

ARIEL DORFMAN
ARMAND MATTELART

COME LEGGERE PAPERINO

Ideologia e politica nel mondo di Disney



FELTRINELLI

L'idea borghese del lavoro intellettuale come non produttivo insiste da un lato nel mantenere la dicotomia consacrata dalla divisione sociale del lavoro, dall'altro nell'emarginarlo dai conflitti che scoppiano necessariamente nella produzione di beni materiali. Apparentemente ci sono territori dell'umano in cui la lotta di classe non esiste. Per esempio negli attributi assegnati all'infanzia: purezza, ingenuità. **Come leggere Paperino** dimostra il contrario: **nulla sfugge all'ideologia**. Nulla, quindi, sfugge alla lotta di classe.

Il libro tende a smascherare i meccanismi con cui l'ideologia borghese si riproduce attraverso i personaggi di Disney. L'analisi indaga sulla struttura dei fumetti, mostra l'universo di **doppi significati** in essi nascosti, che svolgono un ruolo fondamentale per la comprensione del messaggio. Paperino è la metafora del pensiero borghese che penetra insensibilmente nei bambini attraverso tutti i canali di formazione della struttura mentale. È la manifestazione simbolica di una cultura che incentra tutti i suoi significati sull'oro e lo rende innocente staccandolo dalla sua funzione sociale. Qui il denaro non appare come elemento di rapporto tra il capitalista e la società, passibile quindi di ingiustizie. L'ansia di denaro di Paperone è solo una perversione individuale. Sulla stessa linea, tutti i personaggi disneyani emergono come individualità psicologiche e non come prodotti di rapporti sociali. Accanto all'avaro esistono l'inventore, i cattivi, i buoni. Sono comportamenti **astratti** e non funzioni concrete di una realtà sociale.

Siamo ormai lontani dall'aneddoto Disney: siamo nel campo della **politica**. Non per nulla la stampa mondiale si è largamente interessata a questo libro. "France Soir," dedicandovi un articolo, lo ha intitolato a tutta pagina "Paperino contro Allende" e l'Associated Press, parlandone istericamente, ne ha citato questa frase: "Finché la sua figura sorridente passerà innocentemente per le strade del nostro paese, finché Paperino sarà potere e rappresentazione collettiva, l'imperialismo e la borghesia potranno dormire sonni tranquilli."

Ariel Dorfman, critico letterario, è nato in Cile nel 1942. Si occupa particolarmente di letteratura per l'infanzia. Il suo ultimo libro s'intitola **Imaginación y violencia en America**. Armand Mattelart, sociologo, è nato in Belgio nel 1936 e risiede in Cile dal 1962. Ha scritto molti libri sull'imperialismo culturale nei paesi sottosviluppati e sui mass media. La sua opera più recente è **Comunicación masiva y revolución socialista**. Entrambi sono professori all'Università del Cile.

35



Titolo dell'opera originale

Para leer al Pato Donald

Copyright © by Ariel Dorfman e Armand Mattelart
Ediciones Universitarias de Valparaíso - Chile

Questo libro è stato pubblicato sotto gli auspici
del Centro de Estudios de la Realidad Nacional,
CEREN, dell'Universidad Católica de Chile.

*Traduzione dallo spagnolo di
Gianni Guadalupi*

Prima edizione italiana: giugno 1972

Copyright by

©

Giangiaco Feltrinelli Editore
Milano

ARIEL DORFMAN
ARMAND MATTELART

COME LEGGERE PAPERINO

Commento al libro di Héctor Schmucler

FELTRINELLI

Vietato a maggiorenni e minorenni

Qui: Svegliati, zio Paperino.

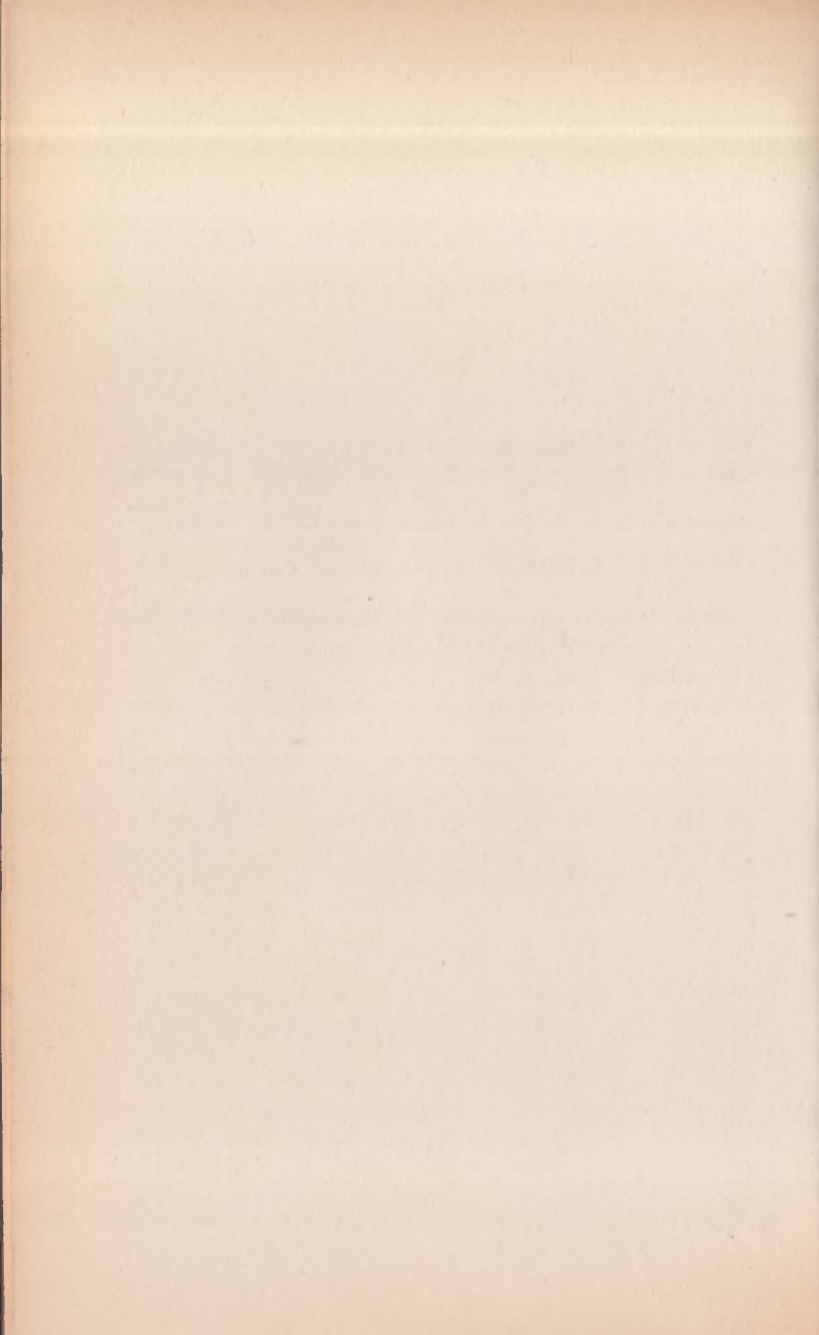
Quo: Davvero... quel tipo così simpatico non sembrava un ladro di gioielli.

Paperino: Non sempre la gente è quello che sembra.

(“Disneylandia” n. 452, p. 7)

I Bassotti: Come osate ridere dell’aspetto fisico di qualcuno, dannati farabutti?

(“Disneylandia” n. 443, p. 14)



Pro-logo per papero-logi

Il lettore che apre questo libro si sentirà certamente sconcertato. Forse non tanto perché vede messo a nudo uno dei suoi idoli, ma piuttosto perché il tipo di linguaggio usato qui tenta di spezzare la falsa solennità in cui la scienza in generale avvolge il suo operato. Per raggiungere la conoscenza, che è una forma del potere, non possiamo continuare a sottoscrivere, bendati e imbavagliati, i rituali di iniziazione con cui le sacerdotesse della "spiritualità" proteggono e legittimano i loro diritti, esclusivi, a pensare e ad avere un'opinione. Così, anche quando si tratta di denunciare le menzogne correnti, i ricercatori tendono a riprodurre nel loro linguaggio la stessa dominazione che vogliono distruggere. Questa paura della follia delle parole, del futuro come immaginazione, del contatto permanente col lettore, questa paura di rendersi ridicoli e di perdere il proprio "prestigio" presentandosi nudi davanti al loro ristretto pubblico particolare, traduce la loro avversione alla vita, e in definitiva alla realtà totale. Lo scienziato vuol studiare la pioggia ed esce con l'ombrello.

Naturalmente non si tratta qui di negare la razionalità scientifica, o la sua specificità, né di instaurare un rozzo populismo, bensì di rendere la comunicazione più efficace, e di riconciliare il piacere con la conoscenza.

Ogni lavoro veramente critico significa tanto un'a-

nalisi della realtà quanto un'autocritica del modo in cui si pensa di comunicarne i risultati. Non è un problema di maggiore o minore complessità, di maggiore o minore oscurità, ma di un atteggiamento che considera la scienza stessa come uno degli oggetti dell'analisi.

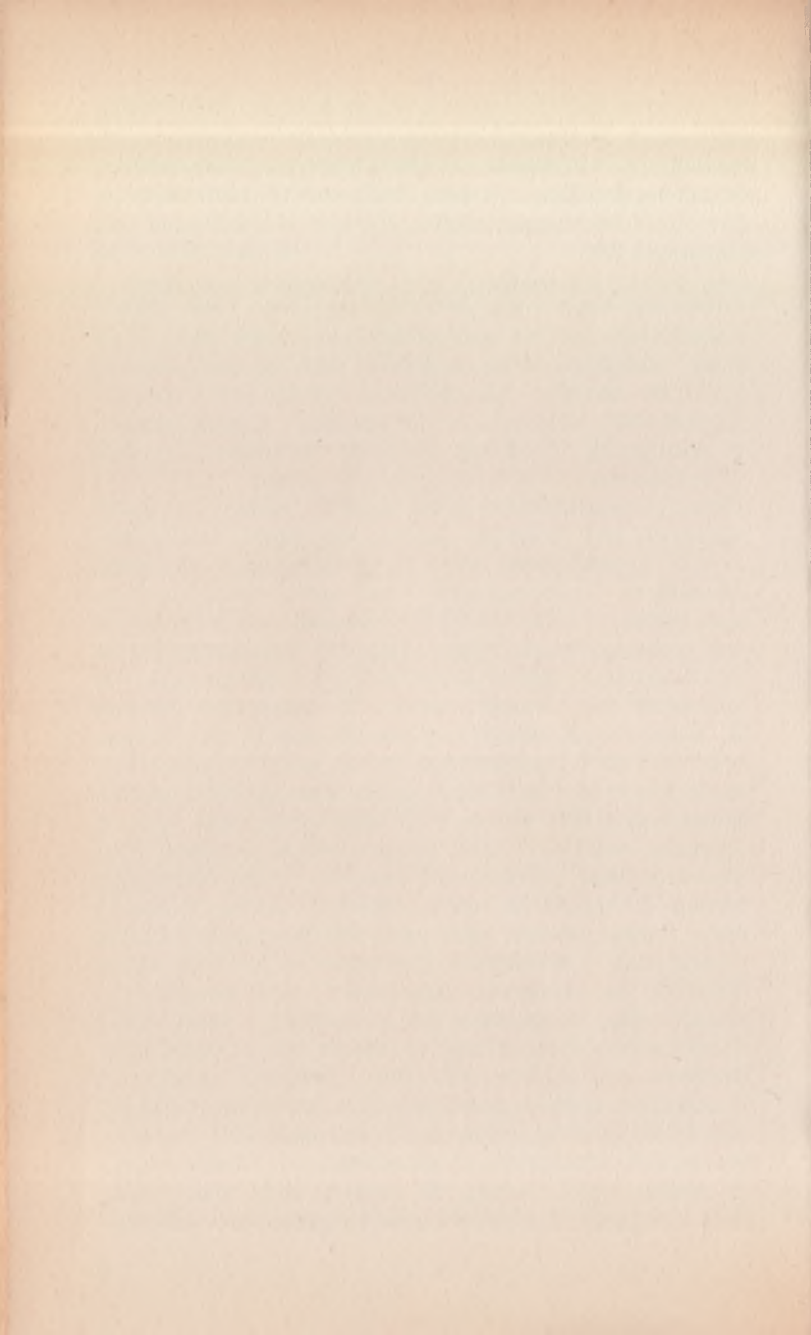
Questo esperimento, che i lettori dovranno giudicare non come consumatori ma come produttori, è stato agevolato dall'unione di due ricercatori, rimasti fino ad ora isolati in aree prefissate dalla divisione del lavoro intellettuale, scienze sociali e scienze umane; unione che ha costretto ciascuno dei due ad assumere un altro modo di affrontare la realtà e i mezzi per conoscerla e comunicarla. Qualcuno, male abituato dall'individualismo, potrà rastrellare frase per frase, capitolo per capitolo, cercando e ritagliando ciò che appartiene a ciascuno dei due, forse con l'intenzione di restaurare quella divisione sociale del lavoro che lo lascia tanto comodamente installato nella sua poltrona o nella sua cattedra. Questo libro, a meno di usare un isterico computer che separi lettera per lettera, è uno sforzo di concezione e di redazione comune. Il prossimo compito che ci proponiamo è di dare una divulgazione ancora più massiccia alle idee che stanno alla base di questo libro, e che sfortunatamente non possono essere capite, dato il livello culturale dei nostri paesi, da tutti i lettori cui vorremmo arrivare. Il ritmo di penetrazione di massa di queste critiche non può obbedire alla stessa norma piazzaiola con cui la borghesia volgarizza i suoi valori.

Ringraziamo i compagni studenti del CEREN (Università Cattolica) e del seminario sulla "sottoliteratura e sul modo di combatterla" (Facoltà di Spagnolo, Università del Cile) per i loro costanti apporti individuali e collettivi a questa tematica.

Ariel Dorfman, membro della sezione Pubblicazioni infantili ed educative di Quimantú, ha potuto partecipare alla stesura di questo libro grazie al sussidio concessogli dalla Facoltà di Spagnolo del-

l'Università del Cile, e così pure Armand Mattelart, capo della sezione Ricerche e valutazioni delle comunicazioni di massa di Quimantú e professore-ricercatore del Centro studi della realtà nazionale.

4 settembre 1971.



INTRODUZIONE

Istruzioni per diventare generale del Club di Disneylandia

“Il mio cane diventa un famoso salvatore di vite, e i miei nipotini saranno brigadieri generali. A quale maggior onore può aspirare un uomo?”

(Paperino, in “Disneylandia” n. 422)

“Piccoli ranocchi, un giorno sarete grandi rane e sarete venduti sul mercato a prezzi altissimi. Preparerò un cibo speciale per accelerare il vostro sviluppo.”

(Paperino, in “Disneylandia” n. 451)

Sarebbe falso affermare che Walt Disney è un semplice commerciante. Non si tratta di negare la massiccia industrializzazione dei suoi prodotti: film, orologi, ombrelli, dischi, saponette, altalene, cravatte, lampade, eccetera, inondano il mercato. Fumetti su cinquemila giornali, traduzioni in più di trenta lingue, letti in cento paesi. Solo in Cile, secondo la rivista stessa, queste produzioni culturali reclutano e soddisfano ogni settimana più di un milione di lettori, e, mutata ora nella Empresa Editoria Pinsel (Publicaciones Infantiles Sociedad Editora Ltda.), la casa editrice Zig-Zag rifornisce tutto il continente latinoamericano di pubblicazioni marca Disney.

Su questa base di operazioni nazionale, in cui tanto si vocifera degli oltraggi (e sinonimi: intimi-

dire, coartare, reprimere, minacciare, calpestare, eccetera) alla libertà di stampa, questo gruppo economico, in mano a finanziari e filantropi del regime precedente (1964-1970), meno di un mese fa si è permesso il lusso di innalzare parecchi dei suoi prodotti quindicinali al rango di settimanali.

Al di là delle quotazioni in borsa, le loro creazioni e i loro simboli sono diventati una indiscutibile riserva del patrimonio culturale dell'uomo contemporaneo: i personaggi sono entrati in ogni casa, stanno appesi ad ogni parete, vengono abbracciati come pupazzi o sui cuscini, e in cambio invitano gli esseri umani ad appartenere alla grande famiglia Disney, al di là delle frontiere e delle ideologie, al di qua degli odi e delle differenze e dei dialetti. Su questo passaporto si omettono le nazionalità, e i personaggi diventano il ponte sovranazionale attraverso il quale gli esseri umani comunicano tra loro. In questo clima di entusiasmo e tenerezza, ci dimentichiamo del marchio di fabbrica registrato.

Disney è dunque parte — a quanto sembra, immortale — della nostra abituale rappresentazione collettiva. In più di un paese si è accertato che Topolino supera in popolarità l'eroe nazionale di turno.

Nel Centroamerica, protagonisti dei film programmati dall'AID per propagandare gli anticoncezionali sono i personaggi del "Mago della Fantasia." Nel nostro paese, dopo il terremoto del luglio 1971, i bambini di San Bernardo hanno mandato ai loro amichetti terremotati di San Antonio fumetti disneyani e caramelle. E l'anno scorso una rivista femminile cilena proponeva di assegnare a Disney il Premio Nobel per la Pace.

Nessuna meraviglia, quindi, se qualunque insinuazione sul mondo di Disney viene accolta come un affronto alla moralità e alla civiltà tutta. Mormorare contro Walt significa minare l'allegro e in-

nocente mondo dell'infanzia, del cui palazzo egli è guardiano e guida.

Appena uscita la prima pubblicazione per l'infanzia dell'Editorial del Estado, scesero immediatamente in lizza i difensori. Eccone un esempio (da "La Segunda," 20 luglio 1971)¹:

Dal microfono di un'emittente della capitale la voce di un giornalista ha colpito duro. Fra lo sgomento degli ascoltatori, ha annunciato che Walt Disney verrà proscritto dal Cile. Ha detto che gli esperti della presa di coscienza sono giunti alla conclusione che i bambini cileni non possono pensare, né sentire, né amare, né soffrire, attraverso gli animali.

Di conseguenza, in sostituzione di zio Paperone, di Paperino e dei suoi nipotini, di Pippo e di Topolino, noi grandi e piccini dovremo in futuro abituarci a leggere e a seguire fumetti che descrivano la nostra realtà nazionale, la quale, se è come la dipingono gli scrittori e i "panegiristi" dell'epoca che stiamo vivendo, è violenta, amara, crudele, odiosa. La magia di Walt Disney stava proprio nel mostrare il lato allegro della vita. Ci sono sempre, fra gli esseri umani, personaggi che assomigliano a quelli dei fumetti di Disney.

Paperon de' Paperoni è il miliardario avaro di qualunque paese del mondo che tesaurizza denaro e viene colto da infarto ogni volta che qualcuno tenta di piluccargli un centesimo; ma che, nonostante tutto, mostra tratti di umanità che lo redimono agli occhi dei nipoti.

Paperino è l'eterno nemico del lavoro e vive in funzione del potente zio. Pippo non è altro che l'ingenuo e malaccorto uomo comune vittima delle sue stesse goffaggini, che non danneggiano nessuno ma fanno ridere.

Il Lupo Cattivo e Lupetto sono l'ideale per insegnare ai bambini a distinguere il bene dal male, con simpatia, senza odio. Infatti lo stesso Lupo Cattivo, venuta l'occasione di mangiarsi i tre porcellini, ha dei rimorsi di coscienza che gli impediscono di consumare i suoi soprusi.

Topolino, infine, è il personaggio di Disney per antonomasia. Esiste forse un essere umano che non abbia sentito un tuffo al cuore durante gli ultimi quarant'anni alla sola comparsa di Topolino? Una volta l'abbiamo visto persino nei

¹ "La Segunda," Santiago, 20 luglio 1971, p. 3.

panni dell'“apprendista stregone” in un indimenticabile film che fece la delizia di grandi e piccini, senza che si perdesse una nota della magistrale musica di Prokofiev (*Nota: si riferisce certamente al musicista Paul Dukas*). E che dire di *Fantasia*, quella prodigiosa lezione d'arte applicata alla pellicola da Disney, mentre la bacchetta di Leopold Stokowski muoveva gli artisti, l'orchestra, gli scenari, i fiori e tutte le figure animate? E si badi che, per dare maggior risalto a una delle scene, toccò nientemeno che agli elefanti eseguire, in modo graziosissimo, “La danza delle libellule” (*Nota: si riferisce certamente alla “Danza delle ore”*).

Com'è possibile dire che non si possono educare i bambini facendo parlare gli animali? Non li si è forse visti intavolare teneri dialoghi con quei simpaticoni dei loro cani e gatti, e questi non si adeguano ai loro padroni, dimostrando, con i movimenti delle orecchie o con le fusa, di capire e di assimilare i messaggi e gli ordini loro impartiti? Forse che le favole in cui sono gli animali a dirci come agire e comportarci nelle più varie circostanze non sono piene di validi insegnamenti?

Ce n'è una, per esempio, di Tomás de Iriarte, che ci mette in guardia dal pericolo di adottare atteggiamenti rigidi o costrittivi nei riguardi di chi produce cultura per il pubblico. Non sempre la massa accetta a scatola chiusa quello che le viene offerto.

Chi ha dettato queste parole è il docile portavoce di qualcuna delle idee sull'infanzia e la letteratura infantile prevalenti nel nostro ambiente. Anzi tutto, è implicito che nel campo del divertimento non deve entrarci la politica, e meno ancora trattandosi di bambini. I giochi infantili hanno regole e codificazioni loro proprie: è una sfera autonoma ed extrasociale (come la famiglia disneyana), che si costruisce in accordo con le necessità psicologiche dell'essere umano che gode di quell'età privilegiata. Dato che il bambino dolce, mite, estraneo alle cattiverie dell'esistenza e agli odi e rancori di coloro che votano, è apolitico e sfugge ai risentimenti ideologici dei grandi, ogni tentativo di politicizzare questo spazio sacro finirà per introdurre la perversità dove ora regnano la felicità e la fantasia: come gli ani-

mali, i quali, infatti, non risentono delle vicissitudini della storia e non appartengono alla destra né alla sinistra, ma sono designati a rappresentare un mondo privo di schemi socioeconomici. I personaggi sono modellati sugli uomini comuni, che si incontrano tutti i giorni in tutte le classi, paesi ed epoche. È quindi possibile leggervi un sottofondo morale: il bambino impara il cammino etico ed estetico adeguato. È crudele e inutile strapparli al suo recinto magico, perché questo corrisponde alle leggi di madre natura: i bambini *sono* così, i disegnatori e gli sceneggiatori interpretano in modo esperto e saggio le norme di comportamento e il desiderio di armonia che l'essere umano possiede a quell'età per ragioni biologiche.

È evidente, quindi, che ogni attacco a Disney significa un ripudio di quella concezione del bambino che abbiamo ricevuto come valida ed elevato a legge in nome della condizione umana eterna e immutabile.

Ci sono anticorpi *automagici* che inglobano negativamente ogni aggressore in funzione dei valori che la società ha instillato nella gente, nei suoi gusti, riflessi e opinioni, riprodotti quotidianamente a tutti i livelli dell'esperienza, e che Disney non fa altro che portare al loro apice commerciale. L'eventuale oppositore viene condannato a priori da quella che si è convenuto di chiamare l'"opinione pubblica," la quale pensa e dà il suo consenso secondo gli insegnamenti impliciti nel mondo di Disney, e che ha già organizzato la sua vita sociale e familiare in base a tali insegnamenti.

È probabile che già il giorno dopo la pubblicazione di questo libro, usciranno degli articoli che ne stigmatizzeranno gli autori. Per facilitare il compito ai nostri avversari e per uniformare i loro criteri (data la grande famiglia dei giornali della borghesia *criolla*), si suggerisce il seguente modello, tracciato tenendo conto dell'adesione dei signori giornalisti alla filosofia di quei fumetti:

Istruzioni per essere espulsi dal Club di Disneylandia

I responsabili del libro saranno definiti turpi e immorali (mentre il mondo di Walt Disney è puro), diabolicamente complicati e raffinati nella sofisticazione (mentre Walt è franco, aperto e leale), membri di un'élite svergognata (mentre Disney è il più popolare di tutti), agitatori politici (mentre il mondo di W. Disney è innocente e riunisce tutti armoniosamente attorno a tesi che non hanno nulla a che vedere con gli interessi di parte), calcolatori e astiosi (mentre Walt D. è spontaneo ed emotivo, fa ridere e ride), insidiatori della pace del focolare e della gioventù (mentre W. D. insegna a rispettare l'autorità del padre, ad amare i propri simili e proteggere i più deboli), antipatriottici (perché, essendo internazionale, il signor Disney rappresenta il meglio delle nostre più care tradizioni autoctone) e infine, coltivatori della *marxismo-fiction*, teoria importata da terre straniere da *facinorosi forestieri*,² e contraria allo spirito nazionale (perché Zio Walt è contro lo sfruttamento dell'uomo sull'uomo e anticipa la società senza classi del futuro).

MA SOPRATTUTTO, PER ESPELLERE QUALCUNO DAL CLUB DI DISNEYLANDIA, LO SI ACCUSI (REITERATAMENTE) DI VOLER LAVARE IL CERVELLO DEI BAMBINI CON LA DOTTRINA DEL GRIGIO REALISMO SOCIALISTA, IMPOSTA DA COMMISSARI POLITICI.

E con questo, incorriamo infine nella peggiore delle trasgressioni: osare mettere in dubbio l'immaginazione infantile, cioè, orrore!, discutere il diritto dei bambini a consumare una loro letteratura, che li interpreta tanto bene, fondata e coltivata per loro.

Non c'è dubbio che la letteratura infantile sia un genere come un altro, accaparrata da sottosettori specializzati all'interno della divisione del lavoro

² Parole testuali di Lupetto in "Disneylandia" n. 210.

“culturale.” Altri si dedicano ai racconti di cow-boy, alle riviste erotiche, dell'orrore, eccetera. Ma almeno queste ultime si indirizzano a un pubblico diversificato e senza volto, che compra anarchicamente. Nel caso del genere infantile, al contrario, il pubblico è attribuito a priori, specificato biologicamente.

„Pertanto questa narrativa viene prodotta da adulti, che ne giustificano i motivi, la struttura e lo stile in base a ciò che pensano sia o debba essere un bambino e arrivano persino a citare fonti scientifiche o tradizioni arcaiche (“l'eterna saggezza popolare”) per stabilire quali sono le esigenze del destinatario. Difficilmente l'adulto potrebbe proporre alla sua discendenza una letteratura che metta in crisi il futuro come lui desidera che venga costruito ed ereditato dal suo piccolo.

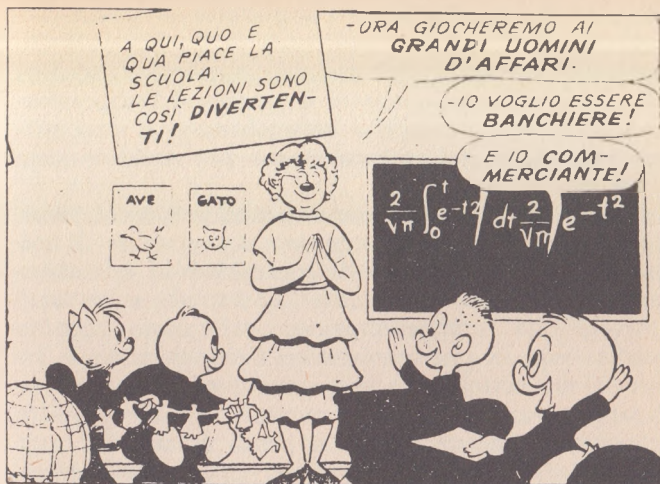
Anzitutto, per queste pubblicazioni il bambino è solitamente un adulto in miniatura. Per mezzo di questi testi, i grandi proiettano un'immagine ideale dell'infanzia, che in effetti non corrisponde soltanto alla loro necessità di uno spazio magico lontano dalle asprezze e dai conflitti quotidiani. Presupponendo in ogni esistenza una prima fase vitale estranea alle contraddizioni che vorrebbero cancellare attraverso l'immaginazione e l'evasione, architettano la loro stessa salvezza. La letteratura infantile, tutta immacolata spontaneità, bontà innata, assenza del sesso e della violenza, uterino paese di cuccagna, garantisce la redenzione degli adulti stessi: finché ci saranno bambini, ci saranno pretesti e mezzi per autosoddisfarsi con lo spettacolo dei propri sogni. Nei testi destinati ai figli, si teatralizza e si ripete fino alla sazietà un modello di rifugio interiore presupposto senza problemi. Autoregalandosi la propria leggenda, cadono nella tautologia: si guardano in uno specchio credendo che sia una finestra. Quel bambino che gioca lí sotto in giardino è l'adulto che lo sta guardando, che si sta purificando.

Così, l'adulto produce la letteratura infantile, il bambino la consuma. La partecipazione dell'apparente attore, re di questo mondo non contaminato, consiste nell'essere pubblico o marionetta del padre ventriloquo. Quest'ultimo toglie la parola alla sua progenie e si arroga il diritto, come in ogni società autoritaria, di ergersi a suo unico interprete. La collaborazione del bambino consiste nel prestare all'adulto la propria rappresentatività.

Ma un momento, signori! I bambini non *sono* forse così?

Secondo i grandi i bambini sono la prova che quella letteratura è essenziale, corrisponde a ciò che essi richiedono. Tuttavia si tratta di un circolo chiuso: i bambini sono stati formati da questa letteratura e dalle rappresentazioni collettive che la permettono e la fabbricano, ed essi — per integrarsi alla società, ricevere ricompense e affetto, essere accettati, crescere nel modo giusto — devono riprodurre quotidianamente tutte le caratteristiche che la letteratura infantile giura che essi possiedono. Il premio e il castigo sostengono questo mondo. Dietro lo zuccheroso Disney, la frusta. E dato che non gli si presenta altra alternativa (che esiste nel mondo degli adulti, ma che per definizione non è materia per i ragazzini), presumono essi stessi la naturalezza del loro comportamento, accogliendo felici la canalizzazione della loro fantasia in un ideale etico ed estetico che appare come l'unico progetto possibile di umanità. Quella letteratura si giustifica coi bambini che essa stessa ha generato: è un circolo vizioso.

Così, gli adulti creano un mondo infantile in cui poter riconoscere e confermare le proprie aspirazioni e concezioni angelicali; segregano questa sfera, fonte di consolazione e di speranza, garanzia che domani tutto sarà migliore (e uguale), e isolando quella realtà, dandole autonomia, tessono un'apparente divisione fra il magico e il quotidiano. I valori adulti vengono proiettati, come se fossero al-



tri, nei bambini, e da questi protetti senza obiezioni. I due strati (adulto e bambino) non sarebbero antagonistici: si fondono in un solo abbraccio, e la storia diventa biologia. Dato che padri e figli sono identici, crollano le basi del conflitto genera-

zionale. Il bambino-puro rimpiazzereà il padre-corrotto, con gli stessi valori del progenitore. Il futuro (il bambino) ripropone il presente (l'adulto) che a sua volta ritrasmette il passato. L'indipendenza che il padre concede benevolmente a quel piccolo territorio è il mezzo stesso per assicurarsene il dominio.

C'è di piú: questo paese semplice, piano, terso, bello, casto, pacifico, promosso a immagine di salvezza, in realtà importa di contrabbando e involontariamente il mondo adulto, conflittuale e contraddittorio. La rappresentazione di questo limpido mondo non fa che permettere l'occultamento e l'espressione sotterranea delle sue tensioni reali e faticosamente vissute. Il procreatore soffre questa scissione della sua coscienza senza essere del tutto cosciente di questa lacerazione interna. Si appropria del "fondo naturale" dell'infanzia, che egli ha rimpianto, per nascondere le fonti di ciò che egli presume sia la sua stessa deviazione dal paradiso perduto, la sua stessa caduta nel mondo. È il prezzo che deve pagare per coesistere con la sua depravazione punita. In funzione di tale modello divinizzato, si giudica e si trova colpevole: ha bisogno di quello spazio incantato-salvatore, ma non potrà mai immaginarselo con la purezza indispensabile, non potrà mai convertire se stesso in suo figlio. Questa forma di evasione gli consente di velare, ma nel contempo di esprimere i suoi problemi.

Perciò la letteratura infantile è forse il settore in cui si possono meglio studiare i travestimenti e le verità dell'uomo contemporaneo: perché è quello dove meno si pensa di incontrarli. Ed è proprio questa la ragione per cui l'adulto, roso dalla piattezza quotidiana, difende ciecamente questa fonte di eterna giovinezza: analizzare in profondità quel mondo significa distruggere i propri sogni e rivelare la propria realtà.

Così concepito, *il mondo immaginario infantile è l'utopia passata e futura dell'adulto*. Ma proprio

in quanto si costituisce nel regno interiore della fantasia, è qui, in questo modello della sua Origine e della sua Ideale Società Futura, che si riproducono liberamente tutte le caratteristiche che lo affliggono. In questo modo egli può inghiottire i suoi propri dèmoni, sempre che siano stati addolciti nello sciroppo del paradiso, sempre che viaggino col passaporto dell'innocenza, sempre che siano presentati come ingenui e senza secondi fini adulti. Ogni uomo ha l'obbligo costante di immaginarsi la propria situazione, e la cultura di massa ha concesso all'uomo contemporaneo la possibilità di alimentarsi dei suoi problemi senza dover passare attraverso le difficoltà e le angosce tematiche e formali dell'arte e della letteratura dell'élite contemporanea. È una conoscenza senza impegno, l'autocolonizzazione dell'immaginazione adulta: attraverso il dominio del bambino, l'adulto domina se stesso. Come nel rapporto sado-masochista di Paperino coi nipotini, il fedele di questa letteratura si trova preso fra la sua utopia e il suo inferno, fra il suo progetto e la sua realtà. Pretende di evadere in un altro mondo, santificato, e in realtà si aggira solo sempre più all'interno dei suoi stessi traumi, in un giro di vite senza fine.

L'immaginazione disarmata

Tutto questo si lega alla problematica della cultura di massa, che ha aperto le porte al pubblico e ha popolarizzato le tematiche, ampliando senza dubbio i centri d'interesse dell'uomo contemporaneo, ma che sta però élitizzando e allontanando sempre più le soluzioni, i metodi per raggiungere queste soluzioni, e le varie espressioni che, per un ambiente ristretto, riescono a riassumere la soffocata complessità del processo.

È pertanto essenziale che l'immaginario infantile sia definito come un dominio riservato esclusiva-

mente ai bambini (mentre il padre esiliato si diverte a guardare dal buco della serratura). Il padre dev'essere assente, senza ingerenza e senza diritti, come il bambino non ha obblighi. La coercizione sfuma per lasciar posto al magico palazzo della quiete e dell'armonia. Palazzo costruito e amministrato a distanza dal padre, che si assenta proprio per non provocare la reazione della sua prole. La sua lontananza è la condizione *sine qua non* della sua invasione totale, della sua onnipresenza. Dato che il fumetto è la proiezione del padre, la sua figura diventa superflua e persino controproducente. Egli si trasforma in uno zio prediletto che regala fumetti. La letteratura infantile stessa sostituisce e rappresenta il padre senza prenderne l'aspetto fisico. Il modello di autorità paterna è immamente alla struttura e all'esistenza stessa di tale letteratura, è sottinteso implicitamente in ogni momento. La creatività naturale del bambino, che nessun uomo sano di mente potrebbe negare, viene indirizzata, mediante la supposta assenza del padre, verso messaggi che trasmettono una concezione adulta della realtà. Il paternalismo per assenza è il veicolo inevitabile per difendere l'autonomia del mondo infantile e assicurare contemporaneamente il suo invisibile indirizzo esemplare ed esemplificatore. Le pubblicazioni infantili non sfuggono quindi a quel potere che pone le basi di tutte le relazioni sociali verticali in una società: il distanziamento rafforza l'emissione teleguidata.

La prima prova che questa visione critica è fondata, è il fatto che questa relazione padre-figlio si reitera all'interno dello stesso mondo immaginato. In generale, come si vedrà in questo studio, in parecchie occasioni, l'esperienza del lettore (bambino) rispetto all'opera che consuma ha la sua base e la sua eco nell'esperienza dei personaggi rispetto alla loro propria realtà. Così osserveremo che il bambino non solo si identifica con Paperino per ragioni tematiche, per corrispondenza di situazioni vita-

li, ma anche in quanto il suo immediato accostarsi alla lettura di Paperino, il modo e le condizioni della sua ricezione imitano e prefigurano il modo in cui Paperino vive i suoi problemi. Questa letteratura irrobustisce circolarmente il modo di accostarla proposto dall'adulto.

Pertanto, per iniziarci al mondo di Disney, cominceremo — dato che abbiamo enunciato il vincolo padre-figlio — con la grande famiglia dei paperi e dei topi.

CAPITOLO PRIMO

Zio, comprami un preservativo...

Paperina: "Se oggi mi insegni a pattinare, ti darò una cosa che hai sempre desiderato."

Paperino: "Vuoi dire...?"

Paperina: "Sì... La mia moneta del 1872."

Qui: "Uuuuuh! Completerebbe la nostra collezione, zio Paperino!"

(Conversazione in "Disneylandia" n. 433)

La prima cosa che salta agli occhi in una qualunque di queste storie è la mancanza permanente di un prodotto essenziale: i progenitori. È un universo di zii-nonni, zii, nipoti, cugini, e anche il rapporto maschio-femmina è un eterno fidanzamento. Paperon de' Paperoni è lo zio di Paperino, nonna Papera è la zia di Paperino, Paperino a sua volta è lo zio di Qui, Quo e Qua. L'altro parente immediato è il cugino Gastone, che non è assolutamente figlio di Paperone o di nonna Papera. Anche quando compare un antenato più antico, come nonno Leone, lo si chiama zio ("TR." 108).³ È facile suppor-

³ Per alleggerire il testo abbiamo usato le seguenti abbreviazioni: "D.," "Disneylandia"; "F.," "Fantasias"; "TR.," "Tío Rico"; "TB.," "Tribilín." Il nostro materiale di studio è costituito dai fumetti pubblicati dalla Empresa Editorial Zig-Zag (ora Pínsel); con una media di 2-4 avventure lunghe e medie per numero. Data la difficoltà di reperire tutti i fumetti pubblicati, abbiamo deciso di utilizzare quelli che abbiamo regolarmente acquistato dal marzo 1971, e i precedenti che abbiamo potuto trovare sul mercato dell'usato. La scelta si può considerare casuale, non solo per il nostro metodo di selezione, ma anche

re, allora, che qualunque altro membro consanguineo della famiglia appartenga automaticamente al ramo secondario. Un esempio: lo Sceicco Kuak, conosciuto anche come cugino Paper Paper ("TR." 111); lo zio Tito Mac Papp ("D." 455) e il cugino Paperoga ("D." 431). In questa genealogia c'è una manifesta preferenza per il settore maschile a scapito di quello femminile. Le donne sono nubili, con l'unica eccezione di nonna Papera presupposta vedova, senza che le sia morto il marito, dato che compare solo nel n. 424 di "Disneylandia," per non ricomparire mai più, sotto il suggestivo titolo di "La storia si ripete." Ecco la vacca Clarabella (con la fugace cugina Bellarosa, "F." 57), la gallina Clara (che a volte si trasforma, per distrazione degli sceneggiatori, in Enrichetta), la strega Amelia, e naturalmente Minni e Paperina, che, essendo le fidanzate dei personaggi più importanti, hanno le loro accompagnatrici: evidentemente nipotine.

Dato che queste donne non sono molto affettuose, e non si legano matrimonialmente, quelli del settore maschile sono per forza, e per l'eternità, celibi. Ma non solitari: anch'essi sono accompagnati da nipoti, che vanno e vengono. Topolino ha Tip e Tap, Pippo ha Gilberto (e uno zio Mc Pipp, "F." 176). Archimede ha Newton; persino i Bassotti sono seguiti dai Bassottini. I personaggi minori non hanno giovani che li accompagnino: non si hanno notizie di nipoti del cavallo Orazio, delle varie oche, eccetera, ma è pronosticabile che, se si verificherà un incremento demografico, sarà sempre realizzato attraverso mezzi extra-sessuali.

