

LA RIVISTA DEL MENSIA ITALIA

Stufi di fare i conti con la realtà? In questo numero ci avventureremo tra chimere, sogni, incubi, miraggi, mondi fantastici, situazioni ipotetiche e voli pindarici, per scoprire tutto ciò che il cervello umano è in grado di dare alla luce. D'altra parte, come affermava Cartesio: "La ragione è nulla senza l'immaginazione".

L'IMMAGINAZIONE

N°8

-

2022



**MENSA**  
ITALIA  
THE HIGH I.Q. SOCIETY

N° 8

-  
2022



**Trittico del Giardino  
delle delizie**  
di Hieronymus Bosch.

Caporedattore: Gaspare Bitetto  
Coordinatore interno: Michele Frisia  
Direzione artistica: Manuel Cuni  
Inserimento testi: Andrea Vessi  
Revisione: Stefania Pezzoli,  
Sergio Sartor  
Coordinamento: Marta Giangreco  
Data di pubblicazione: 23.03.2022

Cari amici e amiche,  
siamo all'ottavo numero di  
questa nostra rivista digitale  
che, come espressione del  
Mensa Italia, intende offrire uno  
spunto di riflessione e di analisi  
attraverso voci, sensibilità e punti  
di vista molteplici, coinvolgendo  
nella scrittura - oltre ai Soci -  
penne di nostra stima.

Questa volta, speriamo di  
dedicare un quid originale al tema  
dell'immaginazione, perché,  
come dice Cartesio, *la ragione è  
nulla senza l'immaginazione.*

Buona lettura!  
Manuel Cuni  
*Presidente Mensa Italia*



**MENSA**  
ITALIA

INDICE

MIRANDA PISIONE  
**LA MAPPA SEGRETA  
DELLA FELICITÀ**

PAG 4

ALESSIO PETROLINO  
**L'IMMAGINAZIONE  
TANGIBILE**

PAG 8

ALESSIA MARTALÒ  
**IMMAGINARE NUOVI  
MONDI**

PAG 12

ALESSANDRO MANTINI  
**L'IMMAGINAZIONE  
AL POTERE**

PAG 15

ALBERTO VIOTTO  
**LE FRONTIERE  
DELL'IMMAGINAZIONE**

PAG 18

ARMANDO TOSCANO  
**IL FALSO MITO DEL  
CERVELLO DESTRO**

PAG 21

DANIELA R. GIUSTI  
**ALICE NEL PAESE DEI  
DISTURBI PSICHICI**

PAG 24

ALESSANDRO GORI  
**IL PROBLEMA  
DELL'IMMAGINAZIONE**

PAG 27

LAURA SERATONI  
**AL BAR SPORT CON ALICE,  
DOROTHY E PETER**

PAG 30

SAVERIO RAIMONDO  
**PARLARNE TRA AMICI.  
IMMAGINARI.**

PAG 33

CLAUDIO SABELLI FIORETTI  
**ALL'IMMAGINAZIONE NON  
SI COMANDA**

PAG 35

MATTIA SACCHI  
**QUANDO L'IMMAGINAZIONE  
VA IN LOCKDOWN**

PAG 37

LORENZO SCOLES  
**IMMAGINI, IMMAGINARIO E  
IMMAGINAZIONE**

PAG 40

GASPARE BITETTO  
**UNA STORIA VERA**

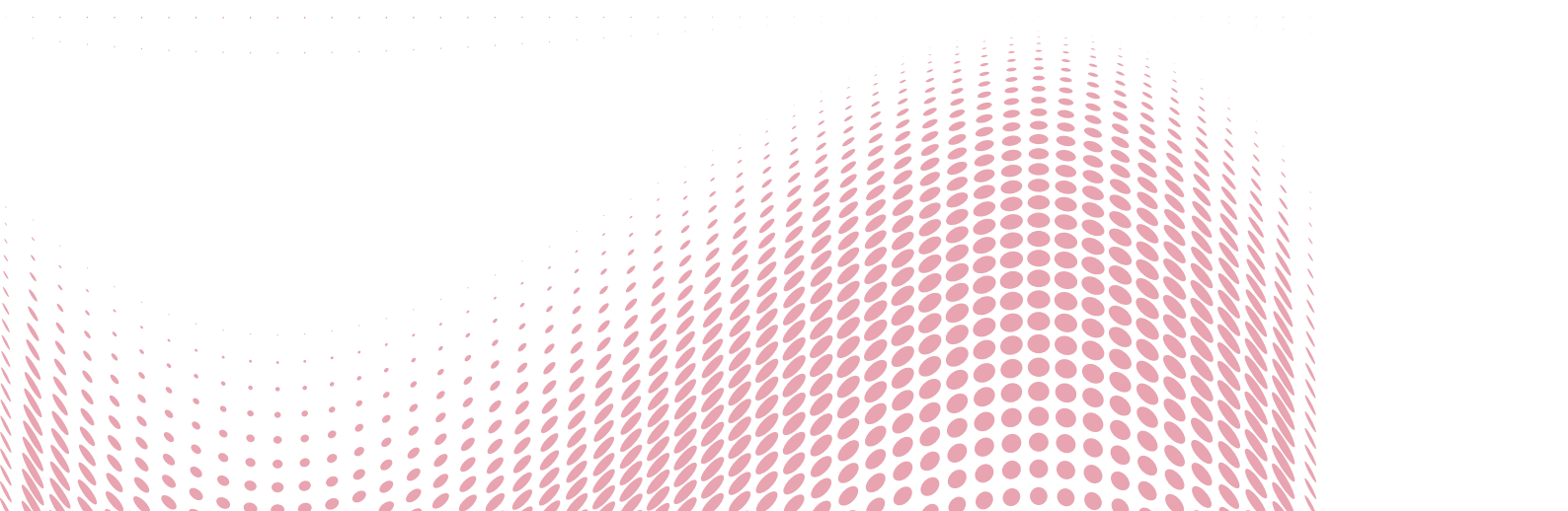
PAG 44

JOSHUA HELD  
**SPAZIO  
ALL'IMMAGINAZIONE**

PAG 48

ALBERTA SESTITO  
**QUADRATO LATINO  
ED ECCESSO DI ZERO**

PAG 50



**MIRANDA PISONE**Sceneggiatrice, editor, docente. Autrice di "L'Eroe Tematico"  
e "Protagoniste", monologhi per attrici riadattati dalle serie tv.

# LA MAPPA SEGRETA DELLA FELICITÀ

Un antichissimo simbolo criptico può favorire  
l'immaginazione e la creatività autoriale.



Il vocabolario Treccani online definisce l'immaginazione come "particolare forma di pensiero, che non segue regole fisse né legami logici, ma si presenta come riproduzione ed elaborazione libera del contenuto di un'esperienza sensoriale, legata a un determinato stato affettivo e, spesso, orientata attorno a un tema fisso, può dar luogo a una attività di tipo sognante (come nei cosiddetti «sogni a occhi aperti»), oppure a creazioni armoniose con contenuto artistico o anche, con un meccanismo che si riallaccia all'intuizione, a conclusioni ricche di contenuto pratico; con definizione più generica, la facoltà di formare le immagini, di elaborarle, svilupparle e anche deformarle, presentandosi in ogni caso come potenza creatrice". Molte parole che, pur non riuscendo a spiegare le dinamiche misteriose del processo creativo, ne rivelano un fattore fondamentale:

**l'immaginazione non è la realtà, ma proviene dal reale. È visione personale e unica che rielabora i confini del proprio patrimonio culturale e percettivo, collega idee spesso distanti tra loro formulando un nuovo concetto di realtà inventata, una libera rappresentazione mentale del vissuto, senza la necessità di trovare un riscontro concreto fuori di sé.**

Un cavallo è un mammifero, il grifone è un tipo di aquila. Frutto dell'immagi-

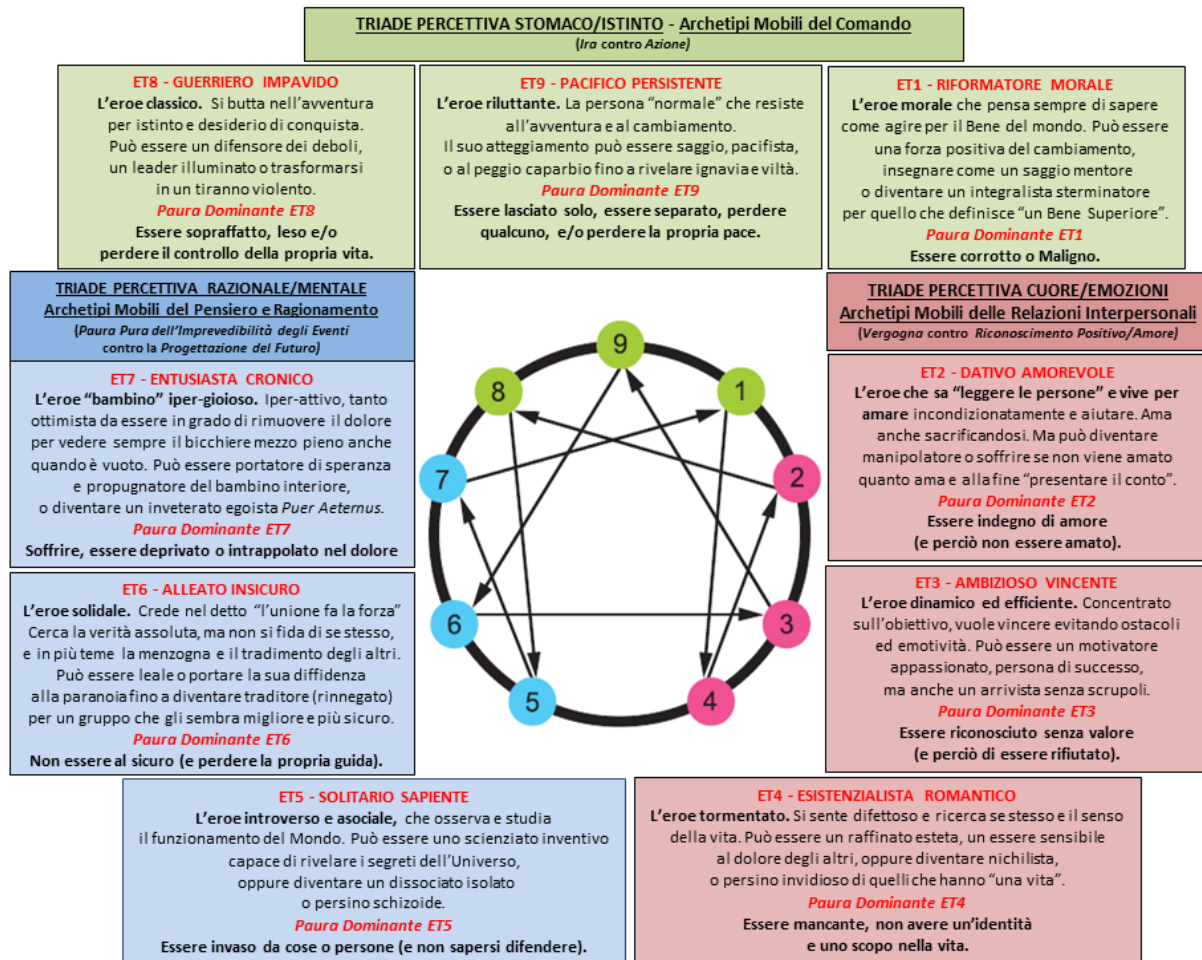
nazione è l'ippogrifo, la creatura alata raccontata nell'*Orlando furioso* di Ludovico Ariosto, originata dall'incrocio tra i due animali, che mantiene testa, ali, zampe anteriori del rapace, mentre il resto del corpo è equino. Il surrealista René Magritte nel suo celebre dipinto del 1929 *La Trahison des images* ("Il tradimento delle immagini") raffigura una pipa, ma sotto l'immagine si preoccupa di scrivere un avvertimento: «*Ceci n'est pas une pipe*», visto che di fatto «Questa non è una pipa», piuttosto è la rappresentazione del concetto dell'autore di una pipa. Nella famosa *pièce* di Luigi Pirandello, i "Sei personaggi in cerca di autore" emergono dal buio promettendo al regista di avere una storia da raccontare, quella autenticamente vissuta da loro, che a loro avviso risulterà di gran lunga più interessante di quella che lo stesso regista vuole mettere in scena. Ma non è esattamente così. I sei personaggi non posseggono una storia, sono solo frammenti, frazioni di umanità che hanno bisogno di essere inseriti in una vicenda inventata dall'autore di cui vanno in cerca, perché possano finalmente essere riconosciuti ed emerga il loro profondo e universale significato.

