

# ORISS

Secondo gruppo di lettura

## L'Impero del Sogno

di

Vanni Santoni



S. Giuliano Terme, 2018

Sono qui raccolti:

- i commenti e le riflessioni inviati dai singoli partecipanti dopo la loro lettura del testo indicato e dopo l'incontro di condivisione e discussione.

- Il commento finale di chi aveva proposto il testo dopo la discussione e la lettura dei commenti dei partecipanti

Il giorno 22 Luglio 2018 il Gruppo di Lettura si è riunito a San Giuliano Terme, ospitato da Arianna, per discutere la lettura del testo proposto da Matteo, *L'impero del sogno* di Vanni Santoni.

Durante la giornata molti sono stati i commenti e la discussione si è fatta animata attorno alla domanda che accompagnava la proposta del libro: cosa sta accadendo all'immaginario?

Riportiamo qui i contributi dei partecipanti redatti dopo la discussione. A chiudere, il commento di chi aveva proposto il libro redatto dopo aver ricevuto i diversi commenti.

Il prossimo incontro, fissato per il 21 Ottobre 2018 su indicazione di Claudia Gregori nella Torre di Malaspina a Fosdinovo, verterà sulla lettura del testo di Vargas Llosa *Il narratore ambulante*, proposto da Piera, Piero e Arianna insieme a queste domande:

- Piera: quali scelte facciamo in base all'immaginario che sta cambiando?
- Piero: chi sono i nostri proprietari e cosa ci fanno fare?
- Arianna: chi siamo, e quale è la nostra "natura"?

Il Gruppo di Lettura è una attività dell'Onlus ORISS ([www.oriss.org](http://www.oriss.org)) aperta a chiunque fosse interessato.



## Paola

“Non avere paura. L'isola è piena di rumori, di suoni e dolci arie che danno gioia e non fanno male. A volte mille e mille strumenti vibrano e ronzano alle mie orecchie; a volte sono voci che, anche se mi sono destato da un lungo sonno, mi invitano a dormire ancora. Allora, nel sogno, vedo le nuvole che si aprono e mostrano tesori pronti a cadere sopra di me - e quando mi risveglio, piango per sognare ancora.”

Shakespeare, *La tempesta* III 2.,133-41.

Caso o distrazione vogliono che dopo l'incontro di discussione io abbia perso il libro, mi trovo costretta, dunque, a scrivere i miei pensieri senza poter dare di nuovo una lettura al testo originale, ma sulla base dei ricordi e dei brevissimi appunti presi.

Mi dispiace, perché avrei voluto rileggere quella storia anche dopo aver aperto in me, ascoltandovi, uno sguardo non più focalizzato sul mio primo, negativo, giudizio di lettrice spocchiosa e riuscire a vedere oltre a quelle frasi che ho trovato indigeste a una prima lettura, e magari leggere anche le parti del libro che al tempo ho scorso frettolosamente quasi saltandole.

Se ben ricordo la storia narra di un giovane ragazzo che vive in un piccolo centro della Toscana, vicino a Firenze, un luogo di provincia, un luogo che non offre niente e da cui generalmente si fugge. Infatti anche il protagonista, a suo modo, fugge, rintanandosi in una combinazione di stupefacenti e giochi di ruolo, così come fuggono tutti i ragazzi che conosce e che frequenta, e i suoi genitori, isolati in una morsa di non comunicazione e tranquillanti.

La fuga del protagonista però pian piano si fa sempre più seria, e inizia a riguardare anche la sua vita onirica: Federico comincia a sognare a puntate, e, sempre più precipitevolmente, la storia che si dipana nel suo sogno prende il sopravvento sulla quotidianità. La sua vita cambia e si scambia, purtroppo la soglia è saltata.

La nuova vita di Federico, detto il Mella è un'avventura continua: sfide, battaglie, super poteri, esseri mostruosi, una bambina da salvare, una storia d'amore. Ma anche la sua vita quotidiana cambia e diventa a sua volta molto più avventurosa di prima: il ragazzo si trova costretto a giustificare o a nascondere le sue strane azioni, la routine giornaliera s'inceppa, i rapporti già pessimi si incrinano definitivamente e il desiderio di fuga diventa fisico e sempre più concreto; rischioso.

Ma la cosa che accomuna le due vite di Federico è la Morte che incalza, la morte di un Regno che va salvato e la morte fisica, la morte della famiglia intesa come struttura solida e protettiva, la morte dei rapporti tra umani, e la morte della giovinezza, quel tempo in cui le emozioni devono passare necessariamente attraverso un corpo nel pieno delle forze.

Al contrario di Don Chisciotte che "Affrontò tutto il mondo e vi recò lo spavento; e fu sua ventura viver pazzo e morir rinsavito", in questa storia di periferia non c'è ne' pazzia ne' il conseguente rinsavimento, c'è casomai la trappola di una società ridotta ai minimi termini, in cui la più semplice via di fuga è quella di imbottirsi di sonniferi e dormire per poter sognare.

Ma cosa sogna Federico?

L'immaginario di Federico è un'elaborazione autobiografica fatta attraverso le figure tratte da ciò che conosce di più: i giochi di ruolo.

In questo non vedo un vero e proprio cambiamento dell'immaginario, o una colonizzazione.

Sempre per restare al Don Chisciotte, Cervantes è molto chiaro nel dirci che il suo intento era proprio quello di liberarsi da tutte quelle storie cavalleresche che condizionavano l'immaginario delle persone, e lo chiarisce anche con l'ultima frase del libro: "Non altro volli se non che mettere in abborrimento degli uomini le finte e spropositate istorie dei libri di cavalleria, i quali, la mercé delle venture accadute al mio vero don Chisciotte, vanno a

quest'ora inciampando, e senz'alcun dubbio cadranno poi assolutamente.”

Credo che l'immaginario delle persone e delle collettività sia sempre stato condizionato, in parte, dai sistemi di potere e religiosi.

Non è tanto nel tipo d'immaginario, dunque, ma è nella modalità che io vedo con inquietudine una pericolosa colonizzazione.

Che cosa vuol dire immaginare perdendo al contempo l'uso del corpo e della fisicità?

E' immaginario quello indotto con mezzi tecnologici e aggressivi e che non lascia spazio alla persona di arricchirlo nemmeno nel sogno?

Il corpo è importante, soprattutto il corpo dell'adolescenza, pieno di vita e d'impulsi, recettivo alle trasformazioni e per questo anche così difficilmente accettato. E' nel nostro corpo che cresciamo e in esso parla un linguaggio che arriva ancora prima della ragione.

Laddove un adolescente ha bisogno di correre e urlare, di fare l'amore e fare a botte, di ringhiare e trovare un luogo in cui esaurire la potenza che lo attanaglia, Federico e i suoi amici lasciano il loro corpo seduto su una sedia, inerte, tenuto fermo da un meccanismo costruito per addormentare e non per risvegliare, fatto apposta per uccidere il bambino potente che è in noi.

Forse per questo nel libro i personaggi sono tutti quasi inesistenti, senza spessore, degli involucri prestatati ad altro, come dei fantasmi che non sanno perché' sono lì, tratteggiati appena.

Purtroppo la Terra sta diventando in gran parte tutta una grande periferia, i bambini in città non possono più correre né entrare, col corpo prima di tutto, nel loro mondo immaginario.

E gli adulti, catturati dagli stessi giochi di fuga che impongono ai bambini, iniziano a perdere il confine, un po' come fa Federico.

E' importante svegliarsi, e piangere, anche per sognare ancora.

## Antonio

“ Non sono niente  
non sarò mai niente  
non posso voler essere niente  
a parte ciò, ho in me tutti i sogni del mondo”

F. Pessoa *Tabacaria*, 15.1.1928

Tanit, la dea fenicia, si materializzò “nella povera casa sarda, a Cabras, provincia di Oristano”, dove alloggiavo da qualche ora, nel momento in cui finii di leggere questo passaggio nel libro di Santoni.

Improvvisa e sorprendente si rivelò una qualità della realtà che poco sovente capita di esperire e che ho sempre trovato tanto spaesante quanto in qualche modo confortante, consolatoria: la sincronicità racconta di un ordine non solo causale, sembra ribadire il senso di una esistenza, mostra la inconoscibile profonda del Reale e, nel caso specifico, rafforzò la sensazione di benevola allucinazione che mi aveva catturato dall’inizio del viaggio in Sardegna l’undici di Giugno, giorno nel quale iniziai la lettura del libro di Santoni “L’impero del sogno”.

Quanto accaduto cambiò il modo di pormi verso il testo, da un iniziale fastidio e conseguente lettura non proprio entusiasta al seguire, al contrario, con attenzione ( ed a rileggere) le vicende del Mella, l’autore era tutt’altro che uno sprovveduto, semmai sensibile ed attento a culture e modi di stare nel mondo assai diversi da quelli nei quali siamo immersi ( e ad avversarli ).

Tanit, Phersu e Tecaztlipoca arrivano da altri tempi e spazi ed il loro recupero come personaggi di un romanzo, gioco di ruolo o quant’altro pur non potendo che essere superficiale segnala che le forze soggiacenti a queste maschere sono inesauste, sempre pronte ad indossare nuovi o antichi panni ed a tornare fra noi.

Una prima sincronicità, meno fulminante ma altrettanto significativa, s'era palesata quando decidendo di visitare lo ziggurat di Monte d'Accoddi, a pochi chilometri da Stintino, ne avevo trovato menzione nel romanzo, descritto come luogo culturale cardine, dove veniva praticata l'incubazione già in epoca pre-nuragica; insomma il racconto del Santoni opera anch'esso nella direzione di recuperare o creare "ex-novo" pantheon a sostituzione di quelli consunti dalla modernità come di consuetudine della letteratura fantasy, genere che più di altri va a colmare, a lenire la sofferenza diffusa di esistenze desensibilizzate, iper-domesticate quali sono quelle che siamo ( saremmo...) costretti a condurre; condizione questa alla base dello straordinario sviluppo dell'industria dell'entertainment.

La moltiplicazione di realtà virtuali, più o meno raffinate ed avvolgenti ( il racconto del Santoni è ambientato nel 1997 ) segnala una doppia necessità: quella del dominio di riarricchire una realtà che si vuole depauperata di esperienza ( ogni facoltà sottratta agli umani viene "restituita" loro come merce ) e quella dei



soggetti impoveriti di compensare il vuoto, più o meno cosciente, che deriva da questo stato delle cose.

In cosa differisce l'immaginario contemporaneo da quello delle generazioni precedenti (?), qual è la sua peculiarità (?), un elenco, parziale, di umani, dei, luoghi, cose citati dal Santoni ce lo mostra:

Magic, Dante, Virgilio, Rabindranath Tagore, Freud, Jung, Hobson, Dali, ziggurat, “Topolino e la spada di ghiaccio”, “Nightmare on Elm Street”, “Command and Conquer”, “Fallout”, “Diablo”, “Rogue”, Fromm, Palacongressi, Coca-Cola, Caffè Borghetti, Italia '90, Swatch, Zanardi, Fantacalcio, Firenze, munacielli, tsantsa, pleiadiani, Tanit, Phersu, Tezcatlipoca, l'upupa, civetta, albatros, Guglielmo (Marconi), Zoroastro, Kafka, “Watchmen”, Bee Gees, Minor threat, Marvel, X-files, Jesus Christ Superstar, “Indiana Jones e il tempio maledetto”, le tentazioni di Sant'Antonio, Simurg, Borges, Lewis Carroll, anfetamine, T.A.Edison, MTV, Montevarchi, Pisa, san Galgano, Torino, museo egizio, FI-PI-LI, massoneria, Amnesty International, Alesteir Crowlet, Bibbia, Vangelo, Corano, sufismo, Darkene, “Continuavano a chiamarlo Trinità”...

Una straordinaria quantità di immaginari, dai più remoti nel tempo e nello spazio fino a quelli contemporanei che ancora crescono, si sviluppano; la possibilità di ibridare culture come mai era accaduto nel passato, spesso in maniera ingenua, superficiale, nefasta, talvolta, invece, con esiti felici.

