che, come ha più volte sostenuto Baudrillard, ha assolutamente bisogno che il mondo Disney esista per fare credere per differenza che ciò che è al di fuori di esso sia reale. Ma tutta l'America è come Disneyworld: iperreale, cioè più reale del reale e dunque non reale.

Persino la guerra, nonostante la sua rudezza e la sua fisicità, non è reale. Baudrillard (AA.VV., 1991) ha sostenuto, infatti, che la Guerra del Golfo dell'inizio degli anni Novanta non avrebbe avuto luogo perché la guerra è stata progressivamente ridotta a rappresentazione mediatica. E più tardi ha anche affermato che la guerra dell'Iraq era stata trasformata in una specie di film, era cioè «talmente prevista, programmata, anticipata, prescritta e modellizzata, da aver esaurito tutte le proprie possibilità ancor prima di aver luogo» (2006, p. 111). La mediatizzazione di tutti gli avvenimenti rende questi ultimi non più necessari, in quanto già virtualmente realizzati sugli schermi elettronici. Ma prima di tale guerra, c'è stato l'attentato dell'11 settembre 2001 alle Twin Towers, con il quale si è probabilmente aperta una nuova fase nel rapporto tra i media e la realtà. Una fase confusiva nella quale è sempre meno possibile operare una precisa distinzione tra i due soggetti. Le immagini televisive dei due Boeing che si infilavano nelle torri, come hanno detto in molti, avevano una tale forza visiva che sembravano tratte di peso da un film di Hollywood, sembravano cioè impiegare gli stessi codici della *fiction*. Apparse infinite volte nelle immagini dei media, le due torri sembravano continuare ad appartenere ad esse. E invece si trattava di una tragica realtà. Lo spettatore, pertanto, non riusciva a comprendere se fosse di fronte alla realtà o a una sua rappresentazione.

Molti hanno pensato che ciò volesse dire che il reale era ancora vivo e che la tesi di Baudrillard della realtà come simulazione e simulacro fosse



da buttare. Il sociologo francese, però, ha risposto alle accuse ricevute con queste parole: «Ma la realtà supera veramente la finzione? Se sembra farlo, è perché ne ha assorbito l'energia, divenendo essa stessa finzione. Si potrebbe quasi dire che la realtà sia gelosa della finzione, che il reale sia geloso dell'immagine... È una specie di duello tra loro, a chi sarà il più inimmaginabile. Il crollo delle torri del World Trade Center è inimmaginabile, ma questo non basta a farne un evento reale» (2002, p. 37).

Ciò che è accaduto dunque con la tragedia dell'11 settembre è che l'immaginario e il reale sono entrati in una rotta di collisione. La realtà si è trasferita massicciamente dentro lo schermo per annullare la sua identità all'interno di esso. Per Fulvio Carmagnola, «un immaginario catastrofico – la cui presenza era diventata consueta nella letteratura, nel cinema e nei media in generale, e funzionava probabilmente come una sorta di deterrente catartico, di messa a distanza – è collassato invadendo l'ordine del reale, un reale a sua volta già definitivamente messo in *loop* con l'immaginario mediatico» (2002, p. 32). A ben vedere, infatti, la nuova fase del rapporto di commistione tra i media e la realtà è iniziata prima del crollo delle Twin Towers, in quanto già da qualche tempo nelle società occidentali avanzate la realtà tendeva a confondersi in maniera crescente con la sua rappresentazione, perché, come ha sostenuto Nello Barile, «al tempo stesso, le logiche dello spettacolo, dell'immagine, del marketing sono penetrate negli strati più reconditi della società» (2012, p. 113).

Conclusioni

L'immaginario *pop* sembra essere estremamente resistente rispetto a qualunque critica. D'altronde, attualmente, il soggetto della modernità non possiede più la capacità critica di un tempo, mentre l'approccio postmoderno ha mostrato di non essere in grado di prenderne il posto. Abbiamo visto, però, che in passato numerosi autori hanno cercato di sviluppare una riflessione critica sulla cultura di massa. Soprattutto il metodo dialettico di Benjamin e il pensiero radicale di Baudrillard hanno mostrato

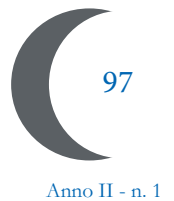


l'efficacia di un approccio che, anziché porsi frontalmente rispetto a tale cultura, tenta di metterla in discussione estremizzandola.

Baudrillard in particolare, applicando il suo pensiero radicale ad alcuni oggetti centrali della cultura *pop*, ha mostrato come tale pensiero sia in grado di esercitare un'analisi critica notevolmente differente rispetto a quella del pensiero razionale, ma ugualmente efficace e particolarmente adeguata al contesto sociale contemporaneo. Un approccio come quello di Baudrillard appare, dunque, ancora indispensabile oggi se si condivide l'idea che analizzare criticamente la cultura della società costituisce la prima tappa per un suo possibile miglioramento.

Riferimenti bibliografici

- AA. VV. (1991), *Guerra virtuale e guerra reale: riflessioni sul conflitto del golfo*, Mimesis, Milano.
- Barile N. (2012), *Iperparmenide. Scienza, cultura e comunicazione oltre il postmoderno*, Mimesis, Milano-Udine.
- Barthes R. (1974), *Miti d'oggi*, 2^a ed., Einaudi, Torino.
- Barthes R. (1980), *La camera chiara. Nota sulla fotografia*, Einaudi, Torino.
- Baudrillard J. (1979), *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano.
- Baudrillard J. (1980), *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Cappelli (2^a ed., 2009, PGreco, Milano), Bologna.
- Baudrillard J. (1987), *L'America*, Milano, Feltrinelli (2^a ed., 2000, SE, Milano).
- Baudrillard J. (1991), *La trasparenza del male. Saggio sui fenomeni estremi*, Sugarco, Milano.
- Baudrillard J. (2002), *Lo spirito del terrorismo*, Cortina, Milano.
- Baudrillard J. (2003a), *Power Inferno*, Cortina, Milano.
- Baudrillard J. (2003b), *È l'oggetto che vi pensa*, Pagine d'Arte, Aprica (Svizzera).
- Baudrillard J. (2006), *Il patto di lucidità o l'intelligenza del Male*, Cortina, Milano.
- Baudrillard J. (2013), *Perché non è già tutto scomparso?*, Castelvecchi, Roma.
- Benjamin W. (1966), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Arte e società di massa*, Einaudi, Torino.
- Benjamin W. (1982), *Angelus Novus. Saggi e frammenti*, Einaudi, Torino.
- Benjamin W. (1986), *Parigi, capitale del XIX secolo. I "passages" di Parigi*, Einaudi, Torino.
- Camus R. (2008), *La grande déculturation*, Fayard, Paris.



- Carmagnola F. (2002), *La triste scienza. Il simbolico, l'immaginario, la crisi del reale*, Meltemi, Roma.
- Carmagnola F. (2006), *Il consumo delle immagini. Estetica e beni simbolici nella fiction economy*, Bruno Mondadori, Milano.
- Carmagnola F. (2010), *Abbagliati e confusi. Una discussione sull'etica delle immagini*, Christian Marinotti, Milano.
- Codeluppi V. (1987), *Jean Baudrillard. Il sogno della merce*, Lupetti, Milano.
- Codeluppi V. (2009), *Tutti divi. Vivere in vetrina*, Laterza, Roma-Bari.
- Codeluppi V. (2012), *Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente*, Laterza, Roma-Bari.
- Cometa M. (2004), *Dizionario degli studi culturali*, Meltemi, Roma.
- De Conciliis E. (a cura di) (2009), *Jean Baudrillard, o la dissimulazione del reale*, Mimesis, Milano-Udine.
- Eco U. (1963), *Diario minimo*, Mondadori, Milano.
- Eco U. (1964), *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano.
- Gauthier A. (2008), *Jean Baudrillard. Une pensée singulière*, Éditions Lignes, Nouvelle Fécampe (France).
- Maffesoli M. (2009), *Icone d'oggi*, Sellerio, Palermo.
- McLuhan M. (1967), *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano.
- McLuhan M. (1984), *La sposa meccanica. Il folklore dell'uomo industriale*, Sugarco, Milano.
- Mecacci A. (2011), *L'estetica del pop. Teorie e miti della cultura di massa*, Donzelli, Roma.
- Niola M. (2012), *Miti d'oggi*, Bompiani, Milano.
- Panarari M. (2010), *L'egemonia sottoculturale. L'Italia da Gramsci al gossip*, Einaudi, Torino.
- Perniola M. (2010-2011), La società dei simulacri. Nuova edizione, *Ágalma* n. 20-21, ottobre-aprile.
- Procter J. (2007), *Stuart Hall e gli studi culturali*, Cortina, Milano.



La teoria dei media e l'immaginario.

Uno studio a partire da Edgar Morin

di Tito Vagni*

Abstract

Il saggio propone lo studio di alcuni concetti essenziali della teoria di Edgar Morin su cinema e industria culturale, attraverso i quali è possibile giungere a una nozione di immaginario come fenomeno comunicativo, e quindi come terreno di studio privilegiato della teoria dei media.

cinematografo | divi | esperienza | immersione | industria culturale | teoria dei media

The paper proposes the study of some fundamental concepts of the theory of Edgar Morin about film and cultural industry, to arrive to a notion of imaginary as a communicative phenomenon, therefore as a privileged domain of study of media theory.

cinema | star | experience | immersion | cultural industry | media theory

Nella pancia dell'immaginario

Questo saggio vuole indagare l'idea di immaginario dal punto di vista della teoria dei media, proponendo una riflessione che non esaurisce lo spettro delle possibili declinazioni del termine, ma ne circoscrive la potenza e la portata all'interno dei fenomeni comunicativi.

L'idea che tra la teoria dei media e l'immaginario esista uno strettissimo legame è stata formalizzata da Alberto Abruzzese (2011) secondo il quale la mediologia, in quanto disciplina dei territori immateriali nati dai mezzi di comunicazione, può fornire l'apparato teorico e metodologico per

* Tito Vagni ha conseguito il dottorato di ricerca in Sociologia presso l'Université Paris Descartes – Sorbonne e in Comunicazione e nuove tecnologie presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM, dove collabora con la cattedra di Sociologia dei processi culturali. Svolge attività di ricerca presso il *Centre d'étude sur l'actuel et le quotidien* (CeaQ). Si occupa di teoria dei media e di sociologia dell'immaginario e della vita quotidiana. Tra le sue pubblicazioni: *Comunicazione come consumo. Teoria, modelli e pratiche nello studio dei media* (Bevivino, Milano, 2012). tito.vagni@ceaq-sorbonne.org.



decifrare i meccanismi di funzionamento dell'immaginario. A patto però che il ricercatore, attraverso questi strumenti, sia disposto ad accettare la natura temporanea e labile dei confini dell'oggetto e il suo specifico stato di mutamento, così come la precarietà degli strumenti gnoseologici che ha acquisito nei suoi studi.

L'immaginario è per Abruzzese «una macchina che produce esclusivamente se stessa, il materiale di se stessa, il mezzo di produzione di se stessa e l'intelligenza di se stessa; con se stessa e per se stessa desidera, copula e si rigenera. Una macchina, dunque, nel senso surrealista di *macchina celibe*» (2011, p. 52). Tale descrizione ricorda da vicino le teorizzazioni sul concetto di *comune* elaborate Michael Hardt e Toni Negri (2005). Secondo questi autori, il soggetto storico del tempo presente non è più la classe sociale ma la moltitudine: delle singolarità tenute insieme non già dalla condivisione di una stessa condizione socioeconomica, ma dalla dipendenza dal comune: una forma antropomorfa d'intelligenza collettiva rappresentata dal sapere, dagli affetti, dalla cultura, che resta un valore imponderabile, ma indispensabile agli uomini per il ciclo inesauribile di produzione e consumo. Il comune è una sorta di liquido amniotico senza il quale l'uomo, come un corpo allo stato fetale, non riuscirebbe a vivere perché privato dell'unità produttiva fondamentale: la relazione con il mondo, presente e passato. Le molteplici relazioni che si stabiliscono tra gli uomini e tra quest'ultimi, gli oggetti e le macchine sono quindi alla base dell'idea di comune diffusa oggi nell'ambito della filosofia politica. Allo stesso modo, ma su un versante prettamente culturologico, nell'analisi abruzzese, l'immaginario è «un apparato dissipatore, accumula per sprecare. Si riproduce per mutare di forma e luogo, non è terra e neppure cielo, non lavoro concreto e neppure lavoro astratto: è un territorio che l'esperienza umana abita più o meno sempre marginalmente, ai bordi. In superficie. L'umanità non lo possiede ma ne è posseduta, senza poter avere piena cognizione di questa possessione» (*ivi*, p. 54). L'immaginario è una presenza costante nell'esperienza umana, su di essa esercita una forza di difficile percezione, perché le sue figure sono talmente connaturate alla vita da essere conside-



rate elementi naturali del paesaggio culturale. Tale pressione non irretisce però l'esperienza all'interno di uno schema dettato dall'industria culturale, perché la condizione di esistenza dell'immaginario è quella dell'eterno movimento e dunque del suo costante rinnovamento. L'immaginario cambia forma e sostanza nel tempo e in relazione ai mezzi di comunicazione che lo supportano. Fotografia, cinema, televisione, sono apparati che favoriscono capacità immaginative non solo differenti, ma alternative, perché fortemente impressionate dai meccanismi di funzionamento di ogni *medium*. Come scrive Marshall McLuhan: «il complesso dei sensi estesi nei diversi linguaggi degli uomini può variare come gli stili dell'arte e dell'abbigliamento. Ogni madre lingua insegna a chi se ne serve un modo di vedere e sentire il mondo, e di agire in esso, praticamente unico» (1997, p. 90).

Il tratto comune di questi linguaggi è, invece, la loro natura immersiva. La facoltà percettiva non è demandata alla vista, come accadeva nei media della scrittura, ma alla sensazione. Essi danno luogo a un'esperienza sinestetica che rende molto più chiara l'articolazione della vita su dimensioni complementari. Piuttosto che separare e contrapporre, i media moderni hanno storicamente tentato di rendere sempre più flebile la linea di demarcazione tra realtà e rappresentazione, con l'intento d'innestare la dimensione immaginaria all'interno di quella materiale.

Dal cinematografo Lumière al cinema

La primogenitura di questo modo di intendere l'immaginario è attribuibile a Edgar Morin. Il sociologo francese ha dedicato il primo scorcio della propria indagine scientifica allo studio dei fenomeni legati all'industria culturale, dando alle stampe, tra il 1956 e il 1963, tre libri d'importanza capitale per la riflessione sull'immaginario: *Le cinéma ou l'homme imaginaire* (1956), *Les Stars* (1957), *L'esprit du temps* (1962). Uno degli elementi di maggiore interesse per delineare il concetto di immaginario del sociologo francese lo si trova all'interno de *Le cinéma ou l'homme imaginaire*, ed è la distinzione tra cinematografo e cinema. Per poter arrivare a tale dicotomia, egli ripercorre



la storia delle fasi aurorali del cinematografo, dalla sua nascita, fatta risalire formalmente al 28 dicembre 1895, in occasione della prima proiezione dei fratelli Lumière, fino ai primissimi anni del secondo dopoguerra. Puntando lo sguardo sulle prime proiezioni cinematografiche, Morin identifica la nascita di un nuovo *medium* in cui rintraccia delle caratteristiche affini a quelle della fotografia, che supererà in maniera sostanziale. Il cinematografo Lumière è in grado di riprodurre la realtà come era accaduto alla fotografia, ma rispetto alla *materialità* di quest'ultima esso è in grado di fornire l'impressione della *corporeità* grazie alla successione dei fotogrammi. In alcune pagine molto chiare, Morin descrive in maniera puntuale le differenze tra i due media: «la proiezione offre un'immagine che può ingrandirsi alle dimensioni di una sala, laddove la fotografia ha potuto ridursi a formato tascabile. La fotografia non può dissociare l'immagine dalla sua base materiale di carta o cartone. L'immagine proiettata sullo schermo è smaterializzata, impalpabile, fugace. La fotografia si indirizza prima di tutto all'utilizzazione e al consumo privato. Il cinematografo s'indirizza, prima di tutto, allo spettacolo collettivo» (Morin, 1962, p. 48).

Un elemento di contatto tra questi due media è la capacità di riprodurre un doppio, che Morin definisce nativo, accomunando l'esperienza fotografica e cinematografica alla scoperta che il bambino fa di se stesso davanti allo specchio o che il primitivo compie nel riflesso dell'acqua.

Ritornando alla distinzione proposta sopra, secondo Morin il cinema nasce grazie al lavoro di Geogers Méliès. Il suo merito maggiore è quello di aver abbinato al cinematografo (il *medium*) una regia (il linguaggio) realizzata attraverso il trucco, la magia e il fantastico. Quello che fa Méliès è scrivere la grammatica del cinema inventando i primi piani, le dissolvenze, le sovrapposizioni d'immagini. Ecco dunque che attraverso dei giochi di prestigio vengono creati un linguaggio e un'arte nuovi. Morin scrive: «se torniamo a Méliès, cioè al passaggio dal cinema al cinematografo, non soltanto troviamo la prestigiazione (trucco) come base dei suoi films e lo spettacolo fantastico come risultato, ma scopriamo che il primo trucco, che è lo stesso atto operatorio che avvia la trasformazione del cinematografo



in cinema, è una metamorfosi» (*ivi*, p. 73). Secondo il sociologo francese, il contributo essenziale di questo regista è l'aver fatto del cinema non più solamente lo specchio della realtà, ma il superamento dello specchio stesso attraverso la metamorfosi di tempo e spazio. La riconfigurazione di queste due coordinate operata dal cinema dà luogo all'immaginario, ovvero il punto d'intersezione tra immagine e immaginazione, definito anche come "pratica magica spontanea dello spirito che sogna" (*ivi*, p. 101). Il montaggio disarticola lo spazio attraverso l'ubiquità della macchina da presa che moltiplica le potenzialità dello sguardo emancipandole dalla condizione biologica. Il tempo, invece, smette di essere ancorato alla dimensione sensibile per affrontare dilatazioni, compressioni, accelerazioni estranee all'esperienza quotidiana. La sensazione che ne deriva è quella della perdita dei riferimenti fisici dovuta all'assenza di limiti spaziali e, contestualmente, la sensazione di un tempo espanso, non più percepito come flusso – con un passato, un presente e un futuro – ma come un territorio che ospita contemporaneamente corpi e ombre, vita e morte, quello che non è più e ciò che non è ancora. Il cinema, attraverso la sua particolare tecnica comunicativa, coltiva le condizioni di possibilità per un'idea d'immaginario non più alternativa alla dimensione sensibile, ma sovrapposta ad essa, sebbene collocata in un altrove privo di riferimenti spazio-temporali.

L'emblema della capacità di duplicare la realtà si cristallizza nelle *star* che notoriamente hanno due vite, quella reale e quella che periodicamente assumono nei film in cui sono chiamate a recitare, ma che spesso finisce per soggiogare la vera anima dell'attore rendendolo, anche per ragioni contrattuali, vincolato a confondersi con il personaggio anche fuori dalla rappresentazione. Ciò si realizza, secondo Morin, perché il cinema è in grado di creare una *realtà altra* che si sovrappone a quella materiale. I divi non si aggirano come ombre o come spiriti in una dimensione ultraterrena, ma sembrano essere scesi sulla terra confondendosi e sovrapponendosi alla dimensione materiale. Il cinema appare quindi ambire a raggiungere una dimensione totale che avrà definitivamente compimento quando sarà in grado «di presentare personaggi a tutto tondo, colorati e forse odoranti,

quando questi personaggi si libereranno dallo schermo e dall'oscurità delle sale per andare a passeggiare sulle pubbliche piazze e negli appartamenti» (*ivi*, p. 58).

Le particolari modalità di fruizione del film all'interno della sala cinematografica sono l'altro elemento essenziale per l'analisi sull'immaginario. Secondo lo studioso francese, lo spettatore, non potendo interagire con le immagini del cinema ma potendosi esprimere esclusivamente attraverso consensi o dissensi formalizzati in alcuni, pochissimi, gesti consentiti nella sala, interiorizza le proprie emozioni che vengono amplificate dall'impossibilità di esternarle: «l'assenza di partecipazione pratica determina dunque un'intensa partecipazione affettiva: veri e propri transfert si determinano tra l'animo dello spettatore e lo spettacolo dello schermo» (*ivi*, p. 128). L'immobilità coatta dello spettatore corrisponde a un aumento dell'attività affettiva e di conseguenza sono favoriti fenomeni di proiezione-identificazione che per Morin rappresentano una caratteristica essenziale del cinema. Proiezione e identificazione sono due processi inscindibili che si verificano anche prescindendo dall'esperienza cinematografica, ma che, attraverso l'immagine filmica e le sue modalità di fruizione, assumono un alto valore nelle "sale oscure" e «quando i prestiggi dell'ombra e della duplicità si fondono sullo schermo bianco in una sala notturna, per lo spettatore, affondato nel suo alveolo, nomade chiuso a tutto, fuorché allo schermo, avvolto nella doppia placenta di una comunità anonima e dell'oscurità, quando i canali dell'azione sono bloccati, s'aprono all'ora le chiuse catechizzate del mito, del sogno, della magia» (*ivi*, p. 130). La partecipazione affettiva prescinde dalla passione per un personaggio o per una storia; essa, piuttosto, è legata alle tecniche narrative del cinema e alle sue specifiche condizioni di fruizioni che spalancano al pubblico le porte dell'immaginario. L'elemento significativo di questa riflessione è la centralità attribuita al *medium*: rispetto al cinematografo, il cinema non è più il semplice riflesso del mondo, esso assume la capacità di perlustrare l'antropologia umana sostituendosi all'uomo nella capacità di vedere e di immaginare, e facendolo pone sullo stesso piano il sogno, l'irreale, l'immaginario, l'esperienza,



il ricordo. Il cinema riflette in questa maniera la complessità dello spirito umano, la sua attitudine a scorgere dietro alla pura fatticità una proiezione fantastica, frutto di sogni, frustrazioni e speranze. È il cinema secondo Morin a renderci evidente questo meccanismo e a rappresentarlo attraverso il suo funzionamento.

Le star

Come si è visto, i divi sono delle figure essenziali per l'analisi dell'immaginario del sociologo francese. In particolare, l'oggetto della sua analisi è il rapporto che s'instaura tra lo spettatore e le *star* del cinema. La chiave di lettura fornita da Morin può essere sintetizzabile in un concetto: la distanza. Il meccanismo che favorisce il processo di proiezione/identificazione è la distanza, declinata in modi e modalità molteplici, che si frappone tra il pubblico e i suoi eroi. Se pensiamo alla fruizione nella sala cinematografica, possiamo immediatamente cogliere la distanza che separa il pubblico dallo schermo, che riconduce ad altre forme di celebrazioni ritualizzate come quella religiosa, una lezione universitaria, un processo, etc. In queste situazioni lo spazio pubblico è organizzato in modo tale da separare simbolicamente e visivamente i protagonisti della scena, ponendoli su piani differenti in modo tale da attribuire loro ruoli e funzioni diverse. La distanza è dunque funzionale alla distinzione dei ruoli e, nel caso del cinema, alla mitopoiesi.

Rimanendo sempre concentrato sulla distanza, Morin descrive come il contatto, l'avvicinamento del divo e del pubblico, sia impossibile, finanche impensabile, anche nella vita quotidiana. I divi, infatti, abitano in zone precise della città, inaccessibili alla gente comune, non si confondono mai con la folla e l'unico contatto con le loro vite è mediato dallo schermo o dalle riviste patinate. Così, i *fans* hanno un unico modo per comunicare con queste divinità pagane, scrivere loro delle lettere. Morin ha studiato attentamente questi documenti, ricavando l'interessante osservazione che l'unico incontro possibile con le stelle del cinema può avvenire in un

mondo di sogno, in una dimensione onirica, quella in cui il cinema riesce a condurre lo spettatore attraverso la sua narrazione per immagini. Il divo è tale quando ha alcuni aspetti mitici. «Mito è un insieme di comportamenti e di situazioni immaginarie, che possono avere come protagonisti personaggi sovraumani, eroi o dei: si parla allora di mito di Ercole o di Apollo. Ma, volendo essere esatti, Ercole e Apollo sono soltanto gli eroi o gli dei di certi miti. Gli eroi sono a metà strada tra gli dei e i mortali; ambiscono alla condizione dei primi e aspirano nello stesso tempo a liberare i secondi dalla loro infinita miseria. Punto d'avanguardia dei mortali, l'eroe è un uomo sulla via di trasformarsi in divinità» (Morin, 1963, p. 39).

Quando si parla divo in termini mitici, si fa riferimento in primo luogo a un processo di divinizzazione che l'attore cinematografico subisce e che fa di lui l'idolo delle folle.

Secondo il sociologo francese, la storia del divismo ha avuto tre fasi. Gli attori dei *serial* a cavallo tra Ottocento e Novecento, sebbene siano molto apprezzati dal pubblico, non sono ancora dei divi, perché il loro nome è misconosciuto rispetto al personaggio che sono chiamati a interpretare. Solamente quando i ruoli interpretati da uno stesso attore si diversificano, pur presentando caratteri simili, esso si svincola dall'ingombro del suo personaggio, avviando un rapporto di co-determinazione che lo conduce alla celebrità. Questa è la condizione per la nascita dei primi divi. Il periodo di gestazione va dal 1914 al 1919, quando si afferma nella dimensione femminile un preciso canone estetico «bellezza, giovinezza, sex appeal», mentre in ambito maschile la figura del divo è ancora legata ai personaggi dei serial, dunque attori atletici e performanti. È l'inizio di un'epoca gloriosa che si protrarrà fino al 1931, sviluppando alcuni archetipi come la *femme fatale* o la vergine innocente. Al loro apogeo, sullo schermo, fa eco l'apogeo dell'esistenza mitico-reale dei divi hollywoodiani: «sublimi ed eccentrici, si costruiscono castelli pseudo feudali o dimore simili ad antichi templi, con piscine di marmo, serragli e ferrovie private» (*ivi*, p. 15). La morte di Rodolfo Valentino del 1926 e la crisi economica del '29 segnano la fine dell'epoca d'oro del divismo. Il pubblico del cinema deve essere allargato



a strati più ampi della popolazione e – come accadrà anche alla televisione con i programmi contenitore – si cerca di superare la divisione per generi, rendendo i film più complessi e le trame più intricate in modo che ciascuno possa riconoscersi in una porzione di racconto. In questo passaggio si determina un imborghesimento dell’immaginario cinematografico: «nato come spettacolo plebeo il cinema si era impadronito dei temi del romanzo d’appendice e del melodramma, nei quali si ritrovano, in una dimensione quasi fantastica, gli archetipi primi dell’immaginario: incontri providenziali, magia dei doppi (gemelli o sosia), avventure straordinarie, conflitti edipei con patrigno, matrigna e orfani, nascite misteriose, innocenza perseguita, morte propiziatoria dell’eroe. Realismo, psicologismo, *happy end* e umorismo rappresentano appunto la trasformazione borghese di questo immaginario» (*ivi*, p. 18).

Allo stesso tempo, l’immaginario borghese colonizza anche le masse popolari che accedono al «clima spirituale della borghesia», sviluppando il doppio desiderio di voler vivere i propri sogni e sognare la propria vita. Questo confine è molto labile e l’avvento del sonoro contribuisce a rafforzare uno stile realistico attraverso il quale si vorrebbe superare l’uso dei divi, ma tale risultato sarà impossibile da concretizzare a causa del valore economico e strategico che tali figure rappresentano per l’industria cinematografica. L’immaginario borghese non esalta, come succedeva in passato, la tragedia, ma si impressiona con l’ottimismo e dunque questa particolare fase cinematografica vede il trionfo dell’*happy end*, che assume la funzione di sollevare lo spettatore dalla difficoltà della propria condizione umana¹. Consentendo a degli “eroi simpatici” di raggiungere la felicità, scongiurando la fine tragica della loro esperienza, si tenta di semplificare il processo di proiezione-identificazione, ottenendo però il risultato di “smitizzare i divi”. L’immaginario degli anni Trenta viene così colonizzato dall’idea di felicità e di questo cambiamento stilistico risentono anche i divi

¹ Secondo Morin, l’influenza che la narrazione esercita sulle vite dei pubblici, favorendo, ad esempio, cambiamenti nello stato umorale, è indice dell’oggettività della dimensione immaginaria.

che affrontano una fase demitizzante, in cui alla bellezza ideale degli anni d'oro si preferisce una "bruttezza interessante". Decadono gli archetipi per far largo a dei *sub* archetipi più in sintonia con la realtà: scompare la *vamp* la cui bellezza oscura è incompatibile con l'etica borghese che invece predilige la "simpatica ragazza". Per tale ragione, molte *star* sono costrette a reinventare il proprio personaggio, come fa Marlène Dietrich ponendo il suo erotismo al servizio del suo grande cuore. I divi si moltiplicano e ai grandi dei del passato si sostituisce una pletora di eroi-dei.

Questi processi, che tendono a indebolire la forza immaginifica del divo e avvicinarlo alle dinamiche della vita quotidiana, non sono mai tanto radicali da annullarne la magia che lo sopraeleva rispetto alla condizione comune; piuttosto sono utili a moltiplicare i processi d'identificazione, dando luogo a quelle che Morin chiama "identificazioni polimorfe", attraverso le quali gli spettatori assorbono il mondo in loro stessi. La tensione tra spettatore e personaggio, tra divo ed eroe, non deve mai essere vinta da una delle due polarità, perché questo eliminerebbe la possibilità d'immedesimazione. Tale atteggiamento del pubblico viene evidenziato anche dalle parole di Francesco Alberoni (1963) secondo cui esso è alla ricerca di "mutualità", per tale ragione egli dissente da quanto scrive Morin a proposito del rapporto di "adorazione" che s'instaura tra il pubblico e le *star*. Al contrario, il sociologo italiano è convinto che lo spettatore ritenga indispensabile che il divo sia presente nel proprio campo ma che, allo stesso tempo, egli possa accedere al campo sociale del divo.

La reciprocità, effettivamente avvertita negli anni Trenta, subisce un salto qualitativo a partire dal decennio successivo, quando si afferma una nuova fase del fenomeno divistico in cui l'erotismo, comunicato specialmente attraverso i visi e gli abiti di scena, è la chiave per attrarre nuovo pubblico nelle sale. Questo è il tempo delle *good-bad-girl*, di cui Marilyn Monroe è l'esempio più sibillino: ragazze smaliziate e spesso invischiate in situazioni oscure che si scoprono però essere dotate di un grande cuore. Un divo per eccellenza della terza fase è James Dean che è allo stesso tempo modello e specchio dell'adolescenza statunitense di quegli anni. Egli



diviene dunque un mito bandiera, e per la prima volta il pubblico si sentirà legittimato a svincolarsi dal mero processo di identificazione, per imitare il proprio divo copiandone l'abbigliamento e l'acconciatura. Dean è un personaggio molto più televisivo che cinematografico, perché la sua vita testimonia di un avvicinamento quasi compiuto con l'esperienza terrena: «attraverso la morte, James Dean ritrova la dimenticata magia dei divi della grande epoca che, più prossimi agli dei che ai mortali, suscitavano un'adorazione isterica. Ma d'altro canto la sua morte dà autenticità a una vita che lo pone automaticamente tra i divi moderni, vicini ai mortali. Divi che sono modelli ed esempi, mentre quelli di un tempo erano ideali di sogno» (Morin, 1963, p. 133).

La distanza è dunque la chiave di letture che consente al divo di essere tale, di distinguersi eticamente ed esteticamente dall'uomo ordinario.

Il complesso d'immaginario e vita oltre il cinema

Il divo cinematografico è una figura anfibia, che abita contemporaneamente lo schermo e la strada. Anche da un punto di vista metodologico, puntare lo sguardo sulla sua natura e sulle sue evoluzioni potrebbe essere un buon metodo per testare la validità delle idee espresse da Morin. Ma, per quanto la sua storia, contestualmente alla storia del *medium*, lo abbia indebolito, avvicinandolo progressivamente all'uomo ordinario, questa comunione non si è mai riuscita a realizzare, perché la distanza sembra essere la *conditio* della sua esistenza, ciò che gli permette di distinguersi eticamente ed esteticamente dall'uomo ordinario. Dunque, da un lato il cinema è il primo importante passo per smettere di pensare l'immaginario come un momento degradato di un'esperienza autentica e iniziare a figurare una visione complessa della vita, una vita su più piani concentrici e non completamente separati. Piani che, solamente presi nel loro complesso, restituiscono l'immagine di una vita piena. Dall'altra, però, gli studi di Morin non esauriscono il problema, proprio perché il cinema non è mai riuscito completamente a raggiungere l'obiettivo della totalità.



Anche gli studiosi della scuola di Francoforte – con intenti assai diversi da quelli del sociologo francese – avevano intravisto nel cinema la possibilità di fondersi nella dimensione sensibile: «la vita – almeno tendenzialmente – non deve più potersi distinguere dal film sonoro. In quanto quest'ultimo, superando di gran lunga il teatro illusionistico, non lascia più alla fantasia e al pensiero degli spettatori alcuna dimensione in cui essi possano – sempre nell'ambito dell'opera cinematografica, ma liberi della costrizione dei suoi dati puntuali – spaziare e muoversi a proprio talento senza perdere il filo della narrazione, addestra le vittime del suo trattamento a identificarlo senz'altro e immediatamente con la realtà» (Adorno, Horkheimer, 2010, p. 133). L'effetto illusorio che Adorno e Horkheimer attribuiscono all'esperienza cinematografica – studiandola con i concetti benjaminiani di attenzione e abitudine – è il risultato del tentativo di far coincidere il mondo con la sala, di fare in modo che lo spettacolo proiettato sullo schermo comunichi direttamente con ciò che gli è all'esterno. Ma il cinema non possiede le caratteristiche tecniche che consentano tale percezione. La coincidenza di reale e di immaginario, d'illusione e vita, di arte e pubblico, trova la possibilità di compiersi solamente nel *medium* televisivo, in particolare quando, alla fine del XX secolo, l'intuizione del *reality show* consente alla tv di essere usata nel *modo giusto*. La peculiarità di questo nuovo genere è quella di sperimentare un tentativo sempre più coraggioso di superare le rigidità della scrittura, consentendo alla televisione di configurarsi come un linguaggio del sentire che immerge lo spettatore in una comunicazione che è tutt'uno con l'ambiente, e l'effetto di realtà è favorito dalla possibilità di seguire il flusso audiovisivo in maniera distratta, muovendosi nel proprio ambiente domestico, senza spezzare il legame con il *medium*, ma avendo sempre la percezione di una presenza. A ciò si aggiungono la serializzazione, che mima il movimento biologico, e la banalizzazione dei contenuti, che consente di non sentirsi mai escluso dal continuum narrativo. Il passaggio dal cinema alla televisione si configura come un'esplosione dello spettacolo nell'*interieur*, nella sfera privata dello spettatore, che muta il proprio *status* e non è più un occhio che guarda, ma



un corpo che sente, un corpo presente, che prende parte per il semplice fatto d'esserci. Lo spettacolo non deve essere più ricercato nelle situazioni pubbliche delle sale cinematografiche, assorbito dai corpi spettacolari delle *star*, ma raggiunge la moltitudine televisiva nel proprio ambiente domestico dove la televisione costituisce un rumore di fondo, uno sfondo, una presenza costante che non deve essere ricercata in maniera volontaria, ma si materializza con il semplice gesto dell'accensione. Anzi, tale azione meccanica si rende superflua perché la televisione diviene il *medium* della percezione, imponendo un monopolio sensoriale esercitato in maniera "spermatrice" (Maffesoli, 2012), ovvero depositando il proprio effetto in profondità, in modo tale che esso agisca sulle radici dell'umano, sulle strutture psichiche, abolendo il vano gesto dell'accensione, perché la vita ormai è contenuta nel *medium*. Non più la distanza, ma la prossimità è la caratteristica essenziale del *medium* televisivo, la possibilità dell'esserci, quella che consente di compiere ancora più nitidamente l'esperienza di una vita su più piani. È questo che rende la televisione capace di produrre mondi, facendo coincidere il vero, l'immaginario e il reale alla punta estrema del presente (Berger, 1977). Pur essendosi occupato solo marginalmente di televisione, Morin riesce a cogliere con largo anticipo la natura sempre più tecnologica e mediata della vita, osservando il proliferare di schermi e d'immagini: «un sistema di cristalli e di vetri, di schermi cinematografici e video televisivi, di porte vetrate e di appartamenti moderni, di plexiglass di pullman, di finestrini di aereo, qualcosa di sempre traslucido, trasparente o riflettente ci separa dalla realtà fisica [...]. Questa membrana invisibile ci isola e nello stesso tempo ci consente di vedere meglio e di sognare meglio, cioè anche di partecipare» (Morin, 2005, p. 99). Morin descrive, dunque, una società pienamente spettacolarizzata in cui i media acquisiscono sempre maggior importanza come produttori di mondi che in maniera inconscia prendono lentamente posto nelle nostre menti e in modo impetuoso danno forma alla nostra esperienza.



Riferimenti bibliografici

- Abruzzese A. (1995), *Lo splendore della tv. Origini e destino del linguaggio audiovisivo*, Costa & Nolan, Genova.
- Abruzzese A. (2001), *L'intelligenza del mondo. Fondamenti di storia e teoria dell'immaginario*, Meltemi, Roma.
- Abruzzese A. (2011), *Il crepuscolo dei barbari*, Bevivino Editore, Milano.
- Alberoni F. (1963), *L'élite senza potere. Ricerca sociologica sul divismo*, Vita e Pensiero, Milano.
- Andrejevic M. (2004), *Reality TV. The work of being watched*, Rowman & Littlefield Publishers, New York.
- Barile N., Vagni T. (2012), *Comunicazione come consumo*, Bevivino Editore, Milano.
- Barthes R. (1957), *Miti d'oggi* (1994), tr. it. Einaudi, Torino.
- Baudrillard J. (1995), *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?* (1996), tr. it. Raffaello Cortina, Milano.
- Benjamin W. (1936), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica* (2000), tr. it. Einaudi, Torino.
- Benjamin W. (1982), *I «passages» di Parigi* (2002), tr. it. Einaudi, Torino.
- Berger R. (1976), *La tele-fissione. Allarme alla televisione* (1977), tr. it. Edizioni Paoline, Roma.
- Brancato S. (2001), *Introduzione alla sociologia del cinema*, Luca Sossella Editore, Roma.
- Carmagnola F., Matera V. (2008), *Genealogie dell'immaginario*, UTET, Torino.
- Debord G. (1967), *La società dello spettacolo* (2002), tr. it. Baldini & Castoldi, Milano.
- DeLillo D. (1984), *Rumore bianco* (1999), tr. it. Einaudi, Torino.
- Hardt M., Negri T. (2004), *Moltitudine* (2004), tr. it. Rizzoli, Milano.
- Horkheimer M., Adorno T. (1956), *Dialettica dell'illuminismo* (2010), tr. it. Einaudi, Torino.
- Maffesoli M. (2000), *L'istante eterno. Il ritorno del tragico nel postmoderno* (2003), tr. it. Luca Sossella Editore, Roma.
- Maffesoli M. (2010), *Matrimonium. Breve trattato di ecosofia* (2012), tr. it. Bevivino Editore, Milano.