Forse questo è il motivo per cui, accanto alle storie di eroi realmente vissuti, ci attraggono le storie di eroi immaginari, quando vengono raccontati in modo che la loro umanità ci raggiunga, coinvolgendoci nelle loro avventure e nei loro drammi. Allora con vera partecipazione empatizziamo con i loro problemi, ci connettiamo alle loro emozioni e alle loro paure più profonde proprio mentre si trovano davanti a grandi difficoltà e conflitti che li obbligano a confrontarsi col loro destino. Ma da dove nascono questi grandi

personaggi? Di certo dal mondo che circonda l'autore – la realtà è, però, disordinata, ingestibile e difficile da mettere a fuoco soprattutto se la si sta vivendo, mentre la sua rappresentazione artistica, per risultare fruibile, deve essere ordinata, progressiva ed emozionante.

Per organizzare le loro storie immaginate, gli autori spesso si affidano ad archetipi come ad esempio il Guerriero, il Mentore, l'Amante, ecc...: figure universalmente riconoscibili, ma che di contro sono spesso sacrificate al loro ruolo, statiche a livello psicologico. A questo proposito si può cercare aiuto nell'*Enneagramma delle personalità*, struttura di origine antichissima, successivamente elaborata nel corso dei secoli e finalmente sintetizzata nella figura di un cerchio sulla cui circonferenza sono disegnati nove punti uniti da linee secondo un preciso schema (dal greco *ennea*, nove, e *gramma*, disegno). Tale schema è in realtà una singolare mappa concettuale che cataloga il genere umano ordinatamente e progressivamente: i nove punti rappresentano nove differenti tipologie di personalità archetipali, universali e riconoscibili, e le linee le connessioni tra i vari tipi e le possibili varianti strutturali e/o temporanee che danno sorprendentemente atto delle dinamiche complesse che appartengono realmente al variegato animo umano. Pertanto nel sistema "Eroe Tematico" – da me elaborato e dedicato specificatamente all'analisi di opere e audiovisivi e alla scrittura creativa – le nove tipologie vengono denominate *Archetipi Mobili* e gli infiniti personaggi che se ne possono derivare vengono definiti *Eroi Tematici (ET)*. Il segreto sta nell'individuare, per ognuno di questi





particolari archetipi, una specifica paura nata nell'infanzia e legata alla propria sopravvivenza. Questa *paura* è definita *dominante* poiché si connatura a livello inconscio, è ineludibile, controlla il personaggio, filtrandone sia la *visione del mondo*, che i pensieri e le decisioni. La *Paura Dominante*, nata come concetto dall'osservazione degli individui reali, è la motivazione psicologica di tutti i comportamenti e le azioni, anche contraddittorie, del personaggio, che risultano comprensibili e coerenti proprio in quanto risultanza di inconsapevoli reazioni difensive a quella costante minaccia.

I nove *Archetipi Mobili*, in relazione al loro modo specifico di interagire con se stessi e con il mondo, secondo la loro funzione e il sistema percettivo

che hanno sviluppato e privilegiato fin dall'infanzia, sono suddivisi in tre gruppi detti *Triadi Percettive*. Questo permette di differenziare personaggi che rispondono all'istinto e risultano orientati al *comando*, da quelli guidati dal *cuore* e dalle *emozioni*, votati alle *relazioni interpersonali* e da quelli *razionali* particolarmente abili nel *pensiero* e nel *ragionamento*. Tuttavia la dinamica di una sola triade è palesemente limitante.

Sappiamo per esperienza che anche se ci sono persone e personaggi che sistematicamente "agiscono prima di pensare", altri che "pensano solo con il cuore", e altri ancora che "sono solo cervello", un individuo realizzato è in grado di scegliere, non è sempre succube delle proprie dinamiche. E qui ci vengono in aiuto le linee/frecce

che uniscono i punti nello schema dell'Enneagramma e che nascondono un altro straordinario segreto. Si tratta di un albero decisionale che racchiude il percorso delle specifiche dinamiche di ogni Archetipo Mobile verso il raggiungimento della felicità, intesa come eudemonia, ovvero ciò che per gli antichi greci era il fine naturale della vita umana quando dedicata al bene.

**La felicità per gli antichi era un affare serio, si trattava della ricerca del vero sé maturo e realizzato. Socrate affermava che "una vita senza ricerca, non una è vita umana", e lo scopo di questa ricerca**

**non è solo quello di “venire in chiaro a se stesso”, ma anche di rendere l’uomo giusto e solidale con gli altri, sviluppando la propria empatia.**

A Delfi, sul frontone del tempio dedicato ad Apollo, dio del Sole e della luce, campeggiava la scritta: “Uomo, conosci te stesso e conoscerai l’Universo e gli Dei”. Questo monito indica la grande importanza che veniva data alla conoscenza, accettazione ed evoluzione positiva della propria personalità.

Si tratta di potenti dinamiche universali riscontrabili anche nei migliori personaggi letterari, cinematografici e serie televisive, da Omero a Manzoni, da S. Spielberg a J. Champion, che possiamo a nostra volta rintracciare nello schema dell’*Eroe Tematico*. Prendiamo ad esempio l’ET8, il *Guerriero Impavido*, uomo/donna d’azione che fatica a tenere a bada la propria irruenza e tende all’azione piuttosto che al ragionamento, dimostrandosi anche poco abile nelle dinamiche del cuore. Nello schema dell’Enneagramma il numero 8 è collegato da due frecce al 2 e al 5. In corrispondenza dei numeri vengono anche riportati gli atteggiamenti negativi e quelli positivi dei due Eroi Tematici, ET5 *Solitario Sapiente* ed ET2 *Dativo Amorevole*. In questo modo lo schema ci indica anche i comportamenti negativi che proprio il personaggio ET8 usa in modo sbagliato quando si trova a dover fronteggiare problemi riguardanti cuore e pensiero, ma ci suggerisce anche quelli positivi che invece tale personaggio dovrebbe apprendere e usare per essere felice

e realizzato. Riconosciamo queste dinamiche nella storia dell’ET8 Achille nell’*Iliade*. Quando l’eroe è manifestamente colpito nella sua *Paura Dominante*, ovvero viene sopraffatto dal re Agamennone che gli porta la schiava Briseide, l’impetuoso Achille è furente, ma non reagisce, anzi mutuando le peggiori dinamiche dell’ET5 *Solitario Sapiente*, si dissocia, si isola nella sua tenda rifiutando il suo ruolo di comandante combattente. Achille è poco sensibile, vuole essere il più forte, non vuole sentirsi vulnerabile, perciò ha anche problemi con l’espressione dell’amore generoso incondizionato e con la magnanimità di matrice ET2 *Dativo Amorevole*. In fondo l’ET8 è sì sensuale, ma non si dà mai veramente e, per ottenere ciò che vuole, tende a essere manipolativo. Quando l’inseparabile Patroclo, combattendo al suo posto in battaglia, viene ucciso, Achille, incapace di empatia e con la mente obnubilata, si vendica attuando un terribile massacro, rifiutandosi persino di restituire il corpo del nemico ucciso in duello, Ettore, alla sua famiglia secondo i dettami di una sacra usanza. Tuttavia di fronte alle preghiere e alle lacrime dell’anziano padre del morto, Achille usa saggiamente il cervello e si ritrova anche il cuore al posto giusto: mentre prova compassione diventa magnanimo e onorevolmente restituisce le spoglie del nemico, perché abbiano degna sepoltura. Ritroviamo la stessa dinamica di isolamento nell’Innominato manzoniano. Intenzionato ad aiutare a soddisfare le brame del signorotto locale, ai danni della giovane Lucia, il temibile *villain*, isolatosi da tempo nel suo castello per una crisi esistenziale, nottetempo è combattuto, riflette e prova pietà e, alla fine, invece di consegnare la vittima desi-

gnata nelle mani di un bruto, decide di salvarla.

Ma non tutte le storie finiscono bene. Come accade agli esseri umani nella realtà, non tutti i personaggi di fronte alle difficoltà riescono a cambiare in modo positivo. Il percorso dell’Eroe può terminare con il rifiuto o l’incapacità a confrontarsi e superare, dopo quelle fisiche, le reali difficoltà subisce.

