

## Telefantasie<sup>1</sup> di Eleonora Sparano



«Che ruolo ha l'immaginario nella vita sociale?». Questo l'interrogativo chiave intorno al quale si struttura *Telefantasie*, il testo in cui Marina D'Amato affronta, con uno studio in parte teorico e in parte empirico, il tema dell'immaginario collettivo e della

mondializzazione del fantastico. Mission resa ancora più evidente dal titolo della versione francese: *Téléfantaisie. La mondialisation de l'imaginaire* (2009). Certamente i grandi classici del pensiero sociologico, da Durkheim, a Weber, a Simmel e a Marx, avevano tentato di rispondere a questo interrogativo, poiché tutti, nonostante le divergenze, hanno riconosciuto l'importanza della questione, contribuendo a porre le basi per una teoria sociologica dell'immaginazione e dell'immaginario che faccia riferimento a elementi costanti.

Di certo le riflessioni sull'immagine e sull'immaginario, compiute nella seconda metà del XX secolo, sono state più teoriche che empiriche. Ciononostante tali ambiti non sono divenuti oggetto della filosofia, anche se Sartre ha dedicato due opere a *L'imagination* (1936) e a *L'imaginaire* (1940). Ciò è dovuto al fatto che la filosofia contemporanea è stata legata ad una tradizione del XVII secolo «che considerava l'immaginazione come un'attività di produzione di finzione che trova la sua principale legittimità nell'ambito artistico» (D'Amato 2007, p. 65).

Del resto, l'approccio filosofico all'immaginario è inseparabile dal lavoro di descrizione epistemologica. Nell'ultimo mezzo secolo sono giunti i contributi della sociologia, dell'antropologia e della filosofia. Un vero quadro epistemologico e teorico in riferimento a questo ambito è stato delineato, negli anni Sessanta, in Francia, da Gilbert Durand, la cui opera *Les structures anthropologiques de l'imaginaire* (1960) ha rappresentato il manifesto degli studi sull'immaginario. È proprio grazie a Durand che

---

<sup>1</sup> D'Amato, M., *Telefantasie. Nuovi paradigmi dell'immaginario*, Milano, Franco Angeli, 2007.

si ottiene la sistematizzazione e l'ampliamento dei concetti fino a quel momento espressi dal maestro Bachelard, e che si pongono le basi per una scienza dell'immaginario. Durand mostra come la percezione delle immagini abbia un fondamento nel sostrato neurobiologico, oltre che in quello culturale. Individua la struttura dell'immaginario fondata su tre diversi elementi: i riflessi posturali, i riflessi digestivi e le posizioni sessuali, che insieme designano la triplice logica delle "strutture figurative". Con Durand si ammette, insomma, l'esistenza dell'*homo symbolicus* al fianco dell'*homo sapiens*, assumendo una prospettiva dinamica, capace di cogliere le trasformazioni intercorse nell'immaginario a livello dello spazio e del tempo. Lo si fa in due modi: tramite la "mitocritica", adottata per lo studio dei miti e delle strutture dominanti delle opere d'arte, e la "mitoanalisi", utilizzata invece per lo studio delle produzioni culturali in genere. Attraverso questa prospettiva Durand mette in crisi il rapporto tra le scienze umane e il positivismo, individuando al contempo la presenza di un "politeismo dei valori", come direbbe Weber. Una rottura epistemologica che sancisce – sostiene D'Amato – «la rivincita dell'umanesimo» (p. 72). Sempre a Durand va attribuito il merito di aver indicato un punto di vista sull'immaginario e di aver fornito le chiavi analitiche per comprenderne le logiche organizzative.

Da allora fino ad oggi, però, le cose sono cambiate: «le tecnologie sempre più sofisticate e l'eccezionale ruolo della riproduzione e trasmissione delle immagini dovuto ai media pongono nuovi interrogativi» (p. 44) che richiedono di pensare al tema cambiando i termini del discorso. Lo sviluppo tecnologico, in continua, rapida e crescente evoluzione, impedisce all'individuo di riconoscersi in una simbologia, interiorizzata ed elaborata per conoscere e orientarsi nel mondo. Di fronte all'*iconorrea diffusa* e alla «produzione smisurata di tracce» (Candau, *La memoria e l'identità*, p. 135) l'individuo soccombe, resta schiacciato, inevitabilmente preso in maniera ambivalente dalla propria sete di conoscenza e dal bisogno di incamerare nozioni, informazioni, notizie. Queste dilagano e sopraggiungono da ogni dove. Ma qual è la direzione, quale la linea, la chiave di lettura di volta in volta proposta? Lasciato da solo, l'essere umano subisce nel tentativo di capire, interpretare, elaborare e classificare il mondo. In questa sua opera e necessità rischia spesso di cadere in errore. Quale piega prende, allora, l'immaginario collettivo? Quale impianto, quale costruzione assecondano gli scenari comuni? Certo, in una società ampiamente globalizzata come la nostra il rischio di appiattare e di uniformare la realtà immaginata, fantasticata, è grande. Specie se si tratta dell'immaginario infantile, sempre più spesso colonizzato e mercificato. Sì, perché anche questo è un aspetto sul quale si sofferma il volume di D'Amato, la quale si domanda come sia possibile oggi proteggere i bambini dalle spinte uniformanti che riducono il gioco e la fantasia a realtà commercializzate, sfruttate e vendute in ogni angolo del Pianeta. Attraverso la reificazione dei personaggi in figurine e *gadgets* che possono essere scambiati, si contribuisce a costruire e decostruire ogni volta la maniera

di pensare il mondo. Attraverso un marketing che agisce in questo scorcio di secolo in maniera sempre più capillare, si dimostra che persino l'immaginario può essere comprato.

Nel far questo si cerca di scoprire quali siano i desideri, le motivazioni inconscie e le ragioni profonde del gusto tipico infantile. Esattamente come quando è stato chiesto ai genitori che cosa si aspettano dai figli e questi hanno risposto, in maniera corale: l'intelligenza, vogliamo l'intelligenza! Così, è stata creata e diffusa in tutto il mondo "Dora l'esploratrice", serie televisiva a cartoni animati per bambini e adulti prodotta da Nickelodeon, subito dopo rimpiazzata da un nuovo accattivante eroe, insieme al quale presto avrebbero interagito i bambini giunti a Disneyland da ogni parte della Terra per conoscere i loro beniamini. Secondo l'ultimo sondaggio Nickelodeon, infatti, i genitori hanno scoperto il valore della solidarietà e dell'amicizia, contribuendo così a giustificare la nascita di un altro mito studiato a tavolino. Si crea in tal modo una relazione circolare tra realtà e immaginazione che porta i bambini, non ancora divenuti produttori, e rimasti tutto sommato vittime, a costruire una fantasia nuova ogni volta che la raccontano, personificano e mettono in scena.

Gli eroi sono cambiati e con essi deve cambiare pure la maniera di intenderli e di analizzarli. I «nuovi eroi» (p. 85) hanno modificato i gusti, cambiato i costumi, plasmato la società, intervenendo anche sugli atteggiamenti del genere umano. Per conoscerli bisogna utilizzare nuove categorie di analisi. Ed è questo ciò che è stato fatto, attraverso una «chiave interpretativa etico-psicologica» (p. 88), con tale studio che, nella sua parte empirica, facendo uso di unità di analisi eterogenee, ha evidenziato luci, ombre e aspetti non considerati di un fenomeno, che chiede di ripensare alla programmazione dell'offerta ludica e televisiva, per bambini e per ragazzi, aggiornandola alla luce delle nuove acquisizioni.