Ancora più notevole la moltiplicazione in campo infantile. In questo mondo ci sono quattro trii: i nipoti di Paperino e dei Bassotti, le nipote di Paperina, e gli immancabili tre porcellini.

perché questi fumetti sono stati prodotti all'estero e pubblicati in Cile senza tener conto della data di produzione o del copyright. La distribuzione è la seguente: 50 "D.," 14 "TB.," 19 "TR.," e 17 "F." I numeri dei fumetti esaminati sono riportati in appendice.

È ancora più grande la quantità di gemelli, siano o meno fratelli: i nipoti di Topolino ne sono un esempio. Ma la maggioranza prolifera senza ascrivere a uno zio: gli scoiattoli Cip e Ciop, i topi Gus e Jacques. Questo risulta ancor più significativo se paragonato con innumerevoli altri esempi extra-Di-sney: Porky e Petunia e nipoti; l'uccello Woody Woospecker e nipoti; il gatto Tom contro la coppia di topini.

Le eccezioni Lillo e Lupetto le vedremo a parte.

In questa desolazione di clan familiari, di coppie di solitari, dove impera l'arcaica proibizione della tribù di sposarsi all'interno di essa, dove ognuno ha la sua casa ma mai un focolare, è stata abolita ogni traccia di progenitore, maschile o femminile.

I difensori di questo mondo convertono, mediante una rapida razionalizzazione, queste caratteristiche in innocenza, castità e pudicizia. Senza voler polemizzare con una tesi che già nel XIX secolo risultava passata di moda rispetto all'educazione sessuale infantile, e che sembra più da cavernicoli conventuali che da uomini civilizzati (si noti questo linguaggio mercuriale⁴), è evidente che l'assenza del padre e della madre non obbedisce a motivi casuali. Certo che in questo modo si arriva alla situazione paradossale che per nascondere ai bambini la sessualità normale è urgente costruire un mondo aberrante, che — come si vedrà in seguito — per colmo traspira segreti giochi sessuali in più di una occasione. Sì, è terribilmente difficile capire il valore educativo di tanti cugini e zii. Ma non c'è da spremersi troppo il cervello: si può andare in cerca di altri motivi, senza disconoscere che una delle intenzioni è quella di respingere l'immagine dell'infanzia sessualizzata (e quindi toccata anche dal peccato originale).

⁴ Tipico di "El Mercurio," il più importante e diffuso quotidiano della borghesia cilena. [N.d.T.]

Anzitutto, sembra che — in omaggio alla tanto sbandierata fantasia cui Disney ci invita continuamente — sia necessario tagliare le radici che potrebbero legare questi personaggi a un'origine terrena. Si è detto che uno degli attributi piú lodevoli di queste figure è la loro normalità, la loro somiglianza con le persone comuni che incontriamo ad ogni passo. Ma perché il personaggio funzioni occorre togliergli ogni possibilità *reale* e concreta, sopprimere la sua storia personale, la nascita che prefigura la morte e pertanto lo sviluppo fra apparizione e scomparsa, i cambiamenti dell'individuo man mano che cresce. Questi personaggi, non essendo generati da un atto biologico, aspirano all'immortalità; per quanto soffrano nel corso delle loro avventure, sono stati liberati dalla maledizione del corpo.

Trascurando il passato effettivo del personaggio, come la possibilità che questo si interroghi sulla situazione generale in cui si trova, si elimina l'unica prospettiva partendo dalla quale egli potrebbe porsi fuori dal mondo in cui è immerso da sempre. Neppure il futuro gli servirà: la realtà è immutabile.

Cosí non solo scompare il conflitto di generazioni fra il bambino lettore di "Disneylandia" e il padre che gliela compra; nel testo stesso, gli zii potranno sempre essere sostituiti dai nipoti. Non essendoci padre, la sostituzione dello zio è indolore, come la sua costante destituzione. Dato che non è lui il responsabile genetico di questa gioventú, l'abbatterlo non è un atto di tradimento. È come se lo zio non fosse mai il re — dato che si tratta di favole — ma solo il reggente, che custodisce il trono per il legittimo padrone, che un giorno verrà (il giovane principe incantato).

Ma non bisogna pensare che l'assenza fisica del padre elimini automaticamente la presenza del potere paterno. Al contrario, la struttura dei rapporti fra i personaggi è molto piú verticale e autorità

ria di quella che si potrebbe trovare nella casa piú tirannica della terra dei lettori, dove la convivenza, l'amore, la madre, i fratelli, la solidarietà rendono degno e piacevole il rapporto autoritario e il rispetto degli ordini, e dove inoltre ci sono alternative di crescita e di costante ridefinizione in concomitanza col sorgere di un mondo, al di fuori della famiglia, che preme, critica e chiama. Per colmo, dato che è lo zio a esercitare questa facoltà, il potere diventa arbitrario. L'autorità del padre nella nostra società si fonda, in ultima analisi, sulla biologia (appoggiata senza dubbio dalla struttura sociale che istituzionalizza l'educazione infantile come responsabilità primaria della famiglia); l'autorità dello zio, invece, non essendo conferita dal padre (nei fumetti i nipoti non sono neppure figli di un fratello o di una sorella, inesistenti), nascendo semplicemente *de facto*, perde ogni giustificazione. È un rapporto contrattuale che prende l'aspetto di un rapporto naturale, una tirannia che non assume neppure la responsabilità della generazione. È sta-



ta sepolta anche la natura come causa di ribellione. (A uno zio non si può dire: "Sei un cattivo padre.")

In questo perimetro, nessuno ama nessuno, non c'è mai un gesto di affetto o di lealtà verso un altro essere umano. In ogni sofferenza, l'uomo è solo: non trova mai una mano solidale o un gesto disinteressato, al massimo, carità o compassione; il che equivale né piú né meno a vedere l'altro come uno



storpio, un paralitico, un vecchio, un inerme, un disgraziato che bisogna aiutare. Prendiamo il caso piú esemplare: l'attaccamento di Topolino per Pluto. Anche se evidentemente un affetto caritativo verso il cane esiste, questi sente sempre il bisogno di provare la sua utilità o il suo eroismo. In "D." 381, dopo essersi comportato nel peggiore dei modi ed esser stato punito con la reclusione in cantina, Pluto si redime acchiappando un ladro (ce n'è sempre

uno): "Sono mesi che cerchiamo questo delinquente. C'è una ricompensa di cento dollari per la sua cattura." Il poliziotto ne offre altri cento per il cane, ma Topolino si rifiuta di venderlo. "Be', Pluto, mi sei costato circa cinquanta dollari di risarcimento danni oggi pomeriggio, ma con la ricompensa mi resta un buon guadagno." Il rapporto commerciale qui è moneta corrente, anche nel caso di un vincolo tanto materno come quello fra Topolino e il suo segugio. Quasi inutile citare Paperone. I nipotini arrivano esausti dall'aver rastrellato il deserto del Gobi per sei mesi: "Come mai ci avete messo tanto?" dice Paperone, e gli dà un dollaro. I nipotini scappano. "Altrimenti è sicuro che ci manda a cercare quella tal moneta." Non gli viene in mente di restarsene a casa e rifiutarsi semplicemente di andarci.

Ma Paperone ("TR." 106) li costringe ad andare contro voglia in cerca di una moneta di varie tonnellate, per la quale evidentemente l'avarissimo miliardario sborserà solo qualche *cent.* La gigantesca moneta si rivela un falso e Paperone è costretto a comprare quella autentica. Paperino sorride, sollevato: "Adesso che abbiamo la vera *giunca-giunca*, zio Paperone, possiamo riposarci." Risposta del tiranno: "No, finché non restituirete questa porcheria e non mi riporterete i miei *cents.*" Ultima scena: i paperi, come schiavi egiziani, spingono la pietra verso il suo destino dall'altra parte del globo. Invece di trarne la conclusione che dovrebbe aprir bocca per dire *no*, Paperino arriva a un risultato diametralmente opposto: "Quando imparerò a chiudere la bocca." Neppure la lamentela è possibile in questo rapporto di supremazia incontrastata.

Quando zia Crispina ("D." 383) viene a sapere che Paperina aveva osato andare a un ballo che lei disapprovava, queste sono le conseguenze: "Me ne vado... e ti cancellerò dall'elenco dei miei eredi, Paperina. Addio."

La motivazione di questo mondo esclude l'amo-

re. I ragazzini ammirano un lontano zio, che ha scoperto "un ritrovato che elimina il verme della mela." Assicurano: "Il mondo intero gli è grato per questo... È famoso... e ricco." Paperino risponde felicemente: "Bah! Il talento, la fama e la fortuna non sono tutto nella vita." "No? Che altro c'è?" chiedono all'unisono Qui, Quo, Qua. E Paperino non trova nulla da dire, se non: "Eh... Hmmm... Vediamo... Oh-oh" ("D." 455).

Vediamo che Disney prende dal "fondo naturale" del bambino solo quegli elementi che gli servono per rendere innocente il mondo degli adulti e mitizzare il mondo dell'infanzia. Invece, tutto ciò che veramente appartiene al bambino, la sua fiducia illimitata e cieca (e pertanto manovrabile), la sua spontaneità creativa (come ha dimostrato Piaget), la sua incredibile capacità di amare senza riserve e senza condizioni, la sua immaginazione che trabocca intorno e attraverso e dentro gli oggetti che lo circondano, la sua gioia di vivere che non nasce dall'interesse, è stato reciso da questo fondo naturale. Sotto l'apparenza simpatica di questi rosei animaletti si nasconde la legge della giungla: la crudeltà, il ricatto, la durezza, l'approfitarsi delle debolezze altrui, l'invidia, il terrore. Il bambino impara a odiare socialmente non trovando prototipi verso cui incanalare il suo affetto naturale.

Risulta allora infondata e intenzionale l'accusa che attaccare Disney significa rompere l'armonia familiare: è Disney il peggior nemico della collaborazione naturale fra padri e figli.

Ogni personaggio è da una parte o dall'altra della linea di demarcazione del potere. Quelli che stanno sotto devono essere obbedienti, sottomessi, disciplinati, e accettare con rispetto e umiltà gli ordini dei superiori. Quelli che stanno sopra esercitano la coercizione costante: minacce, repressione fisica e morale, dominio economico (disponibilità dei mezzi di sussistenza). Tuttavia, anche tra il nullatenente e il potente c'è un rapporto meno aggressivo

sivo: l'autoritario consegna paternalisticamente dei doni ai suoi vassalli. È un mondo di costante sfruttamento e beneficenza. (Il club femminile di Paperopoli realizza sempre opere sociali.) La carità viene ricevuta dal destinatario con entusiasmo: egli consuma, riceve, accetta passivamente tutto ciò che può mendicare.

Il mondo di Disney è un *orfanotrofio del XIX secolo*. Ma non esiste un "di fuori": gli orfani non hanno dove fuggire. Malgrado i loro innumerevoli spostamenti geografici, i viaggi in tutti i continenti e la mobilità pazzesca, i personaggi sono invariabilmente contenuti — cioè ritornano sempre — entro le stesse strutture di potere. L'elasticità dello spazio fisico copre la realtà carceraria dei rapporti fra i personaggi. Essere più vecchio o più ricco o più bello dà immediatamente il diritto a comandare i meno "fortunati." Questi ultimi accettano questa soggezione come naturale, passano le giornate a lamentarsi degli altri e della loro schiavizzazione, ma sono incapaci di ribellarsi agli ordini, per insani che siano.

Questo orfanotrofio si collega anche alla genesi dei personaggi: dato che non sono nati, non possono crescere. Vale a dire, non usciranno da questa istituzione neppure per la via dell'evoluzione biologica personale.

In definitiva, in questo modo si può aumentare il mondo, aggiungendo personaggi a volontà, e togliendone, se è il caso: ogni nuovo arrivato, sia un solitario o un paio di lontani cugini, non ha bisogno di essere generato da qualcuno. Basta che lo sceneggiatore lo *pensi*, lo inventi. La struttura zii-cugini permette all'autore della rivista, che è al di fuori di essa, di suggerire che è la *sua* mente a montare tutto, l'unica fonte di creatività (proprio come da ogni cervello di papero escono idee geniali e lampadine). Egli respinge i corpi come produttori di esistenza. Disney infligge ai suoi eroi la pena che Origene inflisse a se stesso; li evira e li priva dei

loro veri organi di rapporto (percezione e generazione) con l'universo. (Mediante questo stratagemma inconscio, le storie, confondendo il lettore, riducono sistematicamente gli uomini reali a entità astratte.) La castrazione degli eroi assicura a Disney il controllo illimitato sulla sua creazione; è come se si sentisse il padre spirituale di queste creature, che dal canto loro non possono creare corporalmente, devono imitarlo. Ancora una volta l'adulto invade il fumetto, questa volta sotto il manto benefico della genialità artistica. (A scanso di equivoci, non siamo contro la genialità artistica.)

Infine, questa mancanza di corporeità enfatizza l'incapacità di ribellarsi contro l'ordine stabilito: il personaggio è condannato a essere uno schiavo degli altri, come lo è di Disney.

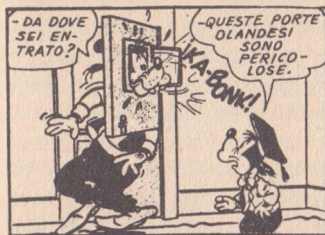
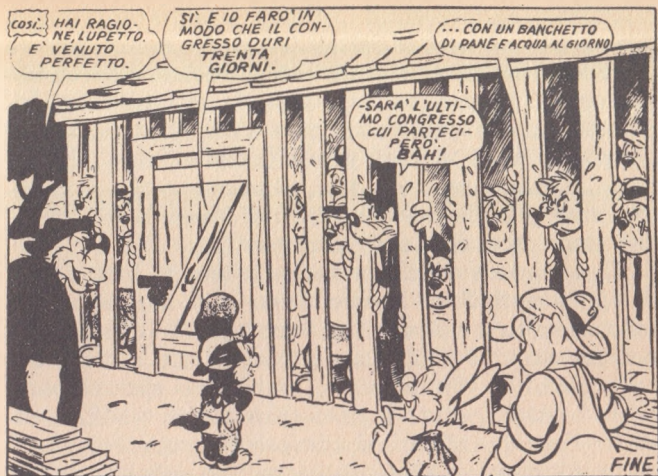
Attenzione: l'universo è rigido, ma non deve mai evidenziarlo. È un mondo gerarchico, ma non può affiorare come tale. Nel momento in cui si abusa di questo sistema di autorità implicito, cioè nel momento in cui si rende esplicito, visibile, manifesto l'ordine arbitrario, fondato unicamente sulla volontà di alcuni e la passività di altri, diventa perentorio ribellarsi. Non importa che ci sia un re, finché questi governa nascondendo il ferro sotto un guanto di velluto. Ma quando mostra il metallo, è obbligatorio abatterlo. Perché l'ordine funzioni non bisogna esagerarne il potere al di là di certi limiti tacitamente convenuti; infatti, dilatandosi all'estremo, spesso la situazione si presenta come capricciosa. L'equilibrio è stato distrutto e bisogna ricostruirlo. Chi *inevitabilmente* intraprende questo compito sono i bambini o i piccoli animali, non per collocare al posto del tiranno il giardino della spontaneità, non per portare al potere l'immaginazione, ma per riprodurre lo stesso mondo di razionalità della dominazione adulta. Quando il grande non si comporta secondo il modello, il bambino prende in mano lo scettro. Finché il sistema è efficace, non lo si mette in dubbio, ma basta che sbagli perché il bam-

bino si ribelli, esigendo la restaurazione degli stessi valori traditi, reclamando la stabilità del rapporto dominante-dominato. Con la loro ribellione prudente, con la loro critica matura, i giovani auspicano lo stesso sistema di riferimenti e di valori. Di nuovo, non ci sono discrepanze fra padri e figli: il futuro è uguale al presente e il presente è uguale al passato.

Non bisogna dimenticare che il bambino si identifica col suo simile nel fumetto, e pertanto partecipa alla propria colonizzazione. La ribellione dei protagonisti del racconto è sentita come una ribellione propria, autentica, contro l'ingiustizia; ma ribellendosi in nome dei valori adulti, i lettori interiorizzano e aderiscono a questi valori.

Come vedremo, la persistenza ossessiva di "piccoli" astuti, intelligenti, efficienti, responsabili, impegnati, di fronte a "grandi" tardi, inefficienti, sconsiderati, bugiardi, pigri, porta a una frequente (ma non permanente) *inversione*. Lupetto e suo padre, costantemente punito dal figlio; gli scoiattoli, e l'orso e la volpe; i topini Gus e Jacques, e l'oca e l'immancabile ladro; l'orsetto Bongo e il terribile Quijada, sono solo alcuni esempi. Il piccolo Gilberto si trasforma in maestro dello zio Pippo, insegnandogli come uscire dalla porta.

Ci sono episodi in cui persino l'abile Topolino viene criticato dai nipoti. L'unico cambiamento e passaggio possibile da una condizione all'altra, da uno status all'altro, è che il rappresentante degli adulti (dominante) si trasformi nel rappresentante dei bambini (dominato), dato che molte delle scempiaggini che commette sono proprio quelle rimproverate ai bambini che sconvolgono l'ordine dei grandi. Lo stesso avviene del cambiamento concesso al bambino (dominato) di mutarsi in adulto (dominante). Avendo creato il mito della perfezione infantile, l'adulto trasferisce le proprie "virtù" e "conoscenze" a questo bambino così perfetto. Ma in pratica non fa che ammirare se stesso.



Prendiamo un caso tipico ("F." 169): Paperino è un individuo *doppio* (e nel disegno appare tre volte con la faccia duplicata), perché ha promesso ai nipotini di portarli in vacanza e poi ha infranto la sua promessa. Quando essi gli ricordano l'impegno, lui tenta di picchiarli e infine li inganna. Ma la giustizia interviene quando l'adulto si mette a fare a botte con "Fagiolino," un piccolo elefante, come se fosse un nipotino. Sentenzia il giudice: "Deve scontare la pena in un posto all'aria aperta, sotto la vostra sorveglianza." I nipoti ricevono in custodia lo zio, con tutta l'autorità di legge per punirlo. È una sostituzione totale. Come si è arrivati al fatto che

i bambini rappresentino il potere paterno e Paperino la sottomissione infantile? È Paperino che comincia a ingannare e a violare il codice autorità-obbedienza. I nipoti si controllano il più possibile; prima gli chiedono di mantenere l'impegno, poi stanno zitti perché si crei una situazione atta ad illuderlo, senza dover mentire, e solo quando si è dimostrata l'inefficacia dei metodi precedenti lo ingannano provocandogli allucinazioni.

E quando i risultati vanno oltre le loro intenzioni, causando un danno fisico allo zio, si affrettano a sentirsi colpevoli e a rettificare il loro comportamento: "Povero zio. La caduta non era nei nostri piani," e "Pazienza: ci meritiamo questa punizione." Ma Paperino non riconosce mai i suoi errori. Criticando l'adulto, si consolida il codice unico: i bambini non suggeriscono che la subordinazione debba essere abolita, ma solo che si compia con giustizia. Loro sono "buoni, diligenti e studiosi"; lui deve essere caritatevole e giusto. La ribellione dei piccoli avviene perché i padri siano come devono essere e osservino la loro parte del contratto. Chi rompe la sacra norma non solo perde il potere, ma anche la capacità di percepire univocamente la realtà sensoriale. Paperino prima ha pensato che l'elefante (di gomma) fosse vero, mentre in realtà era falso. Poi ha pensato che fosse falso (cioè, quello che i bambini avevano usato, di gomma) mentre in effetti era vero. Poi ha trattato il vero come se fosse falso. ("Zio Paperino! Quell'elefante è vero!" e lui risponde: "Grrr! Ora si pentirà di non essere falso!") Ecco che la sua vita era piena di allucinazioni, risultato di un'etica errata, di incapacità di giudizio morale e di deviazione dalla normatività paterna. L'oggettività è identica alla verità, alla bontà, all'autorità al potere.

Nella doppia immagine di Paperino si ribadisce che da una parte lui ha gli obblighi dell'adulto, e dall'altra si comporta come un bambino. Questo caso limite in cui un giudice lo punisce (general-

mente è il destino morale dell'universo), indica la necessità che riprenda la sua unica faccia, prima che si scateni una lotta di generazioni.

I nipoti dispongono inoltre della loro chiave per entrare nel mondo adulto e la usano incessantemente: il *Manuale delle Giovani Marmotte*. È il compendio enciclopedico della sapienza tradizionale. Contiene una risposta per ogni spazio, ogni epoca, ogni dato, ogni comportamento, ogni abilità tecnica. Basta seguire le istruzioni di questo sapere in scatola per uscire da qualunque difficoltà. È il cumulo di convenzioni che permette al bambino di controllare il futuro, e di bloccarlo perché non cambi rispetto al passato, perché tutto sia necessariamente ripetitivo. Tutte le strade sono già state percorse e definite dalle pagine autoritarie: è il tribunale della storia, la legge eterna, patrocinata e sacralizzata da coloro che ereditano il mondo, che non offrirà alcuna sorpresa, dato che è il mondo tracciato in precedenza e per sempre nel manuale. In questo rigido catechismo, tutto è già stato scritto: bisogna solo metterlo in pratica e continuare a leggerlo. L'avversario è altrettanto padrone di una norma obiettiva e giusta. È uno dei rari casi di "cento per cento" nel complesso mondo-Disney: nelle 45 volte in cui lo si usa, non si è mai sbagliato; il manuale batte persino in infallibilità il quasi perfetto Topolino.

Ma non c'è nulla che sfugga a questa incessante metafora? Non c'è nulla che permetta di mettersi ai margini di questa lotta per la subordinazione verticale o per la propagazione ossessiva dello stesso sistema?

Sì che c'è. C'è un'orizzontalità in questo mondo, e non viene mai dimenticata. È quella che esiste tra individui che hanno la stessa condizione e lo stesso potere, e quindi non possono essere dominati né dominanti. L'unica cosa che resta loro — dato che la solidarietà fra simili è proibita — è di competere. Quello di cui si ha bisogno è di vincere l'altro. E perché vincerlo? Per essere più in alto di lui, vale

a dire per entrare nel club dei dominanti, salire un altro gradino (come un caporale, sergente, generale del Club di Disneylandia) nella scala del merito commerciale. L'unica orizzontalità autorizzata è la linea retta che termina al traguardo di una corsa.

C'è tuttavia un personaggio che non subisce mai una critica né viene sostituito dai più piccoli: si tratta della donna. E ciò malgrado esista per lei la stessa linea genealogica attribuita al ramo maschile (per esempio, Paperina e le sue nipoti hanno tutte una zia Crispina, come si vede in "D." 383). Questo non significa però che essa sfugga al rapporto dominante-dominato. Al contrario, non viene contestata proprio perché svolge alla perfezione il suo ruolo di umile serva (subordinata all'uomo) e di reginetta di bellezza sempre corteggiata (subordinatrice del pretendente). L'unico potere che le si concede è la tradizionale seduzione, che avviene solo sotto forma di civetteria. Non può spingersi oltre, perché allora abbandonerebbe il suo ruolo domestico e passivo. Ci sono donne che infrangono questo codice della femminilità, ma si caratterizzano per essere alleate con le potenze oscure e malefiche. La strega Amelia è l'antagonista tipica, ma neppure lei manca delle tipiche aspirazioni della "natura" femminile. Alla donna sono concesse solo due alternative (che in realtà non sono tali): essere Biancaneve o essere la Strega, la donnina di casa o la matrigna perversa. Bisogna scegliere fra due tipi di manicaretto: l'intingolo familiare o l'intruglio magico. E cucinano sempre per l'uomo, il loro fine ultimo è di accalparlo in un modo o nell'altro.

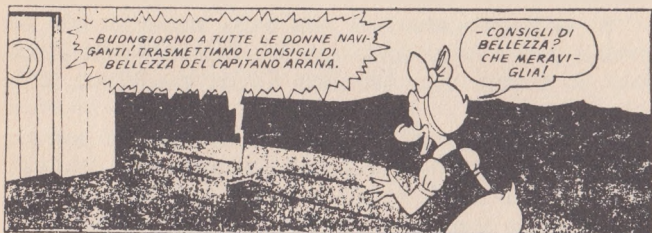
Se non è strega, non si preoccupi, signora: potrà sempre impegnarsi in professioni ascritte alla "natura femminile": modista, segretaria, arredatrice, infermiera, fiorista, venditrice di profumi, cameriera. E se il lavoro non le piace, può sempre essere la presidentessa del locale club di beneficenza. In ogni modo, le resta l'eterna civetteria, che uni-

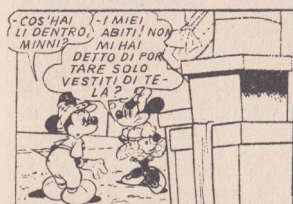
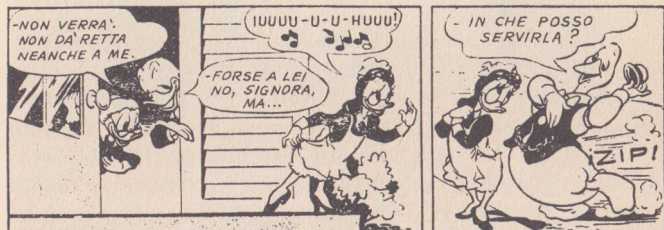
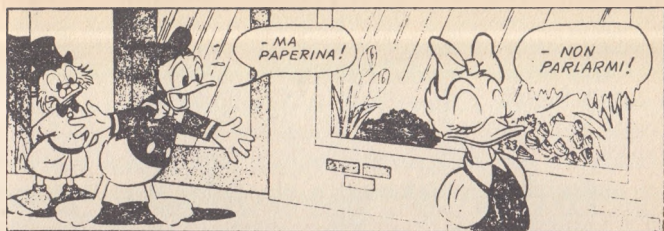
sce tutte queste donne con lo stesso filo, compresa nonna Papera ("D." 347) e Maga Magò.

Per tradurre visivamente questo miscuglio di civette, Disney utilizza incessantemente gli stereotipi delle attrici di Hollywood. Anche se a volte vengono messe in caricatura con una certa rozza ironia, servono comunque da unico archetipo; la loro esistenza fisica è testimoniata solo dalle dispute amoro-se. Questo è ancora più evidente nei famosi film per ragazzi del pomeriggio televisivo: le fate in *Pi-nocchio* e *Peter Pan*.

Si veda per esempio una delle scene in cui Paperina esalta le proprie qualità infantili stile Doris Day, di fronte alla vampira Silvia, modellata sulle donne italiane.

L'uomo ha paura di questa donna (e chi non l'avrebbe?). La corteggia eternamente senza risultati, si batte per lei, la vuole salvare, la copre di regali e la porta a passeggio. Come i trovatori dell'amor cortese non potevano avere un coito con le mogli dei loro padroni, così questi castrati vivono in un eterno *coitus interruptus* con le loro vergini impossibili. Dato che non le si possiede mai pienamente, si vive nella perpetua possibilità di perderle. È la conclusione eternamente frustrata, il rinvio del piacere per dominare meglio. L'unica cosa che costringe la donna a esistere in un mondo in cui non può partecipare ad avventure e ad imprese (perché non è proprietà della donna), dove non può mai essere criticata, e dove per colmo non ha la possibilità di essere madre (il che almeno è permesso alle schiavizzate donne del nostro tempo) né di badare al focolare dell'eroe o ai bambini, è il suo sterile sesso. Rimarrà in un'eterna e inutile attesa o correrà dietro degli idoli abbagliata dalla possibilità di trovare finalmente un uomo vero. L'unico suo accesso all'esistenza, l'unica giustificazione, è diventare un oggetto sessuale, infinitamente sollecitato e rinviato. Viene congelata sulla soglia della soddisfazione e della repressione: qui c'è solo un preludio da impoten-





ti. Nel momento in cui metterà in discussione il suo ruolo, verrà esclusa.

Allo stesso modo risultano ipocrite le preoccupazioni degli editori per la salute morale e materiale dei bambini ("Non si accettano annunci pubblicitari di prodotti pregiudizievoli alla salute morale o materiale dei bambini, o che li possano danneggiare, come tabacco, bevande alcoliche o giochi d'azzardo").

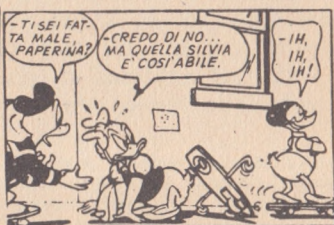
"E sempre stata nostra intenzione rappresentare un mezzo di sano divertimento e di riposo in mezzo a tante preoccupazioni che ci circondano." Qui, nonostante le proteste dei difensori di Disney, è implicito un modello di insegnamento sessuale. L'unica cosa che è passata sotto silenzio è l'atto carnale, il possesso, l'orgasmo. La sua soppressione indica fino a che punto si debba ritenerlo un fatto diabolico e terribile, perché tutti gli altri passi preliminari sono presenti ed esigono persino, ogni tanto, la loro conclusione. Disney masturba i suoi lettori, senza autorizzarli a un contatto fisico. Si è creata un'altra aberrazione: un mondo sessuale asessuato. Ed è nel disegno, non tanto nel dialogo, che si nota.

Di nuovo, per ottenere questa deformazione di una parte della realtà, in questo caso la parte femminile, il fumetto ha lavorato sul "fondo naturale" della donna, sulla sua "individualità essenziale," approfittando solo di quelle caratteristiche che accentuano epidermicamente la sua condizione di oggetto sessuale inutile, sempre cercato e mai posseduto, dimenticando, fra l'altro, tanto la funzione di madre quanto quella di compagna. Della donna emancipata intellettualmente e sessualmente non c'è neppure da parlare: il sesso esiste ma senza la sua ragion d'essere, senza il piacere, senza l'amore, senza la perpetuazione della specie, senza la comunicazione. Il mondo è centripeto, introverso, egolatra: il parossismo dell'individuo-isola. È una solitudine che non vuole ammettere di essere tale.



Ma perché questa ossessione e questa malsana fobia di Disney? Perché ha espulso la madre dal suo eden? Avremo occasione di rispondere a queste domande più tardi, e senza ricorrere alla biografia di Disney o al pretesto che si sbandiera sempre in questi casi, per esempio il complesso di Edipo.

Quello che per ora importa è semplicemente insistere sul fatto che la sua assenza, il suo ruolo secondario, la sua amputazione, rende possibile la ro-



tazione di zii e nipoti, di grandi e piccoli, che si alternano eternamente attorno agli stessi ideali. Non essendoci di mezzo una madre, non rappresenta un problema mostrare il mondo dei grandi come perverso e ignominioso, e prepararne così la sostituzione da parte dei piccoli che inalberano i valori adulti.

O, come disse Lupetto ("D." 210):

"Gulp! Le cose cattive stanno sempre in recipienti grandi!"

CAPITOLO SECONDO

Dal bambino al buon selvaggio

“Gú!”

(L'abominevole uomo delle nevi in “Tío Rico” n. 113)

Quello che Disney vuole è che il suo mondo sia accettato come *naturale*, vale a dire che combini le caratteristiche di normalità, regolarità e infantilismo. La giustificazione delle sue figure di donna e di bambino è infatti che per lui obiettivamente questi personaggi sono così, anche se, a quanto abbiamo visto, egli ha distorto implacabilmente la natura di ogni essere cui si avvicina.

Ecco perché il suo mondo è popolato da *animali*. La natura pervade tutto, colonizza il complesso dei rapporti sociali animalizzandoli e dipingendoli (macchiandoli) d'innocenza. Il bambino, di fatto, tende a identificarsi con l'istinto giocherellone degli animali. Man mano che il bambino cresce, capisce che le caratteristiche dell'animale (adulto) corrispondono a qualcuno dei suoi tratti evolutivi psicosomatici. Lui è stato, in qualche modo, come quell'animale, a quattro zampe, senza parola, eccetera. Così, l'animale è l'unico essere vivente dell'universo inferiore al bambino⁵ che il bambino ha già superato, è il pupazzo animato del bambino. Costitui-

⁵ Disney utilizza anche questo rapporto ideologico superiore-inferiore per militarizzare e regolamentare la vita degli animali assoggettandoli ai bambini (si veda il trasferimento degli ideali dei boy-scout agli animali in tutti i suoi fumetti. Esempio: “TR.” 119).

sce inoltre uno degli argomenti su cui l'immaginazione infantile può sviluppare il massimo della sua libertà creativa; non è un segreto per nessuno che molti film che hanno utilizzato animali hanno un alto valore pedagogico, educano la sensibilità e i sensi del bambino.

Tuttavia, l'uso che fa Disney degli animali serve ad accalappiare i bambini, non a liberarli. Vengono invitati in un mondo in cui essi pensano di avere libertà di movimento e di creazione, in cui



entrano fiduciosi e sicuri, spalleggiati da esseri affettuosi e irresponsabili come loro, e dai quali non ci si può aspettare alcun tradimento, con cui potranno giocare e confondersi. Poi, una volta dentro le pagine della rivista, non si accorgono quando, chiudendo le porte dietro di sé, gli animali si trasformano, senza cambiare l'aspetto fisico, senza togliersi la maschera simpatica e sorridente, senza perdere il *corpo* zoologico, in mostruosi esseri umani. Il linguaggio di questo tipo di fumetti per bambini non è altro che una forma di manipolazione. L'uso degli animali non è buono o cattivo in sé. È il tipo di essere umano che incarnano, quello che deve essere considerato in ogni caso.

Ma, come se non gli bastasse di annullare la vera natura degli animali e di usare proditoriamente solo del loro corpo (come ha fatto coi bambini e con le donne), l'ossessione di Disney per la natura, il suo sforzo per continuare a liberarsi da un mondo che sente profondamente perverso e colpevole,

lo portano a esagerare ancora di piú questa tendenza.

Tutti i personaggi anelano al ritorno alla natura. Alcuni vivono in campagna o nei boschi (nonna Papera, gli scoiattoli, i lupi, eccetera), ma la maggioranza appartiene alla vita urbana e di lí evade in continui viaggi verso isole, deserti, mare, foreste, cielo, stratosfera, montagne, laghi, in tutti i continenti (Asia, America, Africa, Oceania, e molto raramente in qualche zona non urbanizzata d'Europa). È vero che una buona parte delle storie si svolge in città o in casa: ma qui si enfatizza il carattere catastrofico e assurdo della vita urbana. Ci sono fumetti dedicati allo smog, alla congestione del traffico, ai rumori molesti, alle difficoltà della vita sociale (spesso le lotte fra vicini presentano aspetti molto comici), all'onnipresenza della burocrazia e dei poliziotti. In realtà, la metropoli è concepita come un inferno, dove specificatamente l'uomo perde il controllo della propria situazione. Un episodio dopo l'altro, il protagonista si aggroviglia fra gli oggetti. Per esempio, in "D." 431, Paperino, tornando dalla spesa, resta attaccato a un pattino a rotelle. E inizia una pazzesca corsa per la città, nella quale accumulerà esperienze traumatiche della vita contemporanea: un bidone della spazzatura, le strade, i lavori pubblici, i cani randagi, il postino, il parco pubblico pieno di gente (dove, se ci è permessa l'interruzione, una madre reprime il suo piccolo: "Non muoverti, tesoro, se no spaventi i colombi"), le regole del traffico, la polizia, l'ostruzione (il Caffè Ariabella occupa tutto un marciapiede e Paperino, rovesciando i tavolini, si chiede, preoccupato, ma senza potersi fermare: "Mi chiedo se mi faranno ancora entrare in questo caffè"), gli scontri automobilistici, i negozi, gli scaricatori, le fognature e il caos generalizzato.

In altre occasioni il filo conduttore che induce a percorrere la città come un'immensa mostra di disgrazie è costituito da altri oggetti-polipi: cara-

melle ("D." 185), un biglietto perduto ("D." 393), una motocicletta incontrollata montata da Lillo ("D." 439). In un'altra "soffritura" (perché dell'avventura ha solo il ritmo, e tutto il resto di sofferenza), torna ad affacciarsi la leggenda di Frankenstein, il robot sfuggito alle mani del suo inventore. Questo personaggio mostruoso assume i suoi caratteri più nevrotizzanti in "D." 165, in cui Paperino, per poter dormire di notte (il traffico pesante passa per la sua via, "accelerano, frenano, suonano il clacson"), sbarrò la strada. Viene multato da un poliziotto. "L'autorizzazione scritta non ce l'ho, ma il diritto a un sonno tranquillo mi autorizza..." E l'agente: "Si sbaglia!" E Paperino comincia la folle ricerca dell'autorizzazione: dal comando di polizia a casa del capo della polizia, e di lì dal sindaco, che può solo firmare "ordinanze approvate dal consiglio comunale." (Notiamo la rigidità gerarchica di questo mondo burocratico in cui tutto è proibito e rinviato.) Paperino deve fare un'istanza a questo consiglio, firmata da tutti coloro che abitano nella sua via. Comincia la sua esplorazione nella giungla dei vicini. Non trova mai qualcuno che solidarizzi con lui, che l'aiuti, che capisca che si tratta di una battaglia comune per il silenzio. Lo cacciano a rivoltellate, a calci, a pugni; gli fanno pagare una macchina che sfiora appena (cinquanta dollari), deve andare a Miami a cercare una firma, e, quando dopo aver appreso che il suo vicino ha appena fatto ritorno a Paperopoli, rinviene, riceve la lieta notizia: "Signore, devo comunicarle che per dormire sul tappeto la tariffa è di trenta dollari." Un altro non firma niente prima di aver consultato il suo avvocato (trenta dollari pagati da Paperino). Un cane lo morde mentre una vecchietta simpatica firma. Al prossimo vicino bisogna comprare gli occhiali (trecento dollari perché ne ha scelto un paio d'oro puro), e l'ultimo deve inseguirlo fino alle cascate, dove compie imprese da acrobata. Cade in acqua e l'inchiesta della petizione si cancella. Ricostruisce la

lista ("il riposo notturno vale tutti i contrattempi che ho sopportato"), per essere informato che il consiglio comunale si pronuncerà fra vent'anni. Disperato, compra un'altra casa. Ma la storia finisce male: il consiglio comunale ha deciso, in vista delle sue difficoltà, di dirottare il traffico dalla sua vecchia via a quella nuova. In città è meglio non muoversi, bisogna adattarsi perché se no può darsi che vada peggio.

Ritourneremo in seguito su questo tipo di storie, quando vedremo, per esempio, la necessità di non impegnarsi contro il destino e le forme della critica sociale di Disney. Ma valeva la pena di sottolineare questo aspetto della città come incubo e degradazione, perché motiva in parte il ritorno alla natura. La metropoli, dunque, è pensata come una base di operazioni dalla quale bisogna evadere, un dormitorio meccanizzato o una cassaforte che *isterizza* a fuggire prima che i disastri dell'universo tecnologico incontrollato rendano assurda l'esistenza. E tanto vero questo, che perché nonna Paperera possa lasciare "la pace e la tranquillità della campagna," deve subire le piaghe di moscerini, topi, api, un incendio, la distruzione del suo giardino da parte di una vacca che l'ha calpestato, tutti eventi provocati artificialmente da Ciccio. Convinta, si reca in città per qualche giorno: "Sono contenta di quello che è successo. Dopo una giornata simile, sono sicura che sopporterò tutti gli inconvenienti della città moderna."

Il cittadino potrà recarsi in campagna, sempre che lasci perdere tutta la maledizione tecnologica: le navi naufragano, gli aerei cadono, gli rubano il razzo. Bisogna passare per il purgatorio prima di arrivare in paradiso, e se si serve di un'invenzione contemporanea, questa provocherà solo complicazioni, si vendicherà sull'uomo che vuole decontaminarsi. Ne "Il secchio infernale" (si noti la connotazione religiosa) le vacanze di Paperino vengono distrutte da questo oggetto. Perciò, quando le Gio-

vani Marmotte ("D." 433) vogliono cambiare il corso della natura, chiedendo ad Archimede di inventare qualcosa per fermare la pioggia, la tecnologia si mostra insufficiente: la piccola radura su cui non cadono gocce si riempie di folla, riproducendo la città in miniatura, riportandone le contraddizioni in campagna. "Io credo che non bisogna forzare la natura," dice uno. Un altro risponde: "Alla lunga non c'è compenso."