Nel film *Scarface*, interpretato da uno straordinario Al Pacino, Tony Montana, piccolo malvivente cubano approdato in America, diventa velocemente un grande delinquente, ma il prezzo da pagare è alto: diffidare di tutto e di tutti temendo il tradimento. Incapace di empatia e ragionamento lucido, Tony si difende isolandosi, ma la solitudine non lo guarisce, invece intensifica la paranoia che lo porta ad allontanare, o peggio a uccidere, a uno a uno tutti i suoi amici e sottoposti al primo sospetto di infedeltà. E alla fine finisce per trucidare a sangue freddo persino sua sorella e il migliore amico che credeva fossero in combutta per tradirlo, mentre invece si erano sposati e volevano fargli una sorpresa.

**Concludendo possiamo affermare che un disegno vecchio di oltre 2500 anni fa in realtà ha ancora tanto da dire, non solo a chi si occupa di creatività, ma anche a tutti noi come esseri umani.**

**ALESSIO PETROLINO**

Ingegnere per sbaglio, scrittore per passione. Si innamora del cinema dopo aver visto da bambino Barry Lyndon. Socio Mensa.

# L'IMMAGINA- ZIONE TANGIBILE

I tecnici della fabbrica dei sogni







Spesso il primo scoglio da superare nello scrivere un articolo è trovare un buon attacco, qualcosa che dia allo scrittore e soprattutto al lettore la voglia di continuare a leggere. Questo perché, nonostante lo sviluppo dell'articolo sia ben chiaro in mente, è necessario trovare quel quid che fin dall'inizio colpisca e attragga l'attenzione.

**Ma mentre lo scrittore ha dalla sua l'immaginazione del lettore (il software più potente mai concepito per rendere qualcosa tangibile) lo scenografo si trova davanti un lavoro molto più arduo.**

E mentre con poche righe è possibile accendere il più performante computer mai esistito, davanti all'artista di scena si prospettano solo due opzioni: affascinare o annoiare. Infatti il *production designer*, termine senza dubbio più adeguato alle caratteristiche e alle responsabilità di questa figura, deve accedere alle proprie esperienze, ai ricordi, alle visioni e impressio-

ni che, una volta rese sullo schermo, diventino universali, capaci cioè di colpire, seppur in maniera diversa, la maggioranza del pubblico.

Ma a volte, specialmente se un'opera è tratta da una sceneggiatura originale, indipendentemente dal fatto che la storia sia ambientata in città o nel cratere di un vulcano, a Narnia o su Arrakis, nell'antica Roma o diecimila anni nel futuro, il product designer ha il compito di immaginare da zero un mondo e di renderlo plausibile. E se, ad esempio, nei libri di Philip K. Dick o di William Gibson le descrizioni di alcune tecnologie sono spesso accennate, in altri casi ci si troverà a scontrarsi con le immagini, i colori e le sensazioni che si sono formate nella mente del singolo durante la lettura.

La professione del product designer diventa quindi cruciale, ancor più della colonna sonora (che spesso per scelte stilistiche è assente) e della recitazione dei protagonisti. Un ruolo nel quale la sensibilità artistica e la preparazione nell'affrontare varie ambientazioni (nel passato e nel futuro) sono un punto cardine, soprattutto perché il pubblico è diventato sempre più smaliziato e il

product designer deve prevederne, se non addirittura crearne, le attese: ad esempio, una Dott.ssa Louise Banks che nel convincente *Arrival* si ritrovasse a parlare con alieni eptapodi in una nave spaziale piena di lucine intermittenti e leve messe a caso (per intenderci, come la totalità delle astronavi cinematografiche tra gli anni sessanta e ottanta) sarebbe, secondo l'estetica attuale, poco credibile e ridicola, con il solo risultato di distrarci dalla storia. Ed è quindi con un misto di ingegneria e arte che questa figura chiave della cinematografia prepara il mondo che riempirà i nostri occhi per qualche ora o, nel caso delle serie per il piccolo schermo, per diversi mesi. E se è vero che nella maggior parte dei casi non serve immaginare un mondo, è però fondamentale reinventare quello attuale. Fateci caso, in tutte le opere cinematografiche moderne la scenografia è più reale del reale: strade rattoppate come se fossero percorse da decenni, mobili consumati dall'uso ma mai inutilizzabili, ambienti fatiscenti al punto giusto o, a seconda delle necessità della storia, eleganti ma con una punta di kitsch. Ma tutte in maniera diversa dalla realtà. Questo perché si deve giocare sul filo, ovvero si devono prendere



elementi reali e condarli con qualcosa di diverso e speciale, quel tanto che basta per mantenere lo spettatore incollato allo schermo, senza esagerare. È un incastro sottile che deve essere per forza di cose invisibile, un'alchimia immaginativa dove *product designer* e *art director*, in collaborazione con i *set decorator*, si sforzano di sollevarci quel tanto che basta dalla realtà per farci entrare consapevolmente in un mondo di finzione. Lo spettatore infatti deve notare i particolari senza porvi attenzione, deve guardare senza vedere realmente. Come nella realtà, dove spesso quello che cerchiamo è sotto il nostro naso ma abilmente nascosto nello sfondo. Nel nostro caso, invece, è perché stiamo guardando il prodotto dell'immaginazione di altri nostri simili. Come nel magnifico *Barry Lyndon* di Kubrick dove, non avendo a disposizione riprese del diciottesimo secolo, il reparto scenografia dovette immaginare la vita nelle case, nelle caserme,

nelle locande e nei palazzi basandosi su dipinti, illustrazioni e canzoni popolari. Ovviamente, essendo il '700 privo di luce elettrica, anche le scenografie erano illuminate quasi esclusivamente da candelieri e candelabri e la luce naturale era "gestita" per ricreare scorci pittorici del barocco, successivamente catturati dalle macchine da presa più sensibili dell'epoca, costruite su specifiche dello stesso Kubrick per il film. Ecco quindi che l'immaginazione diventa strumento per rendere l'insieme di fotogrammi raccolti dal passato un filmato di quegli anni, reale quanto basta per introdurre i protagonisti e la storia.

Ma il lavoro del reparto scenografico non si limita a ricostruire materialmente il reale. Sempre più spesso si deve costruire immaterialmente la realtà, ovvero fornire dettagli e progetti per ricreare qualcosa in computer grafica. E la maggior parte dei film moderni fan-

no ampio uso di questa tecnica. Come *The Wolf of Wall Street* di Scorsese dove, tra le tante scenografie virtuali, l'intera architettura di una villa è stata ricostruita per renderla più sfarzosa o un parco inglese è stato semplicemente reso più British. Ma forse la difficoltà maggiore si ha quando il set è completamente vuoto. Infatti in *Avatar* di James Cameron il product designer Kim Sinclair dovette realmente immaginare e costruire un mondo. Mentre il film veniva ripreso dal vivo con attori coperti di marker (per essere successivamente inseriti nelle scene), sullo schermo di controllo James Cameron poteva vedere gli attori muoversi all'interno delle scenografie rese in computer grafica. Sinclair, che vinse l'Oscar proprio per il suo lavoro in *Avatar*, si occupò anche del design dei set fisici (come le basi militari sul pianeta Pandora e i laboratori scientifici) e arrivò a un livello di dettaglio tale da rendere credibili anche le strumentazioni degli elicotteri da guerra.

In qualche caso però il lavoro degli artisti di scena deve essere così perfetto da diventare quasi protagonista. È il caso dei film di Wes Anderson, dove la decorazione del set è quasi maniacale ma gli edifici sono completamente immaginari e impossibili da realizzare nella realtà, come la "Casa fermaporta" o la stessa sede del French Dispatch, per non parlare della funivia del Grand Budapest Hotel. Eppure, anche nel colorato e preciso cinema di Anderson, subito dopo lo shock iniziale la scena si integra perfettamente con la storia, gli attori con gli ambienti e la colonna sonora con le peculiari panoramiche sulla scenografia.



**Perché l'obiettivo è fare di tutto affinché non si noti nulla, ovvero che l'effetto sia, al netto della sospensione dell'incredulità, così plausibile da passare in secondo piano. Un po' come un buon basso in un pezzo jazz, se non si sente vuol dire che c'è, ma se manca se ne accorgono tutti.**



**ALESSIA MARTALÒ**

Binge watcher seriale, divisa tra casa, libri, giochi da tavolo e fogli di giornale. Socia Mensa.

# IMMAGINARE NUOVI MONDI

I videogiochi ci stanno provando, con risultati alterni.





L'immaginazione è una forma di pensiero che caratterizza l'intera umanità. Jung individua il pensiero logico, improntato alla razionalità, alla sistematicità e alla coerenza, e il pensiero per immagini, tipico di quando ci lasciamo andare ai ricordi, alle sensazioni, ai desideri.

Quando il pensiero per immagini è orientato al futuro, parliamo di fantasie, aspettative, pensiero utopico, sogni a occhi aperti, pensiero prospettico. Il futuro è estremamente rilevante per l'essere umano: è legato a ciò che ci aspettiamo possa accadere, a ciò che desideriamo accada a noi e ai nostri cari e, infine, a ciò che temiamo possa succedere.

**Il futuro è associato alle nostre speranze, ma anche alle nostre paure dell'ignoto e, al tempo stesso, al nostro bisogno di fissare degli obiettivi e saperli, in qualche momento, raggiunti.**

Nel calderone del pensiero per immagini orientato al futuro e al possibile c'è di tutto. Dai sogni ad occhi aperti, che ci permettono di evadere dalla realtà e dalla quotidianità, al pensiero utopico, che parte da una critica verso la realtà attuale e si prefigge di modificarla. Dalle fantasie sul futuro, positive o negative, legate ai nostri desideri o ai nostri timori, alle aspettative sul futuro, che ci consentono di effettuare una previsione su eventi e stati in procinto di accadere e su come potrebbe essere il nostro stato emotivo al raggiungimento di quel determinato risultato.

Il pensiero utopico racchiude al suo interno varie forme. L'utopia vera e propria, forse la più nota, fa riferimento a un luogo che non esiste ma che viene proposto, per diverse ragioni, come ideale, come un modello che è opportuno realizzare. La distopia, al contrario, è una rappresentazione del futuro caratterizzata da risvolti negativi. L'ucronia, infine, ci porta a immaginare mondi e universi alternativi, a ipotizzare cosa sarebbe successo se un dato evento non fosse accaduto.

È facile dedurre che le diverse forme del pensiero per immagini orientato al futuro si differenziano per alcuni elementi decisivi: la finalità dello sforzo immaginativo, la credibilità e verosimiglianza del mondo immaginato, e infine quello che accade dopo (è presente un orientamento all'azione o piuttosto un passivo accettare gli eventi?).