- May R. (1957), *Civiltà delle immagini. La tv e il cinema*, Edizioni 5 lune, Roma.
- McLuhan M. (1964), *Gli strumenti del comunicare* (1997), tr. it. Il Saggiatore, Milano.
- Miller T. (2010), *Television Studies. The basics*, Routledge, London.
- Missika J. L. (2006), *La fin de la television*, Seuil, Paris.
- Moretti F. (1987), *Il romanzo di formazione* (1999), tr. it. Einaudi, Torino.
- Morin E. (1956), *Il cinema o dell'immaginario* (1962), tr. it. Silva Editore, Milano.
- Morin E. (1957), *I divi* (1963); tr. it. Arnoldo Mondadori Editore, Milano.
- Morin E. (1962), *Lo spirito del tempo* (2005), tr. it. Meltemi, Roma.
- Morin E. (1984), *Sociologie*, Fayard, Paris.
- Perniola M. (1998), *Transiti. Filosofia e perversione*, Castelvecchi, Roma.
- Rafele A. (2010), *Figure della moda. Metropoli e riflessione mediologica tra Ottocento e Novecento*, Liguori, Napoli
- Simmel G. (1903), *Le metropoli e la vita dello spirito* (1995), tr. it. Armando, Roma.
- Williams R. (1974), *Televisione, tecnologia e forma culturale e altri scritti sulla tv* (2000), tr. it. Editori Riuniti, Roma.



Assai più che eutanasia. Prolegomeni a ogni futura interpretazione filosofica del tradimento di Cypher in *Matrix* di Vincenzo Cicero*

Sansone disse: «Che io muoia con tutti i filistei!» (*Gdc* 16,30)

Abstract

Nel punto esattamente centrale del primo episodio della trilogia di *Matrix* (1999-2003) è posta la chiave di volta narrativa del film: la scena del tradimento di Cypher, nota anche come la scena del ristorante, che ha ricevuto fin da subito un'attenzione speciale da parte degli studiosi. Per quanto riguarda il tenore delle interpretazioni, finora è stata quasi una gara a emettere il verdetto di condanna più sofisticato e persuasivo, e tutte quante concordano, persino quelle non accusatorie, nel ritenere Cypher un inguaribile edonista egoista. I loro limiti ermeneutici comuni sono fondamentalmente tre: a) trattano il caso Cypher analizzando solo il piano verbale, cioè la sceneggiatura, quindi astraendo dal fatto che si tratta di vicenda narrata in un testo filmico; b) isolano e cristallizzano il personaggio nel cap. 19 di *Matrix* (il dialogo di Cypher con Neo e la scena del ristorante), come se facesse la sua comparsa solo in questo contesto specifico e non già all'inizio del film; c) applicano dall'alto e in modo estrinseco le formule teoretiche di un qualche filosofo (non importa se Kant, Mill, Nietzsche, Nozick, etc.) trattato in forma manualistica.

L'interpretazione proposta suona con un registro completamente diverso. Non si fa riferimento ad alcun filosofo, semmai ci si richiama al versetto di un libro del VT, *Giudici* 16,30, nel quale si rinviene una pulsione molto affine a quella che muove Cypher. E di questo personaggio, dallo straordinario spessore tragico, si mostra la strutturale fisionomia simulazionale e crittogrammatica.

cifra | tradimento | edonismo | rancore | gelosia | amore

Abstract

At the very central point of the first episode in the *Matrix* Trilogy (1999-2003) is the cornerstone of the film's narrative: the scene of Cypher's betrayal, also known as the restaurant scene, which immediately received special attention from scholars.

As regards the tone of interpretations, so far it has been almost a competition to issue the more sophisticated and persuasive verdict of guilty, and all of them agree, even

* Vincenzo Cicero (1962) è Ricercatore di Filosofia della scienza presso l'Università degli Studi di Messina. Tra le sue pubblicazioni: *Il Platone di Hegel* (1998); *L'opera d'arte come finestra* (2006); *Istante durata ritmo. Il tempo nell'epistemologia surrazionalista di Bachelard* (2007); *Detective del tempo* (2010); *Essere e analogia* (2012); *Parole come gemme. Studi su filosofia e metafora* (2012). Ha anche curato diverse traduzioni italiane di opere di Hegel e Heidegger. enzcicero@alice.it



the not incriminating ones, in believing Cypher as an incurable selfish hedonist. Their hermeneutical common limits are basically three: a) they treat the Cypher case only by analyzing the verbal level, that is the script, and then by abstracting from the fact that it's a story in a filmic text; b) they isolate and crystallize the character in Chapter 19 of *Matrix* (the dialogue between Neo and Cypher and the restaurant scene), as though he appeared only in this specific context and not already at the beginning of the film; c) they apply from above and extrinsically the theoretical formulas of some philosophers (no matter if Kant, Mill, Nietzsche, Nozick etc.) dealt with as if taken from a handbook.

The suggested interpretation sounds like a completely different register. We do not refer to any philosopher, instead we refer to the verse from a book of VI, Judges 16.30, in which a very similar impulse to the one moving Cypher is found. And of this character, who has an extraordinary tragic depth, the simulational and cryptogrammatic structural shape is shown.

cypher | betrayal | hedonism | resentment | jealousy | love

Il mito-cornice

Nel punto esattamente centrale del primo episodio della trilogia di *Matrix* è posta la chiave di volta narrativa del film: la scena del tradimento di Cypher, nota anche come la scena del ristorante¹.

Cypher, uno dei militi della resistenza umana che dalla città sotterranea di Zion muove azioni di guerriglia contro l'onnidominio dispotico delle Macchine Intelligenti, sta concludendo un patto con l'Agente Smith, il *software* paraumano (*sentient program*), leader degli emissari dei tiranni.

L'incontro avviene in una certa zona franca di quel cosmo digitale che gli Zioniti chiamano "Matrix", una colossale simulazione neuro-interattiva intersoggettiva, «un mondo onirico generato al computer»² con cui le

¹ La trilogia dei fratelli LANA (all'epoca: Larry) e ANDY WACHOWSKI è uscita nelle sale tra il 1999 (*The Matrix*) e il 2003 (*The Matrix Reloaded* e *The Matrix Revolutions*). Qui prenderò in considerazione solo il primo film, citato secondo il DVD: *Matrix*, USA, Warner Home Video, 1999, suddiviso in 37 capitoli. La centralità narrativa della scena del tradimento di Cypher (che dura solo 1 minuto e 30 secondi) è inoltre attestata anche dalla sua collocazione nel cap. 19 e dal suo minutaggio: al netto dei titoli di testa e di coda, il film dura 2'03"26, e la scena va da 1'00"24 a 1'01"53. Le citazioni della sceneggiatura seguono l'articolazione in 37 capitoli e, salvo diversa indicazione, riportano la versione del doppiaggio italiano (dialoghi di Ruggero Buseti, direzione di Pino Colizzi).

² *The Matrix is a computergenerated dream world* (*Matrix*, cap. 12), nella versione italiana ufficiale: «Matrix è un mondo virtuale elaborato al computer».



Macchine Intelligenti perpetuano il controllo totale dell'umanità già sottomessa duecento anni prima, agli inizi del XXI secolo, nella guerra per la supremazia del globo.

Gli antefatti della *fabula* ci sono noti innanzitutto dai resoconti che Morpheus, il comandante dell'hovercraft zionita "Nabucodonosor", fa via via al protagonista della trilogia, Neo³.

La vittoria delle Macchine Intelligenti era stata completa e planetaria, ma come effetto collaterale aveva recato con sé il totale oscuramento del cielo, ponendo perentoriamente per i vincitori il problema delle fonti d'energia. La soluzione aveva segnato, infine, un geniale quanto ironico contrappasso. Infatti, prevedeva lo sfruttamento sistematico dei corpi umani in termini bioenergetici. L'intera umanità era stata allora ridotta a centrale suscettibile in pratica di erogare energia all'infinito, i singoli individui trasformati in larve-pile incapsulate e collegate, mediante una selva di cavi, all'*hardware* gigantesco indispensabile per far girare il programma neuro-collettivo Matrix e garantire così la trasformazione della bioelettricità. Un efficientissimo sistema di approvvigionamento energetico basato sull'attività onirica, informaticamente inoculata, di milioni di esseri umani in cattività (e inconsapevoli di esserlo).

Ma un giorno era apparso un uomo eccezionale, capace, benché nato schiavo e cresciuto in ceppi meccanici, di autoemanciparsi e «reimpostare Matrix a suo piacimento» (*Matrix*, cap. 13). Promossa la liberazione di altri incapsulati, costui aveva concepito un piano strategico di resistenza contro le Macchine e costituito l'embrione della futura comunità di Zion. A lui risalivano verosimilmente le direttive originarie, se non anche le modalità

³ Mi riferisco alle fonti informative interne del primo film, concentrate soprattutto nei capp. 12-17 (Morpheus) e 27-28 (Agente Smith), che restituiscono una cornice coerente e compiuta per intendere il significato della scelta di Cypher. In questa ottica non sono rilevanti le pur decisive notizie sul destino intra- ed extramatrixiano di Neo presenti negli ulteriori sviluppi della saga, né i file "storici" de *Il secondo Rinascimento*, il cortometraggio animato di Mohiro Moeda apparso nella silloge spin-off *Animatrix* (LANA & ANDY WACHOWSKI, USA, Warner Home Video, 2003). – *Programma* di YOSHIAKI KAWAJIRI, il quinto *Animatrix*, ha tangenze solo superficialmente e genericamente tematiche con il caso Cypher.



speciali, per l'individuazione e l'arruolamento degli incapsulati idonei ad aggregarsi spontaneamente alla resistenza: oltre ai requisiti essenziali per venire prelevati (talento da *hacker*, giovane età, istinto paranoide – il «chiodo fisso nel cervello» –, propensione alla ribellione, etc.), la procedura contemplava la prospettazione della “verità” al prescelto, quindi la sua libertà di scegliere tra pillola rossa e pillola blu, ossia tra rinascita extra-Matrix oppure permanenza definitiva, fino a decesso organico, nello stato di pila umana.

«Dopo la sua morte, l'Oracolo profetizzò il suo ritorno, che avrebbe preannunciato la distruzione di Matrix, la fine della guerra e la liberazione del nostro popolo. È per questo che alcuni di noi hanno passato tutta la vita esplorando Matrix, per cercare lui. Io ho agito così perché [...] penso che la ricerca sia finita» (*ivi*): nell'ascoltare queste parole di Morpheus, Neo non comprende il riferimento all'Oracolo – è la prima volta che sente parlarne, e lo conoscerà solo più tardi (*ibidem*, cap. 22) –, ma realizza lucidamente che il comandante della Nabucodonosor pensa a lui stesso come reincarnazione di quel primo autoliberantesi. Morpheus era stato esplicito fin dal loro secondo colloquio telefonico: «Tu sei l'Eletto, Neo [*You are the One, Neo*]. Vedi, tu hai passato gli ultimi anni a cercare me, ma io è una vita intera che cerco te» (*ibidem*, cap. 7).

Ciò che in questa sede più importa, però, non è tanto l'autoconsapevolezza di Neo, quanto l'incrollabilità della fede di Morpheus nell'aver finalmente individuato il vero Eletto – una fede non condivisa in uguale misura dai membri dell'equipaggio della Nabucodonosor, e la cui pervicacia, coniugata a determinate istanze emotive altrui, sembra preconfigurare quasi fatalmente le sequenze che scorreranno davanti agli occhi degli spettatori. Trinity, la bella e ancora celebre *hacker* in grado di violare il database del fisco (matrix) statunitense, ci crede di cuore, Cypher ostenta invece uno scetticismo troppo radicale per non essere sospetto.

La fede di Trinity in *Neo The One* ha il medesimo etimo di quella di Morpheus, ma si declina in maniera differente. Per entrambi è decisiva la



parola dell'Oracolo⁴, sulla cui capacità divinatoria non hanno evidentemente il minimo dubbio. A Morpheus è stato rivelato che avrebbe trovato l'Eletto, invece a Trinity che si sarebbe innamorata dell'Eletto (*ibidem*, capp. 21 e 36). Tutt'e due queste rivelazioni avranno in ultima analisi ripercussioni tragiche su Cypher.

Il tradimento e i suoi ermeneuti

Dunque, dentro Matrix (il cui calendario segna l'anno virtuale 1999), al tavolo di un ristorante di classe, dalla clientela selezionata e con accompagnamento d'arpa, Cypher mangia una bistecca. Seduto di fronte a lui l'Agente Smith, mani intrecciate all'altezza del mento, immancabili occhiali scuri e auricolare per ricetrasmittente. Lo script definitivo registra alla scena A71 il dialogo seguente⁵:

AGENTE SMITH: Allora siamo intesi, signor Reagan?

CYPHER: Vede, io so che questa bistecca non esiste... so che quando la infilerò in bocca, Matrix suggerirà al mio cervello che è succosa e deliziosa. Dopo nove anni, sa che cosa ho capito? Che l'ignoranza è un bene.

AGENTE SMITH: Allora siamo intesi?

CYPHER: Io non voglio ricordare niente, niente! Sono stato chiaro? E voglio essere ricco. Non so, una persona importante... un grande attore.

⁴ Non mi occuperò qui di questo affascinante personaggio-chiave della trilogia, per la ragione che il suo ruolo e le sue profezie sono sì all'origine delle vicende fattuali ed emozionali che inducono Cypher al tradimento, ma non hanno appunto influenza diretta su questo atto.

⁵ *AGENT SMITH: Do we have a deal, Mr. Reagan? // CYPHER: You know, I know that this steak doesn't exist. I know that when I put it in my mouth, the Matrix is telling my brain that it is juicy and delicious. After nine years, do you know what I've realized? [...]. Ignorance is bliss. [...]. // AGENT SMITH: Then we have a deal? // CYPHER: I don't want to remember nothing. Nothing! You understand? And I want to be rich. Someone important. Like an actor. [...]. // AGENT SMITH: Whatever you want, Mr. Reagan. // CYPHER: All right. You get my body back in a Power Plant, reinsert me into the Matrix, and I'll get you what you want. // AGENT SMITH: Access codes to the Zion mainframe. // CYPHER: I told you I don't know them. I can give you the man who does. // AGENT SMITH: Morpheus (Lana & Andy Wachowski, *The Matrix. Shooting Script*, August 12, 1998, pp. 58-59; in AA.VV., *The Art of the Matrix*, New York, Newmarket Press, 2000, pp. 330-331).*



AGENTE SMITH: Tutto quello che desidera, signor Reagan.
 CYPHER: D'accordo. Riportate il mio corpo alla centrale, reinseritemi dentro Matrix e vi dirò tutto quello che volete.
 AGENTE SMITH: I codici d'accesso del mainframe di Zion.
 CYPHER: No, ve l'ho già detto, non li conosco. Vi consegnerò chi li conosce.
 AGENTE SMITH: Morpheus.

Questo momento, benché la sua *vis catalitica* aumenti la velocità delle reazioni su cui si innesta senza però modificarne lo stato finale, ha i connotati dell'epocalità finzionale, sospeso com'è tra le due rinascite di Neo: la prima, da pila bioelettrica a potenziale Eletto che viene addestrato per combattere contro le Macchine e i loro sicari digitali; la seconda, dalla morte mentale in Matrix, esito del precipitare degli eventi dopo il tradimento di Cypher, a Eletto consacrato dal bacio destinale di Trinity. Ma la centralità della scena non si limita all'aspetto finzionale. Juan Antonio Rivera ha scritto: «Il tradimento di Cypher è sicuramente il momento filosofico più interessante di tutto il film»⁶. Certo, se si considera che «*Matrix* è il film hollywoodiano più ricco di spunti filosofici mai realizzato»⁷, e che in effetti altri segmenti possono rivendicare a sé almeno altrettanta densità speculativa (il colloquio in “Struttura” tra Morpheus e Neo, l'incontro di Neo con l'Oracolo, etc.), probabilmente il giudizio di Rivera non troverà un consenso unanime. Ma la scena del ristorante è senz'altro uno dei momenti filosoficamente più stimolanti, nonché pure, forse, tra i più criptici del film.

Il dialogo tra Cypher e l'Agente Smith ha ricevuto fin da subito un'attenzione speciale da parte degli studiosi; per es., nel solo *Pillole rosse* (curato nel 2002 da William Irwin) ben 10 saggi su 20 dedicano almeno due pagine alla scelta di Cypher, e il saggio n. 11 di Charles L. Griswold jr. è una monografia sul tema. Quanto al tenore delle interpretazioni, è quasi una gara

⁶ Rivera J.A., *Tutto quello che Socrate direbbe a Woody Allen. Cinema e filosofia* [2003], trad. it. di Roccampo S. e Santarone M., Milano, Frassinelli, 2005, p. 279.

⁷ Irwin W. (2006), *Pillole rosse. Matrix e la filosofia* [2002], edizione italiana a cura di Cicero V., Milano, Bompiani, 2006, 4^a di copertina.



a chi emetta il verdetto di condanna più sofisticato e persuasivo. Condanna non solo morale, ma anche “epistemica”, stando a Carolyn Korsmeyer: «Cypher non commette solo un errore morale, ma fa anche un calcolo epistemico sbagliato, poiché si accontenta dell’illusione piuttosto che della realtà»⁸.

Sarebbe sinceramente stucchevole ripercorrere o anche soltanto elencare qui le varie posizioni, giacché tutte quante concordano, persino quelle non accusatorie (come Robin Beck⁹ e David Weberman¹⁰), nel ritenere Cypher un inguaribile edonista egoista; e gli studiosi più smaliziati analizzano la sua scelta alla luce del deontologismo di Kant, dell’utilitarismo di John Stuart Mill e della macchina dell’esperienza di Robert Nozick. L’ultimo a tornare sull’argomento, più di una volta e con qualche pretesa di originalità, è stato David Gunkel, che ha inteso fagocitare entro il destino del pensiero occidentale del XX secolo il significato filosofico della scena in questione, riesaminando in questa ottica le interpretazioni precedenti e operando perciò anche una sorta di bilancio della storia della critica. Il suo giudizio: «Cypher è, come Nietzsche, il bestemmiatore della metafisica»¹¹, appare suggestivo quanto però infondato, e rappresentativo di un filosofeggiare a buon mercato oggi abbastanza diffuso.

Gunkel contesta provocatoriamente che la scelta di Neo per la pillola rossa (*Matrix*, cap. 9) sia frutto di coraggio, come suggerito da William Irwin¹², e la considera anzi prevedibile e quasi programmata, per due ragioni:

⁸ Korsmeyer C., *Vedere, credere, toccare, verità*, trad. it. di Leonardi M., Mancuso C. e Risitano S., in Irwin W. (ed.), *Pillole rosse*, cit., p. 62.

⁹ Beck R., *You Won't Know the Difference So You Can't Make the Choice*, in «Philosophy Now», dicembre 2000/gennaio 2001, XXX, pp. 35-36.

¹⁰ Weberman D., *La simulazione di Matrix e l'età postmoderna*, trad. it. di Maio A., Mazzeo D. e Piccolo M., in Irwin W. (ed.), *Pillole rosse*, cit., pp. 275-292.

¹¹ Gunkel D. J., *The Virtual Dialectic: Rethinking The Matrix and its Significance*, in «Configurations», 2006, XIV, p. 210. Le argomentazioni relative a Cypher sono state riproposte da Gunkel praticamente alla lettera anche nel saggio *The Matrix Reconsidered. Thinking Through Binary Logic in Science Fiction and Social Reality*, in «Information, Communication & Society», 2008, XI, pp. 816-830.

¹² Cfr. Irwin W., *Computer, caverne e oracoli: Neo e Socrate*, trad. it. di Lelcott I., in Irwin W. (ed.), *Pillole rosse*, cit., p. 20: «La pillola rossa è un nuovo simbolo della scelta coraggiosa.»



a) risponde a una necessità drammaturgica, ma soprattutto b) «è “corretta” perché questa decisione è sottoscritta e supportata da una matrice filosofica antica di 2.400 anni [...], [è] la decisione fondamentale che sta al centro del pensiero occidentale»¹³. Scegliere la pillola rossa non sarebbe allora altro che rioptare per la verità contro la falsità, contro l'illusione, contro la menzogna, in altre parole: significherebbe solo limitarsi ad assecondare la millenaria «volontà di verità» già denunciata/smascherata da Nietzsche come disposizione antitetica e persino ostile alla vita. Prosegue quindi Gunkel¹⁴:

Una forma analoga di riflessione critica è collocata nel contesto di *Matrix*, espressa dall'unico personaggio che può occupare una tale posizione di scetticismo estremo: Cypher. «Sai, so cosa pensi, perché anch'io ora penso la stessa cosa. Anzi, per dirti la verità, me lo chiedo da quando sono arrivato qui: perché, perché non ho scelto la pillola blu?» [*Matrix*, cap. 19, dialogo con Neo alla consolle della Nabucodonosor]. Cypher riflette sul fardello e sul pericolo costituito dall'aver scelto la pillola rossa. Nella sua valutazione, la “volontà di verità” è tanto una penosa delusione quanto una sentenza di morte. E lui non si limita a porre la questione critica, ma agisce in base a essa. Ecco perché il suo personaggio è definito come disertore e traditore: Cypher non soltanto «tradisce Neo e i suoi discepoli»¹⁵, ma tradisce anche la fede indiscussa nella verità e la volontà incondizionata di verità. Di conseguenza, Cypher è, come Nietzsche, il bestemmiatore della metafisica, il quale, attraverso un gesto che può sembrare soltanto eticamente sospetto e metafisicamente folle, mette in questione l'apparentemente irrefutabile valore di verità.

Le azioni di Cypher mirano e approdano a un rovesciamento dell'affermazione del reale e del vero fatta da Neo. Cypher mette in questione il valore del mondo vero, chiede di essere riportato alle simulazioni computerizzate di *Matrix*, e vuole vivere la vita di un attore.

Non condivido una sola parola di questo passo, esso dimostra, secondo me, come la mania di avanzare un'interpretazione originale, ma sulla

¹³ Gunkel D. J., *The Virtual Dialectic*, cit., p. 199.

¹⁴ *Ibidem*, pp. 209-210.

¹⁵ Qui Gunkel cita McGinn C., *The Matrix of Dreams*, in Grau C. (ed.), *Philosophers Explore the Matrix*, Oxford, Oxford University Press, 2005, p. 63. Sul parallelo Cypher/Giuda Iscariota mi soffermo rapidamente più avanti.



scorta di una griglia ermeneutica stereotipata (di lì a qualche riga vengono menzionati gli immancabili Heidegger e Derrida¹⁶), possa finire con lo sprofondare nelle sabbie mobili della pretenziosità. Nonostante tenda a spiccare rispetto alle interpretazioni precedenti, la proposta di Gunkel ripresenta in forma più elegante sempre gli stessi limiti, fondamentalmente tre: a) trattare il caso Cypher, analizzando solo il piano verbale, cioè la sceneggiatura, quindi astraendo dal fatto che si tratta di vicenda narrata in un testo filmico; b) isolare e cristallizzare il personaggio nel cap. 19 di *Matrix* (il dialogo con Neo e la scena del ristorante), come se Cypher non fosse pure colui che ha la prima battuta assoluta del film, e non pronunciasse parole ambigue e non lanciasse sguardi sofferiti e non ingoiasse rospi e non ordisse trame anche nei capitoli 9, 11-12 e 16, oltre che nei 20-25 in cui il tradimento è a pieno regime; c) applicare dall'alto e in modo estrinseco le formule teoretiche di un qualche filosofo (non importa se Kant, Mill, Nietzsche, Nozick, etc.) trattato in forma manualistica. – Cypher è drammaticamente condizionato da Neo, ma non certo dalle sue affermazioni del reale e del vero; e se proprio si deve parlare di sentenza di morte, allora Cypher la collega direttamente alla scelta della pillola blu, non della rossa, come mostrerò. La mia interpretazione suona quindi con un registro completamente diverso¹⁷. Non farò riferimento ad alcun filosofo, semmai mi richiamerò – mi sono già richiamato in esergo – al versetto di un libro del Vecchio Testamento, *Giudici* 16,30, nel quale rinveno una pulsione molto affine a quella che muove Cypher. Queste pagine possono considerarsi piuttosto come dei prolegomeni a ogni futura trattazione filosofica del tradimento cypheriano.

¹⁶ Cfr. Gunkel D. J., *The Virtual Dialectic*, cit., p. 210: «Nietzsche, comunque, non si accontentava di un mero rovesciamento; come hanno fatto notare Heidegger e Derrida, Nietzsche sapeva che la mera inversione non cambia essenzialmente nulla, in quanto opera ancora, benché in forma invertita, sul terreno e in base al sistema che presumibilmente l'hanno causata».

¹⁷ Il suo nucleo l'ho esposto per la prima volta in un discorso dal titolo *Un esempio di sansontanasia in Matrix. Interpretazione della scelta di Cypher*, pronunciato il 27 ottobre 2006 a Reggio Calabria nel corso del convegno “Matrix e i problemi della filosofia” organizzato da “Philosophopolis. Associazione Italiana di Filosofia Applicata”.



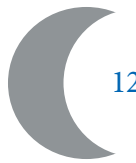
Verso una Neointerpretazione della scelta di Cypher

Nella Prefazione a *Pillole rosse*, toccando di sfuggita il caso Cypher, prendo le distanze dal coro pressoché unanime di giudizi critici negativi sulla statura morale ed “epistemica” del personaggio. Adesso intendo sviluppare succintamente le considerazioni fatte in quella sede, dove ho tra l’altro affermato che alla base del tradimento di Cypher c’è in primo luogo la sua frustrata passione per Trinity – passione che Trinity non solo non ricambia, ma mortifica costantemente dal momento in cui lei, a sua volta, si innamora di Neo¹⁸. E se le cose stanno così, parlare di edonismo cypheriano può servire solo a fuorviare ogni genuina comprensione del personaggio.

Sono inoltre dell’avviso che finora non sia stato preso in tutta la sua serietà il nome del traditore. I nomi in *Matrix* sono sempre *omina*: racchiudono i presagi, i semi del destino di chi li porta. Ciò vale in modo speciale per le Pillole rosse, che recano i nomi da *hacker* con cui si erano ribattezzati in *Matrix*, riflettendo dunque nell’autonominazione una determinata consapevolezza di sé. Neo, per es., che nella carta d’identità matrixiana risulta Thomas A. Anderson, rinominandosi si è colto come *Novus*, portatore di un certo carattere di novità, ma ha anche risposto a un appello destinale a lui stesso recondito: Neo = il Nuovo (Salvatore), poiché nella grafia anglosassone è anagramma di *One* = l’Uno/l’Unico/l’Eletto. Quanto a Cypher, come apprendiamo dall’Agente Smith, secondo lo stato civile matrixiano è Mr. Reagan – Mr. Reagan?! Doppio *n-omen*, allora, assai più intrigante della coppia Neo/Thomas A. Anderson¹⁹.

¹⁸ Cfr. Cicero V., Prefazione a Irwin W. (ed.), *Pillole rosse*, cit., pp. VII-VIII

¹⁹ Cfr. Bassham G., *La religione di Matrix e i problemi del pluralismo*, trad. it. di Di Vita V., Rotondo C. e Santisi M., in Irwin W. (ed.), *Pillole rosse*, cit., pp. 135-136: «Il nome “Thomas Anderson” fornisce ulteriori suggestioni. Tanto il nome quanto il cognome hanno chiari riferimenti cristiani. Come “Tommaso il Dubbioso”, il discepolo che si dimostra scettico alla notizia che Gesù era resuscitato da morte (Gv 20,24-29), anche Neo è tormentato da dubbi inibitori sulla irrealtà di *Matrix* e sulla propria identità di Eletto. “Anderson” (in svedese: “figlio di Andrea”) deriva dalla radice greca *andr-*, che significa “uomo”. Etimologicamente, dunque, “Anderson” significa “Figlio dell’uomo”, una designazione che Gesù spesso applica a se stesso. All’inizio del film, Neo è effettivamente



Ora, Cypher (*cipher/cypher*, dall'arabo *cifr*, «vuoto, nullo, zero») è nome dalle varie accezioni: a) (abbr. per *cryptograph*) cifrario, crittogramma, messaggio cifrato; b) zero; c) nulla, nullità; d) monogramma, cifra; e) cifra araba (d'altro canto, il solito Bassham postisidoriano fa notare che la parola “cypher” è contenuta in *Lucifer*²⁰). Volendo sintetizzare queste direzioni semantiche, mi spingo a dire: Cypher è un crittogramma vivente – che, fino alla cattura di Morpheus da parte degli Agenti e della polizia, nessuno degli altri personaggi sa di dover decifrare. Questo aspetto, combinato con l'evoluzione ineluttabile degli eventi, ne fa una figura a vocazione eminentemente tragica, e a mio avviso assai riuscita dal punto di vista artistico.

La cifra di Cypher è la simulazione. Simula con tutti, dall'inizio del film alla propria morte per mano dell'operatore Tank (*Matrix*, cap. 26), ed è facile immaginare grandi doti di simulatore anche nella sua fase da incapsulato. Cypher è sempre ambiguo, e possiede una mirabile capacità di camuffare questa ambiguità. È già un grande attore – cui manca solo quel “successo di pubblico” che lui stesso dice all'Agente Smith di volere garantito al momento della sua reinserzione in Matrix...

Cypher camuffa soprattutto i tre sentimenti fondamentali che, già all'inizio del film – alle primissime battute –, si mostrano decisivi nella sua scelta di tradire Morpheus, l'equipaggio della Nabucodonosor e Zion tutta. Questi sentimenti sono: la passione per Trinity; la *gelosia* verso Neo; il

te vestito come “Gesù Cristo”. Dopo aver consegnato il *software* pirata a Choi, questi commenta: “Alleluia, sei il mio salvatore, il mio Gesù Cristo personale” [*Matrix*, cap. 3]». Una spiegazione volutamente pittoresca, alla Isidoro di Siviglia anzi ancora più spregiudicata, che io non sottoscriverei mai – come non la sottoscrive lo stesso Bassham, se si legge il suo saggio fino in fondo. Neo è tanto poco identificabile con Cristo quanto Cypher con Giuda Iscariota. Per smontare quest'ultimo parallelo, basti pensare a chi viene tradito, cioè Morpheus: sarebbe come dire che il tradimento di Giuda sia stato ai danni di Giovanni il Battista. Nonostante però ogni evidenza, ancora Bassham (*ibidem*, p. 137) sostiene che «ci sono ovvi parallelismi tra Cypher, il personaggio mefistofelico che tradisce i ribelli, e Giuda, il discepolo che tradì Cristo»; l'equazione viene adombrata anche da Colin McGinn, Kevin Warwick (*The Matrix – Our Future?*, in Ch. Grau (ed.), *Philosophers Explore the Matrix*, cit., p. 202) e altri.

²⁰ Cfr. Bassham G., *La religione di Matrix*, cit., p. 137. Notazione a effetto, ma del tutto ineffettuale, come altre basshamiane (v. nota precedente).



rancore verso Morpheus. Riascoltiamo la sequenza iniziale – “ora” sappiamo che quelle due voci fuori campo al telefono, mentre sullo schermo un cursore segnala una terza linea che le sta intercettando e al tempo stesso sta eseguendo il programma di rintracciamento delle cifre (*cyphers*) che compongono il numero della chiamata, sono di Cypher e di Trinity²¹:

CYPHER: Sì?
 TRINITY: È tutto pronto?
 CYPHER: Non toccava a te darmi il cambio.
 TRINITY: Lo so, ma mi andava di fare un turno.
 CYPHER: Lui ti piace, vero? Ti piace guardarlo?
 TRINITY: Non essere ridicolo.
 CYPHER: Stiamo andando a ucciderlo, lo capisci?
 TRINITY: Morpheus crede che sia l'Eletto.
 CYPHER: E tu?
 TRINITY: Non importa cosa credo io.
 CYPHER: Tu non ci credi, eh?
 [Sullo schermo della terza linea telefonica appare un'altra cifra-cypher rintracciata (la 6) del numero da cui chiama Trinity (#312-555-0690), un piccolo scatto dal rumore appena percettibile.]
 TRINITY: Hai sentito?
 CYPHER: Sentito cosa?
 TRINITY: Sei sicuro che questa linea è pulita?
 CYPHER: Sì, certo che sono sicuro.
 TRINITY: Meglio andare.

Cypher è alla consolle della plancia di comando della Nabucodonosor, fine turno, attende il cambio – non sappiamo se da Apoc, Switch, Mouse, Tank o Dozer, ma sicuramente non l'aspetta da Trinity. Perciò è sorpreso quando dall'altro capo sente giungergli la voce della ragazza. Doppiamen-

²¹ MAN [CYPHER]: *Yeab?* // WOMAN [TRINITY]: *Is everything in place?* // CYPHER: *You weren't supposed to relieve me.* // TRINITY: *I know, but I felt like taking a shift.* // CYPHER: *You like him, don't you? You like watching him.* // TRINITY: *Don't be ridiculous.* // CYPHER: *We're going to kill him, do you understand that?* // TRINITY: *Morpheus believes he is the One.* // CYPHER: *Do you?* // TRINITY: *It doesn't matter what I believe.* // CYPHER: *You don't, do you?* // TRINITY: *Did you hear that?* // CYPHER: *Hear what?* // TRINITY: *Are you sure this line is clean?* // CYPHER: *Yeab, 'course I'm sure.* // TRINITY: *I better go* (cfr. Wachowski L & A., *The Matrix*, cit., pp. 1-2; in AA.VV., *The Art of the Matrix*, cit., pp. 273-274; il testo originale riportato è quello che si può ascoltare nel DVD, un po' differente – come vedremo – dal testo dello *shooting script*, mentre la traduzione italiana, che è mia, diverge dalla versione ufficiale).



te sorpreso: primo, perché quella voce, che *non doveva* chiamare, tradisce e conferma, appunto in quanto ha chiamato e vibra nervosamente, un interesse pressante, ma in una direzione che è letale alla propria *passione* per Trinity; secondo, perché la linea non è pulita, Cypher lo sa benissimo, e le probabilità che Trinity venga localizzata sono direttamente proporzionali alla durata della conversazione²².

La stizza di gelosia per quell'interesse palese verso Neo è inequivocabile nelle domande retoriche «Lui ti piace, vero? Ti piace guardarlo?» (sottotesto/cifra retta: ti piace al punto che anticipi il tuo turno ai *monitor* perché non sai più trattenere il desiderio di guardarlo!), e ha facile sopravvento sul timore che Trinity venga catturata dagli Agenti; pertanto la conversazione scorre insieme al programma di rintracciamento. – Queste parole covano e annunciano senza dubbio l'altro moto di gelosia, “contenuto” ma più esplicito, a cui assistiamo in seguito (*Matrix*, cap. 16), quando a una Trinity sospirosa, che ha appena contemplato Neo dormire sfinito per il primo giorno di addestramento e gli ha lasciato un vassoio ai piedi del letto, Cypher braccia conserte e sguardo perso rivolge la frase amaramente ironica: «Non mi pare che tu abbia mai portato a me la cena». La ferita passionale appare qui mitigata solo dalla sicurezza che la resa dei conti è ormai vicina, come attesta il suo suggerimento capzioso (*ivi*): «se Morpheus è così sicuro [che Neo è l'Eletto], perché non lo porta subito dall'Oracolo?»; l'incontro al ristorante con l'Agente Smith avverrà quella stessa notte.

Infine – per tornare al colloquio iniziale – c'è del rancore beffardo verso Morpheus, subito prima che Trinity lo nomini espressamente, nella locuzione pseudoaccorata per le sorti di Neo (come se una morte assai prossima non fosse quello che Cypher augura al nuovo pupillo del comandante): «Stiamo andando a ucciderlo, lo capisci?» – sottotesto/cifra retta: proprio per quanto stai per dire, Trinity, ossia proprio perché quel testone di Morpheus si è fissato ancora una volta di aver trovato l'Eletto, offriremo

²² Nello *shooting script* la pausa di esitazione di Cypher è più lunga, tanto che Trinity deve ripetere due volte la domanda prima di ottenere replica: TRINITY: *Is everything in place? // [...] // TRINITY: I said, is everything in place? (ibidem, p. 1 [273]).*



a Neo quella pillola rossa che lo farà finire come gli altri, stritolato sotto le grinfie di un Agente²³; – sottotesto/cifra obliqua: proprio quando questa maledetta e ridicolmente ossessiva fissazione di Morpheus potrebbe aver colto nel segno, ecco che ti porta via lontano da me, Trinity, e ciò è imperdonabile!

Non ci fosse stata di mezzo la passione per Trinity, quindi la gelosia, Cypher avrebbe verosimilmente salutato con l'entusiasmo di un Mouse o di un Tank i segnali della personalità straordinaria di Neo, i presagi del suo essere *The One*. Invece è indotto quasi ineluttabilmente, da un lato, a sminuire ognora davanti a Trinity, con scetticismo irridente, le eccellenze e i pregi di Neo, dall'altro lato, a destituire di senso la propria speranza nell'Eletto.

Può sembrare paradossale, ma – ripeto – il rancore di Cypher verso Morpheus non è certo dovuto alle “ragioni” che il traditore vomita dissenatamente al culmine del suo delirio nella plancia della Nabucodonosor, ossia alle supposte menzogne che il comandante dell'hovercraft avrebbe somministrato nel tempo agli uomini del suo equipaggio, all'impostura di una ricerca impossibile (dell'Eletto) perpetuata solo per questioni di potere (*Matrix*, cap. 25; crude e fuori da ogni logica le parole che Cypher urla al corpo inerme di Morpheus, collegato a Matrix dove il suo io digitale è prigioniero dell'Agente Smith: *If you would've told us the truth, we would've told you to shove that red pill right up your ass!*), no: Cypher accusa Morpheus non di avergli nascosto la verità, semmai di avergli rovinato la vita trovandola.

