

## Disneyland. Degenerazione utopica\*

Louis Marin

### *Tesi*

Un'utopia degenerata è un'ideologia realizzata sotto forma di mito.

### *Promemoria*

- 1) L'ideologia è la rappresentazione del rapporto immaginario degli individui con le loro condizioni reali d'esistenza.
- 2) L'utopia è un luogo ideologico: l'utopia è una specie di discorso ideologico.
- 3) L'utopia è un luogo ideologico dove l'ideologia è messa in gioco: l'utopia è una scena di rappresentazione dell'ideologia.
- 4) Il mito è un racconto che formula strutturalmente la soluzione di una contraddizione sociale fondamentale.

### *Commenti*

Nel presentare quest'analisi di Disneyland come spazio utopico, abbiamo un doppio scopo: anzitutto mostrare la permanenza, la solidità di certe strutture d'organizzazione spaziale che possiamo, a buon titolo, qualificare come utopiche. Ritroviamo tali strutture nei piani architettonici e nelle opere che collochiamo intuitivamente in questo stesso insieme, inoltre esse soddisfano funzioni che si determinano in rapporto alla realtà, alla storia, alle relazioni umane, funzioni che abbiamo precisato teoricamente e speculativamente e che abbiamo classificato con l'espressione di pratica utopica. Forza critica di neutralizzazione, questa definisce nell'ideologia lo spazio di costruzione della teoria sociale. Ritroveremo queste strutture e queste funzioni nella topografia di uno *spazio reale* in California, e nell'uso che ne fa il visitatore. Da questa angolazione, il possibile percorso seguito dal visitatore, enuncia la narrazione affabulatrice caratteristica dell'utopia, mentre la mappa dei luoghi riveste il ruolo della descrizione e occupa il posto del quadro rappresentativo, anch'esso specifico dell'opera utopica. Nello stesso tempo vogliamo far scorgere in questo caso un esempio di degenerazione della pratica utopica nel suo prodotto e mostrare come la figura utopica è, in questo processo negativo, interamente percorsa dall'ideologia che, nella fase d'emergenza, essa contribuiva a riflettere e a far apparire fittizia.

Così Disneyland è un'utopia investita d'ideologia per il fatto che è la rappresentazione del rapporto immaginario che la classe dominante della società americana intrattiene con le proprie condizioni reali d'esistenza e, più precisamente, con la storia *reale* degli Stati Uniti e con lo spazio esterno. Essa è la proiezione fantastica della storia della

nazione americana nella sua doppia instaurazione rispetto allo straniero e al mondo naturale, vale a dire la metafora dislocata della rappresentazione ideologica.

Questa proiezione ha evidentemente una funzione ideologica: alienare il visitatore in una rappresentazione della vita quotidiana, in un'immagine del passato e del futuro, dell'estraneo e del familiare; conforto, benessere, consumo, progresso tecnico e scientifico indefinito, onnipotenza e buona coscienza, questi sono i valori della violenza e dello sfruttamento che si mostrano sotto i generi visibili della legge e dell'ordine.

Ma, poiché ogni pressione ideologica, ogni forma e ogni aspetto dell'alienazione capitalista e imperialista moderna viene rappresentata, poiché Disneyland è la rappresentazione della rappresentazione costitutiva dell'ideologia contemporanea, poiché questo luogo è una scena e uno spazio di proiezione dove si può vedere e sperimentare l'ideologia della classe dominante della società americana, è possibile pensare che il mondo realizzato da Walt Disney assolva alla stessa funzione ideologico-critica che riconosciamo alla produzione utopica.

Ciononostante, questo non si verifica, poiché la scena utopica, spazio di messa in gioco dell'ideologia attraverso cui l'utopia opera la sua funzione critica, non si realizza: per la semplice ragione che il visitatore di Disneyland è sulla scena; attore della scena che vi si recita, egli è preso dal suo ruolo come un topo in trappola e si aliena nel suo personaggio ideologico senza sapere che lo sta recitando. In questo modo, Disneyland non "funziona" come una rappresentazione della rappresentazione ideologica. L'utopia di Disney è tale solo nel momento in cui un metadiscorso analitico, che consideri la sua mappa per costruirne le strutture semantiche, e che assuma il percorso del visitatore come un racconto, il suo itinerario come una "lessia" possibile del quadro, le pone in relazione le une con le altre, nelle loro divergenze e nelle loro correlazioni e in tal modo mostra le loro istanze nascoste e i loro effetti di senso ideologici. L'utopia degenerata ricondotta al suo testo e al suo quadro può allora ricominciare a produrre e a scoprire ciò che sapevamo già, da quando è disponibile una teoria dell'economia politica e dell'ideologia.

In altre parole, il visitatore di Disneyland è nella posizione dell'attore cerimoniale del racconto mitico delle origini antagoniste della società. Egli, al momento della visita, ne mima le contraddizioni e nel suo gesticolare rituale, che lo conduce dalla caverna dei pirati al sottomarino atomico, dal palazzo della Bella Addormentata nel Bosco al razzo spaziale, rovescia nella scena i determinismi della vita quotidiana per riaffermarli, legittimati e giustificati, tramite il suo gesto instauratore; la sua passeggiata è il racconto mille volte rinnovato dell'armonizzazione ingannatrice dei contrari, la soluzione fittizia della loro tensione conflittuale. Traducendo in performance l'utopia di Disney, il visitatore "realizza" l'ideologia della classe dominante come il racconto mitico instauratore della società in cui vive.

### *Il limite*

Una delle caratteristiche più importanti della figura utopica che il discorso iscrive nello spazio immaginario della mappa è un tratto che ne interdice definitivamente l'iscrizione geografica: si tratta dell'esistenza di uno iato, di uno scarto tra la realtà di questo mondo e la figura dell'altro. Questa distanza è assai spesso dotata di un mar-

chio sia nel contenuto narrativo, sia nel significante. Così il manoscritto ritrovato per caso dal narratore dell'utopia, si dà come il giornale di bordo di un vecchio marinaio, ed è privo delle prime pagine, proprio quelle in cui erano riportate le coordinate geografiche dell'isola meravigliosa; così il narratore testimone sarà colto da una profonda perdita di sensi nel corso di un naufragio per risvegliarsi nel continente perduto; così il servitore avrà un attacco di tosse proprio nel momento in cui sarà rivelata la posizione esatta di Utopia. Sembra che sia questa la condizione che consente di iniziare il viaggio nella Città perfetta, e che questo vuoto sia necessario per avviarne la descrizione. In altri termini, questo marchio significante del testo utopico indica l'operazione figurativa nel discorso, segnalando la condizione di possibilità della rappresentazione: essa è la trasposizione semiotica della cornice del quadro, sia che questa trasposizione utilizzi la svolta del significante o quella del significato per effettuarsi.

Questo scarto è uno spazio neutro, luogo del limite, frontiera tra la realtà (il mondo nella sua articolazione spazio-temporale, geografica e storica) e l'utopia, che rivela il lavoro di neutralizzazione della pratica utopica: l'utopia non è soltanto una contrada lontana, all'altro capo del mondo, nel profondo della terra o nell'alto del cielo. Essa è l'Altro Mondo, il mondo come altro, l'altro del mondo. Essa è l'inverso di questo mondo, il suo negativo nel senso fotografico del termine. L'utopia è così il prodotto del lavoro tramite il quale un sistema determinato ed elegantemente dotato di coordinate spazio-temporali, è convertito in un altro sistema anch'esso determinato ed elegantemente dotato di coordinate proprie, di strutture, di sue regole di articolazione. Il limite, di cui il marchio di frontiera è l'indice, è così lo zero di passaggio, il punto di valico.