**Il tema dell'immaginare il futuro è molto caro alla narrativa e all'intrattenimento in generale.**

La letteratura, il cinema, la musica e l'arte in ogni sua forma si soffermano molto spesso sulla tematica della rappresentazione di un mondo, un universo, una società del futuro, spaziando tra utopie (*Wayward pines*, *Bioshock*, *Snowpiercer*, *Star Trek*), distopie (*I figli degli uomini*, *Black mirror*, 1984) e ucronie (*L'uomo nell'alto castello*, *Bastardi senza gloria*, *C'era una volta... a Hollywood*).

*Bioshock* è particolarmente interessante: si tratta di un videogioco ambientato negli anni Sessanta, in cui il protagonista scopre la città sommersa di Rapture, nata venti anni prima come tentativo di accogliere le persone più

intelligenti del pianeta, finalmente libere dalle oppressioni e dalle regole morali del 'mondo di sopra'. In breve tempo, però, l'utopia diventa distopia: aumentano le disuguaglianze tra le persone, la società si sgretola e le classi più povere tentano una rivolta.

**C'è poi un ampio filone di videogiochi che provano a immaginare un mondo migliore, per salvare l'umanità dal cambiamento climatico e dalle sue conseguenze.**

Il progetto "To The Last Tree Standing" prevede, all'interno di *Minecraft*, una ricostruzione in scala 1:1 di quel che rimane della foresta di Bialowieza, come tentativo di sensibilizzare le nuove generazioni sul tema della deforestazione.

**La domanda più importante diventa quindi: i videogiochi sono in grado di stimolare l'azione, o quantomeno la riflessione e il pensiero critico, in chi ne fruisce?**

Il libro *Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world* di Jane McGonigal prova a rispondere a questa (complessa) domanda. Secondo l'autrice, i videogiochi hanno il potere di migliorare il nostro approccio a determinati problemi e questioni. E dunque possono effettivamente contribuire a cambiare il mondo.

In *Civilization*, ad esempio, il giocatore ha il potere di decidere e controllare l'universo che crea. Ha la possibilità di scegliere se esplorare il mondo, avviare battaglie e guerre con le popolazioni vicine o al contrario optare per le vie diplomatiche. Può distruggere tutte le altre civiltà oppure inviare i coloni sul sistema solare di Alfa Centauri.

**I giochi strategici e gestionali di questo tipo aiuterebbero dunque a sviluppare le nostre capacità di immaginazione di nuovi mondi, possibilmente migliori, avendo la facoltà di intervenire direttamente su essi e verificandone immediatamente gli effetti prodotti.**

Le premesse sono simili – ma con diverse ambientazioni – in *Universe at war* e *Age of empires*. In questi videogiochi è possibile fare i conti con la finitezza delle risorse e soprattutto ragionare sulla correlazione tra potenziale economico e impatto ambientale. Il ruolo didattico dei videogiochi è evidente anche in *ECO*, gioco on line e collaborativo il cui obiettivo finale è implementare una tecnologia in grado di fermare un meteorite in rotta di collisione con il nostro pianeta. Il progetto "Ecowarriors" nasce con il preciso obiettivo di 'diffondere, con metodi accattivanti e moderni, tra i giovani delle nuove generazioni, i concetti cardine dell'educazione ambientale contemporanea alla luce della difficile situazione che l'Umanità, proprio in questo campo, dovrà affrontare nei prossimi decenni'. L'obiettivo qui è salvare il pianeta utilizzando energie alternative.

*Nuclear power plant simulation* permette di gestire una centrale nucleare, evitando la fusione del nocciolo. In *BBC climate change* occorre dialogare con le nazioni e prendere importanti decisioni sull'uso delle risorse per contrastare i cambiamenti climatici. E l'elenco potrebbe continuare ancora. È possibile che effettivamente i videogiochi, grazie alle loro capacità immersive, possano contribuire a stimolare nuovi comportamenti virtuosi che partano dal basso? Le nostre scelte nel mondo virtuale, e in ambienti ludici, possono aiutare ad aumentare la consapevolezza riguardo a ciò che ci circonda?

Mai come in questo caso sarà il tempo a darci una risposta.



**ALESSANDRO MANTINI**

Manager del reporting di sostenibilità.  
Divulgatore dei temi dell'economia civile. Socio Mensa.

# L'IMMAGI- NAZIONE AL POTERE

Leadership, volontà e libertà.





*You may say I'm a dreamer  
But I'm not the only one  
I hope someday you'll join us  
And the world will be as one*  
**John Lennon – "Imagine"**

**La leadership richiede immaginazione.** Un leader, qualunque leader, deve anzitutto avere una visione del futuro, per poi condividerla, comunicarla, e guidare le persone verso la sua realizzazione. Ma, prima ancora, deve essere capace di creare quella visione, di immaginarla, di progettarela. Nell'etimologia stessa del verbo "**progettare**" troviamo il concetto di **proiezione**, in un futuro più o meno lontano, di qualcosa che oggi non esiste, ma che potrebbe esistere domani.

Questo, però, a patto di volerlo. **Immaginazione e volontà** rappresentano due facce della stessa moneta. Senza volontà anche l'immaginazione più fervida e più fuori dagli schemi rimarrebbe relegata nel limbo delle ipotesi e, più tardi, dei rimpianti. Così come, specularmente, anche la volontà più ferrea, se non correttamente indirizzata e incanalata, non sarebbe capace di produrre un cambiamento radicale ed epocale, che possa in qualche modo lasciare un segno e permettere di distinguere un "prima" ed un "dopo" nell'agire degli esseri umani.

Già a partire dal IV secolo a.C., Aristotele aveva analizzato il concetto di "**fantasia**", **vista come lo strumento dell'immaginazione**. Per il filosofo greco, una persona fantasiosa riusciva a immaginare, a porre di fronte a sé situazioni, persone e cose che erano presenti solo nella sua mente. Ed era sempre grazie alla fantasia che quella stessa persona poteva richiamare alla



mente non soltanto immagini, ma anche odori, sapori, suoni, perfino le percezioni tattili.

L'immaginazione, in questo senso, è come **una specie di macchina del tempo** che ci consente di esplorare in modo vivido e dettagliato scenari futuri e futuribili, al di là della loro possibilità di realizzazione. Come una specie di Dr. Strange, il leader immaginifico riesce a intravedere tutti (o quasi) gli esiti possibili delle sue azioni, a strutturare completamente l'albero del gioco che sta giocando e a prendere la decisione che avrà l'esito per lui migliore.

Allo stesso tempo però, l'immaginazione è anche **un mezzo formidabile per ridare vita al passato**, per riviverlo e per ricordarlo nei suoi dettagli più reconditi: uno strumento di memoria che passa attraverso l'esperienza e l'esercizio dei sensi.

Passato e futuro si compenetrano dunque attraverso l'immaginazione, che trae materiale dal primo per costruire il secondo. È grazie a questa interdipendenza che anche **la consapevolezza**

**dei propri errori** diventa per il leader momento di crescita ed apprendimento. Un leader che riflette sui propri errori, che fa memoria dei propri sbagli, è capace di immaginare e di anticipare gli stessi errori che si riproporranno in futuro. E molto probabilmente riuscirà ad evitarli.

L'immaginazione è **potenza evocativa**, che ci permette di dare forma e sostanza alle righe di un libro, ai suoni di un racconto, alle vignette di un fumetto, prodotti a loro volta dall'immaginazione di uno scrittore, di un cantastorie, di un disegnatore. Universi che si compenetrano e si contaminano vicendevolmente attraverso l'uso dei sensi, che a loro volta vengono stimolati dalle immagini, dai suoni, dalle parole scritte e recitate. Parole, suoni e immagini che diventano memoria e patrimonio delle comunità e dei loro leader che le creano e le custodiscono.

Per essere dei bravi leader bisogna quindi essere capaci di immaginare ma anche di **condividere il proprio universo immaginifico** con gli altri.



E per far sì che ciò accada, è necessario però che a loro volta anche gli altri siano capaci di comprendere quell'universo attraverso la propria immaginazione. Una comunità incapace di immaginare è una comunità che ha smesso di sperare in un futuro diverso dal presente. È una comunità che non riesce ad individuare delle vie d'uscita e che lascia ad altri la soluzione dei propri problemi. Persone con maggiore immaginazione che diventano leader e che poi, improvvisamente (e quasi inspiegabilmente), si scoprono dittatori.

**Immaginazione e volontà dunque, ma anche libertà.** Solo chi è libero dai propri e altrui condizionamenti mentali è in grado di sviluppare la capacità di immaginare, che vive di paradossi, di cose fuori dal comune, di idee strampalate, impossibili, inopportune, talvolta perfino illecite e immorali. Perlomeno rispetto alla percezione del tempo in cui vengono partorite. Galileo avrebbe potuto immaginare le sue teorie scientifiche se si fosse attenuto ai dettami della Chiesa del XVII secolo?



E allo stesso modo, potremmo noi pensare di cambiare il presente ragionando con gli strumenti e i vincoli del passato?

**Essere capaci di immaginare significa essere capaci di accettare ciò che per molti non è ancora reale.**

Significa credere nell'incredibile. E fare in modo che anche gli altri intorno a noi siano capaci di farlo. Così che quello che all'inizio era un sogno possa diventare un'idea e, infine, una realtà. Senza immaginazione, le idee rischiano di trasformarsi in pericolose ideologie, e la libertà nell'illusione di essere liberi: una prigionia dalla quale anche la volontà più tenace farebbe fatica ad uscire.



**ALBERTO VIOTTO**

Antispecialista. Socio Mensa.

# LE FRONTIERE DELL'IMMAGINA- ZIONE.

L'impatto della cultura di appartenenza  
su immaginazione e creatività.



Siamo creativi? Potremmo esserlo di più? Cosa ci limita?

Ponendo queste domande a 5.000 persone distribuite tra Stati Uniti, Regno Unito, Germania, Francia e Giappone, il 75% degli intervistati ritiene che nel posto di lavoro la pressione riguardi la produttività più che la creatività. Il 52% ritiene che i sistemi educativi soffochino le spinte creative dei ragazzi, promuovendo uniformità e standardizzazione. Molte ricerche scientifiche concordano sul fatto che la creatività può essere descritta come una miscela di genetica e influenza ambientale. Ma è indipendente dalla cultura di appartenenza? Per rispondere a questa domanda bisognerebbe prima scoprire se i concetti di immaginazione e creatività siano declinati diversamente in culture e paesi differenti.