Cypher innamorato, geloso, rancoroso: a un secondo ascolto, dunque, le parole iniziali del film ce lo rivelano già in questa congiuntura emozio-

²³ Nella sceneggiatura definitiva il senso è chiarissimo, infatti la battuta di Cypher continua con una considerazione tagliata poi via dal film: *He's going to die just like the others*, «Sta andando a morire proprio come gli altri» (*ibidem*, p. 2 [274]). Un riferimento preciso a questi precedenti presunti-Eletti è rimasto più avanti (*Matrix*, cap. 16): commentando il fallimento di Neo a coprire con un salto la lunga distanza tra due grattacieli (durante il programma di addestramento chiamato “Struttura”), Cypher si volge verso Trinity, che delusa sta allontanandosi, e osserva urticante: «La prima volta cadono tutti quanti, vero Trinity?».



nale, afferente a una struttura simulazionale e crittogrammatica. Ma lungo il graduale processo di autoconoscenza di Neo, durante il quale con-cresce in parallelo la gelosia cypheriana, i tre sentimenti si mescolano rafforzando parossisticamente il suo desiderio di vendetta “cosmica”. E portano al delirio tragico di Cypher dei capp. 25-26²⁴.

Un caso di pura sansontanasia

A questo punto invito a rivedere e riconsiderare *filmicamente*, non solo *verbalmente*, la scena del ristorante. A prima vista, la scelta di Cypher, il suo contratto con l’Agente Smith, sembrano di ordine *eutanasico*. «Stanco di obbedire agli ordini e ai vaneggiamenti di Morpheus, stanco della guerra, stanco di lottare, stanco della Nabucodonosor, stanco di sentire freddo, stanco di trangugiare tutti i giorni una brodaglia nauseante» (*Matrix*, cap. 25) – sono parole dello stesso Cypher nel delirio *prae mortem* – stanco stanco stanco... Cypher sembra optare per il ritorno a una riposante, appagante vita da vegetale. Il che vuol dire: sembra decidersi per un’eutanasia. Sembra voler continuare e concludere il proprio ciclo vitale naturale nel ruolo di pila umana ignorante e contenta – un buon modo per morire, secondo alcuni. E con qualche capriola teorica, questo atteggiamento potrebbe anche venire chiamato “edonistico”.

In realtà, Cypher sta simulando, sta recitando anche con l’Agente Smith! Si notino le pause studiate, gli sguardi artatamente ora timidi, ora sfuggenti, ora ispirati, ora improvvisamente diretti di Cypher nel corso del colloquio al tavolo del ristorante. Perché questa simulazione con Smith? È il sottile piacere di menare per il naso un Agente – davanti al quale in genere si può solo scappare a gambe levate²⁵ –, un Agente che, senza il minimo

²⁴ Come credo emerga, i due capitoli della catastrofe cypheriana meriterebbero un’analisi approfondita che in questa sede, orientata soprattutto sulla scena del ristorante, non è possibile condurre. Rinvio quindi ad altro momento le argomentazioni base sull’essenziale tragicità di Cypher.

²⁵ «Se vedi un Agente, fa’ come noi: scappa, scappa senza voltarti»: è il consiglio che Cypher dà a Neo poco prima di incontrarsi con l’Agente Smith.



sospetto, nel burocratico e inespressivo espletamento delle sue funzioni di software poliziesco, sta per divenire strumento della vendetta sansonica di Cypher. Il cui timore riverenziale verso Smith costituisce solo un'importante, ulteriore mossa a fini persuasivi.

A Cypher, una volta constatata l'impossibilità di vedere il proprio amore ricambiato da Trinity, non importa più nulla della vita. Né di quella reale – desertica, cunicolare, cloacale –, né della vita matrixiana. Dà ormai ascolto solo al furore di vendetta, aumentato a dismisura proprio per la presenza sempre più ingombrante e vincente del rivale Neo. “Ma come?”, chiederà qualcuno, “proprio le parole del colloquio al ristorante non dicono tutt'altro? e cioè che è per i ‘trenta denari’ della reinserzione edonistica in Matrix che Cypher sacrifica Morpheus e tutto il resto?”. Non credo. Riascoltiamo le frasi di quel colloquio guardando in faccia il traditore (interpretato da un superbo Joe Pantoliano) e il suo solitamente impenetrabile alleato:

[La sequenza comincia inquadrando la mano di Cypher che taglia un morbido boccone da una bistecca perfetta, carbonizzata fuori, al sangue dentro.]

AGENTE SMITH: Allora siamo intesi, signor Reagan²⁶?

[Cypher porta la forchetta con la carne ad altezza occhi. Quando inizia a parlare, il suo sguardo va alternatamente dal pezzo di carne all'Agente Smith.]

CYPHER: Vede, io so che questa bistecca non esiste... so che quando la infilerò in bocca, Matrix suggerirà al mio cervello che è succosa e deliziosa. *[Pausa. L'Agente Smith sbatte le palpebre, quasi contrariato; sembra imporsi pazienza.]* Dopo nove anni, sa che cosa ho capito? *[Mette la carne in bocca, scuote lievemente, sensualmente il capo, rotea due volte gli occhi, sospira e, con la bocca piena:]* Che l'ignoranza è un bene.

[Stacco sull'arpa, le cui corde alludono alle cascate verticali del codice di Matrix.] AGENTE SMITH: Allora siamo intesi?

CYPHER: *[Sciogliendo ancora in bocca gli ultimi teneri filamenti di manzo, e alzando con la sinistra un bicchiere di vino]* Io non voglio ricordare niente, niente! Sono stato chiaro? *[L'Agente Smith acconsente. Cypher guarda il bicchiere, lo avvicina alle narici, respira l'aroma del vino]* E voglio essere ricco. *[Aggerotta le sopracciglia, socchiude gli occhi, fa roteare il bicchiere, come alla ricerca di una concretizzazione più specifica della ricchezza richiesta]* Non so, una persona importante... *[Nei suoi occhi un impercettibile moto verso l'Agente Smith, a controllarne l'attenzione]* un grande attore. *[Beve, lo sguardo gli rimane obli-*

²⁶ Per sottolineare pacchianamente la vocazione attoriale di Cypher fin dalla sua esistenza matrixiana mancava solo che i fratelli Wachowski lo registrassero all'anagrafe virtuale col nome proprio Ronald.



quo.] AGENTE SMITH: *[Solleva le spalle e i pollici delle mani intrecciate, a significare: "Che problema c'è a procurarle questo?"]* Tutto quello che desidera, signor Reagan. *[Sulle sue labbra si disegna un sottile sorriso di soddisfazione.]*

CYPHER: *[Guarda fisso l'Agente Smith, poi con la sinistra raccoglie un accendisigari...]* D'accordo. *[... e da un portacere alla sua destra prende un sigaro acceso.]* Riportate il mio corpo alla centrale *[azione l'accendisigari]*, reinseritemi dentro Matrix e vi dirò tutto quello che volete. *[Dà nuova fiamma al sigaro acceso nella mano destra.]*

AGENTE SMITH: I codici d'accesso del mainframe di Zion.

CYPHER: *[Allontanando il sigaro dalla bocca, con una leggera punta d'irritazione]* No, ve l'ho già detto, non li conosco. *[L'Agente Smith resta per un istante interdetto, s'irrigidisce oltremodo. Cypher guarda il sigaro, che ora è nella mano sinistra, dà una boccata]* Vi consegnerò chi li conosce.

AGENTE SMITH: Morpheus. *[Cypher appare impressionato a sentire il nome, come se solo in questo momento comprendesse appieno la gravità del proprio tradimento; volge lento gli occhi verso l'Agente Smith, poi li abbassa, e riprende a fumare.]*

È qui che Cypher enuncia la pluricitata affermazione: «L'ignoranza è un bene». Ma non c'è alcuna sua adesione emotiva alla frase. Al contrario, i registi sottolineano il sensuale piacere da *gourmet* che Cypher prova nel gustare la bistecca e il vino rosso. È un piacere indotto, artificiale, e lui ne è consapevole, ma non per questo gli risulta meno intenso! Da un tale punto di vista, l'ignoranza sarà pure (forse) un bene, ma la coscienza non è sicuramente un male.

Perché allora Cypher vuole dimenticare tutto? Forse perché la coscienza gli rovinerebbe l'illusione di essere un grande attore? Perché la coscienza starebbe sempre lì ad ammonirlo di star vivendo una vita artificiale? Non credo. Come vediamo dalla mimica facciale, il modo in cui pillolarossa Cypher vive dentro Matrix – e i ristoranti che frequenta, le pietanze e i vini e i sigari che sceglie – testimoniano che potrebbe essere reinserito in Matrix anche con barlumi importanti di coscienza precedente, e il tutto senza pregiudizio per le eventuali esperienze edonistiche.

Anche perché, se dovesse davvero dimenticare tutto, Cypher sa bene che non avrebbe più alcuna possibilità di controllare il rispetto del contratto da parte dell'Agente Smith; ammessa la possibilità della reinserzione nel



cosmo matrixiano²⁷, come potrebbe mai Cypher evitare di venire riprogrammato per es. come il barbone cieco seduto al pianterreno del palazzo in cui vive l'Oracolo? Cypher è un *hacker* così in gamba da poter stare in Matrix, a un tavolo con il nemico, senza che nessuno dei suoi compagni operatori se ne accorga; perciò non è credibile l'ingenuità con cui si sta affidando a un programma senziente, piuttosto si guadagna ammirazione per come sollecita una certa emotività, addirittura una vibrazione di auto-compiacimento, in quel guardiano di Matrix in genere così rigido e sfingeo. Cypher sa benissimo di star stipulando un contratto in bianco.

Lo sa, ma lo stringe ugualmente, perché gli garantisce l'unica cosa che ormai gli importi veramente: la vendetta contro Morpheus – che per Cypher è divenuta vendetta contro l'umanità intera (rossa, blu e incapsulata), compreso se stesso.

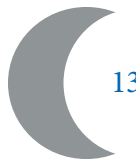
Ecco dunque che la scelta del crittogramma Cypher, a prima vista una decisione di eutanasia, una volta decrittata si mostra come una decisione – mi si perdoni il neologismo – di *sansontanasia*: un atto suicida che procura la morte a coloro i quali gli hanno inferto una ferita narcisistica insanabile e ai loro molti affini. *Muoia Cypher con tutte le pillole rosse, e al diavolo pure quelle blu nonché tutti gli incapsulati!* – sarà l'urlo cifrato del traditore quando, nel delirio di onni-impotenza, tirerà a sé le due colonne portanti di un tempio che non vedremo crollare²⁸.

Riassumo dunque come segue le tesi fin qui esposte:

La celebre scena del ristorante in cui viene solennemente e lussuriosamente sancito il tradimento di Cypher, oltre che centrale sul piano narrati-

²⁷ Alla domanda di Neo, da poco stubato e prelevato dal suo bozzolo: «Indietro non posso tornare, vero?», Morpheus risponde: «No. Ma se potessi, davvero lo vorresti?» (*Matrix*, cap. 13). Questo “no” va inteso senz'altro rispetto ai ribelli umani, mentre nulla esclude che emissari reali (non gli Agenti) delle Macchine Intelligenti possano riportare alla centrale e reincapsulare delle Pillole rosse. Ma, come si vede, il problema di Cypher non è affatto l'ottemperanza del patto, né l'attuabilità delle condizioni da esso previste.

²⁸ Non intendo accostare le due figure di Sansone e Cypher, che in generale hanno poche cose in comune, per es., il soggiacere alla propria natura passionale (mentre è di tutta evidenza che Trinity non è Dalila, e le Pillole rosse non sono i Filistei). M'interessa unicamente la pulsione comune ai loro gesti finali.



vo, è un momento relevantissimo di *Matrix* sia dal punto di vista filosofico, sia da quello artistico.

Filosoficamente, qualunque sia il paradigma teorico con cui si intenda giudicare la scelta di Cypher (deontologismo, utilitarismo, comportamentismo, mentalismo, decostruzionismo, etc.), quest'ultima verrà interpretata sempre in maniera inadeguata se non si prenderanno in debita considerazione i tre nuclei emozionali congiunturali che ne stanno alla base (passione per Trinity, gelosia verso Neo, rancore verso Morpheus) e, soprattutto, la strutturale fisionomia simulazionale-crittogrammatica del personaggio Cypher.

Artisticamente, considero la breve scena del ristorante un capolavoro filmico assoluto, e sono incline a vedere in Cypher una figura dallo straordinario spessore tragico.



Riferimenti bibliografici

Saggi che si occupano monograficamente della scelta di Cypher

- Beck R., *You Won't Know the Difference So You Can't Make the Choice*, in «Philosophy Now», dicembre 2000/gennaio 2001, XXX, pp. 35-36.
- Blackford R., *Try the Blue Pill: What's Wrong with Life in a Simulation?*, in Kapell M. & Doty W. G. (edd.), *Jacking into the Matrix Franchise: Cultural Reception and Interpretation*, New York, Continuum, pp. 169-182.
- Griswold C. S. Jr., *La felicità e la scelta di Cypher: l'ignoranza è un bene?*, in: Irwin W. (ed.), *Pillole rosse. Matrix e la filosofia* [2002], edizione italiana a cura di Cicero V., Milano, Bompiani, 2006, pp. 153-167.
- Weberman D., *La simulazione di Matrix e l'età postmoderna*, in: Irwin W. (ed.), *Pillole rosse*, cit., pp. 275-292.
- Hanson R., *Was Cypher Right? Part I: Why We Stay in Our Matrix*, in Yeffeth G. (ed.), *Taking the Red Pill*, Dallas (TX), BenBella Books, 2003, pp. 23-32.
- Zenda L., *Was Cypher Right? Part II: The Nature of Reality and Why It Matters*, in Yeffeth G. (ed.), *Taking the Red Pill*, cit., pp. 33-43.
- Lawrence M., *De-Cyphering Right and Wrong. Pleasure vs. Truth: Are You Red or Blue?*, in: *Id.*, *Like a Splinter in Your Mind. The Philosophy Behind the Matrix Trilogy*, Oxford, Blackwell

Publishing Ltd., 2004, pp. 114-126.

Grau C., *Bad Dreams, Evil Demons, and the Experience Machine: Philosophy and The Matrix*, in: Id. (ed.), *Philosophers Explore the Matrix*, Oxford, Oxford University Press, 2005, pp. 10-23.

Gunkel D. J., *The Virtual Dialectic: Rethinking The Matrix and its Significance*, in «Configurations», 2006, XIV, pp. 193-215.

Gunkel D. J., *The Matrix Reconsidered. Thinking Through Binary Logic in Science Fiction and Social Reality*, in «Information, Communication & Society», 2008, XI, pp. 816-830.



Mappe di colonie e immaginari postcoloniali.

Un viaggio nella lirica di Hugo Pratt

di Olimpia Affuso*

Abstract

Luglio 1967, con *Una ballata del mare salato*, Hugo Pratt crea *Corto Maltese* con cui porterà il fumetto nei territori del romanzo. Corto è un marinaio-pirata, nato nel 1887, che va e viene dal mondo reale a quello onirico. Le sue avventure cominciano nell'Oceano Pacifico e terminano nel Golfo del Messico. Mentre la storia si svolge, arriviamo nei luoghi del colonialismo italiano. I viaggi di Corto in Africa sono oggetto di 4 racconti: *Nel nome di Allah misericordioso e compassionevole*, *L'ultimo colpo*, *...e di altri Romei e Giuliette*, *Leopardi*. Con il saggio ci si chiede se Pratt, autore non post-coloniale, possa considerarsi l'avanguardia di una riflessione postcoloniale. La peculiarità della critica postcoloniale risiede, per autori come Bhabha, nel tentativo di restituire all'altro la soggettività sottrattagli dal colonialismo. Può Pratt, con dei romanzi a fumetti, essere riuscito in tale operazione? È ciò che nel saggio, mettendo a fuoco la categoria di letteratura postcoloniale, si ha l'obiettivo di indagare.

colonialismo | stereotipi | graphic novels | immaginazione | viaggio | estraniamento

Abstract

In July 1967 Hugo Pratt wrote *Una ballata del mare salato* and gives birth to *Corto Maltese* the character who will lead Comics into Novel's sphere. Corto was born in 1887. He is a sailor-pirate and lives his life going back and forward from the real world to the oneiric one. His adventures begin in the Pacific Ocean and end in the Gulf of Mexico. While the story develops the readers find him in the places of the Italian colonialism. Corto's journeys in Africa are told in 4 short stories: *Nel nome di Allah misericordioso e compassionevole*, *L'ultimo colpo*, *...e di altri Romei e Giuliette*, *Leopardi*. In this essay I am going to ask myself if Pratt, who is not a post-colonial writer, can be considered the forefront of a postcolonial reflection. According to authors like Bhabba, the peculiarity of postcolonial criticism is based on the attempt of giving back to colonized people the subjectivity colonialism has stolen. Could Pratt, with these graphic novels, have been successful in this purpose? Focusing on the categories of postcolonial literature, that is what I want to investigate in this article.

colonialism | stereotypes | graphic novels | imagination | travel | estrangement

* Olimpia Affuso, PhD in Sociologia, è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali dell'Università della Calabria e *visiting fellow* presso l'Institut des Sciences Sociales du Politique dell'Università di Parigi X – Nanterre. Tra le sue pubblicazioni: *Il magazine della memoria. I media e il ricordo degli avvenimenti pubblici* (Carocci, 2010); *Sfera Pubblica. Il concetto e i suoi luoghi*, con P. Jedlowski (Pellegriani, 2010); *M come memoria. La memoria nella teoria sociale*, con T. Grande (Liguri, 2012).



Introduzione

La presenza coloniale italiana in Africa ha avuto inizio intorno agli anni ottanta dell'Ottocento ed è durata fino alla seconda guerra mondiale. In questo periodo, le imprese coloniali sono state variamente sostenute e narrate nella sfera pubblica, da fonti storiche e discorsi ufficiali, da racconti letterari e, dai primi del Novecento, dal cinema e dal fumetto (cfr. Tomasello, 1984; 2004). Si è così generato un immaginario coloniale che, attraverso i vari media, ha viaggiato nel tempo, alimentando pregiudizi e fobie che resistono ancora oggi.

Se l'immaginario è l'insieme della produzione simbolica che gli universi socio-culturali, o, in termini postmodernisti, gli apparati comunicativi, esprimono per rispondere al bisogno del senso (Marzo, 2011), si può dire che una certa parte della produzione estetica italiana ha avuto la funzione di "dare senso" alla colonizzazione. Attraverso varie narrazioni, un sapere di sfondo ha preso forma in Italia, come nel resto dell'Occidente, divenendo condiviso.

In questa accezione, l'immaginario somiglia alle credenze, alle rappresentazioni sociali con cui si comprende e costruisce la realtà sociale. È un insieme di mappe interpretative del mondo che si può distinguere dal concetto schutziano di senso comune per il solo fatto di essere costituito da immagini, da figure (cfr. Jedlowski, 2008). È Taylor a sottolineare questa peculiarità dell'immaginario, che per lui si forma grazie alla capacità degli uomini di raffigurarsi azioni e di interpretarne il contesto. Scrive Taylor (2005): «Per immaginario sociale intendo qualcosa di più ampio e profondo degli schemi intellettuali che le persone possono assumere quando riflettono sulla realtà sociale [...]. Penso, piuttosto, ai modi in cui gli individui immaginano la loro esistenza. È quella comprensione, quel sapere comune che rende possibili le pratiche comuni e un senso di legittimità ampiamente condiviso» (pp. 37-38).

In questi termini, l'immaginario è un insieme di sceneggiature, o di storie, di *narratives* (specifico termine anglosassone che Taylor usa) che le co-



munità tratteggiano e con cui si posizionano, definendo il proprio ruolo e quello degli altri. Queste *narratives* sono per Taylor chiaramente egemoniche. L'immaginario, per lui, è la posta in gioco, e l'altra sua faccia sono le rimozioni e le finzioni autointeressate (cfr. ancora Jedlowski, 2008). Ed esattamente a questo corrisponde l'immaginario coloniale, un insieme di rappresentazioni che sono state razziste e sessiste, cariche di pregiudizi.

I fumetti, linguaggio cui appartiene l'opera di Hugo Pratt di cui si occupa questo saggio, sono stati centrali nella costruzione dell'immaginario coloniale, avendo una grande parte nel disegnare l'Africa come luogo popolato da selvaggi, ignoranti, finanche cannibali, e i bianchi come civilizzatori.

Ma l'immaginario non è solo questo. L'immaginario, scrive Marzo (2011), deriva da *imago*, che significa "apparenza, apparizione, fantasma, privo di fondamento o corrispondenza con la realtà". Dunque è costitutiva dell'immaginario una paradossale dicotomia: realtà-apparenza di realtà, realtà-immagine di realtà.

In più, l'immaginario è ciò che ci viene dall'immaginazione, dalla capacità di immaginare, di affacciarsi sul possibile e oltre, di pensare la realtà altrimenti. Esso è insieme qualcosa che aiuta ad accedere alla realtà e che può anche favorirne la fuga. Immaginando, moltiplichiamo la vita e apriamo spazi per "uscire" dalle griglie, dalle figure interpretative che noi stessi abbiamo creato e in cui fino ad un attimo prima abbiamo creduto. Immaginando, si può arrivare a rimettere in discussione il noto, si attiva la critica e si può cominciare a raccontare una storia nuova.

Una nuova storia non è, però, un'entità a sé stante. E non è riconducibile unicamente all'arte o all'intelletto di colui che la racconta, perché comunica col contesto che la circonda e si intreccia al suo destinatario. Ogni nuova storia emerge lentamente, come l'alta marea, si nutre di altre storie e contro storie, e di correnti alternative di immaginazione. E può anche strutturarsi in nuove architetture simboliche, in nuove credenze, per dirlo con Taylor, che si impongono alla società. Affinché l'immaginazione non sopisca e ogni nuova storia non si traduca in un immaginario egemone,



bisogna che risuoni sempre al suo interno l'eco di un'*antenarrative* (Boje, 2001). Le *antenarratives* sono diverse dalle contro narrazioni. Sono narrazioni non ancora organiche che hanno il significato di espressioni come *uhm, no, mah, chissà, non sarà che*, con cui si comincia a interrompere una narrazione corrente. Esse esprimono in parte un'anticipazione, in parte il dubbio e la possibilità di raccontare le cose in modi diversi da quelli consolidati (cfr. Jedlowski, 2010). Le *antenarratives* sono repertori di versioni alternative dei fatti che riescono o meno trasformarsi in contro narrazioni, ma sono possibili grazie al fatto che nessun racconto può mai esaurire l'infinità delle trame, delle immagini e delle figure con cui possiamo ricomporre la realtà (cfr. *Ivi*, p. 37).

Pratt, che nei territori della sua poetica ha fatto incontrare linguaggi, letterature e culture molteplici, luoghi e tempi dissonanti, è stato una sorta di *antenarrator*, un cantore del dubbio, un anticipatore. La sua immaginazione e le sue storie, insieme ad altri discorsi dello stesso segno circolanti nella sfera pubblica e simbolica, ci hanno accompagnato nella fuoriuscita dall'immaginario coloniale, avviando quel salto di paradigma (cfr. Labanca, 2010) che ha fatto sì che, verso la fine degli anni novanta del Novecento, si sviluppessero le narrazioni postcoloniali (Sinopoli, 2013).

Corto Maltese: un viaggiatore del Mediterraneo

Luglio 1967: è la data di un evento di grande portata nella storia della narrativa internazionale. Il fumetto diventa romanzo d'autore: nasce *Corto Maltese* di Hugo Pratt pubblicato dall'editore genovese Fiorenzo Ivaldi. È l'inizio di quella che Will Eisner nel 1978 definirà la *graphic novel*, l'espressione artistica e letteraria più matura e articolata raggiunta dal fumetto (cfr. Eisner, 2010; 1997). Corto è un ibrido, la sua è un'identità complessa. Figlio di un marinaio inglese e di una maga gitana di Siviglia, nasce nel 1887 a La Valletta, nell'isola di Malta, vive i suoi primi anni a Gibilterra e studia alla scuola ebraica di Malta. È un marinaio-pirata con l'orecchino e la sigaretta, che abita uno spazio interstiziale tra la terra e il mare.



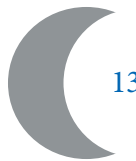
Definito variamente dalla critica, Corto Maltese è un antieroe, a tratti è un romantico sognatore, a tratti è un personaggio un po' sbruffone e cinico, talvolta anche malvagio. Ma per lo più è un filosofo ed un gentiluomo. Capace di amare e odiare la solitudine, di muoversi rimanendo immobile, Corto compie le sue avventure con ironia e scetticismo. Come gli uomini reali, anche lui cambia nel tempo, adeguandosi alle trasformazioni della società. Il primo Corto è avventuroso ma disilluso, osserva il mondo con distacco ed è convinto che su di esso non si possa agire a causa di qualcosa, di trascendente e favoloso, che sovrasta le nostre vite ed è ben distinto dalla realtà. Il secondo Corto, invece, ha una nuova sorte, come se un Dio gli avesse dato il potere di muoversi senza limiti né confini, nel mondo onirico e magico come in quello reale (cfr. Cerami, 2006). Con queste sue due anime, Corto è il paradigma dell'individuo moderno che da uomo del destino diventa uomo della fantasia. Ed è il paradigma di una critica al positivismo. Ma nella dialettica tra questi due volti si sviluppa l'unità di Corto Maltese. Nella sua epopea, le date e i fatti, le donne e gli uomini delimitati dalla cronaca, non sono più reali dei sogni o delle leggende. Oggetto di Storia e di immaginari, soggetto di immaginazione e di memoria, Corto, che nel 1900 forse ancora non si conosce, nel 1924 già non si appartiene più. Le avventure di Corto cominciano nell'Oceano Pacifico, nel 1913, con *Una ballata del mare salato* – il cui titolo rievoca *La ballata del vecchio marinaio*, di Samuel Taylor Coleridge (Marchese, 2006) – pubblicata sulla rivista Sgt. Kirk dal 1967 al 1969 e da molti critici considerata l'avvenimento più importante nella storia del fumetto moderno, e terminano nel Golfo del Messico, nel 1925, alla ricerca del continente di Atlantide, a *Mu, la città perduta*, pubblicata in *Corto Maltese* dal 1988 al 1989 (I parte) e nel 1991 (II parte). De *La giovinezza* di Corto (pubblicata tra l'agosto 1981 e il gennaio 1982), che si svolge intorno al 1904 durante il conflitto russo-giapponese, si parla solo nella ventiseiesima avventura. Nella prima pagina di questo fumetto Corto dice: «...molti legano le mie vicende all'isola di Escondida nei mari del Sud (v. *Una ballata del mare salato*), ma non è giusto: cominciano molto prima nei mari del Mediterraneo».



Tra la prima opera e l'ultima, la ventinovesima, c'è *Corte Sconta detta Arcana* (1974) che Daniele Barbieri (2009) ha definito il punto più alto dell'opera di Pratt. In tutte le storie, i protagonisti attraversano l'incertezza e il mistero e ogni particolare, come ha sottolineato Umberto Eco, le culture e le vicende delle popolazioni, i loro tratti, «la psicologie dei personaggi, che si amano dopo essersi sparati addosso, o si uccidono per amicizia» (Eco, 2006, p. 13), che perdono il controllo o si reinvestano, tutto «segue il ritmo delle rotte marine che racconta» (*Ivi*). *Corto Maltese* è, dall'inizio alla fine, la storia di una ricerca, la storia di un personaggio che diviene memorabile per la sua imperfezione.

Seguendo Corto, noi lettori non sappiamo mai esattamente dov'è il confine tra sogno e realtà, ma capiamo cos'è reale o inventato. In un gioco in cui costantemente si riscrivono gli spazi e i tempi, veniamo accompagnati in un viaggio eruditissimo nella storia e nella geografia, nella letteratura, nel cinema e nell'arte. Dai mari del Sud, in cui si svolge *Una ballata*, Corto si addentra in Oriente, tra la Cina e la Mongolia nel periodo immediatamente successivo alla Rivoluzione Russa, dove incontra il presunto Barone Roman Niholaus von Ungern-Sternberg, oppositore della Rivoluzione d'Ottobre e dittatore della Mongolia; Sukhe-Bator (Sùhbaatar), eroe della lotta per l'indipendenza della Mongolia, legato a Lenin e scomparso misteriosamente dopo la sua morte; Khorloogiin Choibalsan, pupillo di Stalin che governò dopo Sukhe Bator la Mongolia (per citarne solo alcuni).

Continuando nei suoi viaggi, Corto va e viene dall'Europa, all'America, all'Asia. Ad Ancona nel 1906 incontra un giovanissimo Stalin che fa il portiere di notte. Per sfuggire alla prima guerra mondiale, nel 1917, approda in Perù, e tra il 1918 e il 1920 passa da Venezia, dove viene, all'alba del fascismo, incontra Gabriele D'Annunzio. Attraversando Anversa, Bilbao e Rio, nel 1923, arriva a Buenos Aires, e da qui riparte per la Svizzera. Dialoga con Hermann Hesse e Tamara De Lempicka, ma intreccia anche le vite e le storie di personaggi come Giovanna D'Arco, Eva e Caino, nonché figure fiabesche come Barbablù e Mago Merlino. Tra tutti i luoghi che Corto attraversa ci sono anche quelli del colonialismo africano. Nelle



4 storie scritte a Parigi nel 1972 e intitolate *Nel nome di Allah misericordioso e compassionevole, L'ultimo colpo, ...e di altri Romei e Giuliette, Leopardi, Corto*, in fuga dalla guerra europea, si avventura in Etiopia e in Africa Orientale. Qui incontra Cush, un uomo di guerra e di fede coranica dalla personalità complessa. Cush è un dancalo, un musulmano sciita ed ha anche i tratti di un integralista sunnita¹.

Il mare è il grande protagonista delle avventure di Corto che, attraversandolo, incontra gruppi di soldati di ogni nazionalità, tedeschi, britannici, giapponesi, sovietici, e indigeni bellicosi che parlano in dialetto veneto. Il mare è la linea di congiunzione tra spazio e tempo, l'ambito in cui la ricerca di un Altrove senza guerra – condotta da Corto – si connette alla ricostruzione del passato da parte di Pratt. Ma il mare è anche fatto di sponde: sono quelle da cui Corto osserva la realtà, ponendo sui territori e le persone ogni volta un sguardo nuovo e dubbioso. Nel suo modo di attraversare i mondi, Europa, Americhe, Asia e Africa, e di ri-costruirne le vicende umane e culturali, Pratt racconta una Storia non ancora trascritta. La sua lirica, percorrendo il mare e le sue sponde, allude ad uno spazio oltre la rappresentazione.

Sebbene Pratt abbia sempre negato ogni autobiografismo, quelli che attraversiamo in *Corto Maltese* sono i luoghi e le esperienze che Pratt ha vissuto. Corto, intrinsecamente nomade, è una proiezione divina di Pratt (cfr. Raffaelli, 2003), il paradigma di un uomo alla ricerca della propria libertà che non si sottrae al confronto con la complessità delle relazioni umane e del mondo.

Non a caso, il comprimario di Corto è sempre l'Altro, dotato di un'identità forte, ma anche contraddittoria, proprio come il guerriero africano Cush, eretico e integralista al tempo stesso. Interagendo con lui, Corto accompagna il lettore sui sentieri del riconoscimento dove solo se ci si considera reciprocamente degni ci si può riconoscere come individui. Cush è

¹ Cush è il personaggio chiave delle storie africane di Pratt in quanto è anche il co-protagonista dell'altra serie di racconti, *Gli scorpioni del deserto*.



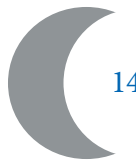
l'altro ed è l'alter-ego, l'amico, mai identico e mai diverso, attraverso cui si possono scoprire parti di sé inimmaginabili.

La relazione tra Corto e Cush che Pratt delinea, tra un laico anarchico e un religioso intransigente, mostra come, per il raggiungimento della solidarietà, sia importante una relativizzazione dell'identità. È l'idea che l'accordo tra culture diverse sia possibile solo sulla base di una similarità data dall'appartenenza a una situazione esistenziale comune in cui ciascuno abbia sperimentato i limiti del proprio sé, ovvero sia stato in grado di *ritagliare* i propri mondi².

Nell'altro, Corto si riflette e si ritrova, grazie anche ad una dote peculiare, ossia quella capacità di sospendere le differenze che, nel suo girovagare, si lega alla possibilità di cambiare continuamente la prospettiva d'osservazione. Corto, mentre sta su una sponda osserva l'altra criticamente, e cambiando di volta in volta la sponda d'osservazione, ora l'India ora l'Europa, ora la Russia ora il Giappone, riesce a penetrare e svelare i segreti di entrambe.

La narrazione di Pratt risulta originale perché i viaggi di Corto non sono posti nei termini di un ritorno, di una tensione nostalgica a ricongiungersi alla propria terra, alla propria identità, alla propria cultura, ma come un continuo partire e conoscere, per partire e conoscere di nuovo. I personaggi di Pratt, compreso il protagonista, si muovono, quasi vagano,

² Qui con "ritagliare" ho in mente il termine *coupure* (che in italiano può essere tradotto con *frattura* o *taglio*) di cui parla Roger Bastide. Nei suoi studi sul *Candomblé*, una religione afrobrasiana che mescola riti e credenze indigene e cristianesimo, come evidenzia Teresa Grande (2013, p. 5), Bastide mostra che, nell'incontro tra culture differenti, quando questa operazione concettuale del *coupure* consente all'individuo privato di un'identità di vivere simultaneamente due (o più) diversi mondi, la marginalità sociale non si trasforma in marginalità psicologica. Per Bastide, «non è l'individuo che è "tagliato" in due, ma è egli che ritaglia la realtà in più ambiti entro i quali realizza differenti forme di partecipazione che vengono vissute come non contraddittorie» (Bastide, 1994, p. 77, cit. in Grande, 2013, p. 5). Più in generale, con la sua nozione di *bricolage* e i suoi studi sulla memoria e le religioni sincretiche in Brasile, Bastide (1994) rivela che, quando più culture o gruppi entrano in contatto, il funzionamento del sistema (e la possibilità di memoria) si basa sulla comunicazione tra le parti e la loro organizzazione, non sulla loro comunione o fusione.



nell'incertezza di quel che accadrà e con la curiosità di scoprire il mistero del mondo per realizzarvi una parte di sé. In questo girovagare, l'Io può essere solo immaginato e il suo costituirsi si intreccia ai molti altri con cui si entra in contatto. Le relazioni con questi altri sono possibili, ci dice Pratt, solo astraendo dalla propria differenza, nei territori di una comune umanità. Altrimenti è guerra.

Corto, come dichiara il suo autore, è un eroe del Mediterraneo, di un mondo che è stato coloniale e colonizzato, che ha superato continuamente le frontiere nazionali, e la sua personalità nasce dall'incontro tra biografia e storie collettive. In questo incontro, problematico e ambivalente, si forma la sua memoria di marinaio, come dice egli stesso ad un compagno di viaggio, a cui, quando gli chiede come mai non prenda sonno, Corto risponde: "Ho incontrato un ricordo". Ma la biografia e la memoria del marinaio sono la nostra storia. I ricordi dei suoi viaggi e delle persone che ha incontrato sono lo sfondo del nostro Novecento. Sono costituiti da avvenimenti pubblici e privati, sono fatti di miti e riti comunitari, di drammi bellici, di processi di conquista ed espansione territoriale. In un gioco di testi, attraverso l'immaginazione letteraria, il nostro passato prende forma e le vicende psicologiche del soggetto moderno si legano a quelle collettive, dei gruppi, delle culture, ad un mondo di interazioni che i viaggi del marinaio-pirata ci mostrano come estremamente molteplici. In questo gioco si intravede la messa in discussione della modernità e dei suoi immaginari, tesi a raccontare una storia univoca mentre intorno si sono dispiegate un'infinità di traiettorie.



La biografia di Hugo Pratt

Hugo Pratt è nato il 15 giugno del 1927, a Rimini, ed ha vissuto tutta la sua infanzia a Venezia in un ambiente familiare cosmopolita. Il nonno paterno è di origini inglesi, quello materno è di origini ebraiche, la nonna è turca. La madre, Evelina Genero, è un'appassionata di scienze esoteriche, e il padre, Rolando, è un militare di carriera che nel 1936 viene trasferito nel-

la colonia italiana dell'Abissinia. Comincia così la giovinezza italo-africana di Pratt, in una mescolanza di culture che continuerà per tutta la vita (cfr. Barbieri 2009; Raffaelli, 2003; Brancato, 1994).

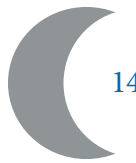
Tornato in Italia alla morte del padre, nel 1943 frequenta il collegio militare di Città di Castello e, grazie alla conoscenza della lingua inglese, nel 1944 diventa interprete dell'esercito alleato col quale rimane fino alla fine della guerra.

A Venezia, nel 1945, Pratt realizza con amici come Mauro Fastinelli e Alberto Ongaro una rivista di fumetti, *Albo Uragano*, che successivamente si chiamerà *Asso di Picche*, dal nome del principale personaggio disegnato da Pratt. Inizia la sua carriera di disegnatore. Grazie alla visibilità conquistata con questa rivista, nel 1949 viene contattato da un'importante casa editrice argentina e parte per Buenos Aires dove rimane per circa tredici anni, con una parentesi di un anno in Brasile, nel 1961. In questi anni incontra diversi disegnatori come Salinas o i fratelli Del Castillo, e maestri come Alberto Breccia e Hector Oesterheld, collabora con Enrique Lipzyc. Insegna presso la Escuela Panamericana de Arte, diventa amico del jazzista Dizzy Gillespie, impara lo spagnolo e scopre gli scrittori latino-americani, come Octavio Paz, Leopoldo Lugones, Jorge Luis Borges e Roberto Arlt.

Dall'estate 1959 a quella del 1960, Pratt vive a Londra, dove produce alcuni racconti di guerra e frequenta la Royal Academy of Watercolour. Del 1959 è la sua prima storia completa, ovvero *Anna nella giungla*. Torna in Argentina, ma il periodo di austerità economica del paese rende difficile anche il lavoro dei disegnatori di fumetti. Rientra in Italia nel 1962, dove inizia a collaborare al "Corriere dei piccoli".

Nel 1967 appaiono nove tavole di una nuova storia: *Una ballata del mare salato*. È l'esordio del personaggio Corto Maltese.