### *Limite esterno*

A Disneyland, lo spazio neutro del limite si sviluppa secondo tre linee dotate, ciascuna, di una funzione semiotica precisa dove ritroveremo le tre funzioni del quadro-limite della rappresentazione: il parcheggio delle automobili o limite esterno, la linea della biglietteria d'entrata o limite intermedio, il circuito della ferrovia di Santa Fe e Disneyland o limite interno. Il primo luogo è uno spazio aperto, isotropo, senza limite potenziale, debolmente strutturato dalla rete geometrica indefinitamente estensibile di spazi e di lotti numerati. Il visitatore abbandona qui l'automobile personale che lo ha accompagnato fino a questa periferia di Los Angeles, abbandono che è l'equivalente del naufragio, della scomparsa, o della lacerazione del vecchio racconto utopico, poiché il visitatore in verità è solo una performance possibile del testo utopico, narrazione in atto e testo/discorso agito di questa "utopia" contemporanea, elemento di superficie "antropomorfizzato" di questo testo iscritto di cui egli riattiva i segni e i marchi secondo regole sintattiche precise che la guida di Disneyland enuncia. Quando conosciamo l'importanza della vettura privata negli Stati Uniti, e in California in particolare, il parcheggio in cui questa viene lasciata acquisisce, al di là della sua funzione utilitaria, una sovradeterminazione semiotica nello spazio e nel comportamento: esso è il segno di un cambiamento di attività e del passaggio al suo contrario, il marchio di una mutazione di codice, di uno spostamento di enunciazione, di una proiezione metaforica: all'utilità pragmatica e all'inserimento in un sistema regolato di segni e di comportamenti, alla messa in atto di un agire produttivo, occorre sostituire l'altro di

questi segni e di questi comportamenti, il sistema aperto dei simboli ludici, il libero campo del “consumo” gratuito, il percorso passatista e aleatorio *dentro* lo spettacolo.

### *Limite intermedio*

Il secondo luogo è lineare e discontinuo: è costituito dalle biglietterie d'entrata verso le quali si dirige il visitatore, preso in custodia da mini-bus che solcano i viali del parcheggio. Il loro superamento è la condizione necessaria per entrare a Disneyland, poiché qui si effettua un'operazione di sostituzione dei segni monetari: non si tratta, infatti, di comprare un biglietto d'entrata tramite una certa somma di denaro, ma di acquistare, per gioco d'equivalenza, la moneta di Disneyland; ed è attraverso quest'ultima che il visitatore potrà partecipare alla vita “utopiana”: non si tratta di comprare dei beni che si possono ottenere o consumare con il denaro “reale”, ma di possedere i segni o almeno i significanti del lessico “utopiano”, grazie ai quali il percorso del visitatore acquisirà la sua significazione in una propria performance. Secondo abbandono, secondo scambio, secondo momento del lavoro di neutralizzazione operato dal limite: dopo l'automobile, il denaro, dopo la Ford, il dollaro, per raggiungere l'Altro Mondo con un altro mezzo di trasporto, per acquisire i segni di un altro discorso che non è più, almeno in apparenza, lo scambio monetario. Il primo di questi nuovi segni che il visitatore emette è quello che, di rimando, gli dà il permesso di entrare, cioè di discorrere il percorso “utopiano”, di parlare la prima frase di questo discorso. Lo scambio dei dollari e dei segni “utopiani” può essere più o meno importante, più o meno denso. Questo criterio quantitativo determina direttamente il volume generale e la complessità del discorso utopiano che il visitatore potrà articolare, e indirettamente il numero delle regole sintattiche delle differenti unità significanti, e, con esse, il numero degli enunciati-percorsi possibili del visitatore. Così, per fare un esempio, il visitatore scambia sei dollari per dieci “segni utopiani” composti da una A, una B, due C, tre D, tre E che gli permettono di “enunciare” i seguenti percorsi possibili:

---

e/o anche  
 la Carrozza a cavalli della Main Street,  
 l'Omnibus della Main Street,  
 la Vettura dei Pompieri della Main Street,  
 il Castello della Bella Addormentata nel Bosco,  
 il Carosello di Re Artù,

e/o anche  
 il Teatro del mondo fantastico,  
 il Salone del tè matto,  
 gli “Autopies”,  
 lo stand di tiro a segno  
 ecc.

e/o anche  
 la Caverna dei Pirati,  
 il Sottomarino sotto la banchisa del Polo Nord,  
 la “Casa Stregata”  
 ecc.

---

e/o anche  
 il Cinema della Main Street,  
 la Casa di Robinson svizzero,  
 le Avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie,  
 la Crociera sul battello a vapore,  
 il Treno del circo Casey,

e/o anche  
 i Razzi spaziali,  
 le Canoe da guerra degli indiani,  
 il Viaggio sulla luna  
 ecc.

e/o anche  
 il Paradiso polinesiano,  
 i Bobsleighs del Cervino,  
 la Crociera su un fiume tropicale  
 ecc.

---

### *Limite interno*

Il terzo luogo è circolare e lineare, continuo e articolato al contempo: è costituito dalla ferrovia di Santa Fe e Disneyland, punteggiato da qualche stazione. Il visitatore supera quest'ultimo limite attraverso due tunnel che lo conducono nell'Altro Mondo. Quest'ultimo limite non costituisce quindi una frontiera per il "narratore", poiché egli non utilizza necessariamente il veicolo che la percorre per penetrare nell'"utopia", ma è tale per lo spazio "utopiano" che con essa trova il suo limite estremo, sotto forma di mezzo di comunicazione eroico, ma arcaico, che lo recinge. Non si entra tramite esso a Disneyland, e non se ne esce; se ne percorre la frontiera circolare dove la sua rappresentazione al contempo comincia e termina. La ferrovia di Santa Fe e Disneyland traccia il percorso dell'"isola felice": costituisce l'ultimo limite della "cornice" del quadro e il primo lineamento della figura. Con esso, il mondo esterno è definitivamente neutralizzato nella prima iscrizione del "luogo-in-nessun-luogo".

Tuttavia, questa pura frontiera invalicabile (se non attraverso i due tunnel) è trasgredita dalla ferrovia del futuro, la monorotaia, che non recinge nulla, poiché la rotaia sospesa è sorretta da piloni, ma che collega l'hotel di Disneyland a una regione dell'utopia, "Il Mondo-Domani". Così il limite è dato e con esso la sua trasgressione. È il passato che cinge l'"isola utopiana" con la copia in scala ridotta della locomotiva della conquista dell'Ovest. Ma è la tecnologia avanzata del futuro che valica il limite e collega lo spazio felice al mondo della realtà. Il progresso tecnico dunque è solo una trasgressione: esso si definisce tramite la regola che trasgredisce. Sul limite estremo dell'"Utopia", con il primo disegno della figura, con l'enunciato iniziale del percorso narrativo-descrittivo, si esplicita la tensione senza fine della neutralizzazione che lavora nello spazio differenziante tra la realtà e l'utopia: quello del limite e del suo superamento.