L'”internazionale” degli immaginari prefigura in qualche maniera una futura unità della specie umana, sotto il controllo, però, della dittatura neoliberista.

Tutti noi siamo delegati d'argilla, modellati nostro malgrado (“Prometeo impastò l'argilla da cui forgiò l'uomo, non già con l'acqua, ma con le proprie lacrime” Esopo) però ancora in grado “in potenza” di auto-modellarci; il Melani che rifiuta la realtà e ne crea una propria dove, finalmente, è protagonista, dove le proprie azioni determinano mutamenti a differenza che nello stato di veglia, recupera il senso di responsabilità verso se stesso, verso la comunità umana ed oltre: si salva dal mondo per salvare se stesso, per tornare, alla fine, a “salvare” il mondo, anzi (!) a crearne uno “ex-novo” dalla gemma della sua parte femminile, il Mella, forse, pagherà con la vita, anche lui parte del vecchio ordine.

Nonostante che l'immaginario attuale sia il prodotto di una forma di vita esausta, in buona parte fallita, gli umani che ne sono la sorgente non ne sono interamente colonizzati, non possono esserlo, così fosse cesserebbero di esistere in quanto tali, questo scarto è matrice di possibilità inedite, del ripetersi di sincronicità illuminanti, per tutti.

## Piera

L'immersione nei classici, nei miti greci, alla lettura di *Cassandra* mi aveva fatto entrare in un mondo di riferimenti simbolici profondi e ordinati, molto evocativi, per me, di emozioni ed esperienze interiori che mi riguardavano. Ho fatto fatica a entrare, a farmi catturare, ad appassionarmi alla lettura di questo secondo testo che fin dall'inizio mi ha respinto con la sua modalità sovrabbondante, confusionaria di riferimenti molteplici e non facilmente collocabili, per me.

Santoni propone, a mio parere, un linguaggio che, pur essendo curato ed efficace, con espressioni a volte molto plastiche (sole grato del mattino maturo, complesso di centralità, risemantizziamo), non risulta immediato ed evocativo di emozioni in cui rispecchiarsi, è ostico e apparentemente "escludente", rivolto ad una categoria di lettori specifica e circoscritta.

Mi sono chiesta se sia il "linguaggio dei giovani", che padroneggia poco, come appartenente a un'altra generazione.

La visione del mondo, mutuata dall'approccio a "video-gioco", m'irritava e mi disturbava. Mi trasmetteva, a tratti, una visione claustrofobica e paranoidea del mondo. Non si riesce a stare nella realtà e neanche nel sogno, si è costretti a seguire un copione, ad agire senza riposo, forse determinati da altri, sconosciuti.

In realtà, leggerlo mi ha aiutato nell'incontro con alcuni giovani pazienti, adolescenti o post-adolescenti, a "immaginare" il loro modo di percepire la realtà. E' come se si trattasse di una realtà interiore più composita e frammentata che si nutre di eventi concreti mescolati a esperienze virtuali mediate dal linguaggio digitale, orientate su un immaginario predisposto dal contesto stesso.

La successiva discussione in gruppo mi ha permesso di esplorare meglio questa reazione di fastidio e di presa di distanza.

Il testo evoca un contesto reale povero di prospettive, molto prosaico e deludente che suscita nel protagonista un desiderio di emergere e di evadere molto potente. Si legge un contrasto tra il mondo interno, scintillante e rutilante, e la realtà di vita prosaica e quotidiana, a tratti squallida. La condizione giovanile povera di prospettive e di progetti si colora di un forte desiderio di eccezionalità e soluzioni magiche che attingono a un immaginario globale, vasto ma impoverito, spogliato di senso e di sacralità.

E' forte la confusione, la percezione di un confine fragile che sfuma tra mondo reale e mondo immaginario, modellato dal contesto mass-mediatico che azzerà la profondità e le graduazioni di senso, esclude il contatto fisico e la dimensione corporea delle relazioni.

Il testo, in questo senso, si può acquisire come una buona descrizione dello spazio immaginario attuale, occupato, si potrebbe dire ingombrato, di simboli svuotati di significato ai quali la soggettività non riesce a fare appello per esplorare l'interiorità e la spiritualità insita nelle esperienze di vita. E' un libro che mi pare accentui la dimensione visiva e filmica delle percezioni esistenziali.

Sembra essere impenetrabile al racconto, il dolore umano, la pazienza, la fatica della conquista, dell'evoluzione, della ricerca. Esiste un'unica soluzione duale: vincere o morire (in questo senso, potrebbe echeggiare Cassandra, ma la risonanza interiore è, ai miei occhi, molto più difficile da trovare). Si tratta di una morte eroica e allo stesso tempo spettacolarizzata che non comporta passaggi interni di accettazione e di transizione. E, specularmente, si tratta di una vittoria solitaria, che non comporta premi, se non il potere.

Anche la componente di genere viene riletta in chiave di alleanza, finalizzata al raggiungimento dell'obiettivo finale. L'incontro del protagonista con la compagna non propone le caratteristiche di una coppia erotico-sessuata. La generazione della bambina/salvatrice del mondo somiglia più a un processo di

partenogenesi. La sua crescita rapida e sapiente sembra un passaggio di auto-costruzione onnipotente in cui la componente relazionale/educativa/di accudimento non ha eccessiva rilevanza. Sulla scia delle sollecitazioni “visive” di Antonio, della volta scorsa, mi son venuti in mente due film che si potrebbero associare al testo:

*Inception* di C. Nolan, 2010; con L. Di Caprio. La trama parla del furto di segreti finanziari durante il sonno. Attraverso un macchinario si produce un “sogno condiviso”, nei sogni si cerca di operare inserzioni d’idee e pensieri che influenzeranno il sognatore da sveglia. Alla fine il “ladro” rimane a sua volta intrappolato, a causa dei suoi sentimenti non risolti. *Matrix* di L. e A. Wachowski(1999) con Keanu Reeves. E’ molto conosciuto, riporto solo la famosa frase che sintetizza il film : “il mondo che ci è stato messo sotto gli occhi per nasconderci la verità”.

Il tema del SOGNO, per me centrale, anche nella mia formazione, è presentato:

- come un luogo fisico riconoscibile, delimitato e contemporaneamente eccentrico. Strano, assurdo ma anche iper-reale, in cui ruoli e compiti sono già previsti e assegnati in modo rigido, senza scappatoie;
- come la materializzazione di desideri e paure (dalla teoria freudiana classica);
- come un luogo da cui operare una trasformazione del reale, popolato di personaggi “guida” o personaggi ostili fortemente impregnati di categorie mediatiche;
- come luogo di proiezioni personali del sognatore.

Tutte queste cose insieme, mescolate, a tratti confuse.

Nel sogno si evidenzia una fantasia di controllo (speculare alla fantasia di controllo della realtà) che non permette la “libertà” e la

creatività attribuita solitamente al momento onirico, ma obbliga a una competizione infinita, con entità e schemi incombenti.

Fa pensare che l'autore si ponga la domanda su quali siano i confini della realtà, in un'oscillazione tra proiezioni e archetipi. Inoltre, sembra che si senta occupato, nel suo mondo interno, da una realtà circostante fortemente invasiva che lo conduce a narrazioni predestinate, non scelte e non facilmente utilizzabili come "sollievo" alle domande dell'esistenza o come direzione di ricerca.

Il lavoro in gruppo, la discussione son stati, per me, molto utili per riconoscere nel testo spunti sulla realtà attuale e contraddizioni del mondo in cui siamo immersi, per riflettere in modo collettivo ed elaborare pensieri più articolati sulle strategie di "resistenza" all'invasività dei modelli culturali recenti. Senza demonizzarli ma ricostruendo la propria posizione, i riferimenti personali e la propria storia.

## Arianna

Premetto che non sono mai stata appassionata di giochi da tavola in generale, tantomeno video- giochi, giochi di ruolo e di tutto quel filone fantasy che ne è scaturito da il Signore degli Anelli in poi, fino alla serie “Il Trono di Spade”. Oltre ad essere sempre stata lontana da tutto questo, ho da sempre avuto un pregiudizio di fondo su questi mondi e giochi fantastici, e anche un po' sui loro frequentatori.

Il fatto che questo libro sia stato proposto all' interno del gruppo di lettura di Oriss mi ha dato la possibilità di provare a sospendere il pregiudizio e di andare a vedere più a fondo cosa ci sia dietro la spinta che porta molte persone a diventare quasi dipendenti da esperienze collegate a questo tipo di immaginario. Sapevo che le forme di dipendenza da video-gioco sono simili alle forme di dipendenza da sostanze, ma non avevo mai collegato questa possibilità agli eccessi dei vissuti del mondo Fantasy.

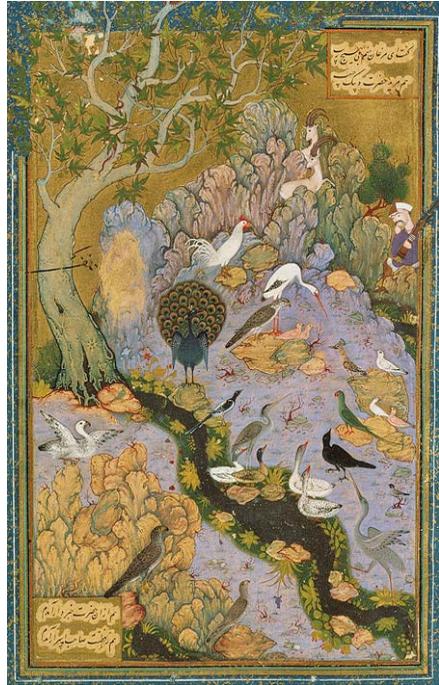
Alla base, come si rileva anche nel libro, c'è un desiderio di fuga da un reale che non soddisfa, non riempie, non è vitale né piacevole. Ma il tipo di via di fuga in questi mondi mi solleva domande e riflessioni personali che provo a scrivere e che, ovviamente, vogliono essere solo un inizio di approfondimento e assolutamente niente di certo e definitivo.

Una delle cose che più mi crea attrito del repertorio fantasy collegato al libro e non solo, è la mescolanza di cose “sacre” e di altre puramente inventate che avrebbero la pretesa di stare sullo stesso piano e andare a costituire l'ossatura della produttiva immaginazione di questi incubatori dell'immaginario: dal “Il Verbo degli Uccelli” di Attar, che è un capolavoro della mistica Sufi, agli dei e ai miti greci, etruschi e fenici, da Monte d'Accoddi in Sardegna, ziggurat e osservatorio astronomico dell'epoca pre-nuragica, a sapienti e streghe, elementi di esoterismo, new age, da

magie bianche e nere, entità fantasmagoriche buone o cattive di pura fantasia. Tutto è messo sullo stesso piano, come una sorta di “globalizzazione del mito”(espressione usata da Piera durante l'ultimo incontro del gruppo lettura e che ho ripreso perché chiarisce bene il concetto che vorrei esprimere), un minestrone di simboli e archetipi che ne appiattisce la valenza simbolica e culturale. Forse anche il potere curativo, che alcuni di essi hanno avuto e magari continuano ad avere. Non si capisce se tutto diventa “sacro” o tutto è dissacrato.

La spinta che intravedo è la medesima che sta dietro alcune modalità di ricerca spirituale di tipo New Age; una spinta sana ma che rischia di esaurirsi troppo semplicisticamente in un mondo fantastico pronto ad attutire o depistare un bisogno fondamentale di ricerca di senso.

Il protagonista del libro è il “prescelto”, l’“eletto”, quando nella vita reale vive in un momento in cui non sa scegliere niente per sé, non è scelto dalla fidanzata che lo ha lasciato, non è scelto, affettivamente parlando, dai genitori e dalla sorella, presi da altro; lo filano poco anche gli amici perché ha atteggiamenti strani, dorme sempre; ma nel sogno è “il prescelto” (archetipo cristico), con una missione impossibile da compiere ed un sacrificio finale da attraversare, che non si capisce se è un inizio nuovo, una fine, se è immaginato,



vissuto...boh! Mi sembra che si realizzi troppo banalmente l'opposto di quello che non siamo; eroi nel senso classico del termine, con missioni impossibili da realizzare ma che, magicamente, invece diventano possibili, che vincono sempre o si sacrificano per gli altri (stile Neo di Matrix), con un potere e una forza che, ovviamente, non abbiamo nell'ordinario. Sarebbe per me molto più interessante, ad esempio, andare a vedere e scovare in cosa consiste e dove è nascosta quella qualità eroica di certe esistenze che continuano a stare in un quotidiano senza tanto senso, resistono, trovano strategie, invece che fantasticarci cavalieri immortali dell'infinito...ma qui si aprirebbe un altro capitolo.

