

# CAMBIO

Rivista sulle trasformazioni sociali

---

## **Elias e il Grande Fratello**

**Autore:** Nicola Porro

CAMBIO - Rivista sulle trasformazioni sociali, Anno I, Numero 1/Giugno 2011

**URL:** <http://www.cambio.unifi.it/CMpro-v-p-56.html>

**ISSN:** 2239-1118

## **CAMBIO**

via delle Pandette, 21 - 50127 Firenze

Tel.055 4374427 Fax: 055 4374931

[cambio@dispo.unifi.it](mailto:cambio@dispo.unifi.it)



## [Elias e il Grande Fratello]

### Premessa

L'analisi della civilizzazione occidentale proposta da Norbert Elias può essere applicata alla transizione dalla modernità alla postmodernità (o *ipermodernità*). Concentrandoci sull'immaginario del corpo, possono anche essere rivisitate le ragioni della polemica sviluppata alla fine degli anni Ottanta da Düring in merito alla controversa problematica della nudità e vergogna e approdata, da parte dello storico tedesco, a una radicale contestazione del 'mito' della civiltà delle buone maniere.

La civilizzazione è soltanto, come sostiene Düring, un abbaglio intellettuale viziato da una rappresentazione ideologica e riconducibile a una variante "critica" del funzionalismo? Si possono viceversa individuare dinamiche di deragliamenti temporaneo dai percorsi della civilizzazione? Oppure le contemporanee narrazioni del corpo offerte dall'industria culturale, dall'immaginario commerciale televisivo e dalla propaganda politica, suggeriscono una declinazione diversa o addirittura alternativa rispetto alla teoria configurazionale di Elias?

Attraverso l'analisi di un reality televisivo – l'edizione scelta ai fini della ricerca è il *Grande Fratello 9*, andata in onda in versione italiana dagli schermi di Canale 5 nel 2009 – si cercherà di isolare alcuni aspetti del problema. Quella del *Grande Fratello*, il più popolare fra i reality proposti dalla cosiddetta neo-televisione sin dagli anni Novanta, si configura come una narrazione che sviluppa *in corpore vili* un esemplare racconto in assenza di racconto della tematica della civilizzazione (o dei suoi "deragliamenti").

L'indagine, condotta attraverso la visione e l'analisi di contenuto del format di un'intera edizione del programma, mira alla ricostruzione di una micronarrazione sforzandosi di associare l'approccio configurazionale e l'analisi di una *società somatica*, come sviluppata da autori quali Foucault, B.S. Turner, Eichberg, Agamben e Bauman. Nell'elaborazione dei materiali si è fatto ricorso non solo alla tradizionale analisi di contenuto ma anche ai contributi metodologici suggeriti dal metodo visuale.

### 1. Contro il riduzionismo sociologico

L'ipotesi di lavoro prende le mosse dalla critica mossa da Elias alle epistemologie dicotomiche, già delineata nelle premesse concettuali al *Processo di civilizzazione* e poi progressivamente indirizzata al riduzionismo sociologico, identificato in particolare con la *Zustandsoziologie* parsonsiana<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> È utile richiamare al riguardo soprattutto le riflessioni teoretiche che introducono *La civiltà delle buone maniere* (1982) e l'approccio epistemologico che sorregge *Che cos'è la sociologia?* (1990).

Elias addebita all'approccio riduzionistico la rimozione delle emozioni e della guerra, come pure del gioco, della sessualità e dello sport, dai territori frequentati dalla sociologia accademica. Il riduzionismo, che si esprime nella rimozione della storia e quindi nella "riduzione a stato" delle dinamiche sociali, appare a Elias insieme la causa e l'effetto di una rappresentazione mentalistica della condizione umana che ha relegato le scienze sociali al ruolo ancillare loro assegnato dalle filosofie razionalistiche, dallo scientismo e dalle teologie dogmatiche. La critica alle epistemologie mentalistiche, disinteressate alle forme di azione sociale dominata dal corpo, avvicina Elias a critici sociali contemporanei. Rispetto a Pierre Bourdieu, Michel Foucault, Brian.S. Turner, Zygmunt Bauman, si distingue però per un tentativo di lettura più sistematica e di lungo periodo dei processi di mutamento sociale. Processi che saranno in gran parte ricostruiti attraverso un'analisi ravvicinata delle trasformazioni che riguardano le pratiche della corporeità. Sotto questo profilo alcune intuizioni di Elias risentono dei contributi etnologici di Marcel Mauss sulle tecniche del corpo e anticipano l'approccio sociologico ai "corpi in azione" avanzata alcuni decenni più tardi da David Le Breton. La genesi delle categorie di pudore e vergogna, decoro e ripugnanza, che sarà sviluppata nell'osservazione della nascente "civiltà delle buone maniere", fornirà alcune importanti categorie interpretative alla ricerca di autori come Christopher Lasch e lo stesso Giorgio Agamben. Contro ogni rigida partizione disciplinare e subdisciplinare della teoria, Elias rivendica come risorsa epistemologica l'ibridazione di sociologia e storia sociale. Il paradigma della *configurazione* consente di isolare casi di studio che costituiscono narrazioni corporali della civilizzazione occidentale, dalla formazione delle monarchie nazionali e di pervasive burocrazie pubbliche sino alla stagione grossolanamente designata come globalizzazione. Elias si sforza di costruire, valendosi di apparati analitici diversi ma spesso convergenti con quelli di Foucault o dei teorici francofortesi, una rappresentazione delle varie forme del controllo sociale esercitato sugli individui nelle contemporanee società di massa. L'etica vittoriana gli pare costituire l'esempio archetipico di un'ideologia del controllo capace di interiorizzare un elaborato sistema di norme e divieti dalle rilevantissime ricadute sulla psiche individuale, come aveva sottolineato Freud nelle "opere sociali" composte fra le due guerre. Elias svilupperà molte delle intuizioni dell'ultimo Freud suggerendo una lettura originale (si pensi al *Quest for Excitement* del 1986 o alla *Società degli individui* del 1987) di alcuni fenomeni, come lo sport o l'emancipazione sessuale, caratterizzanti l'individualismo di massa contemporaneo.

Pur non indulgendo a una declinazione biopolitica, l'approccio configurazionale privilegia l'analisi diacronica di pratiche che i critici del biopotere avevano ricondotto alle tematiche del disciplinamento, della società somatica, delle attività distintive, dell'*homo sacer*. Oggetti e modelli di indagine accomunati dalla centralità attribuita al corpo 'agito' che la semiologia indaga come *significati* e *significanti* dell'azione sociale. La sociologia storica di Elias, lontana dalle suggestioni della semiologia e concentrata sugli aspetti culturalmente elaborati della società somatica, costituisce piuttosto una provocazione dialettica rivolta ai contributi di Farr e Moscovici (1989) sulle *rappresentazioni culturali* e alla nozione di *costruzione sociale* suggerita da Berger e Luckmann (1966).

Far ricorso alla categoria di configurazione, isolando narrazioni del corpo che caratterizzano la transizione dalla modernità alla ipermodernità, esige tuttavia un'osservazione preliminare. Coinvolgere Elias nel dibattito terminologico che conduce molti studiosi contemporanei alla distinzione puntigliosa fra accezioni come tarda modernità, modernità liquida, modernità radicale o seconda modernità ecc. è sicuramente improprio. È però legittimo collegare questa problematica, talvolta apparentemente sterile e oziosa, a quella che riguarda le Grandi Narrazioni della memoria, della seduzione e del potere. Lipovetsky (2004) ha contestato la liquidazione del concetto operata da Lyotard (1979) e ha evidenziato come la produzione di molteplici micro-narrazioni della vita sociale sia già presente nel racconto pubblico della modernità. Proprio la cultura di massa contemporanea, generando mitologie del fascino, del successo, dell'avventura – attraverso personaggi e

storie che rinviano alla capacità evocativa dei contemporanei mezzi di comunicazione di massa e alla popolarizzazione dello sport, dell'intrattenimento, della produzione cine-televisiva – sembra viceversa riprodurre incessantemente il racconto pubblico della tarda modernità. Charles (2009) ha approfondito la critica alla tesi di Lyotard sulla fine delle *metanarrazioni*. L'ipermodernità, a suo parere, non nega i quattro pilastri della modernità: liberazione e valorizzazione dell'individuo, idea della democrazia come solo sistema capace di coniugare libertà e sicurezza, ideologia del mercato, sviluppo tecnoscientifico come risposta universale ai problemi dell'umanità. Secondo questa tesi, le Grandi Narrazioni sfumano nella memoria collettiva e perdono il loro potere ordinativo soltanto perché le abbiamo interiorizzate, perché pensiamo e agiamo “come dei moderni”. Per Charles l'ipermodernità è piuttosto la modernità libera dalle illusioni, privata del trascendente. Una “modernizzazione della modernità” che ne radicalizza i principi e fa propria un'etica (e un'estetica) secolari, ispirate ai consumi di massa e a una visione della vita emozionale e individualistica.