L'utopia non è soltanto un mondo differente, non soltanto è il mondo della differenza, ma anche è la differenza del mondo, l'"altro" del mondo. È quanto esprime la doppia neutralizzazione dell'autovettura e del denaro e l'inversione nel loro altro "utopico", la prima, nei veicoli di trasporto del XIX o del XXI secolo; la seconda, nei "segni monetari-utopiani" i quali funzionano non tanto come equivalenti astratti di scambio di beni di consumo, quanto come segni che permettono agli enunciati possibili e limitati un discorso-percorso dello spazio "utopiano", conversione che si produce sopra e al di là dell'ultimo limite, che è anche il primo disegno della figura. La linea della ferrovia è semioticamente il risultato significativo delle due forme neutralizzanti di spazio che il narratore ha percorso all'inizio: alla superficie aperta, indefinita, a struttura debole del parcheggio, si oppone la linea ridotta, discontinua, a struttura forte, della biglietteria, e questa opposizione trova la sua riconciliazione nella linea circolare, che racchiude in maniera continua uno spazio chiuso, anisotropo, a struttura forte, pur autorizzandone l'accesso tramite la punteggiatura di segmenti contigui: riconciliazione che fa apparire così l'ambivalenza del "lavoro" di neutralizzazione, al contempo tensione della contraddizione e armonizzazione possibile dei contrari al grado zero della loro sintesi. La trasgressione della monorotaia sottolineerà ancora questa ambivalenza, dando a essa però una dimensione temporale: la sintesi possibile, al grado zero, delle contrarietà dello spazio (superficie//linea, continuo//discontinuo, apertura//chiusura, isotropia//anisotropia ecc.) riceve una determinazione storica che la specifica e la sovradetermina, quella di una tensione del passato e del futuro, dal XIX secolo al XXI.

L'articolazione dello spazio nella sua ambivalenza è quindi il supporto di un'opposizione storica, che riceverà dai diversi enunciati-percorsi del visitatore una valorizzazione multipla. Questa sovradeterminazione costituisce il "quadro stesso del suo discorso", l'ingiunzione latente e insistente di un significato imposto, che annulla il presente tramite il doppio polo storico-assiologico dell'origine e della fine, della passata conquista dell'Ovest e di quella futura dello "Spazio".

*L'accesso al centro, finzione<sup>1</sup>*

Disneyland è uno spazio centrato. Una strada conduce direttamente al centro: "La Grande Strada America" (*Main Street USA*). Ma questa strada verso la piazza centrale è anche quella che conduce direttamente il visitatore verso il "Mondo-Fantastico", uno dei quattro distretti di Disneyland. L'asse più evidente e più insistente dell'"utopia" dirige quindi il visitatore non solo dalla circonferenza al centro, dalla frontiera al cuore dello spazio chiuso, ma anche dalla realtà alla finzione; del resto è la finzione che costituisce l'insegna pubblicitaria, il *segno* di Disneyland, l'immagine di marca dell'utopia stessa.

In cosa consiste *Fantasyland*? Questo luogo frontale del percorso è *fatto d'immagini* di personaggi, d'animali ecc., di racconti di fate illustrate da Walt Disney nei suoi disegni animati, film, album, riviste ecc. È fatto d'immagini: ciò significa che queste immagini sono rese reali e viventi grazie alla loro trasposizione in materiali reali, legno, pietre, caucciù, plastica, gesso..., e grazie alla loro "animazione", attraverso uomini travestiti da personaggi dei fumetti o del cinema. L'immagine è raddoppiata dalla realtà in due sensi contrari: da un lato, l'immagine diventa realtà. Essa non è il semplice supporto dell'intento dell'attore di raggiungere l'altra cosa, di cui egli è semplice rappresentante. L'attore è diventato il raffigurato, il "Cavaliere" dell'incisione di Dürer è diventato non soltanto "il cavaliere dipinto", il termine finale del progetto del ritrarre, ma il cavaliere in carne e ossa; tuttavia, con un movimento inverso, la realtà qui si trasforma in immagine; il raffigurato non è altro che l'attore e il Cavaliere, la Morte o il Diavolo non possiedono altra realtà che quella del loro sembiante, un essere colto attraverso la neutralizzazione dell'immaginario.

Così, il narratore-visitatore ritrova di nuovo la realtà che aveva lasciato all'esterno attraverso il doppio gioco del limite neutralizzante la sua automobile e il suo denaro, ma la ritrova come realtà dell'immaginario, con la potenza, la violenza, e anche la fissità immobile e stereotipata della finzione. In altre parole, *il luogo utopico verso il quale ci conduce direttamente* la Main Street USA è solo il ritorno fantastico della realtà, *la resurrezione della realtà nel suo altro che è l'allucinazione*. Questo ritorno di una realtà dimenticata, neutralizzata e infantile che si produce nella realtà della finzione, vale a dire nell'allucinatorio compimento del desiderio, è, infatti, mediato da un sistema di rappresentazioni, elaborate da Walt Disney, che costituiscono un codice e un lessico retorico e iconico perfettamente dominato dal narratore-visitatore. Il ritorno della realtà dimenticata si attua solo nella e tramite questa formazione secondaria che, oltre a essere materiale d'immagini e di rappresentazioni che modellano il desiderio, costituisce anche la realtà stessa della finzione dove il desiderio è catturato nella sua illusione.

Ne deriva la violenza esercitata nell'immaginario dalla finzione di questo distretto di Disneyland: l'altro della realtà appare – e in ciò, il “Mondo fantastico” è il luogo utopico privilegiato di Disneyland – ma appare come la realtà delle immagini banalizzate, routinizzate, dei film di Walt Disney, segni poveri di un'immaginazione omogeneizzata dai mass-media; questo altro è proprio l'illusione dove il desiderio si materializza, ma tale illusione è la forma collettiva, totalitaria, che l'immaginario di una società ha ricevuto e dove essa si forza a un faccia-a-faccia assimilato, digerito e caricaturizzato della propria immagine. Come a Disneyland l'organizzazione utopiana dello spazio riceve una sovradeterminazione storico-ideologica che ne indirizza il senso e il valore, ugualmente la funzione essenziale della figura utopica, che è quella di manifestare un'illusione di desiderio in una configurazione *relativamente libera*, si trova qui pervertita e bloccata in un sistema di rappresentazioni immobili e totalitarie: nuova inflessione di senso – ne incontreremo altre – tramite cui i processi utopici scoprono la loro appartenenza ideologica e l'indebolimento notevole della loro forza critica.

### *La funzione pratica del centro*

La Main Street USA è, in un certo modo, una semplice via d'accesso. Infatti, per visitare Disneyland, per enunciare totalmente il discorso-percorso, essa è il mezzo per raggiungere il centro e per scegliere un itinerario, vale a dire per avviare la formulazione della parola performativa di questa lingua. Il narratore potrà nel centro, e a partire dal centro, articolare tra loro le diverse unità narrative, le sequenze multiple del suo percorso per mezzo dei segni che ha ricevuto all'entrata in cambio del suo denaro. In altri termini, a livello del testo utopico, la Main Street USA costituisce il canale di trasmissione del racconto che il visitatore recita mentre percorre Disneyland. Essa permette la comunicazione. La sua funzione è fatica: la più semplice, ma la più primitiva delle funzioni, poiché con essa, nessuna informazione viene scambiata, non altro che l'informazione stessa è possibile; essa avvia la relazione di emissione e di ricezione del discorso, relazione circolare come la figura utopica in cui essa s'instaura, poiché in questo caso l'emittente del messaggio, il visitatore-narratore, è tutt'uno con il suo ricevente, essendo Disneyland migliaia di letture aggrovigliate, una pluralità di lessici costitutivi del testo utopico che i visitatori scambiano senza fine, secondo i codici, lessico e sintassi, imposti dai registi dell'utopia di Walt Disney.