Mi sembra, poi, che il minestrone di simboli, archetipi, esoterismi, magie bianche e nere, concetti psicologici, parapsicologici che viene propinato serva per attrarre, per manipolare la curiosità e la creatività in modo superficiale, depotenziando la singola valenza e profondità dei vari elementi. Il corpo è fermo al pc e l'immaginario in viaggio, sostenuto da forme creative preconfezionate proposte, spesso, da apparati tecnologici. La domanda sarebbe: cosa sta accadendo all'immaginario? Ma a me in questo momento ne viene un'altra: perché ci facciamo catturare l'immaginario da questa roba? Perché ci facciamo catturare e manipolare il nostro potenziale creativo? Non è che davvero questi incubatori dell'immaginario hanno una funzione di by-pass di una ricerca di senso (come forse molto altro che ci viene propinato, ma questo con maggior potere...) con il compito di smorzare l'autentico slancio dell'essere umano di varcare la soglia verso dimensioni altre? Com'è possibile che persone passino anni interi della loro vita a costruire maschere, a comprare vestiti improbabili su internet, corna o orecchi finti simil extraterrestre, e poi per qualche giorno all'anno si mascherino e mettono in scena dei personaggi che fingono di vivere avventure fantasmagoriche simil iniziatiche, simil ritualistiche, comunque "simil" qualcos'altro? C'è una nostalgia di qualcosa che ha a che fare con

vie di guarigione, un richiamo a qualcosa che ci sfugge? Se quell'energia che viene rapita e portata dentro questi viaggi\giochi immaginari fosse indirizzata verso espressioni creative ed espressive che includono tutti i livelli dell'essere corpo-mente-emozione-spirito, non permetterebbe all'uomo di recuperare un potere e una forza creativa e vitale? Da un punto di vista qualitativo è impossibile non notare che il livello creativo va avanti per cliché, per schemi predefiniti, per passaggi obbligati e scontati (il libro è una successione di eventi prevedibilissimi e scontatissimi) quando la creatività, il potere artistico ha bisogno di contenitori ma, per sua natura non troppo stretti, pena la perdita della sua essenza. Quindi, questi incubatori dell'immaginario in realtà sono “incubatori di cosa?” Incubare vuol dire “lenta maturazione” di un'idea, di una vita, di un avvenimento, in questo caso di un' “immaginario” che poi avrà una vita propria; ma in questo caso l'immaginario deve e dovrà sottostare a regole e linee guida precise anche se apparentemente può predisporre di elementi ricavati dai più disparati angoli della storia umana. Non è quindi un immaginario geneticamente modificato, artefatto, mozzato e finalizzato?

Dato che molte delle energie degli umani dediti a questi mondi confluiscono in raduni dove la maschera ha un ruolo importante mi sorge la domanda; hanno queste forme di svago, forse, in profondità, qualche legame con le forme carnevalesche? Si respira in queste feste una nostalgia dionisiaca??? I carnevali hanno radici in tradizioni antiche, spesso collegate a riti antichi di cura; in questi incubatori dell'immaginario ci sono elementi che avrebbero la pretesa di richiamare queste antiche tradizioni, anche iniziatriche? O anche in questo caso sono solo dei sostituti-surrogati di fenomeni che di per sé avevano il compito di far ritrovare l'equilibrio ad un'umanità troppo compressa da una dimensione ordinaria?

I dubbi sono molti, e la domanda finale si fa più consistente: gli incubatori dell'immaginario di questo tipo non rischiano di essere,

in realtà, dei dispersori del potere umano a vari livelli e dei depotenziatori o dispersori della forza creativa?

Difficili domande e difficili risposte; ma quello che resta è un senso di gratitudine al gruppo lettura per avere aperto questa "breccia" di riflessioni che continuano in altri modi e altre forme.

## Pino

Il romanzo di Vanni Santoni mi ha costretto a una fatica ciclopica per entrare nel mondo da lui costruito. È stato faticoso seguire l'ossessiva ricerca di dettagli descrittivi che percepivo senza una reale giustificazione narrativa, col solo scopo di creare una fusione-confusione tra realtà e sogno indulgiando in particolari fantastici e onirici precisi e concreti come in una certosina opera di *trompe-l'œil*.

Per resistere nella lettura occorre capacità di immedesimazione in una condizione di vita provvisoria e fumosa dove i contorni della realtà sconfinano nel sogno e il sogno è un giacimento di senso e significati costantemente minacciato e disturbato dall'irrompere della quotidianità banale e insignificante.

Il romanzo più che un succedersi di avvenimenti legati da una logica di causa-effetto o di prima-dopo, è una specie di guida a immergersi in un'esperienza psico-sensoriale del tipo di realtà virtuale aumentata dove però mai si riesce a dimenticare la banalità della reale vita di paese con i personaggi del bar o del vicinato o del ristretto e soffocante gruppo familiare. La banalità della realtà è però così profonda e quasi cosmica da far perdere la distinzione dalla realtà onirica. La banalità e insignificanza del quotidiano assumono dimensioni metafisiche e si fondono in modo naturale e quasi logicamente necessario con l'altro mondo, quello del sogno, così strano ma anche così dettagliato e preciso e così collegato al reale. Infatti è un modello tratto dal reale "normale" l'idea di un congresso dove ci sono posti e ruoli assegnati e partecipanti "delegati" che non rappresentano solo sé stessi, ma gruppi sociali più vasti. La normalità del contesto è però contraddetta dalle fantasmagoriche caratteristiche e peculiarità dei partecipanti che tuttavia interagiscono sotto un "controllo" superiore onnipresente anche se continuamente in bilico e dove l'aggressività o le intese sono frutto non di libere scelte etiche ma di caratteri costitutivi dei personaggi. Il

protagonista, delegato degli *Esseri Umani*, affronta prove di abilità pratica che non lo vedono mai nutrire sentimenti di avversità personali ma solo paura, quella con cui si può affrontare un mare in tempesta o un evento naturale. C'è un sottile tentativo di sostituire le pericolose trappole sociali del mondo umano con le difficoltà asettiche della natura. Le avventure del Mella hanno caratteristiche picaresche, di un picaro onirico che ha l'obiettivo finale di riuscire a controllare il reale nutrendosi di sogni, un don Chisciotte del XXI secolo che impegna la propria esistenza contro mulini a vento virtuali per potersi svincolare da incubi reali.

Sempre, durante la lettura, mi ha accompagnato un senso di disagio e di malessere, una sensazione di incombente rovina. Continuamente c'è il problema del rapporto tra "stranezza" e "normalità" e di come la "normalità" sia fatta soprattutto di disattenzione e superficialità, di incapacità a "vedere le eccezioni quotidiane" che avvengono sotto i nostri occhi. Anzi, emerge che la normalità è eccezione, stranezza e la realtà virtuale del sogno diventano il luogo dell'approfondimento conoscitivo del reale e l'esperienza catartica necessaria alla conquista del senso.

## Claudia

Quale “imago” è presente nelle nuove generazioni?

Il libro proposto appartiene a un ciclo di testi di cui *L'Impero del Sogno* è l'ultimo romanzo pubblicato.

Due, *La stanza profonda* e *L'Impero del Sogno* mettono a fuoco un gruppo di ragazzi che trovano nei giochi di ruolo, da piattaforma od online, un sistema di appartenenza, un mondo che sembra dare risposta alla difficoltà di identificarsi con un tessuto sociale percepito distante da sé.

Creano una sorta di rifugio attraverso un “cosmo virtuale”, stabilendo un'appartenenza *attraverso* quel gruppo di persone (che non è la stessa cosa di stabilire l'appartenenza *con* quel gruppo di persone) con cui è possibile condividere quella fuga da un luogo di “non senso” (la famiglia, la scuola, gli altri coetanei ...), grazie ai giochi condivisi.

*“... Ma io questa gente... Questa gente... è come se non la conoscessi, mi fa schifo anzi, non mi frega niente di loro, sto con loro solo per sfondarmi, o al massimo per giocare. Al Fantacalcio, a Magic, ai giochi di ruolo benché il loro master sia un incompetente... Qualunque cosa pur di ammazzare il tempo... Ci sto perché, alla fine, meglio loro che casa mia.”* Mella, pagina 27, righe 2-8)

La solitudine di questi ragazzi è palpabile, così come è ben visibile il mondo in bianco e nero da cui provengono. Il tentativo di ridare colore al proprio emisfero avviene attraverso la possibilità di far parte di un gruppo con cui condividere quei giochi, con cui essere traghettati in un “Altrove”, lontani da quel “non luogo” dove sentono di dimorare.

L'impotenza quotidiana diventa così magicamente potenza, un significativo tentativo di compensazione anche se vissuto attraverso ologrammi.

In particolar modo Mella, il protagonista, vive nella sua realtà a latere di un sistema sociale che sembra avere perso la propria anima, estraniandosi a sua volta in un mondo alternativo dove riesce a diventare protagonista del proprio processo di vita.

I rapporti con la famiglia, con gli amici, sanno di solitudine.

Si racconta di un mondo ordinario, privo di contatti profondi, un mondo in bianco e nero.

Un mondo privato della “magia” del vivere.

Un mondo da cui proteggersi, con la stessa necessità con cui ci si protegge da un deserto per evitare che ci inaridisca completamente.

Un mondo dove possibilità di reali condivisioni, di scambi ricchi, nutrienti, sembrano essere una chimera.

Secondo alcune scuole di pensiero, sviluppatasi nell’ambito delle teorie psicosociali, la fame di intimità è un bisogno primordiale presente nell’essere umano; il contatto profondo con l’altro definisce la nostra base, la nostra struttura centrale, il nostro “grounding”, dà qualità alla nostra spina dorsale, nutre il nostro midollo.

L’assenza di contatto ci mette in relazione con un vuoto ancestrale, con una deprivazione talmente significativa che può indurci ad attivare una serie di strategie difensive volte ad anebbiarci e quindi ad anestetizzarci per reggere quella mancanza.

Seguendo queste scuole di pensiero, vediamo come nel tentativo di proteggersi si può cercare asilo in realtà “altre”, arrivando anche ad alienarsi da noi e dal contesto circostante, attraverso diverse strategie difensive, creando anche dimensioni alternative con l’intento di sedarci da quel “non senso”, da quel vuoto, creando però in questa fuga altri luoghi di non senso, altre relazioni vuote, di plastica e, con esse, tanta nuova fame di intimità.

*(Per ulteriori approfondimenti si rimanda ai diversi elaborati presenti nei diversi dispositivi in ambito psicosociale. Si segnalano in modo particolare i testi di Gianfranco Ravaglia, filosofo, psicoterapeuta di Bologna, i cui studi si sono sviluppati mantenendo questo focus.)*

Mella sembra vivere in una dimensione di questo tipo, dove forse l'unica possibilità per avere un mondo a colori, un mondo in qualche modo **vivo**, dove poter essere **vivi**, è cercarlo in un "altrove", in una dimensione parallela.

Sembra quasi che per potersi realizzare Mella debba andarsene dal mondo da cui proviene per crearne un altro.

Il veicolo per accedervi è il sonno che lo accompagna in un sogno che ha le valenze di un

mondo parallelo costruito con immagini estratte dai giochi di ruolo, da piattaforme di gioco online.

Da questa prospettiva, ho trovato interessante la struttura narrativa del libro: è scritto con la stessa modalità con cui si può assistere a un Gioco di Ruolo, laddove Mella è come una sorta di "master", che crea il racconto.

Lì Mella plasma una dimensione d'incontro, di condivisione.