Nel 1969, al V Salone Internazionale di Lucca, Pratt conosce Georges Rieu, capo redattore del settimanale francese *Pif* che gli propone di lavorare per lui. Pratt accetta e decide di riutilizzare Corto. Nell'aprile del '70, con l'episodio *Il segreto di Tristan Bantam*, in Francia riappare *Corto Maltese*. Inizia un ciclo di 21 brevi storie pubblicate su un giornale ad alta tiratura



che segnerà la svolta decisiva nella carriera di Pratt che, a partire da questo momento, verrà considerato dagli specialisti del settore come uno dei più importanti scrittori di romanzi grafici del mondo. Complessivamente la serie *Corto Maltese* comprenderà 29 storie.

Il successo di *Corto Maltese* in Francia si diffonde dapprima in Italia, con la pubblicazione sulla rivista *Linus*, e poi in tanti altri paesi. Pratt trova nella Francia degli anni Settanta, un clima molto stimolante, lascia così Genova e si stabilisce a Parigi continuando però a viaggiare per il mondo e diventando lui stesso un vero “personaggio”, al punto che Alberto Ongaro lo rende l’eroe di uno dei suoi romanzi e Milo Manara lo trasforma nel protagonista della serie *H.P. e Giuseppe Bergman*. Anche le reti televisive nazionali di molti paesi e la stessa RAI gli dedicano intere trasmissioni e *reportage* sui luoghi descritti nelle sue storie.

Mentre Pratt espone le sue opere in musei come il Grand Palais di Parigi e altre importanti sedi europee, *Corto Maltese* diventa il patrono di città o l’argomento di molte tesi di laurea. Mentre il ministro della cultura francese Jack Lang nomina Pratt “Cavaliere delle arti e delle lettere” e Mitterand regala le storie di Corto al pilota Jacques Lafitte, l’America cinematografica cita Corto Maltese in film come *Batman* di Tim Burton e *Hannah e le sue sorelle* di Woody Allen.

Dal 1983 Hugo Pratt si stabilisce in Svizzera, sul lago di Losanna, dove muore il 20 agosto 1995. Nel 2009 un film su *Hugo Pratt in Africa* è stato presentato alla sessantaseiesima edizione della Mostra internazionale del cinema di Venezia ed ha vinto il premio per il miglior documentario.

I personaggi di Pratt che hanno preceduto e affiancato Corto

Il fumetto di Pratt rientra nel genere d’avventura. Questo genere ha ambientato le sue storie in Africa fin dal suo esordio, l’Africa dei viaggi di Livingstone, un luogo di savane e foreste inesplorate e misteriose, un altrove perturbante, abitato da selvaggi che solo il bianco può civilizzare. Non a caso il primo fumetto d’avventura è stato *Tarzan*, di Harold Foster

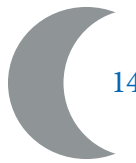


ispirato ai romanzi di Edgar Rice Burroughs (Barbieri, 1999). Ma il continente africano, fin dall'epoca precoloniale, ha avuto un'importante funzione simbolica per la cultura italiana nel suo complesso (Stefani, 2010).

Nel 1938, quando fu proibita la pubblicazione in Italia dei fumetti stranieri (eccetto Topolino), le storie ambientate in Africa ebbero la funzione di sostituire quelle degli eroi americani. In quell'anno, sul Topolino di Mondadori, ne *I Predatori del Guardafui*, Federico Pedrocchi e il disegnatore Rino Albertarelli ambientarono nella Somalia del 1918 un racconto di "pirati" indigeni che assalivano navi italiane pacifiche. Con questa storia ebbe inizio la serie di *Gino e Gianni*, un'imitazione di *Cino e Franco*, che con una certa accuratezza ricostruisce gli ambienti naturali africani. Dopo l'ingresso dell'Italia nella II Guerra Mondiale, a questa serie vengono imposti elementi di retorica militarista e propaganda fascista (cfr. Cantucci, senza data).

Intorno al 1937, ancora bambino, Pratt si trasferisce in Africa e ci resta fino al 1943. Dopo la fine della guerra inizia a scrivere fumetti. Trasferitosi in Argentina, nel 1959, Pratt dà vita ad *Ann y Dan*, nota in Italia come *Anna nella Jungla*.

In questo stesso anno in Italia, in un momento di distorsione dell'esperienza coloniale, talvolta anche di negazione, sul "Corriere dei piccoli" viene pubblicato *Il Tamburino dell'Amba Alagi*, che propone un'idea dei colonialisti italiani come gente perbene, anticipando quella che Nicola Labanca avrebbe definito come "memoria del colonialismo fra esotico, rimozione e nostalgia" (Labanca, 2002, p. 448, in Cavalleris, 2010, p. 86. Cfr. anche Labanca, 2009). Del resto, se, anche per effetto della censura, attiva per tutti gli anni cinquanta, il fumetto continuava ad operare una funzione normalizzatrice, o a tener vivi i miti classici dell'avventura, il cinema e la stampa italiani non erano da meno. Con film come *Tripoli bel suol d'amore*, del 1954, o con articoli frequenti di giornalisti come Indro Montanelli, tesi a ribadire i meriti dei colonizzatori italiani, la retorica del colonialismo buonista e dell'Italia civilizzatrice si erano pienamente affermate (cfr. Cavalleris, 2010).



Ma l'approccio di Pratt è diverso. *Anna nella giungla* è una rivisitazione di *Cino e Franco* ed è un primo tentativo di mettere in discussione gli schemi della narrazione sull'Africa affermatasi fino a quel momento. Per quanto gli indigeni siano tratteggiati in maniera ancora canonica, i loro costumi e la loro cultura sono ricostruiti con cura e nei loro confronti si esprime una certa attenzione. Anche le figure e le divise coloniali sono rappresentate con coerenza. Forse, proprio per aver vissuto in quei luoghi, Pratt conferisce a questa serie, ambientata in Kenya tra il 1913 e il 1914, un fascino che i precedenti fumetti sull'Africa non avevano mai avuto. I protagonisti sono due giovani, l'inglese Anna Livingston, figlia di un omonimo dottore, e l'italiano Daniele Doria, appena sbarcato in Africa Orientale, e tra i comprimari troviamo il marinaio veneziano Luca Zane, protagonista dell'episodio "La Città Perduta di Amon-Ra", che per molti versi anticipa Corto Maltese.

Nell'anno in cui viene pubblicato questo fumetto siamo alla vigilia del raggiungimento dell'indipendenza da parte di numerosi stati africani, l'Italia sta per incamminarsi verso "il miracolo economico" e i giovani, in massa più istruiti, stanno diventando una categoria visibile e attiva nelle svariate sfere della società, della politica, della cultura. Nel contesto di queste trasformazioni il fumetto si avvia a raggiungere le massime tirature della sua storia. E intorno al 1965, dopo la nascita della rivista *Linus*, alcuni autori italiani cominciano ad affrontare in modo nuovo temi come il razzismo e la storia coloniale. Ma le proposte riguardano l'Africa nel suo complesso, con nessun riferimento alla vicenda coloniale italiana.

Con *Anna nella giungla*, Pratt ha intercettato precocemente il mutamento, sfiorando però la questione coloniale in maniera *naïf*. Nei suoi successivi racconti ambientati in Africa, da *Gli Scorpioni del deserto* al ciclo *Le Etiopiche* di Corto Maltese, in cui permangono nomi e volti dei personaggi di *Anna nella Giungla*, Pratt compie un grande salto artistico e letterario e comincia non solo a far emergere gli stereotipi narrativi sull'Africa, ma anche ad esprimere una grande apertura verso le differenti culture. Quando l'inquietante Samael, l'*angelo caduto*, un vecchio stregone africano che potrebbe



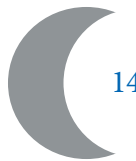
essere Lucifero, dopo aver esordito ne *Le Etiopiche*, ritorna ne *L'Uomo della Somalia*, pubblicato nel 1978, nella collana *Un Uomo, Un'Avventura*, Pratt rievoca l'affascinante versione etiopica dei miti del Giardino dell'Eden restituendo ai popoli africani la dignità della loro civiltà. Anche quando i suoi protagonisti sono occidentali, c'è sempre un comprimario che esprime il punto di vista dell'altro, del colonizzato, del nemico, dell'avversario, e che chiede rispetto. E in questa interazione, in questo dialogo, con molto ironia, si sviluppa per ciascuno la possibilità di rimettere in discussione le proprie certezze e rappresentazioni.

È soprattutto con *Gli Scorpioni del Deserto*, un'antologia della seconda guerra mondiale e dei conflitti tra le potenze europee in Africa, pubblicata dal 1969 al 1992 e ambientata in Etiopia tra il 1940 e il 1941, che Pratt, inaugurando un discorso nuovo, affronta la questione del fascismo e del colonialismo italiano³. In questo romanzo grafico, il protagonista è l'ufficiale polacco Koinsky che per sfuggire all'invasione tedesca della Polonia si rifugia in Inghilterra dove si arruola nell'esercito britannico attivo in Africa Orientale e da cui parte per l'Eritrea e il Djibouti per liberarli dall'occupazione italiana (cfr. Marchese, 2006). L'Italia viene messa di fronte alle sue responsabilità ed al suo ruolo di Stato colonizzatore, e l'Africa cessa di essere un luogo misterioso e incivile.

Con gli episodi di *Corto Maltese* appartenenti al ciclo *Le Etiopiche*, realizzati a Parigi tra 1972 e 1973 e ambientati in Africa durante la I Guerra Mondiale, Pratt sviluppa ulteriormente la sua poetica sull'Africa, non più territorio di mostri e leggende, ma luogo popolato da persone reali e ricche di umanità, come Cush, il guerriero africano, ironico e intransigente rivoluzionario, amante della poesia (cfr. Pratt, 2006).

Negli anni in cui Pratt dà vita a questo ciclo si trova in Francia. È da poco terminata la guerra di indipendenza algerina e si comincia a capire che le speranze su un futuro di libertà per i popoli africani rischiano di

³ Questa *graphic novel* ha avuto un'eco ed un'importanza enorme, soprattutto in Francia, tanto che in fumetti contemporanei come *Commando Colonial* di Apollo e Brüno, in una ricca riflessione sulla guerra, ancora ne riecheggiano toni e sfondi.



morire, per i nuovi problemi e conflitti che la decolonizzazione porta con sé. In questo contesto, autori come Sartre (1964) e Memmi (1966), e prima ancora Fanon (1961), hanno appena svelato il colonialismo come un sistema di forze e poteri interdipendenti in cui i privilegi (diritti, ricchezze) di alcuni si basano sullo sfruttamento di altri (miseria, assenza di diritti) e dove i sottili e mistificati aspetti culturali di inferiorizzazione dei colonizzati sono parte di una più ampia ideologia della razza. Come scrive Siebert (2012, p. 64), e come sostenevano con forza questi intellettuali, ciò che caratterizza la situazione coloniale e struttura il processo di colonizzazione è il razzismo che sanziona ideologicamente la divisione della società in uomini e indigeni.

Nei suoi racconti, Pratt, grazie alla caricatura, rende evidenti i pregiudizi sull’Africa e sulle comunità autoctone, affronta il problema della guerra tra i popoli e colloca il suo personaggio al fianco degli oppressi che difendono la loro terra dagli invasori stranieri. Nessuna delle parti in causa è più raffigurata in modo ingenuo come del tutto “buona” o “cattiva” e non c’è un gruppo che deve necessariamente vincere o perdere. Anche l’amore contrastato, nell’episodio *...e di Altri Romei e di Altre Giuliette*, è un meta-messaggio di riconciliazione tra due popoli nemici. In questo senso, *Corto Maltese* si può considerare il punto di arrivo del percorso di maturazione narrativa iniziato da Pratt con *Anna nella Jungla* dove, alla fine, inglesi e tedeschi, nonostante lo stato di guerra appena dichiarato tra i loro due paesi, sceglievano di lasciarsi da amici.

Tra il 1984 e il 1988, con la collaborazione di Lele Vianello, Pratt porta a compimento la sua lirica sull’Africa, realizzando i due episodi di *Cato Zulù*, ambientati nella seconda metà del 1800, dove un africano diventa co-protagonista e in cui alcuni avvenimenti della storia del Sudafrica, che videro contrapposti boeri e guerrieri zulu, sono ricostruiti attraverso l’esperienza di un avventuriero, l’ex soldato britannico Catone Milton. Il primo episodio di *Cato Zulù*, intitolato *La Fine del Principe*, è dedicato a Luigi Eugenio Bonaparte, il figlio di Napoleone III, ucciso dagli Zulu nel 1879 mentre era in Sudafrica come osservatore. Lo stesso episodio storico era stato di-

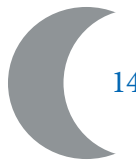


segnato anche da Dino Battaglia in un breve fumetto, intitolato *Napoleone IV* (17), che fa notare come la morte del principe sia dipesa da una sella finta vendutagli da un truffatore che, quando gli Zulu attaccarono la piccola pattuglia a cui era aggregato, si ruppe, impedendogli di mettersi in salvo.

Corto Maltese tra anticolonialismo e letteratura post-coloniale

Il mio obiettivo, a questo punto, è di indagare se l'opera di Pratt possa considerarsi un'opera postcoloniale *ante litteram*. A questo scopo, metterò a fuoco da un lato la categoria di postcoloniale nella teoria sociale e dall'altro le caratteristiche che un testo letterario deve avere per poter essere considerato postcoloniale.

In merito alla prima questione, un riferimento è Miguel Mellino (2005, pp. 115 e ss.), che ha attraversato autori come Edward Said, Homi K. Bhabha, Gayatri Spivak, Stuart Hall, Paul Gilroy, Arjun Appadurai o James Clifford, ed ha evidenziato che *postcoloniale* nella teoria sociale può avere almeno due valenze espresse da due locuzioni: società postcoloniale e teoria (o critica) postcoloniale. Nella locuzione *società postcoloniale* o postcolonialismo, il termine postcoloniale riguarda un modo particolare di definire i tratti distintivi di *un preciso stadio storico*, quello della contemporaneità. In questi termini postcoloniale può essere considerato alla stregua di altri concetti come modernità riflessiva (Beck), postmodernità (Lyotard), modernità incompiuta (Habermas), capitalismo transnazionale (Wallerstein), differenziazione funzionale (Luhmann), e via dicendo. Tipiche di questo stadio sono condizioni di dislocazione e ibridazione di culture che si intrecciano a fenomeni storici specifici, come il traffico degli schiavi dall'Africa all'America, l'espansione della missione civilizzatrice del colonialismo, l'emigrazione dal terzo mondo verso l'Occidente nel secondo dopoguerra e lo spostamento di profughi e rifugiati dalle e nelle periferie del mondo. Fenomeni che, secondo autori come Bhabha (1992), generano condizioni specifiche di caos e di smarrimento che sono tipiche di quei gruppi che vivono ai margini del mondo, come appunto i colonizzati, gli



schiavi neri, i profughi, ma sono anche il precedente storico del soggetto contemporaneo (Mellino, 2005).

In locuzioni come *teoria postcoloniale* o *critica postcoloniale*, l'uso del termine implica invece una particolare filosofia dell'identità, il cui primo obiettivo è decostruire i principi alla base dell'identità occidentale moderna. Il ricorso al termine postcoloniale riguarda, in questo caso, l'analisi culturale, non dunque uno stadio storico, e contempla la fine dell'egemonia delle narrazioni del pensiero coloniale, ovvero, la fine dell'imperialismo della modernità che presumeva di parlare per l'altro con i suoni della propria voce (Huysen, 1988, p. 179, in Mellino, 2005). La peculiarità della critica postcoloniale consiste, per autori come Bhabha, nel tentativo di restituire all'altro quella soggettività sottrattagli dal colonialismo in tutte le sue manifestazioni, politiche, economiche, giuridiche, discorsive. In questi termini, la radice della critica postcoloniale risiede nell'anticolonialismo⁴.

Oltre a ciò, ancora Mellino (*ivi*) evidenzia che ci sono alcune prospettive analitiche che caratterizzano il pensiero postcoloniale e che attraversano le due accezioni. Mi concentro qui, per le attinenze al personaggio incontrato nel nostro fumetto, su una di esse, quella di Clifford (1992), che invita a considerare la cultura nell'ottica del *viaggio*. Si tratta, più esattamente,

⁴ Mellino precisa che con postcoloniale non sia da intendersi che il colonialismo è finito, ma, al contrario, che c'è ancora oggi uno spazio di conflitti sociali, culturali, politici ed economici e di rapporti tra l'Occidente e gli altri caratterizzato dalla persistenza della condizione coloniale. Resta tuttavia il fatto che la valenza del termine non è affatto scontata. Alcuni autori ne denunciano un uso troppo vago che ne depotenzia la portata critica (Shohat, 1992) e altri ne evidenziano le molteplici ambivalenze (Bayart, 2009). Soprattutto in Francia, poi, è molto vivace la discussione sulle possibili accezioni, anche legate al differente modo di coniugare *post* e *coloniale*. Secondo Akhil Gupta (2007), con *postcolonial* si designa ciò che viene cronologicamente dopo la colonizzazione e con *post-colonial* tutto ciò che deriva dal fatto coloniale, senza distinzione temporale. Già nel 1951 Balandier evidenziava che post-coloniale è una situazione che riguarda tutti i contemporanei, un fatto sociale totale, già quasi a dire globale, per cui siamo tutti, e in forme differenti, in situazione post-coloniale. Va da sé che, comunque lo si coniughi, *post* ha più un senso logico che cronologico. Esso rinvia meno alla constatazione che gli imperi coloniali appartengono al passato, e più al progetto di superare (attraversare, rivisitare) attraverso la critica ciò che sopravvive oggi di questo passato nelle idee e nei discorsi che le esprimono (Pouchepadass, 2007).

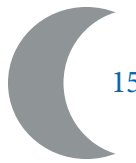


di pensare le culture come rapporti di viaggio, ma non in quanto esse si costruiscono nella pratica del viaggio, attraverso gli scambi e i dialoghi tra soggetti e universi di significato diversi, ma nel senso che esse “sono in viaggio”, ovvero fenomeni in perenne movimento, vale a dire il prodotto mai finito di incontri che portano a fusioni, a conflitti e a resistenze che originano dall’interazione tra ciò che è dentro e ciò che è fuori. In questa prospettiva, *fuori e dentro* non possono essere pensati come tali una volta per tutte. Se negli studi tradizionali si potevano osservare piccoli mondi circoscritti e autosufficienti, negli studi postcoloniali è impossibile non confrontarsi con processi storici di dislocazione e non considerare la cultura come effetto della dialettica tra ciò che risiede e ciò che è in viaggio.

La svolta generata da quest’idea, rispetto ai paradigmi precedenti, sta nell’estensione della categoria di *cultura in viaggio* anche alle culture occidentali. Per cui, nell’ottica di Clifford (1999), se la cultura dei nativi non-occidentali, di ciò che risiede, non può essere compresa indipendentemente dai suoi rapporti con ciò che è altro, che viene da fuori, anche il configurarsi delle culture occidentali non può essere compreso senza prendere in considerazione i loro rapporti con ciò che, da quest’ottica, è a sua volta altro. Qualsiasi cultura dominante è anch’essa una cultura in viaggio, un prodotto storico dell’incontro tra ciò che c’è e ciò che arriva da fuori. Di tutto questo, *Corto Maltese* è un racconto paradigmatico.

Ma Mellino invita a prestare attenzione anche al fatto che nella proposta di Clifford e di autori che si pongono nella sua prospettiva⁵ pensare che la società globale contemporanea è caratterizzata dalle culture in movimento può avere una componente ideologica. Avviene quando si rischia di ribadire assunti che potrebbero essere più auspicati che desunti dalla realtà sociale, come l’ibridazione, e come l’idea che solo le identità deboli siano

⁵ Si pensi ad esempio a Rushdie (1991), che considera la condizione di immigrato come trauma e perdita e sostiene, con il concetto di patrie immaginarie, che un’identità può essere solo frutto della fantasia, o a Gilroy (1992), che con la metafora dell’Atlantico nero propone un modello di spazio socioculturale che può essere pensato dalle comunità nere come un *background* di esperienze su cui creare forme identitarie diverse da quelle nazionali (v. ancora Mellino, 2005)



capaci di relativizzare la propria cultura (grazie al trauma dell'esperienza dello sradicamento) e agire contro il razzismo. Si arriva, in questi casi, in un'ottica quasi dicotomica, a non vedere la dialettica e l'ambivalenza dei processi sociali.

Direi, rispetto a ciò, che le storie di Pratt sono più il segno di una riflessione sulla società data e sulle sue condizioni storiche che di una riflessione di tipo ideologico su una società desiderabile. Quella di Pratt è a tratti una lirica nostalgica⁶, a tratti una trasfigurazione della realtà nei territori letterari della fantasia e, al tempo stesso, è un luogo per "l'esercizio dell'alterità" (Siebert, 2010, p. 63). Vale anche con Pratt ciò che Renate Siebert ha scritto di recente, ovvero che «la dimensione estetica non è lo strumento per cambiare il mondo, ma la via maestra per aprire altre dimensioni. Se nelle scienze sociali queste aperture *da ciò che è verso qualcos'altro, verso ciò che potrebbe essere* possono compiersi attraverso la teoria critica, nella letteratura è la libertà di muoversi dalla storia alla fantasia, dalle realtà straniere a quelle oniriche a rendere possibili tali aperture» (*ivi*, 64).

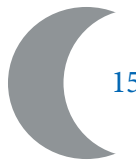
Ciò detto, resta la questione se i racconti di Pratt possano essere considerati un'opera postcoloniale, nei temi e nella poetica. Ma quand'è che un'opera letteraria può dirsi postcoloniale? Gli studi sulle letterature postcoloniali aiutano ad affrontare la questione. Secondo tali studi un'opera postcoloniale è definibile come tale se rispetta alcune condizioni: a) se cronologicamente è edita dopo le raggiunte indipendenze dei paesi colonizzati di cui parla; b) se assume una postura anticoloniale e multiculturale caratterizzata da uno sguardo critico e dalla discontinuità con la letteratura coloniale (cfr. Labanca, 2010). Analizzando, tuttavia, la letteratura degli ultimi cinquant'anni, emerge che la questione è più complessa. Spesso il colonialismo è assente, in quanto non è tematizzato.

⁶ La nostalgia di Pratt non consiste, però, nel doloroso rimpianto per uno spazio o un tempo perduti, che si desidera ritrovare, quasi restaurare, ma in una riflessione su come in un certo momento del passato la civiltà abbia tradito se stessa. Nel suo riposizionarsi, con Corto, indietro nel tempo, Pratt sembra ripensare alle potenzialità inesprese del passato. La sua nostalgia è rispetto al fatto che quel passato poteva essere la premessa per una storia diversa. Su questo mi permetto di rimandare ad Affuso (2012).



Ad ogni modo, considerando i romanzi contemporanei, e per estensione le *graphic novel*, emerge che è solo negli ultimi anni che i pochi testi che hanno ambientato le loro trame in Africa durante la colonizzazione italiana hanno compiuto un salto rispetto a quelli dell'epoca fascista e del dopoguerra. È da poco tempo, infatti, che i testi hanno iniziato a trattare il colonialismo come tema, che gli eroi e i protagonisti non sono più i bianchi, che tra gli occidentali compaiono assassini e truffatori, e che si denunciano il razzismo coloniale e questioni fino a poco tempo fa censurate come i bombardamenti a gas e i campi di concentramento. Anche il discorso sui colonizzati muta accento, non più solo vittime o fedeli collaboratori, ma individui capaci di odio e presi dalla voglia di sostituirsi ai dominanti (Labanca, 2010). Molte di queste opere narrative danno del colonialismo un giudizio più duro di quello degli storici più critici. Tanto che lo stesso Nicola Labanca (2009) attribuisce alla letteratura degli ultimi decenni il merito di avere contribuito al cambiamento della riflessione sul colonialismo nel discorso pubblico. Per altro, la domanda da cui Labanca parte è sottile: esiste una contro-narrazione pubblica sulla storia dell'espansione coloniale italiana? Di fatto no, almeno fino alla fine degli anni ottanta, quando viene pubblicato il sesto dei volumi di Del Boca (1986-1988) sulla presenza degli italiani in Africa, che ne offre una lettura ben diversa rispetto al canone colonialista.

Dunque, negli anni sessanta e settanta, nel dibattito pubblico domina ancora l'elogio del buon italiano civilizzatore. Tale canone è vivo tanto nella storiografia che nei manuali scolastici e nella divulgazione mass mediatica della Storia. In questo quadro, però, la letteratura avvia una certa rivisitazione di quel canone. Ma il processo è graduale e caratterizzato da almeno quattro momenti (cfr. Labanca, 2010, pp. 170 e ss.). Nel primo rientrano romanzi come *Tempo di uccidere* di Flaiano, che affronta in chiave storica molte questioni dell'esperienza coloniale italiana. Nel secondo momento rientra un filone di scrittura ex-coloniale cui appartengono i reduci, gli ex coloni o i loro figli. Nel terzo, a partire dagli anni ottanta, si esprime la letteratura migrante o postcoloniale in senso stretto, e vi rientrano



autori non italiani in lingua italiana. Nel quarto momento, quello recente, troviamo autori postcoloniali italiani, meno innovativi sul piano letterario, ma di grande impatto sulla sfera pubblica, che hanno cominciato a parlare con toni di denuncia e autocritica delle nostre responsabilità coloniali, come quelle relative all'uso dei gas in Etiopia e al massacro di Debrà. Tra tutti i romanzi più recenti, la svolta è costituita da *Regina di fiori e di perle* della Ghermandi, figlia di un italiano e di un'etiopio, che costituisce una riflessione sulla propria difficile identità di meticcio e sposta la narrazione dalla parte degli africani (Labanca, 2009, p. 92; cfr. anche Sinopoli, 2013)⁷.

⁷ Guardando al fumetto, la situazione non è dissimile. Dopo Pratt, per tutti gli anni novanta del Novecento, vari autori italiani raccontano l'Africa. Tra questi è, però, soprattutto Attilio Micheluzzi a collocarsi nella sua scia innovativa. Nel 1974 scrive le storie di *Johnny Focus*, in cui, ricostruendo con accuratezza scenari e costumi locali, racconta l'Africa degli anni '70 del '900 a lui contemporanea e i rapporti controversi tra l'Occidente e i nuovi stati indipendenti (cfr. Cavalleris, 2010). Nel 1978, in *L'Uomo del Tanganika*, ricostruisce la storia del pilota americano incaricato dagli inglesi di ritrovare l'incrociatore tedesco *Konigsberg*, e nel 1986 scrive il suo capolavoro africano *Bab-el-Mandeb*, un romanzo storico a fumetti, come un diario, che pone uno sguardo critico sulla guerra e sul fascismo, raccontando come, nel 1935, un sergente inglese disertore, un italiano antifascista, una danzatrice egiziana ed una *lady* anglosassone filofascista, sottrassero due autoblindo all'esercito britannico per usarle in Abissinia contro l'invasione italiana. Dagli anni settanta agli anni novanta anche Toppi, con *L'Obelisco Abissino* e *M'Felewzi*, Jocovitti, con *L'Onorevole Tarzan*, e Manara, con *Le Avventure Africane di Giuseppe Bergman*, ambientano le loro storie in Africa, ma senza alcuna vena critica e usandola come pretesto narrativo per compiere una critica sul romanzo contemporaneo (cfr. Cantucci, senza data). Su un piano diverso si può collocare Altan che, con il suo *Anna nella giungla*, criticando a sua volta romanzi come *Tarzan*, mira a mostrare le mistificazioni di queste opere rispetto al continente nero. Per rintracciare nel fumetto un discorso sull'Africa vicino a quello di Pratt e Micheluzzi, bisogna arrivare al 2007, quando l'editore Bonelli pubblica in 14 volumi la miniserie *Volto Nascosto*, scritta da Gianfranco Manfredi, in cui le esperienze in Etiopia di due personaggi di fantasia, il contabile Ugo Pastore e il tenente di cavalleria Vittorio de Cesari, e le vicende di un misterioso capo etiopio, si intrecciano agli eventi della guerra d'invasione italiana del 1894-96 e alle battaglie dell'Amba Alagi e di Macallé, ricostruite con fedeltà storiografica. Oltre a *Volto Nascosto*, si contano pochi fumetti sulla questione coloniale o sui problemi odierni della decolonizzazione. Nello Sherwood Festival, nel 2006, 21 autori, per Coniglio Editore, hanno dedicato il fumetto *Fortezza Europa* al tema dell'esclusione dai diritti di cittadinanza. Nel 2007, l'editore Becco Giallo pubblica *ABC Africa* che, con ironia e senza stereotipi, si basa su uno dei viaggi in Africa di Jean-Philippe Stassen, premiato in tutta Europa per i suoi reportage. Nel 2011, sempre Becco Giallo pubblica *Etenesh – L'odissea di una migrante*, di Paolo Castaldi, che dà voce ai migranti che sbarcano a Lampedusa.



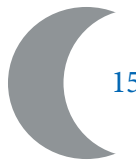
Vi sono poi alcuni canoni narrativi che la letteratura postcoloniale dovrebbe rispettare per essere considerata tale. In particolare, dovrebbe essere caratterizzata da una certa discontinuità con la letteratura coloniale. Tale discontinuità può essere colta guardando al modo di trattare alcuni temi: l'ambiente naturale, le culture, gli uomini e le donne locali. Per quanto riguarda l'ambiente, il tratto dominante della narrazione coloniale è un'idea dell'Africa come luogo esotico, caldo e desertico, immobile, primitivo e senza storia, luogo di istinti irrazionali e primordiali. Le donne e gli uomini locali sono ritratti come sottomessi o parte dell'ambiente, privi di un'anima propria. Le culture delle popolazioni locali sono in genere ignorate e non vi sono riferimenti alle religioni e ai modi di pensare delle popolazioni interessate. I rapporti tra indigeni e colonizzatori sono scarsamente articolati e problematizzati. Quando non sono ignorati, uomini, donne e culture sono raffigurati attraverso il prisma del razzismo (cfr. Labanca, 2010).

È difficile stabilire con precisione a quale dei momenti letterari evidenziati sia riconducibile l'opera di Pratt.

Pratt è il figlio di un militare italiano che si trasferisce in Africa durante la colonizzazione e lì vive la sua infanzia. La sua è un'identità composita, che si costruisce nell'interazione con culture e territori diversi dai propri. Con *Corto Maltese*, Pratt compie un percorso complesso, una ricerca di sé che si combina con una riflessione su ciò che il passato ci ha consegnato.

Da quanto ho rilevato, emerge, però, soprattutto, che l'opera di Pratt mette in atto una discontinuità netta nel modo di raccontare l'Africa rispetto alle narrative, e non solo ai fumetti, che l'hanno preceduta. Le tradizioni e i modi di pensare delle popolazioni locali sono frequentemente esplorate e raccontate. Uomini e donne autoctoni sono tratteggiati nella personalità, le relazioni tra culture e individui sono ricostruite nella loro complessità. E i nostri stereotipi vengono portati alla luce attivando una presa di coscienza.

Il nome Etenesh significa "tu sei mia sorella", in etiope, ed esprime la difficoltà di una fratellanza tra popoli diversi. Nella Prefazione Moni Ovadia descrive la storia di Etenesh come un «affresco dell'infamia del nostro mondo che sacrifica all'egoismo dei nostri privilegi le vite di nostri simili».



za sulla funzione che hanno nella costruzione delle nostre idee sull'altro. La saga di *Corto Maltese*, come ho scritto, comincia nel 1967 e termina nel 1988. *Gli scorpioni del deserto* e *Kato Zulù* vengono pubblicati nel 1969 e i racconti su Corto dedicati all'Africa ed ai territori del colonialismo di casa nostra sono stati scritti mentre Pratt era a Parigi, nel 1972. In questi anni il colonialismo è finito e, sebbene non si siano ancora pienamente dispiegati i problemi migratori e i conflitti etnici legati all'occupazione coloniale e alla decolonizzazione, le rovine e le contraddizioni di quella storia sono già in atto e ben visibili, soprattutto a Parigi, che è appena passata attraverso la guerra d'indipendenza algerina. Se quella di Pratt non può considerarsi una narrazione postcoloniale nel senso pieno del termine, consapevole degli effetti odierni della decolonizzazione e della globalizzazione, e autocritica rispetto ai torti inflitti, può però ritenersene un'avanguardia. Peraltro, la sua opera ripercorre tutta la vicenda coloniale dei primi del Novecento, ricostruendo le tappe e le mappe delle imprese di tutti gli Stati europei, anche con precisione storica. Certo, quando le sue opere prendono forma il muro di Berlino non è ancora crollato, in Spagna c'è la dittatura, il Cile e l'Argentina sono teatri di golpe e di regimi militari. E in Africa l'apartheid non è ancora terminato. La Prima Intifada comincia più o meno quando Pratt scrive l'ultimo episodio de *Le Etiopiche* e non si è ancora formato un territorio palestinese autonomo. Tuttavia, Pratt in molti di questi luoghi ha passato anni importanti della propria vita e ne ha sperimentato le tensioni. Attraverso i suoi racconti, ci dice che i processi di dominazione di una cultura su un'altra sono irreversibili. All'uomo cosa resta, per salvarsi? Probabilmente, la possibilità di sviluppare un certo distacco ed una forte ironia sul mondo e sugli altri, e prima ancora su di sé. È con ironia che Corto tiene testa al cinismo e alla violenza, di cui il rivale Rasputin, ogni volta che minaccia di ucciderlo, è il paradigma. Ed è su questa base che i due nemici costruiscono una relazione di stima reciproca.

Nella sua maniera di attraversare i territori sconfinati degli imperialismi e l'epoca del primo conflitto mondiale Corto conduce il lettore sulla strada di una "politica dell'interruzione" (cfr. Chambers, 2012, p. 31). Per

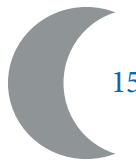


molti versi assomiglia all'individuo simmeliano, sempre in bilico tra rabbia e indifferenza, cittadino blasé dei primi anni del Novecento. Ma più che questo, con i suoi pensieri marittimi e il suo sradicamento perpetuo, Corto simboleggia la possibilità di trovare nella fuga l'av-venire [è voluto?], di trasformare l'incertezza in una risorsa per prendere il largo, per allontanarsi dalla propria terra e dalle conoscenze acquisite e tornare con un'altra coscienza a rinegoziarle.

Il futuro è anche ciò che ci viene incontro dal passato, con quanto è rimasto inespresso e irrisolto, oggi e allora, con i rischi e le potenzialità. Si tratta di includervi le sponde negate (*ivi*). Ma per farlo, questo soprattutto mostra la storia di Corto, bisogna allontanarsi. Ecco, condensata in una lirica dell'estraniamento, la forza della letteratura di Hugo Pratt, traccia primordiale di una riflessione postcoloniale.

Riferimenti bibliografici

- Affuso O. (2012), Nostalgia: un atteggiamento ambivalente, *Sociologia Italiana – AIS Journal of Sociology*, n° 0.
- Balandier G. (1951), La situation coloniale: approche théorique, *Cahiers internationaux de sociologie*, 11, 1951, pp. 44-79.
- Barbieri D. (2009), *Breve storia della letteratura a fumetti*, Roma, Carocci.
- Barbieri D. (1999), Africa come altrove. Il mito africano nei fumetti del Novecento», in *Golem l'Indispensabile*, testo disponibile al sito http://www.golemindispensabile.it/index.php?_idnodo=8175&_idfrm=197
- Bastide R. (1994), *Le principe de coupure et le comportement afrobrésilien*, cit. in Cuche D., *Le concept de 'principe de coupure' et son évolution dans la pensée de Roger Bastide*, in Ph. Laburthe-Tolra Ph. (ed.) (1994), *Roger Bastide ou le réjouissement de l'abîme*, Paris, L'Harmattan.
- Bastide R., Mémoire collective et sociologie du bricolage, *Bastidiana. Cahiers d'études bastidiennes*, n° 7-8, 1994, pp. 209-242. è una rivista? Non la conosco. In caso positivo, ci vanno le caporali e va strutturata in modo diverso.
- Bayart J.-F. (2009), Les études postcoloniales, une invention politique de la tradition, *Societes Politiques Comparees*, n. 14, april.
- Bhabha, H.K (1992), The postcolonial and the postmodern. The question of agency, in *The location of culture*, London, Routledge.
- Boje D.M., *Narrative Methods for Organizational and Communication research*, London, Sage.



- Brancato S., (1994), *Fumetti. Guida ai comics nel sistema dei media*, Roma, Datanews.
- Cantucci A. (s.d.), Il mal d’Africa del fumetto italiano. Il continente nero da Tarzan a Pratt e da Toppi a Manara, *Segreti di Pulcinella. Rivista di letteratura e cultura varia*, disponibile al sito: http://www.segretidipulcinella.it/sdp27/art_01.html.
- Cavalleris E. (2010), Strisce di sabbia. Il colonialismo italiano nel fumetto del dopoguerra, *Zapruder*, n. 23.
- Cerami V. (2006), Viaggio nell’anima di Corto, Prefazione a *Samba con tiro fisso e altri racconti*, Gruppo Editoriale l’Espresso, edizioni Panini Comics, vol. 3.
- Chambers I. (2012), *Mediterraneo Blues. Musiche, malinconia postcoloniale, pensieri marittimi*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Clifford J. (1999), *Strade. Viaggio e traduzione alla fine del secolo XX*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Del Boca A. (2009), *La storia negata. Il revisionismo e il suo uso politico*, Vicenza, Neri Pozza,.
- Del Boca A. (1986-88), *Gli italiani in Libia*, Laterza, Roma-Bari.
- Eco U. (2006), Geografia imperfetta di Corto Maltese, Prefazione a *Una Ballata del mare salato*, Roma, Gruppo Editoriale l’Espresso, edizioni Panini Comics, vol. 1, 2006.
- Eisner W. (2010), *L’arte del fumetto. Regole, tecniche e segreti dei grandi disegnatori*, Milano, BUR.
- Eisner W. (1997), *Fumetto e arte sequenziale*, Torino, Pavesio.
- Fanon F. (2000), *I dannati della terra*, Torino, Edizioni di Comunità (1961).
- Gilroy P. (1992), *The black Atlantic. Modernity and double consciousness*, London, Verso.
- Grande T. (2013) *Introduzione* a Bastide R., *Memoria collettiva e sociologia del bricolage*, Roma, Armando Editore, in corso di stampa.
- Gupta A. (2007), Une théorie sans limite in M.-C. Smouts (dir.), *La Situation postcoloniale. Les postcolonial studies dans le débat français*, Paris, Presses de SciencesPo.
- Huyssen, A. (1988), *Mapping the postmodern, in after the great divide. Modernism, mass culture and postmodernism*, London, Macmillan.
- Jedlowski P. (2008), Immaginario e senso comune. A partire da *Gli immaginari sociali moderni* di Charles Taylor in F. Carmagnola, V. Matera (a cura di), *Genealogie dell’immaginario*, Torino, UTET.
- Labanca N. (2010) Racconti d’Oltremare. L’immagine della società nativa nella letteratura postcoloniale italiana, *Zapruder*, n. 23.
- Labanca N. (2009), Perché ritorna la “brava gente”. Revisioni recenti sulla storia dell’espansione coloniale italiana in A. Del Boca, *La storia negata. Il revisionismo e il suo uso politico*, Vicenza, Neri Pozza.
- Labanca N. (2002), *Oltremare. Storia dell’espansione coloniale italiana*, Bologna, il Mulino.
- Laburthe-Tolra Ph. (ed.) (1994), *Roger Bastide ou le réjouissement de l’abîme*, Paris, L’Harmattan.