### *Pluralità semiotica*

Ora questa funzione semiotica, condizione di possibilità dei messaggi-percorsi nella lingua utopiana di Disney, è iscritta strutturalmente tramite una lessia di second'ordine nella figura diagrammatica della somma aperta e tuttavia finita dei percorsi possibili, vale a dire la mappa di Disneyland. Infatti, *guardando* la mappa si constata ciò di cui non ci si accorge quando si percorre il racconto dell'entrata e del centro, che la Main Street USA non è solo una via, ma un distretto, un “Mondo” che separa e collega i distretti-mondi dell'ovest e dell'est. L'asse che permette al *narratore* di raggiungere il *centro* per iniziare qui il suo discorso narrativo e situarsi in una

posizione di parola-percorso che gli permette di enunciarlo, è, per lo *spettatore*, uno spazio o un luogo della mappa, della sinossi figurativa e dello schema della finzione utopica che *articola* il “Mondo-Frontiera” e il “Mondo-Aventura” da una parte (a ovest o alla sua sinistra) al “Mondo-Domani” dall’altra (a est o alla sua destra): questo spazio gli *mostra* al contempo le loro relazioni e le loro differenze, senza che egli percepisca, se non dai loro nomi, come e cosa comunichino. Questo distretto è la condizione di possibilità di articolazione della mappa: con esso, ciò che prima si presentava come il *momento aleatorio* di una *scelta* o di una partenza possibile, si *inserisce* nella visibilità. Se si aggiunge infine che, nel percorso della Main Street USA, si narra un primo racconto, racconto originale poiché è quello stesso dell’utopia essendo il racconto della trasformazione della realtà nel suo altro, la finzione divenuta realtà e la realtà divenuta finzione, allora vediamo manifestarsi tra racconto e descrizione, tra narrazione e mappa, tra realtà e immaginario, il plurale funzionale della Main Street che per l’appunto porta il nome USA, la sua diversità e la sua polivalenza semiotica a cui occorrerà dare i contenuti semantici.

La Main Street USA è un asse orientato verso il centro, luogo privilegiato della circolarità utopica, poiché esso è la condizione di possibilità di tutti i racconti-percorsi possibili della totalità: fenomenologicamente, è il momento in cui il visitatore sceglie l’inizio del suo itinerario. Ma essa è anche l’asse di fondazione dell’utopia, poiché tramite essa si racconta originariamente come la realtà si trasforma nel suo altro, il suo fantastico ritorno nell’allucinazione dell’immagine reale. Tuttavia, al livello della figura sinottica, essa è lo spazio che divide l’utopia in due parti, orientandola secondo la destra e la sinistra, l’est e l’ovest, e anche il luogo che ne permette la comunicazione e che gioca, sul *piano* e nella *superficie della visibilità*, il ruolo che giocava, *nel racconto e nella dinamica del percorso*, il polo dell’asse orientato, la “Plaza” dove la “Main Street” termina. Condizione di possibilità dell’articolazione dello spazio nel visibile, essa è condizione di possibilità del discorso nel racconto: elemento testuale essenziale – spazio e asse, centro e vettore, elemento che divide e unisce –, la Main Street USA è un operatore d’articolazione e di costruzione a tutti i livelli del testo visibile e narrabile.

### *Polivalenza semantica*

La pluralità delle funzioni semiotiche della Main Street USA pone la questione della sua polivalenza semantica e della sua ragione: nell’insieme dello spazio “utopico”, infatti, questa via è il solo luogo dove ha corso il denaro del mondo esterno, dove il dollaro ha un valore effettivo, per acquistare non solo souvenir, ma qualsiasi specie di merce, vestiti, caramelle, rullini, macchine fotografiche ecc. In altri termini la Main Street USA, per realizzare perfettamente il suo ruolo di strada commerciale di una piccola città del Middle West nel 1880, nel grande gioco “sovradeterminante” del passato storico, deve esibire le sue boutique, i suoi negozi di derrate alimentari e di beni di consumo. Le boutique sono parte del gioco, della pièce teatrale che si sta rappresentando. Ma, nello stesso tempo, essa è il luogo dello scambio reale, il luogo della mercificazione e del consumo vero e proprio dove le imprese americane moderne vendono i loro prodotti. Tuttavia, questa realtà trasgressiva della chiusura utopiana è nascosta dietro la funzione inizia-



le e più apparente della via che conduce alla piazza centrale e al “Mondo fantastico”. Questa funzione gioca un ruolo di schermo secondario per la vera, unica funzione della Main Street USA, quella di essere un luogo di verità e di consumo, *lo spazio reale della mercificazione*.

È nella Main Street che, in fin dei conti, si effettua il ritorno della realtà in un sistema mediato di rappresentazioni collettive, realtà “altra” come il ricordo dimenticato dell’infanzia nell’immagine ben presente del mondo di Walt Disney. In definitiva, tutta quest’impresa è per la gloria di un autore di film d’animazione. Ma queste immagini, queste rappresentazioni, divenute realtà, hanno come funzione, nella Main Street che conduce il visitatore direttamente al loro spettacolo, di occultarne la verità: essere il luogo della realtà nell’utopia, la piazza dove il visitatore contempla nelle vetrine il suo doppio e il suo esatto contemporaneo, dove il denaro ritrova la sua potenza, dove nessuna delle attività utopiane ha luogo. Nel “Mondo fantastico”, è certo la sua immagine che egli percepisce, ma attraverso le deformazioni metriche e formali di un sistema immaginario di rappresentazioni che la collettività condivide.

Nella Main Street, l’individuo, la persona privata, il consumatore è abbandonato a se stesso e affronta nell’utopia la prova della realtà esterna: l’esterno è all’interno e trae da quest’interiorizzazione solo una potenza supplementare di persuasione consumatrice, poiché è catturata nel gioco utopiano che manifesta la “scenografia” della via: questa la mette in scena con le case in legno della fine del XIX secolo, dipinte con colori vivaci. Per il suo allestimento, la Main Street USA appartiene a uno dei distretti dell’ovest di Disneyland, il “Mondo Frontiera”, che evoca il passato eroico dalla conquista del West. Ma, per il contenuto reale delle sue boutique, per le merci esposte dietro le sue vetrine, essa si ricollega al distretto dell’est, il “Mondo-Domani”, dove si trovano le copie dei prodotti della tecnologia e della scienza americana più avanzate.

Che la Main Street si chiami USA, Stati Uniti d’America, è solo una prova supplementare dell’operazione che questo luogo effettua nell’utopia di Disneyland: dietro questo nome – per la virtù, per la potenza che gli appartiene in proprio – si “realizza”, ma sul piano della rappresentazione, la riconciliazione dei contrari: passato e futuro, tempo e spazio, gratuità ludica e serietà dello scambio commerciale, reale e immaginario. L’utopia vi si compie nella sua perfezione, ma la perfezione è solo uno spettacolo; la sua armonia è una rappresentazione. Da questo punto di vista, il lavoro della finzione utopica si trascrive in una figura ideologica in cui esso si immobilizza; ed è in questo modo che un’utopia perde la sua forza critica che la lavora nell’ideologia ove essa è già catturata e dove ormai essa cessa di *recitare* per *rappresentare* il faccia-a-faccia che gli uomini hanno con se stessi, nell’immaginario.

### *I mondi di Disneyland: dal racconto al sistema delle lessie*

Abbandoniamo a questo punto il movimento di enunciazione del narratore alla casualità dei suoi discorsi multipli: la sintassi del suo discorso è stata definita al contempo dai limiti, il cui superamento equivale all’accettazione di un certo numero di codici, e dal percorso dell’asse che conduce al centro, il quale com-

pleta l'apprendimento dei codici e dà al narratore la possibilità di “discorrere-il-suo-racconto”, le condizioni fatiche della sua parola, i canali della sua comunicazione. Ma, nello stesso tempo, egli ha ricevuto, da tali codici e da tali possibilità di comunicare, delle regole supplementari, delle ingiunzioni nuove, delle determinazioni che vincolano, se non il suo percorso, almeno, nonostante la sua libertà, gli effetti di senso del suo percorso. Dal tragitto ingresso-centro, deriva non solo la possibilità di cominciare a emettere la sua comunicazione, ma anche la sovradeterminazione del suo discorso possibile attraverso una certa rappresentazione della storia nell'immaginario, e attraverso un inquadramento di questo immaginario in un sistema di stereotipi rappresentativi dal quale egli deve prendere in prestito le immagini per esprimersi.