Molti studi hanno indagato, ad esempio, le differenze che intercorrono fra Cina e paesi occidentali nel concepire la creatività. 489 studenti cinesi, intervistati riguardo a quali fossero stati i loro compatrioti più creativi, hanno individuato soprattutto personalità dall'importante influenza sociale, o che hanno contribuito allo sviluppo della società grazie alla loro creatività. Un altro studio, concepito per investigare quali fossero i termini maggiormente utilizzati per descrivere una persona creativa, ha mostrato che gli occidentali scelgono parole quali "artistico" o dotato di "senso dell'umorismo", che invece non sono state utilizzate dai cinesi coinvolti nella ricerca, mentre questi ultimi hanno usato locuzioni come "ispira le persone", "porta contributi alla società" o "è apprezzato dagli altri".

**È quindi evidente che, se di paese in paese la creatività trova una definizione diversa, non possiamo pensare di utilizzare solo la nostra quando ci confrontiamo con culture differenti.**

Lo studio di queste differenze è alla base dell'approccio storico-culturale alla psicologia. Lev Semënovi Vygotskij (1896-1934) è stato uno psicologo e pedagogista sovietico, padre della scuola storico-culturale e il suo principio base è che il contesto socio-culturale è alla base dello sviluppo della psiche. Pensiero, linguaggio e memoria hanno un'origine sociale e non è quindi possibile studiarli prescindendo dallo studio del periodo storico e della cultura di riferimento. L'immaginazione creativa è la caratteristica distintiva tra il mondo della cultura e il mondo della natura e la base di tutta l'attività mentale matura.

Secondo Vygotskij, l'immaginazione è collegata alla cultura di riferimento in quattro modi:

L'immaginazione si nutre dell'esperienza nel mondo. Più è ricca l'esperienza, più è dettagliata e complessa l'immaginazione. I bambini sono limitati nella loro capacità di immaginazione e di creatività da quanto hanno visto, ascoltato e dalle loro esperienze. L'immaginazione – attraverso la guida di libri, immagini, racconti – permette di costruire la conoscenza di luoghi che non abbiamo mai visto e esperienze che non abbiamo mai provato.

Utilizziamo le emozioni provocate dalle nostre esperienze reali per completare il quadro di un'immagine letta in un libro o vista in una foto.

**L'immaginazione, infine, permette di plasmare il mondo che ci circonda. Una volta assimilate esperienze sufficienti da permetterci di creare un'immagine creativa sulla base della nostra cultura, la possiamo sviluppare e renderla concreta.**

Vygotskij conclude dicendo: "È proprio un'attività creativa umana che fa dell'essere umano una creatura orientata al futuro, creando il futuro e alterando così il proprio presente. Questa attività creativa, basata sulla capacità del nostro cervello di combinare elementi, è chiamata immaginazione. È alla base di ogni attività creativa, ed è una componente importante di tutti gli aspetti della vita culturale, della creazione artistica, scientifica e tecnica."

Uno studio su un campione di 940 studenti universitari, divisi tra Nord America, Germania e Cina, intervistati tramite un questionario di autovalutazione, ha riscontrato differenze significative tra le aree nazionali (Stati Uniti, Canada, Cina e Germania) su tutti i fattori analizzati (*A Cross-Cultural Exploration of Imagination as a Process-Based Concept* - Feng et al., 2017).

Lo studio parte da un modello a cinque fattori:



- immaginazione espressiva (es. capacità di creare un mondo immaginario o accoppiare argomenti apparentemente non correlati);
- apertura al cambiamento (es. curiosità nei confronti di nuove idee e di opportunità per esercitare l'immaginazione);
- immaginazione strumentale (es. capacità di cogliere la connessione tra concetti diversi, curiosità sul funzionamento delle cose);
- rappresentazione mentale di passato/futuro (es. ripensare a come le situazioni passate potrebbero essere state diverse, interesse nell'immaginare diversi possibili futuri);
- convenzionalità (es. interesse per tradizioni e convenzioni, ricerca di una risposta chiara e semplice ai problemi).

Gli intervistati nordamericani si sono dimostrati molto sensibili all'apertura al cambiamento, all'immaginazione strumentale e alla rappresentazione mentale di passato/futuro, ma sono i meno interessati all'immaginazione espressiva. Le risposte denotavano un forte orientamento verso passato e futuro ma una minore sintonia con il presente. Alcune ricerche suggeriscono che l'interesse degli americani sia focalizzato su passato e futuro prossimi, mentre la cultura asiatica sia più attenta a passato e futuro remoti.

I cinesi hanno dato valori maggiori all'immaginazione espressiva, all'apertura al cambiamento e soprattutto alla convenzionalità, in particolare alla ricerca di una risposta chiara e

semplice. L'approccio cinese all'immaginazione deriva anche dagli insegnamenti confuciani, taoisti e buddisti, e riduce al minimo l'interferenza dei filtri cognitivi e delle rappresentazioni preesistenti, puntando ad un'esperienza emotiva immediata e diretta.

I tedeschi si sono dimostrati solo moderatamente sensibili all'immaginazione espressiva e all'immaginazione strumentale, hanno però dimostrato pochissimo interesse agli item sull'apertura al cambiamento. Sembrano comprendere gli schemi, ma in un approccio più utilitaristico che giocoso (basso interesse ai temi relativi alla ricerca di nuovi interessi e hobby).

Benché questo studio si basi sulle risposte di un questionario di autovalutazione, con relativi rischi di risposte falsate, i risultati sono consistenti all'interno di ogni gruppo nazionale e sono una base importante per una riflessione su quanto questi dati si possano riscontrare nella storia dei rispettivi paesi.

Sono quindi molti gli studi che dimostrano come la cultura di riferimento influenzi l'immaginazione e la creatività di una persona. A questo punto però verrebbe da chiedersi quale cultura sia più adatta a favorire il pensiero creativo.

Nel 2010, Angela Ka-yee Leung e Chiyue Chiu (Università di Singapore) hanno somministrato un compito di scrittura creativa – e un successivo esercizio di costruzione di analogie creative – a studenti europei e americani, subito dopo aver fatto vedere loro alcuni video che rispecchiavano la cultura americana, quella cinese o una cultura ibrida. Il risultato è stato che l'esposizione a materiale ibrido ha facilitato la generazione di idee non convenzionali. Altri studi hanno documentato un incremento delle capacità creative associato a esperienze di vita all'estero, o all'esposizione a culture straniere.

**Sappiamo quindi che immaginazione e creatività sono legate alla cultura di riferimento, ma anche che non ne esiste una "migliore" per sviluppare la creatività. I contatti con culture diverse, oltre ad essere fondamentali per lo sviluppo formativo, sono anche un forte stimolo per il pensiero creativo.**





ARMANDO TOSCANO

Psicologo. Socio Mensa.

# IL FALSO MITO DEL CERVELLO DESTRO

Spesso si pensa che l'emisfero destro sia più creativo: un errore difficile da scrollarsi di dosso.



A un certo punto si iniziò a pensare che la specializzazione emisferica, ossia quel principio per cui le funzioni dell'emisfero destro e sinistro del cervello sono differenti, arrivasse a coinvolgere anche aspetti della nostra personalità. Certo, la diffusione di idee a partire da ambiti scientifici fino al senso comune è sempre una buona cosa, e questo vale anche per le idee psicologiche; tuttavia non lo è quando nel passaggio si aggiungono dettagli, o se ne eliminano altri, oppure ancora vengono completamente distorti alcuni elementi. Si è visto, con il Coronavirus, quanto sia difficile per i non addetti ai lavori riuscire a comprendere il funzionamento di un micro-organismo parassita, invisibile a occhio nudo, senza far ricorso a principi di *agency* ("Il virus fa..."), concezioni metafisiche ("È la natura del virus diventare..."), se non addirittura veri e propri mondi paranoici che assumono la forma delle teorie del complotto.

Un errore comune mutuato dalla ricerca psicologica è il considerare i due emisferi cerebrali deputati a compiti differenti, tanto da avere quasi caratteristiche di personalità diverse: secondo questa visione il nostro cervello sarebbe composto dall'emisfero destro, creativo, e da quello sinistro, analitico.

**Sull'errore si è venuta a creare una proliferazione di falsi miti e di idee prive di fondamento empirico, e così un'interessante considerazione sulle differenze nel modo in cui individui diversi**

**pensano è diventata la scusa per svilire il sapere psicologico.**

Non esistono persone che imparano a pensare con l'emisfero destro e quindi sono creative, libere, innovative e brillanti, così come non ci sono persone che pensano prevalentemente con l'emisfero sinistro, mostrandosi così minuziose, logiche, astratte e fissate. Se conoscete persone del genere, molto probabilmente le loro caratteristiche dipendono dalla storia passata, dagli stimoli ricevuti, da aspetti della personalità, dai modelli culturali e dall'identità, ma non dall'emisfero prevalente.

Questa idea fallace è nata negli anni '90, quando Torrance riprese il concetto di *pensiero divergente* del collega Guilford: con questa dicitura, gli psicologi statunitensi intendevano dichiarare l'esistenza di diversi stili cognitivi, divergente e convergente appunto, caratterizzati il primo da un approccio sintetico ai problemi, da una tendenza all'elaborazione simultanea delle informazioni, dalla rapidità nell'istituire relazioni tra concetti, il secondo da un approccio analitico, sequenziale e pianificato agli stimoli.

L'indagine sugli stili cognitivi è piuttosto estesa, e ha portato autori diversi a presentare differenti dicotomie: associazione e bisociazione Jabri, assimilazione ed esplorazione Kaufmann, adattamento e innovazione Kirton, e così via; in questa moltitudine di terminologie, Torrance pensò di distinguere gli stili in destro (divergente) e sinistro (convergente). Sviluppò inoltre un test, il *Torrance Test of Creativity Thinking* (TTCT), per valutare quanto una persona seguisse uno stile diver-

gente, e arrivò anche a verificare una correlazione tra stile destro/sinistro e le scelte lavorative future. In nessun caso tuttavia parlò di emisfero destro ed emisfero sinistro.

**Qualificare i due emisferi come artistico e scientifico deriva soltanto dal senso comune, dal modo in cui si tende a riaggiustare concetti difficili attraverso immagini pescate dal repertorio culturale: l'idea contemporanea della contrapposizione tra sapere umanistico e sapere scientifico si è ben prestata a rappresentare quel suggestivo conflitto interiore che Torrance sembrava indicare, pur non avendolo mai davvero fatto.**

Nel trasferire il sapere dal piano scientifico a quello popolare è impossibile attuare un semplice passaggio lineare; si tratta, piuttosto, di un lavoro di traduzione, il concetto deve venir reinventato all'interno di un nuovo universo culturale.