Sarebbe facile fermarsi sulla soglia di una prima spiegazione superficiale: si tratta di una pura evasione, della valvola di sicurezza corrente di ogni cultura di massa che esige un po' di riposo e di sogno, irrinunciabili per la salute mentale e fisica. È la passeggiata della domenica e il rimpianto delle vacanze. Dato che il bambino vive una festa perpetua, non ci si dovrebbe meravigliare che anche i personaggi che gli si impongono cerchino la pace campestre.

Questa tesi sarebbe esauriente se i luoghi in cui si avventurano i nostri eroi fossero abbandonati e disabitati, nel qual caso il rapporto sarebbe tra l'uomo e la materia inorganica, la natura incontaminata. Non essendoci indigeni, sarebbe impossibile qualunque rapporto umano diverso da quello che abbiamo già analizzato nel capitolo precedente. Ma non è questo il caso. Prendiamo un indice numerico: sul totale di cento fumetti che costituiscono il nostro materiale di studio, il 47% delle pagine è dedicato a storie i cui protagonisti devono affrontare esseri di altri continenti o razze. Se si aggiungono le storie in cui intervengono extraterrestri, si supera largamente il 50%. Questa campionatura copre tutti gli angoli, terre, mari e isole del globo. Illustriamo anzitutto la nostra *America*: Inca-Blinca (Perù?) ("TB." 104), le Ande (Perù) ("D." 457), Ecuador ("D." 434), Azteclano, Azatlàn e Ixtikl del Sud (Messico) ("D." 432, 455, "TB." 107), un'isola del Messico ("D." 451), Brasile ("F." 155), altopiano cileno e boliviano (si parla anche di Antofagasta) ("TB."

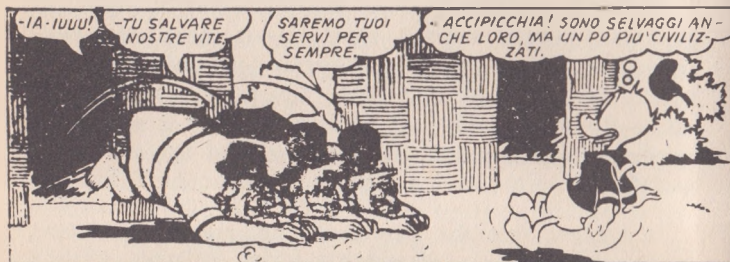
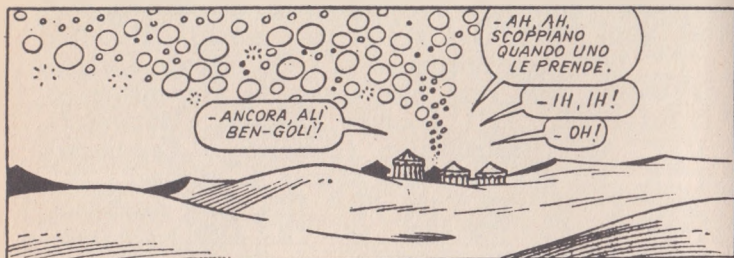
106), Caraibi ("TB." 87). *America del Nord*: indiani degli Stati Uniti ("D." 430, "TB." 62), selvaggi del Gran Canyon ("D." 437), indiani del Canada ("D." 379 e "TR." 117), esquimesi dell'Artico ("TR." 110), indiani dell'antica California ("D." 357). *Africa*: Egitto ("D." 422, dove si chiama Sfingilandia, e "TR." 109), qualche angolo del continente nero ("D." 431, "D." 382, "D." 364, "F." 170, "F." 106). *Oriente*: paesi arabi, uno con lo strano nome di Aridia, uno chiamato arcipelago di Friggi-Friggi, gli altri tre senza nome ("TR." 111 e 123, due episodi, "D." 453, "F." 155), Lontanistàn ("D." 455, Hong Kong?), Franistàn, una rara mescolanza di Afghanistan e Tibet ("TR." 117), Lontana Congolia (Mongolia?) ("D." 433), Instabilistàn (Vietnam o Cambogia) ("TR." 99). *Oceania*: isole abitate da selvaggi ("D." 376, "F." 68, "TR." 106, "D." 377), isole disabitate ("D." 439, "D." 210, "TB." 99, "TR." 119), a cui bisognerebbe aggiungere il gran numero di isole cui approdano Topolino e Pippo, ma che eliminiamo per mancanza di interesse.

In questi mondi, lontani dalla metropoli Papepopoli, casuali piste d'atterraggio per le avventure dei nostri eroi, avidi di tesori e desiderosi di spezzare la loro noia quotidiana con un sano e puro divertimento, li aspettano abitanti dalle caratteristiche poco comuni.

Qualunque nostro figlio di papà si entusiasmerebbe e direbbe che bisogna portarsi a casa questi selvaggi.

Faremo un'introduzione turistica per questo signorino, perché sappia esattamente cosa sta per consumare, dato che di consumo indubbiamente si tratta. Eccone qui il ritratto tipico citato dal manuale *Come viaggiare ed arricchirsi* della grande famiglia nordamericana di "Selezione dal Reader's Digest."

1. *Identità*. Primitivi. Due specie: una puramente barbara (età della pietra), generalmente Africa, Polinesia, alcuni



angoli sperduti del Brasile, dell'Ecuador o degli Stati Uniti; l'altra, molto piú evoluta ma in via di estinzione se non di degenerazione, e che qualche volta ha avuto un'antica civiltà con molti monumenti e cibi specifici. Tuttavia, nessuna delle due specie ha fatto qualche incursione nell'era tecnologica.

2. *Residenza*. Il primo gruppo non ha città. Spesso arriva ad erigere delle capanne. Il secondo ha città, in rovina o inservibili. Si suggerisce di portare la macchina fotografica, perché tutto, assolutamente tutto, è folcloristico ed esotico.

3. *Razza*. Tutte tranne la bianca. È indispensabile usare la Kodakchrom perché esistono tutte le tonalità: dal nero piú scuro fino al giallo, passando per il crema caffè, l'ocra e una leggera sfumatura di arancione per i pellerossa.

4. *Taglia*. Bisogna portare una scala o un microscopio. Generalmente sono enormi, giganteschi, bruti, massicci, pura materia prima, puri muscoli. Di tanto in tanto, invece, si incontrano pigmei. Per favore, non calpestarli. Sono inoffensivi.

5. *Vestiario*. In perizoma, a meno che non si vestano come il loro piú lontano antenato di sangue reale. Il nostro amico Disney, che parlò di "deserto vivente," senza dubbio qui avrebbe felicemente coniato la frase: museo vivente.

6. *Costumi sessuali*. Per uno strano caso, in queste terre ci sono solo uomini. Non si è potuto trovar traccia di donna. Anche in Polinesia, il famoso tamuré viene ballato dal sesso forte. Non si capisce bene come si riproducano questi selvaggi. Tuttavia vi informeremo nella prossima edizione, dato che il Fondo Monetario Internazionale sta finanziando una ricerca sull'esplosione demografica e si vuole sapere quale sia questa efficacissima formula contraccettiva. In Franistàn è stata localizzata una principessa la cui faccia non si è potuta vedere, perché gli uomini non possono avvicinarla.

7. *Qualità morali*. Sono come bambini. Affabili, privi di preoccupazioni, ingenui, allegri, fiduciosi, felici. Hanno delle convulsioni di rabbia quando sono contrariati. Ma è facilissimo calmarli e si direbbe persino ingannarli. Il turista avveduto porterà con sé qualche carabattola e certamente potrà portar via piú di un gioiello locale. Straordinariamente ricettivi; accettano qualunque dono, siano manufatti portati dalla civiltà, sia denaro, o, in mancanza d'altro, i loro stessi tesori, purché sotto forma di regalo. Sono disinteressati e per di piú generosi. I missionari, nauseati dai delinquenti giovanili, potranno divertirsi con questi cristiani pri-

mitivi mai evangelizzati. E tuttavia sono capaci di dare tutto. TUTTO, TUTTO. Così, sono una fonte permanente di ricchezza e di tesori che a loro non servono affatto. Sono superstiziosi e pieni d'immaginazione. In sostanza potremmo chiamarli, senza peccare d'erudizione, i tipici *buoni selvaggi* di cui parlano Cristoforo Colombo, Jean-Jacques Rousseau, Marco Polo, Richard Nixon, William Shakespeare e la regina Vittoria.

8. *Divertimenti*. Questo primitivo canta, balla, e a volte, per divertirsi, fa rivoluzioni. Tende a usare qualunque cosa gli diate come un giocattolo (telefoni, parrucche, cannoni).

9. *Lingua*. Non c'è bisogno di interprete o di dizionario. Quasi tutti parlano correntemente il paperopolese. Ma non preoccupatevi; anche se avete un bambino, potrà intendersi con loro senza alcuna difficoltà, dato che parlano lo stesso linguaggio della più tenera infanzia, con una spiccata preferenza per le gutturali.

10. *Struttura economica*. Economia di sussistenza. Allevamento, pesca, raccolta di frutti. A volte, venditori. In questa o quella occasione fabbricano oggetti turistici: non comprateli; potete procurarveli, e altre cose ancora, gratis, mediante qualche trucco. Dimostrano uno straordinario attaccamento alla terra, il che li rende ancor più naturali. C'è abbondanza. Non hanno bisogno di produrre. Sono consumatori modello. Forse la loro felicità si deve al fatto che non lavorano.

11. *Struttura politica*. Il turista si troverà molto a suo agio, dato che i paleolitici vivono in una democrazia naturale. Sono tutti uguali, tranne il re che è più uguale degli altri. Questo significa che non sono necessarie le libertà civili: i poteri legislativo, esecutivo e giudiziario si incrociano. Non è neppure necessario votare o esprimersi per mezzo della stampa. Dividono tutto, come in un Club di Disneylandia, se ci è concesso il paragone: e in realtà il re non ha autorità né diritti, tranne il suo titolo, come un generale del Club di Disneylandia, se ci si concede un altro paragone. E ciò che li differenzia dal secondo gruppo, quello delle culture antiche degenerate, dove il re ha un potere illimitato, ma deve anche sopportare una costante destituzione. Tuttavia, soffrono di una malattia un po' curiosa: vogliono sempre rimettere sul trono il loro re.

12. *Religione*. Non ne hanno, perché abitano in un *paradiso perduto*, un vero giardino dell'Eden prima della cacciata di Adamo.

13. *Emblema nazionale*. Il mollusco, della famiglia degli invertebrati.

14. *Colore nazionale*. Il bianco immacolato.

15. *Animale nazionale*. La pecora, sempre che non sia smarrita o nera.

16. *Virtù magiche*. Questo è forse il punto più importante e più difficile da spiegare per chi non ha fatto la gloriosa esperienza del viaggio, ma è la ragion d'essere del buon selvaggio e il motivo per cui lo si frequenta tanto assiduamente. Si spiega anche perché si è preferito lasciarlo in uno stato relativamente arretrato e senza le contraddizioni della società contemporanea. Essendo in così stretta comunione con la natura fisica, questa gli presta le sue qualità morali, la sua bontà, e il selvaggio si tramuta in un'essenza etica che irradia purezza. Senza saperlo, costituisce una fonte di perenne santità, sempre rinnovabile e rinnovata. Così come esistono riserve di indios e forestali, non bisogna meravigliarsi che ci siano anche riserve di moralità e d'innocenza. Senza alterare il mondo tecnologico, essi riusciranno, per chissà quali recondite vie, a salvare l'umanità. Sono la redenzione.

17. *Riti funebri*. Non muoiono mai.

(Copyright Reader's Digest, 1971 (?), vietata la riproduzione senza citare la fonte.)

Il lettore perspicace deve aver notato le somiglianze e i parallelismi fra questi buoni selvaggi e quegli altri selvaggi chiamati bambini.

Forse che finalmente — e la domanda è legittima — si è trovato il vero bambino nei fumetti di Disney, l'innocente e sottosviluppato barbaro? Forse che nelle vaste isole e sugli altipiani dei non colti, il popolo ignorante a causa della sua condizione sociale e il bambino ugualmente ignorante a causa della sua età si daranno la mano? Non condividono forse magia, innocenza, ingenuità, quel fondo naturale di un'umanità perduta, casta, generosa? Non si trovano entrambi ugualmente indifesi di fronte alla forza e all'astuzia degli adulti?

La rappresentazione che questo tipo di rivista per l'infanzia, elaborata da e per il padre nel suo gioco narcisistico, fa del bambino-lettore concorda con

l'immagine che egli stesso costruisce di questo settore adulto emarginato e inferiore. Se così fosse, questo buon selvaggio sarebbe l'unico bambino che non ha appiccicati addosso i valori paterni: mancando di intelligenza, astuzia, conoscenze tecnologiche, capacità di manovra, disciplina, sapienza enciclopedica, tutte qualità che caratterizzano i bambini di città (e anche gli scoiattoli, Lupetto e Bongo, abitanti dei boschi metropolitani di Paperopoli), il nativo mantiene le caratteristiche dell'infanzia, così com'è stata concepita da quei fumetti, senza avere le chiavi e le porte e le scale che conducono all'ingresso del mondo adulto.

Qui la traccia sembra diventare confusa, l'ambiente caotico. In questo ballo mascherato, si può avere l'impressione che non si sappia chi è il bambino, chi è l'adulto, chi è chi.

Se si accetta che il vero bambino sia il selvaggio, che cosa rappresenta il ragazzino di Paperopoli? Ci sono differenze tra loro? Ci sono somiglianze?

I bambini di città sono bambini solo in apparenza. Dei bambini hanno l'aspetto fisico e la statura, la posizione dipendente iniziale, la supposta buona fede, le attività scolastiche e a volte i giocattoli. Ma, come si è visto, rappresentano la forza che giudica e rettifica ogni sbandata dei "grandi" con gli argomenti, la razionalità, la prospettiva e la preoccupata maturità degli stessi adulti. Su 42 episodi di Paperino e nipotini, in 38 sono questi ultimi ad aver ragione. Invece, solo in quattro episodi (per esempio "I suonatori suonati"), sono stati i piccoli a trasgredire le leggi del comportamento adulto e sono veramente puniti per aver adottato una condotta infantile. Lupetto (30 episodi) non ammette variazioni, dato che suo padre è nero, brutto, grande e cattivo: vince sempre il figlio, che catechizza il padre scivolato per la china della malvagità e del delitto. L'apparizione di questa figura fisica paterna conferma ancora una volta la nostra tesi: l'unico padre di questa letteratura è il vagabondo, il cui

potere, non essendo legittimato dai valori adulti, sarà sempre beffato. Suggestivamente, il nome del padre (alimentare) di Lillo è Randagio (Tramp), ed egli viene allevato da una muta di zii, fra i quali suo padre si confonde. Il vero padre di Lillo è il padrone umano. Gli scoiattoli si prendono gioco delle sciocchezze e delle disonestà di tutti gli adulti (Paperino, il Lupo Cattivo, l'orso Quijada, sora Volpe e compare Orso, eccetera) in 18 delle 20 avventure. Nelle altre due comportandosi in modo sballato, ricevono bastonate. Gus e Jacques, Bongo, Peter Pan hanno ragione al cento per cento. Pippo è fonte eterna e caso limite di lezioni adulte in bocche infantili: lui non ha mai ragione, perché manca della maturità intellettuale dell'adulto. È in Topolino, il primo personaggio di Disney, che meglio si conciliano le caratteristiche mature e infantili. Questo adulto perfetto in scala ridotta, questo bambino detectivesco, questo paladino della legge e della simpatia, ordinato nei suoi giudizi e disordinato nelle sue abitudini (ricordiamo il Grillo Saggio, il noioso guardiano della coscienza di Pinocchio) esemplifica la sintesi e la simbiosi che Disney voleva inconsciamente trasmettere, e che poi, man mano che il suo mondo si popolava, si scisse e diede luogo, dividendosi, alla rotazione sostitutiva.⁶

Questa struttura non l'ha inventata Disney: ha la sua radice nelle favole e nelle leggende cosiddette popolari, e più di un ricercatore di motivi folcloristici ha scoperto questa simmetria centrale tra padre e figlio nell'azione ciclica delle narrazioni. Il minore della famiglia, o il piccolo stregone o tagliaboschi, è soggetto all'autorità paterna, ma dispone di un potere di rivincita e di legiferazione, invariabilmente legato alla sua capacità di *generare idee*, cioè alla sua astuzia. Si vedano Perrault, Andersen, Grimm.⁷

⁶ Questo si ripete nei film disneyani con attori infantili, per esempio in quelli di Hayley Mills.

⁷ Per una visione che sfugge al formalismo delle analisi strutturali

Ora possiamo capire l'asfissiante presenza dei selvaggi in questo mondo. Essi vengono a riempire il vuoto lasciato dai piccoli *bambinomorfi* urbani, che a loro volta sostituiscono costantemente gli *adul-tomorfi*.

Ci sono due tipi di bambini. Mentre i metropolitani sono intelligenti, calcolatori, esperti in astuzie e stratagemmi, superiori (cowboy), i periferici sono candidi, tonti, irrazionali, disorganizzati e facili da ingannare (indiani). I primi sono spirito e si muovono nella sfera delle idee brillanti; i secondi sono corpo, materialità, peso. Gli uni rappresentano il futuro, gli altri il passato.

Perciò, i bambini di città sono in costante movimento, e sconfiggono l'adulto ogni volta che questi regredisce all'infantilismo. La sostituzione è lecita e persino necessaria, perché in questo modo non c'è cambiamento. Tutto resta uguale. Non importa che alcuni abbiano ragione e altri si sbagliano, purché la regola si mantenga inalterabile. Solo questo può accadere nella zona centrale di Paperopoli.

L'unità ferrea di questi bambini e adulti di città intorno agli ideali della civiltà, della maturità e dell'abilità tecnica ogni volta che affrontano il mondo naturale, è la prova della preminenza a Paperopoli di questi valori adulti. I selvaggi-bambini non possono criticare, e quindi sostituire, il blocco monolitico di stranieri di città. Possono solo ricevere i loro doni e consegnargli le loro ricchezze. I preuomini devono restare nelle loro isole, nell'eterno stato dell'infanzia pura, bambini che non sono pretesto per una proiezione del mondo adulto. Il buon selvaggio costituisce il sostrato indifferenziato, perpetuo, il principio e la fine dei tempi, il paradiso originale e il cielo ultimo, la fonte di bontà, pazien-

li di VLADIMIR PROPP (*Morfologia della fiaba*, Einaudi, Torino 1966), si vedano fra l'altro le ricerche di MARC SORIANO, *Les Contes de Perrault: culture savante et traditions populaires*, Editions Gallimard, Paris 1968; *Table Ronde sur les contes de Perrault*, in "Annales," maggio-giugno 1970.

za, allegria e innocenza. Garantisce che ci saranno sempre bambini, che i nipoti potranno crescere, che la nascita e la generazione, pur senza l'intervento di un agente sessuale, continueranno. Giustamente i bambini della metropoli, assimilando valori "superiori," perdono automaticamente parecchie delle qualità che gli adulti cercano e adorano nel bambino. Quindi, l'intelligenza e l'astuzia mettono in questione l'immagine tradizionale del bambino fiducioso e immune, che purifica e profuma i suoi incubi trasformandoli in sogni. I trucchi dei piccoli, anche se vengono spacciati per birichinate, appannano l'originaria immagine di perfezione, rendono impossibile un mondo (e quindi una salvezza) al di là del peccato sessuale e del denaro. Nonostante che il padre voglia che il bambino sia uguale a lui, che sia il suo riflesso, fatto a sua immagine e somiglianza, nonostante che voglia prolungarsi nell'eternità attraverso l'immagine di un figlio che non lo contraddica mai, che gli assicuri l'immortalità (così come Disney tenta di monopolizzarlo attraverso i suoi personaggi), egli desidera anche che ci siano degli individui che corrispondano sempre alla sua immagine di un'infanzia trasparente e completamente sottomessa, immobili, congelati nella fotografia del salotto. L'adulto vuole un bambino che sia adulto in futuro, ma che non cessi mai di essere dipendente, che non abbandoni mai il passato.

Così, al bambino-lettore si aprono due alternative, due progetti per l'infanzia su cui modellare il suo comportamento: può scegliere di imitare i nipotini e gli altri esseri piccoli e astuti, può scegliere l'artificio, e quindi vincere in modo adulto, guadagnare la ricompensa, diventare primo, aggiudicarsi la gara, salire; oppure può seguire il bambino-buon selvaggio, che non si muove mai né guadagna nulla. L'unica via per emergere dalla puerilità è quella che l'adulto ha tracciato mascherandola da innocenza e da naturalezza. È una via normale, figliolo.

Questa scissione non obbedisce a ragioni mistiche o metafisiche. Gli aneliti alla purezza non sorgono dalla necessità di una salvezza che potremmo definire religiosa. È come se il padre non volesse continuare a dominare la sua stessa carne, la sua stessa discendenza. Accorgendosi che suo figlio è lui stesso, egli si sente contemporaneamente dominante e dominato, effetto traslato della sua perpetua repressione interna.

Tentando di uscire da questo cerchio infernale, fuggendo da se stesso, cerca un altro individuo da dominare e con cui ci possa essere una polarizzazione non-colpevole e una nitida definizione di chi è il dominato e chi il dominante. Il suo erede può tranquillamente crescere, adottare i suoi valori e continuare a reprimere l'altro, che non cambia né protesta mai. Per sfuggire al conflitto sado-masochista con suo figlio e con la sua stessa individualità, cerca un rapporto unicamente sadico con questo altro essere inerme, ingenuo, che è il buon selvaggio. Egli lascia a suo figlio un mondo soddisfacentemente immutabile: i suoi valori e i suoi buoni selvaggi che lo accetteranno senza fiatare.

Ma pare che noi stessi, autori di questo libro, siamo vittime di questa circolarità: ci aggiriamo entro la struttura familiare e non ci siamo ancora affacciati al di fuori.

Dietro questo rapporto padre-buon selvaggio non se ne nasconderà un altro?

CAPITOLO TERZO

Dal buon selvaggio al sottosviluppato

Paperino (parlando col medico-stregone in Africa): "Vedo che siete una tribú moderna. Avete telefoni?"

Medico-stregone: "Se abbiamo telefoni?... Di tutti i colori e le forme... L'unico problema è che uno solo è collegato: in linea diretta con la Banca Mondiale di Credito."

("Tío Rico" n. 106)

Dov'è Aztecland? Dov'è Inca-Blinca? Dov'è Instabilistàn?

È indubbio che Aztecland sia il Messico: tutti i prototipi del messicano da cartolina sono riuniti qui. Asinelli, sieste, vulcani, cactus, enormi sombreros, ponchos, serenate, mascolinità, indios eredi di vecchie civiltà. Non importa che il nome sia un altro, perché riconosciamo e guardiamo il paese secondo questa tipicità grottesca. Il cambiamento di nome, pietrificando l'embrione archetipico, sfruttando tutti i pregiudizi superficiali e stereotipi su quel paese, permette di *disneylandizzarlo* senza ostacoli. È il Messico a tutti gli effetti folcloristici; non è il Messico per quanto riguarda tutte le contraddizioni reali e i veri conflitti di quel paese.

Walt acquistò delle terre vergini negli Stati Uniti e costruì i palazzi di Disneyland, il regno fatato. Guardando il resto del mondo, tentò di inquadrarlo nella stessa prospettiva, come se fosse una terra già

colonizzata, i cui larvali abitanti si devono adattare alle nozioni di Disney sulla loro individualità. Utilizzò ogni paese del mondo perché svolgesse una funzione modello in questo processo di invasione da parte della natura-disney. Anche se qualche paese straniero osa ingaggiare un conflitto con gli Stati Uniti, come il Vietnam o Cuba, immediatamente Disney se ne impadronisce, e le loro lotte rivoluzionarie finiscono per essere banalizzate. I marines passano i rivoluzionari per le armi, Disney li passa per le sue avventure. Sono due forme di assassinio: con la violenza e con l'innocenza.

Disney non ha neppure inventato gli abitanti di queste terre; gli ha solo imposto il modello di ciò che dovevano essere, attori nella sua *hit-parade*, decalcomanie e pupazzi nei suoi palazzi di fantasia, buoni e inoffensivi selvaggi per tutta l'eternità.

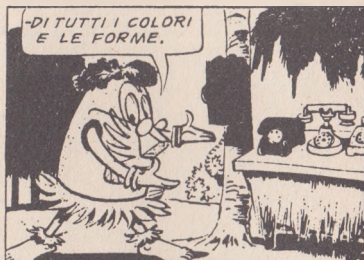
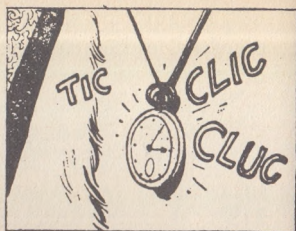
Per Disney, dunque, i popoli sottosviluppati sono come bambini, devono essere trattati come tali, e se non accettano questa definizione della loro essenza, bisogna calargli i pantaloni e dargli delle brave sculacciate perché imparino. Quando *si dice* qualcosa sul bambino-buon selvaggio, l'oggetto cui in realtà si sta *pensando* è il popolo emarginato. I rapporti di egemonia che abbiamo stabilito fra i bambini-adulti che arrivano con la loro civiltà e le loro tecniche, e i bambini-buoni selvaggi che accettano questa autorità straniera e consegnano le loro ricchezze, si rivelano come la ripetizione matematica del rapporto fra la metropoli e il satellite, fra l'impero e la colonia, fra i padroni e gli schiavi. È tanto vero, che i metropolitani non solo cercano tesori, ma vendono agli indigeni *fumetti* (come quelli disneyani) perché imparino il ruolo che la stampa urbana dominante desidera che svolgano. Sotto il significativo titolo "Vale più l'astuzia che la forza," Paperino si reca in un atollo del Pacifico per tentare di sopravvivere un mese, e torna carico di dollari, trasformato in un moderno eroe del commercio. L'imprenditore può più del missionario o

dell'esercito. La rivista "Disneylandia" si autopubblicizza, comprandosi e vendendosi entusiasticamente dentro le sue stesse pagine.

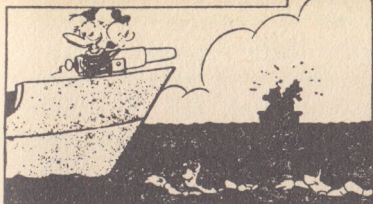
Basta discorsi. Esempi e prove.

Fra tutti i bambini-buoni selvaggi, nessuno spinge piú lontano l'esagerazione delle caratteristiche infantili di Gu, l'abominevole uomo delle nevi ("TR." 113): decerebrato, oligofrenico, di tipo mongolico (e vive in Tibet, guarda caso, fra esseri di razza gialla), lo si tratta come un bambino. È un "abominevole padrone di casa" (la sua grotta è nel massimo disordine), sparge dappertutto oggetti di scarto. "Che cattivo gusto!" "Cappelli che lui non può usare"; e si esprime mediante suoni inarticolati da bambino piccolo: "Gu." Tuttavia, ciò che lo qualifica di deficiente è il fatto che ha rubato la corona d'oro e pietre preziose di Gengis Khan (che appartiene a Paperone grazie ad occulte operazioni dei suoi agenti) e non ne conosce il valore. La corona è là in un angolo come un secchio, e Gu preferisce l'orologio di Paperone che vale un dollaro ("l'orologio è il suo *giocattolo* preferito"). Ma non importa: "La sua stupidità ci aiuterà a fuggire." Infatti, zio Paperone scambia il manufatto a buon mercato della civiltà che fa tic-tac con la corona. Sopravvengono delle complicazioni finché il bambino (innocente-animale-mostro-sottosviluppato) capisce che vogliono portargli via solo qualcosa che a lui non serve affatto, e che in cambio gli verrà dato un fantastico inspiegabile prodotto del progresso (un orologio), che gli serve veramente per giocare. Ciò che si ottiene in cambio è un tesoro, oro, materia prima. E colui che lo consegna è significativamente un sottosviluppato mentale e supersviluppato fisico. Il gigantismo materiale di Gu, e di tutti gli altri selvaggi emarginati, è il simbolo della sua forza fisica atta solo a svolgere un lavoro materiale nella natura incontaminata.⁸

⁸ Per il tema del gigantismo fisico con minaccia sessuale, si veda, di ELDRIDGE CLEAVER, *Soul on Ice*, 1968.



-GLI AZTECHI VANNO A LIBERARE I NOSTRI AMICI...

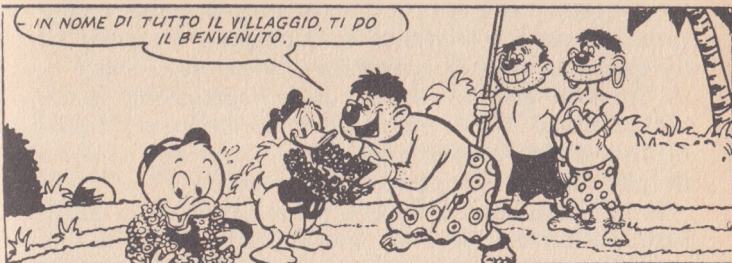


-A NATALE VI RIEMPIREMO DI NUOVO LA NAVE DI MATERIA GIALLA!

- CHE BEL NATALE!



- IN NOME DI TUTTO IL VILLAGGIO, TI DO IL BENVENUTO.



-VENITE! LA MIA CASA E' VOSTRA.

-MAGARI! APPARTIENE A ZIO PAPERONE.



AGLI INDIGENI INCANTATI DALL'INTRUGLIO...

-ADESSO PROFUMARE BUONO! COMPRARTI TUTTO IL TONICO.



IMPROVVISAMENTE...

-SALVE, AMICI! ECCO A VOI LA "SALTERELLA" CHE PIACE ALLE RAGAZZE CHE LA BALLANO IN PIAZZA!

-QUEL PAPPAGALLO

BENVENUTI A ZUMPA CENTRO MONDANO DEL MATO GROSSO

-VIVA LA "SALTERELLA!"



È la traduzione dei rapporti di baratto che i primi conquistatori e colonizzatori (in Asia, Africa, America e Oceania) ebbero con gli indigeni: si offrono delle carabattole prodotte dalla superiorità tecnica (europea o nordamericana) e si prende l'oro (le spezie, l'avorio, il tè, eccetera). Gli si toglie qualcosa che non avevano neppure considerato come oggetto d'uso o di scambio. Questo è un caso estremo e quasi anedddotico. I casi più correnti in un'altra letteratura infantile, nostro pane quotidiano, lasciano addirittura l'abominevole nella condizione animale, e pertanto lo ritengono incapace di un qualsiasi tipo di economia (*Tintin nel Tibet*).

Tuttavia questa vittima della regressione infantile indica il limite del cliché del buon selvaggio. Al di là c'è il feto-selvaggio, che Disney non mostrerà per ragioni di pudore sessuale.

E nel caso che il lettore pensi che stiamo sottolizzando nel tracciare il parallelo fra un uomo che si porta via l'oro e un altro che lo scambia per un aggeggio meccanico, fra l'imperialismo sfruttatore e il paese monoproduttore di materie prime, fra dominati e dominanti rappresentativi, faremo ora un esempio più esplicito della strategia di Disney nei confronti dei paesi che mette in caricatura come arretrati, senza però mettere in luce la causa della loro arretratezza.

Ecco alcuni dialoghi presi dalla storia da cui abbiamo tratto la citazione che precede il capitolo. Paperino è atterrato in un paese della giungla africana. Lì un medico-stregone (che porta gli occhiali sopra la gigantesca maschera primitiva) lo cura. La versione che si dà dell'indipendenza dei paesi africani è vergognosa. "È la nuova nazione di Cuco Roco, aviatore. Ecco la nostra capitale." Si vedono tre capanne di paglia e un gruppo di covoni ambulanti. Quando Paperino si informa di questo strano fenomeno, lo stregone gli spiega: "Sono parrucche!" "È la novità che ha portato il nostro ambasciatore dalle Nazioni Unite." Quando il maiale che insegue

Paperino atterra e vuole che si tolgano le parrucche per vedere dov'è il papero suo avversario, il dialogo è questo:

Maiale: "Ascoltate. Vi pagherò un buon prezzo per le vostre parrucche! Vendetemi tutte quelle che avete!"

Un indigeno: "Evviva! Un ricco commerciante ci compra le parrucche!"

Un secondo: "Mi ha pagato sei francobolli per la mia."

Un terzo (giubilante): "A me ha dato due biglietti per la metropolitana di Chicago."

Maiale (quando scappa): "Butterò loro qualche moneta perché non si avvicinino all'elica." E gli indigeni si chinano felici e invertebrati a raccogliere il denaro. È così che quando i Bassotti si travestono da indigeni polinesiani per ingannare Paperino, non hanno altro modello di comportamento: "Tu salvare nostre vite." "Saremo tuoi servi per sempre." E mentre si prostrano, Paperino commenta: "Sono indigeni anche loro. Ma un po' più civilizzati."

Un altro esempio (numero speciale "D." 423). Paperino parte per la "Lontana Congolia" perché il locale negozio di Paperone non ha venduto niente. La ragione: "Il re ha ordinato ai suoi sudditi di non far regali di Natale quest'anno. Vuole che tutto il popolo consegni a lui il suo denaro." Commento di Paperino: "Egoista!" Ed entra in azione. Paperino viene fatto re, essendo stato preso per un grande mago che vola. Il vecchio re viene detronizzato ("Non è un uomo saggio come te. Non ci permette di comprare regali"). Paperino accetta (con l'intenzione di partire appena il negozio sarà vuoto): "Il mio primo ordine come re è... comprate regali per le vostre famiglie e non date un centesimo al vostro re!" Ma, esaurita la merce, Paperino rende la corona al re. Questi voleva il denaro per andarsene dal paese e poter mangiare quello che desiderava, dato che i congoliani esigevano che il loro re man-

giasse solo teste di pesce. Il re: "Se potessi avere un'altra occasione, governerei bene. E in qualche modo me la caverei per non mangiare quella porcheria."

Paperino (al popolo): "E vi assicuro che lascio il trono in buone mani. Il vostro vecchio re è un buon re... e più saggio di prima." (Il popolo: "Urrah! Evviva!")

Il re impara che deve allearsi con gli stranieri se vuole mantenere il suo potere, e che non può neppure esigere delle tasse dal suo popolo, perché il denaro deve essere consegnato integralmente all'estero attraverso l'agente di Paperone. I soldi tornano a Paperopoli. E inoltre gli stranieri risolvono il problema della noia del re nelle sue terre, del suo senso di emarginazione e del desiderio di viaggiare nella metropoli, mediante l'importazione massiccia del suntuario: "E non prendertela per questo cibo," dice Paperino. "Ti manderò delle salse che cambieranno il gusto anche alle teste di pesce." Il re fa salti di gioia.

Lo stesso schema si ripete fino alla sazietà. Paperone scambia porte di acciaio inossidabile con porte di oro puro fra gli indiani del Canada ("TR." 117). Moby e Paperino, prigionieri degli aridiani (arabi) ("D." 453), si mettono a produrre bolle di sapone, che gli indigeni desiderano più di qualunque altra cosa. "Ha, ha. Scoppiano quando uno le prende. Hi, hi." E dice Alí Ben Golí, il capo: "È una vera magia. I miei uomini ridono come bambini." Loro non capiscono come si faccia. "È un segreto trasmesso di generazione in generazione," dice Moby: "Te lo rivelerò se ci dai la libertà." (La civiltà si presenta come qualcosa di incomprensibile che deve essere amministrato dagli stranieri.) Il capo (con stupore): "La libertà? Non basta. Vi darò oro, gioielli. Il mio tesoro è vostro, se mi rivelate il segreto." Gli arabi acconsentono alla loro alienazione. "Gioielli ne abbiamo, ma non servono a niente. Non fanno ridere come le bolle magiche." Mentre

Paperino ride di lui, "povero ingenuo," Moby gli consegna il sapone Flop-flop: "Hai ragione, amico. Quando vorrai un po' di allegria, getta un po' di polvere magica e recita le parole della formula." La storia termina con la conclusione che non è necessario *scavare* le piramidi (o la terra) personalmente: "Cosa ce ne facciamo di una piramide, se abbiamo Alí Ben Golí."

Questa situazione rende i nativi sempre piú euforici. Ogni oggetto di cui si liberano aumenta la loro felicità, e ogni manufatto che ricevono come qualcosa di magico privo di origini industriali li riempie di gioia.

Nessuno dei nostri piú accaniti avversari può giustificare lo squilibrio di questo trattamento; o forse qualcuno pensa che un pugno di gioielli equivalga una cassa di sapone, o una corona d'oro un orologio? Certamente si obietterà che questi baratti obbediscono alla fantasia, ma disgraziatamente queste leggi dell'immaginazione favoriscono unilateralmente i personaggi che vengono dall'esterno e coloro che scrivono e pubblicano questi fumetti.

Perché mai questa flagrante spoliazione non viene notata, o in altri termini, com'è possibile che questa disequaglianza appaia come un'eguaglianza? Cioè, perché il saccheggio imperialista, per chiamarlo col suo nome, e la sottomissione coloniale non appaiono come tali?

"Gioielli ne abbiamo, ma non servono a niente."

Stanno nelle loro tende nel deserto, nelle loro caverne, nelle loro città un tempo fiorenti, nelle loro isole sperdute, nelle loro fortezze proibite, e *non ne potranno mai uscire*. Bloccati nel loro tempo storico superato, definite le loro necessità in base a questo passato, questi sottosviluppati non hanno diritto a costruire un futuro. Le loro corone, le loro materie prime, il loro petrolio, la loro energia, i loro elefanti di giada, la loro frutta, ma in particolare il loro oro, non potranno mai essere utilizzati. Quindi il progresso, che viene dall'esterno

con i suoi molteplici oggetti, è solo un giocattolo. Non perforerà mai la difesa cristallizzata del buon selvaggio, a cui è proibito civilizzarsi. Egli non potrà mai entrare nel club degli attori della produzione, perché non capisce neppure che quegli oggetti sono stati prodotti. Li vede come elementi magici, sorti dal cervello degli stranieri, dal loro verbo, dalle loro parole magiche.

Non avendo concesso ai buoni selvaggi il privilegio del futuro e dello sviluppo, ogni saccheggio non appare come tale, dato che toglie ciò che è superfluo, prescindibile, un nonnulla. L'inarrestabile spoliazione capitalistica viene messa in scena con sorrisi e civetterie. Poveri indigeni. Che ingenui sono. Se non usano il loro oro, è meglio portarglielo via. Altrove servirà a qualcosa.

Paperone ("TR." 48) prende possesso della luna a ventiquattro carati dove "l'oro è tanto puro che si può plasmare come se fosse burro." Ma appare il legittimo padrone, Mukale, un venusiano che possiede il titolo di proprietà, e che è disposto a venderlo a Paperone per un pugno di terra. "Oh, è il miglior affare che mi sia capitato," esclama l'avarò, e glielo dà. Ma Mukale è un "buon indigeno" e con un "convertitore magico" trasforma la zolla di terra in un pianeta, con continenti, oceani, alberi, un universo naturale: "Ho vissuto troppo poveramente qui, circondato solo da atomi d'oro." Esiliato dalla sua terra innocente, desideroso di un po' di pioggia e di vulcani, Mukale rinnega l'oro per poter tornare alla terra originaria e adattarsi ai minimi mezzi di sussistenza ("Erba medica! Mi sento rinasce-re"). "Adesso ho un mio mondo, con cibi e bevande." Paperone non gli ruba l'oro, ma al contrario gli fa il favore di togliergli tutto quel metallo corrotto e di facilitargli il ritorno all'innocenza primitiva. "Lui ha avuto quello che voleva e io questa favolosa luna. Ottocento chilometri di diametro d'oro puro. Nonostante questo, però, credo che il miglior affare l'abbia fatto lui." Il povero è lasciato alla felice

celebrazione della vita semplice. È il vecchio aforisma: i poveri non hanno preoccupazioni, la ricchezza implica problemi. Bisogna saccheggiare i poveri, i sottosviluppati, senza senso di colpa.

La conquista è stata espiata. La presenza degli stranieri è inoffensiva: essi costruiscono il futuro basandosi su una società che non potrà o non vorrà mai uscire dal passato.