Possiamo ormai fare ricorso alla mappa, cioè al testo utopico nella sua totalità visibile e sostituire al racconto possibile e alla narrazione performativa la descrizione reale, assertoria, di un ordine di coesistenze nello spazio. Ciò significa supporre metodologicamente come effettuato il sistema dei percorsi-discorsi nella struttura del testo-schema, di cui la mappa è una delle rappresentazioni: il nostro metadiscorso analitico entra nel quadro, si sviluppa sotto forma di rappresentazione totalizzante, sostituto strutturale della successione dei percorsi possibili, sistema delle lessie.

Il quadro-mappa ha una parte sinistra e una parte destra, determinate dalla sua relazione con lo spettatore che guarda la mappa dell'utopia. Esso lo orienta così in uno spazio di secondo ordine di cui egli è il punto di vista privilegiato. È questo punto di vista che rimette in gioco la figura utopica, immobilizzata nella rappresentazione immaginaria del narratore, sovradeterminata ideologicamente; ma la rimette in gioco al prezzo di un'illusione, di una sostituzione che rischia fortemente di passare inosservata. Infatti, lo spettatore è necessariamente, *nella sua stessa funzione di spettatore, fuori dal quadro*, e, all'occorrenza, fuori dall'utopia di Disneyland, non nel mondo esterno che essa neutralizza e trasforma con la sua figura, ma in uno spazio “secondo” che comprende lo spazio utopico, attraverso una coestensione perfetta e senza residuo, e ne forma il modello analogico. L'operazione di rimessa in gioco consiste nel sostituire alla successione dei percorsi, alla sintagmatica delle lessie plurali, il loro modello paradigmatico, in cui esse sono presenti nel loro annullamento. Così la struttura sta per la manifestazione, la lingua per la parola, il sistema dei paradigmi per la successione aleatoria dei sintagmi, l'*analogon* totalizzante per l'articolazione delle unità narrative e delle sequenze di percorso.

È possibile che questa sostituzione sia necessaria al metadiscorso analitico per effettuarsi. Ma esso deve almeno tematizzarla per non confondere i processi narrativi e il sistema del testo nello studio delle figure architettoniche che sono al contempo “spettacolari” e “percorribili”, funzionando ai due livelli dello spettacolo e della dimora, della rappresentazione e dell'abitazione. Il privilegio alienante d'insiemi significanti come Disneyland è di spostare l'abitabilità dello spazio nella sua rappresentazione, di fare dell'organizzazione dinamica dei luoghi nell'unità aleatoria di un percorso, una rappresentazione spettacolare, sicché il movimento di sostituzione del diagramma e del modello analogico al percorso e alla casa, può rimanere completamente occulto.

### *La mappa di Disneyland*

La parte sinistra del quadro è formata da due distretti: due mondi, il “Mondo Frontiera” e il “Mondo Avventura”, dotati di un centro eccentrico, “New Orleans Square”. Il “Mondo Frontiera” rappresenta scene di conquista dell’Ovest nel passato: racconti di conquista i cui archivi s’iscrivono nell’appropriazione americana sempre più crescente di terre e di risorse sfruttabili; la frontiera non scrive un limite, ma una trasgressione. Ritroviamo nel “contenuto semantico” di questo discorso utopico, ciò che ci era apparso come costitutivo del suo codice generale: la frontiera al contempo chiusura e trasgressione; il limite, pretesto alla trasgressione. È notevole, infatti, che gli episodi del “Mondo-Frontiera” siano essenzialmente quelli del viaggio di conquista e di sfruttamento, dai battelli di Mike Fink e le zattere di Tom Sawyer fino ai convogli mulattieri di sfruttamento delle miniere di metalli preziosi e alle grandi navi a ruota e a vapore del Mississippi: penetrazione, conquista sui primi possessori della terra, gli indiani, la cui presenza è marcata in rappresentazione dagli stand di tiro a segno e dalle canoe di guerra.

Il “Mondo Avventura” è la rappresentazione di scene della vita selvaggia nelle contrade esotiche, con il rischio degli scontri e degli incidenti di un viaggio in battello su un fiume tropicale. Se il “Mondo-Frontiera” significava la distanza temporale della storia passata della nazione americana, il “Mondo Avventura” significa la distanza spaziale della geografia del mondo esterno all’America del Nord, mondo della barbarie naturale, campo attuale di possibili iniziative, poiché l’avventura è anche una frontiera e i cannibali primitivi che spuntano dalle rive appaiono come avversari sfruttabili, proprio come gli indiani dell’altro distretto, ormai eliminati o sottomessi. Rappresentando la distanza temporale e spaziale, ribaltando le violenze della storia reale passata nello spazio distanziato dell’etnologia, i due distretti dell’ovest, nella parte sinistra del quadro, esprimono l’esteriorità dello spazio geografico e l’interiorità della distanza storica, ma in rappresentazione; così esse si ritrovano facilmente assimilate, confuse e neutralizzate, l’una con l’altra, per effetto dell’esibizione sulla medesima scena.

La parte destra del quadro è occupata da un solo distretto, e comprendiamo immediatamente la ragione di questa rottura di simmetria rispetto alla parte sinistra. Si tratta del “Mondo-Domani” concepito essenzialmente sotto la forma di *Futuro-come-Spazio*, futuro einsteiniano, *spazio-tempo* che realizza quindi la sintesi armonica delle due dimensioni del mondo in generale che la parte sinistra del quadro rappresentava nella loro propria distanza e alla loro distanza specifica, il tempo come la storia nazionale passata e lo spazio come esotismo primitivo straniero. Il “Mondo Domani”, è lo *spazio* come *tempo*, l’universo posseduto dalla scienza e dalla tecnica americane, già presente qui e ora. Il “Mondo Domani” possiede anch’esso il suo centro eccentrico, il teatro a carosello, mobile, del Progresso, offerto dalla General Electric, sul quale ritorneremo.

### *Modelli*

Possiamo costruire ora due diversi modelli che presentano, l’uno, la mappa di Disneyland, diagramma puramente analogico dello spazio reale, l’altro, la struttura semantica di questa mappa, di cui articola con più precisione le opposizioni:

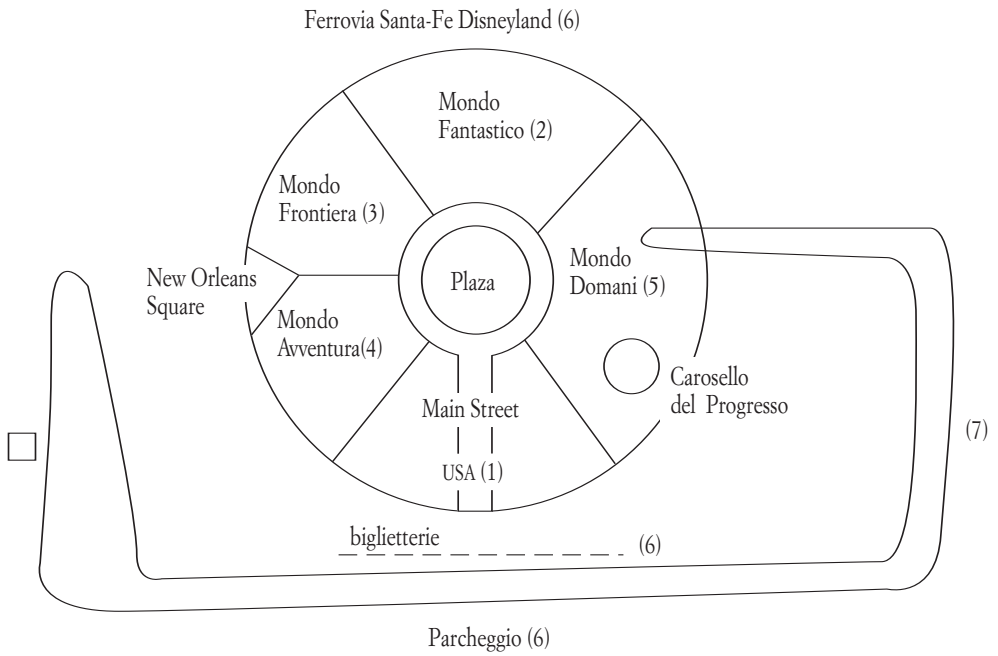


Fig. 1. Mappa diagramma di Disneyland.