Questo approccio aiuta a comprendere come l'immaginario del Novecento e dei primi anni Duemila, attraverso grandi o piccole narrazioni che spesso assumono il corpo a metafora sociale, conosca una progressiva trasformazione di stili, linguaggi, codici comunicativi. Ogni epoca produce insomma proprie narrazioni culturali e iconiche del corpo. La crisi dei sistemi ideologici totalizzanti, per un lato, e lo sviluppo, la diversificazione e la progressiva ibridazione dei media, per l'altro, mutano davvero la rappresentazione della modernità. Si colloca utilmente in questa prospettiva l'impiego del modello configurazionale. Uno sguardo d'insieme sembrerebbe confermare un luogo comune della letteratura sociologica contemporanea: a sistemi di significato e repertori visuali strutturati, coerenti e compatti si sostituisce un caleidoscopio di immagini e frammenti. La stilistica dei musei delle cere - corpi del potere e della seduzione filologicamente riprodotti e fissati nel tempo – si oppone al racconto solubile dell'era digitale, capace di “interpretare” icone reali o di inventarne a ripetizione di immaginarie. Lo scenario è tuttavia animato da ibridazioni, prestiti e scambi, negoziazioni di senso. Non autorizza generalizzazioni e conclusioni sbrigative. Le icone dell'immaginario corporeo si offrono come possibile campo di indagine per verificare e insieme problematizzare e contestualizzare non tanto la *rappresentazione* quanto la *costruzione* di significato della tarda modernità. Questa stagione può essere ricostruita attraverso narrazioni sociali del corpo che agiscono sull'immaginario collettivo e gli conferiscono senso. Narrazioni solubili, di pronto impiego e di consumo immediato, confinate nelle strategie produttive di una regia cinematografica o di un format televisivo costituiscono così potenziali *configurazioni sociali* nel significato proposto da Elias in quanto capace di descrivere e a modo loro esemplificare i controversi percorsi della civilizzazione,

Il paradigma configurazionale può rendere evidente la dialettica che i media istituiscono fra sfera simbolica, immaginario e reale proprio se lo si applica a esperienze inedite, come le contemporanee narrazioni mediatiche del corpo. Esposte per definizione a strategie di manipolazione e rielaborazione del significato che erano già presenti nelle Grandi Narrazioni della politica e della fede.

Il corpo è un linguaggio da cui siamo parlanti e la sociologia deve perfezionare gli strumenti che le consentano di decifrare tale linguaggio nelle sue valenze comunicative e nelle sue implicazioni sociali. Ogni corpo umano vivente è del resto abitato dal linguaggio ed è questa relazione profonda fra corporeità e linguaggio a significare una distinzione essenziale fra esseri viventi. Quello dell'uomo defunto è definito *cadavere* perché, a differenza di una *carogna* di animale, è stato abitato dal linguaggio. Ma il linguaggio dell'umanità, civilizzandosi, non ha rinunciato a impiegare il corpo come risorsa comunicativa primaria. Linguaggi non verbali, maussiane tecniche del corpo, elaborazioni iconiche del desiderio e della forza, persino l'artificializzazione tecnica del corpo, concorrono a definire inedite narrazioni (*configurazioni*) del vissuto in forma corporea.

In precedenti lavori (Porro 2009; 2010), dedicati alla costruzione di un apparato simbolico nazionalistico, ho analizzato una narrazione del primo Novecento italiano che conduceva a trasformare il corpo di nessuno nel corpo della Nazione attraverso la leggenda del Milite ignoto.

Venivano isolati cinque elementi nevralgici:

1. L'equazione fra rappresentazione statica della società, congelata nella memoria *contrappresentistica* e nell'ideologia del risentimento, e una metastorica comunità nazionale. Essa si realizza tramite la produzione di un apparato simbolico il cui luogo sociale è un corpo di nessuno (quello del soldato ignoto) che, proprio perché anonimo, poteva farsi corpo di tutti.

2. La narrazione di una guerra dei simboli e delle emozioni che non si esauriva con il conflitto militare. La Grande guerra esemplifica la formazione di una potente catena di interdipendenze nell'accezione eliasiana del termine. L'esperienza della morte collettiva di massa, la costruzione del comune destino e l'elaborazione del nemico (interno/esterno) come categoria politica fondante precludono infatti ogni possibile interpretazione riduzionistica del mutamento sociale.

3. La massificazione dell'*homo clausus* e le angosce della civilizzazione. L'irruzione del mito politico come strategia del significato rivolta all'*homo clausus* 'esterno e opposto alla società, cui corrisponde una società al di fuori degli uomini concreti'. Il racconto mostra come la manipolazione ideologica esprima sempre una forma di riduzionismo sociologico: la Nazione ipostatizzata come totem collettivo implica una rottura epistemologica per cui "infiniti Io-attore" possono comunicare soltanto attraverso la riduzione a massa mobilitata. Nell'analisi di Elias la costruzione degli apparati simbolici dei totalitarismi è in questo senso significativamente coeva e speculare alla deriva intimistica che nella letteratura del primo Novecento oppone individuo e società.

4. L'elaborazione-manipolazione del significato costituisce un possibile esempio del nesso che Elias istituisce fra civilizzazione e insorgenza di angosce individuali che trovano espressione e teatralizzazione collettiva attorno a narrazioni pubbliche (la *Vittoria mutilata*, l'esaltazione vittimistica del glorioso passato). La costruzione di una religione politica destinata a derive totalitarie appartiene al repertorio di uno Stato Nazione che monopolizza la violenza, materiale e simbolica, eccitando l'aggressività e attivando dinamiche di conflitto basate sull'irriducibile opposizione fondamentalistica amico/nemico che sarà teorizzata da un lucido pensatore reazionario come Carl Schmitt.

5. Elemento cruciale dell'analisi è la narrazione di un corpo "che non c'è" ma che diviene una sorta di mediatore totemico fra presente storico e memorie ancestrali, fra umane miserie e potenze sovranaturali, capace di trasformare una comunità immaginata in una massa emozionalmente mobilitata.

## 2. La narrazione corporale del Grande Fratello

Il racconto del Milite ignoto segnala la presenza di elementi costitutivi della ricerca di Elias: l'esperienza della guerra come razionalizzazione ideologica della violenza e legittimazione sociale dell'aggressività; la potenza mitopoietica del corpo come vettore primario di senso; la valenza sociologica delle emozioni; la possibilità di indagare drammi sociali come configurazioni sociologiche.

Per quanto possa sembrare bizzarro e persino irriverente, la narrazione che concorre, nell'Italia del primo Novecento, all'edificazione di un apparato simbolico del nazionalismo può essere utilmente confrontata novanta anni più tardi a quella di un reality. Silloge neotelevisiva dei contenuti controversi della civilizzazione, il genere si presta a evidenziare alcuni tratti propri della transizione culturale dalla modernità del Novecento all'ipermodernità digitale permettendo di comparare in chiave configurazionale due casi di studio selezionati proprio per la loro radicale opposizione.

Il *Grande Fratello* sbarca in Italia nel 2000. È Canale 5 ad aggiudicarsi i diritti sul format prodotto dalla produzione olandese Endemol. Ha per target un pubblico differenziato ma permeato da linguaggi, codici e stilemi propri della pubblicità commerciale e dotati di un forte potere di omologazione dei gusti. Più che di un programma si tratta appunto di quello che i tecnici della neo-televisione definiscono un *format*, ovvero un prototipo di produzione standardizzato, uno "schema" che consente di elaborare una varietà di racconti privi di una trama predefinita. Sempre uguale e sempre diverso, il format di un reality è omologato da moduli e regole del gioco eterodiretti e replicabili a piacere<sup>2</sup>.

Il reality costituisce una sorta di traduzione didascalica della profezia in forma di romanzo contenuta nel *Mondo Nuovo* di Aldous Huxley (1932). Il racconto, scritto nei primi anni Trenta, immagina una società vittima di un'inedita forma di schiavitù. Ad asservirla non è un potere che si celebra tramite i miti e i riti dei totalitarismi o che si preserva grazie a occhiate tecnologie del controllo, come nel Regno di Oceania dominato dal Grande Fratello inventato da Orwell (1949). A scrivere la grammatica di un ordine di civilizzazione spuria è invece un ordine sociale fondato sulla condanna a *divertirsi da morire*, a soddisfare compulsivamente un appetito pressoché insaziabile di distrazioni. È questa intuizione, sviluppata da un allievo di McLuhan come Neil Postman (1985), che rinvia al nesso fra *re-tribalizzazione* prodotta dalla rivoluzione comunicativa del tardo Novecento e civilizzazione.