- Marchese G. (2006), *Leggere Hugo Pratt: l'autore di Corto Maltese tra fumetto e letteratura*, Viterbo, Tunuè.
- Marzo P.L., La colonizzazione dell'immaginario, *Quaderni di Intercultura*, Anno III, 2011.
- Mellino M. (2005), *La critica postcoloniale. Decolonizzazione, capitalismo e cosmopolitismo nei postcolonial studies*, Roma, Meltemi.
- Memmi A. (1966), *Portrait du colonisé, précédé du portrait du colonisateur*, Paris, Gallimard.
- Ovadia M. (2011), Prefazione a *Etenesh – Odissea di una migrante*, Padova, Becco Giallo.
- Pouchepadass J. (2007), Le projet critique des postcolonial studies entre hier et demain in M.-C. Smouts (dir.), *La Situation postcoloniale. Les postcolonial studies dans le débat français*, Paris, Presses de SciencesPo.
- Pratt H. (2006), Parola d'autore, Introduzione a *L'ultimo colpo e altri racconti*, Roma, Gruppo Espresso, Edizioni Panini, vol. 5.
- Raffaelli L. (2003), Introduzione a Corto Maltese, *I classici del fumetto di Repubblica*, Edizione Speciale, Roma, Gruppo Espresso.
- Rushdie, S. (1991), *Patrie immaginarie*, Mondadori, Milano.
- Sartre J. P. (1964), *Situations V, colonialisme et néocolonialisme*, Paris, Gallimard.
- Shohat, E. (1992), Notes on the postcolonial, *Social Text*, n. 41-42.
- Siebert R. (2012), *Voci e silenzi postcoloniali. Assia Djebar, Franz Fanon e noi*, Roma, Carocci.
- EAD (2010), Scrivere nella lingua dell'altro: Fadhma Aïth Mansour Amrouche e Assia Djebar, in R. Siebert, S. Floriani (a cura di), *Incontri fra le righe. Letterature e scienze sociali*, Cosenza, Pellegrini editore.
- Sinopoli F. (2013) (a cura di), *Postcoloniale italiano. Tra letteratura e storia*, Aprilia, Novalogos.
- Stefani G. (2010), Eroi e antieroi coloniali. Uomini italiani in Africa da Flaiano a Lucrelli, *Zapruder*, n. 23.
- Taylor Ch. (2005), *Gli immaginari sociali moderni*, Roma, Meltemi.
- Tomasello G. (2004), *L'Africa tra mito e realtà*, Palermo, Sellerio.
- EAD., (1984), *La letteratura coloniale italiana dalle avanguardie al fascismo*, Palermo, Sellerio.



Il Ragno e il grattacielo.

Lo spettacolo e la catastrofe

di Pier Paolo Zampieri*

Abstract

Il perimetro argomentativo dell'articolo si propone come un ragionamento tra due immagini mediali collocate in un arco temporale di quasi mezzo secolo: l'esordio dell'*Uomo Ragno* nel *medium* fumetto (1962) e quella che forse è la prima elaborazione "narrativa" sull'11 settembre prodotta dalla grande macchina dell'industria culturale (Straczynski J. M, Romita J. JR., [Dicembre] 2001).

L'articolo propone una genealogia del genere supereroistico e ragiona sulle logiche interne di un *medium* che, facendo della metropoli, dell'immagine e della serialità i propri elementi costitutivi, sintetizza, e forse anticipa, le dinamiche delle attuali società contemporanee. Lo spettacolo e la catastrofe, in quest'ottica, sono forse solo le logiche, e ordinarie, conseguenze.

Uomo Ragno | società dello spettacolo | 11 settembre | immagine | catastrofe | metropoli.

The paper framework aims to be a reasoning between two media images, set in a time span covering almost half a century: Spiderman's debut in the "cartoon" medium (1962) and what is probably the first "narrative" elaboration on 9/11 produced by the great cultural industry machine (Straczynski J. M, Romita J. JR., [December] 2001). This paper offers a genealogy of the superhero genre, and discusses the internal reasoning of a medium which, having metropolis, image and seriality as its constituents, summarizes and maybe discloses contemporary societies' dynamics. Show and catastrophe, under this perspective, are perhaps only logical and ordinary consequences.

Spiderman | show society | 9/11 | image | catastrophe | metropolis.

* Pier Paolo Zampieri è Ricercatore in Sociologia dell'ambiente e del territorio. La sua attività scientifica ha esplorato la costruzione della dimensione dello spazio-tempo, sociale ed economico, nelle complesse società contemporanee e le modalità attraverso cui tale processo ha impattato sui soggetti, o territori, esclusi, o marginali(zzati), da tale "evento". Le esclusioni sociali, culturali e territoriali sono state i principali temi di lavoro in quanto considerati dei laboratori privilegiati per comprendere le dinamiche in atto e per pensare a come, e a dove, intervenire. È in questo senso che viene studiato il fenomeno dell'Outsider art. pzampieri@unime.it



Genealogie di un mito d'oggi. Da *Superman* all'*Uomo Ragno*.

Quando nel 1938 apparve in America un uomo in costume «più veloce di un proiettile e più potente di una locomotiva», se era difficile immaginare che quell'intrattenimento per ragazzi sarebbe diventato un'icona planetaria in grado di spostare enormi *budget* e di approdare da eterna novità in tutti gli altri mass media, non era impossibile accorgersi di quali fossero gli elementi costitutivi di tale neo mito di massa.

La metafora del superamento della locomotiva, l'invulnerabilità, l'origine "aliena", l'irriducibile fede democratica, il logo *S* per *Super*, i grattacieli come sfondo dell'azione, la Metropoli come *habitat* naturale, si poteva insomma già leggere nell'aderenza di quel costume rosso-blu su di un'ipertrofica pelle invulnerabile tutta l'ambizione, e l'ingenuità, di un'acritica modernità a stelle e strisce alla conquista del cielo con la libertà, il suo bene più prezioso, da difendere e da esportare. Ad ogni costo.

Poche cose come *Superman* sono riuscite a sintetizzare così bene sia lo statuto di *superpotenza* statunitense, sia l'approccio tutto sommato paternalista verso gli "altri". A ben vedere, partendo da quel logo stampato sul petto, *Superman* è stato a tutti gli effetti uno *spot* su scala planetaria degli Stati Uniti ed appartiene ad un'era in cui il mondo sembrava abbastanza semplice: da una parte c'era il *totem* della libertà da difendere/diffondere, e altrove c'erano rispettivamente o l'impero del male o un mondo "arretrato" da aiutare nel difficile cammino verso il suo radioso e inevitabile futuro.

Proprio come le *Merci di culto* analizzate da Carmagnola e Ferraresi (1999), ma con la sensibile differenza di nascere già come immagine pura, *Superman* sintetizza, e anticipa, quel processo magico-evocativo per cui una merce, raggiunto il suo stadio "evoluto", diventa un'*ipermerce*, un oggetto cioè dotato di "poteri magici" che dischiude al consumatore il mondo/



immaginario a cui allude¹. Il *cult*, per gli autori in questione, si caratterizza per un'alta capacità di *addensare* e di attrarre a sé narrazioni, con la conseguenza di produrre, e incarnare, discorsi e, in ultima analisi, immaginari. La Coca cola, i Jeans, l'Harley Davidson, il Mac², sono solo alcuni esempi di tali *ipermerci* in cui la categoria antropologica del "culto" spiega molte più cose di quella semplice del "consumo". In questo senso, salire su un'Harley Davidson non significa semplicemente guidare una bellissima moto di cuoio e di metallo, vuol dire anche accedere a quel precipitato di narrazioni, e immagini, che essa veicola; vuol dire essere traversati da un vero e proprio «addensamento connotativo» composto in ordine sparso da libertà, ribellione, giovinezza, frontiera e... Marlon Brando. Salire su quella sella di cuoio vuol dire cavalcare l'*American Dream*³ stesso. Possedere quel prodotto vuol dire abitare quel mondo mitico. Esserne cittadini. Appartenere a quella tribù esclusiva.

“Antropologia più marketing” suggeriscono infatti Carmagnola e Ferraresi all'interno di una lettura prevalentemente simbolica del consumo che vede in Benjamin, in Deleuze e in Baudrillard le maggiori sponde argomentative. L'analisi presuppone ovviamente tali oggetti già immersi in un complesso mondo mediale, in osmotica relazione con quello “reale”. È principalmente grazie alla loro potenza di addensare narrazioni che essi si emancipano dall'essere semplici oggetti e si comportano come dei veri neo-*totem*, o «miti d'oggi» per dirla alla Roland Barthes (1957). È in questa

¹ Gli autori, per *ipermerce*, intendono quello stadio “evoluto” in cui una merce, emancipatasi dall'essere “solo” un oggetto, e liberata dal fardello del *valore d'uso*, riesce ad “addensare” intorno a sé un immaginario pieno anche se di natura fondamentale evocativa e narrativa. Tale stadio è per Carmagnola e Ferraresi il *cult*, il sogno stesso delle merci.

² È interessante notare che il *Mac*, che nel periodo della pubblicazione del libro (1999) non aveva ancora assunto lo statuto di *cult* che ha acquisito successivamente, era stato collocato dagli autori nel trampolino di lancio di quelle merci che avevano tutti gli elementi per diventarlo.

³ Curiosamente in *Easy Rider*, il film *cult* della controcultura americana, sia il protagonista (Peter Fonda) che il suo “mitico” *chopper* (un'Harley Davidson) si chiamano *Captain America*, il nome di un celebre supereroe.



dimensione che il supposto primato della realtà materiale sulla categoria dell'immaginario viene meno. I due piani, per gli autori, si presentano indissolubilmente intrecciati.

Se accettiamo la lettura che incarnare narrazioni è la caratteristica fondamentale delle *ipermerci*, il mondo/immaginario a cui *Superman* allude è il futuro (l'uomo del domani), è l'America stessa così come lei si è immaginata e rappresentata per anni, la paladina e la sentinella dei valori del "mondo nuovo": libertà, giustizia e democrazia per tutti.

È questa la ragione principale per cui è particolarmente interessante analizzare genealogicamente il mondo dei Supereroi di cui *Superman* rappresenta semplicemente il primo grande vagito.

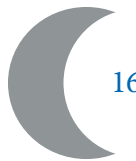
Eppure, in quel mondo, tale paradigma "innocente" si sbriciola relativamente in fretta. Saranno sempre più le contraddizioni, la latente schizofrenia delle doppie identità, il potenziale distruttivo inscritto in quei fantastici superpoteri a diventare inesorabilmente il motore drammaturgico di storie in cui il vero *drama* non è più solo quello in azione sopra il cielo, ma anche quello nascosto sotto la maschera. Per dirla diversamente, il conflitto è ormai annidato dentro il cuore dell'America stessa.

È il Vietnam, probabilmente, il "luogo reale" in cui l'immaginario dicotomico bene-male dentro cui gli Stati Uniti post bellici si percepivano va irrimediabilmente in crisi⁴. Il crollo della certezza di essere davvero dalla parte del bene si ripercuote nell'intera cultura di massa americana contribuendo a produrre quel fenomeno chiamato controcultura, che si riverbera nella musica, nel cinema e nei costumi di un'intera generazione.

Dopo la guerra del Vietnam, nemmeno tra le pagine di un *medium* destinato a ragazzi è più possibile proporre una rappresentazione di se stessi così semplicistica. I valori di libertà e democrazia incarnati e difesi ad ogni costo dai supereroi assomigliano, troppo da vicino, all'atteggiamento degli Stati Uniti *vs* il resto del mondo⁵. «Chi controlla i controllori?» è l'inquiete-

⁴ Per un'analisi davvero efficace del mito del supereroe e delle sue implicazioni col contesto che lo ha generato vedi A. Di Nocera (2000).

⁵ Nelle recenti rivisitazioni supereroistiche *I Vendicatori*, il gruppo di Supereroi più



tante domanda che apre *Watchmen*, la più importante *graphic novel* a tema supereroistico di sempre⁶.

Ma se nessuno come *Superman* ha rappresentato il primo stadio della punta di diamante dell'industria culturale dell'immaginario pop a stelle e strisce, pochi come *l'Uomo Ragno* hanno sintetizzato altrettanto bene il secondo. Dall'astrazione letteraria di una *Metropolis*, "città radiosa", si passa all'*iperrealtà* di una New York multietnica traboccante di energia e di pesanti conflitti sociali. A quella che sembrava l'utopia urbana novecentesca di Le Corbusier si contrappone il suo *feed-back*, la dura "realtà" del quartiere. *L'Uomo Ragno*, alias Peter Parker, abita al Queens, è solo un ragazzo (che per arrotondare fa il fotografo *free-lance*) e, nonostante i suoi stupefacenti superpoteri, pagare l'affitto è un problema molto serio. Dalla metropoli "immaginata" si passa a quella "reale". Da un punto di vista drammaturgico, l'attenzione si sposta dal costume a chi lo indossa e sul peso della responsabilità che questo comporta⁷. Nella lettura critica del genere, da supereroi si passa a uomini con superpoteri⁸ (Di Nocera, 2000). Anche l'origine dei superpoteri dell'*Uomo Ragno*, e di tutti i *Super* della sua generazione, rispecchia questo passaggio. Non più fantastiche cause extraterrestri, ma "banali" e letali radiazioni, la vera grande paranoia globale che per tutta



famoso è in pratica una sezione del governo degli Stati Uniti, non di rado usata in funzione antiterroristica (Millar M., Hitch B., Neary P., 2003).

⁶ Immaginando un mondo distopico in cui i Supereroi esistono davvero, Alaan Moore revisiona radicalmente i presupposti "ingenui" del genere e ne mette a nudo tutte le contraddizioni. Per quale motivo, ad esempio, dovremmo fidarci di uomini potentissimi che con un battito di ciglia potrebbero entrare a casa nostra o ucciderci solo col pensiero? Uomini di cui non conosciamo nemmeno l'identità e che agiscono sopra il perimetro della legge anche se (quasi) sempre in suo nome? Il risultato di tale opera revisionista sarà quello di farci vedere che la distanza tra un Supereroe, un paranoico e un fascista è molto sottile (Moore A., Gibbson D., 1986).

⁷ Chiaramente questo livello non si sostituisce a quello precedente, semplicemente si sovrappone. I grattacieli come luogo dell'azione e come sfondo di fantastici combattimenti rimane il "paesaggio" obbligato dentro cui ogni supereroe deve muoversi.

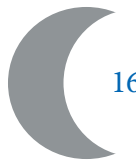
⁸ Per non generare confusione e per evitare tecnicismi, continueremo ad utilizzare il termine omnicomprendivo *Supereroi*. La linea narrativa contemporanea li presenta anche come *postumani* (Millar M., Hitch B., Neary P., 2003).

la guerra fredda ha minacciato e tenuto l'intero mondo col fiato sospeso⁹.

All'interno di questo passaggio epistemico il vero protagonista diventa rapidamente l'uomo anonimo con indosso una maschera, poco importa se come una specie di *brand* sintetizza favolosi superpoteri che sono spesso l'origine stessa dei conflitti interiori. Dal roboante e ottimista "Uomo del domani", incarnato da *Superman*, si passa al problematico uomo qualunque dell'*everyday life* con i suoi problemi quotidiani sotto la maschera. La distanza tra *Superman* e l'*Uomo Ragno*, o se vogliamo la relativa battaglia editoriale tra la filosofia della *D.C.* e quella della *Marvel*, le due grandi aziende monopoliste del settore, sono sintetizzabili in questi due super-eroi. In una semplificazione pop: Nietzsche da una parte e Kafka dall'altra. Il Superuomo di Massa e il Signor Nessuno sotto la maschera. Alla celebrazione della potenza superumana si insinua la fragilità esistenziale di un ragazzo, e forse di un'intera generazione. Al "semplice" problema di dover salvare il mondo si sovrappone quello di dover pagare l'affitto, con le due cose spesso in conflitto.

Se *Superman* rappresenta, finalmente, l'irruzione di un futuro fantastico nel tempo rettilineo della modernità, l'*Uomo Ragno* con tale dimensione dovrà farci i conti senza nessuna possibilità di evadere. Il futuro, come la bomba atomica, è arrivato, e non si può più tornare indietro. Il tempo dentro cui si muove l'*Uomo Ragno* (e tutta la sua generazione di supereroi) diventa quello del *quotidiano* con tutta la sua inevitabile carica di elettricità, euforia e angoscia. In una sintesi forse eccessiva, dal tempo vettoriale della modernità si passa a quello apparentemente senza uscita del postmoderno.

Se prendiamo per buone le letture sul *presente* proposte da Harvey (1990) e la sua ardita equazione in cui la modernità sta all'alienazione come la



⁹ Quasi tutti i principali supereroi della generazione dell'Uomo Ragno hanno subito la metamorfosi da uomini comuni in Super a causa di radiazioni (Gamma): *Hulk*, i *Fantastici Quattro*, *Devil*, solo per citare i più famosi.

postmodernità sta alla schizofrenia¹⁰, l'immagine proposta¹¹, quella della prima copertina dell'*Uomo Ragno* datata 1962, sintetizza perfettamente questo passaggio. L'estetica postmoderna, caratterizzata da uno strano movimento temporale in cui il futuro è compresso e anticipato in un euforico presente superdinamico e ansiotico, trova qui una sintesi perfetta¹². L'*Uomo Ragno* è contemporaneamente un timido adolescente, una star mediatica, un eroe (super) e un criminale (per la polizia) che difende la legge.

La serialità, lo *choc* e lo spettacolo



1. La prima copertina dell'*Uomo Ragno*.

Con questa immagine, l'*Uomo Ragno* si presenta al mondo il 15 Agosto del 1962. Una maschera e un grattacielo. Nonostante sia difficile da percepire per l'occhio ad alta alfabetizzazione grafica dell'uomo del duemila,

¹⁰ Anche Sennett (1999) nel volume *“L'uomo flessibile. Le conseguenze del nuovo capitalismo sulla vita personale”* fornisce un'interpretazione molto simile. Se, nonostante la certezza del futuro (la pensione), l'alienazione è la condizione *tipo* dell'operaio fordista, la schizofrenia è la dimensione esistenziale del lavoratore flessibile. Per una lettura molto simile sul rapporto tra schizofrenia e capitalismo cfr. Deleuze (1972).

¹¹ Vedi p. successiva.

¹² Per una riflessione, ed esplorazione, ma in chiave puramente narrativa di questa dimensione rinvio alla lettura del monumentale *Infinite Jest* di D. F. Wallace (1996), forse il romanzo *cult* di tale paradigma psicotico.

Jack Kirby riuscì nel miracolo di imprimere realismo, potenza cinetica e a mantenere, e forse amplificare, quel “senso del fantastico” che è sempre stato il vero minimo comune multiplo verso cui sottende tutta la produzione supereroistica e probabilmente ogni *novità* tecnologica, ogni spot, ogni *nuova* merce.

Quella che segue è invece una copertina più contemporanea (2006).



2. Copertina Uomo Ragno n. 245 (2006)

Come si può vedere, nonostante un salto evolutivo nel realismo dei disegni, fuso in un'ambiziosa inquadratura “mozzafiato” che produce un sinestetico senso di vertigine nel lettore, gli elementi strutturali che compongono l'insieme sono più o meno gli stessi. Una maschera e un grattacielo. Sembra che il mezzo secolo di differenza tra le due immagini sia “passato” quasi esclusivamente nella potenza spettacolare del disegno e nel materiale del grattacielo. Non certo nell'*Uomo Ragno* che, a distanza di cinquant'anni, si ripresenta nello stesso luogo presumibilmente con la stessa età. Se consideriamo le centinaia di avventure vissute tra le due copertine, ci troviamo davanti ad uno strano paradosso la cui analisi chiama in causa il *medium* stesso, portato dalla sua medesima natura seriale a co-

struire narrazioni inserite in un congelamento temporale compensato da immagini sempre più dinamiche che corteggiano inevitabilmente la vertigine e la catastrofe (metropolitana). È questo uno dei motivi che ha fatto sì che l'*Uomo Ragno* sia stato (probabilmente) la prima elaborazione narrativa a confrontarsi con la tragedia dell'undici settembre (Straczynski J. M- Romita J. JR., [Dicembre] 2001).

Il fumetto supereroistico nasce, infatti, incorporato in un orizzonte di riproducibilità tecnica (Benjamin, 1936) sottomesso però alla feroce dittatura di una produzione seriale che deve sfornare ogni mese, ogni anno, ogni volta, una storia "nuova". Alla classica serialità fordista, di tipo prevalentemente "orizzontale", se ne aggiunge una, diciamo, verticale, tipica nelle produzioni culturali popolari¹³. Ogni storia mensile è obbligata ad essere eccezionalmente nuova per mantenere intatto quel "senso del fantastico", ma deve anche attraversare il paradosso di riconsegnare al lettore il supereroe uguale a come lo ha lasciato. Tecnicamente il supereroe seriale non può essere "consumato" (troppo) dalla drammaturgia. Il suo patrimonio identitario e il conflitto drammaturgico su cui il personaggio è edificato non può mai risolversi veramente.

La pionieristica analisi del mito di *Superman* di Umberto Eco (1964) è quasi interamente incentrata su questo paradosso temporale che è il vincolo stesso di ogni serie supereroistica. Il supereroe non può fare figli, non può dichiararsi all'amata, non può svelare l'identità segreta, in ultima analisi non può invecchiare. È come se il mondo dentro il quale si sviluppa la sua storia fosse congelato in un presente eterno. Detto in altri termini è negato lo scorrere del tempo che il *medium* stesso impone a ritmi infernali. In questo contesto l'azione (spettacolare) è sì la grammatica dentro cui il supereroe si deve muovere, ma al tempo stesso quelle stesse azioni non possono produrre vere conseguenze drammaturgiche, pena il precipitare nel grande tabù della serialità verticale, la parola *The End*.

Parafrasando Benjamin, tale genere nasce già all'interno di una nuova

¹³ L'archetipo di questo tipo di produzioni è probabilmente il feuilleton (Eco 1964).

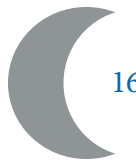


percezione del “reale” ed è intimamente composto da una grammatica choccante¹⁴ di cui le esplosioni, l'*iperrealtà* dei disegni, i combattimenti, sono solo la logica e necessaria conseguenza di tali premesse. In una brutale sintesi il fine di ogni storia, di ogni tavola, di ogni mese, è quello di lasciare il lettore con la bocca aperta: un grande WOW disegnato sul viso e un'incontenibile voglia di tornare il mese successivo a nutrirsi di quell'incantesimo mai visto prima. Con una certa enfasi, si può parlare dell'eterno ritorno dell'assolutamente nuovo. L'esperienza dello *choc*, ci avvisa Benjamin (1982), è però un'esperienza zoppa, un'esperienza che si poggia unicamente sulla memoria *volontaria* quella che, per essere sollecitata, ha bisogno di choccare continuamente e progressivamente un sistema nervoso ormai saturo. Lo spettacolo e l'immagine sono costretti intrinsecamente a seguire tale binario destinato a effetti speciali sempre maggiori.

È dentro questa spirale che privilegia lo spettacolo alla *storia*, la sorpresa allo sviluppo, l'esplosione allo scontro, che si può seguire la traiettoria di un genere paradigmatico del sistema che lo ha partorito. Un genere intimamente costituito da quelle radicalizzazioni che Baudrillard (1983) definisce “strategie fatali”, in cui, nella supposta *iperrealtà* in cui siamo immersi, non si opporrà, ad esempio, il bello al brutto, ma si fronteggeranno sempre le rispettive radicalizzazioni simulacrali, nello specifico, la moda e il mostruoso. È per questo che nel genere supereroistico, come nella logica del capitale, non è contemplato al proprio interno la parola *The End*, ma solo, e sempre la sua radicalizzazione: *to be continued*.

È con questi strumenti concettuali che andrebbe analizzata la seconda copertina. Non l'evoluzione della prima attraversata da cinquant'anni di drammaturgia, ma la riproposizione *iperreale* di quel fantastico vagito al fine di riproporre nel lettore quello *choc*, o quello WOW, iniziale.

¹⁴ Per una lettura organica di Benjamin come teorico dei media cfr. Benjamin (2012). Una delle tesi di fondo è che l'arte, in quanto forma storica di mediazione della percezione, è addirittura il *medium* privilegiato con il quale percepiamo la realtà. Con l'avvento dei mass media, si passa da una percezione auratica del “reale” ad una percezione choccante e tattile. In due parole *Aura e choc*.



Il grattacielo, l'antropologia urbana e l'11 settembre.

Non credo sia un caso che quell'espressione di stupore prodotta mensilmente nel lettore di storie supereroistiche sia davvero molto simile a quella che ancora oggi New York, con il suo Grand Canyon di grattacieli, produce nei suoi migliaia di visitatori quotidiani. Il grattacielo, oltre ad essere il simbolo stesso della Grande Mela, è sempre stato lo sfondo obbligato delle narrazioni a tema supereroistico. I Supereroi possono muoversi esclusivamente nel nuovo spazio spettacolare da esso generato e mai altrove.

Se è vero che la dimensione più intima dell'uomo è quella dell'abitare, inteso come relazione simbolica con l'ambiente (Careri 2006, La Cella 1988, Norberg Schulz 1979), si potrebbe dire che l'uomo sta alla casa come il Supereroe sta al grattacielo. A ben vedere, niente come le storie dei supereroi si incastrano così bene con quella postura col naso all'insù così caratteristica tra le strade di New York. In qualche maniera, tali figure, adesso sì mitologiche, danno semplicemente forma alla necessità di riempire simbolicamente, e di narrare, quello spazio metropolitano che sotto l'incredibile spinta novecentesca si è lanciato verso un cielo improvvisamente vuoto di dei.

È Marco D'Eramo (1995), nella sua paradossale "archeologia del futuro" della città di Chicago, a sottolineare quanto il grattacielo rappresenti davvero il simbolo della rottura antropologica dell'America rispetto al resto del mondo. Poche cose, come il grattacielo, condensano simbolicamente la concorrenza, l'ambizione, lo spettacolo, il capitalismo e, in ultima analisi, il primato stesso degli Stati Uniti rispetto al resto del mondo. Ma più alto è il palazzo, maggiore è l'ombra che esso proietta. Tali "meraviglie" rappresentano anche l'enorme fragilità di un sistema (nessuna grande costruzione è più fragile di un grattacielo) che, non a caso, vede proprio i grattacieli essere il cuore dell'attacco sicuramente simbolico e probabilmente militare dell'undici settembre. Ma se è vero che il grattacielo, con la sua linea retta protesa verso il cielo, è il canone architettonico della "città

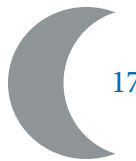


radiosa” di Le Corbousier (1925), è altrettanto vero che rappresenta anche la negazione stessa della città intesa come il luogo privilegiato delle relazioni e come spazio della socialità¹⁵ (Jacobs, 1961). È dentro la risoluzione di tale grande dicotomia che risiede una delle ragioni del grande successo dei Supereroi. Grazie all’espedito della doppia identità essi sono, soprattutto da *l’Uomo Ragno* in poi, contemporaneamente sia i protagonisti di quello spazio spettacolare che delle sue strade o, per dirla di nuovo dentro una semplificazione *pop*, essi sono sia Kafka che Nietzsche, sia Le Corbousier che Jane Jacobs. Il prefisso *Super* si colloca esattamente come compensazione necessaria di quei prefissi negativi (*a*-nonimato, *non*-luoghi) che proiettano la Metropoli americana dentro uno spazio antropologico (quello della complessità) del tutto nuovo. È in questo senso che la metropoli contemporanea acquisisce una centralità analitica tutta nuova e diventa la grande produttrice di nuove diversità antropologiche¹⁶ (Hannerz, 1980; Augé, 1992). Se è vero che la “scuola di Chicago” è stata tra i pionieri di questo “nuovo” approccio alla complessità contemporanea (Hannerz 1980), è emblematico che Chicago sia stata la sede del primo grattacielo costruito al mondo e dell’omonima scuola architettonica che ha “imposto” il modello modernista, inteso come utopia urbana, all’intero secolo americano (D’Eramo, 1995; Jacobs, 1961).

Dentro questo nuovo scenario metropolitano sarà proprio quel prefisso *Super* appoggiato su di un uomo anonimo a permettere una fantastica proiezione identitaria all’uomo della folla, l’anonimo protagonista delle

¹⁵ Il testo della Jacobs (1961) è ancora oggi considerato il più feroce attacco all’utopia urbana che sottende il modello della città verticale di Le Corbusier. A quella spazialità grandiosa e monofunzionale, la Jacobs oppone una visione incentrata sulle relazioni informali e sulla necessità di *densità* e *diversità* nei quartieri. Tale “ricetta” viene declinata in tutti i suoi aspetti: da quello sociale a quello architettonica a quello economica. Non sono pochi quelli che hanno interpretato tale attenzione alle reti di relazioni informali come un’anticipazione del concetto di “capitale sociale” (Bagnasco, 1999, cit. in Olmo, “prefazione” Jacobs [2009]).

¹⁶ Emblematicamente Hannerz (1980) propone la definizione di “antropologia della città” in opposizione a quella, apparentemente più ovvia, di “antropologia nella città”. Per l’autore, la città non è un semplice contenitore di diversità (etniche), ma ne è il grande produttore.



neosocietà di massa (Benjamin, 1982; Baudrillard, 1976; Harvey, 1990). Non credo che sia un mero caso che tale proiezione aderisca perfettamente al mito fondante dell'America come terra delle opportunità, la terra promessa in cui un signor nessuno può *in un lampo* scalare la società e diventare un *number one*.

Anche se il mondo si può prendere gioco del timido Peter Parker presto si stupirà degli stupefacenti poteri dell'Uomo Ragno.

Così recita l'*Uomo Ragno* sopra un grattacielo, in quella aurorale copertina datata 15 Agosto 1962. Insomma, la famosa "tragedia senza eroi" di cui parlava Simmel (Dal Lago, 1994), la complessa tensione dentro cui si muovono la libertà e l'anonimato nel nuovo spazio della modernità, trovano una fantastica soluzione narrativa dentro la grammatica spettacolare di una maschera che, appoggiata su di un uomo anonimo, sintetizza tutti i poteri e le possibilità offerte dal nuovo spazio metropolitano. L'*Uomo Ragno* sigilla quel cerchio aperto da *Superman*.

In questo senso i supereroi, in generale, sono probabilmente una specie di argilla magica in cui possono agire e trovare soluzione le grandi forze simboliche e le grandi contraddizioni novecentesche. Il Supereroe, forse, è semplicemente la fusione perfetta dell'uomo con la metropoli. È uomo più metropoli. È uomo e metropoli contemporaneamente. Il massimo dell'anonimato (Peter Parker) si fonde con la radicalizzazione della visibilità (l'*Uomo Ragno*).

Scomparsa, dopo la rivoluzione industriale, l'idea di una metropoli a misura d'uomo, ecco che l'industria culturale ha consegnato all'immaginario collettivo un uomo a misura di metropoli. Nel caso dell'*Uomo Ragno*, la novità è che più che davanti a un uomo ci troviamo davanti ad un ragazzo. La copertina in questione è una specie di chiamata alle armi per un'intera generazione, che si affaccia per la prima volta col ruolo di protagonista nel palcoscenico della storia e che assumerà un ruolo sempre più decisivo nell'enorme mercato del consumo culturale generato dai *mass media*.

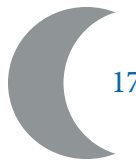
In questo paesaggio da *kolossal*, lo spettacolo diventa la grammatica



choccante dentro cui il genere supereroistico dovrà necessariamente muoversi per tenere incollato mensilmente un pubblico sempre più esigente e contemporaneamente assuefatto alle novità. L'atrofizzazione nervosa di stampo simmelliano (1903), nel lettore seriale di tali storie, trova un controcanto in una simmetrica atrofizzazione sensoriale del supereroe, che per muoversi in quello spazio abnorme e dentro quei continui combattimenti sempre più choccanti deve essere praticamente invulnerabile. Tale "insensibilità" reciproca è l'asticella che l'autore e il lettore devono superare per potersi ritrovare nell'incredibile stupore suscitato dalle storie precedenti. Entrambi si trovano proiettati dentro una progressione narrativa choccante delegata più al potere delle immagini che allo sviluppo delle storie. Sarà la carica di novità e di sintesi, di cui le immagini metropolitane sono intimamente portatrici, a costituire principalmente la grammatica di tale progressione. È in questo senso che lo spettacolo, inteso come *iperrealtà* dei disegni e come senso di apocalisse immanente prodotto dall'intrinseca potenza visiva del paesaggio metropolitano, si sostituisce alla narrazione classica e diventa uno strano *metamedium* in odor di dittatura, ancorché grandiosa¹⁷.

Tale dinamica è ancora più evidente quando l'oggetto supereroe approda in un altro *medium*. Dall'avvento del digitale, e con l'aprirsi di possibilità prima tecnicamente impossibili, si assiste nel cinema ad uno strano fenomeno. I Supereroi sbarcano in massa al cinema e soddisfano, e forse espandono, le potenzialità del *medium* onirico e metropolitano per eccellenza (solo un supereroe può "legittimamente" volare a supervelocità sopra il maestoso paesaggio delle metropoli americane e produrre scontri

¹⁷ In realtà la situazione è più complessa, ma non può essere oggetto del presente articolo. Accanto al classico fumetto seriale esiste una linea di impronta autoriale che, a partire dai lavori di Frank Miller e di Alan Moore, rivisita in chiave adulta, e sociologica, gli archetipi dei supereroi consegnandoci potenti narrazioni quasi sempre crepuscolari (Di Nocera, 2000). Tali storie hanno la caratteristica di sganciarsi dal *continuum* della serialità e proporsi come *unicum* collocato in un altrove narrativo che non ha conseguenze nella "realtà" della serialità. In un'estrema sintesi, s'invecchia, si può morire e lo si può fare una volta sola. Su questo punto cfr. Zampieri (2010).



atomici con nemici potentissimi e metamorfici), ma allo schiudersi di questi orizzonti visivi, le storie rimangono prevalentemente congelate all'immaginario tutto sommato adolescenziale degli esordi anche se vestite di un realismo sempre più fantastico, sexy e catastrofico¹⁸ (Zampieri, 2010).

Nel fumetto, da quel giorno aurorale (15 agosto 1962), sotto la feroce dittatura della cadenza mensile, l'*Uomo Ragno* è costretto a combattere e a choccare i suoi lettori fino a diventare, non a caso, il primo prodotto culturale di massa a confrontarsi con l'evento catastrofico del crollo delle torri gemelle (Straczynski J. M, Romita J. JR., [Dicembre] 2001). Come si può vedere nell'immagine che segue, se spogliata dalle implicazioni emotive, ci troviamo di nuovo davanti a una maschera e un grattacielo. O almeno, davanti a quello che resta del canone gerarchico e simbolico del novecento.



3. La copertina del numero 11 settembre 2001 è completamente nera. Questa è l'immagine con la quale si apre la storia.

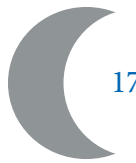
¹⁸ Emblematico è il caso del musical *Turn of the dark* (2012). Quando l'*Uomo Ragno* sbarca a Broadway, lo fa nel *musical* più costoso della storia. Lo spettacolo, accompagnato da mesi di lavoro con incidenti che sfiorano la leggenda metropolitana, e supportato dalle musiche degli U2, si presenta con i crismi dell'eccezionalità. I combattimenti acrobatici effettuati sopra la testa degli spettatori hanno l'ambizione di ridisegnare lo spazio scenico espandendo verticalmente i confini della famosa quarta parete. Lo show, pur inserendosi dentro una dinamica choccante che costringe lo spettatore a un'inedita a postura col naso all'insù a domandarsi se quello che sta vedendo sia ancora teatro (piuttosto che cinema digitale), non riesce a fuggire da una drammaturgia davvero adolescenziale.

Anche se si è sempre detto che l'11 settembre “sembrava un film”, sarebbe forse più corretto affermare che sembrava un fumetto supereroistico. Molte volte il lettore di tali fumetti ha assistito alla distruzione di grattacieli come logico effetto di supercorpi che, con in gioco la posta della libertà, si scontrano in quel cielo così tardo novecentesco. *Hulk*, i *Fantastici Quattro*, *Superman*, *Iron man* mille volte hanno salvato – e talvolta generato – spettacolari distruzioni di massa nei cieli di New York. A ben vedere, la catastrofe (o la salvezza del mondo) è l'unica soluzione possibile di quella minaccia immanente, di quel motore drammaturgico che fa dello *choc* la propria grammatica esistenziale e narrativa.

L'evento catastrofico dell'11 settembre sembra davvero essere stato ideato per strappare la radicalizzazione di un grande Wow allo spettatore *blasé* e si iscrive perfettamente dentro una logica che fa dello spettacolo, dell'immagine e della metropoli il proprio D.N.A. In fondo, fu proprio Baudrillard (2002), il più grande teorico dell'*iperrealtà* a chiosare sull'11 settembre: loro lo hanno fatto, ma noi lo abbiamo pensato, noi lo abbiamo sceneggiato, noi lo abbiamo immaginato¹⁹. Se accettiamo questa logica, ci troviamo davanti a quello che può apparire un paradosso. Il luogo da cui sono decollati quei due aerei non è stato un imprecisato spazio fisico posto fuori dai nostri teleschermi, ma un preciso luogo reale situato al centro del nostro immaginario mediatico.