Lì si permette un viaggio in cui, man mano che si scollega sempre più dalla realtà ordinaria, recupera una propria dimensione di vita, in cui riesce a ridare un senso a sé e al proprio mondo interiore.

Prende possesso della propria realtà creandone un'altra, usando le immagini che provengono da quel mondo virtuale con cui, si ipotizza, avesse già una certa familiarità e con cui aveva già costruito una relazione, una cultura.

Il mondo del sogno si fonde sempre più con la realtà ordinaria e in questo viaggio trasformativo Mella modifica sé stesso.

O meglio, modificando se stesso Mella modifica il proprio filtro di decodifica della realtà.

E quindi cambia la realtà.

La sua realtà.

Crea *L'Impero del Sogno*.

Ho trovato interessante vedere come Mella riesce a manipolare le immagini stereotipate prese dai giochi virtuali per riempierle di sé: di bisogni, di aspettative, di energie vitali.

Mi ha colpito la forza con cui quelle energie vitali hanno reclamato uno spazio per esserci, come nuove gemme che esigono la possibilità di germogliare (non a caso credo, come “Gemma”, la bambina che Mella nel romanzo decide di proteggere permettendole così di crescere, di svilupparsi).

Come la lava di un vulcano che, non trovando un canale libero nell'eruttazione, si crea nuove possibilità.

Mella rende vivo quel mondo virtuale, portandoci dentro la propria vitalità, la propria creatività, fondendolo con la realtà ordinaria, creando così una terza dimensione in cui si espande, trovando nuove identità, nuovi sensi.

“... Un fiore che è cresciuto sull’asfalto e sul cemento...”, cantava Jovanotti in “Serenata Rap”.

Non so che qualità di vita possa avere un fiore nato nel cemento, ma trovo emozionante assistere alla forza con cui la Vita si esprime o cerca di esprimersi, nonostante tutto.

Ho intrapreso il percorso di lettura suggerito da Matteo, accompagnata da un gruppetto di ragazzi di 16/17 anni che conosco da anni che mi hanno permesso di condividere le loro esperienze nei giochi di ruolo e nelle piattaforme di giochi online (uno di loro ha anche letto il libro, appassionandosi al testo e aiutandomi a capire il simbolismo fantasy presente nel romanzo). Sono ragazzi che vivono all’interno di un contesto comunitario di paese, dove la vita è ancora fortemente vincolata dalla natura, una *Natura* ancora molto forte, viva, la cui potenza difficilmente passa inosservata.

La comunità presso cui sono cresciuti è una comunità vitale, varia, con estrazione culturali diverse, nazionalità varie, lavori e modi di vivere diversificati. Il minimo comun denominatore di questo gruppo: un’attenzione nei confronti dei propri “cuccioli”,

il sentirsi in qualche modo un po' tutti responsabili dei bimbi (ovviamente sia con i risvolti positivi, sia negativi che ogni presenza può determinare).

Nelle giornate invernali i ragazzi si trovavano indifferentemente a casa dell'uno o dell'altro, oppure, quando il tempo lo permetteva, nella piazzetta del paese per giocare a palla, nei boschi o nei fiumi per inventarsi avventure diverse, o nella biblioteca del paese per fare i compiti insieme...

Una piccola scuola di paese li ha seguiti dalle elementari alle medie con un progetto scolastico ambizioso, pilotato da Lucca in gemellaggio con la Danimarca, un luogo di incontro per i bimbi dove la prima ora di lezione era dedicata all'Agorà, spazio dove i ragazzi si raccontavano e condividevano le proprie esperienze: l'obbiettivo era che ci fosse lo spazio per condividere sé stessi.

Un loro spazio/tempo prima di iniziare le lezioni che avveniva in piccoli gruppi e che poteva tranquillamente sfociare anche in "cuscinate" collettive.

Sono cresciuti con attenzioni alle arti: il teatro, la musica, la pittura hanno avuto un ruolo di rilievo nelle loro esperienze scolastiche. Ragazzi facenti parte di un sistema dove era ad esempio possibile andare con la scuola e altri adulti a pulire i boschi e le strade della nostra comunità. Un luogo dove si poteva tornare a casa piangendo per una cattiveria che era stata detta, o con le ginocchia livide, oppure con gli occhi sognanti per le attenzioni della ragazzina più carina del paese. Con la gioia per aver visto nascere i micetti del paese. O tornare stravolti a casa dopo aver passato la notte a casa di amici per vegliare il puledrino con cui si è giocato buona parte dell'inverno, arrivando all'alba sfiniti, con Django che non ce l'aveva fatta, con tante nuove domande dentro di sé, con un nuovo dolore da capire e a cui dover fare spazio. A partecipare alla raccolta delle olive, con conoscenti del paese per poi dividersi l'olio. Sono ragazzi che hanno conosciuto le corse al galoppo con gli amici, liberi nei

boschi, le gite in canoa, il sapore dei pomodorini dell'orto, che hanno coltivato con gli adulti.

Hanno conosciuto il dolore di far parte di una comunità viva, ma spesso invadente, a volte distruttiva: li ho spesso visti cercare un modo per proteggersi da un qualcosa che nella sua presenza può ferire.

Questi ragazzi inoltre, vanno anche al cinema.

Guardano la televisione.

Questi ragazzi giocano anche online. Fanno anche giochi di ruolo.

Come ho già detto, in questi ultimi due mesi ho giocato con loro.

Mi ha molto colpito conoscerli da questa prospettiva.

E' stato importante leggere i testi proposti dal gruppo, avendo anche la possibilità di osservare altri ragazzi provenienti da tessuti sociali diversi da quelli descritti nei libri di Santoni, in modo tale da avere più elementi su cui riflettere.

Ho percepito nei ragazzi mentre giocavo con loro, qualcosa di diverso che nelle attività dove sono solita incontrarli non avevo visto.

C'era davanti ai miei occhi qualcosa nel loro modo di esserci, un qualcosa che non avevo mai messo veramente a fuoco. Un linguaggio, verbale e non, che si manifestava come un idioma nuovo, in cui percepivo la mia estraneità e la loro appartenenza. Era come vederli parlare in giapponese con la gestualità diversa prevista da quella lingua e da quella cultura. Un qualcosa che ho avuto modo di riconoscere anche nel *L'Impero del sogno*, anche se con una differenza di fondo: Mella, il protagonista del libro, ha via via stabilito un'appartenenza sempre maggiore con quel mondo al punto da radicarsi in quella dimensione. I ragazzi che vedevo giocare andavano e tornavano da quel pianeta, mantenendo, tutto sommato, il loro "grounding" nella loro dimensione. Li ho visti protagonisti nel processo interattivo agito. Contagiati, contaminati da ciò che vivevano, ma comunque

disponibili a tornare a “casa”. Mella no. Mella ha trovato casa in quella dimensione. Mella ha scelto quel mondo.

Ma di quale mondo si parla? Cosa significa farne parte? Cosa hanno conosciuto, fatto loro, metabolizzato e quindi modificato in loro per potersi riconoscere in quel processo comunicativo?

L'Analisi Transazionale, un dispositivo presente nell'ambito delle teorie psicosociali, individua alcuni principi che regolano alcuni processi comunicativi.

Di fatto mette a fuoco come, attraverso determinate modalità relazionali, si possono stimolare delle risposte transazionali nell'altro e di come l'altro può stimolarle in noi.

Il ruolo agito, le modalità espresse, il tono di voce, le emozioni presenti, le incongruenze fra il verbale ed il non verbale, ecc., stimolano l'espressione di alcune parti di noi che, se mantenute nel tempo con quella modalità comunicativa, creeranno dei ponti fra gli individui. Tali ponti si appoggeranno sopra alcuni aspetti di noi e non su altri, dando così più spessore ad alcune nostre parti, lasciandone altre più in ombra.

Nel tempo queste dinamiche relazionali diventeranno sempre più una cultura condivisa che andrà a influenzare in modo significativo i nostri filtri di decodifica della realtà, a potenziare alcune nostri aspetti, a modificarne altri, a lasciarne latenti altri ancora.

Ultimamente nuovi studi e ricerche mettono sempre più a fuoco come la cultura con cui stabiliamo un processo di appartenenza possa influenzarci a un livello così profondo da apportare delle modifiche negli esseri viventi, agendo come se fossero influenze genetiche.

Nuovi studi nell'ambito delle neuroscienze, dell'epigenetica, dell'etologia, ecc., confermano sempre più queste teorie sulle dinamiche evolutive.

*“... Immaginiamo di avere davanti un blocco di ghiaccio e di riscaldarlo a poco a poco: meno 6 gradi, 5 e mezzo, meno 5 ... in genere riscaldare il ghiaccio di mezzo grado non produce effetti interessanti: abbiamo solo un blocco di ghiaccio leggermente meno freddo di un minuto prima. Ma quando arriviamo alla temperatura critica di 0 gradi centigradi, osserviamo un cambiamento improvviso e sensazionale. L'acqua congelata si è trasformata in acqua liquida grazie a quel grado critico di energia interna. Alla temperatura critica i cambiamenti incrementali hanno scatenato un cambiamento improvviso e sensazionale. La struttura cristallina del ghiaccio si disgrega e all'improvviso le molecole d'acqua cominciano a colare e fluire liberamente l'una intorno all'altra. L'acqua congelata si è trasformata in acqua liquida grazie a quel grado critico di energia interna. Alla temperatura critica i cambiamenti incrementali hanno smesso di avere effetti incrementali e hanno scatenato un improvviso cambiamento qualitativo denominato 'transizione di fase'.*

*La natura è piena di transizioni di fase. Il passaggio dall'acqua congelata all'acqua liquida ne è un esempio. Poi c'è quello dell'acqua liquida all'acqua gassosa (il vapore acqueo). Ma non ci sono soltanto esempi chimici. Possono verificarsi transizioni di fase anche nei sistemi sociali, dove milioni di decisioni e atteggiamenti individuali interagiscono al punto di convertire all'improvviso un intero sistema sociale in un altro tipo di ordinamento. Si verificano transizioni di fase durante le bolle speculative, i crolli in Borsa e gli ingorghi di traffico spontanei. In modo più positivo, le si è viste nella disgregazione del blocco sovietico e nell'incremento esponenziale di Internet. Oso ipotizzare che valgano perfino per le origini dell'uomo. Nei milioni di anni che condussero all'Homo Sapiens la selezione naturale continuò ad agire sul cervello dei nostri antenati nel mondo normale in cui si agisce durante l'evoluzione, vale a dire gradualmente e progressivamente: una minima espansione della corteccia qui, un 5 per cento di ispessimento delle fibre che connettono due strutture là, e così via per innumerevoli generazioni. A ogni nuova generazione i risultati di quei lievi miglioramenti neurali furono scimmie un po' più brave a fare diverse cose: un po' più abili nel maneggiare bastoni e pietre, un po' più esperte negli intrighi, nelle interazioni e negli intralazzi sociali, un po' più intuitive nel prevedere i comportamenti delle prede o i segni premonitori del*

*tempo e delle stagioni, un po' più capaci di ricordare il lontano passato e di notare i collegamenti con il presente. Poi circa 150 mila anni fa, ci fu lo sviluppo esplosivo di alcune strutture e funzioni cerebrali fondamentali, la cui combinazione fortuita produsse le facoltà intellettive che ci rendono speciali nel senso che sto appunto dando al termine. Attraversammo una transizione di fase mentale. Tutte le vecchie componenti erano ancora presenti, ma cominciarono a operare insieme in modi nuovi che erano molto di più della somma delle parti. Tale transizione ci diede cose come il linguaggio pienamente articolato, la sensibilità artistica e religiosa, la coscienza e l'autocoscienza. Nell'arco di circa trentamila anni iniziammo a costruire capanne, cucire pelli e pellicce per coprirci, creare ornamenti di conchiglie, dipingere rocce e lavorare ossa per ricavarne flauti. Avevamo pressoché completato l'evoluzione genetica, ma a quel punto ci imbarcammo in una forma di evoluzione molto più rapida che influiva non sui geni ma sulla cultura.*

*Quali miglioramenti strutturali furono fondamentali per questa rivoluzione? ... i neuroni specchio ... sono forse alla base dell'apprendimento sociale, dell'imitazione e della trasmissione culturale di competenze, di atteggiamenti, nonché probabilmente degli aggregati di suoni compresi che chiamiamo 'parole'. Iper-sviluppando il sistema dei neuroni specchio, l'evoluzione ha trasformato di fatto la cultura in un nuovo genoma. Armati di cultura gli esseri umani hanno potuto adattarsi a nuovi ambienti ostili e capire come sfruttare fonti di cibo precedentemente inaccessibili o tossiche nell'arco di una o due generazioni, anziché delle centinaia o migliaia di generazioni che ci sarebbero volute attraverso l'evoluzione genetica. Così la cultura diventa una nuova, importante fonte di pressione evolutiva, il che ha contribuito a selezionare cervelli dotati di sistemi di neuroni specchio, e nell'apprendimento imitativo a essi associato, ancora migliori. Il risultato è stato uno dei molti effetti valanga auto-amplificati che sono culminati nell'Homo sapiens, la scimmia che guarda nella propria mente e vi vede riflesso l'intero universo.”*

*(tratto da “L'uomo che credeva di essere morto” di Vilayanur. S. Ramachandran)*

In *L'Impero del sogno* ho avuto l'impressione di assistere a una transizione simile, Mella si modifica piano piano modificando in contemporanea la percezione della realtà, così come forse possiamo sostenere che modificandosi la realtà percepita, Mella a sua volta si modifica.