Il racconto televisivo dei reality, che sperimenta una declinazione multimediale, prescinde in larga misura dai contenuti verbali o dalla logica della trama, caratteristica delle fiction. I corpi mediatizzati dei concorrenti, liberati dalla servitù dello spazio, cangianti, manipolabili e onnipresenti, sembrano reinterpretare e sovvertire costrutti come il pudore, la vergogna, l'intimità, il decoro che Elias aveva posto a fundamenta dell'etica vittoriana, archetipo della modernità civilizzata. In antitesi ai corpi-metafora delle narrazioni carismatiche, i *neo-corpi* dell'ipermodernità (Carrier 2002) producono una molteplicità di possibili quanto effimere micronarrazioni. All'elaborazione di seducenti e allusive icone del corpo presiede la fabbrica dell'immaginario, impegnata a trasformare in desideri non solo i bisogni ma persino le paure della tarda modernità. Nell'universo insieme stralunato e prosaico del reality l'incubo di Orwell (associato all'onnipresente occhio del Grande Fratello) e la profezia di Huxley trovano una inattesa convergenza. Per partecipare a questo singolare *dramma sociale* i concorrenti sottoscrivono la preventiva, sebbene provvisoria,

---

<sup>2</sup> La denominazione di reality è estensiva. Con il tempo questi programmi hanno selezionato e segmentato l'audience sperimentando modalità narrative specifiche. Alcuni tratti tipologici sono però ricorrenti. Fra questi (i) l'assenza di una sceneggiatura predisposta in precedenza e alla quale la regia debba attenersi; (ii) la possibilità di dar vita a situazioni imprevedibili; (iii) il ruolo di protagonisti assegnato usualmente non ad attori professionisti bensì a persone comuni, peraltro sottoposte a una rigorosa selezione preventiva. Questo genere di programmi è stato potenziato via via da importanti innovazioni tecniche che hanno reso possibile un racconto sincronico e diacronico della vita in diretta. Fra le innovazioni più rilevanti, oltre alla già collaudata moviola e al replay, figura l'impiego negli anni Novanta delle telecamere portatili a batteria (camcorder e poi steadycam) e, di poco successiva, l'introduzione del non-linear editing system, una procedura digitale che consente di semplificare e accelerare il montaggio delle sequenze video eliminando la pellicola e il laborioso assemblaggio di spezzoni registrati.

rinuncia ai diritti fondamentali della civilizzazione: la libertà fisica, la privacy, il segreto. Si sottomettono a una reclusione volontaria entro uno spazio fisico che evoca il *panottico* carcerario immaginato da Bentham e indagato dal Foucault di *Sorvegliare e punire* (1975).

Con il panottico la modernità incipiente aveva dato vita a uno spazio ossessivamente delimitato in cui i molti, i detenuti, potessero essere sorvegliati dai pochi (i carcerieri). I reality televisivi, duecento anni dopo, inventeranno uno spazio in cui pochi reclusi volontari possono essere *consumati* dai molti, cioè da sterminati e anonimi pubblici a distanza. Al pubblico televisivo offrono se stessi e la propria corporeità narrante come oggetto di invidia, di desiderio e persino di inconfessabili pulsioni punitive. Nel reclusorio elegantemente arredato della Casa alla filosofia moderna della sorveglianza, ispirata all'ideologia della "classi pericolose", si sostituisce il comandamento ipermoderno del *divertirsi da morire*. Il divertimento esige storie da consumare e abilità da esibire. Ma soprattutto corpi da mostrare. Quello dei corpi è il vero linguaggio dei reality. Il resto, la comunicazione verbale fra i protagonisti e quella che intercorre fra concorrenti e conduttore, è fatta di un lessico compresso, mutuato dagli slogan pubblicitari, dalla chiacchiera quotidiana, dai gerghi subculturali. Una comunicazione frammentata, in qualche caso ai limiti dell'afasia: una debole colonna sonora per un racconto senza trama che si affida a corpi *senza pudore*. Il riferimento è privo di intenzioni moralistiche. Segnala piuttosto una cesura culturale rispetto a quella dimensione cruciale della civilizzazione, l'*invenzione del pudore*, che Elias aveva associato alla transizione dall'età feudale alla civiltà delle buone maniere. A cinquecento anni dal *Galateo* di Monsignor della Casa il format neotelevisivo permette un racconto della "vita in diretta" apparentemente emancipato dai vincoli della civilizzazione secondo l'imprinting vittoriano. Eppure la narrazione senza narrazione non è priva di torsioni, di tabù, di conflitti di senso e di negoziazioni relazionali che svelano la presenza di un "implicito sottostante" non emancipato dalla vecchia morale borghese *civilizzata*. La cronaca per immagini della forzata convivenza di un gruppo di estranei può trasformarsi in evento spettacolare solo a prezzo di rimuovere l'intimità dei protagonisti. Come nel classico tema freudiano la narrazione dei corpi afasici unisce nuovamente Eros e Thanatos, desiderio e sublimazione della violenza. Il racconto dei reality può ridursi a una sequenza di accattivanti pratiche espiatorie e di gradevoli riti di degradazione. Ipervisibili e mediaticamente biogredabili, i *neo-corpi* dei reality televisivi parlano un linguaggio affidato all'ostentazione di una fisicità artificiale, costruita nelle palestre e non aliena dal ricorso alla chirurgia estetica. La loro è una seduttività usa e getta, da consumare rapidamente. Evocatrice tuttavia di preferenze estetiche e stili di vita coerenti con la religione dei consumi e con l'etica del mostrarsi (*Performing Self*). Un sistema di segni privo di un ordine sintattico ma perfettamente coerente con il fluire incessante degli sms, delle email, dei messaggi veicolati dall'arcipelago anarchico dei social network che scandisce il vissuto esistenziale della tarda modernità.

La ricerca proposta riguarda in particolare – con alcuni occasionali "rimandi" a edizioni successive - l'edizione numero 9 del *Grande Fratello*, andata in onda dal 12 gennaio al 20 aprile 2009. L'analisi si è concentrata su una sequenza di trasmissioni e non di *puntate*, perché il programma – a differenza della struttura propria della fiction - è caratterizzato da un'offerta multipla, che fa ricorso a strumenti e tempi di programmazione diversi. Nella ricostruzione di fatti e personaggi si è privilegiato un approccio discorsivo che mirava a interpretare più che a sezionare analiticamente, secondo l'approccio massmediologico, lo svolgimento narrativo del reality.

### 3. Un amabile racconto carcerario

Il patto sociale che regola la vita dei reclusi nella Casa del Grande Fratello prevede la rinuncia alla sfera privata, l'obbligo di render conto di umori e sentimenti, la quasi totale pubblicizzazione dei comportamenti quotidiani: *Il Grande Fratello vi guarda*. Tutti i concorrenti sono confinati in un ambiente che non possono abbandonare finché non vengano eliminati. La dislocazione delle telecamere preclude qualsiasi possibilità di sottrarsi all'occhio elettronico. Il programma fa proprie procedure formalmente democratiche. I concorrenti si sottopongono a *nomination* interne (*in-group*) che preludono a eliminazioni progressive affidate al giudizio del pubblico televisivo (*out-group*). Questa democrazia del telecomando rinvia a una forma di *populismo digitale*, affidato ai meccanismi "plebiscitari" con cui un pubblico anonimo decreta il proprio gradimento/non gradimento nei confronti dei concorrenti. La simulazione parodistica del processo democratico, basata su una radicale riduzione della complessità, evoca strategie del consenso tipiche del neopopulismo politico. Corpi costantemente esibiti e controllati mettono in scena un'allegoria teatralizzata della vita sociale. Complesse dinamiche collettive – identificazione di leadership, comportamenti gregari, conflitti di ruolo – possono essere miniaturizzate e semplificate attraverso la riduzione a estetica delle relazioni sociali. Il marchio del reality – un occhio ciclopico spalancato che al posto della pupilla presenta l'obiettivo di una telecamera – può acquistare il significato di un'icona populistica e a suo modo autoritaria. Esso allude all'economia emotiva del programma ricordandoci che il solo senso da soddisfare è la vista.

