

**Ideologie di massa.** C'era una volta (e c'è ancora) «Wonderland», dove romanzi, fumetti, tv, cinema e canzoni offrono «format» zuccherati, sempre a lieto fine, per lenire disagi e paure

# La cultura dei tre porcellini

Emilio Gentile

Nella pubblicità quotidianamente diffusa dalla televisione per reclamizzare un qualsiasi prodotto, è spesso protagonista una famiglia che ne decanta la bontà: tutti sani, sereni, sorridenti. La gioia colora sempre la scena della breve storia, che si conclude sempre inneggiando all'opportunità di vivere in un mondo che rende felici e contenti. Sono scene di vita quotidiana nella «Terra della Vita meravigliosa», *Wonderland*, che è diversa dalla «Terra della Vita com'è», quanto può esserlo l'aiuola di un giardino botanico da un cassetta di verdure marcite. Ma *Wonderland* non è una realtà immaginaria: al contrario, è una realtà corposa e immensa, nella quale viviamo come un ambiente naturale, del quale non possiamo fare a meno se vogliamo continuare a sostenere la fatica di vivere. E come tutte le realtà, *Wonderland* ha una storia. Ci aiuta a conoscerla un fine storico della cultura, Alberto Maria Banti, che è andato a esplorare *Wonderland* negli Stati Uniti, il paese dove, da quasi un secolo, essa gode di una lussureggiante e inesauribile vitalità nelle sue più popolari manifestazioni attraverso i fumetti, i romanzi, la radio, il cinema, la musica, le canzoni, il ballo.

Banti esordisce al modo delle favole: «C'era una volta *Wonderland*, una terra di racconti meravigliosi, narrati con tutti i più potenti mezzi di comunicazione a un pubblico sempre più numeroso e sempre desideroso di ascoltarli: le parole dei romanzi o delle trasmissioni radio, le figure dei fumetti, le immagini in movimento del cinema o della televisione, i suoni delle hit del momento offrivano divertimento, brivido, sollievo, consolazione, proiettando il pubblico nel passato, nel futuro, nel mito o in selezionate declinazioni della contemporaneità». In effetti, *Wonderland* ha avuto origine in Europa fin dall'Ottocento, quando è nato il pubblico di massa, ma la scelta degli Stati Uniti come territorio di esplorazione è pienamente giustificata per conoscere una cultura di massa fatta di immaginazione, ma che è reale, come reale è la massa degli esseri umani che se ne nutre, e che non sono fatti di immaginazione, ma che di immaginazione si nutrono, e talvolta più spesso che di cibo.

«C'era una volta» non intende dire che *Wonderland* appartiene al passato: al contrario, precisa Banti, «le figure archetipiche, le storie, i modi di raccontarle, che hanno caratterizzato la cultura di massa ai suoi albori (diciamo negli anni Trenta-Quaranta), continuano tutt'oggi a colonizzare gran parte dell'immaginario col-



lettivo». Certo vi sono stati, nel corso dei decenni, innovazioni tecnologiche nei mezzi di comunicazione, che hanno ingigantito il potere seducendo di *Wonderland* rendendo il suo regno vasto quanto tutto il pianeta. Ma sono rimasti pressoché immuni dalla corrosione del tempo, come oggetti di plastica, i protagonisti di *Wonderland* e le vicende della loro vita, sempre esemplari, sempre educative: storie edificanti, che raccontano anche vicende travagliate, ma l'esito è sempre un lieto fine, la realizzazione del «sogno americano» al canto di *God bless America*. Il lieto fine è sempre il premio per una comunità che crede in Dio, patria e famiglia, e vive beata, e forse anche un po' beota, nella Terra Meravigliosa della «cultura di massa mainstream», come Banti la definisce.

Temi centrali della cultura «mainstream» sono il culto della casa, della famiglia, della comunità, della patria.

**In cerca del lieto fine.**  
Una scena tratta dal film «Alice in Wonderland» (2010), di Johnny Depp

Protagonisti sono uomini e donne di ogni età con spiccate qualità morali, sana condotta di vita, che affrontano con coraggio i momenti più difficili della vita quotidiana, perché alla fine il loro bene, il Bene, trionfa. Così come il Bene trionfa nelle storie della cultura «mainstream», dove i malvagi (che, nei diversi momenti della storia statunitense, sono i delinquenti, i banditi, i gangsters, ma anche i «pellossa», i «negri», i «rossi») aggrediscono i buoni cittadini, ma quando questi sono sul punto di soccombere, arriva l'eroe salvatore, nei panni di Superman, Capitan America, o dei giusti patrioti personificati da John Wayne, che sempre vince e scaccia i malvagi, riportando pace e serenità nella comunità.

Alla dolcificata e dolcificante «cultura di massa mainstream», sempre preferita dalla maggioranza del pubblico statunitense, si è contrapposta nel corso degli anni, e so-

prattutto dopo la seconda guerra mondiale, la variegata, irruente, ribelle, iconoclasta contro cultura o subcultura del *rock and roll*, della *beat generation*, della contestazione contro la guerra nel Vietnam, della letteratura e dei film che rappresentano aspetti di vita spietata, disperata, crudele. In spregio a *Wonderland*, questa contro cultura, animata da giovani bianchi e neri, fra gli anni cinquanta e gli anni ottanta, ha raccontato la Terra della Vita reale, dove protagonisti sono i reietti di una umanità vittima di pregiudizi, razzismo, sfruttamento, povertà, solitudine, disperazione, infelicità.

La *Wonderland* della «cultura mainstream» è stata specularmente alla «politica governativa mainstream», tanto che nel 1980, racconta Banti, il presidente Jimmy Carter consegnò alla vedova di John Wayne, un anno dopo la sua morte, la Presidential Medal of Freedom, celebrando l'attore, che nella sua vita reale non aveva mai combattuto una battaglia, come esempio e simbolo «della vera determinazione americana», perché nei suoi eroici personaggi incarnava «la quintessenza del patriota», che «sarà ricordato ogni volta che la nostra Nazione debba affrontare una sfida che richieda un fermo coraggio». Se il conferimento della medaglia non fosse una storia veramente accaduta, sembrerebbe un episodio dei *Simpsons* inventati nel 1987, da Matt Groening, geniale iconoclasta della cultura «mainstream», che meritava d'essere un protagonista nel racconto di Banti.

Dalla lettura delle seicento pagine di *Wonderland* si emerge con la convinzione che la cultura che racconta la Vita reale non sarà mai popolare come i racconti della Vita meravigliosa. Vecchia di quasi un secolo, la «cultura mainstream» appare dotata di una inesauribile sorgente di energia popolare, che la farà vivere ancora per qualche secolo. Tutto ciò che nasce è destinato a perire, ma la plastica non può perire per ciclo naturale. *Wonderland*, come la plastica, potrebbe non perire mai. Forse perché la massa della «cultura mainstream» è inguaribilmente beota? Dubbio atroce. Ma forse è proprio per sopportare la fatica di esistere nella Vita reale, che la «massa mainstream» sente il bisogno di incantarsi con i racconti di *Wonderland*, gridando un Aldo Palazzeschi: «E lasciatemi divertire!».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

**WONDERLAND. LA CULTURA DI MASSA DA WALT DISNEY AI PINK FLOYD**  
Alberto Maria Banti  
Laterza, Roma-Bari, pagg. IX, 608, € 29