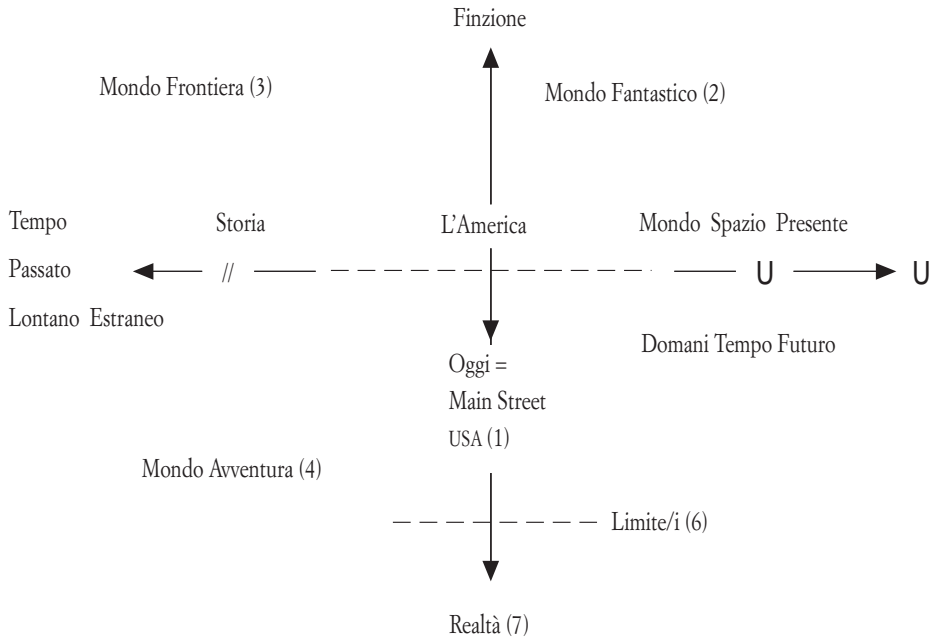


Fig. 2. Struttura semantica della mappa di Disneyland.

*Di nuovo, il centro*

Due osservazioni su tali modelli di cui il primo rappresenta, il secondo simboleggia, all'interno degli spazi di secondo e terz'ordine, il sistema delle lessie – percorso dello spazio di prim'ordine che è la figura utopica iscritta nella topografia urbana di Los Angeles. La prima riguarda la funzione semiotica del centro nella struttura semantica. Il centro della struttura non è il centro della mappa; in altri termini la struttura non è una mappa semplificata. Il centro simboleggia la pluralità delle funzioni semiotiche della Main Street USA come accesso al centro, asse di conversione della realtà in finzione e della distanza storico-geografica disgiunta in congiunzione tecnica e scientifica dello spazio e del tempo.

La seconda è ugualmente relativa al centro: si noterà che la Main Street USA è formalmente e materialmente, semioticamente e semanticamente, un luogo di scambio e di lavoro, scambio e transito di merci e di oggetti di consumo reali, ma anche scambio e transito di significazioni che la mappa e la struttura della mappa hanno fatto apparire. Il centro della struttura funziona così al contempo all'interno della struttura e fuori di essa: all'interno della struttura, poiché esso è rigorosamente determinato dalle due grandi correlazioni che la costituiscono, realtà e finzione da una parte, distanza storico-geografica e spazio-tempo dall'altra.

Ma esso non è soltanto il punto d'intersezione dei due assi semantici: in una certa misura, esso li produce. Infatti, è attraverso esso che i poli contrari delle correlazioni si scambiano l'uno con l'altro, che la realtà diventa finzione e la finzione realtà, che la distanza esterna-interna del lontano esotico e del passato nazionale si trasforma in spazio-tempo, universali-americani, della scienza e della tecnologia, e viceversa, che la scienza e la tecnica americane si convertono in passato storico ed estraneità esterna. Il centro è infatti dotato di una grande polivalenza semantica; esso cumula tutte le funzioni semiotiche. Esso offre la presenza, nella scenografia del passato, dei prodotti dell'avvenire; esso è asse, superficie, distretto e via d'accesso. Esso è la *rappresentazione* della mediazione dialettica trasformatrice-creatrice delle soluzioni narrative; esso è l'*immagine* delle invenzioni determinate dalla storia nei suoi differenti livelli.

Il fatto che questa rappresentazione, questa immagine, si chiami “Stati Uniti d’America” e si declini al presente, svela l’ultima operazione che il centro realizza nello spazio utopico: la conversione della storia in ideologia, nello scoprirsi, esso stesso, investito di ideologia. Non è inutile aggiungere, per concludere questa considerazione, che scopriamo nel centro strutturale della mappa l’esistenza di un elemento che è stato spesso notato nell’organizzazione dello spazio pittorico rappresentativo dal Quattrocento agli Impressionisti: un elemento centrale attraverso cui si effettua la conversione delle figure semantiche e delle funzioni semiotiche del quadro e la cui polivalenza permette, in particolare nel quadro della storia, la conversione del tempo in spazio e del racconto in simbolo. Che Disneyland sia una rappresentazione e che il suo centro strutturale sia in qualche modo la rappresentazione di questa rappresentazione e il luogo in cui essa si produce nel suo sistema, certo, poteva essere dato per scontato in anticipo per il suo carattere spettacolare: come tale l’utopia di Disney obbedisce alle leggi generali della rappresentazione. Infine la mediazione “rappresentativa” della Main Street USA mostra che probabilmente, in questo luogo utopico, le merci sono delle significazioni e le significazioni delle merci. Per la vendita dei pro-

dotti di consumo *up-to-date* nello scenario di una strada del XIX secolo, tra realtà adulta e finzione infantile, l'utopia di Walt Disney converte le une nelle altre e reciprocamente: ciò che viene *acquistato* qui, sono *segni*; ma questi segni, sono *merci*.

### *I centri eccentrici*

I distretti di sinistra e di destra del quadro sono dotati di centri secondari i quali sono essi stessi collegati in modo significativo. “*New Orleans Square*” a sinistra, come il “Carosello del Progresso” a destra sono, entrambi, gli elementi metaforico-metonymici dei sotto-insiemi di cui fanno parte. Il primo riunisce, nello stesso luogo, *due* attrazioni (non bisogna dimenticare che la parte sinistra del quadro è composta di due distretti disgiunti semanticamente e topograficamente, distanti, l'uno e l'altro, nella storia e nella geografia), la “Caverna dei Pirati” del mar dei Caraibi e la “Casa Stregata” ispirata a un racconto di Poe. Il secondo rappresenta una successione di scene dalla vita domestica del XIX secolo ai giorni nostri che sono già il domani e la cui “morale” è la soddisfazione progressiva dei bisogni umani attraverso la tecnologia e la scienza: lo spazio e il tempo vi sono riconciliati, poiché i personaggi di ieri si ritrovano magicamente identici a quelli di domani e la modesta fattoria dell’“origine” si trasforma progressivamente in un duplicato perduto tra due firmamenti, quello della volta stellare e quello dell’illuminazione della città. Attrazioni tra le altre attrazioni dei distretti in cui sono collocate, “*New Orleans Square*” e il “Carosello del Progresso” condensano al loro interno la significazione dei Mondi di cui sono le parti.