Intrusione nel quotidiano, rimozione del 'comune senso del pudore' e allegoria del plebiscitarismo politico possono legittimamente essere considerati come elementi interconnessi e, eliasianamente, come parti di una *catena di interdipendenze*. Confermano anche, tuttavia, le intuizioni di McLuhan (1962) sulla *retribalizzazione* indotta dall'egemonia comunicativa dei media elettronici. Nel reclusorio *decivilizzato* – oppure, se si preferisce, luogo sociale di un temporaneo deragliamento della civilizzazione – il medium si fa davvero messaggio.

Rispetto al paradigma vittoriano, ispirato al controllo sulle emozioni e all'interiorizzazione dei divieti sociali, siamo in presenza di un autentico rovesciamento di senso. L'economia emotiva del format consiste nell'eccitare la manifestazione, talvolta parossistica, di sentimenti e risentimenti. La produzione a getto continuo di emozioni artificialmente sollecitate si affida alla vista anziché al discorso e allo scorrere di eventi apparentemente insignificanti. Essenziale è coinvolgere gli spettatori in *situazioni* costruite per rinforzare lo speciale rapporto che la neotelevisione istituisce con il proprio pubblico. Ancora McLuhan (1964) sosteneva che esso consisterebbe nella capacità di rappresentare un'estensione dei nostri sensi. Persino l'abitudine diffusa a tenere sempre accesa la televisione deriverebbe da un automatismo quasi fisiologico, indotto dal medium e non diverso da quello che presiede alla respirazione. La tecnologia, il *medium* trasformato in protesi sensoriale, farebbe così premio sugli stessi contenuti dei programmi. L'iterazione di automatismi psichici, prodotti dalla rassicurante ripetitività del format, potrebbe spiegare il successo dei reality in quanto racconti in assenza di racconto. L'obiettivo della regia senza copione è spettacolarizzare il banale quotidiano. Un pirotecnico repertorio di sorprese, sapientemente distillate dalla produzione, serve a simulare l'imprevedibilità della vita quotidiana, instaurando una sorta di complicità fra produzione, pubblico e concorrenti. La sceneggiatura che non c'è costituisce una metafora di quella «confortevole, levigata, ragionevole, democratica non-libertà» che Herbert Marcuse (1964) profetizzava alla vigilia del '68 come destino sociale del suo uomo a una dimensione. A oltre quarant'anni dal ciclo di protesta che attraversò l'Occidente industrializzato viene da chiedersi se segregazione volontaria e sottomissione a un regime di controllo totale rappresentino una pura trovata televisiva o se non alludano viceversa, come teme Postman, a una sotterranea metamorfosi delle condotte collettive. L'imperativo del divertire/divertirsi da morire può rendere ancillare o addirittura superfluo il valore della libertà? Studiosi come Bourdieu e Bauman suggeriscono una risposta



possibile. Se il controllo sociale tende nella tarda modernità a limitare l'uso della coercizione materiale (i corpi vigilati e spazialmente segregati), esso sembra però trasferirsi dai soggetti devianti e dalle classi pericolose alle personalità invidiate, come i divi dello spettacolo e dello sport. Il reality produrrebbe così una forma inedita di *interiorizzazione del controllo per mimetismo*. I reclusi volontari dei reality, rinunciando alla privacy, si illuderebbero di assomigliare alle figure oggetto della loro venerazione, condannate alla permanente esposizione all'occhio vorace dei media. L'agognata esperienza della detenzione volontaria si trasforma in un gioco di ruolo in cui l'interiorizzazione autopunitiva del controllo viene eretta a simbolo di status, dando vita a un amabile racconto carcerario.

L'edizione analizzata del *Grande Fratello* si presta egregiamente a ricostruire le nervature del programma e la sua trama sottintesa. Il cast comprende personaggi destinati a imprimersi facilmente nell'immaginario del pubblico televisivo. Alcuni ostentano una corporeità aggressiva, perfettamente idonea alla elaborazione drammaturgica dei rituali di caccia e conquista. Il ricorso a un'apparente trasgressività riproduce senza sosta le più prevedibili dinamiche emozionali, ispirate a una versione consuetudinaria delle pratiche di corteggiamento, gelosia e possesso, competizione fra i sessi ecc. Ad altri personaggi è assegnato il compito di alludere, grazie alle loro biografie, a problematiche sociali o a tematiche di attualità. Sono ospiti della Casa un impiegato ipovedente, un ragazzo di origini rom, una protagonista della vertenza Alitalia. Un *ménage-à-trois* di sicura presa sul pubblico è amorosamente coltivato dalla regia. Non mancano personaggi borderline e una presenza nevralgica sarà assegnata a una concorrente che non nasconde la propria omosessualità. La maggior parte dei concorrenti appartiene a una generazione che è cresciuta con il *Grande Fratello*. Tutti sono padroni del gioco e delle sue regole, sintetizzate dal capo autore Andrea Palazzo con la formula dello "sdoganamento della normalità". Il senso dell'affermazione è chiaro: la normalità, ivi comprese delicate emergenze sociali (condizioni di svantaggio, effetti del processo di immigrazione, vertenze di lavoro acuite dalla crisi), può essere trasformata in spettacolo e quindi in bene di consumo televisivo. La banalità quotidiana può dar vita a un mondo *mimetico*, che enfatizza aspetti della vita reale e li mette in scena come su un palcoscenico. Come nella narrazione della realtà virtuale della fiction e dei videogame il gioco sembrerà più reale della realtà. Ciò che conta, annotava Bourdieu (1980) nelle sue riflessioni sul senso pratico, è sempre alla fine «credere nel gioco».

La normalità che la vita nella Casa dovrà sdoganare si alimenta di stereotipi ma li adatta continuamente ai caratteri degli interpreti. Nel corso del programma i tratti tipologici saranno interpretati, mescolati, contaminati, scambiati. Il gioco mimetico darà vita a diverse sottotipologie e a frequenti negoziazioni di ruolo fra i protagonisti. Sempre proponendo però icone definite dalla rappresentazione fisica e da allusioni di senso, fra cui quella erotica risulterà prevalente. Lo "sdoganamento della normalità" ha bisogno di costruire tipi umani identificabili, rassicuranti, capaci di dar vita a una narrazione sottintesa, pre-verbale. Il ruolo e il potere seduttivo delle voci risultano del tutto ancillari rispetto alla versatilità espressiva del corpo. La seduzione coincide alla fine con una narrazione della sessualità del tutto convenzionale. Già Baudrillard (1979), d'altronde, associava mediatizzazione della società ed eclisse del sesso: quello evocato dal format televisivo altro non è che la parodia dell'erotismo veicolata dalla pubblicità commerciale. Tuttavia, se la seduzione è un gioco che appartiene all'ordine rituale, essa rinvia inevitabilmente alla fenomenologia sociale della civilizzazione.

All'interno della Casa la forzosa intimità produce un gioco di ipertesti narrativi il cui ingrediente primario è appunto l'allusione erotica. Nella partita del desiderio ogni attore svolge una parte in commedia. Questo gioco ipertestuale riesuma e aggiorna il tema antico e apparentemente demodé della civetteria. Nel mondo incantato, illusionistico generato dalla mediatizzazione torna d'attualità la riflessione che Simmel le aveva dedicato, annotando a conclusione del suo saggio: «la civetteria è un atteggiamento formale del tutto generale e che non rifiuta alcun contenuto particolare. Il sì e il no con cui affrontiamo decisioni importanti o

di ordinaria amministrazione – offerte, interessi, partiti, fedi nei confronti di uomini o dottrine - si traduce innumerevoli volte in un sì o no, ma anche in una oscillazione simultanea tra i due estremi, poiché intravediamo dietro ogni decisione presa la sua contraria, nei panni di una possibilità e di una tentazione. L'uso della lingua è tale che gli uomini possono "civettare" con credi politici e religiosi, con cose importanti o con passatempi» (Simmel 1909: 97).

#### 4. Una drammaturgia del modello configurazionale

I concorrenti del *Grande Fratello* non sono privi di voce come le modelle in passerella o maschere anonime come i corifei del teatro classico. Presentano però qualche analogia con entrambi questi paradigmi iconici. L'imperativo esplicito è quello di elaborare in maniera accattivante (non necessariamente *gradevole*, talvolta persino ispida) un'immagine corporalmente personalizzata di sé. Davanti a loro lo stesso dilemma che animava più di un secolo prima le riflessioni sulla moda di Simmel: come generare nella presentazione del sé un'immagine che consenta l'identificazione in un gruppo e insieme permetta l'individuazione, la personalizzazione, di chi incarna ruoli e tipologie, distinguendolo da chiunque altro? Rigorosamente osservanti del comandamento secolare del «non invecchiare, non ingrassare», i concorrenti del *Grande Fratello* condividono gli stessi modelli estetici, imposti dalla pubblicità commerciale: il *corpo-armatura* dei maschi, il *corpo-calendarario* delle femmine.