Il genere Supereroistico, che fa dell'immagine e della Metropoli i propri elementi costitutivi, di tale logica ne rappresenta forse il distillato più efficace, o semplicemente la sua avanguardia. O più prosaicamente il proprio destino.

¹⁹ Sicuramente lo ha immaginato Baudrillard (1976), che già nel 1976 individuò nelle torri gemelle il luogo ideale per un attacco simbolico. Se il grattacielo è ancora figlio di un'ideologia del record, e quindi dell'unico, le torri gemelle traggono potenza dal loro continuo rimando reciproco. Tale dimensione, per Baudrillard, sintetizza perfettamente la nuova fase, quella dell'*iperrealtà*.



Riferimenti bibliografici

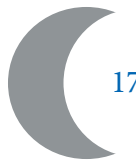
- Augé M. (1992), *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*; tr. it. 1993, *Nonluoghi. Introduzione ad una Antropologia della surmodernità*, Milano, Elèuthera.
- Bagnasco A. (1999), *Tracce di comunità*, Bologna, il Mulino.
- Barthes R. (1957), *Mythologies*; tr. it. 1994, *Miti d'oggi*, Torino, Einaudi.
- Baudrillard J. (1974), *La société de consommation. Ses mythes ses structures*; tr. it. 1976, *La società dei consumi*, Bologna, il Mulino.
- Baudrillard J. (1983) *Les stratégies fatales*; tr. it. 1984 *Le strategie fatali*, Feltrinelli, Milano.
- Baudrillard J. (1976), *L'échange symbolique et la mort*; tr. it. 1979, *Lo scambio simbolico e la morte*, Milano, Feltrinelli.
- Baudrillard J. (2002), *Power Inferno. Requiem pour les Twins Towers. Hypothèse sur le terrorisme. La violence du Mondial*; tr. it 2003, *Power inferno. Requiem per le Twin towers. Ipotesi sul terrorismo. La violenza globale*, Milano, Cortina Raffaello.
- Benjamin W. (2012), *Aura e choc*, Torino, Einaudi.
- Benjamin W. (1936), *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*; tr. it. 1996 *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi.
- Benjamin W. (1982), *Das Passagenwerk*; tr. it. 2010, *I 'Passages' di Parigi*, Torino, Einaudi.
- Careri F. (2006), *Walkscapes. Camminare come pratica estetica*, Torino, Einaudi.
- Carmagnola F., Ferraresi M. (1999), *Merci di Culto*, Roma, Castelvecchi.
- Dal Lago A. (1994), *Il conflitto della modernità*, Bologna, il Mulino.
- Deleuze G. e Guattari F. (1972), *L'Anti-Oedipe*; tr. it. 1975, *L'anti-Edipo*, Torino, Einaudi.
- D'Eramo M. (1995), *Il maiale e il grattacielo. Chicago: una storia del nostro futuro*, Milano, Feltrinelli.
- Di Nocera A. (2000), *Supereroi e Superpoteri*, Roma, Castelvecchi.
- Eco U. (1964), 2001, *Apocalittici e integrati*, Milano, Bompiani.
- Hall S. (2006), *Il soggetto e la differenza. Per un'archeologia degli studi culturali e postcoloniali*, Roma, Meltemi.
- Hannerz U. (1980), *Exploring the City. Inquiries Toward an Urban Anthropology*; tr. it. 1992 *Esplorare la città. Antropologia della vita urbana*, Bologna, il Mulino.
- Harvey D. (1990), *The condition of Postmodernity*; tr. it 1993, *La crisi della modernità*, Milano, il Saggiatore.
- Jacobs J. (1961), *The Death and Life of Great American Cities*; tr. it. 2009, *Vita e morte delle grandi città*, Torino, Einaudi.
- La Cecla F. (1988), *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, Bari, Laterza.
- Le Corbusier (1925), *Urbanisme*; tr. it. 2011, *Urbanistica*, Milano, il Saggiatore.



- Parker (2004), *Urban Theory and the Urban Experience: Encountering the City*; tr. it. 2006, *Teoria ed esperienza urbana*, Bologna, il Mulino.
- Sennett R. (1999), *THE CORROSION OF CHARACTER*; tr. it. 2001 *L'uomo flessibile*, Milano, Feltrinelli.
- Shulz-Norberg (1979), *Genius Loci*; tr. it. 1992, *Genius Loci*, Milano, Electa.
- Simmel G. (1903), *Die Großstädte und das Geistesleben*; tr. it. 1995, *Le metropoli e la vita dello spirito*, Roma, Armando.
- Wallace D. F. (1996), *Infinite Jest*; tr. it. 2000, Fandango, Roma.
- Zampieri P. P. (2010), *Il quotidiano totale. Barboni e Supereroi. Dall'apartheid dei nonluoghi a quello dell'immaginario*, Roma, Robin Edizioni.

Letteratura disegnata.

- Lee Stan, Dikto S. (1962), *L'Uomo ragno*, Marvel.
- Millar M., Hitch B., Neary P., (2003), *ULTIMATES*, Marvel
- Miller F. (1985) *Il ritorno del cavaliere oscuro*, 1992, Milano, Rizzoli.
- Moore A., Gibbons D. (1986) *Watchmen*, Play Press, 2001.
- Ross A., Kruer J. (1999-2000), *Terra X*, Wiz, Marvel Italia.
- Siegel J., Shuster J. (1938), *Superman*, DC.
- Straczynski J. M., Romita J. JR. (dicembre 2001), *L'Uomo Ragno*, 11 Settembre 2001, Marvel.



Gli Archetipi della Fantasia

di Michela De Domenico*

Abstract

Le visioni dell'architettura fantastica dei fumetti, congiuntamente a quelle dell'architettura delle utopie, del cinema e dei videogiochi, hanno contribuito alla creazione di un immaginario architettonico fantastico. Alla base di queste creazioni, vi è un processo ideativo che nasce dal disegno e che permette di vedere cose e luoghi non ancora esistenti. In questo contesto, ancora poco esplorato, lo studio cerca di approfondire i temi che riguardano l'effimero e la fantasia, per mettere poi a punto gli strumenti dell'analisi, attraverso la ricerca degli archetipi principali, l'individuazione di una grammatica e di una semiotica che caratterizzano il messaggio di queste architetture. L'obiettivo è mostrare, attraverso gli scambi tra città e fumetto, l'esistenza di un territorio trasversale comune alle due aree, che si ispirano a una simile memoria architettonica, ad un analogo immaginario e presentano un comune interesse verso le mutazioni degli ambienti.

Fumetti | Fantasia | Utopia | Architettura | Archetipi | Immaginazione.

In comics, visions of fantastic architecture contributed, along visions of utopia architecture in movies and video games, to the creation of an imaginary fantastic architecture. At the base of these creations there's an ideational process starting from drawings and that allows to see things and locations not existing yet.

In such – not fully explored – context, target is to investigate themes related to ephemeral and fantasy then set up tools for analysis through the research of main archetypes, the identification of the grammar and semiotic who communise message of such architectures. Target is to show, by the mutual exchanges among cities and comics, the existence of a cross area inspired to a memory of common architecture, to a similar imaginary, and showing a common interest for ambient mutations.

Comics | Fantasy | Utopia | Architecture | Archetypes | Imagination.

Immaginazione, Fantasia, Utopia, Distopia, Fumetti

Immaginazione, fantasia e utopia sono sinonimi di realtà intangibili, categorie della mente non facilmente decifrabili. Eppure, tra le tre defini-

* Michela De Domenico. Nata a Messina nel 1968, architetto e fumettista, è Dottore di Ricerca in *Ingegneria Edile: progetto del recupero*, presso il DiSIA dell'Università di Messina. Ha realizzato fumetti per Kappa edizioni, Centro Fumetto A. Pazienza, Tunuè, Edizioni Interculturali, *storyboard* e illustrazioni per il cinema. Negli ultimi anni ha affiancato alla produzione artistica, quella scientifica nel campo del disegno di architettura, con diversi contributi in Seminari e Congressi Internazionali e articoli su riviste e libri di settore. micheladedomenico@gmail.com



zioni, esistono sostanziali differenze. Il termine “immaginare”, che deriva dal latino *imago*, indica la capacità della mente di configurare immagini, ideare, fingere, supporre; il termine “fantasia” deriva dal latino *phantasia*, immagine che appare, e si configura come l’atto creativo della mente di produrre immagini, derivante dall’immaginazione. Nel mondo antico, i concetti di *fantasia* e *immaginazione* tendono a coincidere e solo durante l’età moderna, si separano raggiungendo una propria individualità, «in quanto alla prima viene attribuito il carattere della creazione estetica delle immagini, negato invece alla seconda, obbediente a interessi pratici nella riproduzione o associazione o combinazione delle sue immagini» (Calcaterra, 2006).

Bruno Munari opera una distinzione tra fantasia, invenzione, creatività ed immaginazione:

- la fantasia è la facoltà più libera, perché «non deve tenere conto della realizzabilità e del funzionamento di ciò che ha pensato [...], libera di pensare qualunque cosa, anche la più assurda, incredibile, impossibile» (Munari, 1977, p. 21);
- l’invenzione usa la stessa tecnica della fantasia, ma la finalizza ad un uso pratico;
- la creatività usa assieme la fantasia e l’invenzione, finalizzandole alla risoluzione di un problema o di un bisogno;
- l’immaginazione è il mezzo per rendere visibile ciò che la fantasia, l’invenzione e la creatività, pensano.

Se l’immaginazione ha un carattere interiore di configurazione di immagini e la fantasia di creazione che si sviluppa partendo dalla propria interiorità, l’utopia si fonda su un’idealità diretta verso l’esterno, che coinvolge la società per migliorarla. Quando Tommaso Moro conia, nel 1516, il termine “utopia”, giocando tra i significati di *ou-topos* (non luogo) e *eutopos* (luogo felice), letteralmente “luogo felice inesistente”, si riferisce ad una società ideale frutto delle proprie elucubrazioni politico-filosofiche, ma anche a un luogo dell’immaginazione a cui prima di lui si sono riferiti Platone e Zenone. L’utopia in architettura si connota per una «spiccata



aspirazione al progresso, per una componente ideale manifesta, per essere anticipatrice dei tempi rispetto alla cultura corrente, per una indifferenza alla realizzazione del progetto, per un estremo individualismo che la rende non dialogante col contesto» (Santuccio, 2003, p. 21). Le grandi utopie dell'architettura del '900 trovano lontani epigoni nella città antica, in quanto anche la *polis* greca si basava su un'utopia sociale precedentemente mai messa in pratica¹ (Benevolo, 1999), che trova i suoi continuatori fantastici nella *Nubicuculia* di Aristofane e nella *Uranopolis* di Alexarchos. In seguito, la *Gerusalemme celeste* del *De civitate Dei* di Sant'Agostino tradurrà in simbologia urbanistica la spiritualità medievale. Anche il *Falansterio* e la *Città giardino* di Howard troveranno le proprie radici lontane nell'utopia di Tommaso Moro e ne *La città del sole* di Tommaso Campanella. Con l'avvento della società industriale, al disordine della città, «si vedranno opporre delle proposte di organizzazione urbana, liberamente costruite attraverso una riflessione che si sviluppa nell'immaginazione» (Choay, 1965, p.11). La storia dell'utopia nell'architettura dell'ultimo secolo può essere riferibile a tre periodi: «entusiasmo per il progresso industriale, fiducia nella potenzialità tecnologica, rifiuto del trend di crescita» (Santuccio, 2003, p. 23).

Dalle visioni fantastiche del futurismo di Antonio Sant'Elia e Mario Chiattoni, alle provocazioni supertecnologiche degli Archigram, passando per le soluzioni radicali di Yona Friedman, fino alle megalopoli di Superstudio e Paolo Soleri, si impongono visioni paradossali di città, come quelle dei grattacieli antropomorfi di Hans Hollein, che operano una sostanziale rottura con lo spazio urbano, elemento riscontrabile oggi nei progetti visionari di Coop Himmelb(l)au. Ma, poiché l'utopia ha come fine ultimo quello di prefigurare una società ideale, dove l'architettura è utilizzata nei suoi linguaggi e nelle sue criticità per parlare d'altro (Raggi, 2011, p. 92), dopo la sconfitta delle ideologie e la vittoria del capitalismo, essa perde la facoltà di essere prefigurazione ideologica per tornare a essere «pura archi-

¹ Benevolo L. (1999), *prefazione*, in AA.VV., *La città dell'utopia*, Milano, Garzanti Scheiwiller.



tettura, istanza di forma priva di utopia» (Tafuri, 1973, p. 3).

In questo quadro, il ruolo dell'utopia di immaginare *luoghi felici non esistenti*, viene raccolto, per quanto riguarda gli aspetti inventivi e fantastici, dalle architetture di fantasia di fumetto, cinema e realtà virtuale, che al mondo dell'utopia contrappongono più spesso quello della distopia, che rappresenta il suo opposto. Pur partendo ambedue da una critica verso la società contemporanea, l'utopia tenta di configurare una società migliore, mentre la distopia ne precorre le possibili alterazioni negative, diventando utopia negativa. Il suffisso *dis*, in questo caso, indica non solo sottrazione, ma anche spostamento e alterazione, rappresentazione di uno stato di cose futuro in cui si prefigurano situazioni, sviluppi, assetti politico-sociali e tecnologici altamente negativi. Spesso, nelle visioni distopiche, si simula una società in cui il libero pensiero è sottoposto a controllo, o è frutto di un'idea indotta e di comportamenti omologati, come nelle ambientazioni della *Metropolis* di Fritz Lang (1927), o in quelle di *1984* di George Orwell (1948), in cui si azzera ogni ipotesi di alterità, di diversità, di cambiamento. Quest'inquietudine, generata dall'espansione incontrollata della metropoli, che si spinge fino ad ipotesi alternative in cui la macchina esercita un controllo totale sull'uomo e sulla società, crea visioni di un'architettura a volte ripetitiva e omologata, a volte caotica e incontrollata, dando vita alternativamente a "non-luoghi" anonimi e uguali, o a *junkspace*² spazio spazzatura, o diventando rappresentazione del potere attraverso forme di monumentalità.

Rispetto a quelle dell'utopia architettonica, le visioni urbane del cinema di fantascienza, della letteratura fantastica e del fumetto, che si sono avvicinate a descrivere un mondo per lo più distopico, hanno avuto, per forza e immediatezza evocativa, una grande diffusione che ha esercitato sull'immaginario collettivo un'attrattiva che sovente, i progetti delle avanguardie architettoniche non sono riusciti ad avere. La forza di queste ambientazio-

² *Junkspace* è lo spazio-spazzatura prodotto dalla metropoli contemporanea, concetto descritto da Rem Koolhaas nel libro omonimo *Junkspace, per un ripensamento dello spazio urbano*, Quodlibet, Macerata, 2006.



ni sta nel rendere accessibili tramite linguaggi più immediati e dalle qualità semantiche, quei luoghi che attraverso le immagini di progetti utopici e città futuribili, per quanto dettagliati e realistici, rimangono pur sempre di difficile diffusione. A sua volta, la città dei fumetti, rispetto a queste raffigurazioni che propongono un modello urbano concentrato sul linguaggio dell'architettura portato ai suoi estremi, è quella che, per la sua natura di immagine disegnata, ha meglio saputo evidenziare e comunicare gli aspetti fantastici dell'architettura, proponendone anche elementi innovativi. Per la sua doppia appartenenza ai mondi della rappresentazione e della comunicazione, infatti, il fumetto figura tra i *media* che sono riusciti meglio a rendere consistenti i mondi della fantasia, dell'utopia, dell'immaginario. Sia nelle ambientazioni realistiche che in quelle oniriche, la città occupa un posto significativo che caratterizza l'opera attraverso la scelta degli ambienti e il taglio delle vignette, definendo i personaggi. Qui, pur nella finzione, l'oggetto architettonico riacquista il suo rapporto con chi lo abita, diventa spazio dinamico e modello urbano in bilico tra realtà e utopia. Come per il grattacielo di Sullivan, che attraverso i fumetti di inizio '900 di Winsor McCay, e più avanti con le ambientazioni dei supereroi, diviene icona dell'immaginario popolare, anche le ambientazioni di fantasia dei fumetti creano mondi alternativi dall'architettura concreta in grado di influenzare l'immaginario anche di altri *media* come il cinema, la letteratura e della stessa architettura. Tra architettura e fumetto, più che una semplice affinità, si tratta infatti di influenze reciproche. Ambedue convergono, tramite i loro percorsi e le loro opere, verso un obiettivo comune: la visione della città. Il fumetto diventa mezzo per scrutare la realtà e le metamorfosi della città contemporanea e decifrarne i futuri sviluppi. Di contro, il suo linguaggio e i suoi ritmi narrativi, diventano, per l'architettura, un *medium* utilizzabile per rappresentare il progetto: attraverso la libera giustapposizione dei punti di vista, combinando movimento, immagini e sequenze, che consentono di catturare e rappresentare lo spazio urbano. Attraverso i tagli verticali e orizzontali delle inquadrature, i generi e gli stili del fumetto contribuiscono a creare una memoria e una prospettiva dei generi urbani (Rambert et



Thevenet, 2010, p. 218). Inoltre, il fumetto, per la grande libertà espressiva e le qualità sincretiche (Ciorcolini, 2005, pp. 8-25), è un *medium* aperto alla contaminazione con altri linguaggi, che mostra grande facilità di sperimentazione e di innovazione. L'architettura dei fumetti è un'architettura emozionale e spesso fuori dagli schemi, che poggia le proprie fondamenta nella parte destra del cervello, la stessa della visione sincretica, per cui non ha l'obbligo di reggersi, né di prefigurare spazi reali e mimetici, è una vera e propria architettura della fantasia, il cui valore rientra nel campo dell'estetica. Attraverso uno sguardo che indaga mente e linguaggi, esso rielabora l'esperienza quotidiana al di là di una sola realtà possibile.

Vi è una profonda affinità tra l'architetto e il disegnatore di fumetti: ambedue disegnano architetture non esistenti, provano diverse soluzioni, esercitano l'arte di costruire scenari urbani attraverso cui raccontare la città, condividono la stessa memoria e lo stesso immaginario architettonico. L'architetto, d'altro canto, si differenzia profondamente dal fumettista perché ha, come fine ultimo, il concretizzarsi dell'esperienza spaziale, che anche nel caso del progetto utopistico non può evadere dal concetto reale di società. Nel fumetto, al contrario, non vi è apparentemente alcun limite alla fantasia, se non quello della comprensione del messaggio da parte del lettore. Ciò non preclude tuttavia all'architetto la possibilità di sperimentare nuovi modelli, avvalendosi anche della ricerca in campi limitrofi al suo. In alcune esperienze più innovative, dagli Archigram, a Rem Koolhaas, a BIG, il fumetto ha rappresentato infatti, uno stimolo e una palestra per l'immaginazione, nonché uno strumento dal grande potenziale comunicativo, sia nel rappresentare le ragioni della pianificazione, sia nel descrivere in maniera efficace e immediata l'iconografia del progetto.

Come scrive Paul Klee (1920), «l'arte non riproduce ciò che è visibile, ma rende visibile ciò che a volte non lo è».

Archetipi dell'immaginario nelle architetture dei fumetti

Ne *L'arte della memoria* (1966), Frances A. Yates osserva come da sempre la nostra mente ricorra a metafore spaziali per visualizzare le proprie



strutture concettuali. Influenzata dalla percezione della realtà, dal sogno o dalla memoria, essa crea sinapsi dalle quali nascono immagini nuove e spontanee, il cui processo prende il nome di fantasia. Ricostruendo questo percorso a ritroso, facendo riferimento ad archetipi e strutture dell'immaginario, così come proposto nel suo saggio su *Le strutture antropologiche dell'immaginario* da Gilbert Durand (1960), è possibile risalire a quelle percezioni, segni e memorie che costituiscono l'immaginario architettonico, anche se una classificazione nel campo dell'immaginazione potrebbe apparire troppo razionale.

Utilizzando il modello assunto da Paolo Portoghesi, che nel suo saggio *Natura e architettura* (1999) analizza le strutture dell'architettura confrontandole con le forme della natura, si sono individuati approssimativamente tre archetipi generali sui quali raffrontare le forme dell'immaginario architettonico.

Archetipo natura

Nelle architetture di fantasia dei fumetti, i riferimenti al mondo naturale sono spesso di tipo formale e simbolico, dove le forme possono andare al di là delle leggi di gravità, della statica e della dinamica, che controllano la stessa natura e librarsi fuori dei confini del reale. Nell'*Arboria* di *Flash Gordon*³ (fig. 1) la natura è elemento dominante dell'ambiente in cui le architetture si collocano. La città è appoggiata su gigantesche ramificazioni, la sua immagine è un connubio tra i grattacieli di matrice statunitense e strade sopraelevate, la cui sinuosità e leggerezza richiama l'andamento naturale delle liane.

³ *Flash Gordon* scritto e disegnato Alex Raymond fu pubblicato dal King Features Syndacate a partire dal 1934.





Fig. 1 – Archetipo natura: Arboria, da *Flash Gordon* di Alex Raymond

L'enfatizzazione di una struttura generatrice di matrice naturale, che richiama quella di un apparato radicale, rappresenta, invece, l'idea concettuale su cui si basa la visione urbana di *Ter 21* in *The long Tomorrow*⁴ di Moebius, in cui la città si sviluppa all'interno della fenditura del pianeta su vari livelli discendenti, incrociando una ragnatela infrastrutturale di sopraelevate, scale e ascensori, in uno spazio urbano caotico e aggrovigliato.

Nel fumetto *Ronin* (Miller, 1991), alla New York di un futuro distopico, si sovrappone una nuova entità urbana *Acquaend* (omaggio a un altro autore, Moebius) che, simile a una ameba, fagocita la prima aumentando a dismisura la propria consistenza. Come un organismo ameboide, essa non ha una forma definitiva, ma varia la propria struttura al proliferare delle proprie cellule, guidata dal volere di un'entità superiore, il computer *Virgo*.

Nel *manga*⁵ giapponese *Blame* (Nihei, 2000), gli spazi urbani richiamano un universo sensoriale e organico simile a quello fisiologico della nostra mente, in cui gli elementi tecnologici, rappresentati da grovigli di tubi, cavi

⁴ Il fumetto *The long Tomorrow*, scritto da Dan O'Bannon e disegnato da Moebius nel 1975, fu pubblicato per la prima volta sulla rivista francese *Metal Hurlant* e in Italia in *Alter Linus* n. 11, Milano Libri, nel 1976.

⁵ Genere di fumetto nato in Giappone nel secondo dopo guerra per mano di Osamu Tezuka.

e filamenti, si destrutturano ricreando una spazialità simile a quella delle viscere di un corpo umano.

In questi esempi, i riferimenti all'archetipo natura sono spesso portati agli estremi e caricati di una forza metaforica, utile a dare un valore evocativo alle ambientazioni all'interno del *medium* fumetto. Le architetture mostrano una simbiosi tecnologia natura, in cui la città, dalle caratteristiche altamente tecnologiche, è inserita all'interno di una natura incontaminata, o presenta materiali e strutture urbane mediate da quelle della natura. Grazie alla tecnologia cibernetica, la città e le sue strutture diventano vive e modificabili, e suggeriscono nuove spazialità che richiamano la natura dell'uomo e dello spazio fisiologico.

Archetipo storia

Nell'ambito delle architetture di fantasia dei fumetti, la riproposizione degli stili del passato risulta fondamentale per alcune ambientazioni, in special modo del fumetto europeo, dove si mescolano stili architettonici distanti per creare un linguaggio architettonico di fantasia, come nello *steampunk*⁶, la cui origine risale ai romanzi di Jules Verne, dove architetture di ispirazione vittoriana e *Art Nouveau* si mescolano a tecniche e materiali propri dell'architettura industriale del XIX sec. e a tecnologie moderne, o ad essere rappresentato, tramite una trasposizione spazio-temporale, dalla citazione di un'architettura anche famosa posta in un luogo e in un tempo diverso e distante da quello di origine.

Nella *Trilogia Nikopol* (Bilal, 2005), l'ambientazione si svolge nella Pari-

⁶ Il termine nasce dal libro di Kevin Wayne Jeter, *La notte nei Morlock* (Morlock Night) del 1979, ma l'opera che ha diffuso la consapevolezza del genere tra gli appassionati di fantascienza è considerata *La macchina della realtà* (The Difference Engine, 1990) di William Gibson e Bruce Sterling. L'ambientazione *steampunk* è caratterizzata da scenari urbani e architettonici tipici del XIX sec., spesso di stile vittoriano e da una sorta di ucronia, in cui la storia ha seguito un corso alternativo rispetto a quello reale. Gli usi della forza motrice della scienza del vapore, precedenti alla scoperta dell'elettricità, sono applicati a tecnologie del futuro, come macchine volanti, razzi, computer.



gi, Londra e Berlino di un futuro 2023 dove, per meglio creare un corto circuito spazio-temporale, l'autore accosta icone urbane famose o distanti all'architettura della città, come la piramide egizia che vola su Parigi, o i *silos* supertecnologici accanto a Notre Dame, creando nel lettore un corto circuito spazio-temporale che rientra nell'ambito dell'immaginazione. Nella serie *Le città oscure*, gli autori Francois Schuiten e Benoit Peeters creano città ideali di un universo fantastico e distopico, le cui diversificate architetture servono a comunicare le caratteristiche della città e come essa vuole mostrarsi all'esterno. Nella città del sud *Samaris* (Schuiten et Peeters, 2002) dai colori caldi e solari, per esempio, le alte e lisce mura trapezoidali, che ricordano quelle dei monasteri tibetani, assieme agli alti edifici sormontati da cupole dorate di ispirazione islamica, vogliono comunicare al visitatore chiusura verso l'esterno e conservazione del potere. Al contrario in *Xhystos* (fig. 2), città del nord dai colori freddi, i materiali moderni e le tecnologie dell'epoca industriale mescolati allo stile *Art nouveau* di Victor Horta, stanno a rappresentare una città moderna e dinamica.

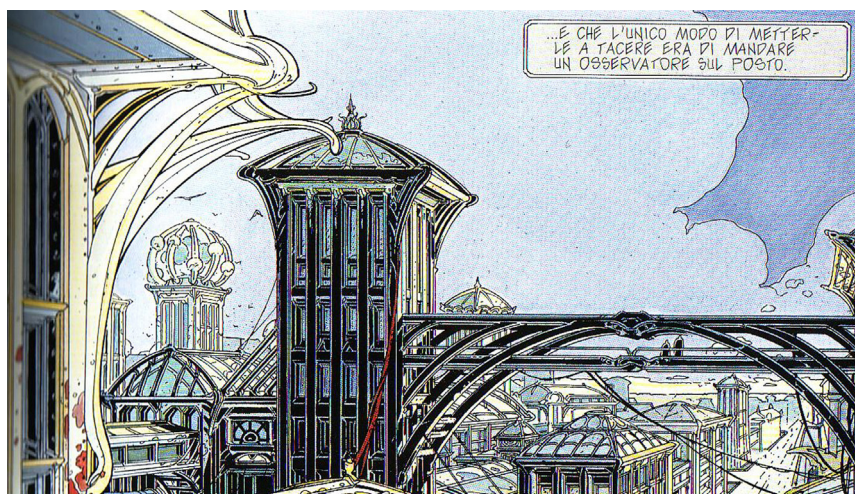


Fig. 2 – Archetipo storia: Xhystos, da *Le mura di Samaris* di Francois Schuiten e Benoit Peeters.



In alcuni fumetti *fantasy*⁷ dei francesi Moebius e Caza, le ambientazioni propongono il mescolarsi di archetipi ed elementi architettonici di un lontano passato dal forte valore simbolico e materico, come architetture megalitiche dalle forme ancestrali, accostate agli stili del Medioevo o dell'America Centrale.

In tutte queste ambientazioni, la riproposizione degli stili presenta una doppia funzione: una di carattere simbolico e semantico, che usa i valori rappresentativi di uno o più stili, per comunicare al lettore uno stereotipo o un'atmosfera; l'altra, dal valore innovativo, mescola stili e architetture distanti, per attuare un linguaggio nuovo dal quale si originano forme di fantasia.

Archetipo macchina

Nelle architetture del fumetto, l'archetipo macchina è presente in maniera determinante nelle ambientazioni di fantascienza che prefigurano un futuro tecnologicamente avanzato, caratterizzato dalla presenza di astronavi, stazioni orbitanti e città aliene; nelle ambientazioni *steampunk*, dove si descrive un passato a cavallo tra XIX e XX sec., caratterizzato dall'uso moderno delle macchine a vapore, utilizzando il fattore dell'*ucronia*⁸; in quelle *cyberpunk*⁹, dove meccanismi cibernetici informatizzati rendono "vive" le architetture. Nei primi fumetti americani di fantascienza degli anni '30, quegli ideali di fiducia verso il futuro che originano dal progresso tecnologico sono incarnati nel grattacielo, che diventa elemento cardine delle ambientazioni realistiche o di fantasia. Esso rappresenta la proiezione di

⁷ Le ambientazioni *fantasy* mescolano generi e stili di periodi storici diversi, ambienti naturali in cui spesso si mescolano la tecnologia e la magia, mediate dalla fiaba e basate su ipotesi di fantasia.

⁸ L'*ucronia* è un genere della narrazione fantastica in cui si presuppone che la storia abbia seguito un corso alternativo rispetto a quello reale.

⁹ Genere letterario sviluppato da Bruce Sterling e William Gibson, caratterizzato da un futuro distopico, in cui le scienze avanzate come la cibernetica, l'informatica, la robotica e le nanotecnologie, si associano alla cultura e allo stile *underground* degli anni '80 e alle sue istanze di ribellione sociale.



un mondo avveniristico in sintonia con la visione del futurismo, ma anche un simbolo di distopia, una macchina urbana utilizzata dal potere per il controllo sulla società. La rappresentazione del grattacielo si affianca ad altri elementi tecnologici, ripresi dalla tecnica urbana più avanzata, dalle visioni utopistiche e dal cinema espressionista, come la strada sopraelevata, le rampe, gli ascensori, che si mescolano a materiali presi in prestito dalla tecnologia missilistica, che nel 1926 attraverso gli esperimenti di Robert Goddard, entra nella sua fase moderna rendendo concreta l'idea dei viaggi spaziali, ma anche il loro utilizzo militare.

In alcuni generi del fumetto europeo, l'archetipo macchina è invece simboleggiato dagli stili a cavallo tra il XIX e il XX sec., mediati dalle grandi strutture industriali e dall'“architettura degli ingegneri”, dove le città appaiono costruite in serie, e la loro grandiosità e freddezza provoca un'inquietudine, che esprime la perdita di controllo sulla città da parte dell'uomo cancellando ogni umanità. A questo proposito appare indicativa la metafora presente nella già citata *Samaris* di *Le città oscure*, dove assistiamo alla trasformazione delle facciate degli edifici che arretrando su binari nascosti, si trasformano in quinte teatrali, ad opera di meccanismi che la città stessa controlla. Dagli inizi degli anni '80, simultaneamente al successo del genere letterario *cyberpunk*, inizia nel fumetto l'interesse verso la cibernetica e le ambientazioni che da essa derivano. In alcune ambientazioni urbane le architetture diventano forme biotecnologiche, entità pensanti e autoreferenziali, che fanno capo a un cervello elettronico, come il computer *Virgo* che controlla l'avveniristica cittadella *Aquarius*, in *Ronin*, modificando le proprie strutture al variare delle condizioni esterne, o al presentarsi di una minaccia, come una macchina da guerra. In altri casi, come in *Morbus gravis* di (Eleutieri Serpieri, 1993), o nei *manga* di Tsutomu Nihei (fig. 3), l'ambiente urbano si presenta come una superfetazione impazzita di tubi, fili, travi, pilastri e le strutture urbane appaiono come componenti biologiche di un corpo vivo che è la città.



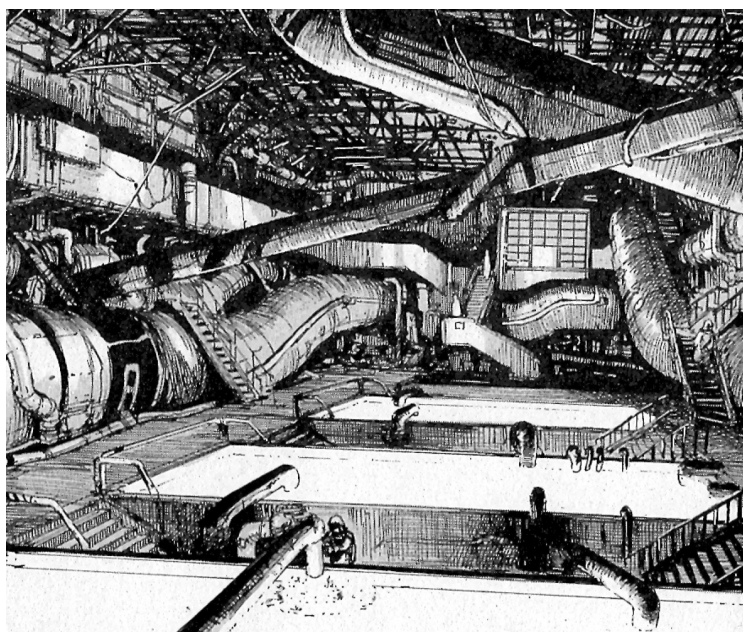


Fig. 3 – Archetipo macchina: Tutomu Nihei, Abara.



In queste ambientazioni si riflettono evidenti le trasformazioni dell'architettura contemporanea, influenzate dall'era dell'elettronica e della digitalizzazione, in cui il confine tra reale e virtuale diventa sempre più sottile. Lo spazio, come lo conoscevamo, si trasforma in entità amorfa e viva, non più catalogabile e in continua trasformazione. Ma la meccanizzazione della città appare, quasi sempre, come connubio di distopia e disumanizzazione; la città dell'avanguardia fondata sull'ottimismo verso il progresso e la meccanizzazione, risulta, alla luce dell'entrata in scena dell'uomo, in contrasto con ogni umanità e sentimento, dove l'individuo figura come una pedina in mano a giochi più grandi.

Grammatica della fantasia nelle architetture dei fumetti

Gianni Rodari, nel suo *La grammatica della fantasia* (1973, p. 147), si chiede: «è lecito usare una struttura logica per un'invenzione della fantasia?». Le sue riflessioni sulla “fantastica”, come atto creativo della composizione narrativa, si rifanno alle tecniche messe a punto dai surrealisti e dai for-

malisti russi¹⁰, guidandoci ad analizzare le funzioni dell'immaginazione, le tecniche per stimolarla e quelle per comunicarla, rappresentando in forme nuove la realtà¹¹. Tuttavia, le tecniche inventive individuate da Rodari e riprese poco dopo da Bruno Munari prescindono l'ambito del racconto e possono considerarsi applicabili a qualsiasi linguaggio creativo, compresa l'architettura.

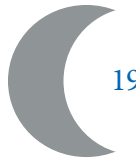
Facendo riferimento agli elementi grammaticali delineati nel libro di Rodari e utilizzando come materiale di analisi le architetture di fantasia dei fumetti, pur con una certa indeterminatezza propria della materia, è possibile delineare alcune delle regole che concorrono all'invenzione delle architetture immaginarie, ricomponendo le trame inventive che scaturiscono dalle libere associazioni che ogni immagine provoca nella mente, tramite analogie, ricordi e funzioni di causa effetto.

Associazioni fantastiche

Associando due o più immagini dai significati distanti o estranei, si crea uno iato, all'interno del quale si colloca la creazione immaginativa. L'associazione fantastica che ne nasce «costringe a uscire dai binari dell'abitudine, a scoprirsi nuove capacità di significare» (*ibidem*). Nella saga dell'*Incal* di Moebius e Jodorowsky (Jodorowsky et Moebius, 1985), numerose invenzioni urbane sono giocate sull'associazione; ad esempio, nel pianeta *Tecnogeo*, l'immagine dell'astro meccanico è associata a quella di un uovo

¹⁰ Propp e i formalisti russi analizzano il tema del racconto e ne ripropongono nuove combinazioni. Attraverso lo studio e l'analisi della struttura dei racconti di fiaba russi, Vladimir Propp sostiene che, in un racconto, la funzione prescinde dal personaggio e l'azione deve avere una collocazione nella vicenda narrata. Propp individua 31 funzioni.

¹¹ Rodari applica l'atto creativo partendo dalle piccole cose e dagli usi giornalieri, inventando oggetti e storie attraverso l'uso di tecniche semplici, applicabili dai bambini attraverso il gioco, sfruttando il loro atteggiamento verso gli oggetti di uso comune «materiali di un'esplorazione ambigua e pluridimensionale, in cui si danno la mano conoscenza e affabulazione, esperienza e simbolizzazione». Si scopre così come, attraverso l'uso didattico della fantasia, possano essere messi a punto una serie di elementi grammaticali utili all'invenzione *tout court*.



interamente costituito da una lega metallica. Ancora, l'iconografia di un elemento naturale come quello di una stella marina, si associa al concetto distante di nave spaziale altamente tecnologica, nell'*astronave-stella* (fig. 4).

Ipotesi fantastica

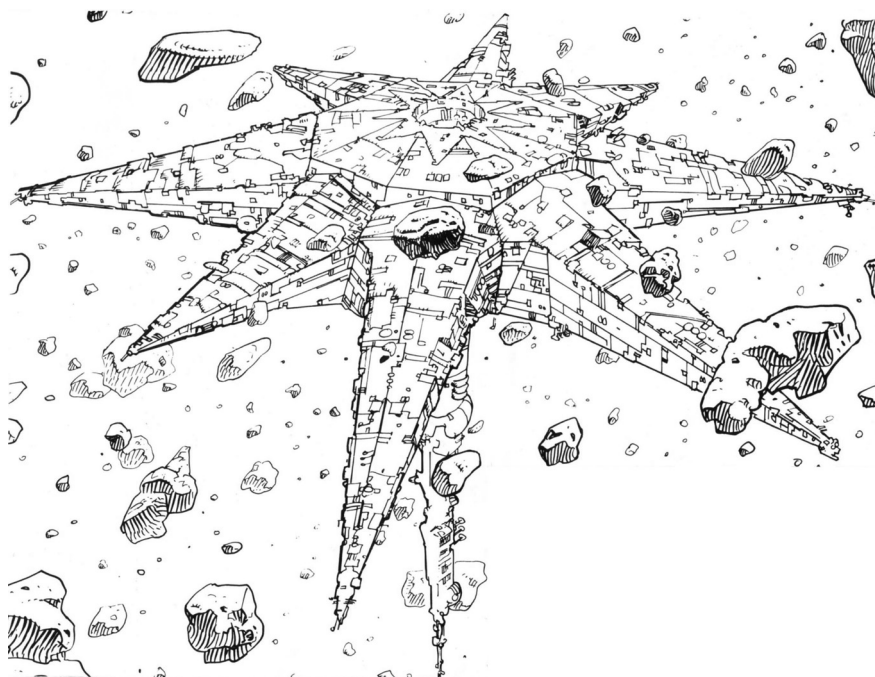


Fig. 4 – Associazioni fantastiche: Moebius, Astronave-stella, da la saga dell'Incal.