Di fatto, però, ho avuto la sensazione di assistere in parte a questa stessa transizione anche mentre guardavo i miei ragazzi giocare: manifestavano aspetti di loro molto diversi da quelli da me normalmente conosciuti.

L'interlocutore virtuale con cui interagivano attraverso i giochi, stimolava alcune parti di loro, con cui evidentemente avevano creato "cultura" e a cui si erano adeguati per poter sostenere quello scambio comunicativo.

Per poter stare in relazione con quel tipo di interlocutore, avevano dovuto evidentemente sollecitare alcuni aspetti psico-corporei, che nella loro vita quotidiana non emergono, rimanendo forse latenti.

Ma chi è quindi questo "interlocutore" con cui si sta creando questa particolare "cultura"?

E' sicuramente qualcuno/qualcosa che affonda le sue radici in una piattaforma virtuale, creato a tavolino, da un mondo commerciale, che seduce, ipnotizza, si mantiene in vita, si espande, si incrementa, attraverso la nostra attenzione.

Penso alla storia del Mago Nero.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> "C'era una volta un mago ricco e avaro che possedeva molte mandrie di montoni. Non assoldava pastori né recingeva pascoli. I montoni si sperdevano nei boschi, cadevano nei burroni e soprattutto scappavano all'avvicinarsi del mago, perché avevano sentore di quel ch'egli faceva alla loro carne e al loro vello. Cosicché il mago trovò il solo rimedio efficace. Ipnottizzò i montoni e suggerì loro che egli era una buona guida, pronta a qualsiasi sacrificio per i suoi cari montoni che non erano più montoni. A questi ultimi suggerì che erano leoni, aquile o perfino maghi. E così il mago visse senza preoccupazioni. I

Mi vengono in mente *Il Gatto e la Volpe*, *Il Campo dei Miracoli*, e, per altri aspetti, *Mangiafuoco* con i suoi Burattini.

Penso a Lucignolo e ai bambini trasformati nel Paese dei Balocchi.

Penso agli obbiettivi reconditi del Paese dei Balocchi.

Penso alla trasformazione di Mella, ai ragazzi che mi hanno accompagnato nella lettura di *L'Impero del Sogno*, alle loro immagini colonizzate, al lessico modificato, ai loro movimenti alterati dopo i giochi online.

Mi vengono però in mente anche altre situazioni, che hanno colonizzato le nostre fantasie, i nostri desideri, anni prima, attraverso la televisione.

Ricordo i giochi influenzati dai cartoni animati, i discorsi degli adulti di allora, contaminati dai programmi televisivi.

Ricordo il rito del *Carosello*, programmi pubblicitari somministrati a noi bambini prima di andare a letto, con gioia e superficialità, dagli adulti già agganciati da quella cultura.

Penso alla contaminazione della televisione nelle nostre vite.

Mi viene in mente quando nel '69 la Televisione trasmise in tutto il mondo lo sbarco dell'uomo sulla Luna. Non mi interessa ora la discussione se davvero l'uomo avesse la tecnologia per andare sulla Luna, mi interessa come quelle immagini trasmesse dentro alle case delle persone fossero comunque percepite come verità assoluta e come abbiano modificato un modo di pensare, di intendere la realtà. Di come abbiano fatto "cultura": l'uomo, grazie a quella tecnologia, quella della televisione e a quella trasmessa come verità dalla televisione, raggiunge un'immagine potenziata di sé associata alla scienza tecnologica, che lo porta a rasentare l'onnipotenza.

---

montoni rimanevano sempre accanto alle mandrie e aspettavano con serenità il momento in cui il mago li avrebbe tosati o sgozzati." (*Il Mago Nero*, antica leggenda orientale)

La tecnologia proposta, affascina con la sua immagine di uomo che può diventare un semi-dio. Sensazione potenziata nei diversi giochi virtuali.

La nuova tecnologia è sempre più presente nel nostro quotidiano, diventa un membro della nostra famiglia, un interlocutore che s'impone nelle nostre vite, spesso senza riuscire a vederne i risvolti che ricordano tanto un "Grande Fratello".

D'altro canto, non posso però fare a meno di pensare che se Pinocchio non fosse stato inghiottito dallo Squalo, se prima ancora, non avesse incontrato il Gatto e la Volpe, se non ci fosse stato Lucignolo con il suo Paese dei Balocchi, il suo viaggio, la sua trasformazione sarebbe stata un'altra.

Non so, se meglio o peggio (e meglio o peggio rispetto a cosa), ma di sicuro un'altra.

La transizione del burattino Pinocchio è vincolata a quel viaggio, a quelle esperienze, a quegli interlocutori con cui ha interagito (inclusi ovviamente Geppetto e la Fata Turchina con i suoi Animali).

Non so cosa succederà quando arriveremo al punto di transizione, alla temperatura di 0° gradi, ma credo che non si possa negare che il processo sia in atto, la bocca del Pescecane è indubbiamente aperta, e noi, in modo più o meno consapevole, provenienti da un tessuto sociale o da un altro, ci stiamo entrando.

## Piero

C'è una paradossale continuità tra questo testo e quello oggetto del primo incontro del Gruppo di Lettura: *Cassandra* della Wolf. Ambedue parlano di miti e del loro intrecciarsi con storie, o con la Storia, degli umani. Ma quale differenza! In *Cassandra* ci sono vicende di uomini e donne, dei loro negozi e dei loro conflitti; di una predizione abortita perché il veicolo non si era abbandonata alla possessione completa da parte del dio; degli amori e delle morti là dove ci si incontra, ci si scontra e ci si uccide; delle speranze e dei pianti di amanti e famigliari, eccetera. In primo piano lì stanno le vicende di gruppi, terre, storie diverse: collettivi, popoli, territori, con i loro dei e le loro famiglie.

Nel libro di Santoni gli umani e le loro storie, i loro odori e ardori, gli incontri e scontri, i piedi che calpestano sentieri, spiagge, strade e muraglioni spariscono o diventano proiezioni sulle quinte scenografiche di una mono-rappresentazione che è fantasia, immaginazione, citazione di altro e di altri. Spettacolo?

Anche se volessimo pensare la tragedia greca come un racconto d'invenzione, non radicato nella storia (ma per farlo bisognerebbe non aver mai percorso la strada che alla *Porta del leoni* rompe la cinta di pietre delle mura di Micene e non aver mai volto dalla rocca lo sguardo al paesaggio sottostante, "immaginando", questo sì, ciò che quelle pietre hanno visto e raccontano), resteremmo catturati dalle vicende di uomini e donne, vecchi e giovani, amanti e nemici: noi ci riconosciamo, a millenni di distanza, nelle loro storie e passioni. La condizione di questa empatia è però solo di chi, nella sua biografia, è stato formattato in modo da poter accedere a quei codici, a quei significati, a quelle induzioni?

Il libro di Santoni è invece un libro di fantasmi: che siano quelli solamente virtuali o anche quelli che disponendo comunque un'esistenza biologica, tuttavia davvero esile perché dormono più

che possono nella penombra di cantine, fanno giochi in cui si promuovono personaggi di mondi fantastici. Per facilitare la pseudo-metamorfosi, incorporano sostanze costruite appositamente, vendute sul mercato, che devono il loro *appeal* alla promessa di scansare la fatica del vivere, amare, lottare, combattere respirando anche sudore, polvere e sangue. Meglio così, da un punto di vista cinico e distaccato: meno impatti antropici sul pianeta, forse, se gli umani se ne stanno, appositamente drogati, a sognare o a vivere nei sottoscala realtà fantastiche e virtuali. Opportunamente dressati e ripuliti potranno domani essere, forse, ottimi piloti di droni da combattimento pronti a bombardare a distanza città, aeroporti o automobili che trasportano altri fantasmi, ma questi in bianco e nero, senza mai sentire l'odore dei roghi o ricevere schizzi di sangue.

Ma ...

2015, Renato Curcio: *L'impero virtuale. Colonizzazione dell'immaginario e controllo sociale*, Sensibili alle Foglie: "In queste pagine ho cercato di mettere in evidenza quei dispositivi volontari o involontari da cui sempre meno ci possiamo sottrarre e nei quali sempre più veniamo tutti implicati sia come vittime che come esecutori. La colonizzazione internettiana del nostro immaginario del resto è un progetto circolare e ricorsivo che fa leva proprio sulla nostra iniziativa." (p.7)

2014, Byung-Chul Han: *Psicopolitica. Il neoliberalismo e le nuove tecniche del potere*, nottetempo, Roma, 2016: "Il potere intelligente, benevolo non opera frontalmente contro la volontà dei soggetti sottomessi ma la guida secondo il proprio profitto. Esso è più affermativo che negativo, più seduttivo che repressivo. Si impegna a suscitare emozioni positive e a sfruttarle. Seduce, invece di proibire. Più che opporsi al soggetto, gli va incontro. Il potere intelligente si plasma sulla psiche, invece di disciplinarla o di sottoporla a obblighi o divieti. Non ci impone alcun silenzio. Piuttosto, ci invita di continuo a partecipare, a esprimere le nostre

opinioni, i nostri bisogni, desideri o preferenze e a raccontare la nostra vita.” (pp. 24-25)

Per ciò che è avvenuto altrove e in altri tempi ad altri umani in altre colonizzazioni andate a buon fine (per i colonizzatori) si vedano per esempio di Jack Goody 1977 *L'addomesticamento del pensiero selvaggio*, Franco Angeli 1990 e di Serge Gruzinski 1994 *La colonizzazione dell'immaginario*, Einaudi, 1997.



Ma poi, ancora e sempre: *non è nel giardino dello stregone che i bambini devono andare a giocare !!*

Quello in voga a opera del capitalismo spettacolare integrato e delle merci che in flusso continuo partorisce, oggetti materiali e immateriali, è molto colorato, pieno di illusioni e offre la possibilità di provare identità multiple a rapida obsolescenza e richiedenti continue innovazioni, e caleidoscopi di avventure straordinarie e strabilianti. Ma niente corpi in vita, niente contatti che impegnano, che legano e lacerano, niente lavoro sotto il peso della materia, niente autonomia nell'esistere, nell'inventare e nell'inventarci senza frammentazioni e separazioni, niente attenzione e valutazione, sui medi e lunghi periodi, degli effetti di ciò che introiettiamo ed “estrioettiamo”.

A proposito del libro di Vanni Santoni, direi di primo acchito: per me diventa insensato, colonizzato, noioso proprio quando invece si propone coinvolgente, innovativo, geniale.

Fin verso pagina 27 è ancora interessante. Parla della fatica di un giovanotto di stare in questo mondo, del suo giro di amici, delle sue relazioni con i famigliari e con gli studi. Della fatica che impone una recalcitranza che si nutre di stati di coscienza modificati da sostanze e poi nutriti con materiali appositi prefabbricati e in commercio.