È entro questo paradigma dominante che potrà svilupparsi una competizione affidata alla democrazia liofilizzata del telecomando. I concorrenti sono in gara fra loro ma, come nell'evento sportivo, hanno bisogno l'uno degli altri per sviluppare il gioco. Come una squadra di calcio o un "corpo di ballo" composto da comprimari e figuranti daranno forma a un classico esempio di configurazione, inscenando la regressione a un modello di ludicità antecedente la netta separazione imposta dall'industrialismo fra "serie" pratiche lavorative e "futile" esperienza del *Iudus* (Turner 1982). I concorrenti del *Grande Fratello* giocano se stessi e la loro fisicità esibita in uno spazio ambiguo, a cavallo fra logica del lavoro, per definizione dominata dalla fatica, da imperativi esterni e spesso dalla noia, e una libera sperimentazione dell'espressività e delle sue delle possibilità. Una dimensione sospesa fra gratuità ludica e *spazio delle merci*, come nell'economia dei beni materiali (Lévy 1994). La finzione del puro svago e la simulazione delle apparenze costituiscono comportamenti obbligati, privi di qualunque connotazione morale. Non casualmente sarà proprio un'ingombrante immagine corporale, quella della giovane maggiorata Cristina Del Basso, a farsi icona di una seduttività indotta chirurgicamente. L'artificializzazione del corpo enfatizza il significato di un gioco relazionale che discende dall'alterazione dichiarata del corpo della protagonista-icona e insieme si manifesta nella microsocietà-laboratorio ideata dalla produzione. L'artificialità dell'icona e quella del contesto non compromettono agli occhi del pubblico l'apparente spontaneità della vicenda. Il *Grande Fratello* è una competizione che non prevede le regole proprie del *fair play* sportivo. A differenza dello sport, la competizione è funzionale allo spettacolo e non viceversa. Cristina ha il merito di introdurre nella partita un elemento di accattivante ambiguità. La negoziazione di senso cui le sue forme danno vita è ambigua esattamente quanto la natura artificiale del suo seno. Nello svolgimento configurazionale del racconto senza trama un corpo allusivo può eccitare prosaiche fantasie erotiche ma anche evocare latenze antropologiche.

Nell'economia emotiva del *Grande Fratello* il corpo-sineddoche di Cristina – dove la parte, un seno abnorme, sta per il tutto – si associa allo stereotipo rassicurante della femmina civettuola, sottoposta a rigurgiti di machismo e a invidie muliebri. Come aveva intuito Simmel (1890-1918) nel descrivere l'amore al tempo della modernità, la civetteria porta il segno dell'ambiguità e questa, a sua volta, rinvia alla funzione dei sensi

e al primato della vista. Un approccio in collisione con quelle rappresentazioni mentalistiche della sociologia prese di mira più tardi proprio dalla critica di Elias al riduzionismo. Fenomeni come la moda, il corteggiamento, la civetteria e la *femminilità* traducevano in concreti oggetti di ricerca il rapporto fra corporeità, mente e cultura. La prossimità coatta che la convivenza nella Casa impone a giovani corpi desiderabili, desiderati e desideranti costituisce insomma una filosofia esistenziale. La stessa che Pasi Falk (1985), agli albori della rivoluzione comunicativa degli anni Novanta, intravedeva nella mutazione genetica prodotta dalla rappresentazione televisiva del mondo. Sua è la concettualizzazione della nozione di *corporeality* e l'esigenza di conferire ad essa una prospettiva storico-sociale. Il corpo possiede in questa ottica la capacità di rendere visibile un ordine composto di *pratiche* (le *tecniche del corpo*) e insieme di *significati*. Nella definizione di icone corporali ogni società genera paradigmi di senso.

Il ricorso a repertori iconici ha consentito di dar vita nel tempo a innumerevoli combinazioni culturali e a morfologie estetiche che hanno associato la corporeità al suo Altro: lo spirito, l'anima, la ragione, la *res cogitans* cartesiana, sino al Sé di Mead e di Goffman. Di qui una dicotomia mai ricomposta nella cultura occidentale che oppone il *nostro* corpo, percepito dalla soggettività fisica e fisiologica, a quello dell'*altro da me*, raccontato dallo sguardo che osserva e desidera, come nella Casa del Grande Fratello. Nell'universo televisivo il corpo torna ad assolvere funzioni primarie di mezzo, linguaggio e simbolo. Come nelle culture primitive può persino incarnare metafore politiche. La negazione del diritto all'eguaglianza può fare a meno dei proclami del neoliberalismo se si afferma un darwinismo dell'immaginario in cui a prevalere non sarà il più idoneo biologicamente ma il più capace di fascinazione mediatica. L'impero della seduzione rinvia a un ordine sociale fondato su gerarchie estetiche in cui le disuguaglianze si riproducono all'infinito e non lasciano speranza di rivoluzione.

Un altro elemento fondamentale in questa drammaturgia della configurazione è quello che connette corpi e spazi. La questione, non estranea alle riflessioni di Elias sui luoghi della civilizzazione, è stata lucidamente elaborata da Michel Foucault attraverso il concetto di *eterotopia*. Esso rinvia a un'idea di spazio che si connette ad altri spazi consentendoci di sperimentare nuove ubicazioni materiali e simboliche. Lo specchio ci permette di vedere la nostra immagine fisica in un luogo diverso da quello in cui si trova. Il nostro corpo occupa così uno spazio irreali su una superficie reale, quella dello specchio, che possiamo misurare e localizzare. Anche i cimiteri sono luoghi eterotopi perché uniscono e al tempo stesso separano la città dei vivi e la città dei morti, dove le famiglie collocano *nera dimora*. Spazi eterotopi, nel senso di luoghi comunicanti e aperti su altri luoghi, sono anche i teatri e i cinema, dove assistiamo a un'invenzione artistica dello spazio e del tempo diversi dai nostri, oppure i treni da cui osserviamo paesaggi che non abitiamo. E ancora campi sportivi e giardini, hotel e carceri, istituti psichiatrici e scuole. I luoghi "altri" ma perfettamente reali, rappresentano per Foucault (1966) una dimensione simmetrica e speculare rispetto a quella dell'*utopia*, che invece descrive ambienti fantastici privi di qualsiasi localizzazione materiale<sup>3</sup>.

La nozione di eterotopia aiuta a materializzare lo scenario della configurazione suggerita dal *Grande Fratello*. Come al teatro o al cinema, nella Casa che ospita il reality è possibile *sovrapporre in un solo luogo diverse localizzazioni incompatibili*. Grazie alle tecnologie digitali si sovrappongono spazi e tempi. Come nelle feste, nelle fiere, negli eventi sportivi, nei parchi di divertimento o nell'animazione proposta dai villaggi turistici il

<sup>3</sup> Foucault (1994) individua nella nave lo spazio eterologo perfetto. Essa rappresenta un frammento di spazio galleggiante sull'immensità del mare e privo di un'ubicazione stabile. Le navi, connettendo fra loro spazi lontani, hanno dato un impulso decisivo alle diverse esperienze di civilizzazione e alla formazione di un sistema economico di imperi e di stati. Esse non cessano di costituire la riserva più grande dell'immaginazione.

tempo si consuma nello spazio, alimentando l'esperienza del *futile* e dell'*effimero*.

Non solo: ogni eterotopia è fondata su un sistema d'apertura e di chiusura che al contempo la isola e la rende penetrabile. I rituali del corpo definiscono insieme lo spazio e il tempo della Casa, li mettono in relazione di interdipendenza. Liturgie igienico-corporali che rispondono a venerande prescrizioni religiose, come gli hammam e i bagni turchi, o pratiche di controllo ispirate alle esigenze della sicurezza, come quelle applicate in caserme e prigionie, assolvono la funzione di dare *solennità* e *visibilità* all'ingresso in spazi eterotopici. Lo spazio eterotopico interno si connette così a uno spazio esterno, attraverso l'*illusione* e la *compensazione*.

Foucault poteva giungere per questa via a una radicale contrapposizione fra i luoghi fantastici delle «utopie che consolano», inventando spazi dell'immaginazione in cui nulla è impossibile o proibito, ed «eterotopie che inquietano», popolate da divieti, parole indicibili, interdetti e tabù (lo specchio in frantumi, l'immagine fotografica che imprigiona lo spirito della persona ritratta). Le utopie possono dar vita alla *fabula*. Le eterotopie, invece, «inaridiscono il discorso, bloccano le parole su se stesse, contestano, fin dalla sua radice, ogni possibilità di grammatica, dipanano i miti e rendono sterile il lirismo delle frasi» (Foucault 1998: 7-8). Il labirinto di Borges o il castello di Kafka sono spazi per definizione eterologici.