### *La finzione dell'accumulazione primitiva*

La “Caverna dei Pirati” rivela tutto il suo contenuto semantico primitivo soltanto in un racconto. Il narratore qui deve riprendere la parola per raccontare il suo percorso sotterraneo, giacché l'organizzazione sintagmatica dell'itinerario che egli segue a bordo di una barca contiene la chiave di un primo ed essenziale strato di significazione. Infatti, prima sequenza del discorso, questa caverna è innanzitutto un luogo in cui cadaveri, scheletri semivestiti, sono distesi su mucchi di monete d'oro e d'argento, cumuli di pietre preziose, di gioielli, di vasi d'oro ecc. Seconda sequenza: il visitatore assiste, *in seguito*, a una battaglia navale (il battello dei pirati spara cannonate ai vascelli di un porto) e la sua barca scivola tra le due linee di fuoco; terza sequenza, la città è presa d'assalto dai pirati sbarcati: uccisioni, violazioni, saccheggi, isterismi di donne, divampare dell'incendio; il bottino viene accatastato sulle barche e sui galeoni. Ultima sequenza, *infine*, la barca del visitatore lascia la caverna, salutata dai pirati che fanno gozzoviglia per festeggiare la loro vittoria. La narrazione, lo si comprende, vi si sviluppa secondo una successione cronologica inversa: infatti, se le sequenze seconda, terza e quarta sono correttamente ordinate, quella che è la prima nell'ordine dell'enunciazione discorsiva dovrebbe essere l'ultima nell'ordine della storia: non è forse a partire dal suo presente che il narratore scopre un pezzo di passato e il suo presente non è contemporaneo alla fine dei pirati? Quest'inversione complessa del corso del tempo nell'organizzazione del grande sintagma narrativo ha

un doppio senso: etico e moralizzatore innanzitutto; il crimine non paga. Come talvolta nelle fiabe, l'argomento morale è presente all'inizio, con rappresentazione degli scheletri stesi sopra i loro tesori. Ma, al di là di questo semantema di superficie, il ribaltamento della cronologia degli avvenimenti tipici in quella del racconto che li prende in carico, mostra una sorta d'equivalenza formale delle cronologie e, allo stesso tempo, prepara la loro neutralizzazione. In questo *luogo* che è *al di là* dello spazio, poiché è una caverna, il tempo del racconto e il tempo dell'evento si scambiano, il tempo dell'enunciazione e quello dell'enunciato si uguagliano: il narratore, allorché *comincia il suo percorso nello spazio, conosce la fine della storia*, di cui vedrà lo svolgimento temporale successivo. L'organizzazione sintagmatica del suo percorso ha, di primo acchito, un valore paradigmatico riconosciuto in manifestazione nella lezione morale che essa cela. La successione cronologica è neutralizzata nel luogo della rappresentazione, dalla scena dello spettacolo. Considerazioni analoghe potrebbero essere fatte a proposito della "Casa Stregata".

#### *Economia morale e morale economica*

Ma se introduciamo la narrazione con le ambivalenze cronologiche del suo enunciato e della sua enunciazione nello schema strutturale della mappa, se colleghiamo il paradigma che essa espone nella successione del suo racconto alle altre relazioni costitutive della strutturazione della figura totale, e in particolare alla relazione matriciale che produce il centro della struttura, allora appare un secondo livello di senso: il centro infatti è un "oggi reale", vale a dire un luogo di scambio di merci e di prodotti, un mercato di beni di consumo e un luogo di consumo. Correlato al centro eccentrico della parte sinistra del quadro, il centro dell'utopia di Disney mostra al visitatore che *la vita è uno scambio costante e un consumo perpetuo*. Correlativamente, la "Caverna dei Pirati" (e la "Casa Stregata") gli insegnano, al di là della lezione morale e delle emozioni del percorso, che la distanza storico-geografica spostata e condensata nell'al di là dello spazio e del tempo che esse rappresentano è un luogo fantastico dove l'accumulazione feudale delle ricchezze, la tesaurizzazione "ispanica" del Vecchio Mondo, non solo sono moralmente condannabili, ma segni e sintomi di morte. Il tesoro sepolto nella caverna è una cosa morta. La merce prodotta e venduta è un bene vivo perché prodotto e consumabile.

#### *Il mito del progresso tecnico*

La validità di questa correlazione significativa si afferma se costruiamo nella struttura la sequenza della "Caverna dei Pirati" e del "Carosello del Progresso". Infatti, la rappresentazione che la General Electric offre al visitatore è prodotta su una scena circolare e mobile: il narratore non percorre un itinerario, come nella "Caverna dei Pirati", sia pure cronologicamente un po' offuscato. Egli è divenuto spettatore immobile e passivo, seduto su una poltrona, e assiste, dal punto fisso dell'oggi, al movimento del tempo: non più il tempo della storia, ma la cronaca lineare indefinita della tecnica e della scienza. Ma, come la successione narrativa del racconto della

“Caverna dei Pirati”, la dinamica del “Carosello del Progresso” è, almeno in apparenza, un po’ “disordinata”. Il piano della scena è mobile e il suo movimento, circolare. I “quadri” cui assiste lo spettatore non si presentano attraverso una successione discontinua di scene che evidenziano una tappa determinata del progresso, ma attraverso una progressione continua.

Come potrà, tuttavia, la circolarità tradurre questa progressione, giacché la sua caratteristica è di ritornare costantemente al suo punto di partenza? In verità, se la “morale” della rappresentazione è la linearità interminabile del progresso scientifico e tecnico, il movimento circolare continuo della scena è un semplice significante della riconciliazione del tempo e dello spazio colto e rappresentato come la progressione cumulativa indefinita dei beni di consumo e della cornice “utensilare” dell’individuo. Il movimento circolare mostra il carattere indefinito del progresso, come l’organizzazione specifica dello spazio della rappresentazione traduce la soddisfazione passiva dei bisogni multipli. Nessuna allusione al denaro, ancora meno alla sua accumulazione sterile e mortale: la ricchezza rappresentata non appartiene all’ordine dei segni monetari o dei metalli preziosi. Essa testimonia la complessificazione crescente della sfera dell’utensileria che progressivamente costituisce la totalità dell’ambiente umano. Essa segnala, in un certo modo, il dominio dell’individuo attraverso l’utensile sotto forma di sua integrazione perfetta a tale ambiente che, in tal modo, lo “agisce” meccanicamente. I segni della ricchezza sono costituiti dall’ampiezza e dalla diversità, non del consumo – come nel centro strutturale “reale” dell’utopia – ma dei mezzi e degli strumenti di consumo, delle sue mediazioni tecniche e scientifiche.

I centri eccentrici sono, abbiamo detto, le parti metaforico-metonimiche degli insiemi di cui sono gli elementi. È grazie agli effetti di senso che essi inducono sulla totalità e sui loro grandi sottoinsiemi, che ci sarà possibile mettere in evidenza una relazione fondamentale che struttura l’utopia di Disney. Essa articola in maniera diversificata e complessa la macchina e il vivente, la tecnica e l’individuo e, in definitiva, la natura e la cultura.

### *Macchina e vivente*

Le parti a sinistra del quadro hanno mostrato le selvagge contrade esotiche e l’eroica conquista dell’Ovest contro i feroci indiani e le belve selvagge. Alla fine, l’ideologia semplice che si manifesta nelle scene e nelle attrazioni che vi sono mostrate, è quella della cultura trasmessa dagli americani del XIX secolo e dai bianchi, adulti, civilizzati, maschi, allo spazio esterno e straniero. Ora, tutti gli esseri viventi che scorgiamo in questi mondi occidentali dell’utopia (e ciò è ancora più reale dei pirati e dei fantasmi di “*New Orleans Square*”), sono delle riproduzioni, dei doppi: la “Caverna dei Pirati” è la caverna platonica dove passeggiano simulacri, con la differenza che non sono le loro ombre sui muri, ma essi stessi che i visitatori vedono. Tuttavia è la stessa cosa, poiché essi sono dei quasi-viventi. Potrebbero essere presi per reali e, come nella caverna platonica, i burattinai sono nascosti.