Intendiamoci: in altri tempi c'era Salgari per maschiotti in cerca di avventure o "la" Delly, "biblioteca per signorine" a essere consumati per nutrire la fantasia e allargare il mondo, più o meno ristretto, in cui ciascuno evolveva. C'era Verne, per gli appassionati alla fantascienza. Si sognavano altri mondi supposti esistenti in paesi lontani, avventure realistiche, anche se esagerate, di eroi positivi e negativi. C'era, implicita, la promessa del mondo a venire, delle scoperte della scienza, della possibilità di avventure amoroze tra rossori e godimenti. Cose, insomma, che in qualche modo avrebbero potuto vivere, conquistare anche i lettori o le lettrici se solo avessero investito, credendoci, nel loro futuro (di uomini, donne). L'alterità era data dall'esotismo, dalla lontananza nel presente, in un futuro da co-costruire perché venisse a sbaragliare fatica e noia.

Poi c'è stata la fantascienza visionaria e paranoica dei mondi paralleli, parafrasando le nuove prospettive della fisica; e giallisti ed erotici che trovavano nella scrittura/lettura un modo – e un tempo di assunzione ed elaborazione – per proiettare riflessioni ed elaborazioni di senso in un mondo che già si avviava all'assurdo di tecnologie e intenzioni autonomizzate.

Passando ai giochi di ruolo interattivi e al computer o televisione, l'interazione tra ciò che è proposto e chi dovrebbe riceverlo cambia radicalmente per una sinergia coerente tra finalità (estrazione dal mondo operativo) e mezzo: immateriale. Non si tratta più della stessa interazione e coltivazione, ciò che si

alimenta non è più stesso immaginario, non è più la stessa interazione/co-costruzione tra ciò che è offerto all'attenzione e il recipiente che lo accoglie.

Il primo sogno, che l'Autore riferisce come un sogno ricorrente avuto a Londra anni addietro, è già una messa in scena a partire da elementi fantastici incamerati in giochi di ruolo e da materiali di consumo video o computer. Non si presta a interpretazioni psicoanalitiche (poco male: comunque guai a interpretare sogni fuori degli appositi setting!), è un insieme di citazioni di materiali mezzo masticati spulciati nelle antologie commerciali dell'immateriale (che è poi quella, tra esoterismo e fantasy, che si ritroverà nel corso della storia).

Il racconto però non smuove, non interagisce, non mi crea risonanze e ampliazioni (parlo ovviamente consapevole della mia età e della mia storia). E' una favola fatta di frammenti, di citazioni da consumare con i quali nessuna identificazione è possibile, che non smuove nessuna emozione. In questo campo, meglio i video choc (alla lunga altrettanto noiosi) se fatti bene: hanno tempi e modi per far scorrere meglio l'adrenalina.

L'unico metro per valutare cosa questo testo ti fa, cosa sta accadendo all'immaginario di chi lo scrive e lo legge, è valutare cosa ti succede leggendolo? E qui è una questione di gusti, di età, di cibo al quale si è abituati. A me è sembrato un libro per *addicted* in cerca di suggerimenti, per la fantasia di consumatori passivi, ingurgitatori che non sono disposti, o in grado, di meravigliarsi dell'ordinario, sia nei suoi aspetti terribili che splendidi. Insomma, un genere letterario, paradossalmente, poco fantastico. Non mi pare un esempio di "immaginario", ma qualcosa che ricorda il cibo per polli ingabbiati che si ingurgita dove non si può vivere, pensare, sentire. Paradossalmente: non c'è possibilità di avvento, avventura. Per far passare tempi altrimenti vuoti, magari pommandoli con qualcosa che faciliti le sinestesi.

E', per me, un buon testo per ragionare su ciò che succede all'immaginario sotto l'influenza del dominio della merce e in cosa si trasforma la spinta creativa, viva in molti appassionati di giochi di ruolo e di fantasy, se si lascia che si sviluppi e derivi, in determinati contesti, *solo* come protesi, *entertainment*, ritiro e alienazione.

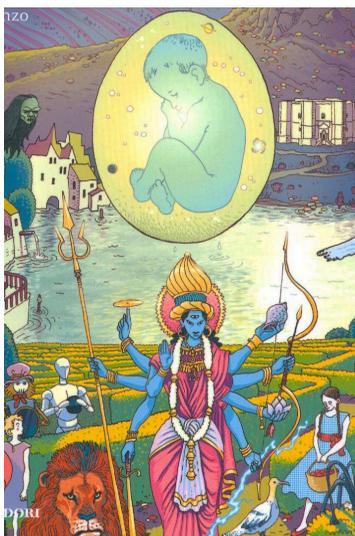
**Il commento conclusivo di Matteo, che ha proposto  
il testo accompagnato dalla domanda:  
*Cosa sta accadendo all'immaginario?***

**Il gioco e la proliferazione dei mondi immaginari**

Matteo Innocenti

*L'Impero del sogno* di Vanni Santoni pesca a piene mani da quella che si potrebbe chiamare un'esplosione, una proliferazione dei mondi immaginari che possiamo far risalire al periodo in cui la letteratura diventa bene di consumo. I prodromi sono da riscontrare senz'altro nei romanzi d'appendice del XIX° secolo, ma è con il novecento che si affermano gli autori "di genere" fantastico, fantascienza, fantasy e horror.

Molti scrittori della prima metà del ventesimo secolo sono stati i pionieri di ciò che oggi rende affollati eventi come il Lucca Comics&Games, secondo evento al mondo per affluenza dedicato ai mondi fantastici, con centinaia di migliaia di persone ogni anno che sfilano per le strade della cittadina toscana mascherati come i loro personaggi preferiti.



Fra tutti spicca Howard Philip Lovecraft, considerato il più grande autore horror di tutti i tempi. Anche perché l'horror non ha una storia così lunga, prima c'era la mitologia. Un esempio di

ciò è il film *La passione di Cristo* di Mel Gibson.

Lovecraft è arcinoto fra i cultori del fantastico per aver creato un intero panteon di dei immaginari, “gli altri dei”, sconosciuti ai più e venerati da sette segrete in tutto il mondo che si nascondono fra i popoli primitivi e i discendenti degli schiavi deportati in America. Oppure semplicemente in qualche paesino dimenticato del New England. Una mitologia mostruosa contenuta in alcuni testi proibiti che fanno impazzire chi li legge. Questi stessi libri, primo di tutti il *Necronomicon*, fanno parte della mitologia lovecraftiana.

Gli archetipi narrativi prodotti da Lovecraft rimbombano all’infinito in tantissimi libri, fumetti, film, videogiochi. La sua mitologia è un punto di riferimento per nuove storie e per uno sciame di giocatori di ruolo che arrivano a vestirsi in stile anni 20 durante le loro sessioni. Un vero e proprio culto feticista che comprende la raccolta di oggetti d’epoca e l’immersione immaginifica in un altrove proiettato dalla condivisione di uno spazio-tempo dedicato.

Altro autore che non si può ignorare è senz’altro J.R.R. Tolkien, autore del *Signore degli Anelli*. La storia editoriale di questo classico del fantasy e il confronto con i suoi omologhi contemporanei è istruttivo per capire cosa significa che la letteratura è diventata un bene di consumo. La trilogia in origine doveva essere un unico libro, ma alla fine degli anni quaranta vigeva ancora un razionamento della carta da regime postbellico, così uscì in tre volumi cadenzati nel tempo. Oggi viene ristampato in un unico volume infatti, e anzi una saga fantasy odierna è di solito composta da una decina di volumi delle stesse dimensioni dell’illustre predecessore.

È il fantasy il genere che per primo fu scelto dai primi progettatori di giochi di ruolo. Maghi, guerrieri, draghi ed elfi. Più qualche nanerottolo per rendere tutto più simpatico. Il primo e più famoso prometteva già nel titolo, *Dungeons&Dragons*, infinite avventure fatte di labirinti e draghi.

Ma che cos’è un gioco di ruolo? Ce lo spiega molto bene Santoni

in un altro suo romanzo, *La stanza profonda*, un testo più propriamente letterario, basato sullo stile, e non di narrativa come invece è *l'Impero del sogno*.

Il gioco di ruolo è un tipo molto particolare di gioco che risulta diverso dai giochi da tavolo, compresi i giochi di guerra dai quali è emerso, che l'hanno preceduto e dai giochi di carte collezionabili e non collezionabili e dai videogiochi che lo hanno seguito e che si inseriscono diciamo così nello stesso lignaggio.

La differenza sta prima di tutto nell'apparato di protesi necessarie al gioco che sono ridotte all'osso. I manuali di regole sono voluminosi e anche costosi, ma una volta imparate le regole tutto ciò che serve per giocare sono fogli, matite e dadi. E spingendoci al limite in teoria si potrebbe eliminare perfino questi oggetti. Ci sono sistemi di regole infatti che non prevedono l'elemento aleatorio e tutto viene stabilito dall'incastro delle scelte dei diversi giocatori.

A questa estrema frugalità del supporto materiale corrisponde un'esplosione di possibilità sul piano del gioco vero e proprio. Il gioco di ruolo è inesauribile e tecnicamente non ha mai fine.

Ecco come funziona l'ossatura condivisa da tutti i giochi di ruolo: tutti i giocatori tranne uno scelgono un personaggio, che sarà protagonista di una storia. L'insieme di personaggi costituisce la compagnia che affronterà le avventure del gioco.

L'ultimo giocatore, che poi è il primo, è colui che è incaricato di interpretare la realtà in cui i personaggi si muoveranno: a lui l'onere di delineare un mondo di gioco dove i personaggi possano muoversi, gli eventi iniziali che li fanno incontrare e ogni loro possibile sviluppo; deve inoltre interpretare tutti i personaggi non giocanti che fanno da contorno alla storia: amici, nemici, amanti, traditori, mostri, entità sovranaturali, dei e demoni.

Questo giocatore è detto Master. Inizialmente, in *Dungeons&Dragons*, si chiamava Dungeon Master, il signore dei sotterranei, poi generalizzato in Game Master. Ma nell'uso colloquiale dei giocatori di tutto il mondo è semplicemente il

Master.

Master è una parola che non si traduce così facilmente in italiano, o almeno la sua traduzione, Maestro, non è così evocativa in prima battuta. Ha qualcosa a che fare non solo con l'insegnamento ma con il dominio. Significa maestro, ma anche signore.

Certo solo un megalomane può pensare di sostituirsi a Dio e diventare il creatore e il burattinaio di un'intera realtà, specie se questa realtà prevede livelli di esistenza diversi dal nostro o mondi totalmente altri dotati ad esempio di differenti leggi fisiche. Santoni delinea bene la psicologia del Master nel suo romanzo. È il Master che mette in piedi il gruppo di giocatori perché non vede l'ora di mettere in pratica le sue trovate, che escogita degli stratagemmi per convincere gli amici, i parenti, i conoscenti a giocare per catturarli nel suo immaginario.

La tesi provocatoria di Santoni è che alcuni di questi Master in qualche modo si sono impadroniti del mondo: infatti alcuni dei più importanti esponenti dell'imprenditoria informatica, per dire il caso più eclatante, vengono da questo retroterra. Inoltre i social media, ad esempio Facebook, sembrano plasmati secondo una logica da gioco di ruolo, quello della "scheda del personaggio". Insomma molti degli apprendisti stregoni che tengono in piedi l'attuale forma del dominio sociale che cattura le persone fin dalla culla attraverso lo spettacolo delle merci sembrano essersi formati in questo contesto di gioco, verificando inaspettatamente e in modo ovviamente surreale le voci secondo cui i giochi di ruolo sarebbero una strategia per portare i giovani nella braccia delle sette sataniche.

