

Da Hamelin a Cinecittà: chi ci racconta oggi una storia

Nel **gioco a quiz**, il concorrente veste i panni dell'eroe, con la sua azione genera suspense nel pubblico. Il **cartone animato e il cinema d'animazione** colorano l'**immaginario** del bambino e diventano le nuove favole per crescere, o per addormentarsi. "Per la prima volta nella storia del mondo un'intera generazione dell'umanità è cresciuta con gli stessi miti, valori, modelli di comportamento proposti dagli stessi eroi teletrasmessi in tutte le zone del pianeta. La tv per i bambini e i ragazzi ha infatti una diffusione globale", come spiega Marina D'Amato nel suo saggio "I teleroi"

Al punto che si può parlare di una **telefantasia** che si nutre sempre più di immagini che arrivano dagli schermi: che siano quelli di un cinema, della tv o del videogioco... e che finirà per creare una nuova cultura, forse un nuovo modo di pensare lo spazio e il tempo. I miti e gli eroi sono sempre serviti per proporre modelli e regole, valori e morali condivisibili: negli eroi di una società potremmo trovarne la sua essenza, il suo spirito essenziale.

Se le favole erano il catalogo dei destini possibili, oggi i media sono diventati il catalogo dei **destini desiderabili**: dalle veline ai calciatori.. l'apparire, la ricchezza, l'attimo sembrano essere bussole moderne che indicano le nuove strade della felicità.

In uno spazio e un tempo che si è modificato: se il tempo del mito e della fiaba è "prima del tempo e dopo il tempo", è l'origine del mondo e del genere umano, quello delle storie televisive è un tempo ciclico, che ritorna puntuale alla stessa ora, nelle pieghe della quotidianità e delle abitudini concrete. Ogni puntata inizia e finisce: si può non sapere il prima o il dopo, non disporre di nessun elemento e comunque si è in grado di capire la storia. Anche perché i dialoghi sono secondari alle immagini: già dal tratto e dal disegno capiamo emozioni e caratteri dei personaggi, modi di fare o di pensare. I dialoghi possono essere una conferma successiva..

Se il tempo ha perso la sua linearità per chiudersi ciclicamente, lo spazio, inverte non si è mosso: l'ambientazione spesso è sempre la stessa, che si

tratti di un cartoon, di una soap opera, di una sit-com.

Anche il lieto fine sembra essere garantito, ma sempre più spesso nel negozio di giocattoli piuttosto che sulle pagine profumate di un libro.

Da Pinocchio a Mazinga: cos'è cambiato?

“i racconti nacquero per accompagnare il dolore e addomesticarlo”

L'homo loquens è contemporaneo all'homo faber: artefatti linguistici e artefatti materiali sono sempre esistiti insieme, mai uno senza l'altro. Il racconto è esperienza fondamentale di conoscenza, di auto-consapevolezza e di riconoscimento collettivo: è stata la prima modalità con cui l'uomo ha cominciato ad interrogare il mondo per avere una risposta alle sue inquietanti domande di senso. Il dialogo è servito per sopravvivere, il racconto per vivere.

Se il cinema si propone come nuovo racconto, internet si propone all'individuo come nuova possibilità di dialogo, in una dimensione intermedia tra oralità e scrittura.

All'oralità si è sostituita la scrittura, al mito la filosofia. Alle immagini elaborate dall'individuo si sostituiscono quelle dello schermo.

Ecco che **soap-opera** articolano la realtà emozionale delle esperienze quotidiane che le donne spesso vivono attraverso quello che è stato definito da Moores, realismo emozionale.