Se associamo a una data immagine un'azione, un predicato o un attributo, che poco o nulla hanno a che fare con la natura del soggetto scelto, ovvero associamo funzioni estranee ad esso, costituiamo un'immagine fantastica dalle nuove caratteristiche e funzioni. Uno stereotipo di origine letteraria, presente anche nelle fantasie urbane dei fumetti, è quello della città che vola, come nella *Venezia Celeste* (Moebius, 1984) dove, al di sopra di una piattaforma volante, le architetture appaiono leggere e trasparenti come vetri di murano sormontate da cupole tipicamente orientali (fig. 5); nella *Laputa* di Hayao Miyazaki¹², la struttura urbana sferica organizzata

¹² Film di animazione di Hayao Miyazaki, *Laputa: Il castello nel cielo*. Studio Ghibli, Tokyo, 1986. Titolo originale: Tenku no shiro Rapyuta.

su sette anelli, che ricorda *La città ideale*¹³ di Tommaso Campanella, si libra in cielo grazie al potere di una pietra.

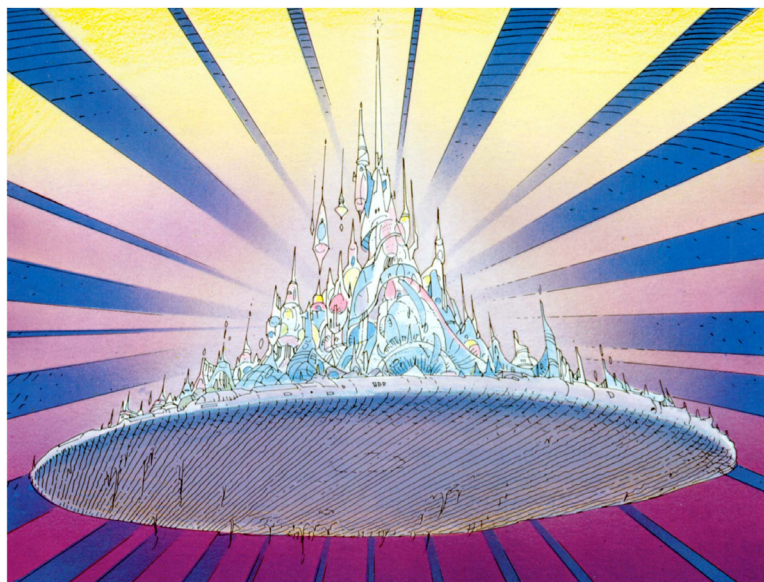


Fig. 5 – Ipotesi fantastica: Moebius, Venezia Celeste.

Deformazione

Provando a modificare un'immagine reale, aggiungendo, togliendo, allungando, stringendo, realizziamo una deformazione della realtà e dell'oggetto, che ci porta nell'ambito dell'utopia e della destrutturazione. Nei fumetti *cyberpunk* di Tsutomu Nihei, lo spazio urbano come lo conosciamo non è più distinguibile, le strade sopraelevate e fortemente sovradimensionate dai pilastri che assomigliano a zampe di animale predominano sull'immagine della città, gli impianti urbani, tubazioni, cavi e sostegni si dilatano fuoriuscendo dalla loro sede naturale, diventando superfetazioni quasi vive (fig. 6).

¹³ Campanella T. (1990), *La città del sole*, FME, La Spezia.



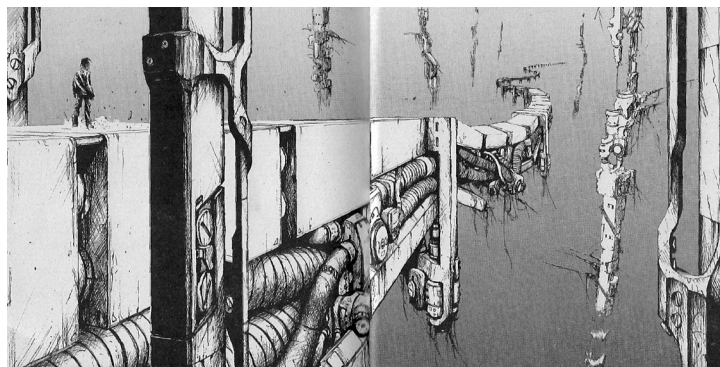


Fig. 6 – Deformazione: Tsutomu Nihei, Blame.

Straniamento

Attribuendo ad un determinato oggetto un nuovo significato, dimenticando ciò che conosciamo di esso, guardandolo come se lo vedessimo per la prima volta, adottiamo il principio che i formalisti russi individuano come straniamento¹⁴. In *Little Nemo in the slumberland* (McCay, 1984) e nelle vicende dei *supereoi*, il grattacielo non ha più la funzione di edificio ma diventa un oggetto da scalare, da cui lanciarsi o da usare come trampolino (fig. 7); anche lo spazio urbano posto tra i grattacieli assume nuove valenze, a partire dal ribaltamento del punto di vista.

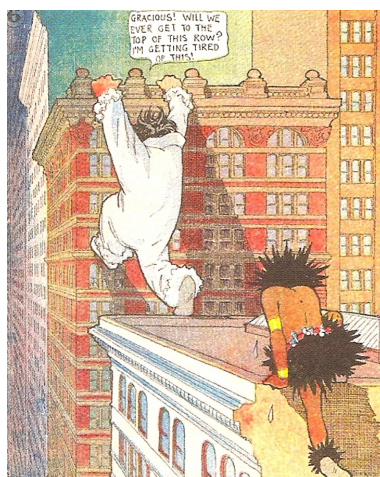


Fig. 7 – Straniamento: Winsor McCay, Little Nemo

¹⁴ Termine letterario coniato da Viktor Sklovkij, e usato dai formalisti russi, per indicare i procedimenti formali attraverso i quali l'artista produce nel lettore una percezione inusuale, della realtà, creando un effetto di sorpresa e di spaesamento. Indica anche l'effetto dell'alterazione della percezione abituale delle cose, con la conseguente rilevazione di aspetti e funzioni nuove del reale.

Trasposizione di significato

Quando inspiegabilmente ritroviamo, in una determinata epoca e in un determinato posto, un oggetto appartenente a un altro tempo e a un altro luogo, che poco o nulla ha a che fare col contesto in cui è posto, realizziamo una trasposizione di significato, di cui fanno parte le variazioni in chiave di tempo e di luogo. Ne *La fiera degli immortali* di (Bilal, 2005) una piramide volante simile a quelle egizie, appartenente quindi all'iconografia di un'altra epoca, atterra sulla Parigi del 2023 (fig. 8). Anche la sua funzione è diversa, non più tomba monumentale di un faraone, ma un'astronave abitata da entità extraterrestri simili a dei egiziani dalle fattezze umane e dalla testa di animale. Si crea un corto circuito spazio-temporale da cui scaturisce l'effetto fantastico.



Fig. 8 – Trasposizione di significato: Enki Bilal, *La fiera degli immortali*

Destutturazione

Analizzando e scomponendo un oggetto in tutti i suoi elementi, ricostituendo in maniera nuova il materiale ottenuto, si otterrà un altro oggetto dai nuovi significati. Nella già citata città di *Samaris* (fig. 9), le facciate degli edifici tardo rinascimentali si scompongono ad opera di un potere invisibi-



le, che le trasforma in quinte sceniche e distrugge ogni illusione di assetto e di ordine urbano, trasformando l'immagine della città e svelando il caos.

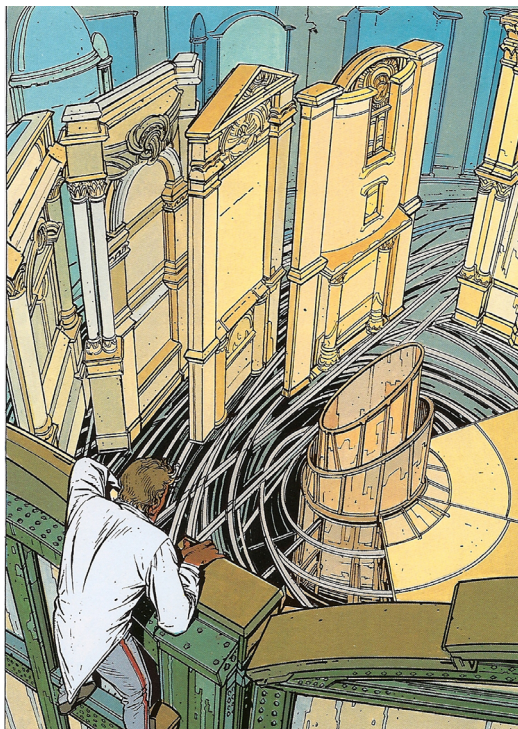


Fig. 9 – Destrutturazione: Francois Shuiten, Benoit Peeters, *Le mura di Samaris*

Relazioni, opposizioni

L'invenzione fantastica può nascere attraverso la relazione tra due opposti, piccolo-grande, alto-basso, magro-grasso, colorato-incolore. Nel fumetto *Akira* (Otomo, 1990/93), i quartieri ricchi e tecnologicamente avanzati di Neo Tokyo si stagliano come una cattedrale di torri e luci visivamente in contrasto con i quartieri degradati più bassi formati da edifici di pochi piani, sporchi e incolori (fig. 10).



Fig. 10 – Relazioni-opposizioni: Katsuhiro Otomo, Akira

Rovesciamento della norma

Esagerando i caratteri della realtà, riconfigurando l'esistente attraverso la caricatura e la metafora, si realizza una deformazione dalla quale scaturisce l'invenzione fantastica. Tra le numerose invenzioni di fantasia del fumetto *Little Nemo in the Slumberland*, assistiamo a un rovesciamento della norma in cui le dimensioni del protagonista e quelle della città si ribaltano, i grattacieli diventano oggetti di gioco da scalare o su cui sedersi, come in una città in miniatura. Nell'ambiente urbano di *Blame* di Tsutomu Nihei, lo spazio è labirintico e poliedrico, l'alto, il basso, l'interno e l'esterno, si confondono e si mescolano non lasciando più punti di riferimento (fig. 11).

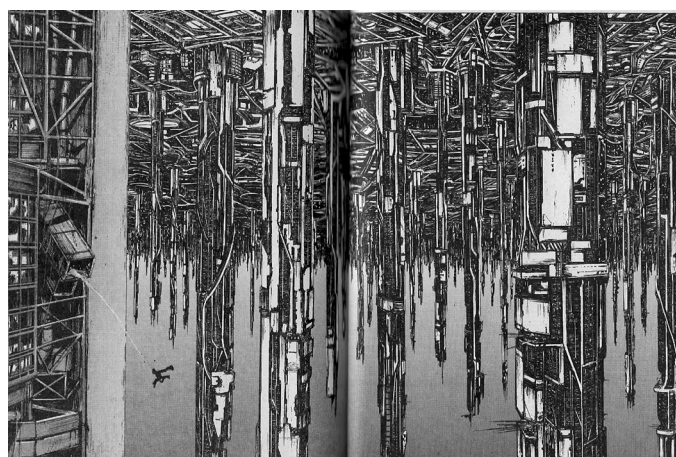


Fig. 11 – Rovesciamento della norma: Tsutomu Nihei, Blame



Errore come occasione di creatività

L'accentuazione di un errore può diventare pretesto per un atto di creatività che sollecita segni e forme al nostro immaginario, cui segue un atto d'ingegneria inteso come ricerca di soluzioni per riparare ad esso. Nel fumetto *Mister X* (Motter, 2005), la megalopoli all'avanguardia progettata da un architetto folle, chiamata *Radiant City* (fig. 12), nasconde all'interno dei propri edifici una seconda città fatta di cunicoli, pareti vuote, passaggi nascosti, che solo il suo creatore conosce e che egli stesso ha progettato per riparare agli errori che hanno reso la città malata e in mano al potere di pochi.



Fig. 12 – Errore come occasione di creatività: Dean Motter, Mister X.

Logica fantastica

Le architetture di fantasia devono rispondere a fattori logici legati alle caratteristiche immaginarie dell'oggetto. Nell'*Arboria* di *Flash Gordon* (fig.

13), la città è appoggiata su gigantesche ramificazioni, persino le architetture e le strade ricordano l'andamento naturale delle piante ed i viadotti si stagliano in maniera sinuosa, circondando i grattacieli come liane.



Fig. 13 – Logica fantastica: Alex Raymond, Flash Gordon

Semiotica della fantasia nelle architetture dei fumetti

Pur basandosi su codici diversi, l'architettura disegnata e l'architettura dei fumetti hanno in comune un universo di segni, forme, memorie e archetipi. Le ambientazioni dei fumetti utilizzano e mettono in comune i codici del linguaggio popolare del fumetto e quelli del linguaggio più elitario dell'architettura.

Il fumetto nasce come linguaggio della comunicazione di massa, ma, grazie al dinamismo, alla propensione per la sperimentazione e alla contaminazione con altri linguaggi, diventa in alcuni casi, un *medium* capace di ergersi a livelli di ricerca visiva e narrativa di grande interesse, anche per quel che riguarda l'ideazione di città fantastiche. Dal punto di vista semantico, nel fumetto, il messaggio viene codificato in base a un dualismo strutturale legato al linguaggio iconografico e a quello testuale.

Decomponendo i segni e analizzando le relazioni tra di essi, in riferimento a un codice dato, Umberto Eco suddivide così i codici semantici del fumetto convenzionale (Eco, 2008, 145-151):

- la visualizzazione della metafora o della similitudine, attraverso elementi iconografici;



- la grafica del testo attraverso l'uso di *balloons* e onomatopее;
- la grammatica dell'inquadratura, il cui valore è dato dalla relazione tra parola e immagine;
- il montaggio delle vignette, che spezza il *continuum* narrativo in pochi elementi essenziali;
- la struttura del racconto a fumetti;
- l'intreccio narrativo;
- la dichiarazione ideologica concernente l'universo dei valori.

Dovendo comunicare un valore simbolico attraverso l'immagine, le architetture dei fumetti utilizzano in particolare il primo codice, caricandosi di significati e diventando metafora utile a comunicare con immediatezza, attraverso poche inquadrature, una data ambientazione, un periodo storico reale o inventato e determinati contenuti ideologici che l'autore vuole trasmettere. D'altro canto, a causa dell'immediatezza con cui queste architetture devono essere lette, nei fumetti agisce una semplificazione iconografica che tende allo stereotipo, mediata anche da altri codici come quelli del cinema, così come avviene per i personaggi principali, definiti in base ai tipi umani specifici e di immediata riconoscibilità (il buono, il cattivo, la vamp), agli abiti e ai costumi che diventano come delle divise che identificano il personaggio (i supereroi in calzamaglia, il trench nei polizieschi, etc.). Così, nelle architetture dei fumetti, il deposito di Zio Paperone ricorda una gigantesca cassaforte, il grattacielo assurge a simbolo del super uomo moderno, sfondo indispensabile per le vicende dei supereroi a stelle e strisce, così come la scuola lo diventa nelle storie adolescenziali narrate nei *manga* giapponesi.

Nell'ambito della metafora architettonica rientra anche l'uso di tipologie narrative come quelle della *fantascienza*, del *fantasy*, o dello *steampunk*, per fare alcuni esempi, dove la città si manifesta attraverso determinate caratteristiche tipologiche e morfologico/funzionali, immediatamente riconoscibili. Nel caso delle ambientazioni *steampunk*, mediate dal codice del romanzo scientifico¹⁵, la città è ubicata in un universo ucronico parallelo,

¹⁵ Il romanzo scientifico inventato da Jules Verne e proseguito da Herbert George Wells.



le architetture si rifanno a tipologie in voga a cavallo tra XX e XXI sec., come i palazzi Vittoriani o *Art Nouveau* dove, soluzioni tecnologicamente avanzate e materiali edilizi moderni come il vetro, il ferro e la plastica, si mescolano alle macchine tipiche della tecnologia del vapore.

Le ambientazioni dei fumetti di fantascienza, anche queste mediate dalla letteratura, vengono invece codificate negli Stati Uniti nei primi decenni del '900 attraverso fumetti come *Buck Rogers* e *Flash Gordon*. Le città sono ubicate su altri pianeti, reali o inventati, le architetture mescolano le visioni coeve delle avanguardie architettoniche e gli stili monumentali dell'imperialismo, le tipologie dei grattacieli e l'uso di elementi tecnologici scientificamente avanzati derivati dalla tecnologia dei razzi spaziali, che si amalgamano a materiali come il cemento e il metallo.

Le avventure dei supereroi sono invece ambientate nella metropoli americana degli anni '30 in città in un primo tempo inventate, come *Metropolis* e *Gotham City*, ma che man mano lasciano il posto a città reali come New York. Lo sfondo di queste ambientazioni è l'intera città, con strade, ponti, grattacieli, dove le forme verticali di questi ultimi diventano elementi che caratterizzano la composizione delle vignette e impongono la scelta del punto di vista, che si ribalta, opponendo a quello costruito a misura d'uomo posto ad altezza marciapiede, quello fantastico del supereroe il cui sguardo sovrasta e si staglia dall'alto dei grattacieli (fig. 14).

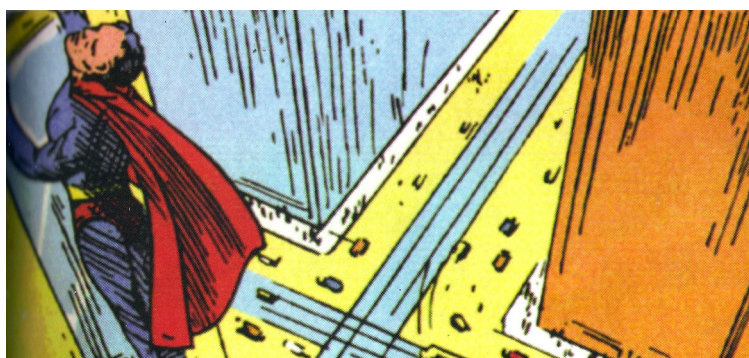


Fig. 14 – Metropolis: da Superman di John Shuter, Jerry Siegal



Come per il meccanismo semantico della *closure*, una sorta di alchimia che opera nello spazio tra le vignette a cui il lettore deve dare senso (McCloud, 2008, p. 81), guardando una sequenza con due o più immagini dello stesso luogo anche molto differenti o frammentate, si costringe il lettore a ricreare nella propria mente l'intero spazio del racconto, dandogli una "*identità dominante*". Riprendendo la definizione di Scott McCloud, «lo spazio è per un fumetto quello che il tempo è per un film» (McCloud, 2008, p. 15). Il meccanismo della *closure*, unito a queste architetture fortemente allegoriche, crea un'alchimia nella mente del lettore che riorganizza, all'interno dello spazio virtuale della propria mente le forme fantastiche di queste architetture. Lo spazio della storia risulta così quadrimensionale e richiama quel *teatro della memoria* che, secondo Frances Yates, forma nella nostra mente immagini di un'architettura iconica suscitata dall'associazione di memorie, sogni e archetipi (Yates, 1972).

Un altro aspetto semantico ritracciabile nelle ambientazioni del fumetto, è la *dichiarazione ideologica*, che si caratterizza per il forte messaggio evocativo di queste architetture, che utilizza spesso lo stereotipo per rappresentare contenuti ideali e valori proposti dalla storia.

E così ne *Le città oscure*, *Samaris* dalle mura inaccessibili, che ricordano quelle trapezoidali di un monastero Tibetano, si vuole rappresentare il senso di chiusura verso l'esterno e la presenza di un forte controllo accentratore. All'interno l'urbanistica che richiama gli stili convenzionali dell'architettura classica, del Manierismo e della città ideale, rappresenta un potere superiore e rassicurante per il viaggiatore, ma risulta, allo stesso tempo, insondabile restituendo al lettore una sensazione di angoscia. La visione di questa città, apparentemente perfetta, risulta infatti un inganno in cui l'usuale si trasforma improvvisamente in inconsueto, le facciate, a prima vista ordinarie, si svelano essere quinte sceniche di legno dipinto, *trompe l'oeil*, dietro alle quali si nascondono meccanismi che un potere nascosto muove a proprio piacimento. La città si protegge da eventuali virus patogeni attraverso un'opera di autoconservazione che la trasforma in una sorta di macchina da guerra, che modifica le proprie strutture per travolge-



re ed espellere tutto ciò che può portare cambiamento, variando la propria struttura al mutare delle condizioni esterne, come un'ameba.

Il codice appartenente alle architetture dei fumetti, sembra così manifestarsi come quello di un'architettura della narrazione, dove, all'interno di uno schema riconoscibile sono inserite componenti che si combinano in maniera sempre diversa. Attraverso il montaggio, le tipologie di inquadratura e la successione degli elementi, l'architettura è rappresentata su più piani di lettura, come una storia in divenire, in cui è il lettore a dover decifrare forme e spazialità.

Conclusioni

Esplorando i territori della contemporaneità, architettura e fumetto uniformano i loro cammini per indagare sui luoghi in divenire delle metropoli. Il gesto del disegnare, comune alle due discipline, è il mezzo più immediato di collegamento tra l'immaginazione e la concretizzazione delle idee, ma va stimolato con una buona educazione alla fantasia. Le nuove generazioni, già predisposte al linguaggio del *cyberspazio* e del fumetto, possono essere allenate ad immaginare attraverso il disegno, la sublime infinità di nuove forme, ponendosi al di là della realtà fisica oggettiva, per sperimentare le nuove spazialità della mente. Il fumetto, per le sue qualità mediatiche e per la sua propensione alla sperimentazione, può essere la palestra attraverso cui questo allenamento ha luogo. Partendo da un livello ideativo e di pensiero stimolato dalle visioni urbane che i disegnatori di fumetti ci propongono, euforiche e disincantate, reali o fantastiche, il nostro immaginario è in grado di avviare nuove dimensioni del progettare. Scomponendo e analizzando queste architetture, che seguono percorsi paralleli alla nostra realtà, si evidenziano le scelte inventive realizzate dai disegnatori, diverse da quelle degli architetti, ma interessanti per il modo in cui vengono poste in opera, attraverso il riposizionamento di archetipi e simboli, in nuove forme dai nuovi significati.



Lasciando libera l'immaginazione e relegando al progetto la fase della razionalizzazione, queste visioni, poste all'interno di realtà esistenti o interamente inventate, possono dare vita a universi di fantasia tangibili, evidenziando le energie dei luoghi e le connessioni con la memoria.

Ne nasce un procedimento di fantasia che non vuole sostituire il progetto di architettura, ma dal quale il progetto può scaturire, una forma di riflessione sulle potenzialità del disegno, di vedere al di là dell'esistente e delle regole prestabilite.

Riferimenti bibliografici

- Benevolo L., Pugliese Carratelli G., Bettetini M., Cantone G., Incisa di Camerana L., Fagiolo M., Romano M., Gregotti V., Lanzavecchia G. (1999), *La città dell'utopia*, Garzanti Scheiwiller, Milano.
- Bilal E. (2005), *Futuri imperfetti*, Roma, gruppo editoriale l'Espresso, I classici di repubblica, serie oro, vol. 44.
- Calcaterra R. M. (2006), "Fantasia e immaginazione. Tracce di un percorso semantico". Testo disponibile al sito: http://www.unesco.it/giornata_libro/2006/calcaterra.pdf
- Campanella T. (1602), *La città del sole*, FME, La Spezia.
- Choay F. (1965), *L'urbanisme. Utopies et réalités*, tr. it. 2000, *La città. Utopie e realtà*. Einaudi, Torino.
- Giorcolini L. (2005), "Il testimone reticente", in *Controspazio*, Gangemi editore, Roma, n. 117, pp. 8-21.
- Durand G. (1960), *Les structures anthropologiques de l'Imaginaire*, tr. it. 1969 *Le strutture antropologiche dell'immaginario*, Edizioni Dedalo, Bari.
- Eco U. (1964), *Apocalittici e integrati*, Tascabili Bompiani, Milano.
- Eleuteri Serpieri P. (1993), *Morbus gravis*, Comic Art, Roma.
- Hernandez Los Bros, McKean D., Motter D. (1984), *Mister X*, tr. it. 2005, *Mister X*, Free Books,, Città di Castello (PG), vol. 1.
- Jodorowsky A., Moebius (1982), *L'Incal lumière*, tr. it. 1985, *L'Incal luce*, Nuova Frontiera, Roma.
- Koenig G. K. (1964), *Analisi del linguaggio architettonico*, libreria economica fiorentina, Firenze.
- McCay W., *Little Nemo* (1905), tr. it. 1984, *Little Nemo*, Lo Vecchio, Genova, vol. 2.
- McCloud S. (1992), *Understanding comics*, tr. it. 2006, *Capire il fumetto*. Pavesio editore, Torino.



- Mezzetti C. (a cura di, 2005), *Dalle città ideali alla città virtuale*, Edizioni Kappa, Roma.
- Miller F. (1983/84), *Ronin*, tr. it. 1991, *Ronin*, Rizzoli, Milano.
- Moebius (1984), *Venezia celeste*, Milano Libri, Milano.
- Moro T. (1516), *Utopia*, tr. it. 1998, *L'Utopia*, Laterza, Bari.
- Munari B. (1977), *Fantasia*, Laterza, Bari.
- Nihei T. (2005), *Abara*, tr. it. 2007, *Abara*, Panini Comics, Modena, vol. 1.
- Nihei T. (1998), *Blame*, tr. it. 2000, *Blame*, Panini Comics, Modena, vol. 1.
- Novalis, *Fragmente*, tr. it. 1976 *Frammenti*, BUR, Milano.
- Orwell G. (1949), *1984*, tr. it. 2002, *1984*, Mondadori, Milano.
- Otomo K. (1982/90), *Akira*, tr. it. 1990/93, *Akira*, Glenat Italia, Milano, vv. da n.1 a n. 33.
- Portoghesi P. (1999), *Natura e architettura*, Skira, Milano.
- Purini F. (1980), *L'architettura didattica*, Casa del Libro Editrice, Reggio Calabria.
- Ramacciotti P. (2006), *Strutture e sistemi del messaggio architettonico*, Liguori editore, Napoli.
- Rambert F., Thevenet J. M. (a cura di 2010), *Archi e BD, La ville dessinée*, Citèchaillot/Monografik, France.
- Rodari G. (1973), *La grammatica della fantasia*, Memorandum EL, San Dorlingo della Valle (Trieste).
- Santuccio S. (2003), *L'utopia nell'architettura del '900*, Alinea editrice, Firenze.
- Schuiten F., Peeters B.(1982), *Les murailles de Samaris*, tr. it. 2002, *Le città oscure, le mura di Samaris*, Lizard, Milano.
- Tafuri M. (1973), *Progetto e utopia*, Laterza, Bari.
- Yates F. (1966), *The art of memory*, tr. it. 1972, *L'arte della memoria*, Einaudi, Torino.
- Zevi B. (1973), *Il linguaggio moderno dell'architettura, Guida al codice anticlassico*, Einaudi, Torino.

Film

- Lang F., *Metropolis*, UFA, Germania, 1927.
- Miyazaki H., *Tenku no shiro Rapyuta*, tr. it. *Laputa: Il castello nel cielo*, Studio Ghibli, Tokyo, 1986.
- Otomo K., *Akira*, Akira Committee Company Ltd., Tokyo, 1988.



Decolonizzare l'immaginario*

di Serge Latouche²

La prima edizione di questo libro risale al 2003, al periodo, cioè, in cui il movimento degli obiettori della crescita aveva appena visto la luce. Per ciò che mi riguarda, non avevo mai utilizzato il termine *decrescita* prima del numero speciale della rivista *Silence* dedicato a questo tema, nel febbraio del 2002. In realtà, la teoria eponima trova il suo atto di nascita nel convegno “Disfare lo sviluppo per rifare il mondo” che si è tenuto presso l’UNESCO nel marzo del 2002³. D’altra parte, è giusto riconoscere che, se l’utilizzo del termine di “decrescita” è molto recente nel dibattito economico, politico e sociale, cosa che spiega lo spazio limitato che occupa all’interno del libro, l’origine delle idee che tale termine veicola ha in sé una storia più vecchia, legata alla critica *culturalista* dell’economia, da una parte, e alla sua critica ecologista, dall’altra. Così, per me, c’era “obiezione alla crescita” prima del 2002, ma non ancora “decrescita” in quanto tale. La fusione delle due forme di critica ha costituito l’emergenza del progetto della decrescita. E se il caso ha avuto un grande peso nella successione degli avvenimenti che hanno condotto a un simile risultato, la comparsa di un movimento radicale fautore di un’alternativa alla società dei consumi e della crescita rispondeva a una necessità che potremmo definire in modo del tutto appropriato come storica. Di fronte al trionfo dell’ultraliberismo

* Il testo qui tradotto per la prima volta in italiano è la prefazione della nuova edizione francese di *Décoloniser l’Imaginaire*, edito da Parangon. Traduzione dal francese di Monica Musolino.

² Serge Latouche è Professore emerito di Economia all’Université d’Orsay, obiettore della crescita e autore di numerosi saggi di successo internazionale sul tema della decrescita, tra cui citiamo le edizioni italiane di *La scommessa della decrescita*, Feltrinelli, Roma-Bari, 2009; *Breve trattato sulla decrescita serena*, Bollati Boringhieri, 2008; *Come si esce dalla società dei consumi. Corsi e percorsi della decrescita*, Bollati Boringhieri, Torino, 2011; *L’invenzione dell’economia*, Bollati Boringhieri, Torino, 2010.

³ Atti di convegno, *Défaire le développement, refaire le monde*, Prangon, Paris, 2002, trad. it., A.A.V.V., *Disfare lo sviluppo per rifare il mondo*, Jaca Book, Milano, 2005.



e della proclamazione arrogante del TINA (*there is no alternative*) di Margaret Thatcher, la piccola *massoneria* anti-sviluppista degli amici e discepoli di Ivan Illich, costituita negli anni Settanta e di cui anch'io facevo parte, non poteva più accontentarsi di una critica teorica dello sviluppo al Sud dibattuta all'interno della propria cerchia ristretta. L'altra faccia del trionfo del pensiero unico era lo slogan condiviso dello "sviluppo sostenibile" al quale il movimento altermondialista sembrava aderire perfettamente. Diventava, dunque, urgente opporre a ciò un altro progetto, o più esattamente dare visibilità a un progetto in gestazione da molto tempo, e che, tuttavia, procedeva in modo sotterraneo. Lo slogan della "Decrescita" è apparso come una "bomba semantica" o un "temine esplosivo" (*dixit* Paul Aries) capace di spezzare il debole consenso della sottomissione all'ordine produttivista dominante, o in altre parole di avviare una *decolonizzazione dell'immaginario*. In seguito, l'espressione ha fatto la sua strada, così come il movimento della decrescita e, una volta che la crisi annunciata si è infine materializzata, cominciamo ad avvertirne gli effetti. Giunti a questo punto, ci troviamo ormai in una posizione di distanza utile a tracciare un primo bilancio. Probabilmente, è interessante, in particolare, tornare sulla formula che costituisce il titolo dell'opera per comprenderne l'origine e il significato e collocare la portata dell'opera stessa in relazione alla situazione attuale.

I Alle fonti della colonizzazione dell'immaginario

A torto o a ragione, spesso mi si attribuisce la paternità dell'espressione "decolonizzare l'immaginario". Poiché l'origine di questa formula espressiva non è stata certificata, è difficile dire se si tratti di usurpazione di proprietà intellettuale e di certo io non mi trovo nella migliore posizione per giudicarlo. Quel che è certo è che io ho utilizzato molto tale formula espressiva e ancora oggi non v'è conferenza in cui non sia portato a trovarle la giusta collocazione (almeno, spero). Tuttavia, all'inizio non pensavo affatto di introdurre un'innovazione. Mi sembrava che nel fare un'operazione di critica e decostruzione della crescita e dello sviluppo sotto il



profilo delle teorie e delle pratiche presenti, lungo la linea tracciata dall'approccio del filosofo Cornélius Castoriadis, l'utilizzo di questa espressione performativa venisse da sé, sebbene, per quanto ne sappia, egli non l'abbia mai usata in modo manifesto. D'altra parte, poiché lavoravo sul Terzo Mondo e sui rapporti Nord/Sud, la forma dello sradicamento di una credenza si esprimeva di buon grado ai miei occhi attraverso la metafora della decolonizzazione. Il termine di colonizzazione, usato correntemente dall'antropologia anti-imperialista a proposito delle mentalità, in senso indubbiamente meno metaforico, d'altra parte era stato ripreso nel titolo di numerose opere. Tornare su queste due fonti consente di individuare il significato esatto dell'espressione "decolonizzare l'immaginario".

Se, infatti, la crescita è una credenza e lo sviluppo, un sistema di significati legati all'immaginario sociale, come il progresso e l'insieme delle categorie fondatrici dell'economia, per tirarsene fuori, abolirle e oltrepassarle (la famosa *Aufhebung* hegeliana), bisogna porre in essere un cambiamento di immaginario. La realizzazione di una società della decrescita comporta necessariamente la *decolonizzazione del nostro immaginario* al fine di cambiare veramente il mondo, prima che il cambiamento del mondo ci condanni alla sofferenza. Sta qui l'applicazione stretta della lezione di Castoriadis.

Ciò che si richiede – scrive Castoriadis – è una nuova creazione di immaginario di un'importanza senza pari nel passato, una creazione che porrebbe al centro della vita umana altri significati rispetto all'espansione della produzione e dei consumi, che indicherebbe degli obiettivi di vita differenti in tal modo da poter essere riconosciuti dagli esseri umani come obiettivi per cui vale la pena vivere. [...] In ciò consiste l'immensa difficoltà che siamo chiamati a fronteggiare. Dovremmo volere una società in cui i valori economici abbiano cessato di essere centrali (o unici), dove l'economia è rimessa al suo posto quale semplice mezzo della vita umana e non come suo fine ultimo, nella quale, perciò, si rinunci a questa folle corsa verso la crescita indefinita dei consumi. Tutto questo non è necessario solo per evitare la distruzione definitiva dell'ambiente terrestre, ma anche e soprattutto per liberarsi dalla miseria psichica e morale dei nostri contemporanei¹.

¹ Castoriadis C., *La montée de l'insignifiance. Les carrefours du labyrinthe IV*, Paris, 1996, p. 96 (traduzione italiana nostra).



In altri termini, secondo la lezione di Ivan Illich, questa necessaria uscita dalla società surmoderna dei consumi e dello spettacolo è anche eminentemente auspicabile. Tale citazione è parafrasata nel libro a partire dall'introduzione, senza l'indicazione della fonte nella prima edizione, così come anche per altre idee o formule espressive prese in prestito dai miei amici e complici, Marie-Dominique Perrot e Gilbert Rist. In maniera più o meno cosciente, tale appropriazione derivava innanzitutto dalla forma dell'opera, in teoria un'intervista, che voleva sottrarsi al carattere erudito e nella quale ci si era impegnati a limitare l'apparato delle note. Inoltre, possiamo considerare che queste idee condivise costituiscano ormai un patrimonio comune del pensiero post-sviluppista².

Ma affinché si realizzi una simile rivoluzione – aggiunge Castoriadis – è necessario che dei cambiamenti profondi abbiano luogo nell'organizzazione psicosociale dell'uomo occidentale, rispetto al suo atteggiamento nei confronti della vita, in parole povere, nel suo immaginario. È necessario che l'idea secondo cui l'unica finalità della vita è produrre e consumare – idea allo stesso tempo assurda e degradante – sia abbandonata; è necessario che l'immaginario capitalista di uno pseudo-controllo pseudo-razionale, di una espansione illimitata, sia abbandonato. Soltanto gli uomini e le donne possono realizzare tutto questo. Un uomo solo o un'organizzazione può al massimo preparare, criticare, incitare, abbozzare degli orientamenti possibili³.

Tuttavia, per tentare di pensare una fuoriuscita dall'immaginario dominante, bisogna prima ritornare a riflettere sul modo attraverso il quale vi si è entrati, ovvero sul processo di *economicizzazione* degli spiriti concomitante alla *mercificazione* del mondo. Per Castoriadis, come per noi, c'è *invenzione* dell'economia. Le ultime pagine de *L'istituzione immaginaria della società* sono consacrate esattamente a questo tema. Vi si trova in germe ciò che abbiamo tentato di sviluppare nel nostro libro *L'invenzione dell'economia*, cioè

² Questa nuova edizione è proprio l'occasione per riparare a tale dimenticanza e per restituire ciò che spetta loro di diritto.

³ Castoriadis C., *Une société à la dérive*, Seuil, Paris, 2005, p. 244 (traduzione italiana nostra).



l'analisi del modo in cui l'economia si afferma all'interno dell'immaginario occidentale moderno⁴. Negli anni Sessanta, questa *economicizzazione* del mondo era osservabile *in statu nascendi* nei paesi del Sud definiti "in via di sviluppo", che costituivano il mio campo di osservazione.

Tuttavia, in Castoriadis lo sviluppo non è oggetto di lunghe analisi, sebbene egli chiuda il conto, e anche piuttosto bene, in qualche frase incisiva sia nel volgere di una discussione, sia in occasione di riflessioni dedicate ad altri argomenti. È nel suo contributo al libro di Candido Mendes, *Il mito dello sviluppo*, che troviamo sulla questione la riflessione più consistente, alcuni pagine di fila⁵ che trattano della crisi dello sviluppo come crisi delle significazioni immaginarie corrispondenti e in particolare del progresso. L'incredibile resilienza ideologica dello sviluppo si fonda sulla non meno sorprendente resilienza del progresso. Com'egli stesso spiega magnificamente:

Un numero crescente di persone non crede al progresso. Tutti vogliono acquisire qualcosa in più per l'anno prossimo, ma nessuno crede che il benessere dell'umanità risieda nella crescita del 3% per anno del livello dei consumi. L'immaginario della crescita è certamente sempre presente ed è anche l'unico a sopravvivere nel mondo occidentale. L'uomo occidentale non crede più a nulla se non al fatto che potrà presto avere un televisore ad alta definizione⁶.