Ma c'è un secondo modo di infantilizzare e di assolvere il loro ladrocinio. L'imperialismo si per-



mette di autopresentarsi come vestale della liberazione dei popoli oppressi e giudice imparziale dei loro interessi.

L'unica cosa che non si può togliere al buon selvaggio è la sua sussistenza, e questo perché distruggerebbe la sua economia naturale, costringendolo a perdere il paradiso e a creare un'economia di produzione.

Paperino ("F." 165) si reca sull'"Altipiano dell'Abbandono" per cercare un montone d'argento. Ma questo animale metallico serve a salvare un popolo primitivo dalla morte per fame (parola proibita). Dice il capo: "L'unica via per raggiungere la pianura è questo stretto sentiero. Solo voi e le pecore avete il coraggio di percorrerlo. Il nostro popolo ha sempre sofferto di vertigini. Mai uno di noi avrà il coraggio di avventurarsi a scenderlo col gregge. Saremmo morti di inedia sul nostro fazzoletto di terra se un buon uomo bianco non fosse venuto a noi su quel misterioso uccello (Nota: è un aereo) che ve-

dede là... Ha costruito un montone bianco col metallo della nostra miniera." Paperino e nipoti restituiscono immediatamente il montone agli introversi.

Ma entrano in scena personaggi che non avevamo ancora incontrato: i cattivi. Sono un uomo ricco e suo figlio che vogliono il montone, anche se quel popolo morrà di fame, dimenticando anche la carità d'obbligo. "Ha firmato un contratto e mi deve consegnare la merce." Il cattivo viene sconfitto e i paperi si mostrano disinteressati e amici degli indigeni. Conclusione: ciò che essi portano via, per definizione non è indispensabile al ciclo di vita dei buoni selvaggi. Bisogna aver fiducia in questi uomini come in quello che era venuto prima: essi sapranno distinguere l'essenziale dal superfluo. L'opposizione buoni-cattivi crea l'alleanza fra nativi e stranieri buoni contro gli stranieri cattivi. Il manicheismo morale serve a dividere la sovranità straniera in due: autoritaria e paternalista. Bastone e *caritas*.⁹ Gli stranieri buoni, coprendosi col manto etico, si guadagnano il diritto di decidere, e di essere creduti, sulla distribuzione della ricchezza del paese. I cattivi, rozzi, grossolani, repellenti, dichiaratamente ladri, hanno lo scopo esclusivo di trasformare i paperi in difensori della giustizia, della legge, del cibo per i poveri, e pertanto di rendere pulita qualunque altra azione futura. Difendendo l'unica cosa che può servire ai buoni selvaggi (il cibo), la cui mancanza ne provocherebbe la morte o la ribellione, la quale distruggerebbe la loro immagine infantile con la violenza, i metropolitani riescono a convertirsi in portavoce di questi popoli sommersi e senza parola.

Questa divisione etica dei dominatori in espliciti e mascherati si ripete incessantemente. Topolino e compagni ("TB." 62) cercano una miniera d'argento e smascherano due truffatori che terrorizzava-

⁹ *Caritas*: organizzazione di beneficenza dipendente dalla chiesa cattolica, e attiva nei rioni popolari delle città cilene. [N.d.T.]

no gli indios. Questa caratteristica dei nativi — panico irrazionale di fronte a qualunque fatto che sconvolga il loro ciclo naturale — sottolinea la loro viltà (forse come i bambini hanno paura del buio) e la necessità di qualche essere superiore che venga a riscattarli e a riportare il sole. I due malvagi vendevano “gli ornamenti” degli indios ai turisti, facendo grandi guadagni, “travestiti come i conquistatori spagnoli” che già avevano rubato il minerale indigeno. “Mi spiace, Minni,” dice Topolino, “ma gli indios avevano scoperto prima la miniera.” Lei si rallegra ugualmente: “Ora saranno liberi di uscire dal burrone e di vendere i loro gioielli.” Come ricompensa, la tribù li accoglie nel suo seno: Minni, principessa; Topolino e Pippo, guerrieri; Pluto riceve una piuma. Così, la libertà degli indios è quella di poter collocare i loro prodotti sul mercato estero. Ciò che si condanna è il furto diretto, aperto, senza una minima partecipazione agli utili per i derubati. La spoliazione imperialistica di Topolino appare contrapposta a quella degli spagnoli e di coloro che in passato vollero — chi potrebbe negarlo? — schiavizzare l'indigeno. Ora le cose sono cambiate. Rubare senza pagare è rubare senza maschera. Rubare pagando non si può considerare un furto, ma un favore. Ne deriva che le condizioni di vendita degli ornamenti e l'importazione da Paperopoli non sono mai messe in questione, sono rapporti che riconoscono previamente l'uguaglianza di trattamento fra i due soci dell'affare.

Qualcosa di simile accade con gli indiani di Villadorado (“D.” 430) che diffidano dei paperi in base a un'esperienza storica precedente. Cato Paper, cinquant'anni prima, e da allora nulla è cambiato, li aveva doppiamente ingannati (rubando loro le terre e rivendendogliele). È importante convincerli che non tutti i paperi (bianchi) sono cattivi, che gli inganni del passato possono essere riparati. Qualunque libro di storia — persino Hollywood e la televisione — ammette che gli indigeni

furono violentati, perché il passato di frode e di sfruttamento è stato superato. Una situazione storica è pubblica e non può più sopravvivere, è estinta nel passato. Il presente è un'altra cosa. Ma per assicurare il potere di redenzione dell'imperialismo, arrivano due truffatori e i paperi li smascherano: "È una truffa! Loro sanno quanto vale il gas naturale che sta filtrando dalla miniera." Risultato: "Gli indiani hanno dichiarato la pace coi paperi." "Bisogna dimenticare i vecchi dissensi, bisogna collaborare, le razze possono intendersi." Che bel messaggio! Come dice uno spettacolo, patrocinato dalla Bank of America, la minicittà di Disneyland in California è un mondo di pace, in cui tutti i popoli possono intendersi.

Ma cosa succede delle terre?

"Una grande compagnia del gas si assumerà tutti i lavori e pagherà bene la tribù." È la politica imperialistica più sfacciata. Di fronte ai truffatori passati e presenti, rimasti per giunta allo stadio artigianale, c'è il grande Zio Compagnia, che risolverà i problemi con giustizia. Non è cattivo ciò che viene dall'esterno, solo colui che non paga "con giustizia" è perverso. Per contrapposto, la compagnia è meravigliosa.

Ma c'è di più. Si apre un hotel e cominciano le escursioni. Gli indiani restano al loro stato naturale per essere consumati turisticamente. La condizione della loro "ricchezza" è che non si muovano.

Questi due ultimi esempi insinuano certe differenze con la classica politica di un rozzo colonialismo. È possibile avvertire in questa benevola collaborazione un neocolonialismo che, respingendo il puro e semplice saccheggio del passato, permette all'indigeno una minima partecipazione al proprio sfruttamento.

È forse in "D." 432 (scritto nel 1962, nel pieno dell'Alleanza per il Progresso) che si osserva più chiaramente questo fenomeno; gli indios di Aztecland sono convinti da Paperino che i conquistato-

ri sono una cosa del passato, e nello stesso tempo vincono i Bassotti, conquistatori contemporanei. "Questo è assurdo! I conquistatori non esistono più!" Il bottino del passato è un delitto. Si criminalizza il passato, purificando il presente. Non c'è ragione di continuare a nascondere i tesori: i paperopolesi, che inoltre hanno dimostrato la loro bontà curando caritatevolmente una pecorella smarrita, sapranno difendere i messicani. "Visitate Aztecland. Ingresso: un dollaro." La geografia diventa cartolina illustrata e si vende. L'altroieri non può progredire né cambiare, perché questo distruggerebbe l'affluenza turistica. Le vacanze dei metropolitani si trasformano nel veicolo della supremazia moderna, e inoltre rivediamo come si conservi incolume la virtù naturale e fisica del buon selvaggio. Il riposo in quei posti è già un passo avanti, un assegno in bianco, sulla via della rigenerazione purificatrice per mezzo della comunione con la natura.

Tutti questi esempi hanno in comune il fatto di nutrirsi di stereotipi internazionali. Chi potrebbe negare che il peruviano (in Inca-Blinca, "TB." 104) è sonnolento, vende terracotte, sta accoccolato, mangia peperoncini piccanti, ha una cultura millenaria, secondo i pregiudizi proclamati dagli stessi manifesti pubblicitari? Disney non scopre questa caricatura, ma la sfrutta al massimo comprendendo tutti questi luoghi comuni sociali, basati sulla visione del mondo delle classi dominanti nazionali e internazionali, in un sistema che ne garantisce la coerenza. Questi cliché diluiscono la quotidianità di tali popoli attraverso la cultura di massa. L'unico modo in cui un messicano potrà conoscere il Perú è attraverso un pregiudizio, che implica che il Perú non può essere altro, che non può lasciare questa situazione prototipica, la prigione del suo stesso esotismo. Ma in questo modo il messicano si autoconosce, autoconsuma, ride di se stesso. Selezionando le caratteristiche più epidermiche e singolari di ogni popolo,

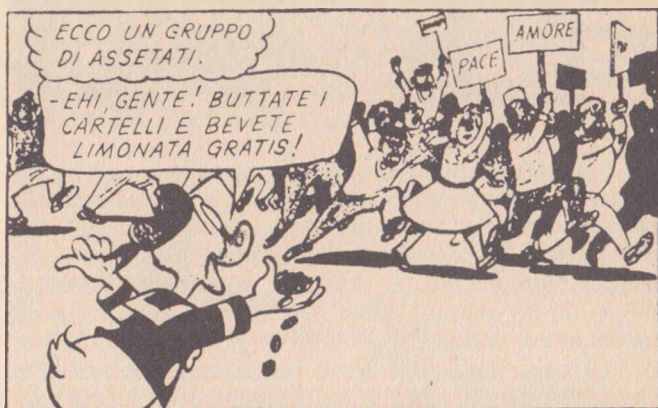
provocando nuove sensazioni per incentivare le vendite, differenziando attraverso il loro folclore nazionali che godono della stessa posizione dipendente, e separandole per mezzo delle loro diversità superficiali, il fumetto, come tutti i mezzi di comunicazione di massa, sfrutta il principio del *sensazionalismo*, vale a dire della mistificazione per mezzo della "novità." I nostri paesi diventano bidoni di spazzatura eternamente ringiovaniti per il piacere impotente e orgiastico dei paesi del centro. Con la televisione, la radio, le riviste, i giornali, le barzellette, le notizie, trovando eco nelle conversazioni, nei film, sofisticata sui testi di storia, nei disegni, nei vestiti, nei dischi, ogni giorno, in questo stesso momento, si compie la rottura della solidarietà internazionale degli oppressi. Siamo separati dalla rappresentazione che ci facciamo degli altri e che è la nostra stessa immagine deformata nello specchio.

Questo gran pozzo da cui sempre si possono estrarre grandi ricchezze, si basa sulla rappresentazione quotidiana e non ha bisogno di cercare nell'attualità diretta le sue fonti di informazione. Ognuno ha dentro di sé un *Manuale delle Giovani Marmotte* pieno di luoghi comuni che spiegano tutto.

Tuttavia, e per fortuna, le contraddizioni affiorano, e quando sono tanto forti da diventare *notizia* nonostante la stampa metropolitana, è impossibile ripetere le stesse suadenti argomentazioni. La realtà conflittiva non può essere mascherata dagli schemi stessi di una realtà che, pur essendo conflittiva, non è ancora abbastanza esplosiva da richiamare l'attenzione cronachistica.

Così, esiste un gran numero di fatti quotidiani che rivelano il malessere di un sistema. L'artista, che fa violenza all'abituale percezione massificata per aggredire lo spettatore e provocarne l'instabilità, non è altro che uno stravagante, che per caso ha seminato colori al vento. Si isola il genio dalla vita, e ogni suo tentativo di riconciliare la realtà con la sua rappresentazione estetica viene annulla-

to. Pippo vince il primo premio al concorso "pop" sdruciolando stupidamente, rovesciando barattoli di vernice e creando il caos. In mezzo alla spazzatura intellettuale che ha prodotto, Pippo protesta: "Io vincitore? Perbacco! Non ho neanche gareggiato." E l'arte perde la sua carica offensiva: "Questo lavoro sí che è bello. Finalmente posso guadagnare dei soldi divertendomi e nessuno se la prende con me." ("TB." 99.) Il pubblico non deve sconcer-



tarsi per questi "capolavori": non hanno niente a che vedere con la sua vita, solo i neghittosi e gli stupidi si dedicano a questo tipo di divertimento. Lo stesso accade con gli "hippies" e le manifestazioni di pace e amore. Una folla (notiamo il modo in cui li radunano) di iracundi sfila fanaticamente, e Paperino ("TR." 40) li invita a deviare dalla loro traiettoria per bere limonate al banco dei nipotini (zio Paperone vuole accertarsi della loro onestà): "Ecco un gruppo di assetati... Ehi, gente. Buttate i vostri cartelli e bevete limonata gratis." Come una mandria di bufali strappano il denaro a Paperino, dimenticano la pace e bevono rumorosamente. Vediamo dunque che sono degli agitatori fasulli; vendono i loro ideali per un bicchiere di limonata.

Bevono limonate anche i giovani militari, ordinati, obbedienti, puliti, buoni, veramente pacifici, e non sporchi e anarchici "ribelli."

Questa strategia, che muta il significato della protesta in impostura, si chiama *diluizione*: far sí che



un fenomeno anormale nel corpo della società, sintomo di un cancro, possa essere automaticamente respinto dall'opinione pubblica come un solletico passeggero. Grattatevi e la farete finita con loro. Disney non è stato il solo ad avere quest'idea; fa parte di un metabolismo del sistema, che reagisce di fronte a fatti reali e li avvolge in una strategia orchestrata coscientemente o inconsciamente. Per esempio, trasformando la primitiva dinamite dell'hippy in una grande industria tessile, di moda, si tenta di privarlo della sua denuncia dei mali del sistema. Una cosa del genere succede con l'annacquamento del movimento per la liberazione della donna negli Stati Uniti. La pubblicità osa suggerire che le donne devono comprare delle lavapiatti per sbrigare più in fretta le faccende di casa e poter così partecipare alla prossima manifestazione a favore dell'emancipazione.

Infine, la pirateria aerea ("TR." 113) è solo una cosa da banditi pazzi: "Stiamo dirottando il suo aereo." Commenta Paperoga: "A quanto ho letto sui giornali, il dirottamento aereo è diventato molto popolare." L'interpretazione pubblica non solo sgonfia la notizia, ma rassicura se stessa che non succede niente.

Ma tutti questi fenomeni sono solo potenzialmente sovversivi, sono semplici indici. Se c'è un posto del mondo dove viene infranto il codice della creazione disneylandiana, che stabilisce il comportamento esemplare e sottomesso del buon selvaggio, il fumetto non può ignorarlo. Deve infiorare il fatto, reinterpretarlo per il suo lettore, anche se questi è un bambino. Questa seconda strategia si chiama *recupero*: un fenomeno che nega apertamente e dinamicamente il sistema, un'esplicita conflagrazione politica, serve a nutrire la repressione aggressiva e le sue giustificazioni.

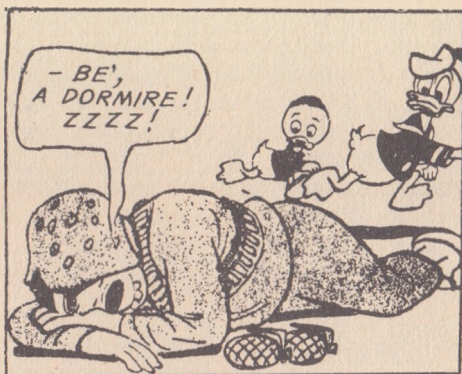
È il caso della guerra del Vietnam.

Il regno di Disney non è quello della fantasia, perché reagisce agli avvenimenti mondiali. La sua visione del Tibet non è identica alla sua visione del-



la penisola indocinese. Quindici anni fa i Caraibi erano il mare dei pirati. Ora si è dovuto sistemare il fatto di Cuba e l'invasione della Repubblica Dominicana. Ora il bucaniere grida "viva la rivoluzione" e viene sottomesso. Verrà il turno del Cile.

In cerca di un elefante di giada ("TR." 99), Paperone e famiglia arrivano nell'Instabilistàn, dove "c'è sempre qualcuno che spara a qualcun altro." Immediatamente, la guerra civile si trasforma in un incomprensibile gioco di qualcuno contro qual-



cun altro, cioè in fratricidio stupido e senza direzione etica o ragione socioeconomica. La guerra del Vietnam risulta un mero scambio di pallottole vaganti e insensate, e la tregua è una siesta. "Rha Thon sí, Paperopoli no!" grida un guerrigliero che appoggia l'ambizioso dittatore (comunista) facendo saltare l'ambasciata di Paperopoli. Accorgendosi che il suo orologio funziona male, il vietcong dice: "È dimostrato che non ci si può fidare degli orologi del 'paradiso dei lavoratori.'" La lotta per il potere è puramente personale e stravagante: "Tutti vogliono governare." "Viva Rha Thon, dittatore del popolo felice!" è il grido, e si aggiunge in un sussurro "o infelice." Il tiranno difende il suo interesse personale: "Uccidetelo! Non lasciate che rovini la mia rivoluzione." In questa caotica situazione il salvatore è il principe Incanh Thator o Iho Shono, prototipo dell'egocentrismo magico. Egli viene a riunificare il paese e a "pacificare" il popolo. Alla fine deve vincere, perché i soldati rifiutano di obbe-

dire agli ordini di un capo che ha perso il suo crisma, che non è "incantatore."

Primo soldato: "Perché continuare con queste stupide rivoluzioni?"

Secondo soldato: "No! Crediamo che sia molto meglio che ci sia un re nell'Instabilistàn, come ai bei tempi."

E per chiudere il cerchio e l'alleanza, zio Paperone regala "queste ricchezze e l'elefante all'Instabilistàn," tesori che prima appartenevano a quel popolo. Uno dei nipotini commenta: "La povera gente può farne buon uso." E infine, tanta voglia ha zio Paperone di lasciare questa imitazione del Vietnam, che promette: "Farò anche di piú, quando tornerò a Paperopoli. Restituirò la coda da un milione di dollari dell'elefante di giada."

Scommettiamo tuttavia che Paperone si è scordato le sue promesse appena arrivato. E citiamo un altro dialogo da un altro fumetto:

Qui: "Gli è venuta anche l'asiatica."

Paperino: "Ho sempre detto che dall'Asia non può venirci niente di buono."



Una interpretazione del genere coinvolge i Caraibi: Cuba, Centroamerica, la Repubblica di San Bananador ("D." 364). Paperino si burla dei bambini che giocano al sequestro: sono cose che non succedono più: "Sulle navi non si sequestra nessuno e i marinai non soffrono di scorbuto ai nostri tempi..." Anche il "supplizio della tavola" è severamente vietato. Siamo di fronte a un mare inoffensivo. Ma esistono ancora luoghi in cui sopravvivono reminiscenze di queste abitudini selvagge. Un uomo tenta di fuggire da una nave che definisce terrificante. "Porta un carico pericoloso e il suo capitano è una minaccia vivente. Aiuto!" Quando lo riportano di forza sulla nave, invoca la libertà ("Sono un uomo libero! Lasciatemi!"), mentre i sequestratori lo trattano da *schiaivo*. Anche se Paperino, tipicamente, interpreta l'incidente come una faccenda di "stipendi" o di "attori che girano un film," anche lui e i suoi nipotini vengono rapiti. Sulla nave si vive un incubo, il cibo è razionato, si impedisce persino ai topi di abbandonarla, impera solo la legge ingiusta, arbitraria e folle di "Capitan Tormenta" e dei suoi barbuti seguaci; ci sono lavori forzati, schiavi, schiavi, schiavi.

Ma non si tratterà di antichi pirati? Assolutamente no. Sono rivoluzionari in lotta contro la legge e l'ordine, inseguiti dalla flotta del loro paese perché tentano di portare un carico d'armi ai ribelli della Repubblica di San Bananador. "Tenteranno di individuare la nostra posizione con gli aerei. Spegnete le luci. Ce la svigneremo al buio!" E col pugno alzato il radiotelegrafista grida: "Viva la rivoluzione!" L'unica speranza, secondo Paperino, è "la buona vecchia flotta, simbolo della legge e dell'ordine." Naturalmente, il polo ribelle agisce in nome della tirannia, della dittatura, del totalitarismo. La società schiavista che impera a bordo della nave è la replica della società che essi intendono instaurare al posto del regime legittimamente stabilito. Ai tempi nostri, le uniche a far tornare l'uomo in schia-

vitù sono le società propugnate dai movimenti insurrezionali.

Non possono sfuggire a nessuno gli intenti politici di Disney, tanto in questi pochi fumetti in cui deve mostrare apertamente le sue intenzioni, quanto in quelli, la maggioranza, in cui copre con l'animalità, l'infantilismo, il "buonselvaggismo" la tra-



ma di interessi di un sistema sociale storicamente determinato e concretamente situato: l'imperialismo nordamericano.

Non solo ciò che si dice del bambino si pensa del buon selvaggio, e ciò che si pensa del buon selvaggio si pensa del sottosviluppato, ma — ed è questo il nocciolo della questione — ciò che si pensa, si dice, si mostra e si nasconde di tutti costoro in realtà ha un solo vero protagonista: il proletariato.

L'immaginario mondo infantile è l'utopia politica di una classe. Nei fumetti di Disney, non si potrà mai trovare un lavoratore o un proletario, mai nessuno produce industrialmente niente. Ma questo non significa che la classe proletaria sia assente. Al contrario: è presente sotto due maschere: come buon selvaggio e come criminale-lumpen. Entrambi i personaggi distruggono il proletariato come classe, ma di questa classe riscattano alcuni miti che la borghesia ha costruito fin dal suo primo apparire e fino al suo accesso al potere per confondere e addomesticare il suo nemico, per evitare la sua soli-

darietà di classe e per farlo funzionare neutralizzato nel sistema, partecipando alla sua stessa schiavizzazione ideologica.

Per razionalizzare la sua preponderanza e giustificare la sua situazione di privilegio, la borghesia ha diviso il mondo dei dominati in due settori: uno, contadino, non pericoloso, naturale, vero, ingenuo, spontaneo, infantile, statico; l'altro, urbano, minaccioso, affollato, insalubre, infido, calcolatore, amareggiato, vizioso, essenzialmente mobile. In questo processo mitopoietico il contadino ha acquisito l'esclusività del popolare, ed è stato eretto a guardiano folcloristico di ciò che si produce o si conserva nel popolo, lontano dall'influenza dei fumosi centri urbani, purificato attraverso un ritorno ciclico alle virtù primitive della terra. Il mito del popolo come buon selvaggio è servito solo, ancora una volta, al dominio di una classe, e a rappresentare il popolo come un bambino che deve essere protetto per il suo bene. I contadini sono gli unici capaci di ricevere, senza contraddirli, i valori della borghesia come eternamente validi. La letteratura infantile si è nutrita di questi miti "popolari" ed è servita come costante ricordo allegorico di ciò che si desiderava che fosse il popolo.

In ogni grande civiltà urbana (Alessandria con Teocrito, Roma con Virgilio, l'evo moderno con Sanzaro, Montemayor, Shakespeare, Cervantes, D'Urfé) si è creato il mito pastorale: uno spazio edenico, extrasociale, casto e puro, in cui l'unico problema è l'amore (problema biologico). Accanto a questa evangelica bucolicità, viene prodotta una letteratura picaresca (ruffiani, scioperati, giocatori, ghiottoni) che mostra la realtà dell'uomo vagabondo, degenerato e irredimibile. Il mondo si divide nel cielo laico dei pastori e nell'inferno terreno dei disoccupati. Nel contempo nascono le utopie (Moro, Campanella, Victoria) che proiettano verso il futuro umano (e in base all'ottimismo portato dalla tecnica e al pessimismo dovuto alla rottura dell'unità

medievale) il regno statico della perfezione sociale. Solo la borghesia in formazione è stata capace di dare impulso ai viaggi di scoperta, che provocarono l'improvvisa apparizione di innumerevoli popoli che obbedivano teoricamente agli schemi pastorali e utopistici, che partecipavano alla ragione cristiana universale proclamata dall'umanesimo erasmiano. Così, la divisione fra il positivo-popolare-contadino e il negativo-popolare-proletario si approfondì grazie a questo copioso apporto. I nuovi continenti furono colonizzati in nome di questa divisione, per provare che in essi, estranei al peccato originale e al peccato del mercantilismo, si poteva condurre a termine il disegno storico ideale che la borghesia si era tracciato, e che gli oziosi, immondi, prolifici, promiscui, esigenti proletari non consentivano con la loro costante e ostinata opposizione. Malgrado il fallimento in America Latina, malgrado il fallimento in Africa, Asia e Oceania, il mito non perse mai vigore, e al contrario servì da costante sprone all'unico paese che riuscì a svilupparsi, ampliò più volte la sua frontiera, e finalmente vide nascere l'infantile Disney, che volle aprire e chiudere la frontiera dell'immaginazione infantile basandosi proprio sui miti che avevano dato origine al suo paese.

La nostalgia storica della borghesia, prodotta tanto dalle contraddizioni oggettive interne alla classe, quanto dai suoi conflitti col proletariato, dal suo mito sempre smentito e sempre rinnovabile, dalle difficoltà che derivavano dall'industrializzazione, si travestì da nostalgia geografica del paradiso perduto che essa non poté godere, e da nostalgia biologica del bambino di cui essa aveva bisogno per legittimare il suo progetto di emancipazione e liberazione dell'uomo. Non esisteva nessun altro luogo verso cui fuggire, se non verso quell'altra natura, la tecnologia.

E l'aspirazione di McLuhan, il profeta dell'era tecnologica, di un ritorno al *villaggio planetario* (ricalcato sul "primitivismo tribale comunista" del

mondo sottosviluppato) attraverso i mezzi di comunicazione di massa, non è altro che un'utopia del futuro che torna a un'ansia del passato. Anche se la borghesia non è riuscita a realizzare, nei suoi secoli di esistenza, il suo progetto storico immaginario, l'ha sempre tenuto in caldo accanto a sé in tutte le sue spedizioni e giustificazioni. Disney ebbe sempre paura della tecnica, e non la fece entrare nel suo mondo; preferiva il passato. McLuhan è più intelligente: capisce che concepire la tecnica come un ritorno ai valori del passato è la soluzione che deve favorire l'imperialismo nella sua prossima fase strategica.

E dato che parliamo di politica, di imperialismo, borghesia e proletariato, di classi sociali, per coloro che non avessero imparato le istruzioni per essere espulsi dal Club di Disneylandia, autorizziamo la riproduzione illimitata del seguente editoriale di "El Mercurio" (13 agosto 1971) intitolato *Grido d'allarme ai genitori*:

Fra gli obiettivi perseguiti dal governo di Unità Popolare figura la creazione di una nuova mentalità nelle giovani generazioni.

Per raggiungere questo scopo, proprio di tutte le società marxiste, le autorità preposte all'educazione e alla pubblicità stanno ricorrendo a diversi mezzi.

Esponenti responsabili del governo sostengono che l'educazione sarà uno dei mezzi qualificati per ottenere quello scopo; ne deriva che verranno severamente messi in questione i metodi di insegnamento, i testi usati dagli alunni e la mentalità di gran parte del corpo insegnante nazionale, che rifiuta di essere strumento di penetrazione ideologica.

Non può sorprendere che si ponga tanto impegno nel cambiare la mentalità della gioventù studentesca, che per la sua scarsa formazione non può scoprire il sottile veleno ideologico che le viene somministrato.

Tuttavia, si cercano anche altri mezzi a livello infantile, la cui espressione più evidente sono le riviste e le pubblicazioni che l'Editorial del Estado ha cominciato a lanciare, sotto l'egida di mentori letterari cileni o stranieri, ma comunque di provata fede marxista.

Conviene sottolineare che non si risparmiano neppure i mezzi dello svago e del divertimento infantili per rendere impopolari personaggi già consacrati nella letteratura mondiale, sostituendoli contemporaneamente con altri modelli proposti dagli esperti in propaganda di Unità Popolare.

Già da qualche tempo alcuni pseudo-sociologi hanno tuonato, nel loro oscuro linguaggio, contro certi fumetti di diffusione internazionale, giudicati funesti in quanto sarebbero veicoli di colonizzazione intellettuale per coloro che ne assimilano il contenuto. È naturale che tali argomenti siano stati giudicati ridicoli in diversi ambienti, che ora si vedono ammannire un espediente analogo allo scopo di diffondere parole d'ordine abilmente mascherate.

È indubbio che una forma di penetrazione ideologica realizzata in modo rozzo non verrebbe accolta da genitori e insegnanti. Dunque si è dovuto distillare accuratamente un materiale che presenta anche alcune idee accettabili, per poter raggiungere gli obiettivi che si prefiggono.

In questo modo i bambini ricevono fin dalla più tenera età una sistematica dose di propaganda, per poi essere sviati, in altre fasi della loro formazione, verso i sentieri del marxismo.

Si è anche voluto approfittare dei giornali per l'infanzia per dare ai padri un indottrinamento ideologico, inserendovi dei supplementi speciali per adulti.

È illuminante dei procedimenti marxisti il fatto che un'impresa di stato patrocinii iniziative di questo genere, con la collaborazione di personale straniero.

Il programma di Unità Popolare afferma che i mezzi di comunicazione dovranno avere un orientamento educativo. Ora si comincia a vedere che tale orientamento non è altro che uno strumento per il proselitismo dottrinario imposto fin dalla prima infanzia in modo tanto insidioso e dissimulato, che a volte molti non capiscono il vero scopo perseguito da queste pubblicazioni.

E in questo momento perseguiamo la risposta alla seguente domanda: se il proletariato è eliminato, chi produce tutto quell'oro, tutte quelle ricchezze?

CAPITOLO QUARTO

Il grande paracadutista

“Se la mia magia nera potesse fabbricare denaro, non sarei in mezzo al deserto a cercare una pentola d'oro, no?”

(La strega Amelia in “Tío Rico” n. 111)

Ma cosa cercano in realtà questi avventurieri che escono incessantemente dalla loro città e dalla loro claustrofobia? Qual è, in ultima istanza, il motivo della loro fuga dal centro?

Lo si dichiara spudoratamente. In più del 75% dei fumetti presi in considerazione, si viaggia in cerca dell'oro. (Nell'altro 25% si compete per la fortuna — sotto forma di denaro o di fama — all'interno della città.)

Ma perché l'oro, tradizionalmente criticato fin dall'inizio dell'economia monetaria come fonte di contaminazione che inquina i rapporti fra gli uomini e distrugge la naturalezza umana, appare qui mischiato con l'innocenza del buon selvaggio (bambino e popolo)? Perché il denaro, frutto della commercializzazione e dell'industrializzazione urbana, qui si trova in settori campestri e naturali?

Per rispondere a queste domande è necessario esaminare il modo in cui tali ricchezze sgorgano da questo mondo paradisiaco.

Anzitutto, il *tesoro*. Sempre un'antica mappa, una pergamena, un'eredità, un quadro che si strappa, una freccia che indirizza magicamente i passi

verso il mondo marginale. Dopo, grandi avventure, ostacoli, questo o quel ladro che vuole arrivare prima (squalificato come proprietario, dato che l'idea non è sua ed è un parassita delle mappe altrui), ci si impadronisce di idoli, gioielli, corone, perle, collane, rubini, smeraldi, statuette, pugnali, elmi d'oro, eccetera.

La prima cosa che richiama l'attenzione è l'antichità dell'oggetto bramato. È stato sepolto migliaia di anni fa: in piramidi, forzieri, navi affondate, tombe vichinghe, caverne, rovine, cioè in qualunque posto presenti indizi di un'antica vita civile. La distanza temporale separa il tesoro dai suoi padroni, che hanno lasciato quell'unica eredità per il futuro. Perché quella ricchezza è rimasta senza eredi, dato che i buoni selvaggi non hanno interesse, anche se sono arcipoveri, per l'oro che gli pullula attorno (nel mare, sulla cordigliera, sotto l'albero, eccetera). In realtà, la visione di Disney della fine di tali civiltà è piuttosto catastrofica. Sono tutte famiglie estinte, eserciti perpetuamente sconfitti, che seppelliscono eternamente i loro tesori per... per chi? A Disney questa distruzione senza tracce della civiltà passata viene a proposito per scavare un abisso fra gli attuali abitanti, innocenti, e i precedenti abitanti, non-antenati. Gli innocenti non sono gli eredi del passato, perché quel passato non è il padre del presente. È solo lo zio; e chi arriva prima con la geniale idea e il badile, si porta via con pieno diritto il bottino alla sua cripta-dormitorio urbana. Per questo gli innocenti sono preistorici: hanno dimenticato il passato, perché non gli appartiene. Disney, togliendo loro il passato, toglie ai buoni selvaggi la memoria, come toglie al bambino la genealogia paterna e materna, la possibilità di vedersi come un prodotto storico.

Sembrirebbe inoltre che questi popoli dimenticati non abbiano neppure prodotto quelle ricchezze. Sono sempre descritti come guerrieri, conquistatori, esploratori; come se le avessero sottratte ad

altri. In ogni caso, non c'è mai un riferimento — e come potrebbe esserci, dato che tutto è accaduto in tempi tanto remoti? — alla produzione, anche se artigianale, di tali oggetti. L'origine di quelle ricchezze è un dilemma che non viene mai neppure posto. L'unico legittimo proprietario dell'oggetto è colui al quale viene in mente di cercarlo: egli lo crea a partire dalla brillante idea di andarne alla ricerca. Prima, in realtà, non esisteva da nessuna parte. L'antica civiltà è lo zio dell'oggetto, e il padre è colui che se ne impossessa avendolo scoperto; avendogli tolto la patina del tempo.

Ma anche così, l'oggetto mantiene un debole legame con la civiltà perduta; è l'ultima traccia di volti scomparsi. Così chi si prende il tesoro deve compiere un altro passo. Nell'enorme deposito di Paperone (per non citare Topolino che non immagazzina mai niente, e di Paperino perché parlare?) non c'è mai la minima presenza di un oggetto manifatturato, malgrado abbiamo visto come riporti dalle sue avventure qualche opera di oreficeria. Solo banconote e monete. Appena il tesoro esce dal paese di origine e tocca il denaro di Paperone, perde la sua forma, viene inghiottito dai dollari. Scompare quell'ultimo aspetto che potrebbe legarlo alle persone, al tempo, ai luoghi. Finisce per essere oro inodore, senza patria e senza storia. Zio Paperone può fare il bagno nel deposito senza che le sporgenze degli idoli lo pungano. Tutto viene alchimizzato macchinalmente (ma senza macchine) in un unico modello monetario che esclude ogni traccia umana. E per colmo, l'avventura che ha fruttato quella reliquia sfuma insieme alla reliquia stessa. Come tesoro sotto terra ricordava il passato, per remoto che fosse, e come tesoro a Paperopoli ricordava l'avventura vissuta, per remota che fosse; il ricordo personale di Paperone si cancella man mano che si offusca il ricordo storico della razza originaria. È la storia, che viene fusa nel crogiuolo del dollaro. È quindi falso il valore educativo ed estetico di que-

ste storie, che si presentano come un viaggio nel tempo e nella geografia, per aiutare il piccolo lettore nella sua conoscenza della storia umana (templi, rovine, eccetera). La storia esiste per essere demolita, per essere restituita al dollaro che ne è l'unico progenitore e la tomba. Disney uccide persino l'archeologia, questa scienza delle manifatture defunte.

La disneylandizzazione è una monetizzazione: tutti gli oggetti (e anche le azioni, come vedremo) si trasformano in oro. E con questa trasformazione si è arrivati al limite dell'avventura: non si può andare oltre, non si può ridurre l'oro a nulla di più simbolico. L'unica cosa che resta è di ripartire a cercarne dell'altro, dato che quell'oro deve restare bloccato, dal momento che se venisse investito riacquisterebbe certe caratteristiche ed entrerebbe a far parte del processo storico contemporaneo. Facciamoci una croce sopra e non pensiamoci più. Avanti con nuove avventure per continuare ad accumulare in modo disorganico e improduttivo.

Non è strano, allora, che colui che accumula voglia saltare le fasi intermedie e andare direttamente in cerca di oro puro.

Neppure qui c'è un processo di produzione. Tutto è pronto, basta arrivare e portar via, come la frutta da un albero. Il problema non è estrarre l'oro: è individuare la sua posizione geografica. Una volta lì, l'oro — sempre in pepite molto grandi — è già in tasca, senza lasciare neppure un callo sulla mano che lo solleva. L'attività mineraria è vista come una specie di agricoltura dell'abbondanza, sempre che si abbia la genialità di trovare la miniera. E l'agricoltura è concepita come un infinito giardino pieno di fiori. La difficoltà non sta nell'estrazione della materia, è estranea alla materialità dell'oggetto, che è tenero e non offre resistenza al corpo. Solo che gioca a nascondino, e quindi ci vuole astuzia per estrarlo dal suo rifugio, e non forza-lavoro per lavorarne il contenuto, dargli una forma, cioè

togliergli la sua natura puramente fisica e minerale per farlo entrare nel mondo umano. La ricchezza viene incorporata nella società mediante lo spirito, mediante le idee e le lampadine che si illuminano. La natura si è già incaricata di elaborare il materiale perché l'essere umano lo raccolga, come nella fase primitiva, senza bisogno di alcun genere di strumenti. Hanno aerei, sottomarini, radar, elicotteri, razzi, ma non usano mai una pala per scavare la terra. Essa è prodiga e loro sono come buoni selvaggi che ricevono l'oro come l'aria. La natura alimenta questi esseri con l'unico cibo che desiderano: sono aurofagi.

Ora si capisce perché l'oro si trova nel mondo del buon selvaggio. Non può apparire nella città, perché la quotidianità esige la produzione (anche se vedremo che Disney elimina questo fattore persino nelle città). Bisogna naturalizzare e infantilizzare l'apparizione della ricchezza. Mettiamo questi papaveri nel grande utero della storia: tutto viene dalla natura, niente è prodotto dall'uomo. Al bambino bisogna far credere (e intanto autoconvincersi) che ogni oggetto manca di storia, è sorto per incanto e senza essere macchiato da alcuna mano. L'oro l'ha portato la cicogna. È l'immacolata concezione della ricchezza.

Il processo di produzione in questo mondo è naturale, mai sociale. Ed è magico. Ogni oggetto scende con un paracadute, sbuca fuori da un cappello di prestigiatore, è il regalo di un eterno compleanno, nasce come un fungo. La terra è la madre responsabile: raccogliamone i frutti senza sentirci colpevoli. Non facciamo del male a nessuno.

L'oro è prodotto da qualche fenomeno naturale, inspiegabile, miracoloso. La pioggia, un vulcano, il cielo, una valanga, un altro pianeta, la neve, l'aria, le onde.

"Cos'è che cade dal cielo?"

"Gocce di pioggia indurite... Ahi! O metallo fuso."

"Ma che metallo fuso. Sono monete d'oro. D'oro!"

“Yippiiii! Una pioggia d’oro! Guarda quell’arcobaleno.”

“Stiamo avendo delle visioni, zio Paperone. Questo non può essere.”

Ma è.

Come le banane, come il rame, come lo stagno, come il bestiame: si succhia il latte d’oro della terra. L’oro passa dalla natura ai suoi padroni senza la mediazione del lavoro, anche se i proprietari si meritano quella ricchezza, data la loro genialità o — e di questo parleremo poi — date le loro sofferenze, astrazione simbolica del lavoro.

Neppure la magia sovrumana, per esempio quella della strega Amelia, può creare l’oro. Questa magia, tecnologia demoniaca astratta, è parassitaria della natura. L’uomo può solo falsificare la ricchezza: quella vera gli deve venire da un’altra origine incantata, l’origine naturale, in cui egli non interviene, semplicemente se la merita.