Nondimeno, niente è reale; tutto ciò che vive è solo un artificio, tutta la “natura” è solo un simulacro. In altri termini, la natura è mostrata come un mostro primitivo e selvaggio. Ma questo mostro è solo un’apparenza che afferra la macchina nella gra-



tuità ludica dell'utopia, dell'Altro Mondo. Questo mostro è un *thauma*, una meraviglia intricata. Tuttavia, in questo gioco d'artificio e nell'attività disinteressata degli automi, spunta una verità che occorre liberare dalle apparenze. Ciò che si manifesta nella parte *sinistra* della mappa, è che *la macchina è la realtà o la verità del vivente*. Ritroviamo nell'utopia degenerata di Disney il grande gesto epistemico del meccanismo che abbiamo sottolineato nell'utopia originaria di Moro e la cui affermazione è coestensiva con la nascita e lo sviluppo del capitalismo industriale. Ritroviamo il meccanismo, certo, ma non si tratta affatto di un sapere offerto agli Utopiani grazie al quale essi possano ammirare nell'Universo l'opera di un Dio artigiano; si tratta di una macchina dissimulata di cui ignorano gli ingranaggi, e il cui piano è di farsi dimenticare, di farsi prendere per il suo contrario: la vita naturale.

### *Il modello ridotto*

Ma questa verità nascosta degli elementi della parte sinistra del quadro, si rivela essa stessa a destra, nel "Mondo-Domani": le macchine sono là, presenti ovunque, eclatanti, dai sottomarini atomici al razzo verso la luna, come se ciò che era dissimulato nei due distretti della distanza storico-geografica fosse divenuto esplicito attraverso la mediazione del centro, della Main Street USA. Nondimeno, se le macchine sono così evidenti, non sono però vere macchine: il razzo lunare non è un vero razzo; il sottomarino atomico non è un vero sottomarino. Esse non sono neanche false. La loro realtà è quella del modello ridotto: non si tratta di duplicati falsi ma di veri modelli, nei quali, per decisione del loro costruttore, si ritrovano conservati un certo numero di relazioni caratteristiche dell'oggetto reale. Falsi viventi e macchine nascoste a sinistra, macchine palesi e veri modelli a destra; la natura reale è l'apparenza, la macchina-modello ridotto è la realtà. L'utopia di Disney opera lo scambio della natura biologica e della tecnica meccanicistica, all'incrocio tra l'apparenza e la realtà, dove l'una e l'altra si neutralizzano.

Così si estenua la forza utopica del neutro nell'ideologia della rappresentazione e della macchina. Ciò che indica qui l'utopia nel doppio gioco del vero e del falso, del vivente e dell'artefatto, è l'immagine del doppio allontanamento di cui risente l'individuo di questa società, della doppia distanza che egli prova nei riguardi della natura e della scienza: egli non incontra più la natura oppure ciò che incontra è una natura preservata, riservata. E la scienza lo agisce, lo domina attraverso la mediazione della tecnica e delle macchine che creano più bisogni di quanti non ne soddisfino. La natura che egli vede è una rappresentazione la cui faccia nascosta è una macchina. La macchina che egli utilizza e con la quale gioca è il modello ridotto di una macchina che lo cattura e che si prende gioco di lui.

Ritoveremo la stessa funzione dei modelli ridotti in un'altra isotopia, nel "Mondo fantastico". Abbiamo visto che questo Mondo è fatto di "immagini reali-realizzate" di fiabe messe esse stesse in scena e in immagini da Walt Disney. Il "Mondo fantastico" è il ritorno della realtà, ma sotto la sua forma regressiva e allucinatória: la realtà entra e si trasforma nel suo altro in utopia, ma quest'altro non è che una realtà immaginaria. Ora, quest'immaginario reale è la ripetizione, la riproduzione di ciò che il narratore ha visto nella "Caverna dei Pirati" e nella "Casa stre-

gata”, ma regressivamente, in piccolo, a misura di bambino. Vi rincontreremo le stesse finzioni di morte, di onnipotenza, di distruzione, di violenza, di cannibalismo, ma come modelli ridotti di ciò che animava le due grandi attrazioni di “*New Orleans Square*”. Modelli ridotti come quelli del “Mondo-Domani”, ma modelli ridotti della morte, dell’estraneità e dell’esotico nell’immaginario, al contrario di quelli della scienza e della tecnica che sono la vita, il consumabile, il familiare nella loro immagine. Da questo punto di vista, il “Mondo fantastico” è una complessa ma importante mediazione tra le macchine di Domani e le finzioni storico-geografiche della Frontiera e dell’Avventura metaforizzata nella scena dei Pirati e del Fantasma.

Potremmo, certo, guidati dalle relazioni della struttura semantica della mappa, articolare il dominio del Vivente, “grandezza natura” e quello della Macchina, “modello ridotto”. Il primo è un’apparenza naturale nella distanza del passato storico e dello spazio geografico. Il secondo è la verità culturale nel qui e ora della vita americana che si percepisce come la vita universale: la funzione dell’utopia di Disney nel suo centro è stata di rappresentare la trasformazione dell’uno nell’altro, di esplorarne l’ideologia sulla scena e nella cornice dell’utopia.

Tracciamo, per finire, le nuove relazioni che abbiamo fatto apparire attraverso il metadiscorso analitico nella struttura semantica della mappa:

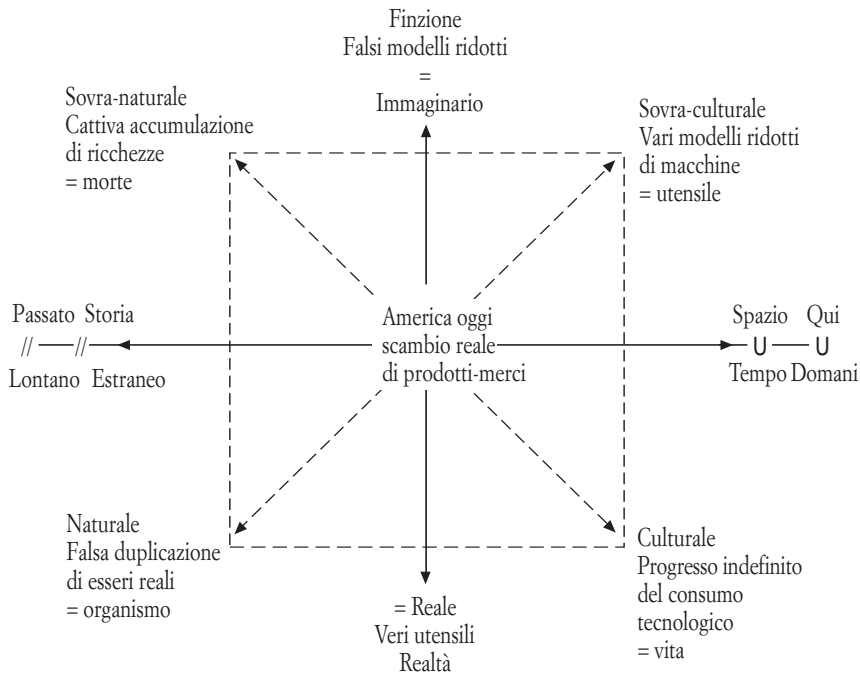


Fig. 3. Struttura semantica della rappresentazione ideologica di Disneyland.

\* Titolo originale: *Dégénérescence utopique: Disneyland* (Marin 1973b).

<sup>1</sup> In francese, *fantasme* (N.d.T.).