Ed è esattamente ciò che impedisce tuttora a un gran numero di persone di aderire alla decrescita. Rimane da sapere come fuoriuscire dallo stato di tossicodipendenza dalla società dei consumi. La questione della fuoriuscita dall'immaginario dominante, per Castoriadis come per noi, è una questione centrale, ma molto difficile, perché non è possibile decidere

⁴ Michel A., *L'invention de l'économie*, Paris, 2005, tr. it. *L'invenzione dell'economia*, Bollati Boringhieri, Torino, 2010, trad. Grillenzoni F. Sotto questo aspetto, e per quanto il suo nome vi sia poco citato, è senza dubbio la più castoriadisiana delle mie opere.

⁵ Mendes C., *Le mythe du développement* (colloque), Paris, Seuil, 1977.

⁶ Castoriadis C., *Une société à la dérive*, cit., p. 220 (traduzione italiana nostra). Si veda anche *La mégamachine. Raison scientifique, raison économique et mythe du progrès*. Edition La Découverte, 1195, terza parte, tr. id., *La megamacchina, Ragione tecnoscientifica, ragione economica e mito del progresso*, Bollati Boringhieri, Torino, 1995, trad. Salsano A.



di cambiare il proprio immaginario e ancor meno quello degli altri, soprattutto se questi sono dipendenti dalla droga della crescita. Certamente! Pensiamo innanzitutto alla *paideia*, che per Castoriadis riveste un ruolo essenziale. “Per esempio, cosa significa la libertà la possibilità per i cittadini di partecipare, il fatto di ergersi contro l’anonimato di una democrazia di massa, se non c’è nella società di cui parliamo qualcosa (che scompare nelle discussioni contemporanee, [...]) come la *paideia*, l’educazione del cittadino? Non si tratta di insegnargli l’aritmetica, si tratta di insegnargli a essere cittadino. Nessuno nasce cittadino. Come lo si diventa? Imparando a esserlo. Lo si impara, innanzi tutto, osservando la città in cui ci si trova, e non guardando la televisione come si fa oggi”⁷.

Tuttavia, la cura disintossicante non è pienamente possibile se non a condizione che la società della decrescita sia già realizzata. Bisognerebbe preliminarmente essere fuoriusciti dalla società dei consumi e dal suo regime di “istupidimento civico”, cosa che ci costringe all’interno di un circolo senza via d’uscita. La denuncia dell’aggressione pubblicitaria, veicolo dell’ideologia di oggi, è certamente il punto di partenza della controffensiva per uscire fuori da quello che Castoriadis definisce “onanismo consumistico e televisivo”. Il fatto che il giornale “La décroissance” sia sortito dall’associazione “Casseurs de pub” non è affatto dovuto al caso, perché la pubblicità costituisce la molla essenziale della società della crescita, e il movimento degli obiettori della crescita è assai ampiamente e naturalmente legato alla resistenza nei confronti dell’aggressione pubblicitaria.

Se i problemi dello sviluppo/sottosviluppo e dei rapporti Nord/Sud non sono al cuore delle riflessioni di Castoriadis, non è così per l’antropologia post-coloniale, che costituisce probabilmente la seconda fonte più o meno consapevole dell’invenzione dell’espressione “decolonizzare l’immaginario”. Già nel 1969, Gérard Althabe, discepolo di Georges Balandier,

⁷ Castoriadis C., *Démocratie et relativisme, Débat avec le MAUSS*, Mille et une nuit, 2010, p. 96, trad. it., *Relativismo e democrazia, Dibattito con il MAUSS*, Elèuthera, Milano, 2010, p. 70, trad. di C. Milani.



intitola i suoi studi sul Madagascar *Oppressione e liberazione nell'immaginario*⁸. In particolare, Serge Gruzinski pubblica, nel 1988, *La colonizzazione dell'immaginario*, il cui sottotitolo evoca anche il processo di occidentalizzazione⁹. Tuttavia, nel momento in cui Gruzinski parla della colonizzazione dell'immaginario si tratta ancora di un proseguimento del processo coloniale in senso stretto e, eventualmente, della conversione degli indigeni operata dai missionari. Il cambio di religione costituisce ad un tempo una deculturazione degli spiriti e un'acculturazione al cristianesimo e alla civiltà occidentale nel quadro del progetto imperialista. Tutto ciò si riferisce a una vera e propria oppressione nell'immaginario, condotta d'altra parte non solo con dei mezzi di carattere simbolico, se pensiamo ai roghi dell'inquisizione largamente utilizzati nel Nuovo Mondo dai conquistatori spagnoli.

Con la crescita e lo sviluppo, si ha senz'altro a che fare con un processo di conversione delle mentalità, dunque con un processo di natura ideologica e quasi religiosa, tendente a istituire l'immaginario del progresso e dell'economia, ma la *violazione dell'immaginario*, per riprendere la bella espressione di Aminata Traoré, resta di carattere simbolico¹⁰. Con la colonizzazione dell'immaginario in Occidente, ci troviamo alle prese con un'invasione mentale della quale siamo le vittime ma anche i responsabili. Si tratta in larga misura di una auto-colonizzazione, una servitù in parte volontaria.

Così, nell'utilizzare in modo del tutto innocente questa espressione, non avevo coscienza né dello slittamento semantico prodotto né di una originalità qualunque. Se vi è originalità, questa risiede nell'accento posto sulla forma particolare che assume il processo inverso, cioè la decolonizzazione dell'immaginario, che costituisce l'oggetto del libro. Si tratta di un

⁸ Althabe G., *Oppression et libération dans l'imaginaire. Les communautés villageoises de la côte orientale du Madagascar*, Maspero, Paris, 1969.

⁹ Gruzinski S., *La colonisation de l'imaginaire. Sociétés indigènes et occidentalisation dans le Mexique espagnol XVI^e-XVIII^e siècle*, Gallimard, Paris, 1988, trad. it. *La colonizzazione dell'immaginario*, Einaudi, Torino, 1994, a cura di Sacchi D.

¹⁰ Traoré A., *Le viol de l'imaginaire*, Actes Sud/Fayard, 2002, trad. it. *L'immaginario violato*, Ponte alle Grazie, 2002, trad. Mancini A..



cambiamento di software o di paradigma. Ne *L'occidentalizzazione del mondo* (1989), l'occidente era assimilato effettivamente a un paradigma de-territorializzato caratterizzato, da un lato, dalla credenza, inaudita se riportata sulla scala del cosmo o delle culture, in un tempo cumulativo e lineare e dall'attribuzione all'uomo della missione di dominatore assoluto della natura e, dall'altro lato, nel culto della ragione calcolatrice considerata capace di organizzare la sua azione. In nota era ripresa la codificazione in dieci elementi proposta da Johan Galtung che dà molto bene l'idea di un vero e proprio schema paradigmatico.

Tratti caratteristici della cosmologia sociale occidentale:

- concezione occidentale dello spazio, accentrato e universalista;
 - concezione del tempo lineare, centrato sul presente;
 - concezione eminentemente analitica, e non olistica, dell'epistemologia;
 - concezione delle relazioni umane in termini di dominio.
-
- Tratti caratteristici della struttura sociale occidentale:
 - divisione del lavoro verticale e centralizzata;
 - condizionamento sulla Periferia ad opera del Centro;
 - marginalizzazione: divisione sociale tra il dentro e il fuori;
 - frammentazione: atomizzazione degli individui all'interno dei gruppi;
 - segmentazione: divisione all'interno degli individui¹¹.

In quanto cambiamento di paradigma, la decolonizzazione dell'immaginario costituisce una vera e propria rivoluzione. Innanzitutto, di natura culturale, ma attinente anche ad altre dimensioni. Si tratta di fuoriuscire dall'economia, cambiare valori e quindi de-occidentalizzarsi. È precisamente questo il programma che sarà sviluppato nel progetto della decrescita.

¹¹ Cahiers de IUED, n. 11, Paris, PUF, 1980, pp. 82/83.



II Aggiornamento

La prima edizione del libro è largamente anteriore alla crisi che si apre negli Stati Uniti nell'agosto del 2007 con l'esplosione della bolla finanziaria detta dei *subprimes* e si dispiega nel settembre del 2008 con il fallimento di una delle maggiori banche mondiali, la Lehman brothers. Tuttavia, la riflessione teorica sul dopo-sviluppo, che si è fatta strada in Francia in modo pressoché sotterraneo tra il 1972 (la grande epoca di Nicholas Georgescu-Roegen, Ivan Illich e André Gorz) e il 2002 (l'anno del convegno all'UNESCO "Disfare lo sviluppo per rifare il mondo") anticipa assai chiaramente la crisi della società del mercato mondializzato e propone una via d'uscita positiva: la costruzione di una società autonoma democratica ed ecologica, la società della decrescita annunciata nel manifesto che figura nell'introduzione all'opera. Questa crisi prevista e denunciata – e per la quale nel capitolo sette sono richiamate delle tracce di soluzione – non è solo finanziaria, economica, sociale ed ecologica, ma è anche e più al fondo una questione di cultura e di civiltà. Quali lezioni trarre dalla sua realizzazione in relazione alla visione che potevamo averne nel 2003?

L'analisi della "scuola" del dopo-sviluppo, dei "partigiani" della decrescita o degli "obiettori della crescita" si distingue dalle analisi e dalle posizioni delle altre critiche all'economia mondializzata contemporanea (movimento alter-mondialista o economia solidale) per il fatto che essa non situa il cuore del problema nel neo o ultra-liberismo o in ciò che Karl Polanyi chiama economia formale, ma nella logica della crescita percepita come *essenza* dell'economico. In ciò, il progetto è radicale. Non si tratta di sostituire una "buona economia" a una "cattiva", una *buona* crescita o un *buon* sviluppo a dei cattivi, ridipingendoli come verdi, o sociali, o equi, con una dose più o meno forte di regolazione statale o di ibridazione attraverso la logica del dono e della solidarietà. Si tratta di *uscire* dall'economico. Questa formula espressiva rimane generalmente incompresa perché è difficile, per i nostri contemporanei, prendere coscienza del fatto che

l'economia è una religione. Se dovessimo esprimerci in modo rigoroso, dovremmo parlare di a-crescita come si parla di a-tesimo, ed è esattamente di questo che si tratta: diventare degli atei della crescita e dell'economia. Sicuramente, come ogni società umana, una società della decrescita dovrà organizzare la produzione della sua vita, perciò dovrà utilizzare ragionevolmente le risorse del suo ambiente e consumarle sotto forma di beni materiali e di servizi, ma un po' come quelle società dell'abbondanza dell'età della pietra, descritte da Marshall Sahlins, che non sono mai entrate nell'economico¹². Non lo farà stretta dalla morsa di ferro della scarsità, dei bisogni, del calcolo economico e dell'*homo œconomicus*. Le stesse basi immaginarie dell'istituzione dell'economia devono essere rimesse in questione. La frugalità ritrovata permette di ricostruire una società dell'abbondanza sulla base di ciò che Ivan Illich chiamava "sussistenza moderna". In altre parole, "lo stile di vita all'interno di un'economia post-industriale nel cui seno le persone sono riuscite a ridurre la loro dipendenza dal mercato, e vi sono pervenute proteggendo – con mezzi politici – una infrastruttura nella quale tecniche e strumenti servono in via prioritaria a creare dei valori d'uso non quantificati e non quantificabili dai proprietari di produzioni di beni"¹³.

Abbiamo scritto che la società della decrescita, nella forma in cui potrà costruirsi a partire dalla situazione attuale, ma anche, nella peggiore delle ipotesi, a partire dalle rovine o macerie della società dei consumi, non eliminerà necessariamente né il denaro, né i mercati, e nemmeno il lavoro salariato. Ma, nello stesso tempo, non sarà più una società dominata dal denaro, una società del mercato assoluto, una società del lavoro salariato. Senza aver soppresso espressamente la proprietà privata dei mezzi di produzione e ancor meno il capitalismo, sarà sempre meno capitalistica, nella

¹² Sahlins M., *Age de pierre, âge d'abondance. L'économie des sociétés primitives* (1972), Galimard, Paris, 1976, trad. it. *L'economia dell'età della pietra: scarsità e abbondanza nelle società primitive*, Bompiani, Milano, 1980.

¹³ Illich I., *Le chômage créateur, Le Seuil*, 1977, trad. it. *Disoccupazione creativa*, Boroli Editore, 2005, trad. Capriolo E. (traduzione nostra).



misura in cui sarà riuscita ad abolire lo spirito del capitalismo e, in particolare, l'ossessione della crescita (dei profitti, sebbene non esclusivamente di questi). Sicuramente la transizione implica delle forme di regolazione e ibridazione e rispetto a questo le proposte concrete degli alter-mondialisti e dei sostenitori dell'economia solidale possono ricevere il pieno appoggio dei partigiani della decrescita. Se il rigore teorico (l'etica della convinzione di Max Weber) esclude la compromissione del pensiero, il realismo politico (l'etica della responsabilità) presuppone il compromesso. È per questa ragione che abbiamo scritto che, se il progetto (le 8 R dell'utopia concreta) è rivoluzionario, il programma elettorale in 10 punti è per forza di cose riformista. Molte proposte "alternative" che non sono espressamente oggetto di rivendicazione da parte della decrescita possono qui trovare felicemente e pienamente il proprio posto.

Programma in 10 punti, abbiamo scritto. Pertanto, il lettore non ne troverà traccia in questa forma all'interno del testo, ma nel capitolo sette troverà diverse traiettorie in riferimento ai sette punti della dichiarazione di Orford del 1992. È nel *Breve trattato sulla decrescita serena* che è stato sistematizzato il progetto con la distinzione del livello della concezione, quello dell'utopia concreta e quello della messa in opera in un programma di transizione in 9 punti¹⁴.

- 1) Ritrovare un'impronta ecologica sostenibile.
- 2) Ridurre i trasporti internalizzando i costi grazie a delle ecotasse appropriate.
- 3) Rilocalizzare le attività.
- 4) Ricostituire l'agricoltura contadina.
- 5) Riassegnare i premi di produttività riducendo il tempo di lavoro e creando nuovo impiego.
- 6) Rilanciare la "produzione" di beni relazionali.
- 7) Ridurre lo spreco energetico di un fattore 4.

¹⁴ *Petit traité de la décroissance sereine*, Mille et une nuit, Paris, 2007, tr. it. *Breve trattato sulla decrescita serena*, Bollati Boringhieri, 2010.



8) Ridurre sensibilmente lo spazio pubblicitario.

9) Riorientare la ricerca tecno-scientifica.

La crisi mi ha consentito, per un verso, di arricchire la mia analisi con l'introduzione di un decimo punto in questa lista: riappropriarsi del denaro. Per altri versi, mi ha condotto a trarre una importante lezione da una esperienza assai prossima alla decrescita, quella relativa al movimento delle città in transizione del Regno Unito, con il contributo del concetto di *resilienza*, più esplicito e rigoroso della nozione di auto-sostenibilità che utilizzavo prima. Poiché questo punto sarà sviluppato subito dopo, vediamo qui di seguito la riappropriazione del denaro.

La questione appariva in maniera diffusa nel progetto ma gli avvenimenti l'hanno portata a diventare una priorità esplicita del programma: occorre riappropriarsi progressivamente della moneta e non lasciarla più esclusivamente nelle mani delle banche e, se possibile, finanche privarle del tutto della proprietà monetaria. La moneta deve servire, non asservire. Bisogna pensare di inventare una vera e propria politica monetaria locale. Per mantenere il potere d'acquisto degli abitanti, i flussi monetari dovrebbero restare il più possibile all'interno della regione così come le stesse decisioni economiche dovrebbero essere prese al medesimo livello. Ecco la parola dell'esperto (nella fattispecie, uno degli inventori dell'Euro): "Incoraggiare lo sviluppo locale o regionale mantenendo il monopolio della moneta nazionale equivale a tentare di disintossicare un alcolista con del gin"¹⁵. Il ruolo delle monete locali, sociali o complementari è quello di mettere in relazione dei bisogni insoddisfatti con delle risorse che altrimenti rimarrebbero improduttive. Una moneta complementare permette di mobilitare dei beni disponibili che, in assenza di questa, rimarrebbero inutilizzati per il soddisfacimento di una domanda non solvibile. È questo

¹⁵ Lietaer B., *Des monnaies pour les communautés et les régions biogéographiques: un outil décisif pour la redynamisation au XXIème siècle*, in Blanc J., *Exclusion et liens Financiers, Monnaies sociales*, Rapport 2005/2006, Economica, p. 76. Si veda anche Lietaer B., Kennedy M., *Monnaies régionales. De nouvelles voies vers une prospérité durable*, Editions Charles Leopold Mayers, 2008.



il caso, per esempio, del settore alberghiero, della ristorazione, dei trasporti collettivi per quanto attiene ai posti vacanti. Si tratta, nell'immediato, di soffocare la crisi e porre rimedio alla proliferazione finanziaria¹⁶. Per fare questo, conviene definire i confini dell'attività delle banche e della finanza, *riconfigurare* (ri-separare) il mercato finanziario mondiale e *ri-frammentare* gli spazi monetari. È necessario senza problemi tornare indietro, per esempio in merito alla *titolarizzazione* dei crediti o all'eccesso degli effetti della leva finanziaria (accrescere i tassi di copertura). Molto probabilmente, bisognerebbe sopprimere i mercati a termine e tornare a dei sistemi più classici di assicurazione per importatori ed esportatori (le cui operazioni dovrebbero, d'altra parte, essere ristabilite su dei livelli più ragionevoli, dalla necessaria messa in questione degli eccessi del libero scambio e dalla ri-localizzazione). Lo sviluppo delle monete alternative, locali, bio-regionali, complementari (con formule diverse da sperimentare e adattare: mutuo credito rotativo, tasso di interesse negativo, etc.) partecipa a questo obiettivo, ma costituisce altresì una potente leva per la ri-localizzazione, cioè per riappropriarsi del proprio territorio di vita e per riabitare il mondo¹⁷, in contrapposizione alla deterritorializzazione, ai non-luoghi e alla detemporalizzazione del produttivismo globalizzato.

Riappropriarsi del denaro significa anche ritrovare una certa padronanza del tempo, allentando così la morsa nella quale l'ossessione del suo prezzo imprigiona le nostre vite. Riappropriarsi della moneta corrisponde forse alla riscoperta consapevole di qualche tratto delle sue origini. Secondo l'antropologo William S. Desmonde, infatti, la moneta primitiva «simbolizzava la reciprocità tra le persone e ciò le connetteva dal punto di vista emotivo con la loro comunità. La moneta era all'origine un simbolo della loro anima»¹⁸.

Una buona scala per un sistema monetario regionale si situa senza dub-

¹⁶ Con 100 \$, ad esempio, si possono ottenere presso una banca d'investimento 1000 \$ che consentono di assumere posizione sul mercato dei derivati (*futures*) per 375000 \$.

¹⁷ Cfr. Lietaer B. e Kennedy M., *op. cit.*

¹⁸ Citato in *ibid.*



bio in una forbice tra 10.000 e 1 milione di persone. Questa corrisponde a una bio o eco regione e rappresenta un equilibrio fra efficienza e resilienza. L'efficienza implica la centralizzazione in modo da beneficiare delle economie di scala (ma con il rischio di fragilità dovuta alla mono-funzionalità e all'iperspecializzazione) laddove la resilienza (cioè, la capacità di adattarsi al cambiamento) suppone la piccola scala e la pluri-funzionalità. La diversità necessaria alla resilienza degli ecosistemi (naturali o umani) presuppone dunque una certa "frammentazione degli spazi".

Il movimento delle città in transizione nato in Irlanda (Kinsale vicino a Cork) e che si realizza in Inghilterra è forse la forma di costruzione, dal basso, di ciò che può maggiormente avvicinarsi a una società della decrescita. Queste città, secondo la carta della rete, tendono innanzitutto all'autosufficienza energetica in previsione della fine delle energie fossili e più in generale alla *resilienza*. Tale concetto, ispirato all'ecologia scientifica, può essere definito come la capacità di un ecosistema di resistere a dei cambiamenti del suo ambiente e di riacquistare nuova linfa dopo uno choc. Per esempio, le grandi agglomerazioni urbane come vogliono prepararsi ad affrontare la fine del petrolio, l'innalzamento della temperatura e tutte le catastrofi prevedibili? La risposta proveniente dall'esperienza ecologica è che, se la specializzazione permette di accrescere le performance in un settore, indebolisce però la resilienza dell'insieme. Viceversa, la diversità rafforza la resistenza e le capacità di adattamento. La reintroduzione degli orti, della pluricoltura, dell'agricoltura di prossimità, di piccole unità artigianali, la moltiplicazione delle risorse di energia rinnovabile rafforzano la resilienza.

Data la forma particolare dell'opera, non era possibile un aggiornamento e in effetti ciò avrebbe significato riscrivere i libri che sono venuti dopo. L'obiettivo di questa prefazione è proprio di aver fatto il punto in merito a questo argomento. La presente edizione riprende quindi in forma identica le precedenti. Si è giusto apportata qualche correzione di dettaglio ed eliminato qua o là delle ripetizioni.

Il progetto della decrescita, che in seguito ha acquistato grande am-



piezza all'interno della mia riflessione, era appena allo stato embrionale in *Decolonizzare l'immaginario*. Per contro, questo libro fornisce una testimonianza di tutta la ricchezza del percorso anti e post-sviluppista. Vi si può seguire il percorso della critica dello sviluppo al Sud fino all'obiezione della crescita al Nord, attraverso la denuncia dell'*onnimercificazione* del mondo e dei danni del mercato planetario, la decostruzione dell'invenzione dell'economia come immaginario e come pratica e la critica della megamacchina tecno-economica, ma anche l'autorganizzazione degli esclusi al Sud da cui certe idee della decrescita traggono origine¹⁹. Costituisce anche, in forma *diluita*, una sintesi di tutte le analisi che mi hanno condotto a proporre la decrescita come alternativa alla catastrofe produttivista.



¹⁹ Michel A., *L'autre Afrique. Entre don et marché*, Paris, 1988, trad. it. *L'altra Africa. Tra dono e mercato*, Nuova Edizione, Bollati Boringhieri, Torino, 2000, trad. Salsano A.; *Les dangers du marché planétaire*, Paris, Presses de Sciences Po, 1998, trad. It. *Il mondo ridotto a mercato*, Edizioni Lavoro, Roma, 1998, trad. Magni R. e Pellegrino M.; *La mégamachine*, cit.

Jean-Jacques Wunenburger

L'immaginario¹

di Monica Musolino

Il saggio di Wunenburger, *L'imaginaire*, rappresenta senz'altro un testo di riferimento per chi voglia accostarsi allo studio delle tematiche relative all'immaginario, poiché ne traccia una sorta di cartografia, a partire dalla constatazione della plasticità caratteristica di questa categoria, che rimanda a un complesso di componenti vario e articolato.

Tale cartografia, dunque, procede attraverso un'architettura testuale suddivisa in quattro capitoli, corrispondenti a quattro tappe argomentative protese all'elaborazione finale e originale della categoria stessa da parte dell'autore. Nel primo capitolo, il filosofo francese traccia una breve ricostruzione storica della comparsa della categoria di immaginario nella lingua letteraria, intorno al 1820 (p. 15) per poi introdurre una distinzione concettuale fondamentale tra immaginario (*imaginaire*), *imagerie* e immaginale, (*imaginal*) (p. 19), rispetto alla quale il primo termine comporta un versante rappresentativo, che è verbalizzato, e un versante emozionale. Tale specificazione evidenzia, in effetti, il carattere olistico del concetto stesso e la necessità di studiare sia le immagini-testo che costituiscono, appunto, il sistema di rappresentazione dell'immaginario, sia gli effetti pratici che vi sono correlati e che partecipano della vita individuale e collettiva. Puntualizzata così la sua concezione complessa di immaginario, il nostro indica tre principali correnti e metodi di analisi del pensiero contemporaneo sull'immaginario: lo strutturalismo, la fenomenologia e l'ermeneutica. All'interno di tali approcci, Wunenburger propone una *summa* del pensiero di alcuni autori che hanno fornito un contributo importante allo studio

¹ Wunenburger J.-J. (2003), *L'imaginaire*, PUF, trad. it. *L'immaginario* (2008), Il Nuovo Melangolo.

della tematica: si tratta di G. Bachelard, G. Durand, P. Ricœur e H. Corbin. Al di là delle divergenze che ne caratterizzano le posizioni specifiche, sono indicate alcune linee comuni utili a tracciare una base di partenza per nuova teoria dell'immaginario: a) l'immaginario risponde a una logica interna, che lo struttura in modo coerente in base a delle leggi proprie; b) è il prodotto di una immaginazione trascendentale; c) genera rappresentazioni simboliche che, una volta sottoposte a razionalizzazione, danno luogo alla produzione di un senso condiviso; d) è inseparabile dalle opere, sia di carattere materiale che immateriale; e) è una sfera di rappresentazione ambivalente, in quanto può essere fonte di errori, ma anche di rivelazioni (pp. 34-35). Questi elementi comuni ricostruiscono, così, un quadro concettuale della categoria che consente di guidarne l'analisi, secondo alcuni metodi e strutture identificabili: a ciò è dedicato il secondo capitolo del saggio. In questa sezione, l'autore precisa la doppia dimensione dell'immaginario, ovvero quella verbale e quella iconica, da cui emergono un immaginario linguistico e uno visuale, ciascuno dei quali attinge a un registro e a risorse differenti, ma necessari per l'informazione ed espressione dell'uomo. Ed è proprio questa doppia dimensione che va studiata secondo le modalità di manifestazione specifiche pertinenti a ognuna: a tal proposito, sono la semiotica strutturale e l'ermeneutica simbolica i due approcci tra i quali oscillano i metodi di analisi rintracciati. Tuttavia, Wunenburger ritiene che si possa configurare l'immaginario come una forma, per poter identificare al suo interno quel principio organizzativo e generativo attorno al quale si costituisce un immaginario individuale e collettivo (p. 48). Rispetto a questo punto, egli riprende ancora la teoria e la classificazione delle immagini di Bachelard, ma anche il pensiero di Durand sugli schemi di rappresentazione delle immagini e la sua teoria delle strutture dell'immaginario. Ciò che al fondo delle teorie proposte è interessante notare sta nella potenza di radicamento e di creatività che le strutture verbo-iconiche hanno rispetto al testo che regolano, operando delle matrici di senso che veicolano l'universale nel particolare e viceversa (in particolare, le "immagini matriciali", p. 55). Ed è, in effetti, questa qualità che consente alle strutture

verbo-icone di un immaginario di poter essere soggette a processi di trasformazione e riscrittura, dando vita a costellazioni coerenti, nelle loro espressioni sociali o artistiche, come avviene alle metamorfosi del mito (il riferimento è ancora una volta a Durand e ai suoi modelli metodologici).

Nel terzo capitolo, Wunenburger prosegue la sua cartografia indicando le funzioni e i valori dell'immaginario, per mostrare come questo consenta all'uomo di staccarsi dall'immediatezza della realtà nella quale è immerso, senza che ciò significhi approdare in una dimensione irrealistica o priva di logica. Al contrario, rivolgersi alla dimensione immaginaria, per esempio attraverso la pratica di attività gratuite (il gioco, il divertimento, le arti) consente di perseguire altri obiettivi "reali"; o ancora permette di sviluppare un approccio cognitivo, un modo di conoscere la realtà, altro rispetto a quello razionale (ad esempio, grazie alla narrazione e creatività del mito); o ancora conduce all'istituzione di pratiche vere e proprie, come è avvenuto e avviene con la fondazione di città. Sotto il profilo dei valori prodotti da un immaginario, è evidente come quest'ultimo consenta un accordo intra-individuale imperniato su strutture di senso condiviso.

Infine, il quarto capitolo è dedicato all'esplorazione di alcune forme di immaginario: immaginari di tipo politico inerenti un gruppo sociale (l'utopia e il millenarismo); l'immaginario di un popolo (come la Romania o gli U.S.A.); quello di un'epoca (il Rinascimento e il barocco); una tradizione spirituale (per es., lo gnosticismo dualista); l'immaginario relativo a una tecnica sociale (la televisione). È così che Wunenburger suggerisce all'analisi la possibilità di esplorare diversi tipi di immaginario. In effetti, gli ultimi due capitoli mostrano la grande potenza che l'immaginario ha nei termini degli effetti reali che riesce a dispiegare, quando è connotato da strutture verbali e iconiche riconoscibili e stringenti, tali che possano muovere ad azioni reali di notevole portata, fino a generare anche processi di mutamento sociale, politico, etc. (come avviene con le utopie).

Macrina Marilena Maffei

Donne di mare. Una storia sommersa dell'arcipelago eoliano¹

di Emanuele Broccio

Nella complessa storia del Mediterraneo, così come delineata attraverso la polifonica trama del mito, della letteratura, e della stessa vita reale, la donna resta saldamente ancorata alla terraferma entro i contorni di un'immagine condannata a non varcare il *limen* della riva se non per mutarsi in essere infero, modello di inquietante bellezza ma portatore di morte e disgrazie (come le Sirene), o dalla quale tutt'al più osservare, dolente, la partenza dell'uomo amato. Nell'immaginario collettivo, quindi, la dualità donna-mare si iscrive indiscutibilmente nella cifra di un immemore sentimento di inimicizia tra la donna e le acque. Decostruire, attraverso una disamina critica ed etnograficamente fondata, la verità sottesa a questa idea storicamente consolidatasi è l'intento del bel libro di Macrina Marilena Maffei.

Sorretto da puntuale raccolta di dati e testimonianze sul campo, *Donne di mare* apre, infatti, una profonda crepa nella costruzione di quell'immaginario erroneamente condiviso, offrendo un prezioso contributo alla corretta riscrittura di una storia, quella del mare, dalla quale la donna era stata arbitrariamente sottratta, per restituirle invece il ruolo di protagonista guadagnato con coraggio e sacrificio. Il libro riporta alla luce le storie vere di generazioni di donne dell'Arcipelago delle isole Eolie che – da esperte navigatrici – fino alla prima metà del Novecento hanno percorso giorno e notte le acque del Mediterraneo, acquisendo una esperienza pari a quella degli uomini, per una pesca destinata in parte al sostentamento della povera alimentazione familiare in parte ad un'attività commerciale

¹ Maffei M. M., *Donne di mare. Una storia sommersa dell'arcipelago eoliano*. Pungitopo, Gioiosa Marea, 2013.

che le spingeva ad avventurarsi con piccole imbarcazioni fino alle coste della Sicilia e della Campania. L'istanza narrativa è volutamente affidata alle stesse donne che hanno speso le loro esistenze sul mare, e anche quando è filtrata dai ricordi dei figli, o di altri pescatori che le hanno conosciute da vicino, viene sapientemente riorganizzata dall'autrice in una scrittura essenziale che, pur non appartenendo alla letteratura di finzione, mantiene appieno l'originaria evocatività dei parlanti e attiva nel lettore un processo di visualizzazione – quasi cinematografica – delle numerose scene di vita marinara. Esemplare a questo proposito è la sezione dedicata alla pesca delle tartarughe, difficile, pericolosa, rievocata in una vivida rappresentazione dell'abilità tecnica raggiunta dalle donne eoliane, che richiedeva «una grande rapidità di azione, uno scatto fulmineo del corpo verso il mare, una presa forte e serrata delle mani per afferrare saldamente la preda» (p. 108). La quotidiana sfida alle onde «rivela la falsità di un modello patriarcale che in Italia, in Europa e nel Mediterraneo dai tempi più antichi assegna alla donna la terra e lascia al maschio il dominio sul mare» (p. 10).

Lo studio di Maffei realizza una perfetta fusione tra la tradizione orale e gli indizi offerti da diari di viaggio e precedenti indagini etnografiche, lasciando riemergere dall'oblio un universo sommerso di fatica, perdite, sudore, ma anche di audacia e fiero spirito di sopravvivenza che collocano la donna eoliana in un contesto in cui alle tradizionali attività domestiche e agro-pastorali, tipiche delle zone insulari, si associava la consolidata pratica della pesca. Emerge la possente fisionomia di pescatrici forti, capaci di remare per ore, di leggere le ore nel cielo, di armeggiare numerosi strumenti di pesca, e di muoversi con abilità e sicurezza sulle acque insidiose di mari vulcanici, misurando in miglia la distanza dalle loro abitazioni, come qualsiasi altro navigante. Alla rappresentazione storica dell'avvio del mestiere alieutico femminile come legge-necessità imposta alle donne dell'Arcipelago dall'assenza degli uomini, in seguito alla migrazione di fine Ottocento, la studiosa, poi, oppone brevi ma puntuali riferimenti etnografici che segnalano la presenza delle donne in mare in tempi più remoti, confermando come la pesca femminile fosse già una consuetudine all'alba del XIX

secolo. Senza forzature che vogliano obiettare alla condizione comunque subalterna della donna, commettendo l'errore di leggere nell'esperienza eoliana i segni precursori di un moderno movimento di emancipazione, l'analisi condotta non rinuncia a puntualizzare che «si va perdendo la storia di donne che hanno contribuito all'economia delle Isole, che hanno assolto compiti produttivi molto diversi tra loro mantenendo sempre ben chiaro, loro che erano analfabete o appena alfabetizzate, l'intento di una coesione familiare e sociale» (p. 13).

In un Mediterraneo quanto mai lontano dai magici cromatismi dell'odierno paesaggio turistico, quasi invece sullo sfondo di scenari in bianco e nero (come le riproduzioni delle stampe che ne sono corredo iconografico) si stagliano le figure forti di queste operaie dell'acqua, la cui bellezza è da scoprire nelle fiere rughe dei volti, nella postura eretta.

Segno della cura con cui il libro è pensato e scritto è la ricostruzione minuziosa della complessiva arte della pesca, tramandata di madre in figlia, che Maffei raccoglie come una delle testimonianze fondanti della presenza di queste donne sul mare alle cui esistenze guadagna lo spazio storico che di fatto hanno occupato «strappandole dal mondo della trasparenza» (p. 10).

Giulio Guidorizzi

Il compagno dell'anima. I Greci e il sogno¹

di Sonia Macrì

Non c'è voce che rompa il silenzio della casa dove abitano i sogni. In una spelonca, rischiarata da un perenne crepuscolo, se ne stanno quietamente distesi intorno al letto del vecchio Sonno. Sogni innumerevoli e vani, pronti a destarsi per assumere qualsiasi sembiante e attraversare la notte, presentandosi al cospetto di coloro che dormono.

Tali sogni, capaci di andare in scena al pari di consumati attori e di agire dall'esterno, come parvenze estranee in fondo al sognatore, sono stati immortalati in un affresco di Taddeo Zuccari (*La casa del Sonno*, 1560-69, Villa Farnese, Caprarola) come creature dai piedi deformi, dal corpo partecipe di una natura umana, animale o vegetale, e per di più intente a fabbricare diversi tipi di maschere. Il pittore urbinato si ispirava alle idee di Annibal Caro che, dal canto suo, le derivava però dalla poetica di Ovidio (*Metamorfosi*, 11.592-656). Una volta restituito all'orizzonte antico, nel quale è stato creato, questo popolo di onirici artisti certifica ben più di una fastosa immagine barocca.

La rappresentazione ovidiana ricorre tra i primi capitoli della sapiente indagine di Giulio Guidorizzi, come emblematica di un preciso dato culturale: che molti dei sogni degli antichi scaturiscono, cioè, non dall'atto individuale di sognare ma da un «Altrove» (p. 35) nel quale vivono come entità autonome e al quale ritornano al termine del sonno. I sogni ci sono, anche per tutto quel tempo in cui non intrecciano la loro esistenza a quella degli umani, e si trovano raccolti in un luogo i cui contorni vengono di volta in volta ridefiniti dalla tradizione classica in termini di occulta caverna, ma anche di immenso albero radicato nel regno dei morti, di sfuggente

¹ Guidorizzi G., *Il compagno dell'anima. I Greci e il sogno*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2013.

isola mobile, di celeste Via Lattea. Il loro ambiguo statuto di parvenze non realmente tangibili e nemmeno del tutto fantastiche li rende assimilabili ad altri fenomeni e figure dell'immaginario, diversi per noi ma concepiti come unitari dalla mentalità greca d'età arcaica, tutti riconducibili alla stessa categoria di èidola, «doppi»: la *psychè*, non ancora «anima», solo parvenza spettrale del corpo; il *phasma* quale «apparizione» sovrannaturale; la *skia*, ovvero l'«ombra» intesa come riflesso speculare, ma anche proiezione della sagoma umana e fantasma dell'aldilà. La lingua certifica questo tratto così culturalmente determinato del sogno greco, laddove impiega il sostantivo *òneiros*, da intendersi omericamente come «figura onirica» piuttosto che «esperienza onirica», e inoltre nella regolare occorrenza dell'espressione *ònar idéin*, volta a denotare l'azione di «vedere» un sogno e non di averlo o farlo.

Nella concreta illusione con cui si conducono dalle più arcane lontananze fino al capezzale dei dormienti, queste volitive sembianze rimangono estranee al nostro universo onirico che lega, invece, il sogno, freudiana-mente ed egocentricamente, alla sfera psichica di un emittente.

E tuttavia, anche a fronte del rapporto che la dimensione del sogno intrattiene con le strutture psicologiche dell'individuo, si finisce comunque per dover constatare che «quello che si sogna non ci appartiene fino in fondo» (p. 31). Perché è la cultura a condizionare l'immaginario di un sognatore, sia la sua sensibilità psichica, sia il linguaggio impiegato per riorganizzare coerentemente i simboli onirici durante la veglia. Il simbolismo dei sogni non si connota in termini di universalità, ma sempre risponde a un orizzonte culturale e cambia con il mutare dei quadri di riferimento sociale. È per questo che i personaggi del mito e gli Dei hanno cessato di far visita ai sognatori, come anche hanno smesso di manifestarsi immagini di corpi umani metamorfizzati, con spighe irte sul petto, alberi germogliati sul capo, zampe da orso o orecchie di lupo (p. 211-212), in quanto sogni modellati da coordinate culturali interne alla civiltà greca antica.

La fisionomia oggettiva, a tratti teatrale delle visioni oniriche, il loro realizzarsi in forma di «mimo silenzioso» (p. 12), non è che uno degli aspetti

messi a fuoco da Guidorizzi sul sogno in Grecia, del quale egli lascia emergere un'identità non unitaria ma plurale. Senza che mai si diradino il tono lieve e la chiarezza, la disamina si articola nel segno di una complessità che tiene conto di tutte le testimonianze, da Omero fino alla tarda Antichità, che passa al vaglio i diversi processi semiotici in cui il sogno è coinvolto, quali la medicina e la divinazione, e che, in una prospettiva antropologica, stabilisce paralleli con i più disparati contesti culturali.