Paperino e nipoti (“TR.” 111), seguiti da Amelia, cercano la fine dell’arcobaleno, che secondo la leggenda nasconde una pentola d’oro, frutto diretto della natura. Stavolta non trovano proprio il tesoro del mito, ma in cambio tornano con una pentola d’oro identica a quella che cercano. Come hanno fatto a trovarla? Un aereo di zio Paperone carico di semi di limone ha seminato involontariamente nel deserto, e quando Amelia ha provocato la pioggia, sono fioriti in cinque minuti degli alberi di limone, i cui frutti vengono venduti nella più vicina città nordafricana. I semi vengono dall’estero (le idee vengono dall’estero), il caso li semina, e la terra desertica, inutile, sottosviluppata, li fa fruttificare. “Andiamo, ragazzi!” dice Paperino. “Cominciamo a raccogliere limoni.” Il lavoro è minimo e piacevole.

Questo non accade solo in luoghi remoti. Anche a Paperopoli, nelle sue spiagge, foreste, montagne, succede lo stesso. Per esempio (“D.” 381), Paperino e Gastone gareggiano nella ricerca del “reliitto più

bello" per farne dono a Paperina e poter far colazione con lei. Il mare porta a riva successivamente: enormi conchiglie all'uno e all'altro, "un'antica collana indiana di conchiglie" ("guardate questo tesoro," dicono i nipotini), un battellino di gomma a Gastone e un altro a Paperino, un elefante di gomma a Gastone ("l'ondata l'ha deposto sul mio scoglio") carico di "frutta tropicale... papaye, manghi," un kayak dell'Alaska, una conchiglia gigante, altre due conchiglie straordinarie, uno specchio e un pettine. Il mare prodiga beni; la natura (utilizzando spesso l'esotismo delle aree marginali) offre abbondanti esempi della sua generosità. A Paperopoli o altrove, è sempre la natura l'elemento mediatore fra l'uomo e la ricchezza.

Nessuno potrà negare che tutto ciò che l'uomo possiede nella società reale e concreta nasce dal suo sforzo, dal suo lavoro. Se anche la natura fornisce la materia prima, l'uomo deve impegnarsi per sopravvivere. Se non fosse così, saremmo ancora nell'Eden.

Nel mondo di Disney, nessuno lavora per produrre. Tutti comprano, tutti vendono, tutti consumano, ma nessuno di questi prodotti è costato, in apparenza, alcuno sforzo. La grande forza-lavoro è la natura, che produce oggetti umani e sociali come se fossero naturali.

Quindi, l'origine umana del prodotto — del tavolo, della casa, della macchina, del vestiario, dell'oro, del caffè, del grano e del mais (che vengono dai *granai*, direttamente dai magazzini e non dai campi, "TR." 96) — è stata soppressa. Il processo di produzione è scomparso, e anche ogni riferimento a una genesi: gli attori, gli oggetti e i fatti del processo non sono mai esistiti. Per cui ciò che di fatto viene sostituito è la paternità dell'oggetto, la possibilità di legarlo a un'energia creatrice. Qui bisogna tornare a quell'interessante struttura in cui il padre del bambino era assente. La simmetria tra la mancanza di produzione biologica diretta e la

mancanza di produzione economica non può essere casuale, e va intesa come una struttura parallela unica che obbedisce all'eliminazione da questo mondo del proletariato, il vero generatore degli oggetti, o, con le parole di Gramsci, l'elemento virile della storia, la lotta di classe e l'antagonismo di interessi.

Disney esorcizza la storia: espelle magicamente l'elemento riproduttore sociale (e biologico) e resta coi suoi prodotti amorfi, privi di origine e inoffensivi, senza sudore, senza sangue, senza la miseria che tali prodotti costano inevitabilmente alla classe proletaria. In realtà l'oggetto è fantastico: non c'è ragione di immaginare la parte sgradevole, che resta relegata allo sporco mondo quotidiano e ai quartieri di periferia. Il mondo immaginario infantile serve a Disney per eliminare ogni riferimento alla realtà concreta. I prodotti storici popolano e riempiono il mondo di Disney, vi vengono venduti e comprati continuamente. Ma Disney si è appropriato di quei prodotti e quindi del lavoro che li ha generati, ripetendo ciò che la borghesia ha fatto con la forza-lavoro del proletariato. È un mondo ideale per la borghesia: si hanno gli oggetti e non gli operai, al punto che, quando in rare occasioni compare una fabbrica (di birra), non si vede mai più di un lavoratore, che generalmente appare come un guardiano ("TR." 120). È come se fosse solo un agente di polizia, il protettore della fabbricazione autonoma e automatica del suo padrone. È il mondo che hanno sognato da sempre, dove si accumula la ricchezza senza doverne affrontare il risultato: il proletariato. Ha mondato gli oggetti da ogni colpa. È un mondo di puro plusvalore senza un operaio cui dare il benché minimo salario. Il proletariato, che nasce come frutto delle contraddizioni del regime della classe borghese, come forza-lavoro "libera" di vendersi al miglior offerente che trasformi questa forza in ricchezza per la sua classe sociale, viene espulso da questo mondo che lui ha creato, e con ciò cessa ogni antagonismo, ogni

lotta di classe e ogni contraddizione di interessi, e pertanto ogni classe sociale. Il mondo di Disney è il mondo degli interessi della borghesia senza le sue storture, che sono state tutte accuratamente mascherate. Disney, nel suo regno di fantasia, ha portato al cumine il sogno pubblicitario e roseo della borghesia: ricchezze senza salari, *dolly-pen* senza sudore. Perciò l'oro è un giocattolo, e perciò questi personaggi appaiono simpatici: perché in realtà, così com'è impostato quel mondo, non fanno male a nessuno... in quel mondo. Il male è sognare il sogno particolare di una classe come se fosse quello di tutta l'umanità.

L'unico termine che farebbe sobbalzare il mondo di Disney come una rana percorsa da una scarica elettrica, come un vampiro davanti al crocefisso, è l'espressione *classe sociale*. Perciò Disney deve presentare la sua creazione come universale, senza frontiere, presente in tutte le case, in tutti i paesi: l'immortale Disney, patrimonio internazionale di tutti i bambini, tutti, tutti, tutti.

Questo processo che separa il prodotto (lavoro accumulato) dalla sua origine e lo esprime nell'oro, astraendolo dalle condizioni reali e dagli uomini concreti che ne hanno presieduto la produzione, Marx lo chiama *feticismo*.

È stato proprio Marx a scoprire che dietro l'oro e l'argento il capitalista nasconde tutto il processo di accumulazione che egli conduce a spese dei suoi operai (plusvalore). Le parole "metalli preziosi," "oro e argento" nascondevano al lavoratore il furto dei suoi prodotti, perché in questo modo scompariva lo stesso capitalista, che al massimo poteva essere presentato come un accumulatore di ricchezza, mai come un profittatore del prodotto delle forze sociali. La trasformazione del suo lavoro in oro lasciava cieco l'operaio, e allora l'oro appariva come il vero generatore della ricchezza, ciò che rendeva possibile la produzione.

In conclusione, l'oro è un *feticcio*, il feticcio più

grande, e perché non si scopra la vera origine della ricchezza e non cadano i veli che coprono questo mondo, tutti i rapporti, tutte le persone vengono *feticizzati*.

Apparendo l'oro come il primo attore, il direttore e il produttore di questo film, l'uomo è ridotto al livello di una cosa. Gli oggetti acquistano un'esistenza indipendente, l'uomo non controlla né il suo prodotto né la sua vita.

L'universo di Disney è una prova della coerenza interna del mondo retto da quest'oro, e risulta così una copia conforme di questo progetto politico.

La produzione è stata naturalizzata ed è svanita. Ma i prodotti restano. Per che ragione e a che scopo? Per essere consumati.

Dei due poli del processo capitalistico, produzione e consumo, nel mondo di Disney è presente solo il secondo. È il consumo che è privo del peccato originale della produzione, così come il figlio è privo del peccato sessuale originale rappresentato da suo padre, come la storia ha perso il peccato originale della classe e quindi del cambiamento.

Per esempio, le professioni. La gente appartiene sempre al settore terziario, cioè a coloro che vendono i loro servizi. Parrucchieri, agenzie immobiliari e turistiche, segretarie, venditrici e venditori d'ogni genere (in particolare di merce suntuaria e di casa in casa), magazzinieri, panettieri, guardie notturne, garzoni, personaggi dello spettacolo, commessi popolano il mondo di oggetti e ancora oggetti, mai prodotti, sempre comprati. Quindi, il gesto che i personaggi ripetono ad ogni momento è l'acquisto.

Ma questo rapporto commerciale non si ferma al livello degli oggetti. Anche la gente si è vista comprare i servizi di un altro o vendere se stessa. E come se non avessero sicurezza se non attraverso forme linguistiche monetarie. Ogni rapporto umano assume una forma mercantile. Tutti gli esseri di questo mondo sono un portafoglio o un oggetto die-

tro una vetrina, e quindi sono tutti monete che si muovono incessantemente.

"Affare fatto," "occhio non vede... creditore non riscuote. Devo brevettare questo nuovo proverbio." "Devi aver speso un mucchio di soldi per dare questa festa, Paperino." Esempi espliciti, ma in genere è implicito che tutto giri attorno al denaro o all'oggetto e al modo di ottenerlo.

In questo mondo di Walt, in cui ogni parola è la pubblicità di una cosa o di un personaggio, si



vive la costrizione del consumo intenso. La fantasia di Disney difficilmente può andar contro questo consumo, dato che vuole essere acquistata insieme ad altri oggetti mercantili. Il finanziamento dei Club di Disneylandia avviene attraverso ditte commerciali che fanno degli sconti ai soci. Scalare assurdamente la gerarchia da caporale a generale non significa altro che comprare fumetti disneyani e mandare tagliandi, e continuare a salire fino a far parte dello Stato Maggiore. Non dà alcun beneficio, tranne il rinnovato acquisto del fumetto. La solidarietà di questo mondo è falsa.

Non riusciamo a capire come questa ossessione per l'acquisto possa far bene a un bambino, in cui viene surrettiziamente iniettato il decreto di consumare e di continuare a consumare senza che ci sia penuria di prodotti. Questo è l'unico codice etico di Disney: comprare perché il sistema si mantenga, buttar via gli oggetti (perché non li si gode mai, neppure nel fumetto), e comprare lo stesso oggetto, lie-

vemente diverso, domani. Che il denaro circoli e che vada in tasca alla classe di cui Disney è membro e riempia le sue stesse tasche.

Perciò i personaggi sono pervasi dalla frenesia di ottenere denaro. Utilizzando le tanto manipolate immagini infantili, *Disneylandia* è il carosello del consumo. Il denaro è il fine ultimo cui tendono i personaggi perché riesce a concentrare in sé tutte le qualità di quel mondo. Per cominciare, è ovvio, la sua capacità di acquistare tutto. In questo tutto si comprende la sicurezza, il riposo (le vacanze e l'ozio), la possibilità di viaggiare, il prestigio, l'affetto degli altri, il potere autoritario di comando, il piacere di soddisfarsi con una donna, e il divertimento (dato che la vita è così noiosa). L'unico mezzo per ottenere queste cose è l'oro, che assurge quindi a simbolo di tutte le bontà dell'universo, perché tutte sono acquistabili.

Ma chi decide della distribuzione di quest'oro nel mondo di Disney? Come si giustifica il fatto che uno sia padrone e l'altro disoccupato?

Esaminiamo diversi meccanismi.

Fra il padrone potenziale, che ha l'iniziativa, e l'oro, che aspetta passivo e già lavorato, c'è una distanza geografica. Tuttavia, lo spazio raramente può provocare ostacoli alla ricerca. Chi invece compare invariabilmente per appropriarsi del tesoro è il *ladro*. I prototipi dei malfattori sono i Bassotti, cui si affiancano la strega Amelia e innumerevoli farabutti di professione, bucanieri in disgrazia, aquile malconce, e l'immane Gambadilegno. Bisognerebbe inoltre aggiungere il Lupo Cattivo e i ladri di minor taglia (compar Orso, sora Volpe) della foresta.

Grandi e grossi, neri, brutti, maleducati, mal rasati, stupidi (mai una loro idea serve a qualcosa), goffi, turbolenti, avidi, senza scrupoli, sono generalmente associati, tutti uguali, distinguibili solo dal numero, mascherati.

Sono scioperati per l'eternità. Il Lupo Cattivo

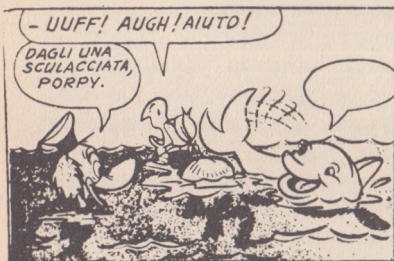


- NON DOVRESTI ESSERE QUI NELLA GIORNATA DELLA DONNA!

I DELINQUENTI VENGONO GIUDICATI COLPEVOLI DA UN TRIBUNALE INDIGENO E RICEVONO IL GIUSTO CASTIGO...



- L'UNICA PER TE E' UN VESTITO A STRISCE E UNA CELLA, GAMBADILEGNO.



- UUFF! AUGH! AIUTO!

DAGLI UNA SCULACCIATA, PORPY.



- LO CONSEGNEREMO ALLE AUTORITA' PORTUALI. IL SEQUESTRO E' UN DELITTO GRAVE.



- PEPITE D'ORO NELLO SPAZIO.

- PIU' ORO DI QUANTO UNA PERSONA ONESTA POSSA MAI GUADAGNARNE.



- PIU' DI QUANTO POTREMO TRASPORTARNE IN UN MESE DA QUELLA LUNA.

- E POI E' A PORTATA DI MANO.

("D." 281) legge un libro per imparare a travestirsi: "Finalmente ho trovato il travestimento perfetto: nessuno immagina che il Lupo Cattivo possa lavorare." È infatti il travestimento da operaio: baffi, cappello, pala e piccone, carriola e tuta, lo rendono uguale a un ergastolano del sud degli Stati Uniti che lavori alla costruzione di una strada.

Queste figure sono definite dalla loro criminalità innata (dice uno degli sbirri ammanettando un Bassotto: "Fermo! Non sei nato per fare la guardia. Hai la vocazione del detenuto." "F." 57).

Come se il loro passato carcerario non fosse sufficiente ad assicurarci dell'illegittimità delle loro aspirazioni, sono sempre a caccia dell'oro già accumulato o dell'oro cercato. (Preferiamo utilizzare l'esempio estremo di Paperone e dei Bassotti, dato che gli altri rapporti sono delle semplici varianti di questo tema centrale.) In un mondo in cui c'è una tale abbondanza di mappe e di segreti rivelati, risulta inverosimile e pietoso che nemmeno una volta qualche pergamena cada in mano a questi malfattori. La loro incapacità di meritarsi questa fortuna è un'altra indicazione del fatto che gli è proibito mutare status. La loro funzione è di rubare infruttuosamente, per essere imprigionati eternamente, ed eternamente fuggire dal carcere (o forse ce ne sono tanti che nessun carcere li può rinchiudere?), continuando a minacciare antagonisticamente il possessore dell'idea di cercare l'oro.

L'unica forza conflittiva, che può negare il denaro all'avventuriero, non viene problematizzata. Esiste solo per legittimare, unicamente con la sua presenza, il diritto dell'altro a impadronirsi della ricchezza.

L'avventuriero a volte ha dei dilemmi morali: o l'oro o la vita di qualcuno. Sceglie sempre la vita, anche se poi non perde mai l'oro (è una scelta un po' falsa, le carte sono truccate). Tuttavia appare capace di cadere nel male. Invece, salvo questa o quella eccezione, i malvagi non fanno mai un

esame di coscienza, non possono emigrare dalla loro condizione.

Disney non può concepire altra minaccia alla ricchezza che non sia il furto. Questa ossessione di qualificare come delinquente qualunque personaggio infranga la legge della proprietà privata ci fa osservare più da vicino le caratteristiche di questi malvagi. Il colore scuro della carnagione, la loro bruttezza, il disordine dei vestiti, la taglia dei loro corpi, la loro classificazione numerica che sostituisce i nomi, il loro intrupamento, il fatto che siano "condannati" per l'eternità fanno pensare che ci troviamo di fronte allo stereotipo del nemico del proprietario, colui che può effettivamente rubargli i beni.

Ma il vero rivale del padrone delle ricchezze non è il ladro. Il proprietario vorrebbe essere circondato solo da ladri, per trasformare la storia in una lotta tra legittimi proprietari e delinquenti, che verrebbero giudicati secondo la legge della proprietà che lui stesso ha stabilito. Ma non è così. Chi davvero può distruggere il monopolio padronale, e mettere in questione la legittimità e la necessità, è il proletariato, la cui unica via di liberazione è farla finita con le basi dell'economia borghese e abolire la proprietà privata. Fin dagli albori della contrapposizione borghesia-proletariato, la prima ha voluto ridurre ogni minaccia del suo avversario sfruttato, e quindi la lotta di classe, a una lotta fra buoni e cattivi, come provò Marx analizzando i romanzi d'appendice di Eugène Sue in *La Sacra Famiglia*.¹⁰ Questa etichetta morale nasconde la differenza fondamentale, che è economica, e svolge un ruolo di censura delle azioni di una classe.

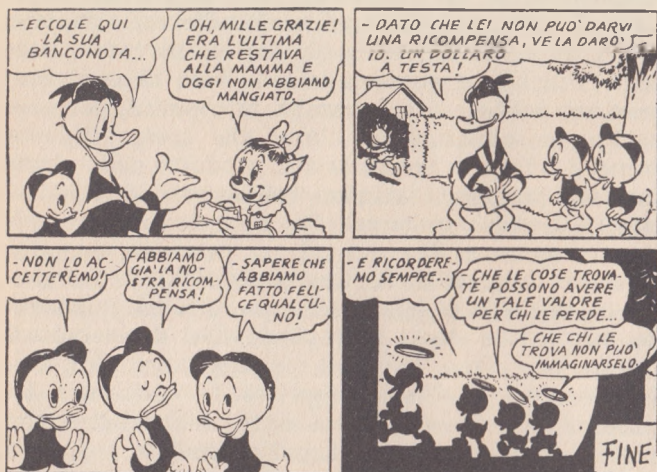
Quindi, il proletariato è stato scisso: in città è criminale, in campagna è il buon selvaggio. Dato che Disney vuole eliminare la violenza e i conflitti

¹⁰ Si veda MARCELIN PLEYNET, *A propos d'une analyse des "Mistères de Paris," par Marx dans "La Sainte Famille,"* in "La Nouvelle Critique," numero speciale, Paris 1968.

sociali, anche questi malandrini sono considerati come bambini traviati, come l'antimodello; perdono sempre, prendono bastonate, celebrano le loro stupide idee prendendosi per mano e facendo balletti. Il loro disperso branco sintomatizza il desiderio della borghesia di sostituire un gruppo di quattro stupidi all'organizzazione della classe operaia. Così, quando Paperino appare come un possibile bandito, la reazione di zio Paperone ("Mio nipote, un rapinatore? Sotto i miei stessi occhi? Dovrei chiamare la polizia e il manicomio. Dev'essere diventato pazzo," "F." 178) è simile alla riduzione di ogni sovversione politica a un'infermità psicopatica, per cancellare la solidarietà di classe che spiega il fenomeno. I difetti del proletariato, prodotto dello sfruttamento borghese, vengono trasformati in tare, in oggetti di riso e in barzellette, per non turbare quello sfruttamento. Ma non gli si permette neppure di essere originali nelle loro aspirazioni: la borghesia colonizza in ultima analisi questi ladri, imponendo loro le sue stesse aspirazioni. Essi desiderano il denaro per essere borghesi, per diventare sfruttatori, e non per abolire la proprietà. La caricatura del proletariato, stravolgendone ogni caratteristica che potrebbe farlo apparire degno e temibile, e quindi identificabile come classe sociale, serve ad offrirlo al pubblico come spettacolo di beffa e di scherno. E paradossalmente, nell'era tecnologica del mondo che i borghesi chiamano moderno, la cultura di massa ricorre e propina quotidianamente i miti riverniciati dell'era della macchina.

Il criterio per dividere buoni e cattivi è l'onestà, il loro rispetto per la proprietà altrui. Così, in "Onestà premiata" ("D." 393), i nipotini hanno trovato un biglietto da dieci dollari e se lo disputano, dandosi del "ladro," dell'"imbroglione," e del "traditore." Ma Paperino interviene: fuori dal mondo marginale, il tesoro ha un legittimo proprietario e bisogna trovarlo. È un'impresa da titani, perché tutti gli individui di colorito scuro, brutti, grandi,

violenti, tentano di impadronirsi di quel denaro senza esserne i legali possessori. Il colmo è rappresentato da uno che gli ruba la banconota per "comprare la pistola per assaltare l'orfanotrofio." Ma finalmente torna la pace (significativamente Paperino leggeva *Guerra e pace* nella prima vignetta): compare una bimbetta povera, affamata, vestita di stracci, l'unico caso di miseria in tutto il corpus.



"Questa era l'ultima banconota che restava alla mamma, e non abbiamo potuto mangiare in tutto il giorno."

Come prima gli stranieri "buoni" difendevano gli indigeni ingenui, così ora proteggono un altro piccolo indigeno della metropoli, un altro indifeso. Si sono santificati (ultima vignetta, aureola) perché hanno riconosciuto il diritto di ognuno a possedere il denaro che già possiede. La distribuzione della ricchezza non è ingiusta: se tutti fossero ugualmente onesti, e non come quei brutti fraudolenti, il sistema funzionerebbe alla perfezione. Il problema della bambina non è di essere povera, è di aver perso l'unica banconota (che a quanto pare è peren-

ne, o domani non mangiano e Disneylandia crolla). Per evitare la guerra e ottenere la pace sociale, ognuno deve dare agli altri ciò che essi hanno già guadagnato giustamente. I nipotini rifiutano la ricompensa in denaro: "Abbiamo già la nostra ricompensa. Sapere che abbiamo contribuito a far felice qualcuno." Ma la carità accentua l'eccellenza morale di coloro che la praticano, e giustifica la mansione per cui tornano, dopo l'"opera buona," in città. Se non restituissero i soldi, sarebbero uguali ai Bassotti, e allora non vincerebbero la corsa all'oro. Essere caritatevole è un buon veicolo per la ricchezza, è un sicuro investimento morale. La quantità di bambini smarriti, agnelli feriti, vecchie che vogliono attraversare la strada, malati che si lamentano, è un indice del modo in cui si entra nel "club dei buoni," a condizione di essere stati previamente eletti, come si vedrà in seguito. L'assenza di una bontà attiva richiede i fioretti parrocchiali del giovedì come unica prova di preminenza morale.

Profeticamente, Alexis de Tocqueville, in *La democrazia in America*, scriveva: "Così, si potrebbe ben stabilire nel mondo una specie di *materialismo onesto*, che non corromperebbe gli animi, ma li addolcirebbe e finirebbe per dispiegare senza chiasso tutte le sue risorse." È un peccato che il francese che scrisse questo nella prima metà dell'800 non sia vissuto abbastanza da poter visitare Disneyland, dove la sua frase ha trovato un'esagerata realizzazione, nel gran chicchirichì idealista.

Così sappiamo in anticipo chi saranno i vincitori. In questa corsa all'oro in cui gli avversari — essendo lontani dalla metropoli — sono a parità di condizioni, qual è il fattore che decide che uno vinca e l'altro perda? Anche se la bontà-verità è dalla parte del "legittimo" proprietario, come avviene questa presa di possesso?

Niente di più semplice (e niente che nasconda di più la realtà): i cattivi (che, non dimentichiamolo,

si comportano in maniera infantile) sono piú grandi, piú forti, piú veloci, e sono armati; i buoni metropolitani si affidano alla propria intelligenza, e la utilizzano spudoratamente. I cattivi si frugano disperatamente i piccoli cervelli ("Ho in testa un piano stupendo," dice uno, grattandosela oligofrenicamente. "Sei sicuro di avere una testa, 176-716?," "D." 446) per trovare qualche idea, ed è *sempre* questa che li porta al disastro. La loro situazione è ideale: se usano solo le gambe, non arrivano; se usano la testa, neppure. Essendo definiti come anti-intellettuali, non potranno mai avere un'idea che li porti alla ricchezza. Meglio non pensare, Bassotti, meglio usare quelle gambe e quelle braccia, eh? Perché i piccoli avventurieri avranno sempre un'idea migliore, piú brillante, non si può competere con loro. Detengono il monopolio del pensiero, del cervello, delle parole, e quindi del significato del mondo e degli individui. È il loro mondo: come potrebbero non conoscerlo meglio di voi, Bassotti?

La conclusione è univoca: dietro il bene e il male, non solo si nascondono i due antagonisti di questa società, ma una loro definizione in termini di spirito contro corpo, di anima contro materialità, di cervello contro braccia, di lavoro intellettuale contro lavoro manuale. È la divisione del lavoro che non deve essere messa in dubbio. Sono gli "stregoni del sapere"¹¹ contro i bruti che si devono sottomettere all'ordine di vendere la loro forza-lavoro.

Ma c'è di piú. Trasformando questa forza-lavoro in una corsa di gambe che non raggiungono mai l'obiettivo, si qualificano i portatori delle idee come legittimi proprietari di quella ricchezza. Hanno vinto in un'equa competizione. E non solo; ma sono state le loro idee a creare quella ricchezza, a intraprendere quella ricerca e a provare ancora una volta che esse sono superiori alla mera forza fisica. Si è tra-

¹¹ Secondo l'espressione di Fidel Castro al Primo Congresso dell'Educazione e della Cultura, aprile 1971.

sfigurato lo sfruttamento giustificandolo, si è dimostrato che in quel mondo solo quel possessore può continuare a creare la ricchezza come suo esclusivo dominio, e in definitiva tutto ciò che ha guadagnato in passato si tinge di legalità. Se i borghesi hanno il capitale e sono padroni dei mezzi di produzione in questo momento, non è perché un tempo hanno sfruttato qualcuno o hanno accumulato denaro ingiustamente: attraverso il processo contemporaneo si afferma che la ricchezza del capitalista è stata ottenuta in circostanze identiche, che le sue idee gli hanno sempre dato il vantaggio nella corsa al successo. E le sue idee lo sapranno difendere.

CAPITOLO QUINTO

La macchina delle idee

"È un impiego in cui non c'è *niente* da fare. Solo un giro ogni tanto per il museo per controllare che non sia successo niente."

(Paperino in "Disneylandia" n. 436)

"Sono ricco perché *fabbrico* sempre i miei colpi di fortuna."

(Paperone in "Tio Rico" n. 40)

Tuttavia, il nostro lettore può brandire trionfalmente Paperino come un'evidente dimostrazione della fallacia di tali argomentazioni: chiunque sa che questo soggetto passa la vita a cercar lavoro e a lamentarsi amaramente dello sforzo spossante che deve realizzare.

Perché Paperino cerca lavoro? Per ottenere soldi allo scopo di andare in vacanza, per pagare l'ultima rata del televisore (sembra che la paghi migliaia di volte, perché ad ogni nuova avventura deve pagarla per l'ultima volta), per comprare un regalo (generalmente per Paperina o per zio Paperone). Ciò che caratterizza tutti questi desideri è la mancanza di un vero bisogno da parte di Paperino: non ha mai problemi con l'affitto, con la luce, con i viveri, col vestiario. Al contrario, malgrado non abbia mai un soldo, sta sempre comprando. Il mondo dell'abbondanza magica circonda tutti questi personaggi: i Bassotti non dispongono di un centesimo per una

tazza di caffè. E nella vignetta seguente, zac, si sono costruiti un razzo dal nulla. Spendono un sacco di soldi per rapinare zio Paperone di tutto quanto possono.

Non ci sono interruzioni nella distribuzione dei mezzi di sussistenza: è una società sdraiata su un materasso che fornisce beni. La fame, come un'antica peste, è stata superata, facendola espatriare verso i confini della storia. Quando i bambini dicono a Topolino ("D." 401) che hanno fame ("Non si ha il diritto di aver fame?"), egli risponde: "Voi non sapete, bambini, cosa significhi aver fame! Sedetevi qui e ve lo spiegherò." Automaticamente i nipoti si prendono gioco di lui: "fino a quando ci scoccherà con la storia della fame, con queste sciocchezze; speriamo che non sia la stessa storia di sempre." Ma non c'è di che preoccuparsi, bambini. Topolino non pensa di parlare della morte di milioni di persone per mancanza di cibo, e nemmeno degli effetti della sottoalimentazione sullo sviluppo fisico e mentale degli esseri umani. Racconta un'avventura preistorica, in cui lui e Pippo ripetono le tipiche trame disneyane. È evidente che l'epoca attuale non ha di questi problemi: si vive in una società perfetta, nella *post-storia*.

Il lavoro, dunque, in realtà non manca a Paperino, e la prova è che i soldi che ottiene (se li ottiene) gli servono sempre a comprare il superfluo. Così, quando zio Paperone, mentendo, promette di dargli la sua fortuna, la prima cosa che Paperino dice ("TR." 116) è: "Finalmente potrò spendere tutto quello che voglio." E chiede l'ultimo modello di auto, "uno yacht cabinato per otto persone," "un televisore a colori con quindici canali e controllo a distanza." In un altro episodio ("D." 423): "Devo trovare da qualche parte un impiego provvisorio per guadagnare quanto basta per quel regalo." "Come mi piacerebbe fare un viaggio! Ma... ah! Questo mezzo dollaro è tutto quello che ho." ("F." 177.)

La superfluità del bisogno coinvolge la superflui-



tà del lavoro ottenuto. Abbiamo già parlato del fatto che questi lavori sono sempre del settore terziario: vendite o custodia o trasporti per i consumatori. (Tanto che Paperone non ha operai. Quando gli portano l'elenco dei suoi dipendenti, sono tutti "impiegati.")

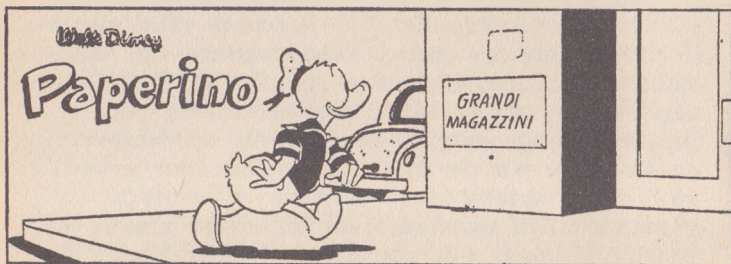
Il posto, allora, riguarda il consumo e mai la produzione. Paperino non ha bisogno di lavorare, ma è sempre ossessionato dalla ricerca di un impiego.

Quindi, non è strano che il tipo di lavoro che desidera abbia le seguenti caratteristiche: sia facile, non richieda sforzi mentali o fisici, sia un passatempo in attesa di una fortuna (o di una mappa) che salti fuori da qualche parte. In una parola, guadagnarsi il salario senza sudare. Inoltre, non è un problema per Paperino (o per chiunque altro) trovare lavoro, perché ce n'è in abbondanza. "Hmmm, questo sí che è un lavoro piacevole! 'Cercasi aiutante pasticciere, buon stipendio, pasticcini gratis, orario ridotto.' Questo fa per me!" ("F." 82.) La vera azione drammatica comincia quando, ottenuto il posto, Paperino teme di perderlo. (Il che traumatizza, perché questo terrore di restare in mezzo alla strada è inesplicabile, dato che quel lavoro è superfluo.)

Dato che Paperino è per definizione pigro e goffo, viene licenziato continuamente. "Sei licenziato, papero. È già la terza volta che ti addormenti sulla pasta." "Sei licenziato, papero. Vai fuori dai piedi con la tua musica!" "Sei licenziato, papero. Chi ti ha insegnato a radere? Qualche capotribú?" Così, il suo lavoro si trasforma nell'ossessione di conservare il posto, di evitare le catastrofi che lo seguono dovunque vada. Diventa un disoccupato per inefficienza, in un mondo dove i posti di lavoro abbondano. Trovarlo non è un problema, perché l'offerta supera parecchio la domanda, come il consumo supera la produzione. Il fatto che Paperino, come il Lupo Cattivo, i Bassotti e un'infinità di altri, stiano sempre facendo fagotto indica che la loro disoccupazione è il prodotto della loro libera scelta o della loro incapacità. Paperino per il lettore rappresenta il disoccupato, ma questa disoccupazione, che storicamente è causata dalla crisi strutturale del sistema capitalistico, non ha altra ragione che la personalità del protagonista. Il fondamento socioeconomico scompare per dar luogo alla spiegazione *psicologica*: nelle caratteristiche anormali ed esotiche dell'atteggiamento individuale di un essere umano, si trovano le cause e le conseguenze di qualunque fe-

Walt Disney

IL MUSEO DELLE CERE



nomeno sociale. Trasformando la necessità economica nella necessità del superfluo, facendo proliferare la disponibilità di posti di lavoro, si instaura nel mondo di Paperino la vera libertà, la libertà di disoccupazione.

Gli imprenditori nel mondo attuale pubblicizzano la parola d'ordine della libertà di lavoro: ogni cittadino è libero di vendere la sua forza-lavoro, di scegliere a chi venderla e di andarsene se non gli piace. Nel mondo della fantasia, questa libertà di lavoro cessa di essere un mito e si trasforma in realtà, assumendo la forma di libertà di disoccupazione.

Ma nonostante le intenzioni di Paperino, il posto gli sfugge dalle mani. Appena varca la soglia del luogo di lavoro, cade vittima di un'agitazione demenziale e caotica. Questo assurdo attivismo, questo parossismo a ruota libera, finisce in generale nel riposo dell'eroe e nella sua ricompensa. Ma spesso il protagonista non riesce ad uscire da questo apocalittico girare, perché gli dei non hanno voluto ricompensare le sue sofferenze, che sono eterne. Questo significa che il premio o il castigo non dipendono da Paperino, e il risultato di tutta l'azione è imprevedibile, aumentando la tensione drammatica del lettore. La passività e la sterilità del lavoro di Paperino sottolineano la mancanza di meriti attivi al di là del dolore che accumula. Ogni riposo gli viene concesso dall'esterno e dall'alto, malgrado gli sforzi che fa per controllare il suo destino. La fatalità è l'unico elemento dinamico che provoca catastrofi o felicità, e Paperino è il suo giocattolo favorito. È come un secchio senza fondo che inghiotte liquido incessantemente. Paperino è incaricato di riempirlo. Se qualcuno non chiude il fondo del recipiente, Paperino fallirà e sarà condannato a trasportare acqua e acqua senza posa.

Questo primo tipo di lavoro, che si svolge in città, non è molto diverso da altre forme di sofferenza nevrotica che si verificano nei viaggi all'estero. Appena escono da Paperopoli patiscono un mucchio

di incidenti: colpi, ostacoli, naufragi, scontri, minacce. È questa tortura del caso a separarli dall'oro che cercano. Si è dato un senso negativo allo sforzo del lavoro, sostituendolo con gli incidenti. La sfortuna accumula rischi e dolori sul cammino degli eroi, perché alla fine la fortuna li possa premiare con l'oro. Non è facile raggiungere l'oro: bisogna soffrire il lavoro deconcretizzato, il lavoro come *avventura*. Tanto che i primi romanzi spagnoli d'avventura si chiamano "i travagli,"¹² come se fra il protagonista e la ricchezza fosse necessario un processo di accumulazione di vicissitudini negative che simboleggino il lavoro senza esserlo. Come il denaro si astraie dall'oggetto, così l'avventura è l'astrazione del sudore. Ciò che occorre per ottenere oro è un'avventura, e mai un processo produttivo. È un altro modo — come se non ce ne fossero già a sufficienza — per occultare l'origine della ricchezza. Ma le vicissitudini dell'avventura hanno conseguenze morali: dato che il personaggio le soffre e non le cagiona, si insegna che bisogna obbedire ai disegni del destino, accettare gli schiaffi della fortuna, perché così il fato si indebita e alla fine lascia andare qualche soldo. Il ritmo indiavolato del mondo, il suo sadismo minaccioso, le sue svolte pericolose e assurde, i suoi guai e i suoi colpi di scena, *non si rifiutano*, perché tutto sfocia nella *provvidenzialità*. È un universo spaventoso, sempre sull'orlo del collasso, ma la rassegnazione è l'unica filosofia del successo. L'uomo non merita nulla, e se ottiene qualcosa lo deve alla sua umanità, all'accettazione della sua impotenza.

Nonostante la falsificazione, Paperino è sentito come l'autentico rappresentante del lavoratore contemporaneo. Ma mentre quest'ultimo ha veramente bisogno del salario, questo per Paperino è superfluo; mentre il lavoratore cerca disperato, Paperino trova senza problemi; mentre quello produce e soffre a causa della materia che gli si oppone e dello sfrut-

¹² Per esempio, *I travagli di Persile e Sigismonda* di Cervantes.

tamento cui è soggetto, Paperino sopporta illusoriamente il peso negativo del lavoro come avventura.

Così, Paperino vive in un mondo puramente sovrastrutturale, ma che corrisponde esattamente, punto per punto, all'infrastruttura e alle sue fasi. Dà l'impressione di muoversi sulla base concreta della vita reale, e ne è solo un imitatore che la sorvola. L'avventura è il lavoro del regno delle sabbie mobili, che vengono scambiate per nuvole e che inghiottono verso l'alto. Perciò, quando viene l'importante momento di ricevere il salario, si verifica la grande mistificazione. L'operaio viene beffato e porta a casa solo una parte di quanto ha realmente prodotto: il padrone gli ruba il resto. Paperino, invece, dato che tutto il processo precedente è inutile, per quanto poco riceva è sempre troppo. Non avendo apportato ricchezza, non ha neppure diritto di chiedere la sua partecipazione. Tutto ciò che viene elargito a questo parassita è un favore dispensatogli dall'esterno, e deve ringraziare e non chiedere altro. Solo la provvidenza può concedere la grazia della sopravvivenza a chi non la merita. Come fare sciopero? Come rivendicare aumenti salariali, se la norma che fissa questo salario non esiste? Paperino rappresenta bastardamente tutti i lavoratori che devono imitare la sua sottomissione, perché nemmeno loro hanno collaborato all'edificazione di questo mondo materiale. Il papero non è la fantasia, ma la *fantasmagoria* di cui parlava Marx: dietro il "lavoro" di Paperino è impossibile che affiorino le basi che smentiscono la mitologia padronale del lavoro, cioè la frattura fra il valore della forza-lavoro e il lavoro creatore di valori. Il lavoro speso nella produzione non esiste in Paperino. Nella sua sofferenza e nel suo compenso fantasmagorici, Paperino rappresenta il dominato (il mistificato), e paradossalmente vive la sua vita come il dominante (il mistificatore).

La fantasia serve di nuovo a Disney per travestire tutte le difficoltà del mondo contemporaneo sotto le vesti dell'avventura. Ma mentre mostra inno-

centemente queste sofferenze, le neutralizza assicurando che tutto esiste in funzione del bene, del premio, per migliorare la condizione umana e arrivare al paradiso dell'ozio e del riposo. Il mondo immaginario infantile progettato da Disney si appropria di coordinate reali e dell'angoscia dell'uomo attuale, ma le priva della loro denuncia, delle contraddizioni effettive e del modo di superarle. Proprio qui sta la differenza fra l'assurdo del romanzo e del teatro contemporanei, in cui l'uomo-vittima vive la continua degradazione dei suoi limiti e la fluttuazione espressiva del linguaggio che la comunica, limitandosi a mascherarne le cause nel proporre un'umanità metafisica, e l'assurdo di Disney, in cui l'innocenza copre la perversità indegna del sistema, e il premio provvidenziale rassicura la vittima che non deve mettere in questione né corrodere le fondamenta della sua stessa disgrazia. La letteratura contemporanea mostra l'uomo che si riscatta nella conoscenza astratta e dolorosa della propria alienazione, e l'immaginazione si spinge spesso ad indagare tutta la sofferenza che la società attuale vuole addolcire con la sua pubblicità. La popolarità di Paperino è proprio uno degli effetti della élitizzazione anti-massa della letteratura attuale, il cui regno tematico riguarda tutto ciò che Disney esclude, e la cui forma è una costante aggressione al lettore. La distruzione effettiva del mondo sociale che rende possibile Disney, e che lo nutre delle sue rappresentazioni, è contemporaneamente la liberazione del lavoratore della cultura, che in una nuova società parteciperebbe ai mezzi di comunicazione di massa.