L'immagine letteraria di dott. Jekyll e Mr. Hyde, quella mitologica del Giano Bifronte, fino a Quirinus Raptor, sono passaggi che evidenziano la presenza, nella nostra cultura, dell'idea che nell'essere umano possano esistere due diverse anime; ed è proprio su questa idea che si innesta la distinzione tra cervello destro e cervello sinistro.








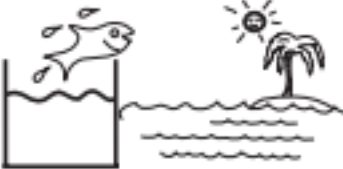

I due emisferi presentano sì delle differenze funzionali e anatomiche: il sinistro ha un'area che il destro non ha, e sembra più specializzato a elaborare il linguaggio, mentre il destro tende a prediligere le elaborazioni visuo-spaziali. Secondo una interessante proposta in campo neuroscientifico, l'emisfero sinistro prediligerebbe la grana fine degli stimoli, soffermandosi sui dettagli, mentre il destro sarebbe più propenso a elaborarne le configurazioni globali. Purtroppo tutto questo rimane molto lontano dall'immaginario del geniale inventore, del buon selvaggio, dello spirito libero, che culturalmente è diventata la figurina dell'emisfero destro.

Probabilmente un sondaggio volto a scoprire quante persone ritengono che i due emisferi siano uno più creativo dell'altro produrrebbe risultati sorprendenti, anche tra gli psicologi stessi.

**Ma forse è questo il punto: nel lavoro di divulgazione non è sufficiente perseguire la strategia di semplificare i concetti della scienza; bisognerebbe tenere conto anche dell'attività ricostruttiva che il senso**

**comune viene a operare, ossia il fatto che l'uomo qualunque riformula i concetti e li assimila ad altri, più semplici, che atavicamente abitano la nostra cultura.**

Per cui non prendiamocela con chi pensa che i gatti possano stare sospesi tra la vita e la morte dentro una scatola, o con chi ritiene che entrando in un buco nero tornerebbe giovane: è la grammatica del senso comune, e ci siamo dentro tutti.

	Starting Shapes	Completed Drawing	
		More Creative	Less Creative
Use		 Mickey Mouse	 Chain
Combine		 King	 Face
Complete		 A fish on vacation	 Pot

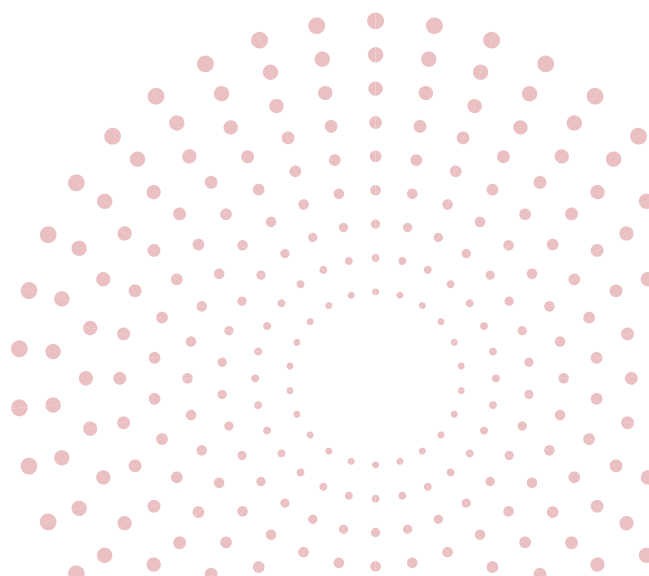


**DANIELA R. GIUSTI**

Traduttrice poliglotta, marchande de prose, fotografa commerciale, webmaster di terza classe ma pet sitter di prima. Socia Mensa.

# ALICE NEL PAESE DEI DISTURBI PSICHICI

L'immaginazione è l'unica arma  
nella guerra contro la realtà.



Nel mondo anglosassone i due racconti di Lewis Carroll, *Alice nel Paese delle Meraviglie* e *Dietro lo Specchio*, si trovano costantemente in testa alle classifiche dei libri più letti e sono tra le opere più citate e amate insieme a quelle di Shakespeare. Anche al di fuori della sfera anglofona, Alice si trova nella *top ten* dei libri più diffusi al mondo, con il Corano, la Bibbia e il Libretto Rosso di Mao.

Probabilmente Lewis Carroll sarebbe perplesso nel sapere che Alice gode di popolarità pari al Grande Timoniere e alle diverse versioni del dio di Abramo, o forse queste classifiche provano semplicemente che restare immersi permanentemente nella realtà è difficile. Per questo è necessario sgattaiolare ogni tanto nel mondo di Alice, lasciandosi alle spalle questioni politiche e religiose.

Il primo libro riccamente illustrato sulle avventure di Alice fu pubblicato nel 1865. Alle splendide immagini della prima edizione si ispirò il cartone animato di Disney del 1951, che contribuì ad accrescerne la fama anche in Paesi non anglofoni. Le creature fantastiche che popolano il mondo di Alice sono numerose e talmente famose che alcuni modi di dire, come *“mad as a hatter”* sono tutt’ora in uso nella lingua inglese.

Il Bianconiglio è uno dei personaggi più “normali”, se così si può definire un coniglio parlante che veste il panciotto ed è ossessionato dall’essere in ritardo. Seguendolo incuriosita, Alice precipita nella sua tana e inizia la sua avventura.

Più bizzarro è il Cappellaio Matto, no-

nostante l’aspetto quasi normale di distinto signore di mezz’età, i suoi processi mentali sono estremamente inusuali. Il Cappellaio indossa un enorme cilindro, dal quale non si è nemmeno premurato di rimuovere il cartellino del prezzo, ed è un criminale colpevole di aver “ammazzato il tempo” e per questo condannato dal Tempo a restare bloccato alle sei del pomeriggio, l’ora del tè. Forse frustrato dalla punizione, il Cappellaio, incapace di condurre un discorso in maniera sensata, pone un indovinello senza risposta ad Alice mentre stanno prendendo il tè e Alice, indispettita, lascia la tavola in cerca di nuove avventure.

Più inutili ai fini narrativi sono i gemelli Tweedle Dee e Tweedle Dum (nella versione italiana del film Disney, rinominati Pinco Pallo e Pallo Pinco), due ragazzetti tracagnotti che non aiutano in alcun modo Alice nella sua ricerca di una via di uscita dal mondo in cui è piombata, ma la irritano soltanto e la distraggono con le loro babinatate.

Il più classicamente fantasioso è senz’altro il Jabberwocky, rappresentato come un drago minaccioso, le cui vicende sono narrate da Humpty Dumpty in un poema scritto in una lingua a mala pena comprensibile, perché modificata da Carroll con la creazione di parole *portmanteau*, alcune delle quali in seguito entrate addirittura nel vocabolario inglese. Il *portmanteau* è un termine che indica un baule che si apre a metà. La composizione di parole usando due metà di altri vocaboli è tuttora popolarissima e include definizioni come *shopaholic* = *shop* + *alcoholic* e *brunch* = *breakfast* + *lunch*. Tra i *portmanteau* creati da Carroll, i più efficaci sono probabilmente *mimsy* =

*miserable* + *flimsy*, che indica qualcosa di deludente e inefficace e *chortle* = *chuckle* + *snort*, un ridacchiare represso in uno sbuffo.

Il personaggio più intrigante è senza dubbio lo stesso Humpty Dumpty, l’uovo che siede sul muretto, dotato di arti umani e vestito in giacchetta e calzoncini, con cui Alice ha un dialogo che i lettori più giovani trovano semplicemente divertente e i più anziani rivelatore della natura ambigua del linguaggio. Humpty Dumpty dice “Quando io uso una parola [...] essa significa esattamente ciò che io voglio che significhi” e quando Alice osserva come le parole possano avere più significati, lui risponde “Quando faccio fare a una parola un simile lavoro [...] la pago sempre di più”.

Il personaggio più misterioso è lo scontroso Brucaliffo. Infastidito da Alice e dalle sue domande, mentre si vuole fumare in pace il narghilè, finisce con il confonderle ancora di più le idee, fino a farla recitare la parodia di un poemetto sulle api contro l’ozio e le malefatte, che da “How Doth The Little Busy Bee” diventa “How Doth The Little Crocodile”, dalla morale alquanto dubbia: “Il coccodrilletto nel fiume un dì discese e a nuotar sorprese di pesci un bel gruppetto. Tutto arcigiulivo gli artigli suoi arrotò, dischiuse poi le fauci e i pesci si mangiò”.

**Nessuno batte in crudeltà la Regina di Cuori, un’irritabile megera dotata di un temperamento vendicativo e temuta da tutti, che durante una**

## partita a croquet usa fenicotteri come mazze e porcospini come palle.

La dispotica Regina condanna inevitabilmente chi la irrita alla decapitazione. L'unico a non avere paura della Regina è la star delle creature fantastiche di Alice, il gatto del Cheshire, rinominato nella versione italiana Stregatto.

Capace di dissolversi a piacimento e lasciare visibili solo parti del corpo, come il suo smagliante sorriso, lo Stregatto appare sul campo di croquet con la sola testa, spingendo la Regina a domandarsi se sia possibile decapitare una testa senza corpo.

Il sorridente Stregatto è senz'altro una delle figure che più ha colpito l'immaginazione. Sebbene abbia una parte secondaria nella saga di Alice, lo Stregatto vive vita propria nel web. A lui vengono infatti attribuite frasi come "Non tutti quelli che vagano sono perduti" e "L'immaginazione è l'unica arma nella guerra contro la realtà", che nelle storie di Carroll non pronuncia mai. Un dialogo originale è invece quello con Alice sul tipo di gente che popola il suo paese. Lo Stregatto spiega ad Alice che "Da quella parte abita un Cappellaio e dall'altra una Lepre, sono entrambi matti". "Ma io non voglio andare in mezzo ai matti", protesta Alice. "Non hai altra scelta, qui siamo tutti matti, anche tu, se no non saresti venuta qui", conclude lapidario lo Stregatto.