Ma quale è la forza del gioco di ruolo rispetto ai suoi derivati? È che durante una sessione di gioco un intero mondo immaginario viene tenuto insieme solo dall'immaginazione dei presenti e dalla loro concentrazione. Non c'è altro che tiene in piedi quel mondo, non un testo, una scenografia, una colonna sonora. Questi sono tutti elementi inessenziali che possono essere anche utilizzati dal

Master ma tutto ciò che conta è l'attenzione condivisa sulla scena in corso nel mondo proiettato. È come se al cinema la consistenza delle immagini dipendesse dall'attenzione di tutti gli spettatori. Immaginiamo che la platea di un cinema si metta a fare assemblea per decidere che cosa succederà nella prossima scena e che ciò che uno dice si realizzi immediatamente sullo schermo. Il Master prende gli interventi e orienta la discussione. Ecco: questo è un gioco di ruolo.

A un certo punto del romanzo di Santoni dedicato al gioco di ruolo c'è uno scambio di battute fra il protagonista e i suoi amici: che tipo di gioco è il gioco di ruolo? Non ha una fine, non ha vincitori e vinti, non ha uno scopo prefissato se non le missioni che di volta in volta i personaggi affrontano. D'altra parte si tratta di un momento collettivo dove un officiante organizza gli altri per fare determinate operazioni che riguardano l'invisibile. Insomma è un rito.

Ma che tipo di rito? Una domanda cui uno dei personaggi risponde sostenendo che sia il contrario dei riti di passaggio, un rito per non crescere mai. Eppure sembra anche che lì vi sia un potere: cosa ha reso in grado i Master di diventare in effetti i signori del mondo?

A ben guardare le analogie con i riti tradizionali non si limitano alla forma collettiva che mette in forma l'invisibile: la scheda del personaggio come momento che fissa la persona al mondo di riferimento, l'uso di strumenti aleatori di divinazione come i dadi per determinare l'esito delle azioni sono ad esempio due elementi centrali della maggior parte di questi giochi che trovano paralleli piuttosto precisi nei riti tradizionali.

Tuttavia i giochi di ruolo non erano un gran che come merce, ne è la prova la successiva evoluzione del mondo dei giochi che da piccola nicchia di amatori ha finito per invadere la società intera. Gli anni novanta del novecento hanno visto il mercato dei giochi di ruolo cannibalizzato dall'apparizione di *Magic: l'Adunanza*, un gioco di carte collezionabili. Una delle prime scene de *L'impero del*

*sogno* vede due amici del protagonista iniziare una partita di *Magic*. Santoni ha scritto un piacevole articolo facilmente reperibile su internet a proposito della storia di questo gioco e della mania che prese tutta una generazione di adolescenti nella seconda metà degli anni novanta.

Le *Magic* sono una merce più appetibile, costituiscono l'incrocio fra un album di figurine e un gioco di ruolo, una battaglia fra due o più maghi che si scontrano a colpi di incantesimi costituiti dalle diverse carte del mazzo. Il mazzo si costruisce faticosamente a suon di bustine da quindici carte e pacchi da sessanta carte, dove quelle veramente utili o di valore sono sempre poche. Il mercato delle *Magic* esplose e la loro casa editrice arriverà ad acquisire, dopo averla fatta fallire, quella di *Dungeons&Dragons*, il primo e più blasonato dei giochi di ruolo.

Sul piano del gioco e dell'immaginario la differenza è che i margini per l'immaginazione vengono irregimentati dalle carte, dai loro fantastici disegni e dalla loro logica interna. L'apporto del giocatore all'immaginario di riferimento del gioco è drasticamente ridotto per non dire annullato.

Ma ovviamente il vero salto di qualità sono i videogiochi. Qui a monte sta un algoritmo che non può e non deve rivelare sorprese. L'apparente libertà del videogiocatore è solo la corsa di un topo nei labirinti dei comportamentisti.

Quindi dai giochi di ruolo ai videogiochi c'è una doppia involuzione: da una parte l'esplosione di tutti i mondi possibili del gioco di ruolo si intruppa e si incanala in percorsi prestabiliti. Cresce d'altra parte l'addittività del gioco, il grado di dipendenza e la facilità con cui questo si sviluppa. Giocare a un gioco di ruolo significa sacrificare tempo e impegno al gioco, specie per quanto riguarda il Master: preparare una campagna di gioco è come preparare un esame all'università. Le *Magic* richiedono molti soldi ma sono fortemente intossicanti, si inizia e si smette di giocare a *Magic* come si inizia e si smette di fumare, se ne parla allo stesso modo. I videogiochi infine sono proprio quelli che hanno rotto

gli argini delle nicchie di intenditori per prendersi quote sempre maggiori di popolazione mondiale a partire dalla seconda metà dei duemila. Oggi sono in molti ad avere qualche grado di dipendenza da videogiochi, anche perché ormai ci sono anche nei cellulari, e sempre più sofisticati.

Ed è proprio dall'immaginario specifico legato ai videogiochi che Santoni pesca a piene mani per scrivere il suo romanzo che abbiamo tutti letto e discusso collettivamente: *L'impero del sogno*.

### **La ricerca di un'iniziazione**

La lettura di questo romanzo è stata per me una specie di folgorazione. Solo in un altro caso mi è capitata una tale immedesimazione nel protagonista, e parliamo de *Il pendolo di Foucault* di Umberto Eco. Ma nel caso de *L'impero del sogno* non c'è neanche quella minima distanza temporale o geografica.

Stessi luoghi, Firenze e dintorni, stessa età, nati alla fine degli anni settanta o all'inizio degli ottanta. Insomma, il Mella potrei essere io. E forse lo sarei stato, se avessi avuto dei genitori o degli amici diversi. O semplicemente se invece che a Firenze fossi nato nel Valdarno.

Stesso immaginario quindi: lo sterminato mondo dei giochi e del fantastico che ha avuto la sua epoca d'oro fra gli anni ottanta e gli anni novanta, gli anni in cui si è consolidata la visione a senso unico che domina il pianeta.

E stessi problemi, stesse turbe. Incombe quella cappa depressiva così tipica negli adolescenti della fine degli anni novanta, la stessa aria che ho respirato io; e quella voglia di fuggire a tutti i costi in paradisi artificiali, prodotti dalle sostanze o dalle dinamiche di gioco. Ma il Mella è più radicale di me in questo: non apprezza il Master protagonista de *La stanza profonda*, preferendo i mondi virtuali dei videogiochi. E per quanto riguarda le droghe, beh, ci va giù molto pesante, ma non molto di più di quello che posso aver fatto io più o meno alla stessa età.

La location è quella della continuity<sup>1</sup> valdarnese, dove Santoni ha ambientato diversi suoi romanzi, fra cui quello che ha decretato il suo successo, *Gli interessi in comune*, dove il Mella già si era distinto per la sua “fattanza”. E anche *Muro di casse*, dedicato alla cultura dei festival illegali di musica techno, luoghi d'elezione per l'assunzione di ogni tipo di sostanza, ripescava personaggi di quel contesto.

Proprio questa analogia tracciata da Santoni nei suoi due romanzi pubblicati con Laterza fra due sottoculture così distanti come i giochi di ruolo e i rave party ci permette di inquadrare *L'impero del sogno*: la posta in gioco è l'iniziazione all'età adulta. La questione di fondo è il modello di adulto che manca per le nuove generazioni, quelle dalla nostra in giù.

Se ne accorge Flavio Pintarelli, autore di un articolo dal titolo eloquente: *È ora di crescere: L'impero del sogno di Vanni Santoni*. Un articolo che parte da un'ossessione tipica della mia generazione, la nostalgia del passato che ha cominciato ad attanagliarci non appena abbiamo iniziato a intravedere i trent'anni e che ormai si è cronicizzata nei nostri cuori, come dimostra il successo editoriale di Zerocalcare, fumettista venuto dai centri sociali e anche lui nostro coetaneo (di me, di Santoni, del Mella), che ha costruito una carriera sulla nostalgia dei cartoni animati anni ottanta e dei videogiochi anni novanta.

Siamo appesantiti dall'immaginario dell'infanzia e dell'adolescenza da cui non riusciamo a liberarci perché non abbiamo avuto modelli credibili di adultità, ci dice Pintarelli. Gli adulti nel romanzo vengono rappresentati come figure assenti (il padre) o ossessive e distruttive (cos'altro crede di ottenere la madre del Mella continuando a mortificarlo, se non che lui rimanga lì piantato in casa?). E nell'immaginario, accanto agli alieni e ai draghi di *Dungeons&Dragons*, compaiono i Circoli e le Logge, i furbetti e i corrotti che appestano il paese e che la nostra generazione, cresciuta dai magistrati orfani di mani pulite e dai professori orfani del sessantotto, non può vedere di buon occhio

e non possono costituire un modello credibile di adulto.

E allora non rimane altro che fare piazza pulita di questo immaginario decadente prima che diventi il motore di una nuova ondata reazionaria come è già accaduto negli Stati Uniti. La campagna elettorale di Trump è stata infatti supportata dall'Alt-right, la destra alternativa che fra i vari brodi di coltura ha avuto i siti frequentati dai dipendenti da videogiochi e immaginari tossici all'ultimo stadio che hanno invaso internet con la loro sagacia comunicativa, costituendo quindi un movimento almeno in parte spontaneo, che ha intercettato i bisogni di un ceto di asociali rancorosi, razzisti, sessisti e omofobi. Si parla prevalentemente di maschi adulti che non sono riusciti appunto nel passaggio all'età adulta e sono rimasti incastrati in una adolescenza senza fine. La stessa cosa che succede molte volte con la dipendenza da sostanze. Ed è forse questa la connessione, aggiungo io, che Santoni ha colto.

Alla distruzione deve seguire poi una nuova creazione che approfitti del fatto che la postmodernità ha fatto piazza pulita di ogni oggetto sacro: gli antichi dei sono morti, uccisi dal Mella e da tutti quelli come lui, che non si consacrerebbe mai neppure davanti ad una dea vivente; resta solo da inventarsi un nuovo mondo. Da zero. Una grandissima opportunità.

Già, inventare un mondo da zero: ma come? La stessa bambina divina viene imbottita dello stesso immaginario che il Mella sta distruggendo mentre lei si divora libri e fumetti, per poi produrre, questo Santoni lo sa benissimo, un mondo fantasy che è praticamente un incastro di citazioni di altro fantasy come *Il nome della rosa* è un incastro di citazioni di testi medievali.

È qui che l'articolo di Pintarelli, per me molto buono nelle premesse e nello svolgimento, perde mordente e fallisce fatalmente nelle conclusioni. Ed è un peccato perché invece nel libro c'è più di una traccia importante nella giusta direzione.

Il fallimento per me consiste nel fatto che non si può semplicemente costruire da zero. Perché non esiste una

condizione del genere. Quello che c'è oggi è solo in apparenza un deserto. A livello dei rapporti sociali, delle relazioni umane e di tutte le cose che rendono la vita degna di essere vissuta forse sì, ma tutto questo è sostituito da altro: io lo chiamo, seguendo il lignaggio e il linguaggio situazionista, lo spettacolo delle merci, nel quale siamo tutti immersi. Il fatto di non raggiungere mai l'età adulta, che non esistono riti di passaggio, non è casuale, è il prodotto di un processo storico ben preciso che ha portato all'affermazione di un capitalismo di natura spettacolare dove la vita vera viene sostituita con parvenze mercificate e mercificanti, apparenze di stili di vita che nei fatti non sono altro che stili di consumo. Quindi, per creare un nuovo mondo bisogna distruggere veramente il vecchio mondo, non soltanto i suoi simulacri ma le sue radici materiali nello sfruttamento dell'uomo e della natura. Insomma, per diventare adulti va fatta una rivoluzione.

Ed ecco alcune tracce che ci fornisce Santoni.

Il Mella si trova a dover affrontare intere squadre di archetipi che gli vogliono fare le scarpe. Ma non tutti. Alcuni lo aiutano. Chi? I sapienti e le streghe. Se i padri e le madri non sono credibili, toccherà rivolgersi ai nonni e alle nonne. Quando l'ho fatto notare all'autore questo mi ha dato ragione e ha aggiunto: vedi? È l'inconscio! Per me questo è stato un passaggio decisivo. Infatti, a differenza del Mella, saprei chi mettere sui seggi dei sapienti e delle streghe, che sarebbero per me occupati da persone che conosco più o meno direttamente e non da figure generiche. Il confronto diretto con streghe e sapienti è stato fondamentale per la mia crescita personale.