Il lavoro, travestito da sofferenza innocente in *Disneylandia*, riceve sempre la sua caratterizzazione attraverso un confronto con l'ozio, l'altro polo. Ogni episodio inizia in un momento tranquillo, che enfatizza la noia e la pace in cui sono immersi i protagonisti. I nipotini ("D." 430) sbadigliano: "Siamo annoiati di tutto... persino della televisione." E tutto il resto è immobile, "il toro non lotta," "il cavallo

non galoppa." I "paperi dei nostri giorni" rimpiangono "l'insolito." Si mette in rilievo la normalità della situazione iniziale: "È possibile che una cosa tanto semplice come una palla che rimbalza possa condurre i nostri amici al tesoro di Aztecland?" ("D." 432). "C'è qualcosa di riposante nello stare distesi sul proprio denaro, ascoltando il tranquillo tic-tac di un orologio. Uno si sente sicuro" ("TR." 113). "Chi avrebbe immaginato che un invito a una riunione di famiglia sarebbe finito così?" si chiede Paperino ("D." 448). In questa avventura "tutto è cominciato innocentemente una mattina..." e ("D." 451) "tutto cominciò nella maniera più innocente." "Spunta il sole a Paperopoli, città abitualmente tranquilla..." (un altro episodio nel n. 448). Stanno sempre riposando, a letto, su una poltrona ("D." 431), in una riunione familiare, su una amaca (Archimede e Pippo). Topolino si gode un meritato riposo come ospite dei sette nani, nella foresta incantata ("D." 424). "Come al solito," è la frase più ripetuta. Il personaggio parte dalla quotidianità abituale, dalla sua vita comune e corrente, dagli attributi dell'ozio, e uno qualunque di questi oggetti o azioni inoffensivi può portare all'avventura, alla sofferenza e all'oro. Così il lettore si identifica col personaggio prima che questo indossi la camicia di forza della sua corsa, e può, mediante questo stratagemma, accompagnarlo nel resto dell'episodio fantastico.

E l'avventura finisce di solito nel premio delle vacanze, nel ritorno al riposo, che ora è meritato, avendo sofferto il peso del lavoro deconcretizzato (sovrastrutturale). Dal punto di vista formale, nel primo e nell'ultimo fumetto si notano l'immobilità, la simmetria e l'equilibrio di forze che riposano il lettore. Si utilizza il classicismo pittorico rinascimentale per dare la sensazione di calma prima e dopo l'avventura. Invece, durante la stessa, ci si agita e ci si muove incessantemente, i personaggi vanno di preferenza dalla sinistra del fumetto verso destra, spingendo l'occhio che legge a imitare il movimento dei

piedi dei protagonisti, che sorvolano il suolo. Le dita indicano la direzione, finché non si è raggiunta la pace e il cerchio si chiude.

"Eh! La nostra avventura finisce sotto forma di vacanze tropicali" ("D." 432). Dopo che è stato servito, Paperone annuncia: "Ti premierò con delle vere vacanze ad Atlantic City" ("F." 109). "Eh, eh! Era tanto che sognavo di passar le vacanze ad Aca-



pulco. Grazie all'assicurazione contro gli infortuni, finalmente ho potuto scegliere questa località meravigliosa." Proprio in questo episodio troviamo la sofferenza come apportatrice di fortuna: "Allegra, allegro! Mi sono rotto una gamba!" ("F." 174). Paperino, al ricevere per un mese in prestito la fortuna dello zio: "Come prima cosa, non lavorerò più. Dimenticherò le mie preoccupazioni e mi dedicherò all'ozio" ("TR." 53). E quali erano queste preoccupazioni? "Non sai com'è difficile, con quello che costa la vita, arrivare alla fine del mese con lo stipendio. È un incubo!" E come grande problema: "È difficile dormire quando si sa che il giorno dopo scade la rata del televisore e non si ha un centesimo."

Questa apparente contrapposizione lavoro-ozio non è che un sotterfugio per favorire il secondo termine. L'ozio invade tutto il mondo del lavoro e gli impone le sue leggi. Per il "club delle oziose diligenti" ("D." 185, modo di descrivere l'attività femminile) il lavoro non manca, ed è quindi un'attività oziosa, superflua, un mero consumo del tempo libero.

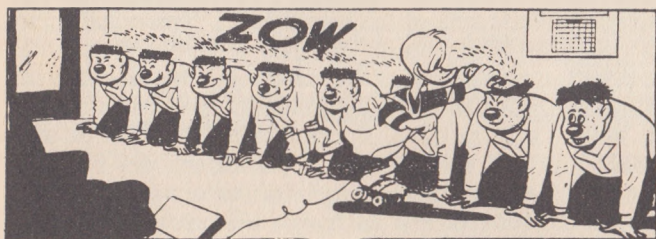
Prendiamo l'esempio più estremo: il Lupo Cattivo e la sua eterna caccia ai porcellini. In apparenza, se li vuole *mangiare*. Ma non è la fame il motivo reale: ha piuttosto bisogno di movimentare la sua vita con un simulacro di attività. Cacciarli perché fuggano con qualche trucco, perché lui torni a cacciarli, eccetera. Come la società dei consumi: che consuma e somma avventure consumate. Prendere l'oggetto perché questo scompaia, per essere immediatamente sostituito dallo stesso oggetto mascherato da *altro*. In "D." 329, si arriva al colmo di questa situazione. Gimmi convince il Lupo Cattivo a liberarlo coi suoi due fratelli: "Con che cosa ti divertirai adesso che ci hai catturati?... Non avrai niente da fare, te ne starai seduto, a invecchiare anzitempo." Così, mangiarseli sarebbe andare oltre la sua definizione come personaggio,¹³ perché al di là di essa c'è il nulla o il quotidiano. Di fronte alla possibilità che scompaiano le condizioni del suo modo di essere, il personaggio si autocorregge. Non vuole né può trovarsi di fronte alla mancanza, o alla necessità dell'invenzione, di un altro oggetto cacciabile. Si alimenta del suo divertimento come forma di lavoro: "Ecco quello che mi diverte di più." Il porcellino lo ha convinto coi metodi persuasivi della pubblicità di Madison Avenue: "COMPRARE È CONTINUARE A LAVORARE; COMPRARE È AVERE IL FUTURO ASSICURATO; UN ACQUISTO OGGI È UN DISOCCUPATO IN MENO DOMANI. FORSE VOI."¹⁴ Il punto di partenza fittizio è il bisogno, che poi, artefatto, viene dimenti-

¹³ UMBERTO ECO, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano 1964.

¹⁴ Secondo VANCE PACKARD, in *I persuasori occulti*, Einaudi, Torino 1958.

cato. I tre porcellini sono la moda del lupo. È la creazione del desiderio per continuare a “produrre” (il superfluo).

Col pretesto dell'indispensabilità del lavoro, penetra nel fumetto l'anormalità reiterata. Facendolo diventare un fenomeno insolito, eccentrico, lo si svuota del suo significato, che è proprio di essere abituale, triviale, normale, routinario. Si sceglie proprio quel momento — ed è sempre l'unico momento che viene descritto — in cui il lavoro perde le sue *pastoie* e si libera dal suo carattere coattivo, cessa di imporsi come la fatica quotidiana che separa ogni individuo dalla miseria. Il lavoro banale e ossessionante, sempre uguale, si muta nello spazio in cui si sviluppa la fantasia, l'accidente, l'esaltazione. In una parola, la vita quotidiana diventa *sensazionale*, piena di “notizie curiose.” Per Paperino, Pippo, Topolino, i due scoiattoli, lo strano e abnorme è il pane quotidiano. Per esempio, Paperino parrucchie-



re (“D.” 329) diventa un artista o un raffinato scienziato di questa professione: “Quindici centimetri all'aponeurosis epicranica; venti centimetri allo splenius capitis; quindici centimetri alla punta del proboscis.” Dalla routine sbocca un'inattesa varietà: “I miei attrezzi appositamente disegnati.” “È un genio per tagliare i capelli ai bambini.”

Questa concezione del lavoro è la trappola attraverso la quale il mondo quotidiano e il lavoro necessario per sopravvivere in esso e per produrlo si trasformano in uno spettacolo permanente per il let-

tore. Così come il personaggio lascia il suo recinto per addentrarsi nello spazio "fantastico," per vivere avventure sciolte dal tempo e dallo spazio abituali nelle zone periferiche di Paperopoli, o per sopportare ridicole stravaganze nella più innocente delle occupazioni urbane, così si pretende che il bambino dimentichi la sua situazione concreta per avventurarsi in un mondo "magico" con le avventure dello stesso fumetto. La presenza del fumetto comincia a dividere il mondo infantile in due parti: il quotidiano e il fantastico. È il primo passo per abituarlo alla divisione del suo mondo, del suo lavoro immaginario infantile, il gioco, e accentua a livello infantile la differenza fra ozio e lavoro. Il suo mondo abituale è quello del lavoro, apparentemente senza fantasia, e il mondo del fumetto è quello dell'ozio, pieno di immaginazione. Il bambino si scinde di nuovo tra materia e spirito, espellendo l'immaginario dal mondo reale che lo circonda. Quando si giustifica questo tipo di riviste con "l'immaginazione traboccante" del bambino, argomentando che questi tenderebbe naturalmente a sfuggire la realtà immediata, ciò che si fa realmente è iniettare nel lettore infantile il bisogno di fuga dell'uomo contemporaneo, che sente la necessità di sognare mondi extrasociali e deformatamente innocenti, spinto dall'oppressione di un mondo che egli vede senza via d'uscita. Attraverso il sogno di fuggire dalla vita con cui l'adulto protegge se stesso, si spinge il bambino a scappare dalla sua vita puerile perfettamente integrata. E in seguito, basandosi su questa caratteristica della "natura" infantile, l'adulto le affibbia la propria quotidiana fuga dal lavoro e dalle preoccupazioni.

Dietro queste proiezioni e suddivisioni, si trovano la funzione e il territorio del divertimento nelle società capitalistiche. Il modo in cui Paperino vive il suo ozio che si trasforma in fantastica avventura multicolore, multimovimento e multivisione, è identico al modo in cui il consumatore del XX secolo vi-

ve la sua noia, alleviata dall'alimento spirituale della cultura di massa. Topolino si diverte coi suoi viaggi e misteri. Il lettore si diverte col divertimento di Topolino.

In sostanza, Disneyland potrebbe sparire, aggiornarsi, travestirsi, e tutto continuerebbe come prima. Ciò che sta dietro al fumetto infantile è tutto il concetto della cultura di massa contemporanea. Si pensa che l'uomo, immerso nelle angosce e nelle contraddizioni sociali, debba salvarsi e ottenere la liberazione come umanità attraverso il divertimento. Come la borghesia concepisce i problemi sociali come uno strascico marginale dei problemi tecnologici, così crede che mediante l'industria culturale di massa si possa risolvere il problema dell'alienazione dell'uomo. Questa tecnologia culturale va dalla comunicazione di massa coi suoi prodotti ai mercantucoli del turismo organizzato.

Il divertimento, così com'è inteso dalla cultura di massa, tenta di conciliare il lavoro con l'ozio, il quotidiano con l'immaginario, il sociale con l'extra-sociale, il corpo con l'anima, la produzione col consumo, la città con la campagna, dimenticando le contraddizioni insite nei primi termini. Ognuno di questi antagonismi, punti nevralgici della società borghese, viene assorbito dal mondo del divertimento, sempre che passi prima attraverso la purificazione della fantasia. Insultare Disney come bugiardo, come si fa talvolta sulla stampa che si schiera per i cambiamenti sociali, è un errore di mira. La menzogna si rivela facilmente. Invece, il sistema che Disney e tutta la cultura di massa alimentano è molto più complesso. La classe sociale cui appartiene Disney ha modellato il mondo in una certa maniera ben determinata e funzionante: la fantasia non volta le spalle a questo mondo, lo prende, e dipingendolo coi colori dell'innocenza, lo presenta ai consumatori, che vi avvertono un parallelo magico, meraviglioso, della loro esperienza quotidiana. Il lettore consuma le sue stesse contraddizioni ma purificate,

il che gli permette, di ritorno al suo mondo abituale, di continuare a interpretare quei conflitti attraverso la pulizia che lo fa sentire come un bambino di fronte alla vita. Entra nel futuro senza aver risolto i problemi del presente.

Ciò che la borghesia ha fatto per conciliare con se stesso l'uomo lacerato è nutrirlo del *regno della libertà* senza che debba passare attraverso il *regno della necessità*. Gli uomini non partecipano a questo paradiso fantastico rendendolo concreto, ma per mezzo della sua astrazione. Perciò non è altro che narcotico, ipnosi e oppio. Non perché l'uomo non debba sognare il futuro, al contrario, il bisogno reale dell'uomo di accedere a quel regno è uno dei motivi etici fondamentali della sua lotta per la libertà. Ma Disney si appropria di questa ansia e la popola di simboli che non hanno posto nella realtà. È il mondo di fantasia di Bilz e Pap¹⁵: pure bollicine.

Questa concezione del riscatto attraverso la neutralizzazione di uno dei due poli antagonisti da parte dell'altro, deve avere il suo ambasciatore nei fumetti di Disney. Ed è proprio, lo avevate già indovinato?, *Gastone il Fortunato*. "Quando deciderò di trovare la miglior conchiglia della spiaggia, mi basterà cercarla. Ecco la mia fortuna" ("D." 381). "Cammina evitando tutte le tagliole. La fortuna di sempre" ("F." 155).

Gastone ottiene tutto ciò che vuole — sempre che sia materiale — senza lavorare, senza soffrire, e pertanto senza meritare il premio. Ogni competizione, molla di qualunque movimento a Paperopoli, è vinta a priori, e restando nel riposo magico. È l'unico che non si affatica lungo il duro cammino dell'avventura e delle sofferenze. "Non gli può capitare niente di male." Per opposizione, Paperino appare come *reale*, meritevole, almeno finge di lavorare. Gastone fa infuriare gli assertori della morale puritana. Il tempo e lo spazio si riconciliano nella sua fortuna

¹⁵ Bevande locali simili alla Coca Cola. [N.d.T.]

che addomestica il caso: è una pura forza della natura mascherata da portafoglio. È il regno della libertà senza la mistificazione necessaria ad occultare il regno esistente della necessità. È Paperino meno la sofferenza; è l'Eden o l'Aspirazione, ma mai il cammino o il modello. La repulsione che il lettore sente per Gastone, subendone contemporaneamente il fascino, serve ad insegnare la necessità del lavoro per aver diritto al divertimento (e condanna i giovani nordamericani del dopoguerra che hanno ottenuto tutto senza alcuno sforzo e non sanno neppure ringraziare).

Anche se Gastone non è sottoposto alla fatalità dell'Olimpo paternalista e al sistematico intervento sfavorevole, non sfugge all'imprevedibile. Spesso può perdere o essere eliminato, specie quando Paperina equilibra la bilancia.

E che succede quando si trova di fronte a quel dio del mondo disneyano che è la genialità dell'idea, incarnazione di tutti i poli dominanti? "La fortuna significa molto più che un buon cervello," afferma Gastone ("TR." 115), e raccoglie una banconota che Archimede non aveva visto. "È stato un caso. Continuo a sostenere che il cervello è più importante della fortuna." Dopo una sfibrante giornata di competizione, finiscono alla pari, anche se con un leggero vantaggio per l'intelligenza.

Gli altri personaggi, non disponendo di una fortuna atemporale, sciamanica,¹⁶ devono cavarsela solo con la pazienza o l'intelligenza. Abbiamo già visto i "piccini," astuti modelli di apprendistato, pronti alla scalata verso il successo. È l'intelligenza come enciclopedia e come condanna e repressione di ogni deviazionismo ribelle. È la buona azione del *boy-scout*, che però, data la sua posizione di subordinazione, entra nel gioco dell'inganno e della sostituzione dell'adulto.

Quando questo giovane esploratore crescerà e

¹⁶ Si vedano gli studi di Mircea Eliade.

non avrà piú nessuno sopra di lui a comandarlo, si trasformerà in *Topolino*, l'unico personaggio al di fuori della ricerca dell'oro, *in sé e per sé*, l'unico che appare sempre come *aiutante* degli altri nelle loro difficoltà, che ottiene sempre la ricompensa per un altro. (Naturale che di tanto in tanto si intasca qual-



che dollaro; be'... chi potrebbe rimproverarglielo, ce ne sono tanti.) A Topolino l'intelligenza serve per svelare un mistero, per restituire la semplicità a un mondo che i cattivi hanno complicato per poter rubare a loro agio. Se consideriamo che anche il bambino affronta un universo sconosciuto, che deve esplorare con la sua mente *e col suo corpo*, vediamo come qui si stabilisca che il modo di affrontare il mondo debba essere *detectivesco*, cioè debba

consistere nel trovare chiavi e risolvere rompicapi costruiti da altri. E arrivare sempre alla stessa conclusione: il male in questo mondo si deve all'esistenza di una divisione morale. La felicità (e le vacanze) può regnare appena i malvagi sono stati incarcerati, riportati all'ordine. Topolino è un agente pacificatore non ufficiale, e non riceve altra ricompensa che la sua stessa virtù. È la legge, la giustizia, la pace, che si sottrae al mondo dell'egoismo e della competizione, che distribuisce beni a piene mani. L'altruismo di Topolino serve a dar prestigio a ciò che egli rappresenta e ad isolarlo dal sistema competitivo, dei cui benefici non partecipa: i guardiani dell'ordine, il potere pubblico, i servizi sociali non sono macchiati dagli inevitabili difetti di un mondo commerciale. Si può confidare in Topolino come in un giudice imparziale e attivo, che sta al di sopra "degli odi di parte."

Il potere superiore di *Disneylandia* è sempre intelligente. L'élite del potere (per usare l'espressione di Wright Mills) si divide in una casta amministrativa, o dei servizi, che resta naturalmente esclusa dai guadagni, e una casta economica, che deve praticare l'intelligenza nella corsa per il denaro. Chi impersona questo fenomeno, e riceve quindi univocamente gli attacchi delle forze che vogliono mutare la nostra società, è Paperon de' Paperoni. Il suo carattere esplicito è un'esca cui è facile abboccare, dimenticando tutto il resto che abbiamo segnalato in questo studio. Si preferisce attaccare il simbolo, e si lasciano intatti i veri meccanismi della dominazione occulta. È come uccidere il portiere, simbolo manifesto ma secondario, e supporre che in tal modo siano stati eliminati gli altri occupanti del castello di Disneyland. Potremmo perfino supporre che questa chiassosa drammatizzazione del dio-dollaro serva proprio a sviare l'attenzione del lettore, in modo che diffidi solo di Paperone e di nessun altro.

Perciò non partiremo dall'avarizia, dal bagno nelle monete, dalla barca-dollaro e dal salvagente-cente-

simo; e non cominceremo neppure attaccando la sua presenza nella fila dei mendicanti, in attesa della minestra dei poveri, o dietro le spalle del nipote per leggere il suo giornale.

Infatti questa è la seconda esca gettata per catturarci con la sua ingegnosità e il suo carattere comico. La caratteristica fondamentale di Paperone è *la solitudine*. Nonostante il tirannico rapporto coi nipoti, zio Paperone non ha nessun altro. Anche quando chiama le forze armate ("F." 173), deve risolvere i suoi problemi di persona. Il denaro di zio Paperone non gli serve per acquistare il potere. Nonostante la sua onnipresenza, l'oro non è capace di fare o disfare, di mettersi in azione o di muovere gente, eserciti o stati. Può solo comprare oggetti tecnici, mobili isolati, soprattutto allo scopo di partire in cerca di altro denaro. Perdendo il suo potere d'acquisto di forze produttive, è impossibile che il denaro difenda se stesso o risolva qualche problema. Perciò Paperone è infelice e vulnerabile. Perciò nessuno vuole essere come lui (in diversi episodi, Paperino fugge come la peste questa responsabilità impotente, "TR." 53 e "F." 74). Soffre della monomania di perdere il proprio denaro, senza la possibilità di usarlo per difendersi. Deve occuparsi di ogni affare personalmente. Soffre la solitudine dei capi senza i vantaggi di questa posizione. Ma coltiva anche questa immagine di debolezza per ricattare i nipoti quando si sono stancati della sua dittatura. ("Maledizione," dice Paperino. "Non possiamo permettere che un papero vecchio e debole come lo zio si inoltri da solo fra queste spaventose montagne," "TR." 113.)

La sua vulnerabilità irradia simpatia. È sulla difensiva, trincerato dietro fortificazioni artigianali (un vecchio schioppo); non riposa sulla sua ricchezza, continua a soffrirla (e quindi a meritarsela). La sua ossessiva sofferenza è l'unica cosa che gli assicura la legittimità morale del suo denaro; paga il suo oro con le preoccupazioni e condannandosi alla sterili-

tà per quanto riguarda gli investimenti. Inoltre, rubare a Paperone non è solo un furto: è un assassinio. L'oro fa parte del suo ciclo vitale, come i mezzi di sussistenza dei buoni selvaggi. Non consumando mai, Paperone vive di oro come d'aria. È l'unico individuo appassionato di questo mondo, perché sta difendendo la propria vita. Il lettore è con lui. Gli altri desiderano il denaro per spenderlo, per propositi indegni. Amando il denaro, il processo si sentimentalizza. I ladri vogliono fare a pezzi la patetica famiglia di zio Paperone; vogliono separarlo dall'unica cosa che gli resta nella sua solitudine e nella



sua vecchiaia. È un povero derelitto, che ha bisogno della caritatevole attenzione del lettore, come un malato o un animaletto ferito.

E inoltre, Paperone è un povero. A tutti gli effetti reali, non ha denaro, non ha oggetti né mezzi, non vuole spendere; conta solo sulla struttura familiare per proteggere il suo oro e continuare ad ammassarne. La fortuna non lo ha cambiato, e ad ogni avventura racconta come ha guadagnato quel denaro irpassato: proprio come sta facendo nel presente. È una storia senza fine. L'avarizia serve a livellarlo col resto del mondo. In questa corsa parte senza la facoltà di usare la ricchezza accumulata. Non è invincibile, ma vince, e nell'episodio seguente nulla è cambiato. Deve di nuovo prodigarsi per ottenere un'altra accumulazione passiva o per difendere quanto ha conseguito. Se vince, è perché è sempre migliore degli avversari. La sua superiorità non è ba-

sata sul denaro, perché non lo utilizza mai. L'oro, tranquillo, incamerato, collezionato, è inoffensivo, non serve per continuare ad arricchirsi. È come se non esistesse. Guadagna il suo ultimo centesimo come se si trattasse del primo; ed è il primo. È il contrario dell'arrivista (Crisanta, in *Amenidades del diario vivir*, di B. Vavanagh e V. Green),¹⁷ che desidera il denaro per cambiare status e apparenza. Ogni avventura di Paperone, invece, è un riassunto di tutta la sua carriera, è identica alla sua evoluzione generale, dalla povertà alla ricchezza, dall'indigenza all'oro, dalla miseria all'agiatazza, passando attraverso la sofferenza, dipendendo solo dai propri mezzi, i mezzi di un individuo che nella solitudine utilizza astuzia, intelligenza, idee brillanti, e... i nipoti.

Ecco il mito fondamentale della mobilità sociale nel sistema capitalistico. Il *self-made-man*. Le occasioni sono uguali per tutti, democrazia assoluta, ogni bambino parte da zero e accumula quanto si merita. Paperino scivola sui gradini del successo ad ogni passo. Tutti nascono con le stesse possibilità di ascesa verticale per mezzo della competizione e del lavoro (sofferenza e avventura, e l'unica parte attiva, la genialità). Paperone non ha alcun vantaggio sul lettore per quanto riguarda il denaro, perché quei soldi non servono e sono piuttosto un impedimento, come un figlio cieco o paralitico. Sono un incentivo, un fine, una meta; mai, una volta conseguiti, determinano l'avventura seguente. Perciò non c'è storia in questi racconti, perché l'oro amnesico dell'episodio precedente non serve a quello successivo. Se così non fosse, il capitale e tutto il processo di accumulazione del plusvalore sarebbero la risposta e la soluzione del successo di Paperone, e il lettore non potrebbe mai identificarsi con lui, tranne che nella prima storia. Ma tutte sono la prima e l'ultima storia; si possono leggere in qualunque ordine

¹⁷ Versione cilena del fumetto nordamericano *Maggie and Jiggs*.

(una scritta nel 1962 si può pubblicare tranquillamente nel 1971, e una del '68 nel 1969).

L'avarizia allora, che causa tante risate, non è che l'espedito per impoverirlo e riportarlo al punto di partenza, perché così possa provare e proclamare eternamente il suo *valore*. Inoltre, questa tacagneria è il difetto implicito in una qualità: la famosa qualità dell'imprenditore borghese studiata da Weber e Von Martin. È il segno della sua predestinazione al successo, la possibilità morale di accumulare senza spendere, e di investire nel commercio e nell'industria dimenticandosi della propria persona. Per il borghese, questa *ascesi* era il segno della sua predestinazione al successo, era la possibilità morale di appropriarsi del lavoro altrui senza spendere, senza macchiarsi. Ma il suo proposito era il *reinvestimento* nel commercio e nell'industria. Paperone ha questa morale ascetica, senza l'investimento che la sostiene e il potere che l'accompagna. Continua a ottenere la nostra simpatia.

L'altra qualità che gli assicura la supremazia è che l'iniziativa è sempre nelle sue mani. È una macchina di idee, e ciascuna di esse genera ricchezza senza mediazioni. È l'apice della divisione fra lavoro intellettuale e lavoro manuale. Soffre come l'operaio, e crea come il capitalista. Ma non spende i soldi come fa l'operaio (che dovrebbe risparmiare per poter uscire dalla sua condizione di dominato), e non investe come fa il capitalista. Tenta di conciliare — senza riuscirci — gli antagonisti del sistema.

Non solo ogni borghese si autopubblicizza come uomo nato senza radici e che sale tutti gli scalini del successo sociale grazie ai propri sforzi, ma la classe borghese come tale propaga il mito che il capitalismo come sistema è stato instaurato da un pugno di individui anch'essi inizialmente sottomesi a un padrone. Per mezzo della patetica e sentimentale solitudine di Paperone, si vuole nascondere la classe cui evidentemente appartiene. I milionari si riducono a una giustapposizione di atomi ben se-

parati e di isole che non hanno interessi comuni e non possono stringere alleanze, instaurando come unica loro norma la legge della giungla, sempre che garantisca la proprietà. La storia di una bizzarra personalità serve a dar prestigio al modo in cui un'intera classe si è impadronita di tutti i settori della realtà, e a nascondere contemporaneamente il fatto che proprio di una classe si tratta.

Il ciclo individuale di Paperone riproduce in ogni gesto della sua vita il ciclo storico di una classe.

CAPITOLO SESTO

Il tempo delle statue morte

“Storia? Non mi suggerisce neanche l'ombra di un'idea.”

(Paperino in una biblioteca, di fronte allo scaffale dei libri di storia, “Disneylandia” n. 455)

“Bene, questa è democrazia. Un milionario e un poveraccio che girano nello stesso cerchio.”

(Paperino a zio Paperone, dopo che entrambi sono caduti in un mulinello, “Tío Rico” n. 106)

“Viandante, non c'è sentiero, il sentiero si fa camminando,” scrisse Machado. Disney invece canta altri versi: Viandante, ci sono solo sentieri, non star a camminare.

Per il grande stregone, il mondo è un deserto di sentieri già percorsi, solcati da robot dall'aspetto animale.

Ma come? Questi personaggi non sono forse febricitanti, in uno stato di costante ebollizione? Forse l'effervescenza, la vivacità della vita, il movimento simpatico, il nervosismo elettrico delle azioni non costituiscono l'anima di Disney?

Effettivamente, il ritmo non rallenta mai. Viaggiamo in un caleidoscopio che cambia di quadro in quadro. Il personaggio, perpetuamente senza fiato, che si innalza e ricade e così via, è accompagnato dai colori: in “D.” 445, la cucina di Paperino in quattro

fumetti successivi è azzurra, verde, gialla e rossa. In "D." 185, la camera da letto dei nipotini è filmata in technicolor: prima azzurra, poi gialla, e poi rosa, viola, rossa e blu. L'ufficio del capo della polizia ("TB." 103) è azzurro, verde, giallo, rosa e rosso in rapida successione. Il colmo di questo ricambio della superficie fisica degli oggetti si raggiunge in "D." 432, nei berretti dei nipotini. Quello che salta il cancello ha il berretto blu, quando cade dall'altra parte è rosso, e infine, quando viene rapito, diventa verde e resta così per tutta la durata dell'azione come elemento patetico della sua necessità di essere liberato, finché i tre nipotini si riuniscono di nuovo e di nuovo i colori cambiano.

Questo mutamento dell'ambiente che conserva la sostanza e la rigidità delle cose, l'eterna permanenza dello stesso berretto che guadagna o perde solo una pennellata, è il corrispettivo della novità tecnologica. Tutto si muove ma nulla cambia.

Queste variazioni sullo stesso tema si ritrovano nei viaggi dei personaggi, dentro o fuori Paperopoli. Appena si muovono, salgono su qualunque cosa: va bene un pattino come un jet, un razzo che parte per le stelle come una bicicletta infernale. Parte della novità di questo mondo viene ottenuta con un inalterabile rinnovamento degli oggetti. La macchina delle idee di ogni personaggio utilizza sempre il progresso scientifico più stravagante per raggiungere i suoi scopi. In un mondo in cui tutti sono vestiti come bambini, in cui la moda è quella europea dell'inizio del secolo, o quella di un piccolo villaggio degli Stati Uniti dell'epoca post-frontiera, risalta ancora di più la ricerca di oggetti diversi, nuovi, mai visti. La facilità con cui questi appaiono e scompaiono produce lo stupore del lettore, che rivive così la propria esperienza con le riviste disneyane e con tutta la cultura di massa. Domani, il moderno è già obsoleto.

I prodotti della scienza, le invenzioni di Archimede Pitagorico, il commercio di genialità sono og-

getti di consumo immediato, deperibili, fugaci, sostituibili.

Si approfitta della capacità di sensazionalismo della scienza, della trovata tecnologica. È la succursale aperta dall'ufficio brevetti in manicomio. Cambia brillantemente la pelle del mondo senza toccarne il corpo. È un veicolo sia per il personaggio che vuole attraversare continenti, sia per il disegnatore che vuole presentare il fumetto in modo nuovo. Non c'è neppure progresso: quegli oggetti vengono utilizzati solo come mezzi di trasporto o di trasformazione esterna, e nell'episodio seguente sono già dimenticati. Perché ci sia progresso, ci dev'essere memoria, una catena di conoscenze ereditate e modificantisi. Ogni oggetto serve solo a quella contingenza e a nessun'altra: tutto il potere di controllo sulla natura serve a scopi artigianali, e in ultima analisi sterili. Si raggiunge l'apice con la "macchina inutile," prodotta in serie perché non serve a niente, solo come divertimento, parodiando la stessa rivista disneyana ("TR." 109): "Chi può resistere di fronte a una cosa inutile, costosa e rumorosa? Bastava pensare al successo delle radio a transistor, delle motorette e dei televisori." Si incita al consumo dell'artificialità abbondante, che a sua volta provoca la vendita di altri prodotti: "Con la benzina super che consumano le macchine inutili, spendono più che per un aereo a reazione," dice a Paperone la segretaria. "Li fanno funzionare tutto il giorno e ci sono code ad ogni distributore di benzina." Gioia del milionario senza classe: "Che sono tutti miei." Così, gli oggetti che appaiono per essere immediatamente eliminati e sostituiti, fanno tutti parte del settore delle comunicazioni, sia fisico-turistiche (aerei, sottomarini, navi, barche, e tutto il cumulo di meravigliose sciocchezze che produce Archimede), sia culturali (televisori, radio, dischi). La doppia tattica dell'industria Disney si fortifica con l'autopubblicità del consumo interno, dentro la rivista, della comunicazione di massa e della comunicazione turistica. Si

veda lo "Show di Disneyland" sul tredicesimo canale.¹⁸ Visitate Disneyland, capitale del mondo infantile negli Stati Uniti.

La tecnologia, nuovamente isolata dal processo produttivo, passando dalla testa dell'inventore alla realizzazione senza lavoro manuale, è il primo alibi che copre l'assenza di ogni cambiamento: concepita come *moda*, serve a dare una falsa impressione di mutabilità. Il primo cerchio si chiude.

Come i colori passano sopra gli oggetti senza mutarne il contenuto, così la tecnologia rinnova quegli oggetti senza modificare il contenuto dell'attività degli eroi. È un ingrediente puramente passivo, che decora l'azione: come una scatola a sorpresa. La tecnologia è una cameriera mascherata sotto la brillante vernice della rivista di moda.

Il destino dell'attore-tecnologico non è diverso da quello dell'attore-animale: per quante bollicine ci siano nel mondo di fantasia di Bilz e Pap, il gusto è sempre lo stesso. La scienza tira fuori la testa dall'armadio, viene usata per fornire i suoi prodotti, e poi riposta nel suo angolo. Il protagonista del fumetto esce dalla sua routine, si butta nell'avventura o nell'assurda trasformazione della sua vita quotidiana, scoppietta come un petardo, e torna alla placidità del suo riposo, ricompensato. Così, il momento iniziale e il momento finale sono uguali, e il movimento è evidentemente circolare. Dal riposo conquistato si passa, nel prossimo numero della rivista, al riposo abituale dell'eroe, da cui scaturisce un'altra avventura. Per colmo, la traiettoria di ogni avventura è la ripetizione esagerata delle stesse caratteristiche e cantilene.

Ogni azione separata in un'avventura è essenzialmente identica a quella che la precede, a quella che precede la precedente, a quella che tra-la-la-la, è

¹⁸ Canale televisivo dipendente dall'Università Cattolica e usato dai cristiano-democratici, che hanno recentemente espulso molto democraticamente tutti gli oppositori. Lo show disneyano della domenica pomeriggio registra tuttora l'87% di spettatori.

sempre lo stesso ritornello. Ogni minimo avvenimento imita così la circonferenza maggiore dello stesso epicentro-episodio. Sono come i cerchi concentrici di un bersaglio da arciere: di identiche forme e differenti colori. Il protagonista gira nell'avventura, l'avventura gira fra l'inizio e la fine (identici) dell'episodio, l'episodio gira nel ballo scimmiesco di tutti i fumetti, e le riviste stesse girano anche loro nell'orbita della noia, lettura e nuova noia che spinge a comprare un'altra rivista e tra-la-la-la. E tutto il movimento che sembra eccentrico, stravolgendo strutture e schemi rigidi, la fantasia che esce da ogni limite, non sono altro che un serpente che si morde la coda, Paperino che avanza sempre nel recinto chiuso dello stesso *Ordine*. La divisione del mondo formale di Disney in frammenti, in storie "diverse," serve ad ingannare il lettore, che è solo un'altra rotellina nell'ingranaggio ripetitivo del consumo.

Le catene che rinchiudono questo mondo sono mascherate dalla mobilità fisica dei personaggi, non solo nel senso della loro epilettica attività quotidiana, o della loro perpetua migrazione geografica, ma in quello del loro costante sradicamento dall'abituale luogo di residenza nel fumetto. Si spostano da un settore assegnato all'altro (come i pupazzi che a Disneyland, California, passeggiano liberi per le strade servendo da elementi di coesione del tutto disperso); Maga Magò e Pippo fanno visita a Paperone, il Lupo Cattivo parla con le Giovani Marmotte, Topolino aiuta nonna Papera. In questa falsa torre di Babele dove tutti parlano lo stesso linguaggio dell'ordine repressivo stabilito, si mescolano i personaggi perché ne risulti sempre la stessa posizione spirituale: la curiosità. Come reagirà Biancaneve di fronte a Topolino? In questo caso la quotidianità è data dalle caratteristiche tipiche che il lettore conosce dalla sua esperienza abituale degli eroi, e solo l'avventura ricompensa il lettore, nascondendo sotto la novità dell'incontro il fatto che i personaggi continuano a ripetere le stesse eccentricità.

Il personaggio si agita molto e sembra flessibile; è una bacchetta magica da cui sprizzano molte scintille, ma in tutta questa vivacità è sempre rigida e disciplinata. Il terrore del cambiamento da parte del personaggio si manifesta continuamente: è bloccato nella sua personalità, un catalogo che presenta ben pochi articoli, e ogni volta che tenta di muoversi in maniera diversa, il fallimento è clamoroso. Tutti attaccano Paperino perché è smemorato, ma quando Archimede gli trapianta la memoria di un elefante, il mondo cade rapidamente nel caos, e tutti esigono — e Paperino per primo — che egli torni nella primitiva condizione, torni il vecchio Paperino che tutti amiamo. La stessa cosa succede quando zio Paperone vuol costringere il nipote ad angosciarsi per un debito, usando un inchiostro magico: anche se Paperino paga, lo stesso inchiostro fa sì che Paperone si angosci a sua volta, e lo copra di regali costosissimi. Meglio non cambiare i meccanismi psicologici abituali degli altri, ma accontentarsi di ciò che è toccato in sorte a ciascuno. Le innovazioni troppo improvvisate — sempre provocate da microbi o da fatti magici —, le rivoluzioni che modificano esternamente la personalità di base, gli sconvolgimenti dell'individuo che cerca di uscire dal suo passato e dall' "essere" che gli hanno fatalmente imposto, sono molto pericolosi. Vivono un'eterna cura dimagrante: le biciclette statiche, inchiodate al suolo, qualche chilo in più, qualche chilo in meno, sempre lo stesso scheletro ma un aspetto nuovo. (E se questo è un suggerimento per i dominatori che possono permetter-si questo tipo di sport, è una cosa irraggiungibile per i buoni e cattivi selvaggi.)

Dal suo punto di vista personale, ogni protagonista giustifica questa effervescenza formale, e la motiva, nel regno tentacolare della competizione. Nel 90% dei fumetti che abbiamo letto, il tema esplicito è una corsa per raggiungere qualche luogo o oggetto nel più breve tempo possibile (e quindi nel modo più febbrile). In questo concorso (sempre

pubblico), corsa a ostacoli, prova di destrezza sportiva, generalmente si lotta per il denaro ("Il tempo è oro," come dice il titolo di un episodio). Ma non sempre: si cerca affannosamente anche il prestigio, il modo di innalzarsi come essere particolare sul resto del gregge. Non solo perché questo significa automaticamente dollari, e l'ammirazione per il vincitore da parte della donna, ma perché è lo sbocco del cammino della sofferenza, il termine del lavoro che approda nel sicuro porto della fama.

La fama significa ottenere tutti i benefici del lavoro produttivo restando in riposo. L'immagine che il famoso irradia di sé gli assicura il sostentamento; vende se stesso per sempre. È come aver trovato l'oro della personalità, trasformando l'impresa stessa in mezzo di sostentamento, vendendo la propria individualità.

Ma perché questo accada è indispensabile fare notizia, essere propagandati dai mezzi di comunicazione di massa, e riconosciuti dall'"opinione pubblica." Al personaggio non può bastare l'avventura in sé come ricompensa: se è solitaria non ha senso, perché egli agisce per la platea, e la sua azione ha significato in quanto gli altri sappiano che li ha superati e che li domina dalla televisione, dalla radio, dai giornali. Inoltre, così qualche potente può aiutarlo a uscire dalla sua condizione. In "D." 443, Paperino, preoccupato perché "c'è chi nasce per essere un nessuno," cerca di sapere come può uscire dal suo anonimato. Chiede a un attore: "Come ha fatto a compiere il primo passo sul cammino della fama?" Risposta: "Stavo giocando a golf quando ho fatto buca in un colpo solo... Il che impressionò un ricco produttore che era presente, e mi fece diventare una stella del cinema." Paperino fa la stessa cosa, ma fallisce, perché la televisione inquadra un'altra persona ("Dovevo farlo proprio nel momento in cui tutti gli sguardi erano puntati su Brigitte Baldosa!"). Un altro attore ha impressionato "un ricco produttore" salendo su un cammello. Un altro cammello in-

governabile conduce Paperino nel deserto. Un politico risponde: "Ho scoperto il modo di costringere la gente a guardarmi." Paperino sale sull'asta di una bandiera, ma cade due volte senza che i fotografi riescano a immortalarlo. Finalmente, viene fotografato. "Il successo non è stato facile, ma è venuto," dicono i nipotini. "Dopo questo colpo, potrai diventare attore cinematografico e persino senatore... o presidente!" Ma il giornale, pubblicando la foto, sbaglia il nome: Tapetino. Ultimo e definitivo fallimento.