Inevitabilmente la psichiatria si è sbizzarrita sull'opera di Carroll, arrivando ad attribuire specifiche turbe mentali a buona parte dei personaggi: Alice

soffre di ansia e disordini della personalità; lo Stregatto è schizofrenico; la Regina di Cuori è una narcisista; il Brucaliffo un drogato e il Cappellaio... ovviamente è matto, ma anche afflitto da disturbo ossessivo-compulsivo.

**Lo Stregatto se ne ride di queste considerazioni. Dissolvendosi fino a lasciare sospeso nell'aria solo il suo inimitabile sorriso, potrebbe appropriarsi beffardo di una frase che non ha mai pronunciato, per lasciarci dicendo "Ma quali turbe psichiche, piuttosto non scordatevi mai che l'immaginazione è l'unica arma nella guerra contro la realtà".**

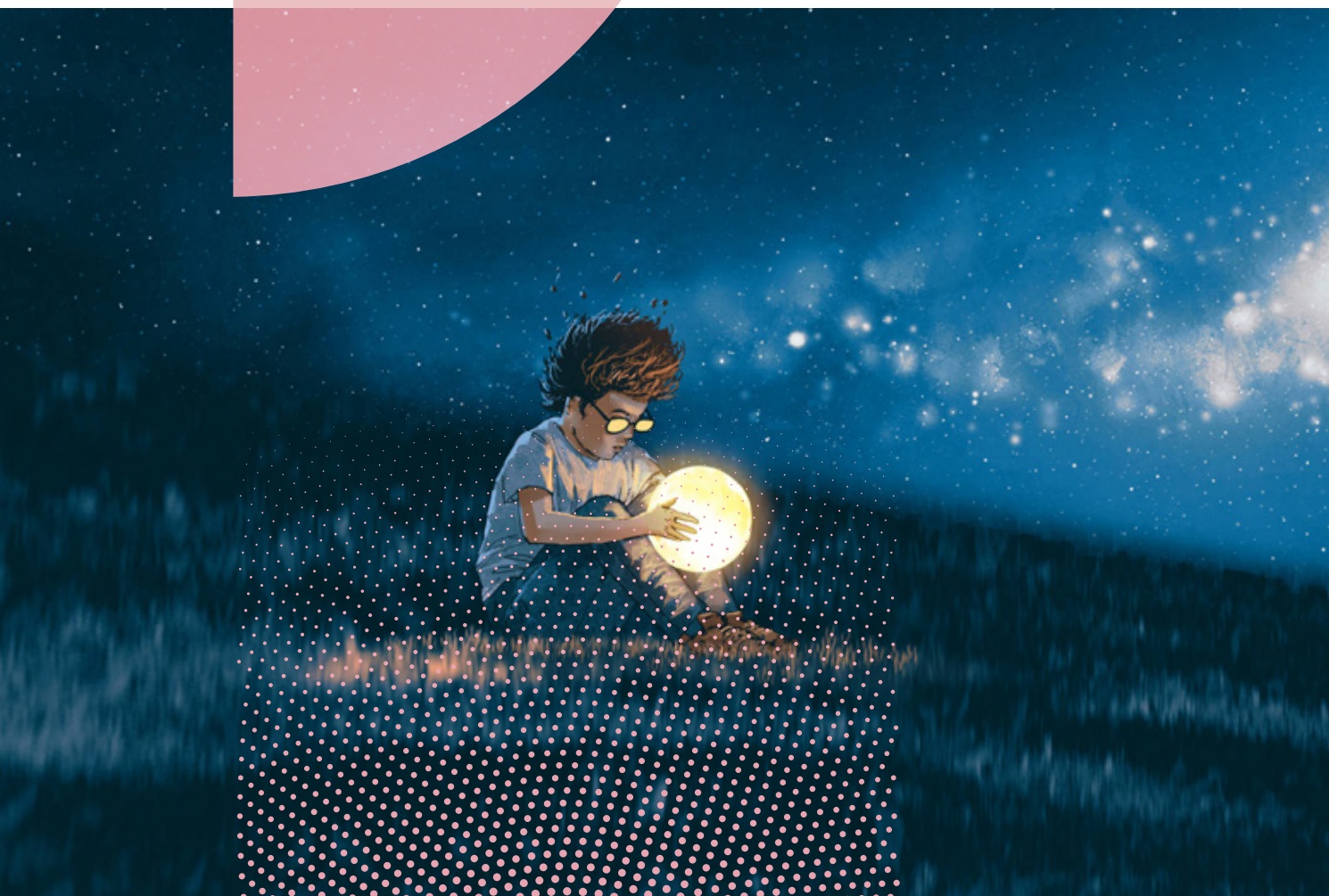




**ALESSANDRO GORI**

Scrittore, comico, laureato in Psicologia, creatore de Lo Sgargabonzi.  
Ha evocato più volte lo spirito di David Bowie su Rai 2.

# IL PROBLEMA DELL' IMMAGINAZIONE





Il cartonista francese Michel Ocelot (*Kirikù e la strega Karabà, Principi e principesse, Azur e Asmar*) in un'intervista per FilmTV ha sostenuto di non aver mai apprezzato i cartoni della Disney. Questo per il fatto che hanno sempre proposto qualcosa di immediatamente comprensibile ai bambini, ponendosi il problema di mettersi alla loro stessa altezza, mentre per lui un autore di cartoni per bambini non deve chiederselo più di tanto.

**I bambini, dice Ocelot, sono svegli, certe cose che non capiscono oggi le capiranno domani. E a quello che non capiranno nemmeno domani possono provare ad avvicinarsi con l'immaginazione, unendo i puntini e riempiendo gli spazi vuoti. E se l'immaginazione non basta, quello che resta opaco se lo ricorderanno e gli sarà più d'insegnamento di quello che gli è immediatamente comprensibile.**

Fra le cose che non amavo da piccolo ci sono proprio i cartoni della Disney, i film come *E.T.* o *Ritorno al futuro*, Topolino, gli action figure, le macchinine, i robot, i giocattoli in generale e altre cose da gente semplice tipo Claudio, mio compagno delle elementari che entrava alla terza ora perché prima la nonna lo portava nei campi a raccogliere l'erba medica. Erano tutte cose

che comprendevo, contenevo, mi saziavano, e non c'è sensazione più sterile della sazietà.

Fin da piccolo cercavo nelle cose color pantone le vie di fuga, le porte a scomparsa, i muri su rotaia, i crepacci e i meandri. Li trovavo su *Slurp!*, la rivista a fumetti di Carlo Peroni che negli anni '80 mi sconvolse la vita. Li trovavo in quella fantastica e apocalittica kermesse che fu *Un fantastico tragico venerdì*, di Paolo Villaggio. Li trovavo fra le tavole degli Alan Ford dell'era Piffarerio, quelli rinvenuti per caso nelle buste sorpresa della mia infanzia, insieme a baffi a elastico, caramelle frizzanti e figurine dei cefalocordati nel mondo. Così come li trovavo in certi cartoni giapponesi, nei giochi da tavolo, nei film di Maurizio Nichetti, nell'unica regia cinematografica di Vittorio Gassman, ovvero lo strepitoso *Senza famiglia nullatenenti cercano affetto*, il mio film preferito fino all'adolescenza (soppiantato da *Luna di miele* di Roman Polanski, quindi da *Bianca* di Nanni Moretti, poi da *Via da Las Vegas* di Mike Figgis, infine da *L'Uomo che non c'era* dei Coen). Meno li capivo, più mi sfuggivano di mano, più mi affascinavano, più ci tornavo sopra. E più mi ci perdevo, meno volevo ritrovare la strada. In quegli spazi vuoti fra le parole e i disegni trovavo terreno fertile per la mia immaginazione, potevo riempirli coi colori che volevo e trasformare una storia in un'altra, cambiare la posizione delle cose, rallentare i tempi o velocizzarli, rendere ordinato il caos e viceversa, mutare in spettrale il confortevole e viceversa.

**L'immaginazione mi serviva anche per arrivare**

**a capire quello che non mi era d'immediata comprensione.**

Al Festival di Sanremo del 1987 partecipò Fausto Leali con la canzone *Io amo*. Il pezzo si apriva su questo esca-tologico quesito: "Ma dove va a finire il cielo?". Non me l'ero mai chiesto. Così, al buio, con la testa sul cuscino, quella notte cercai di visualizzare dove il cielo potesse finire. Cercavo di scavalcare le distanze per arrivare a qualcosa e appigliarmi, ma ogni volta finiva che avevo il fiatone e galleggiavo nel vuoto. Potevo prendere la distanza più ampia immaginabile e metterla alla potenza più grande immaginabile e tanto ero ben lontano dal concetto d'infinito. Come era possibile? E cosa c'era oltre l'infinito? Non mi arrendevo, quindi usavo l'immaginazione come un grimaldello deduttivo. Una scatola. Una scatola enorme. "Ecco sì, c'è una specie di scatola enorme". Questo mi tranquillizzò per una notte. Va bene, ma oltre quella scatola? Chiudevo gli occhi, visualizzavo l'oscurità del nulla e di nuovo mi si gelava il Nesquik. "Un'altra scatola, appena un po' più grande", fu la soluzione che mi detti. O anche un fantastiliardo di volte più grande, del resto stiamo giocando con l'immaginazione, non stiamo a spaccare in quattro il capello.

Poi iniziai a capire che non c'era scatola che tenesse, perché pure di quelle potevano essercene all'infinito e ognuna di quelle poneva il problema su cosa c'era dopo, magari io che tenevo in mano quella stessa scatola nell'esatto momento in cui mi stavo chiedendo dove finiva il cielo sopra di me. L'immaginazione per la prima volta



si stava accartocciando su se stessa e diventò la chiave che apriva l'accesso a scenari spaventosi, esiziali e vertiginosi.

Immaginare cos'era l'infinità dello spazio mi portò a interrogarmi su cosa fosse un tempo infinito. E per me di tempo infinito ne esisteva solo uno: la vita eterna che ci spiegava Maria Conforta, la nostra catechista. Vivere un giorno dopo l'altro, senza fine, per sempre. E per sicurezza elevare il tutto all'infinito. Ogni volta mi mozzava il fiato in gola. In seguito, senza nemmeno accorgermene, la certezza imparata a memoria di quella vita eterna sarebbe sgocciolata via per lasciare solo l'acquitrino della consapevolezza del nulla eterno senza ritorno. E l'immaginazione avrebbe iniziato ad aprire crepe divaricanti.