La Casa del *Grande Fratello* va ascritta alla stessa categoria. Come si trovasse in un teatro o in un cinema, il pubblico televisivo può assistere a una narrazione simultanea ambientata in luoghi e tempi che non coincidono con quelli della vita reale. È l'effetto prodotto da una regia che fornisce il replay di episodi accaduti prima della trasmissione serale. L'ambiente artificiale, eterotopo, vive il tempo *eterocronico* di una festa, di una gita a Gardaland o di un match calcistico, consumato in uno spazio precisamente circoscritto. La gratificazione è tanto intensa quanto effimera. Un preciso rituale (le selezioni che includono, le *nomination* che escludono, il sistema di premi e sanzioni amministrato dall'invisibile Grande Fratello) conferisce un surrogato di solennità a una vicenda di per sé prosaica e spesso insopportabilmente noiosa. La relazione fra dentro e fuori – esemplare il racconto del “ritorno all'esterno” del concorrente eliminato che evoca con poca ironia la chiusa dantesca («e quindi uscimmo a riveder le stelle», *Inferno*, XXXIV, 139) – si produce tramite espedienti tecnici e narrativi ispirati all'illusionismo. L'eterotopo, identificabile nella Casa del *Grande Fratello*, rappresenta l'illusione per cui abitare, “agire” lo spazio promette una celebrità usa e getta, producendo un immaginario solubile. Siamo però in presenza di un'eterotopia che non inquieta bensì aiuta a “compensare” un vissuto non gratificante con la promessa di una celebrità rapidamente deperibile.

Il tipo di configurazione che, alla lettera, *prende corpo* nel gioco di ruolo del *Grande Fratello*, è una perfetta allegoria della tensione fra corpo materia (*Körper*) e corpo racconto, esperienza, allusione (il *Leib* freudiano). I corpi in azione dei reclusi volontari non sono affatto corpi trasgressivi. Identificano al contrario una sorta di conformismo consensuale: lo “sdoganamento della normalità”. L'operazione avviene tuttavia sotto il segno dell'ambiguità: la normalità sdoganata allude all'ordine, al vissuto quotidiano, a un rassicurante “profano”. L'invadenza di corpi “ipernormali” evoca la liminalità catodica, la festa digitale, la suggestione dell'eccesso imposta dal format. Ancora una volta il medium è il messaggio: i corpi-armatura dei maschi e i corpi-calendario delle femmine della Casa si fanno innocua allegoria dell'ordine sociale. La loro è una narrazione propria delle culture popolari in età televisiva, come nell'esempio del carnevale indagato da Bachtin (1965). Il corpo popolare è espanso, grottesco. È un corpo dell'eccesso. Il corpo plebeo del carnevale sta al corpo aristocratico, al corpo artistico del canone rinascimentale come la fisicità pop del busto sineddoche di Cristina sta ai corpi patinati e filiformi che sfilano sulle passerelle di moda. Esattamente come nei riti di carnevale descritti da Bachtin, l'ordine espressivo del *Grande Fratello* allude insomma a una falsa trasgressione. Bachtin interpretava il carnevale come un'occasione di liberazione collettiva con caratteri di critica del potere e di resistenza al dominio. Langman (2008) scorge il bisogno di un ritorno alla dimensione trasgressiva del car-

nevale nella fortuna dei tatuaggi e del piercing, nella musica techno, nell'abbigliamento punk e persino in quello che definisce stile espressivo *porno chic*. Questa *rivolta dello stile*, secondo la definizione di Hebdige (1979), userebbe il *primitivo* come opposizione al conformismo e ai codici del disciplinamento propri della tarda modernità.

I comportamenti all'interno della Casa sono invece sottoposti a una censura costante, che deve garantire il rispetto dell'etica familiare e della sensibilità delle sterminate platee televisive. Ne costituirà un esempio, nelle edizioni successive del reality (la n. 10 e la n. 11), il tormentone della bestemmia in diretta, sfuggita a due concorrenti durante un chiacchiericcio. Ore di trasmissione monopolizzate dalle reazioni pubbliche e private alla bestemmia più commentata della storia d'Italia. Solenni interventi di produttori, gerarchie ecclesiastiche, opinion leader di ogni tipo precederanno il rito espiatorio dell'allontanamento dalla Casa del trasgressore che ripristinerà un inflessibile ordine simbolico.

### 5. Perbenismo e trasgressione

Anche la sessualità, ingrediente primario della spettacolarizzazione del banale, è sottoposta a una vigilanza che serve a presidiare i confini del "socialmente accettabile". Un apparente paradosso, tipico dei reality, consiste nella relazione istituita fra icone corporali ispirate alla commercializzazione pubblicitaria del sesso e dominanza di un'etica fondamentalmente perbenista: «Il reality satura il nostro senso di colpa verso la realtà più invasiva e incoercibile di cui non riusciamo più a farci carico, nel pensiero e nelle dinamiche di convivenza, e per farlo deve ridurre la singolarità a shock, rappresentazione sovraccarica, cortocircuito delle nostre difese, addensato di rimosso e desiderio» (Castoro 2009: 139).

La riflessione di un addetto ai lavori che ben conosce le strategie produttive dei generi televisivi porta con sé a mezzo secolo di distanza l'eco della critica rivolta all'industria culturale da Horkheimer e Adorno, dell'indagine semiologia di Baudrillard, delle graffianti osservazioni di Debord. Critiche forse accigliate, in parte retaggio di una diffidenza aristocratica per la cultura di massa. In ogni caso, letture suggestive e potenti di uno dei percorsi caratterizzanti la civilizzazione al tempo dell'ipermodernità. Un'epoca transitata nel corso di pochi decenni dall'attrazione-repulsione che la riproducibilità tecnica dell'opera d'arte esercitava su Benjamin alla contemplazione della vita in diretta resa possibile da tecnologie della comunicazione sempre più sofisticate e invadenti.

La vita in diretta, la ricerca di sdoganare la normalità conferendole un'aura di seduttività artificiale, ha del resto attirato l'attenzione dei sociologi della comunicazione. Abercrombie e Longhurst (1998) descrivono il nostro tempo come una stagione dominata dall'estetizzazione della vita quotidiana. Le immagini veicolate soprattutto dal medium televisivo producono un effetto di saturazione replicando all'infinito l'invito a guardare. Importante è vedere, soddisfare il bisogno mai sazio di immagini. Al cuore un'ideologia conservatrice: il racconto è così saturo da rimuovere l'appello a trasformare il mondo che aveva ispirato le utopie dell'Ottocento. Brian Pronger (2002) si spingerà a impiegare la formula *Body Fascism*: un totalitarismo dell'immagine, generato dalle logiche del consumo di massa e capace di ispirare comportamenti e stili di vita profilati sul format narcisistico della pubblicità televisiva. Ancora Abercrombie e Longhurst offrono una chiave di lettura di questa metamorfosi al tempo della globalizzazione, approfondendo ruolo e responsabilità dei grandi media, capaci di differenziare i pubblici e di trasformarli al contempo in *audience*. Nelle società premoderne essa si identificava in forma *semplice*, con spettatori presenti in loco, come nel caso del teatro, dei giochi popolari di piazza o dei riti religiosi. Un'*audience* con caratteristiche proprie delle società di massa si svilupperà fra XIX e XX secolo con la diffusione dei grandi media di prima generazione: giornali, cinema, televisione. Prende così forma un pubblico anonimo e atomizzato, che fruisce a distanza del prodotto comu-

nicativo e spettacolare. Si acquistano biglietti di ingresso e abbonamenti, si censisce l'ascolto contabilizzandolo progressivamente. Si affermano procedure di rilevazione che decretano le sorti commerciali dell'offerta di intrattenimento.

L'audience che Abercrombie e Longhurst definiscono *diffusa* appartiene a una stagione più recente della modernità. Ogni cittadino è costantemente parte di un *pubblico*, che la diversificazione e specializzazione degli strumenti di produzione collocherà in una filiera di offerta diversificata. I pubblici dell'audience diffusa sono assimilabili ai fan sportivi, musicali o di cinema, ai quali i media offrono risorse per sviluppare percorsi immaginativi e identità fittizie.

Il pubblico dei reality televisivi appartiene a questo ultimo profilo. L'universo dei *body reality* può essere indagato, oltre che attraverso i contributi degli studiosi dei media, grazie a intuizioni che troviamo disperse nella produzione di studiosi come Morin, o più sistematicamente in Ritzer (2000). Chris Shilling (1993) ha tentato una prima ricostruzione sistematica della corporeità postmoderna. La *pop culture* si identificherà con l'accessibilità diffusa ai media e l'exasperazione della loro funzione di intrattenimento. I reality televisivi possono rappresentarne un'esperienza esemplare offrendo un condensato di emozioni artificialmente indotte e di stereotipi che si affidano all'icona corporale<sup>4</sup>.