E poi il finale.

Credo che l'Uomo in camicia sia uno dei più bei nemici, antagonisti, *villain* si dice in gergo usando un inglesismo, che abbia mai incontrato.

Maledetto uomo in camicia! Che la sfanga sempre anche quando Gemma gli fa piovere in testa l'inferno scatenando una vera e

propria apocalisse sulla testa dell'esercito dei Circoli e delle Logge. L'uomo in camicia, un Cristian de Sica con il suo sorriso da culo, un Renzi, paraculo e viscido, un Minniti, spietato sicario ma con la battuta pronta. È il trionfo del cinismo goliardico, del disincanto assoluto, dove neppure il potente sa più quello che fa ma si affida all'automatismo del sistema per trarne qualche piccolo privilegio, è il prototipo del galoppino, dell'apprendista della moderna stregoneria del capitale.

Maledetto Uomo in camicia! Che non può essere sconfitto per sempre se non diventando come lui, se non prendendone il posto. È l'agente della prigione di ferro che Philip Dick ha visto nei suoi deliri e di cui parla nell'esegesi di *Valis*, di quell'Impero che dalla fondazione di Roma, ci ammonisce il grande scrittore di fantascienza, non è mai finito. È l'incarnazione del dominio impersonale di cui siamo tutti preda.

No, non è diventando dei supereroi che sconfiggeremo questa gente. Perché il prezzo del potere necessario per sconfiggere l'uomo in camicia è troppo alto, il Mella lo capisce e decide per l'unica soluzione possibile: la rinuncia all'ego, il segreto del passaggio iniziatico.

Già, ma dopo? Il libro giustamente non lo dice e il finale resta aperto a molteplici interpretazioni. È successo davvero o è tutto frutto delle allucinazioni del protagonista? È il sogno che ha prevalso sulla realtà o è la realtà stessa a diventare onirica seguendo le logiche dei sogni? Il fantasy sconfinerà nella *continuity* valdarnese?

Ma dopo non c'è nessun dopo: la rivoluzione non è questo. Non è uno stato di cose che si instaura, ma il movimento reale che supera l'esistente.

E però... però la rivoluzione è sempre un processo collettivo, condiviso. Il suicidio, quando si è superata una certa soglia di consapevolezza, è l'unica via se si è da soli. E sono diversi i pensatori caduti che lo testimoniano. Non si supera l'esistente in solitudine, specie se non è la solitudine del picco innevato ma del

centro commerciale.

E allora a chi chiedere aiuto per superare i passaggi necessari a raggiungere l'età adulta? I sapienti e le streghe, cosa rappresentano veramente?

Fra gli adulti rapaci non ci sono solo i Circoli e le Logge, i massoni e i cospiratori, ci sono anche gli Investigatori, che rappresentano la scienza: questi scienziati sbirri sono, insieme a quegli altri, l'incubo di qualsiasi teorico della cospirazione. Non ci si può fidare di una scienza messa completamente al servizio delle logiche del dominio.

I sapienti e le streghe rappresentano dunque non solo i nonni e le nonne ma anche forme di sapere meno compromesse, saperi più antichi e tradizionali. I sapienti, vecchi noiosi e pedanti, danno però al Mella la dritta su dove andare a pescare gli antichi dei per ucciderli. Capito i vegliardi? E le streghe, le streghe! Danno protezione, istruiscono i due fuggiaschi su come sfuggire ai Circoli e le Logge che attendono in agguato al *pendolino club* della stazione di Milano. E dove sennò?

Il resto a voi giovani, sembrano dire.

E qui è il momento di tracciare un'analogia col precedente libro che abbiamo letto insieme al circolo di lettura di Oriss: *Cassandra* di Christa Wolf. Nel mio commento avevo individuato una coppia di anziani e una coppia di giovani che riempivano il casellario a quattro derivato dall'incrocio dei due ordinatori fondamentali della cultura umana, l'asse maschio-femmina e quello anziano-giovane.

Per quanto riguarda gli anziani il parallelismo torna perfettamente: Anchise è un vecchio saggio, non sfingerebbe certo a sedere sui seggi dei sapienti, Arisbe è una strega. Mi riservo di pronunciarmi sul parallelismo fra Cassandra e Livia, la coprotagonista femminile che affianca il Mella nei suoi scontri titanici, che in effetti è sempre foriera di profezie sinistre e alla fine morirà sacrificandosi per salvare il Mella e la bambina miracolosa. Anche quello fra Enea e il Mella non mi dice nulla.

Mi dice molto invece mettere a fianco il Mella e Cassandra: entrambi arretrano di fronte al sacro che si manifesta in maniera speculare, legata al genere. Per Cassandra il rifiuto del contatto col sacro assumeva le sembianze del rifiuto dello stupro divino da parte di Apollo. Per il Mella si manifesta nella forma del rifiuto di consacrarsi alla dea con cui poi giacerà. Di sottomettersi all'eterno femminile insomma, di non onorarlo quindi come si deve.

Sembra insomma che la chiave per accedere all'età adulta sia un incontro pieno e sconvolgente col sacro, una messa in discussione delle proprie convinzioni attraverso il contatto con una dimensione che non parla la lingua degli umani e che ci sovrasta senza che noi la percepiamo direttamente.

Ma c'è di più: perché il Mella non vuole consacrarsi alla dea bambina? Perché vuole trasmetterle il valore della laicità, del disincanto. È il momento in cui, più di tutti gli altri, agisce da padre volendo col proprio esempio trasmettere un insegnamento. Poi la bambina crescerà in fretta e da figlia diverrà amante, solo un altro sogno proibito che si realizza.

A parte l'assurdità di volere insegnare il disincanto a una dea, il tipico doppio legame che può portare alla follia e quindi alla creazione di un mondo folle quale in effetti è quello di *Terra ignota*, il dittico fantasy di cui *L'impero del sogno* costituisce il prequel, si potrebbe notare che si tratta di una forma dello stesso cinismo goliardico espresso dall'Uomo in camicia. Forse il Mella non può sconfiggere l'uomo in camicia perché è solo, senza protezioni contro la cattura stregonica di coloro che sanno e che hanno capito come gira il mondo, ed è solo perché rappresenta la stessa identica mentalità che lo ha allontanato dal sacro. Quindi è troppo tardi, il Mella è già l'Uomo in camicia. Capito questo non può che suicidarsi.

“Colui che non vive con *persuasione non può non obbedire perché ha già obbedito.*” Diceva Carlo Michelstaedter, filosofo morto suicida a ventitré anni nel 1910. Uno dei tanti che si sono trovati soli in un eccesso di consapevolezza. Un altro che si è trovato da solo nel

deserto, perché era andato troppo oltre. Non si sta in piedi da soli. E chi invece riesce a stare da solo nel deserto e diventa come un dio, non ha una sorte migliore, perché non c'è discesa possibile dal Calvario. No, ancora una volta: non è diventando dei supereroi che si sconfigge l'Uomo in camicia.

E se invece il Mella si fosse consacrato? Livia non sarebbe morta? Avrebbero affrontato insieme l'Uomo in camicia sotto l'egida della dea, sconfiggendolo senza doversi sacrificare? Il prezzo della sopravvivenza è onorare come si deve il sacro femminile?

E se così fosse la domanda rimbalza anche su Cassandra, implicita nel commento al romanzo precedente: e se Cassandra si fosse fatta penetrare dal dio, sarebbe stata ascoltata? Troia non sarebbe caduta? E le cose sarebbero andate meglio per questo?

Ancora una volta la chiave per diventare adulti, per uscire finalmente dallo stato di minorità da cui Kant ci voleva sollevare con il rischiaramento di cui lui per primo riteneva di dover limitare la portata con la critica, passa per il riconoscimento dei nostri limiti umani davanti all'ignoto e alle sue sfuggenti logiche, la disponibilità ad accoglierlo e riconoscerlo senza pretendere di dominarlo.

E questo riconoscimento assume i caratteri di un modo diverso di relazionarsi all'altro genere. Perché? Perché l'altro genere è l'alterità più prossima, che vediamo tutti i giorni ma che non capiremo mai fino in fondo. Imparare a rispettare l'altro rinunciando al desiderio di dominarlo è il primo passo per rispettare tutto ciò che eccede il nostro comodo personale, una merce davvero rara in mezzo all'odierna fantasmagoria della merce.

Concludo spezzando una lancia a favore dei giochi di ruolo. Anche io sono stato un Master. Anche io ho sedotto i miei amici perché diventassero i miei giocatori ed entrassero nel mondo da me progettato. Anche io ho passato le notti a disegnare con la mente interi mondi immaginari.

È difficile spiegare la vertigine che si prova a tenere un intero

mondo fra le proprie dita. Come è difficile spiegare la tensione che attraversa il corpo mentre dalla tua concentrazione dipende la tenuta di consistenza di quel mondo e dalla tua immaginazione la sua profondità, che contemporaneamente devi catturare l'attenzione e la concentrazione altrui, altrettanto fondamentali per la tenuta del mondo, stimolando l'immaginario dei giocatori.

Il Master in teoria potrebbe distruggere i personaggi della storia da un momento all'altro, come da un momento all'altro potrebbe farli trionfare, fare di loro delle divinità. Può riscrivere la storia e operare ogni sorta di capovolgimento della trama, rendendola insensata. Ma che gusto ci sarebbe? Si tratta invece di un delicato lavoro di equilibrio, prima di tutto con l'elemento aleatorio: i dadi sono imparziali come la sorte, ma solo i giocatori lanciano i dadi davanti agli altri, non il Master, che lancia in segreto coperto dal suo proverbiale schermo che lo distingue da tutti gli altri.

I lanci di dado del Master sono inappellabili, eppure non deve abusare di questo suo potere per non snaturare il gioco. A volte cambia un lancio, a volte segue invece l'imprevisto, il successo clamoroso o il fallimento grottesco che aizza immediatamente il fuoco dell'immaginazione.

Se il gioco di ruolo non è un gioco ma un rito, il Master è l'iniziato che conosce le regole per portarlo avanti. Quindi è simile a un operatore che tiene in piedi un dispositivo di interazione col sacro, sia esso tradizionale o di nuova foggia. Verosimilmente le capacità che sviluppa possono essere dunque messe al servizio della salute, ma anche della cattura stregonasca, tendenza che fino a ora ha prevalso, si potrebbe dire.

Per quanto mi riguarda devo dire che ultimamente mi sto distaccando da questi universi immaginari, ci torno solo di quando in quando. Ultimamente, e per me è molto strano a dirsi, preferisco la vita reale. Ma ciò mi è possibile solo perché sono riuscito ad assottigliare un po' la linea di confine fra l'immaginazione e la realtà, presupposto per ogni processo trasformativo. La realtà risulta perciò meno rigida, più malleabile.

Di conseguenza risulta anche più accettabile. In questo clima da antivigilia dell'Apocalisse, degno di Cassandra, mi concedo il lusso della speranza in un mondo diverso e migliore di quello attuale.

E credo di esserci riuscito anche spingendomi al limite con la creazione di universi fantastici, provando a vedere fin dove poteva arrivare la mia immaginazione, una volta compresa con la mia pratica di Master la possibilità infinita che ha la mente di spingersi ben aldilà del conoscibile grazie alla fantasia. L'esperienza di provare a scrivere il male, ad esempio, è stato per me un momento importante di crescita e di conoscenza di me stesso.

Ma non sarei riuscito ad attraversare simili passaggi proficuamente se non ci fosse stata la presenza di custodi della soglia che separa il mondo ordinario da ciò che c'è là fuori, oltre i confini di ciò che conosciamo con i mezzi della ragione, di persone affidabili che mi aiutassero a elaborare il senso di processi che certe volte sono stati anche turbolenti. Se non ci fossero stati i sapienti e le streghe, insomma, che come hanno aiutato il Mella hanno aiutato anche me.



ORISS Organizzazione Interdisciplinare Sviluppo e Salute  
[www.oriss.org](http://www.oriss.org) [info@oriss.org](mailto:info@oriss.org)