Perciò non è la verità che importa, ma l'apparenza. Il buon nome del protagonista dipende esclusivamente dal pettegolezzo. Quando gli fallisce una festa, in un altro episodio sempre in "D." 443, Paperino dice: "La mia unica speranza è che non lo venga a sapere nessun giornalista. Un articolo sulla mia festa mi rovinerebbe per sempre." E naturalmente il giornalista c'è: "Il padrone, editore e cronista mondano del 'Pettegolezzo della Sera.'"

Con questa ossessione di riuscire a diffondere la propria immagine, non è strano che uno dei modi più abituali di iniziare un episodio sia un album di fotografie. Se non esiste la prova, non è esistito il fenomeno. La macchina fotografica è il mezzo per incastolare il passato. Quando la foto manca ("D." 440), è un disastro, è crollato il ponte della memoria, si è persa l'immortalità, si è persa la garanzia della riproduzione di se stessi (nei mezzi di comunicazione), e quindi si è smarrita la storia: l'immagine è la parola del personaggio, è la sua esistenza oltre se stesso.

Ma c'è qualcosa di meglio della foto: la statua. Se il personaggio riesce a diventare un monumento pubblico, avrà raggiunto l'eternità, Statua, Statuto, Status, Statico. Sono innumerevoli le volte in cui si premia qualcuno con la sua effigie nelle pubbliche piazze o nei musei. "La segreta ambizione di Paperino: essere un eroe locale, con diritto a una statua nel parco" ("D." 441). L'ottiene sconfiggendo i mar-

ziani (sic): "Pensiamo di chiamare uno scultore perché la sua immagine possa ergersi nel parco fra quelle degli altri 'grandi.'" Ad ogni angolo ci sarà un ricordo del momento culminante della storia personale passata, perché il tempo, fermato e pietrificato, invece di essere il risultato di una maledizione, come nella Bibbia, è l'immortalità senza la morte. Perciò, non solo la foto di famiglia è un *souvenir* portato dal *tour* del passato, ma anche gli antenati si sono fatti ritrarre e continuano a sopravvivere. Re Michelino I, "ad eccezione dei baffi" ("D." 433), è uguale a Topolino. La fama delle folle di zii-paperi può essere comprovata solo dall'immagine che di essi si conserva. La competizione e la paura del tempo finiscono quando tutti concordano sulla fama dell'individuo: "Me ne vado prima che debbano cambiare l'opinione che adesso hanno di me," spiega Pippo ("TB." 99).

La conclusione della gara fa dell'individuo un *prodotto*, nel senso etimologico della parola, cioè una cosa finita, conclusa, chiusa, senza la possibilità di un altro processo di produzione. Pronto per consumare o per consumarsi.

Di nuovo il cambiamento conduce all'immobilità.

Abbiamo già visto nel primo capitolo che accadeva lo stesso nel presunto conflitto tra grandi e piccoli. Lì si opponevano due poli in apparenza diversi e mobili, ma in realtà, negativamente o positivamente, giravano attorno alla stesa norma, sostituendosi instancabilmente, due maschere di uno stesso volto. La fusione del figlio e del padre intorno agli stessi ideali, la proiezione dell'adulto nella sua stessa prole, perché questa lo perpetuasse in nome degli stessi valori, perché il padre fosse sostituito da se stesso. Il movimento provocato dal confronto di due persone o di due gruppi era ingannevole: l'antagonismo spariva appena i due si mettevano d'accordo sulle regole del dominio dell'uno sull'altro. Ciascuno era se stesso e il suo doppio (tautologia).

Questo falso dialogo, che è il monologo della classe dominante e la sua eco incisa su nastro, si ripete

a tutti i livelli della serie socialmente stratificata dei personaggi. Qui appare il tema tanto ricorrente nella letteratura popolare, quello dei gemelli, utilizzato in tutta la letteratura d'élite per esprimere la contraddizione di un uomo con la sua stessa personalità (Poe, Dostoevskij, Cortázar), cioè con la parte ribelle e demoniaca del suo essere (l'ambiguo salvatore-distruuttore che attentava all'ordine stabilito). La classe che aveva il monopolio delle regole di gestazione di questa cultura, in cui riconosceva gradevolmente e sgradevolmente se stessa, in cui si esaltava e si ripudiava, approfittò di questa duplicità per offrirla in modo semplificato al popolo come elemento di rappresentazione collettiva.

In Disney ci sono due strati: quello dominante, che comprende fundamentalmente i piccoli abitanti di Paperopoli, e quello dominato, in cui ci sono i buoni selvaggi e i delinquenti. La struttura dei gemelli esiste in entrambi, ma in modo molto sintomatico. Com'è noto, nel folclore uno dei gemelli è buono e l'altro cattivo. Ciò trova un corrispettivo nei dominati: ci sono quelli che accettano felici la loro dominazione nell'innocenza (buoni) e coloro che attaccano la proprietà dei loro padroni (cattivi). Notiamo allora che la divisione è *netta e invalicabile*: ognuno è immobilizzato nella propria sfera. I Bassotti corrono follemente nel carcere della loro qualificazione senza poterne mai uscire, né poter scegliere di essere dei "buoni selvaggi." Tanto che, quando si travestono da indigeni, sono condannati a raccogliere le monete di zio Paperone. Invece i nativi devono restare tranquilli, pena il rischio di essere ingannati nella città (vecchio motivo del contadino sciocco e ignorante che viene in città). Quindi, ogni strato dominato è calcinato nella sua bontà o nella sua malvagità. Nel livellamento del popolo, non ci sono vasi comunicanti. Non si può essere buoni e attentare alla proprietà. La malvagità è impossibile, quando ci si conforma alle regole. "Diventa quello che sei," dice il vecchio detto popolare (coniato dalla

borghesia). Questi settori sono bloccati nella proibizione di partecipare ai cambiamenti. Uscire dal mondo selvaggio significa cadere nella criminalità. È evidente, quindi, che la storia lascia ai margini questi individui, siano attivamente malvagi o passivamente buoni.

Questo contrasta con la dinamicità dell'universo dominante. Nella stessa famiglia, ci sono ricchi e poveri. Fra due amici, l'uno è fortunato e l'altro sfortunato. Fra i ricchi, ci sono buoni e cattivi, stupidi e intelligenti. Il terreno scosceso e interessante della classe dominante può sopportare divisioni e dilemmi. Non c'è in questo modo un personaggio 100%, vale a dire un personaggio polarizzato. Paperino tende a perdere. Ma vince nel 20% dei casi. Ogni tanto Paperone viene beffato. Persino Topolino di tanto in tanto può mostrarsi vile. (In "D." 401, i nipoti lo spaventano e lo sostituiscono. Minni: "La verità è che a volte sei peggio dei bambini. Non so cosa fare con te... I bambini hanno ragione." E Topolino risponde: "Questi dannati ragazzini hanno sempre la battuta pronta.") Gastone non è sempre il vincitore, e le Giovani Marmotte qualche volta sbagliano. (Dobbiamo riconoscere che il denaturalizzato Lupetto sfugge a queste contraddizioni: ma chi potrebbe fargliene una colpa, con un padre così stupido e vanamente cattivo?) È il regno della sfumatura, della raffinatezza e della possibilità di blande contraddizioni. Di fronte alla massa che obbedisce al determinismo collettivo (sei così e così resterai, per il bene o per il male), si erge il diritto della personalità dominante di scegliere e determinare "liberamente" l'indirizzo della propria vita.

È la libertà di avere una personalità, di farla fruttare erigendosi statue, di avere il monopolio della parola nella storia.

Squalificando in anticipo l'avversario e legalizzando questa squalifica col vincerlo poi in una gara in cui egli non corre, la storia si muta nell'immagine che la classe dominante vuol dare di sé.

C'è bisogno di aggiungere ancora una volta che questo è un mondo chiuso, per non dire asfissiante?

Come non si concepisce che i sottomessi abbiano voce o volto, o che possano aprire la porta del loro penitenziario (com'è facile eliminarli quando si produce magicamente, quando non si ha bisogno di loro!), così non si può neppure immaginare il passato come diverso dal presente. Tutta la storia passata è colonizzata dalle preoccupazioni e dai valori del momento attuale. L'esperienza storica è un'immensa cassa di morali della favola, di ricette, di tesori etici, che ripetono sempre le stesse norme e gli stessi ammaestramenti, che provano sempre la stessa tesi di dominio. Paperino dubita delle preoccupazioni di zio Paperone, ma questi gli dimostra che la sua fortuna è giusta, perché può scomparire improvvisamente, è soggetta a potenziali catastrofi. E utilizza l'esempio della Grecia antica: re Dionisio spiega la stessa cosa al suo servo Damocle ("F." 174).

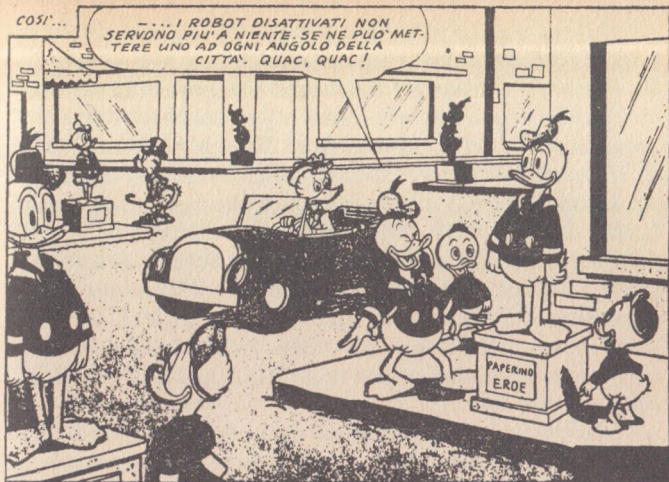
Questo parallelismo accentua la ripetizione della storia. Qualunque epoca precedente è la pioniera del moralismo attuale: si può tornare eternamente indietro, e si troverà sempre che il mondo anteriore è stato una incessante prefigurazione di Disneylandia. Ma almeno la cronologia è salva.

Tuttavia, in realtà il passato non è venuto prima, ma dopo. Non solo rafforza le idee vigenti, ma esiste unicamente in virtù del presente. Ad Aztecland, la storia si schematizza e si moralizza. Molti anni fa i conquistatori (che assomigliano ai Bassotti) volevano togliere i loro beni agli indigeni (paperi), e questi li nascosero. La storia diventa una identica avventura eternamente rinnovantesi, in cui i cattivi vogliono privare i buoni della loro proprietà, senza riuscirci ("D." 432). Lo stesso accade in molti altri episodi, in cui l'infanzia dei popoli è concepita come una ripetizione delle stesse lotte della Paperopoli contemporanea. Di tanto in tanto, gli stessi protagonisti, tramite il sogno, l'ipnosi o la macchina del tempo, cadono in un'altra epoca. Così, nell'antica Cali-

fornia ("D." 357) si ripete il riposo paradisiaco, la ricerca dell'oro e la sofferenza, la lotta fra i banditi e i giustizieri, il ritorno all'ozio e all'ordine. Lo stesso succede coi viaggi a Roma, a Babilonia e nella preistoria. Dallo spazio vengono i micropaperi ("TR." 96), le cui traumatiche avventure riproducono quelle dei nostri eroi. È garantito che il futuro e lo spazio infinito saranno brevettati da Disney.

Invadendo tutto il passato (e il futuro) con la stessa struttura del presente, Disney prende possesso, in nome della sua classe sociale, di tutta la storia umana. In Egitto c'è una sfinge con la faccia di Paperone ("D." 422): "Quando ha scoperto questa sfinge, qualche anno fa, non aveva volto, e lui le ha dato il suo." Ed è significativo che il volto di Paperone abbia il dono dell'ubiquità e riassuma, come un sigillo, la storia degli Stati Uniti. C'è dappertutto. Alla fine dell'episodio, aggiunge la sua effigie a quelle di Washington, Lincoln e altri, sul monte Rushmore, dove sono scolpite le teste gigantesche dei grandi nordamericani: "Fra le figure scolpite dei padri della patria, chi potrebbe obiettare qualcosa al Monte Paperone?" Anche nel quadretto precedente c'è la sua statua ("TR." 48).

Dato che la borghesia concepisce il suo periodo come il fine e la perfezione dell'umanità, come il culmine della cultura e della civiltà, si sente nel pieno diritto di reinterpreta re la storia e la sua ascesa al potere dal suo particolare punto di vista. Tutto ciò che nega questa universalità ed eternità della borghesia è ritenuto una deviazione eccentrica, che non c'è ragione di prendere in considerazione. (Ogni contraddizione è frutto di un conflitto soggettivo e secondario fra personalità.) Trasformando la storia nell'adulazione ufficiale che Disney fa della classe dominante, in uno specchio lusinghiero, la borghesia vede tutta la sua ascesa come un fenomeno naturale, mai sociale. La borghesia è venuta a prender possesso di un terreno che aveva acquistato fin dall'apparizione dell'uomo sulla terra.



Questa ripetizione dell'avventura-storia trasforma l'uomo imprevedibile in un essere sempre prevedibile. Traduce il doloroso trascorso temporale in vecchiaia eterna e prematura. Non si possono cercare nel passato le cause del presente: Disney si è incaricato di mandare Paperino come ambasciatore in ogni parte. Peccato che Socrate non potesse comprare i suoi fumetti. Certo non avrebbe bevuto la cicuta!

Tuttavia, la ripetizione del presente pantanoso e polveroso nel passato dà almeno l'illusione della dinamica del tempo. Il ciclo può annullare la differenza, ma persiste una certa separazione, anche se solo per piagnucolare con nostalgia sul sensazionalismo perduto.

Ma c'è un altro modo di ridurre il tempo storico a un fenomeno o oggetto inoffensivo, refrattario a ogni alterazione. Il tempo viene confiscato come uno spazio che si può consumare. La geografia dell'antichità o l'etnografia sono l'alibi della storia. Inca-Blinca, Instabilistàn, Egitto, Scandinavia vikinga, i pirati dei Caraibi, gli indiani nordamericani, dietro la bacchetta magica dell'antiquario Disney, si incamminano verso il supermercato delle statue morte. Bisogna consumare il tempo storico a prezzo ridotto. (Naturalmente si perde la nozione che il tempo *produca* qualcosa, possa essere un elemento attivo: perdonateci questa sciocchezza, non è nostra, Disney si ripete, tutto si ripete, ma questo libro finisce.)

Il salvacondotto in possesso del passato per entrare nel futuro attraverso la dogana (e l'Interpol) di Disneylandia è l'esotismo e il suo folklore. La storia si trasforma in una ricerca di mercato in cui le antiche civiltà passano attraverso il plebiscito dell'acquisto. L'unica diversità fra i vari passati storici e i popoli si riassume in una diseguale capacità di divertire e di causare emozioni, a meno che non si riduca al tappeto incaico su cui i borghesi si puliscono ammirati i piedi. Paperina: "Ho fatto un affarone. Ho comprato questa padella di ferro antico au-

tentica per soli trenta dollari." Paperino: "Quac! Ma nuove costano due dollari!" Paperina: "Non capisci niente. Nuove non hanno valore. Le cose di ferro antico sono molto di moda" ("F." 178). Il tempo delle statue morte, questo tempo bloccato e compresso, è quello del museo massificato e mercantalizzato. È come Disneyland, California, Stati Uniti, la galleria travestita da parco dei divertimenti. È il piatto del giorno, potete comprare la vostra civiltà preferita. OGGI E OGNI MARTEDÌ, MESSICANI NELLA LORO SALSA.

Come Paperino e gli altri cercano la loro fotografia o la loro statua per assicurarsi la sopravvivenza, le culture antiche non possono se non Disney-utilizzare lo stesso procedimento per tornare in vita. Seppellirsi vivi è l'unico modo per durare.

La prova che Disney vede la vita individuale come identica alla vita dei popoli, e che entrambe queste identità gareggiano per il successo e per la propagazione della propria immagine pietrificata, è in "D." 436. Paperino fa il custode in un museo di statue di cera. Contemporaneamente, nella casa di fronte c'è un ballo mascherato: le stesse figure, uguali per abbigliamento, faccia, atteggiamento, portamento, che ci sono nel museo. È inevitabile che Paperino si sbagli e cominci a inseguire vivi come se fossero morti, abbrancandoli. Solo lui può intendere questa animazione della storia come una *rivoluzione*: "Ancora corda! Ho bisogno di altra corda. Mentre dormivo c'è stata una *rivoluzione*!" La stessa concezione che troviamo nell'Instabilistàn, quando i paperi metropolitani vanificano la rivoluzione restituendo al popolo il principe Incanh Thator (ripetizione plastica della dinastia millenaria) e la statua dell'elefante che è l'unico legittimo rappresentante della nazionalità. Paperino non può neppure accettare il risorgere del passato. "La regina Elisabetta, Giovanna d'Arco, Attila, il museo al completo sta passeggiando sul marciapiede." In realtà, Paperino non ne ha colpa: le maschere hanno usato per il loro tra-

vestimento la stessa fonte del museo, il passato trasformato in oasi turistica. E riceve il suo compenso per aver custodito tanto fedelmente (è un eccellente guardiano di musei, professione che sembra preferire a qualunque altra) gli interessi del granitico presente: "Sono passati mesi e zio Paperino guadagna tanti soldi che non ha più bisogno di lavorare," dicono i nipotini. "Sì, è un personaggio famoso... Tanto famoso che lo pagano per avere il permesso di esibire la sua figura nel museo delle cere... Nostro zio Paperino è l'autore del maggior tumulto di tutta la storia di Paperopoli!"

Paperino ha realizzato il suo desiderio: un lavoro facile, ben remunerato e senza pretese. Qualunque civiltà, antica o moderna, può seguire i suoi passi. Scrivere alla Walt Disney Production.

Il Famoso Papero non ha avuto merito alcuno. L'intelligenza può procurare il successo, e facilitare la pubblicità; ma l'ingresso nella serra delle statue morte si può ottenere solo con un colpo di fortuna. L'occhio del produttore del film decide di ricostruire la scena in perpetuo o di cancellarla con un tratto di penna. I padroni delle comunicazioni di massa assicurano il retto comportamento degli abitanti del cimitero: se non si comportano secondo le regole del catalogo, non gli si fa posto sulla giostra del processo storico, non li si "scopre."

Ogni personaggio, ogni civiltà nella sua solitudine, imitano e anticipano le vicende di tutta la storia.

Dentro di sé, ciascuno possiede tutte le leggi che regolano il cambiamento, perché la storia è pensata come un enorme organismo personale, e quindi le norme psicologiche valgono sia per l'individuo sia in campo sociale.

Nello stesso modo in cui il personaggio ricorre a una lampadina priva di elettricità e di spina per spingersi alla scoperta di un tesoro materiale o morale, così il progresso del mondo ricorre alla propria lanterna magica, l'idea "super-ultra-luminosa" ("D." 364). Ogni animale ha la sua quota di genialità,

che è depositata in una banca delle idee, e nel momento del bisogno si emettono assegni senza sapere di quanti buoni-idea si disponga. Ma da dove nascono queste idee? Dal nulla o da un'altra idea precedente. Perché la storia disneyana progredisca, gli esseri umani hanno ineluttabilmente bisogno di idee, che non scaturiscono dalla loro situazione concreta, né dal loro lavoro, ma vengono inesplicabilmente e largite dall'alto. Consumate idee, le pagherete con le sofferenze del vostro corpo, ma non le produrrete mai. Il dolore del corpo determina il passivo, la fantasia dell'anima determina l'attivo. Non si possono investire le idee, perché la banca non accetta depositi umani. Si possono solo ritirare fondi che sono stati messi da un Essere Supremo nella testa-cassa-forse di ciascuno. Gli uomini sono il combustibile di questa macchina delle idee, ma non sono loro a muovere le leve. Ogni idea è un seme molto particolare: può fruttificare meravigliosamente, ma i frutti non contengono altri semi. È la forza sterile del processo *idealista*. Non partendo dalla materialità, dall'esistenza reale dell'individuo, l'idea serve solo per un'occasione e basta. È un vicolo cieco che ha un solo sbocco: un altro vicolo cieco. Non potendo essere immagazzinati, i prodotti del cervello sono qualcosa di esotico che viene spremuto al massimo una sola volta, e poi buttato fra i rifiuti, per cercare un'altra idea che vada bene alla prossima occasione...

Il processo storico è "ideato" come una giustapposizione di idee isolate, una serie di compartimenti stagni, tutti sulla stessa linea.

Non essendo le idee generate dallo sforzo dell'uomo materiale, è come se tutte le teste stessero in un sacco ad aspettare di sentire qualche sussurro sfuggito dalle labbra del padrone del sacco. Collocando questo padrone fuori dall'orbita degli uomini concretamente situati, come una specie di gentile strozzino delle idee, queste ultime sono concepite come prodotte da una forza *naturale* che sfugge alla volontà dei personaggi, e che in definitiva è estrinseca

a loro, trasportando le cause della loro storia fuori dal terreno della storia, che diventa *pura natura*. Questo si chiama *inversione*: sono gli uomini a fare la storia, secondo le condizioni concrete, e le forze sociali producono idee, in un gioco di reciprocità. In Disney le idee appaiono come prive di origine — una specie di *Manuale delle Giovani Marmotte* scritto in cielo — come generatrici del processo della vita reale. Ma questa natura-computer è arbitraria nella sua distribuzione di benefici, come dice la letteratura europea contemporanea? O c'è una legge che la governa?

La materia grigia viene distribuita in un mondo previamente stratificato: l'aspettano gli intelligenti e gli stupidi, i buoni e i cattivi. La distribuzione viene a rafforzare la condanna o la salvezza dei predestinati e i valori che rappresentano. Oltre che per il fattore etico, gli uomini si differenziano per il loro talento; in modo che quando Paperino si mette il berretto magico di Archimede ("per menti deficienti") diventa immediatamente geniale ("TR." 53): "Daniel Mc Paper fondò Paperopoli nel 1862... Boris Waddle scoprì le isole Waddle nel 1609... Yippiiii! Sono un genio in storia!" (Si noti come lo scopritore delle isole le battezzò col proprio nome. È vero: hai imparato bene la lezione, Paperino.) E vuole utilizzare l'invenzione per assicurarsi un inoffensivo dominio: "Qui, Quo e Qua credono di essere tanto intelligenti. Gli dimostrerò che il loro zio lo è di più." Ma il berretto vola via e cade "su quel tipo dall'aspetto poco raccomandabile." Questi sa cosa fare con le nuove idee: "Di colpo so come derubare Paperon de' Paperoni." E Archimede si lamenta: "Oh no! La mia invenzione sta aiutando la sua mente criminale."

Quando l'idea si mette in movimento, mentre cerca di essere felicemente realizzata, interviene un altro fattore: l'imponderabile. Il talento non può bastare, perché allora il mondo sarebbe predeterminato per sempre. Il caso, il fato, l'arbitrario intervento di un fattore estraneo alla volontà o al talento,

introducono in questo mondo la mobilità sociale, il che permette che gli individui possano aspirare a consumare di tanto in tanto un briciolo di successo, malgrado la loro personalità. Così, Paperino, definito come un "fallito," ha la possibilità di vincere l'intelligentissimo Paperone, perché l'idea che gli è toccata in sorte è, per questa volta, superiore a quella dello zio, o semplicemente perché ha avuto *fortuna*. Archimede Pitagorico, uomo indiscutibilmente geniale, ha



addosso una sfortuna inverosimile. I nipotini in generale hanno sia fortuna che intelligenza, ma se il primo fattore fa difetto, perderanno. ("Burloni burlati," "D." 376: il primo aprile, la naturale ingenuità di Paperino vince l'ingenuità maliziosa dei bambini che violano le leggi.)

Tuttavia questa oscillazione tra fortuna e sfortuna si verifica solo nello strato dei condannati a dominare, cioè dei "buoni" metropolitani che hanno la possibilità di vacillare eticamente tra il positivo e il negativo, che hanno in sorte la possibilità di redimersi. Per lo strato inferiore, criminale, la fortuna è sempre pessima, e le idee non hanno successo, nemmeno effimero. Sono l'apparenza della genialità, che generalmente provoca il loro fallimento e cattura. Il pensare li riconduce sempre in carcere. È il fato.

Solo la classe che rappresenta l'ordine può essere governata dal caos, vale a dire dalla legge del disordine. Questa anarchia nell'azione permette di superare apparentemente il determinismo (sempre che non ci dimentichiamo che siamo in un mondo social-

mente predeterminato) ed esige la variabilità imprevedibile e fantastica di ogni episodio. Dà verosimiglianza e *suspense* al futuro di ogni personaggio, e lo avvicina al lettore che vive un'angosciosa incertezza quotidiana.

È questo che differenzia Disney da quei *comics* in cui il superuomo vive nel mondo dell'ordine retto dalla legge dell'ordine. Dato che Tarzan o Batman non possono deviare dalla norma, sono irriducibilmente buoni, e concentrano inoltre tutto il divino potere dell'ordine nel loro corpo e nella loro mente, non hanno conflitti col mondo né con se stessi. La loro crociata morale è diretta contro i ladri, è una restaurazione del loro mondo armonico, immacolato. Espellendo la malvagità, il mondo resta pulito, ed essi possono andare in ferie. L'unica tensione che si può verificare in questo tipo di universo noioso e ripetitivo è la ricerca della debolezza dell'eroe, del suo tallone d'Achille. Il lettore si identifica con questo personaggio per il fatto che ha una doppia personalità: quella quotidiana (Clark Kent, don Diego de Rivera), vile, tremebonda, incapace, e l'altra, superiore e potente, (Superman, Zorro).¹⁹ L'unico movimento è quello dal quotidiano al superiore e ritorno, mai all'interno del mondo dell'abituale.

Qui sta il valore inventivo (prodotto della sua epoca storica) di Disney, che rifiuta lo schematismo rozzo ed esplicito degli *adventure-strip* che nascono nello stesso periodo. Il sottofondo ideologico è senza dubbio lo stesso: ma Disney, non mostrando apertamente la forza repressiva, è molto più pericoloso. La divisione fra Bruce Wayne e Batman è la proiezione della fantasia fuori dal mondo quotidiano per salvarlo. Disney colonizza il mondo quotidiano, alla portata dell'uomo e dei suoi problemi comuni, con l'analgesico infantile.

¹⁹ D'altra parte, il mondo marginale partecipa in modo subordinato a queste avventure nel ruolo di perpetuo aiutante: l'adolescente Robin e tanti altri efebi; il muto Bernardo, l'indiano Toro (Tonto nell'originale inglese), eccetera.

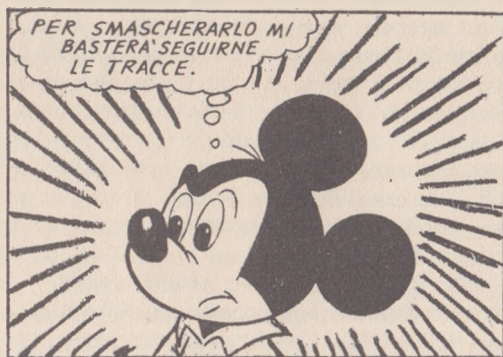
Perciò, questo mondo magico è la variazione in un ordine circolare repressivo, che dà l'impressione della libertà e della personalità autonoma del personaggio e delle sue idee. Se questa possibilità si estendesse al livello degli strati inferiori — cioè con la sparizione della predestinazione morale — il cerchio che separa dominanti e dominati crollerebbe, e in questa esplosione di strutture costrittive il disordine sfocerebbe nella rivoluzione. Invece di una falsa dialettica in un circuito chiuso (quell'alterazione nel mondo fluido dei "buoni," che abbiamo già analizzato), ci sarebbe una vera dialettica, in cui quelli che stanno in basso avrebbero la possibilità di essere ribelli e buoni. Perciò, l'unica rotta che gli inferiori possono percorrere, uscendo dalla loro bontà selvaggia, è inevitabilmente criminale. La rivoluzione è un falso cambiamento, un costante *instabilistàn*, un crimine. È meglio diventare buoni, e se per sfortuna vi tocca poco talento, sopportare finché l'arbitraria ruota della fortuna vi metta a portata di mano il prestigio e il denaro, salire, salire, salire.

Il caso è dunque il meccanismo mediante il quale la legge dell'universo interviene coi suoi aspetti autoritari e caritativi, imponendo certe categorie rigide di bontà e di talento, per poi distribuire benefici democraticamente, in funzione della sua inesplicabile volontà, senza tener conto della classificazione precedente. Marx ha già liquidato l'economista-teologo Malthus: *requiescat in pace*.

Perciò i lettori amano questi personaggi: hanno tutta la loro degradazione, la loro alienazione, ma sono innocenti, animaletti. Non possono controllare la propria vita, e nemmeno gli oggetti che li circondano: sono perfettamente chiusi intorno al nucleo della loro imperfezione. Il loro egoismo, la difesa della loro proprietà individuale, i loro interessi particolari li separano da quel potere ad essi superiore che il lettore identifica con la propria superiorità di consumatore delle loro vite, con la sua divina ricompensa e con la sua compassione per quei piccoli es-

seri. La forma della lettura è la base della dominazione. Solo di tanto in tanto un personaggio riesce a liberarsi dalle sue abitudini egocentriche, e si trasforma in un essere identico alla forza sovra-storica che governa quel mondo, si libera dalla corsa per il successo.

Il potere divino, messianico, è irraggiungibile come cosa consueta per la maggioranza dei personaggi. Ma ha il suo maggior delegato in Topolino, che dedica la sua esistenza alla lotta contro il male,



senza chiedere alcuna ricompensa. È un profeta senza il potere della forza bruta, senza il *super*, senza gli apparenti valori degli agenti politici e sociali dell'ordine. Non ottiene interessi e vantaggi per sé, e il suo premio, quando vince, è il bene stesso. Perciò Topolino merita e coltiva la sua fortuna, usandola per gli altri (il suo prossimo). Bisogna essere disinteressati per aver sempre successo, stare al di sopra degli uomini e delle loro piccinerie per imitare il potere divino. Essendo materiale, nega la materialità e la concretezza dell'uomo. Forse questo può spiegare il successo di Topolino negli Stati Uniti e in Europa: è il capotribú, il dominatore provvidenziale, che guida le parate nella città di Disneyland, USA, e che rappresenta Disney stesso. Invece, in America Latina il piú popolare è Paperino, che appare come propa-

gandista del fumetto disneyano, anche se i programmi televisivi inviati dalla metropoli sono intitolati all'era di Topolino e al Club di Topolino. Noi tendiamo a identificarci più con l'imperfetto Paperino, alla mercé dei doni superiori, del destino come padre, che con Topolino, che è il padrone di quel mondo, la spia inviataci da Disney.

E ora possiamo finalmente considerare l'assenza della donna come *madre*.

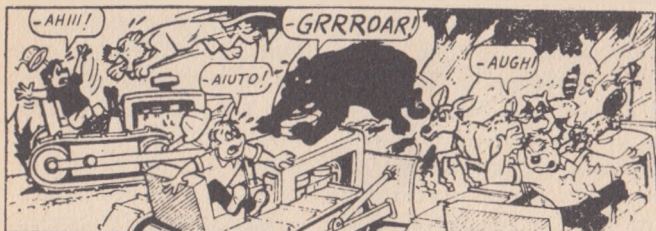
La figura di Topolino nasconde dietro la quotidianità il potere della repressione: è contemporaneamente legge, capestro, servizio segreto e ente di beneficenza. La sua cavalleresca generosità, la sua limpida simpatia che separa tanto nettamente il nero dal bianco, il candore del suo aspetto normalizzano il suo dono di profeta, e avallano la bontà e la giustizia dell'applicazione che egli ne fa. Non usa mai male il suo potere. Topolino — limite del codice che gli altri personaggi non possono superare senza soffrire una sostituzione o un castigo — promuove così l'atteggiamento messianico al livello di abitudine routiniera. Lo fa diventare pane quotidiano. Fa dell'insolito, dell'anormale, del volontarismo del potere che sanziona dall'esterno, un fenomeno usuale che entra nella natura delle cose e degli individui. Le sue mascherate forze straordinarie appaiono normali, e pertanto permanenti.

Nel mondo di Disney, Topolino è la prima e ultima immagine di permanenza, è la legge particolaristica che invade e ricopre tutto. In un certo senso Topolino, per mezzo della sua falsa permanenza, è il simbolo di una falsa madre.

L'unico essere femminile presente nel catalogo disneyano è la donna-preda e quindi frivola, che seleziona dalla sua cosiddetta "natura femminile" solo una piccola frazione, quella della civetteria. Restando limitata a questa parte del suo essere, la donna abbandona l'altra parte di questa "essenza" che la vincola con elementi permanenti: il ciclo naturale della maternità, rappresentato dalla terra, dall'ac-

qua, dalla primavera, dalla matrice dell'universo, da tempi immemorabili. La restituzione di questa immagine della madre al mondo di Disney gli inietterebbe un anticorpo, quello del ritorno alla quotidianità reale. La vera madre non permetterebbe che la falsa madre (Topolino) si impadronisca di tutto l'universo. Un altro giro di vite, un altro cerchio che si chiude.

Ma non avviene forse un corto circuito, una frattura del movimento centripeto, quando Disney criti-

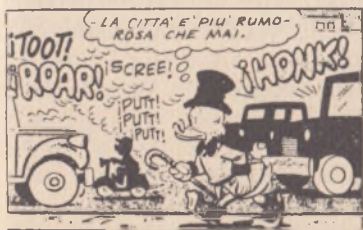


ca i mali della società attuale? Forse che non stigmatizza la burocrazia, non ridicolizza i turisti nordamericani (in Inca-Blinca e nel Mato Grosso, per esempio), non attacca l'inquinamento atmosferico e la distruzione delle risorse naturali, non denuncia i danni del progresso tecnico inumano, e la solitudine dell'uomo nella città moderna, e la cupidigia smisurata di coloro che approfittano dell'ingenuità del consumatore per vendergli oggetti inutili, e l'eccessiva concentrazione della ricchezza, forse che il personaggio di Paperone non è una grande satira sociale del ricco, e...? Non si potrebbe giustificare questo universo di Disney col fatto che è l'unico modo di insegnare al bambino i mali del mondo di oggi e l'urgenza di risolverli?

Prendiamo due esempi di tale critica, per vedere se effettivamente rompono la spugnosa asfissia di Disney.

Nella foresta ("TR." 119), "tutti i giorni sono gioiosi per le Giovani Marmotte." Ci vivono in intima

armonia con la natura, e anche gli animali piú selvaggi, orso e aquila, sono affettuosi. "Aria pura," "quiete," "salute," "bontà" presto verranno minacciate dal vero selvaggio, la barbarie tecnologica di Paperone: un esercito di bulldozer, camion, aerei, macchine mostruose avanza contro il piccolo spazio bucolico; "Ritiratevi, state fermando il progresso." Al posto degli alberi si costruirà una "città modello," "la città del domani": fabbriche di pneumatici, parcheggi, "diecimila casette di mattoni col caminetto," "due milioni di cittadini, con negozi, fabbriche, raffinerie..." Di fronte alla petizione delle Giovani Marmotte, l'odiosa risposta: i cervi, gli orsi e gli uccelli "non pagano tasse né comprano frigoriferi." Lo sviluppo tecnologico è visto come una maligna forza della natura, che ha un rapporto di autorità con gli uomini che lo usano. Ma la storia non può finire male. Le forze della natura reagiscono, prima passivamente, e poi con una certa cauta aggressività, e infine sconfiggono il milionario dimostrando la loro *utilità*. La foresta lo fa guarire dal raffreddore, la sua nevrosi scompare, ringiovanisce, di-

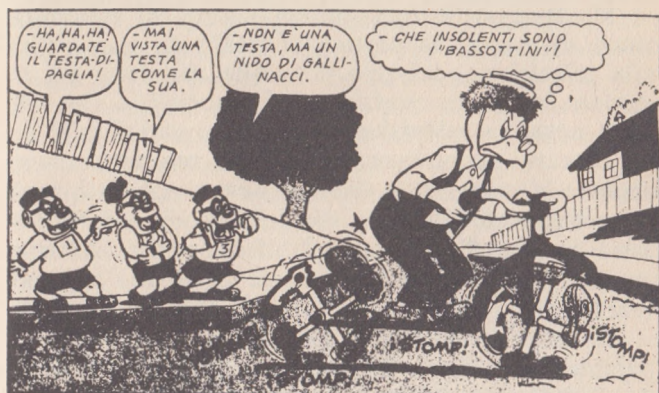


mentica le preoccupazioni. Paperone porta dentro di sé un fondo morale, naturale, un bambino che non ha dimenticato, che gli permette di rigenerarsi, di ritrovare dalla sera alla mattina la sua bontà nascosta dietro tanto progresso sterile e urbano. Di fronte alla maledizione della vita moderna, resta solo la fuga, l'introversione, la riconciliazione degli antagonisti sociali, il ritorno alla natura che redime la gente che provoca tali disastri. Il conquistatore viene convinto e integrato nell'universo naturale. Così, la terra regola la vita sociale e la riscatta, partendo sia dall'intimo di ogni uomo che dall'albero che sta fuori. In questo modo, in "TR." 110, quando Paperone vuole imbottigliare l'aria per venderla, il vento gli rovina l'affare trasportando lo smog. Si critica per convalidare, per legittimare, per mostrare che è possibile il salto magico verso un altro tipo di essere umano, un essere riconciliato col paradiso perduto ("Ma zio Paperone, la foresta nera è l'unica che rimane delle grandi foreste di un tempo!"). Morale: si può continuare a vivere in città finché esiste un ultimo rifugio in campagna, finché resta un buon selvaggio, e dato che il popolo sottomesso è tale per definizione, e non scomparirà mai, l'umanità è salva. La rivoluzione tecnologica ha bisogno di alimentarsi col ritorno alla tribù, sempre che questa conservi la sua foglia di fico o il suo perizoma: si tratta di una regressione culturale. La vecchia forza naturale della natura vince la falsa forza naturale della scienza.

La critica viene svolta dal punto di vista del "buon selvaggio," e — data l'ingenuità del bambino-selvaggio-popolo, e la sua ignoranza dei processi contemporanei — non si può intendere come un attacco al sistema, e non rivela le cause della sopraffazione tecnologica. La scienza viene di nuovo esclusa come agente della storia, tanto che Archimede Pitagorico è sempre messo in ridicolo (tranne quando si trova di fronte un antagonista cattivo, il che gli fa automaticamente arridere il successo): "Il mondo attua-

le non è preparato ad apprezzarmi. Tuttavia vivo nel mondo e devo cercare di adattarmi" ("D." 439). Dato che non esistono forze produttive, il povero Archimede, lo "scenziato pazzo," deve lavorare con metodi artigianali che evidenziano la sua inutilità. Neppure la razionalità della scienza può, nel fumetto, mutarsi in un punto di vista sovversivo.

Disney pretende, assumendo questi argomenti, di dar l'impressione che le sue pubblicazioni siano de-



mocratiche: parlano delle debolezze del sistema, come dei suoi meriti. È la libertà di espressione, la democrazia nella scelta degli argomenti, la pluralità di criteri, la mancanza di coercizione sui giornalisti e sui dipendenti. Ma è evidente che si rilascia il permesso di circolazione solo alla critica che sia stata accettata e stereotipata e socialmente riconosciuta, alla contestazione convenzionale su cui tutti sono d'accordo a priori, nelle chiacchiere per strada o a tavola: la solidarietà di fronte alle catastrofi nazionali (dimenticando che la maggioranza dei colpiti appartiene a famiglie proletarie), le buone abitudini (imposte dalla borghesia), l'inquinamento atmosferico (prodotto da un sistema irrazionale privo di ogni controllo da parte dei pubblici poteri), la dro-

ga (senza chiedersi le vere ragioni del fenomeno). È la facciata di democraticità che, permettendo che appaiano in tali pubblicazioni problemi che esse stesse hanno definito come "sociali," copre la vera censura che praticano. La quale impedisce che emergano gli elementi suscettibili di smascherare le basi di questa falsa libertà di opinione e di pensiero (guerra del Vietnam, invasione di Cuba, vittorie delle repubbliche socialiste, protesta etico-sessuale hippy, arte contemporanea).