Per Langman (2003) la nozione di *pop culture* si fa intuitiva se la si collega al suo solo imprinting narrativo: la pubblicità commerciale televisiva. I corpi del desiderio catodico danno vita alla commercializzazione della salute, della bellezza e della moda alimentando la promessa di identità affascinanti (*glamorous*) e di una sessualità estatica. È per questa via che si afferma contestualmente una narrazione pericolosamente semplificante del potere cui allude il populismo digitale del *Grande Fratello*. La pubblicità commerciale si serve d'altronde di tecniche psicologiche comuni a quelle che presiedono alla cattura del consenso nel mercato politico. L'elettore consumatore è invogliato a soddisfare bisogni immateriali sotto forma di desideri che a loro volta si materializzano in immagini. Il linguaggio degli spot commerciali è sempre più sovrapponibile a quello di una clip elettorale. Il prodotto da promuovere non potrà che riprodurre significati e immagini coerenti con il paradigma culturale dominante. La partecipazione ai riti del consumo come a quelli della politica è mediata da formati che esigono forme di comunicazione veloci, facili e dirette. Le icone corporali che alludono al successo, al potere, alla bellezza, alla salute rappresenteranno molteplici variazioni sul tema di modelli consolidati (Porro 2008). Con caratteristiche ricorrenti di tipo fisiologico (la gioventù), estetico (la bellezza), psicologico (il narcisismo), erotico e produttivistico (l'efficienza, la performance). Questa strategia iconica elabora di preferenza nel mercato politico l'immagine maschile del Capo, privilegiando invece il corpo femminile nell'ambito della promozione commerciale. I corpi della pubblicità, della *pop politics* e dei reality assomigliano a specie differenti di un identico genere. A omologarli è la glorificazione mediatica dell'icona corporale.

Applicare l'analisi di una configurazione al contesto del reality richiede però anche di osservarne il singolare dinamismo. L'attività prevalente dei concorrenti reclusi pare un'attesa di cui non è chiaro l'oggetto, come nell'approssimarsi della crisi di panico in una personalità disturbata. Tutti sono consapevoli che qual-

---

<sup>4</sup> Anche la politica fa ingresso con gli anni Novanta-Duemila nel vasto territorio della *pop culture*. Per Mazzoleni (2009) la politica *pop* sottrae eventi, immagini del potere, biografie di leader, narrazioni e messaggi verbali al complesso sistema di significanti e significati che faceva capo all'ideologia e alle vecchie appartenenze subculturali. Tendenzialmente autoreferenziali e comunque rigorosamente separati dall'ambito della quotidianità e dello spettacolo, questi racconti dell'immaginario vengono proposti in forme e formati che devono anch'essi obbedire all'imperativo del "divertirsi da morire". La politica *pop* può trasformarsi in spettacolo e in divertimento, contribuendo a semplificare a uso di un universo di spettatori-consumatori-elettori la rappresentazione del mondo.

cosa sta per accadere, ma nessuna, fra le sorprese enfaticamente o maliziosamente anticipate dalla conduttrice, giungerà davvero inaspettata. Il vero copione del programma consiste nel puro e semplice dinamismo corporale dei protagonisti. L'azione, dai tempi solitamente lenti, è capace di repentine accelerazioni. A differenza dei contesti drammaturgici le manca però quel *retroscena* che per Goffman (1959) rende comprensibili le interazioni sociali. Nella Casa pop tutto avviene in diretta, tutto è posto in primo piano. Esplosioni di collera o fioritura di nuovi amori rientrano in un orizzonte di aspettative calcolato dagli autori del programma e pregustato dal pubblico. Come in una telenovela il ritmo temporale coincide con quello vissuto, ma se la trama della telenovela è affidata a un canovaccio fragile e ripetitivo, nei reality il copione non scritto disegna piuttosto la configurazione di un gioco di ruolo. Entrambi i generi sono ascrivibili al modello della transgressione controllata, destinato ad assolvere funzioni di rinforzo dell'ordine sociale, almeno in contesti di democrazia matura<sup>5</sup>.

Il racconto del *Grande Fratello* ha un'ubicazione spaziale: la Casa prigione. Ha un'azione: la narrazione di corpi seduttivi. E ha un tempo: quello scandito dall'espedito spettacolare delle *nominations* e delle eliminazioni progressive. Questa unità di luogo, di tempo e d'azione ci riconduce a un archetipo drammaturgico illustre: quello descritto venticinque secoli prima da Aristotele.

Situando la narrazione possiamo provare a isolare gli aspetti della ricerca che più direttamente rinviano al dibattito sulla civilizzazione (o decivilizzazione). La questione si pone peraltro in forma problematica. La fisicità esibita dai concorrenti allude, ad esempio, a una ribellione contro quella civilizzazione dei costumi che a metà Novecento Elias aveva associato alla modernità occidentale? Esprime una rivolta che, a differenza del logorroico '68, non trova le parole per raccontarsi? Riproduce lo stesso bisogno di visibilità che gli adolescenti ipermoderni affidano a muri imbrattati, a blog personalizzati, al fluire intermittente delle chat, alla bacheca elettronica dei social network?

La risposta è difficile ma può suggerire qualche riflessione per punti.

1. Il confronto fra culture e linguaggi comunicativi del *Grande Fratello* e quella delle ultime Grandi Narrazioni (la leggenda del Milite ignoto) rinvia al nesso fra mutamento culturale e sviluppo delle tecnologie della comunicazione. Alle venerande icone di pietra, ai corpi sacralizzati e fissati nel tempo degli eroi eponimi della nazionalizzazione si oppongono i corpi in azione, ipervisibili e iconicamente biodegradabili disegnati sul profilo dell'immaginario pubblicitario di massa. Questo dinamismo rinvia alla nozione di configurazione, riflettendo stereotipi culturali e logiche di azione propri dell'ipermodernità.

2. La ricerca di protagonismo dei 'nuovi giovani' si manifesta attraverso l'idolatria del corpo come quella del ciclo di protesta fra i Sessanta e i Settanta si affidava al feticismo della parola. Analogamente, il populismo digitale cui allude la democrazia del telecomando si basa in gran parte sulla banalizzazione e sulla radicale semplificazione della politica. Il discorso pubblico della contestazione fra i Sessanta e i Settanta su una prospettiva simmetrica e speculare: la politicizzazione del vissuto.

---

<sup>5</sup> In altri contesti culturali, caratterizzati da apparati sociali tradizionalistici, di tipo comunitario, politico o familistico, come nel caso delle telenovelas brasiliane o dei reality cinesi (bruscamente messi al bando dal regime), sembrerebbero però aver contribuito a mettere in circolo timide istanze emancipatrici.

3. Il deragliamento temporaneo dai canoni della civilizzazione che si sviluppa nel reality presuppone un protagonismo dei corpi che esibendo il totalmente privato istituisce una rappresentazione sociale pubblica. Il corpo non 'vale' solo per la sua bellezza, la sua perfezione, la sua simmetria. Il tipo di corpo che sembra prevalere è connotato da una seduzione di tipo carnale. Corpi eccedenti per l'abbondanza di palestra, bisturi e pose sexy si offrono al cannibalismo visivo del telespettatore come oggetti da divorare e prototipi da replicare.

4. La funzione nevralgica dello strumento comunicativo che dà vita al format conferma l'intuizione di McLuhan (1962) relativa alla *re-tribalizzazione* delle comunità elettroniche e, per estensione, dell'intero *corpo sociale*. Nel caso che si sta analizzando, questa tribalizzazione ingorda di immagini corporali assegna (nel caso analizzato ai seni ipertrofici di Cristina) un'identità totemica. La madre che rivelava con la propria corporeità una volontà ultraterrena individuando il corpo del Milite ignoto era protagonista di un rito sciamanico di comunione e disvelamento. Nel racconto configurazionale del reality l'artificializzazione rielabora i significati totemici degli archetipi corporali (la potenza, la fertilità, la rigenerazione) tramite corpi-sineddoche costruiti sul modello della *vetrinizzazione sociale* (Codeluppi 2007; 2009).