Ma Disney denuncia anche i mezzi di comunicazione di massa. Si parte ("D." 437) da una critica alla televisione, del tipo di quelle che sono già diventate luoghi comuni, stereotipi sociali, e che nessuno nega. La televisione è il nuovo capofamiglia e ha distrutto la convivenza casalinga, seminando menzogne e idiozie. "Quel Capitan Granvita è un bugiardo matricolato. Un principe della frode e della fantasia malsana." E più avanti: "È un artista del trucco con tonnellate di pupazzi di gomma e apparati meccanici." Dal punto di vista del "buon selvaggio," si respinge l'artificiosità di quel mondo. Paperino partirà per il Gran Canyon, prossimo obiettivo del Capitan Granvita, solo per invidia e non per amore della verità. Rappresenta un tipico padre di fronte ai *comics*, a Disneylandia stessa, di fronte alla vigente cultura di massa. Come individuo razionale considera che la televisione gli ha sottratto l'affetto e il rispetto dei nipotini. Ma Paperino si pone qui in contrasto col suo modo abituale di esistere e di lavorare: lui e i nipoti vivono (qui e in altri episodi) avventure *inverosimili* quanto quelle del Capitano. "Val la pena di aver fatto il viaggio se vi convincete che quel Capitan Bugiardo vi ha lavato il cervello." Ma il Capitan Bugiardo è Disney, e la sua prossima avventura televisiva mostrerà la punizione che spetta a Paperino per aver osato dubitare: catturato dai selvaggi del Gran Canyon, sarà salvato dall'eroe Granvita dei mezzi di comunicazione di

massa, che trasmetterà il salvataggio su tutti i canali.

Così Paperino si sbaglia in tutto. Gli uomini preistorici, che secondo il Capitano esistono in quel luogo esotico, esistono realmente, come in un altro episodio apparirà l'abominevole uomo delle nevi, anch'esso messo in dubbio da Paperino. D'altra parte, il papero e i nipoti sono incapaci di far fronte ai selvaggi, e il Capitano deve assumere il suo ruolo di idolo televisivo nella vita reale di Paperino: "Solo una persona può salvarci adesso, zio Paperino. Solo una persona ha delle ragioni per esplorare questi posti" ... "Ed eccola! Il Capitano Granvita e la sua grande spedizione!" Ma c'è di più: la televisione, anche se messa in caricatura, ha un enorme valore educativo. Gli uomini delle caverne "imparano" moltissimo per mezzo di questo apparecchio, che i nipotini portano con sé ombelicalmente: è il vangelo della vita contemporanea. Imparano a "cucinare il papero," a "far dello sport," la lotta libera, e infine a pilotare un aereo. "Ora volano verso l'orlo del canyon" (si noti il tono del narratore). "Verso la civiltà... come volevamo fare noi." E: "Ce l'hanno fatta, sono atterrati sani e salvi... grazie alla nostra TV portatile." Per uscire da quell'aridità, da quel luogo primitivo e retrogrado (e sottosviluppato), per uscire dall'infanzia barbara, sono indispensabili i mezzi di comunicazione di massa. E anche per i giovani è un requisito.

Per colmo, i paperi devono accettare di far loro la parte dei selvaggi, per essersi comportati come tali e aver negato la civiltà moderna.

"Le ripeto, Capitano, che non possiamo essere filmati come uomini delle caverne... siamo paperi civilizzati."

"D'accordo. Ma se vuoi andartene da qui, dovrai accettare le mie condizioni."

"Che ironia! Non solo non possiamo accusare il Capitano Granvita di essere un buffone, ma dobbiamo anche accettare di recitare nella sua farsa."

Tutto il mondo dei paperi è televisivo, lo vogliamo o no, e non possono sfuggire a questa realtà. Abitiamo in un enorme fumetto disneyano, dobbiamo accettare con ottimismo questa fantasia e non avvelenarci con la retorica del fatto che è urgente tornare alla realtà. Meglio accettare passivamente la frode, se uno crede intimamente che di questo si tratti, perché quella fantasia porta con sé una considerevole dose di pedagogia, di sano divertimento e di reale salvezza.

Accontentati di essere un buon spettatore, se no finirai per diventare un individuo abnorme e sofferente nel mondo dei vivi. Il critico si vede ora smentito, e ci si vendica di lui: fa parte dello spettacolo, dello *show*. La sua ribellione l'ha portato alla più terribile umiliazione, e si rende sempre più ridicolo man mano che la sua storia-fumetto si sviluppa (diventa sempre più "oscuro" nel colore della fantasia). I mezzi di comunicazione di massa appaiono come messianici, salvatori, imbattibili, irrevocabili.

La critica è stata incorporata in questo universo per dargli una falsa prospettiva pluralistica e una falsa perspicacia. Le contraddizioni del sistema servono a far apparire un movimento che ancora una volta non esiste, a suggerire un futuro che non verrà mai.

L'ultimo cerchio si chiude, col tentativo di soffocare e far tacere in anticipo questo libro e qualunque altra analisi.

Quando si alza il sipario sul dramma della storia del mondo disneyano, l'unica cosa che si vede sulla scena è il muro di un carcere.

CONCLUSIONE

Paperino al potere?

Qui: "Siamo salvi, zio Paperino. La cannoniera ha smesso di sparare."

Paperino: "E io ho spento tutte le micce."

("Disneylandia" n. 364)

L'attacco a Disney non è una novità. È sempre stato rifiutato come propagandista dell'*american way of life*, come un commesso viaggiatore della fantasia, come un portavoce della "irrealtà." Tuttavia, anche se tutto questo è vero, non sembra essere questa la catapulta vertebrale che ispira la manifattura dei suoi personaggi, il vero pericolo che egli rappresenta per paesi dipendenti come il nostro. La minaccia non sta nel fatto che egli sia il portavoce dell'*american way of life*, del modo di vita nordamericano, ma nel suo farsi rappresentante dell'*american dream of life*, del modo in cui gli Stati Uniti sognano se stessi, si redimono, del modo in cui la metropoli esige che noi rappresentiamo la nostra realtà, per la sua salvezza.

Ogni realtà può essere intesa come l'incessante interazione dialettica fra una base materiale e una sovrastruttura che la rappresenta e l'anticipa nella testa degli esseri umani. Quindi, i valori, le idee, le "visioni del mondo" e gli atteggiamenti e i comportamenti quotidiani che li accompagnano persino nei gesti più insignificanti sono *articolati* secondo la forma concreta in cui gli esseri umani intrecciano rapporti

sociali fra loro per produrre e poter vincere la natura. È la necessità di rappresentare in modo fluido e coerente nella testa e nei diversi atti emozionali e razionali umani la base materiale che permette all'uomo di esistere e di svilupparsi. Dal momento in cui un essere umano si trova inserito in un sistema sociale determinato — e quindi fin dalla sua gestazione e nascita — è impossibile eludere questa necessità. In ogni società in cui una classe sociale è padrona dei mezzi di produzione della vita, la stessa classe è anche proprietaria del modo di produrre le idee, i sentimenti, le intuizioni, in una parola il senso del mondo. Per la borghesia, in definitiva, si tratta di invertire il rapporto reale fra base e sovrastruttura: le idee producono la ricchezza per mezzo dell'unica materia che resta loro, la materia grigia; e la storia diventa storia delle idee.

Quindi, per cogliere il messaggio centrale di Disney, è indispensabile analizzare queste due componenti in quel mondo di fantasia, perché così potremo capire esattamente qual è il modo di rappresentare la realtà in quel mondo, e come tale rappresentazione sia in rapporto con la concreta esistenza degli uomini, cioè con la loro condizione storica immediata. Il modo in cui Disney risolve il problema sovrastruttura-base deve essere paragonato col modo in cui questo rapporto si presenta nella realtà quotidiana dei paesi dipendenti. Le differenze e le somiglianze strutturali ci danno la chiave per giudicare criticamente gli effetti che questo tipo di pubblicazioni hanno in un mondo sottosviluppato.

Abbiamo già provato esaurientemente che quello di Disney è un mondo che vorrebbe essere immateriale, dove la produzione è scomparsa sotto ogni aspetto (industriale, sessuale, lavoro quotidiano, storico), e dove l'antagonismo non è mai sociale (competizione tra bene e male, individui più o meno fortunati, stupidi e intelligenti). Quindi, la base materiale che esiste in ogni azione del nostro mondo quotidiano concreto non è presente nei fumetti di Di-

sney. Tuttavia i suoi personaggi non sono angeli immateriali che volano nell'empireo: abbiamo visto che è essenziale per loro agire nella quotidianità. In assenza del settore secondario (la produzione industriale che dà origine alla società contemporanea ed è la base del potere della borghesia e dell'imperialismo), l'unica infrastruttura che resta a Disney, che gli permette di dare un corpo alla sua fantasia, che dà forma materiale alle sue idee, che automaticamente rappresenta la vita economica dei suoi personaggi, è il settore *terziario*, quello che nasce al *servizio* dell'industria e dipende in definitiva da essa.

Come abbiamo osservato, tutti i rapporti in questo mondo sono di tipo consumista, e tutti vivono con la compravendita di idee. Lo stesso fumetto non sfugge a questa situazione: Disneylandia nasce al servizio di una società che ha bisogno di divertirsi, è un'industria del divertimento, che nutre l'ozio con altro ozio mascherato da fantasia. È l'unica macchina che resta nell'universo, depurata dalle sue contraddizioni industriali, e quindi l'unico modo di salvarsi, che si chiude implacabilmente, è un parco giochi per bambini (e adulti) dove tutti possono entrare ma nessuno uscire.

Perciò in Disney non ci può essere antagonismo tra sovrastruttura e infrastruttura. L'unica base materiale che esista è stata previamente definita come una sovrastruttura. I personaggi si muovono nel regno dell'ozio, e quindi in un mondo in cui gli esseri umani hanno cessato di avere bisogni materiali. La loro preoccupazione principale e unica è quella di attrezzare il tempo libero, cioè di divertirsi. Questo divertimento costruisce un mondo autonomo, e così rigido e chiuso, che ogni elemento che potrebbe ricordare un altro tipo di infrastruttura, produttiva, pre-ozio, una vera materialità, capace quindi di denunciare con la sua sola presenza la falsa fusione tra mondo del divertimento e mondo "reale," tra fantasia e vita, è stato sostituito. L'unica forma che assuma la materia è quella di coscienza, l'unica for-

ma della storia è il tempo libero, la forma del lavoro è l'avventura sensazionalista, la forma della quotidianità è la novità informativa.

Le idee di Disney risultano così **PRODUZIONI** ben materiali di una società che ha raggiunto un determinato livello di sviluppo delle sue forze produttive. È una sovrastruttura di valori, idee e giudizi che corrisponde alle forme in cui una società post-industriale deve rappresentarsi la propria esistenza per poter consumare innocentemente il suo traumatico tempo storico. È proprio un mondo in cui la borghesia industriale può imporre le sue leggi a tutti gli atteggiamenti e le aspirazioni degli altri settori, interni ed esterni, utilizzando ideologicamente il settore terziario dell'attività economica come utopia, come proiezione sentimentale, come unico futuro. Questo dominio di un momento storico concreto si traduce e si riflette in un dominio analogo dell'universo-Disney, sia per mezzo dell'industria della fantasia, che vende il fumetto, sia per i rapporti degli immaginari personaggi fra loro.

Tanto che l'unico rapporto che l'abitante del centro può concepire con l'abitante della periferia (buon selvaggio, proletario, bambino) è dominato dall'industria dell'esotismo. Ciò che si estrae principalmente da questo settore primario è un giocattolo, sia l'oro, sia il tempo pittoresco con cui si evita lo sbadiglio. L'innocenza di questo settore marginale è quella che assicura la salvezza turistica al paperopolese, quella che rinnova la sua forma fantastica puerile o animale. L'infrastruttura primitiva che offrono questi paesi (e ciò che rappresentano biologicamente e socialmente) è il veicolo della nostalgia per quella infrastruttura perduta, un mondo di pura estrazione mineraria che si piega e diventa cartolina postale di fronte a un mondo di puri servizi. Come il personaggio fugge dalla degenerazione urbana per divertirsi e giustificare con la sua avventura nel paradiso la ricchezza che possiede, così anche il lettore evade dalle sue contraddizioni stori-

che per divertirsi nell'Eden del fumetto stesso, con l'innocenza di Paperino e dei suoi compagni. Questo atto di appropriazione del marginale e la sua trasformazione in purezza perduta — che non si può neppure capire senza tener presenti le condizioni storiche di una società post-industriale — sono ancora manifestazioni di un sistema economico-culturale. E nel mondo reale esistono questi gruppi, sia nei paesi dipendenti sia fra le minoranze razziali (eterne miniere di "naturalizza") negli stessi Stati Uniti.

La società post-industriale realizza l'aspirazione che è stata propria della borghesia fin dalle origini, e che nel corso del suo sviluppo si è manifestata nelle sue molteplici variazioni storiche sul tema della natura (nella filosofia, nella letteratura, nelle abitudini). Solo a metà del XX secolo, grazie ai mezzi di comunicazione di massa, la classe dominante può tornare al paradiso originario, alla produzione senza peccato originale, alla vita tribale ora planetaria, all'ozio senza le contraddizioni del lavoro, alla terra senza l'inquinamento atmosferico, ma con tutto il consumo derivato dall'industrializzazione. L'immaginazione infantile immerge tutto il cosmo-Disney in un bagno d'innocenza, permettendo che si sviluppi l'utopia politica di una classe per mezzo del divertimento. Ma d'altra parte, il settore in cui — in questo mondo già purificato — si identifica l'innocenza è quello che corrisponde nella vita storica ai popoli marginali.

Questo concetto di divertimento, e i contenuti specifici che vengono sviluppati nel mondo di Disney, sono il risultato sovrastrutturale delle situazioni e delle tensioni di una base storica post-industriale, che genera automaticamente i miti funzionali al sistema. È del tutto normale per un lettore che vive le contraddizioni del suo secolo dal punto di vista del centro imperialista, che questo sistema di Disney traduca la sua esperienza quotidiana e il suo progetto storico.

Come la borghesia cilena fa fotografare per le sue riviste gli ultimi modelli ultrasofisticati in una cornice rustica, ambientando minigonne, maxi, *hot-pants*, stivaloni di vernice, nella "naturalizza" della provincia rurale, o — è il colmo, perché non li lasciate in pace, sterminatori? — fra gli indios Araucani, così il fumetto, nato negli Stati Uniti, sente il bisogno ossessivo di tornare a un tipo di organizzazione sociale che è stato cancellato dalla civiltà urbana.²⁰ Disneylandia è il conquistatore che si purifica e giustifica la reiterazione della sua conquista passata e futura.

Ma com'è possibile che questa sovrastruttura, che rappresenta gli interessi della metropoli, e corrisponde tanto puntualmente alle contraddizioni dello sviluppo delle sue forze produttive, possa influire sui paesi sottosviluppati, e anzi, possa essere così popolare? In definitiva, perché Disney è una minaccia?

Anzitutto, il prodotto *Disneylandia*, richiesto e reso possibile da un grande progresso industriale capitalista, è importato, con tanti altri articoli di consumo, dal paese dipendente, che si qualifica così proprio in quanto *dipende* da queste forme sorte economicamente e intellettualmente in un'altra realtà, nel centro del potere. I nostri paesi si caratterizzano proprio per essere esportatori di materie prime e importatori di fattori sovrastrutturali, per la monocultura e per gli stridenti accostamenti delle condizioni sociali urbane. Esportiamo rame e ci mandano macchine per estrarre il rame, e, naturalmente, Coca Cola. Dietro la Coca Cola c'è tutta una struttura di aspirazioni, di modelli di comportamento; quindi modelli di un tipo di società presente e futura, e un'interpretazione del passato. Importando il prodotto che viene creato, imbottigliato ed etichettato all'estero (e i cui benefici economici tornano all'estero), si importano anche le forme culturali di

²⁰ A questo proposito si veda MICHÈLE MATTELART, *Apuntes sobre lo moderno: una manera de leer el magazine*, in "Cuadernos de la Realidad Nacional" n. 9, Santiago, settembre 1971.

questa società, mai il loro contenuto, cioè i fattori che ne hanno permesso la crescita industriale. È storicamente provato che i paesi dipendenti sono stati mantenuti in questa condizione a causa della divisione internazionale del lavoro, che li condanna a comprimere ogni sviluppo che potrebbe dar loro l'indipendenza economica.

È proprio questa sfasatura fra la base economico-sociale in cui vive ogni individuo e lo stato delle rappresentazioni collettive ad assicurare l'efficacia di Disney e il suo potere di penetrazione nella mentalità comune, nei paesi dipendenti. Ciò significa che gli intellettuali dei nostri paesi, fin dalle origini, hanno dovuto valersi di queste rappresentazioni straniere per esprimere, a volte in modo deformato e a volte correttamente, la realtà che li circonda, e che corrisponde a un altro stadio storico: è l'ambiguità, quello che è stato definito il barocchismo della cultura americana, che non ha altre armi con cui scoprire la realtà man mano che la nasconde. Ma la grande maggioranza della popolazione deve accettare passivamente di vivere questa sfasatura nella sua sottoesistenza quotidiana: è la popolana incitata all'acquisto dell'ultimo modello di frigorifero o di lavatrice; è l'operaio industriale che vive bombardato dalle immagini della Fiat 125; è il piccolo proprietario terriero senza trattore, ma che coltiva la terra accanto all'aeroporto; è il senzatetto abbagliato dalla possibilità di trovare un buco nei blocchi di appartamenti in cui la borghesia lo vuole ingabbiare; è il sottosviluppo economico e il minuscolo sottosviluppo cerebrale.

Disney espelle dal suo mondo il settore secondario, secondo i desideri utopistici della classe dominante del suo paese. Ma facendo questo, crea un mondo che è una parodia del mondo del sottosviluppo. Nell'universo Disney ci sono solo i settori primario e terziario.

Questo significa, come abbiamo visto, la divisione del mondo in spirito e materia, città e campa-

gna, metropolitano e buon selvaggio, in monopolisti della forza mentale e monosofferenti della forza fisica, in moralmente flessibili e moralmente irremovibili, in padre e figlio, in autorità e sottomissione, in ricchezza meritata e povertà ugualmente meritata. Quindi, questi fumetti vengono recepiti dai popoli sottosviluppati come una manifestazione plagiata del modo in cui vengono invitati a vivere, e del modo in cui stanno effettivamente i loro rapporti col polo centrale. Questo non è strano: Disney espelle la produzione e la storia dal suo mondo, come l'imperialismo ha vietato la produzione e la storia nel mondo del sottosviluppo. Disney costruisce la sua fantasia imitando inconsciamente il modo in cui il sistema capitalistico mondiale ha costruito la realtà, e in cui vuol continuare a costruirla.

Paperino al potere è questa promozione del sottosviluppo e delle lacerazioni quotidiane dell'uomo del Terzo Mondo a oggetto di godimento permanente nel regno utopico della libertà borghese. È la simulazione della festa eterna in cui l'unico divertimento-redenzione è il consumo dei simboli resi asettici del marginale: il consumo dello squilibrio mondiale equilibrato. La miseria in scatola che riscatta e libera il polo egemonico che la coltiva e la consuma, e viene servita al dominato come piatto unico e perenne. Leggere Disney significa inghiottire e digerire la propria condizione di sfruttamento.

"Un uomo non può tornare ad essere bambino senza essere puerile," scrisse Marx pensando che lo stato di immaturità sociale in cui era sorta l'arte del popolo greco, nell'infanzia storica dell'umanità, non poteva tornare a verificarsi. Disney pensa esattamente il contrario, e ciò che Marx ricorda con nostalgia, Walt lo istituisce come regola necessaria del suo mondo di fantasia. Non gioisce del candore del bambino, e non si impegna, arrivato a un livello superiore, a riprodurre la verità della natura infantile. Rinnegando ogni evoluzione, l'innocenza del bambino e il ritorno all'infanzia storica, che egli asse-

gna come re e come regno della sua creazione, prendono l'aspetto di un adulto puerile, che nasconde dietro la schiena il suo sacco di trappole e di inganni, per camminare carponi nel paradiso perduto della purezza.

In questo territorio riservato e preservato, dei vecchi satiri tentano impotentemente di nascondere gli apparati della seduzione sessuale indossando l'uniforme proselitista dell'esercito della salvezza. In omaggio all'innocenza e all'ingenuità infantili, questi libidinosi difensori dell'infanzia strepitano contro lo scandalo, l'immoralità, la pornografia, il postribollo, l'indecenza, l'incitamento alla "sensualità precoce," quando un'altra rivista giovanile osa pubblicare un *poster* che riproduce di spalle una romantica ed eterea coppia nuda. Ascoltiamo la predica degli emuli locali di Walt:

Bisogna riconoscere che in Cile si è arrivati a estremi incredibili in materia di propaganda dell'erotismo, di perversioni e vizi, come di sette che predicano l'evasione morale dell'individuo e la rottura con tutte le norme.

Si è soliti parlare dell'uomo nuovo e della nuova società, ma questi concetti sono troppo spesso accompagnati da atteggiamenti turpi, dall'ostentazione dell'impudicizia, o dal soddisfacimento delle deviazioni sessuali.

Non è necessario professare il puritanesimo per esprimere una severa censura di questo libertinaggio morale, poiché è risaputo che nessun popolo sano e nessuna opera storica duratura si possono fondare su questo scardinamento di valori che contiene un veleno mortale per la nostra gioventù. Che ideale o che sacrificio potremmo chiedere a giovani iniziati al vizio della droga e corrotti da costumi devianti o da una sensualità precoce? E se la gioventù risulta incapace di accettare un ideale o un sacrificio, come potremmo aspettarci che il paese risolva i suoi problemi di sviluppo e di liberazione, i quali tutti presuppongono un grande sforzo e persino una dose di eroismo?

Per disgrazia, il culto dell'immoralità si svolge anche su mezzi di informazione che appartengono al governo. Pochi giorni fa uno scandaloso manifesto annunciava l'apparizione di una rivista giovanile stampata dall'Editoriale del Estado (...). Senza una gioventù di sani sentimenti non c'è pro-

priamente gioventú, ma prematura e corrotta maturità. E senza gioventú non c'è futuro per il paese. (Editoriale di "El Mercurio," 28-9-71.)

Cultura ipocrita e classe cinica, che quotidianamente nelle sue fabbriche e nella sua propaganda commercializza e banalizza il sesso e si erge a censore moralista di una gioventú, la cui "crisi contemporanea" essa produce, consuma e reprime per produrre, consumare e reprimere piú e meglio.

E perché, chiederanno alcuni dei nostri lettori, ci siamo tanto accaniti contro questa senilità mascherata che, bene o male, ha popolato i primi anni della nostra infanzia, senza distinzioni di classe, di ideologia, o di continenti? L'abbiamo già ripetuto a sazieta. Il mondo-Disney non è il rifugio nella sfera del divertimento occasionale, è la nostra vita quotidiana di dominio e di sottomissione sociale. Mettere in questione Paperino significa mettere in questione le diverse forme di cultura autoritaria e paternalistica che impregnano le relazioni dell'uomo borghese con se stesso, con gli altri, e con la natura. È un interrogativo sul ruolo dell'individuo e della sua classe nel processo di sviluppo storico, sul modo di fabbricare una cultura di massa alle spalle delle masse. È anche, piú intimamente, un interrogativo sul rapporto sociale che il padre stabilisce con suo figlio. Un padre che rifiuta di essere determinato soltanto dalla sua condizione biologica e mette in discussione la manipolazione e la repressione dissimulate che realizza col suo stesso riflesso.

Questo libro non è il parto di alcuni cervelli sventati, ma si inserisce in tutto un contesto di lotta per sconfiggere il nemico di classe sul suo terreno e sul nostro. Dunque questa critica non può essere intesa come anarchica. Non sono cannonate al vento, come vorrebbero Qui, Quo e Qua, ma un altro modo per colpire il nemico, che fa parte del processo di una potenziale rivoluzione cilena, e che tende ad approfondire sempre piú la trasformazione culturale. Ser-

ve proprio a sapere quanto di Paperino è ancora presente in tutti gli strati della società cilena. Finché la sua figura sorridente passeggerà *innocentemente* per le strade del nostro paese, finché Paperino sarà potere e rappresentazione collettiva, l'imperialismo e la borghesia potranno dormire tranquilli. Questa risata fantastica e la sua eco svaniranno per lasciare il posto ad una smorfia, solo quando gli schemi di vita quotidiana impostici dal nostro nemico cesseranno di essere la cartina di tornasole culturale con cui giudicare ogni nostra espressione.

Così, all'accusa che questo studio sarebbe puramente distruttivo, senza proporre un'alternativa che sostituisca l'abbattuto Disney, bisogna rispondere che nessuno può "proporre" dal punto di vista della sua volontà individuale una soluzione a questi problemi; non ci sono esperti in riformulazione della cultura. Ciò che verrà dopo Disney sorgerà, o non sorgerà, dall'esperienza sociale delle masse che lottano per la loro emancipazione. Le avanguardie, organizzate in partiti politici, dovranno raccogliere e facilitare l'espressione di tutta questa nuova esperienza umana.



Commento al libro

DI HÉCTOR SCHMUCLER

Quando questo libro fu pubblicato in Cile, il governo di Unità Popolare si era insediato da poco più di un anno. In tutti i settori della società cominciava ad evidenziarsi — in modo più o meno drammatico — che il tentativo di trasformare una data realtà provoca tensione in tutto l'insieme della struttura esistente. Tutti gli elementi che costituiscono l'apparato sociale si riassetano, e in questa fase sorgono conflitti specifici anche nei settori che per il loro modo di essere sembrano trascendere ogni progetto di cambiamento sociale. Si dimostrava ancora una volta che il rapporto struttura-sovrastuttura è assai più stretto di quanto voglia dimostrare una corrente di pensiero che, anche se si autodefinisce rivoluzionaria, ripete i gesti di un positivismo rigorosamente meccanicistico. In realtà, nella cosiddetta struttura si assume la totalità dei rapporti sociali. Il momento del cambiamento è quindi uno solo; anche se le diverse forme dell'organizzazione sociale saranno governate da norme particolari corrispondenti a diverse fasi di evoluzione. L'illusione che le trasformazioni infrastrutturali (economiche) determinino automaticamente mutamenti nella vita quotidiana nasconde proprio il contrario: le vecchie forme di vita, caratteristiche della società borghese, si consolidano fino al punto di neutralizzare — se non addirittura di liquidare — le nuove strutture conquistate.

Il caso cileno ha la singolarità di presentarsi come un confuso campo di contraddizioni in cui ufficialmente si annuncia l'avvio di un processo socialista, nel quadro di un ordine strettamente borghese, mentre nella realtà concreta lo scontro di classe (qualunque sia la forma che assumerà in futuro) si evidenzia in una crescente presa di coscienza dei due poli che si affrontano. In questo contesto, la pubblicazione di uno studio su Paperino e sui personaggi creati da Disney viene a turbare un settore postulato come indiscutibile; sarebbe come voler analizzare criticamente la bellezza di un tramonto. Non è strano, quindi, che il libro abbia avuto ripercussioni apparentemente sproporzionate. I giornali della destra cilena lo lessero intelligentemente: i loro commenti uscirono dalla pagina bibliografica per passare a quella politica. L'Associated Press diffuse fra i suoi abbonati in tutto il mondo un allarmato dispaccio, e il sacrilegio commesso contro le creature della ditta Disney fece notizia in diversi angoli del pianeta. Di semplificazione in semplificazione, "France Soir," il giornale francese di maggior tiratura, titolò a tutta pagina: "Paperino contro Allende," mentre in Cile il quotidiano di destra "El Mercurio" non dimostrava alcun senso dell'umorismo nell'affrontare l'argomento. Ed ecco un fatto paradossale. L'indignata reazione della destra contro questo libro ha un unico punto di partenza: le pubblicazioni disneyane sono universalmente accettate come divertimento, come valore ludico corrispondente a modelli permanenti della "natura umana," e che si sovrappone pertanto alle contraddizioni sociali. Tuttavia, mentre enunciava questa affermazione dottrinarica, la sua irritata protesta non faceva altro che dimostrare la fallacia dell'argomento pro-ecumenico.

Per la borghesia Paperino è inattaccabile: lo ha imposto come modello di "sano divertimento per i bambini." Dal che deriva l'importanza che essa ha attribuito a questo libro. L'indiscutibile viene messo

in dubbio: dal diritto alla proprietà privata dei mezzi di produzione, al diritto di far apparire come pensiero "naturale" l'ideologia che giustifica il mondo creato attorno alla proprietà privata. Il fatto di mettere in questione le basi di un ordinamento che richiede punti d'appoggio inamovibili (astorici, eternamente veri) ne compromette la stabilità. La difesa irosa di un certo modo di divertirsi indica il rifiuto di accettarne altri; indica la sua conformità al mondo esistente. Il problema non è più marginale, diventa politico, mostra la sua gravità. La frivolezza diventa una questione di stato. Il mondo con Paperino non è lo stesso che il mondo senza di lui. Mattelart e Dorfman lo dicono con una frase la cui lettura ha turbato l'Associated Press: "Finché la sua figura sorridente passerà innocentemente per le strade del nostro paese, finché Paperino sarà potere e rappresentazione collettiva, l'imperialismo e la borghesia potranno dormire sonni tranquilli."

Parlare di Paperino significa parlare del mondo quotidiano — quello del desiderio, della fame, della gioia, delle passioni, della tristezza, dell'amore — in cui si svolge la vita concreta degli uomini. Ed è vita concreta (il modo di essere nel mondo) quella che un processo rivoluzionario deve mutare. Solo la costruzione di un'altra cultura dà un senso all'inevitabile distruzione dell'ordinamento capitalistico, perché in fin dei conti, come disse anche Che Guevara, la rivoluzione non si giustifica solo con la distribuzione di più cibo a più persone. Al limite (e se si escludono schemi teo-teleologici) ci si potrebbe chiedere perché lottare per dar da mangiare agli uomini se non per spingerli a immaginare un mondo dalle infinite potenzialità.

Nel mondo quotidiano (che ha come asse la quotidiana presenza nella fabbrica) l'operaio produce plusvalore come condizione necessaria perché il sistema capitalistico si riproduca, e contemporaneamente produce l'ideologia che perpetua il suo rapporto con la società. E lì, nel suo dialogo quo-

tidiano con la macchina (dialogo il cui schema simbolico egli ripeterà a casa o nei suoi sogni) che deve prender piede la sovversione, se si vuole che il cambiamento di proprietà dei mezzi di produzione non appaia come un avvenimento staccato dalla sua vita reale. L'ideologia, dunque, non si pone come un terreno epifenomenico su cui "anche" (ma più tardi) occorre dare battaglia, come afferma una sinistra ottusa e priva di fantasia. La rivoluzione dev'essere concepita come un progetto totale, anche se la proprietà di una singola impresa può cambiar di mano bruscamente mentre l'immaginazione collettiva richiede un lungo processo di trasformazione. Se il potere non si postula come cambiamento ideologico fin dai suoi primi atti, le buone intenzioni di fare la rivoluzione finiranno inevitabilmente in una farsa.

Nel mondo quotidiano possiamo anche verificare il ruolo dell'impalcatura giuridico-istituzionale come riproduttrice della ideologia dominante; uno dei suoi strumenti più efficaci sono i mezzi di comunicazione di massa. Nel rapporto permanente con le idee della classe egemonica della società — quella che possiede materialmente tali mezzi e impone il senso dei messaggi che essi trasmettono — gli uomini elaborano la loro maniera di agire, di osservare la realtà. Occorre quindi sfuggire a quest'ordine e smontarlo partendo da un'altra visione del mondo; è necessario comprendere di nuovo la realtà per riuscire a modificarla. Se non si capisce questo, se la "lotta ideologica" non assume un'importanza primaria, si castra la funzione del processo rivoluzionario che tende essenzialmente a trasformare il senso delle azioni concrete.

Solo partendo da un altro modo di concepire il mondo si può assegnare un valore al cambiamento delle strutture. Al contrario, l'accettazione acritica dei modelli culturali stabiliti significa la consacrazione del mondo ereditato: anche quando, bisogna ripeterlo, la proprietà dei mezzi di produzione sia

cambiata di mano. Ciò che interessa è il funzionamento della struttura e non i suoi presunti contenuti: che il padrone sia l'uno o l'altro, che l'amministratore sia alle dipendenze di un'impresa privata o dello stato, non modifica il rapporto che gli operai stabiliscono con la produzione. Il salto qualitativo riguarda le caratteristiche che questo rapporto assume, la cultura generata dalle forme concrete di un'esistenza che tende alla crescente partecipazione di tutti con tutto.

Ciò che risulta comprensibile sul piano dei rapporti economici non lo è altrettanto quando si parla di prodotti della mente. L'ideologia che privilegia questo settore della produzione si mantiene solitamente senza modifiche anche nelle società che hanno trasformato la loro struttura economica, mostrando il grado di permanenza di una formazione mentale inconscia, e denunciando contemporaneamente le carenze dell'elaborazione materialistica su questo terreno.

L'idea borghese del lavoro intellettuale come non produttivo insiste da un lato nel mantenere la dicotomia consacrata dalla divisione sociale del lavoro, e dall'altro nell'emarginarlo dai conflitti che scopiano necessariamente nella produzione di beni materiali. Apparentemente ci sono territori dell'"umano" in cui la lotta di classe non esiste. Per esempio negli attributi assegnati all'infanzia: purezza, ingenuità. Come leggere Paperino dimostra il contrario: nulla sfugge all'ideologia. Nulla, quindi, sfugge alla lotta di classe. Come leggere Paperino tende a smascherare i meccanismi con cui l'ideologia borghese si riproduce attraverso i personaggi di Disney. L'analisi indaga sulla struttura dei fumetti, mostra l'universo di doppi significati in essi nascosti, che svolgono un ruolo fondamentale per la comprensione del messaggio.

E necessario aggiungere che non si tratta di prendere in considerazione il caso Paperino come se fosse l'unico nemico? Paperino è la metafora del pen-

siero borghese che penetra insensibilmente nei bambini attraverso tutti i canali di formazione della struttura mentale. È la manifestazione simbolica di una cultura che incentra tutti i suoi significati sull'oro, e lo rende innocente staccandolo dalla sua funzione sociale. Se il capitale è tale in quanto costituisce un rapporto sociale, l'oro accumulato da un avaro come Paperone non ha alcuna responsabilità. È neutro. Il denaro non appare come elemento di rapporto fra il capitalista e la società, passibile quindi di ingiustizie. L'ansia di denaro di Paperone (massima espressione di una costante di tutti i personaggi) è solo una perversione individuale: quella dell'avarico che è affascinato dalla contemplazione della sua ricchezza, ma che non la utilizza. Il denaro perde la proprietà feticizzante del potere, per mutarsi in oggetto di una psicologia individuale più o meno patologica. Sulla stessa linea, tutti i personaggi emergono come individualità psicologiche e non come prodotti di rapporti sociali. Accanto all'"avarico" esistono l'"inventore," "i cattivi," "i buoni." Sono comportamenti astratti e non funzioni concrete di un ordinamento sociale.

Se questa reiterazione di psicologie mutilate e unilaterali si ritrova in tutti i fumetti infantili, nel caso dei personaggi di Disney vi troviamo un significato paradigmatico, dato che i suoi attori appaiono strettamente legati al mondo del bambino. Superman non vive col piccolo lettore, mentre le traversie dei nipotini di Paperino sono quelle dei suoi compagni di scuola. Il mondo di quelle psicologie è il suo mondo quotidiano, il modello del fumetto diventa il modello dei suoi rapporti umani immediati. Batman scatena le fantasie di superpotenza che ripetono i più antichi miti. Invece i personaggi di Disney non sono mitici. Sono assiologici: in questo mondo si agisce per interesse, in questo mondo si inganna, in questo mondo — in quello di tutti i giorni — si stabiliscono le differenze fra gli uomini.

Siamo ormai lontani dall'aneddoto Disney. Sia-

mo nel campo in cui l'intelligenza della destra cilena e l'isteria delle agenzie di stampa nordamericane hanno situato il libro: il campo della politica. Meno sagace, o piú influenzata dall'ideologia borghese che ha diviso i settori della conoscenza in compartimenti stagni, una certa sinistra non ha saputo vedere l'importanza della lotta ingaggiata, e ha reclamato altre priorità per il Cile. Non si è saputo dare a questo libro il suo valore esemplare. Non si è capito che la lotta per un mondo diverso non ammette compartimenti stagni, e deve essere scatenata contro tutti gli aspetti della proprietà privata che vivono nelle strutture culturali attuali e che presentano come naturali le opposizioni che sono il prodotto dei rapporti sociali esistenti nella società classista: maestro contro alunno, amministratore contro operaio, giornalista contro consumatore di notizie, uomo contro donna, divertimento contro politica. Non accettando la necessaria rottura che la rivoluzione deve compiere col mondo precedente, i modelli di comportamento umano propri della società borghese sono immaginati come adatti a un uomo astratto che rimane costante attraverso i tempi; si insiste su una morale adeguata agli interessi degli sfruttatori per ergerla al ruolo di un valore che richiede solo qualche ritocco.

Partendo dalla situazione cilena in cui è nato, Come leggere Paperino si definisce come uno strumento chiaramente politico che denuncia la colonizzazione culturale comune a tutti i paesi latino-americani. Ecco la ragione del suo tono parziale e polemico, il tono di appassionata discussione che ne informa le pagine, la sua dichiarata aspirazione ad essere utile, che lo fa prescindere dai preziosismi eruditi. Per ricordare ancora un articolo già citato, un giornale sosteneva che, se il nemico di Allende era Paperino, l'attuale presidente cileno poteva stare tranquillo. Potremmo continuare con la metafora e affermare che, se la lotta contro il modo di vita borghese si riduce a libri come questo, i fumetti

disneyani hanno per il momento la vendita assicurata, e Come leggere Paperino avrà perso la sua battaglia: Paperino continuerà ad essere potere e rappresentazione collettiva. Il successo di questo libro sarà raggiunto quando, negandosi come oggetto, potrà contribuire a creare una situazione sociale che lo cancelli, riiscrivendolo in una struttura diversa che offra all'uomo un'altra concezione del suo rapporto col mondo. Allora questi libri non saranno necessari: la gente non comprerà i fumetti di Disney. Intanto, serve da campanello d'allarme. La lotta per il socialismo è stata ingaggiata definitivamente, e per conquistarlo bisogna tagliare ad una ad una le sette teste di un drago che sa rigenerarle in forme insospettabili. Tuttavia, è stimolante sapere che si tratta di un drago di carta.

Héctor Schmucler

APPENDICE

Numeri delle riviste analizzate

- 1) "Disneylandia": 185, 192, 210, 281, 292, 294, 297, 303, 329, 342, 347, 357, 364, 367, 370, 376, 377, 379, 381, 382, 383, 393, 400, 401, 421, 422, 423, 424, 431, 432, 433, 434, 436, 437, 439, 440, 441, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 451, 452, 453, 454, 455, 457.
- 2) "Tío Rico": 0, 48, 53, 57, 61, 96, 99, 106, 108, 109, 110, 111, 113, 115, 116, 117, 119, 120, 128.
- 3) "Fantasías": 57, 60, 68, 82, 140, 155, 160, 165, 168, 169, 170, 173, 174, 175, 176, 177, 178.
- 4) "Tribilín": 62, 65, 78, 87, 92, 93, 96, 99, 100, 101, 103, 104, 106, 107.

Indice

Pag.	7	<i>Pro-logo per papero-logi</i>
	11	<i>Introduzione</i> <i>Istruzioni per diventare generale del Club di Disneylandia</i>
	24	<i>Capitolo primo</i> <i>Zio, comprami un preservativo...</i>
	45	<i>Capitolo secondo</i> <i>Dal bambino al buon selvaggio</i>
	61	<i>Capitolo terzo</i> <i>Dal buon selvaggio al sottosviluppato</i>
	88	<i>Capitolo quarto</i> <i>Il grande paracadutista</i>
	108	<i>Capitolo quinto</i> <i>La macchina delle idee</i>
	132	<i>Capitolo sesto</i> <i>Il tempo delle statue morte</i>
	163	<i>Conclusione</i> <i>Paperino al potere?</i>
	175	<i>Commento al libro di Héctor Schmucler</i>
	183	<i>Appendice</i> <i>Numeri delle riviste analizzate</i>