5. I linguaggi del corpo che il prodotto televisivo propone in forma spettacolare rispondono a una sintassi latente e producono significati, come avviene nelle pratiche mediche, nei giochi sportivi di squadra o nella danza. La configurazione della Casa stilizza e miniaturizza comportamenti individuali e condotte collettive. Dà vita a una sorta di danza dai ritmi alterni e dalle molteplici figure. Il singolare corpo di ballo non ha l'obbligo di osservare passi o eseguire figure. Deve solo restituire agli spettatori in forma estetizzata quella prosaica esistenza di ogni giorno di cui hanno diretta esperienza. L'ozio senza riposo che si consuma nella Casa si traduce così in un ammiccamento allo spettatore: anche la tua vita può essere uno spettacolo.

### Conclusioni

La narrazione per immagini e frammenti che prende forma nella Casa del *Grande Fratello* riproduce quello la sintassi comunicativa e l'economia emotiva che sottostanno agli spot televisivi commerciali o alle clip della politica pop. Comune è l'imperativo del sedurre attraverso immagini accattivanti (persino concedendosi un limitato ricorso all'ironia), evocando repertori dell'immaginario collettivo composti di simboli, forme, colori. Gli iperluoghi che fanno da cornice alle trame narrative della comunicazione istantanea, prevalentemente somatica e scarsamente verbalizzata, contribuiscono a sovrapporre oggetti e soggetti della comunicazione. Il testo della rappresentazione è in sintonia con le *micronarrazioni* della politica pop. Si tratta di piacere, di affabulare, di attrarre, di indurre simpatia: la rappresentazione del corpo è essenziale a un racconto che deve farsi costruzione di significato. La Casa del *Grande Fratello* costituisce in questa ottica una vera e propria configurazione i cui significati potranno poi essere soggettivamente elaborati e adattati dallo spettatore (Quart 2003).

La narrazione del Milite ignoto – con strumenti mediatici infinitamente più poveri – faceva ricorso a luoghi della memoria, a reminiscenze collettive saturate da significati *contrappresentistici*. Riusciva così a trasferire il racconto nello spazio sospeso della memoria collettiva, cercando di trasformare la *comunità immaginata* in una Nazione risentita e pronta a mobilitarsi. La sacralizzazione di un corpo invisibile e sconosciuto identificava un corpo di tutti: il corpo muto e dolente della Nazione. La costruzione simbolica del nazionalismo



come religione politica procedeva associando archetipi remoti, sedimentati nella memoria, a finalità di parte, ubicate nel tempo e nelle contingenze politiche.

Operazioni di sofisticata ingegneria simbolica che il presente replica entro la dimensione caleidoscopica della cultura pop. Non più il cittadino, il militante, il lavoratore, ma il consumatore, l'utente, lo spettatore sono i destinatari di questa operazione. A una narrazione controversa, in cui si confrontano diverse strategie di senso miranti a dare forma compatta a un'invenzione eroica, si oppone un racconto del frammento. Esso accompagna e asseconda la vocazione all'idolatria del corpo. Usando anche al bisogno strumenti eterodossi, negati alle Grandi Narrazioni: l'ironia, l'autoparodia, il rimando ipertestuale, il gioco d'affabulazione. Se la narrazione mitopoietica del Milite ignoto evocava nostalgicamente un passato di gloria, producendo una sorta di invenzione della tradizione, la narrazione del *Grande Fratello* è invece tutta rivolta al presente. Una liturgia *iperpresentistica* officiata da chierichetti del desiderio. Una lettura in chiave configurazionale, ispirata alla teoria di Elias, ne fa una delle possibili rappresentazioni di una civilizzazione emancipatasi, non senza contraddizioni, dall'imprinting vittoriano.



## Riferimenti Bibliografici

- Abercrombie N., Longhurst B. (1998), *Audiences. A Sociological Theory of Performance and Imagination*, London: Sage.
- Bachtin M.M. (1995), *L'opera di Rabelais e la cultura popolare. Riso, carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale*, Torino: Einaudi.
- Baudrillard J. (1995), *Della seduzione*, Milano: ES.
- Berger P.L., Luckmann T. (1966), *La realtà come costruzione sociale*, Bologna: Il Mulino, 1969.
- Bourdieu P. (1980), *Le sens pratique*, Paris: Minuit.
- Brown R.A. (2003, ed.), *The Politics of Selfhood: Bodies and Identities in Global Capitalism*, Minneapolis: University of Minnesota Press
- Carrier C. (2002), *Le champion, sa vie, sa mort. Psychanalyse de l'exploit*, Paris: Fayard.
- Castoro C. (2009), *Crash TV. Filosofia dell'odio televisivo*, Roma: Coniglio Editore.
- Charles S. (2009), *L'ipermoderno spiegato ai bambini. Lettere sulla fine del postmoderno*, Acireale-Roma: Bonanno.
- Codeluppi V. (2007), *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolizzazione degli individui e della società*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Dürr H-P. (1988), *Der Mythos vom Zivilisationprozeß. Nacktheit und Scham*, Frankfurt: Suhrkamp Verlag.
- Elias N. (1978), *La civiltà delle buone maniere*, Bologna: Il Mulino, 1982.
- Elias N. (1987), *La società degli individui*, Bologna: Il Mulino, 1990
- Elias N. (1970), *Che cos'è la sociologia?*, Torino: Rosenberg & Sellier, 1990.
- Elias N., Dunning E. (1986), *Sport e aggressività*, Bologna, Il Mulino: 1989.
- Falk P. (1985), *Corporeality and Its Fates in History*, in «Acta Sociologica», Vol. 28, n. 2.
- Farr R.M., Moscovici S. (1989, a cura di), *Rappresentazioni sociali*, Bologna: Il Mulino.
- Foucault M. (1975), *Sorvegliare e punire*, Torino: Einaudi, 1976.
- Foucault M. (1994, a cura di D. Defert, F. Ewald), *Dits et écrits, 1954-1988*, Paris: Gallimard.
- Foucault M. (1998), *Eterotopie in Archivio Foucault*, Milano: Feltrinelli, 1998.
- Goffman E. (1959), *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna: Il Mulino, 1975.
- Hebdige D. (1979), *Sottocultura. Il fascino di uno stile innaturale*, Genova: Costa & Nolan.
- Huxley A. (1932), *Il mondo nuovo e Ritorno al mondo nuovo*, Milano: Mondadori, 1991.
- Langman L. (2003), *From Subject to Citizen to Consumer: Embodiment and the Mediation of Hegemony*, in R.A. Brown (2003, ed.).
- Langman L. (2008), *Punk, Porn and Resistance. Carnivalization and the Body in Popular Culture*, in «Current Sociology», vol. 56, n.4.
- Levy P. (1994), *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano: Feltrinelli, 1996.
- Lipovetsky G. (2004), *Les temps hypermodernes*, Paris: Grasset.
- Lytard J-F. (1979), *La condizione postmoderna*, Milano: Feltrinelli, 1998.
- Marcuse H. (1964), *L'uomo a una dimensione*, Torino: Einaudi, 1967.
- Mazzoleni G., Sfardini A. (2009), *Politica pop*, Bologna: Il Mulino.
- McLuhan M. (1962), *La galassia Gutenberg*, Roma, Armando, 1976.
- McLuhan M. (1964), *Gli strumenti del comunicare*, Milano: Il Saggiatore, 2008.
- Orwell G. (1949), *1984*, Milano: Mondadori, 2000.
- Porro N. (2008), *La sportivizzazione della salute*, in N. Porro, S. Raimondo (2008).

- Porro N. (2009), *Il corpo della Nazione. Mito politico e immaginario nazionalistico nella narrazione del Milite ignoto*, in «Rivista trimestrale di Scienza dell'Amministrazione», LIII, n.2.
- Porro N. (2010), *Corpi e immaginario. Memoria, seduzione e potere dal Milite ignoto al Grande Fratello*, Acireale-Roma: Bonanno.
- Porro N., Raimondo S. (2008), *Sport e salute*, Milano: Franco Angeli.
- Postman N. (1985), *Divertirsi da morire*, Venezia: Marsilio, 2002.
- Pronger B. (2002), *Body Fascism: salvation in the technology of physical fitness*, Toronto: University of Toronto Press.
- Quart A. (2003), *Generazione@*, Milano: Sperling & Kupfer.
- Ritzer G. (2000), *La religione dei consumi. Cattedrali, pellegrinaggi e riti dell'iperconsumismo*, Bologna: Il Mulino.
- Shilling C. (1993), *The Body and Social Theory*, London: Sage.
- Simmel G. (1909), *La civetteria*, in G. Simmel (1895-1911).
- Simmel G. (1895-1918), *La moda e altri saggi di cultura filosofica*, Milano: Longanesi, 1985.
- Simmel G. (1890-1918), *Filosofia dell'amore*, Roma: Donzelli, 2001.
- Turner V. (1982), *Dal rito al teatro*, Bologna: Il Mulino, 1986.