Oggi, mentre i miei genitori si sfasciano sotto ai miei occhi, mi è impossibile non immaginare come sarebbe stato se da quella foto di noi tre fuori

dall'hotel Kursaal di Misano, nei primi anni '80, non fosse cambiato niente. E la trovo un'immagine così naturale. Perché non poteva essere così l'esistenza, visto che la mia mente può immaginarlo? Invece no: si muore un poco ogni giorno e ti spiegano che c'è solo da accettarlo. Bisogna soccombere, dissolversi nel caos indeterministico, ma che sia con discrezione, garbo, saggezza, lasciando il mondo pulito a chi ci sopravviverà. Altrimenti si è immaturi, infantili, ridicoli. Qualcuno ti spiega addirittura che dovremmo essere grati alla morte, perché è lei a rendere più bella la vita.

Qualcun altro ti consola dicendoti che vivere per sempre sarebbe una noia assoluta. Altri ancora ti propongono, a mo' di tisana rilassante al cardamomo, l'assioma che la morte fa parte della natura e non fa distinzioni. E improvvisamente ti trovi a doverti aprire una breccia fra questi ragionamenti burocratici, freddi, grevi, astratti, biascicati da ultracorpi travestiti da esseri uma-

ni, da amici e confidenti, in un mondo che umilia l'immaginazione, relegandola ad una *chill out zone* per rilassarci prima di fare cose che contano.

È forse dopo i quarant'anni che l'immaginazione, più l'hai coltivata e coccolata per una vita, più diventa una zavorra, una garrota, quella che ti fa sentire solo in una stanza buia, quella che ti sbatte in faccia con una naturalezza perfetta come avrebbe potuto essere e invece non è, come sarebbe stato decente fosse stato, e invece non sarà mai.

Uno *split-screen* sempre presente, una crudele bossanova in filodiffusione mentre ci si consuma come cerini cercando solo di strappare attimi di contentezza in comodato d'uso, fino a che il calcio nelle articolazioni non è ancora abbastanza da paralizzarci.



**LAURA SERATONI**

Mediatrice linguistica, mamma imperfetta, responsabile di vettore omanita, parapendista, appassionata di geopolitica. Socia Mensa.

# AL BAR SPORT CON ALICE, DOROTHY E PETER





*“L’immaginazione è la qualità più tipicamente umana, quella che consente di creare, inventare, capire. È la qualità che consente all’uomo di trovare un margine di libertà, di sfuggire, in parte, alla sua condizione di marionetta mossa dai fili genetici e ambientali.”*

- Piero Angela

*Il Mago di Oz, Alice nel Paese delle Meraviglie, Peter Pan* sono alcuni esempi dove il “C’era una volta” schiude le porte alla fantasia attraverso l’immaginazione dei loro giovani protagonisti. Un sogno, un viaggio immaginario, l’eco di piccole grandi paure che si trasformano in streghe, o nemici da affrontare, o compagni di viaggio che irrompono nella solitudine di una cameretta. Il viaggio di Alice è un viaggio che il bambino compie quotidianamente, per qualche minuto o per un pomeriggio intero. Un manico di scopa e un imbuto, e la volta celeste può essere conquistata per scoprire, volare, salvare, combattere. Scarpette da tennis, un grembiule e una corona di cartone, e le porte del palazzo di cristallo si aprono per accogliere una bellissima principessa. Un lenzuolo sopra le sedie, una lampada ed ecco che ci si prepara ad affrontare belve

feroci preistoriche all’interno di una grotta lontana. Lontana sì, perché il treno dell’immaginazione porta altrove, nel tempo e nello spazio, dando la possibilità al bambino di costruire un ponte tra se stessi e la realtà, per poter andare oltre, per oltrepassare il confine del conosciuto e creare nuovi spazi e nuovi mondi possibili. Il ponte dell’immaginazione mette in contatto il mondo circostante e quello interiore del bambino, fatto di impressioni, sentimenti, intuizioni. Grazie all’immaginazione le percezioni acquisite vengono modificate e rielaborate a misura di bimbo, semplificando la realtà complessa. Grazie a questo processo di sintetizzazione il bambino crea i propri strumenti per creare relazioni con il mondo, il contesto, le persone intrecciando fili colorati dalla propria personalità, unicità e soggettività. Un ponte mette in contatto, e sono proprio le connessioni che creano nel bambino, il cui percorso cerebrale è in via di formazione, un terreno fertile per la crescita. I condizionamenti esterni sono quindi importanti, perché sono ingredienti che possono condizionare la qualità delle connessioni tra i due mondi. L’immaginazione infantile compie i suoi primi passi attraverso l’imitazione del mondo circostante, per poi sfociare nel gioco in cui il bambino imi-

ta ruoli o mestieri, come la mamma, il poliziotto, l’esploratore. Poco a poco il mondo esterno incontra nuovi attori che sono i compagni di gioco, verso i quali si crea un’interazione caratterizzata da curiosità, reciprocità, un luogo dove l’imitazione viene progressivamente abbandonata, per lasciare il posto ad una soggettività propria che muove i primi passi nell’intraprendenza dell’espressione di sé.

L’immaginazione, per funzionare, ha bisogno di elaborare una rappresentazione mentale della realtà, di percorrere una strada che non passa attraverso i sensi, ma che percorra una terza via, che possa “vedere” attraverso una sorta di terzo occhio che spazia oltre la realtà. Senza questa terza via, la scopa resta una scopa, l’imbuto un imbuto, le scarpe da tennis semplici scarpe da tennis. E se tutto ciò resta ciò che è, non ci sono viaggi, né palazzi, né mostri da sconfiggere, né velieri su cui salpare. Questo ponte è fondamentale per una migliore percezione del mondo, è strumento indispensabile per costruire un sé radicato e forte che saprà percorrere strade, affrontare sfide, accettare fallimenti. Questo ponte renderà il bambino capace di intrecciare relazioni sane con l’ambiente circostante e con se stesso. La mancanza di stimoli, come anche schemi domestici e scolastici troppo rigidi, il giudizio altrui, sono tutti fattori che possono portare alla perdita dell’immaginazione nel bambino.

**Il cervello umano, soprattutto quello dei bambini, crede a ciò che vede, creando piccoli mattoncini di certezze che**

## **creano a loro volta piccoli muri che, in età adulta, risultano difficili da individuare e abbattere.**

Le immagini della televisione, dei tablet, degli smartphone sono più stabili ed invasive, restano saldamente incollate poiché la mente concreta del bimbo, che non è ancora dotata di sufficienti capacità di analisi, ritiene che quelle immagini rappresentino la realtà. Attraverso la lettura di un libro, invece, la mente è chiamata a creare le immagini necessarie, per darle in prestito alle parole. Con la lettura vengono a esistere la lentezza, la rielaborazione, il rispetto della creazione, la gentilezza. Attenzione, quindi, a dare in pasto ai cervelli dei bambini troppe immagini precostituite, che finiscono col castrare la loro capacità immaginativa.

L'infanzia, nell'arco della vita umana, è preziosa poiché getta le basi per l'uomo che quel bambino sarà, ed è lo

scigno dei ricordi, delle scoperte, dei primi profumi. Stiamo assistendo ad un restringimento del periodo dell'infanzia, che diviene ancora più breve di quanto già non sia, a causa di una società che è in perenne accelerazione.

**Giudizi scolastici, performance, competizione, modelli televisivi, bombardamento dai social network, eccellenza nelle discipline sportive e didattiche, sono tutte dinamiche adulte che spesso gli adulti stessi non sono in grado di gestire.**

L'infanzia è un periodo che chiede rispetto e protezione, che richiede un nutrimento di fantasia, immaginazione ed impossibile. Quindi non si devono

tarpate le ali ai voli pindarici infantili, affinché possano, un giorno, volare via dal nido come adulti pronti a dare voce al mondo, verso una vita straordinaria.





SAVERIO RAIMONDO

Classe 1984. Comico.

# PARLARNE TRA AMICI. IMMAGINARI.



Poldo, Leo e Virginia sono i miei migliori amici.

Poldo è un essere peloso e caldo con la cravatta, Leo un barattolo di senape con il becco, Virginia una bionda.

Il fatto che siano immaginari non li rende per me meno amici di tanta altra gente che si spaccia come tale ma che poi quando gli chiedi soldi in prestito accampa scuse.

Viviamo ormai in una società aperta e multiculturale, dove ogni identità è riconosciuta: non vedo perché discriminare solo le persone che non esistono. Per altro sono tantissime. Conosco anche persone che hanno fatto la transizione da reali a immaginarie. Io stesso sono "liquido": esisto, ma ogni tanto mi immagino, e so che ogni tanto anche altre persone s'immaginano che io faccia delle cose, anche se poi puntualmente le deludo.

Ci sono molti vantaggi ad avere degli amici immaginari: *in primis* sono propensi all'ascolto di tutti i tuoi problemi a qualunque ora del giorno e della notte, e non ti ammorbano mai con i loro guai, anche se tu sai che hanno problemi ben peggiori dei tuoi, a cominciare dal loro handicap ontologico. Sono più sfigati di te ma meno lamentosi, e questo te li rende particolarmente simpatici, e rinsalda la vostra amicizia.

Un altro vantaggio di avere tanti amici immaginari – anzi, solo amici immaginari – è che non devi fargli il regalo al compleanno (basta il pensiero), e se li inviti in pizzeria non mangiano, quindi puoi offrire sempre tu e passare per uno generoso.

Il legame che lega una persona ai propri amici immaginari è qualcosa di più autentico e disinteressato dell'amicizia tradizionale, quella fra persone realmente esistenti: un amico immaginario sa che quello che provi per lui è sincero, non è opportunismo mascherato da amicizia, perché l'amico immaginario lo conosci solo tu, gli altri nemmeno lo vedono.

Gli amici si vedono nel momento del bisogno, ma quelli immaginari sono gli unici che si palesano quando il tuo è un bisogno di amici.

### **Gli amici immaginari ci sono sempre e non ti deluderanno mai.**

È chiaro che uno come Walt Disney, o qualunque persona dotata di fantasia e di uno spiccato talento visionario fuori dal comune, abbia amici immaginari migliori dei tuoi, ma tu non lo saprai mai, nessuno lo saprà mai. Un'altra cosa bellissima degli amici immaginari è che sono così discreti, non li conosce nessuno, e sono solo amici tuoi.

Poldo è il mio amico d'infanzia. Siamo cresciuti insieme. Leo invece l'ho immaginato che ero già grande, quando facevo uso di sostanze. All'epoca lui era solo un'allucinazione, ma grazie ai danni permanenti al cervello che mi sono procurato con l'abuso di allucinogeni è rimasto con me e siamo diventati inseparabili. Virginia, invece, non solo è la mia migliore amica immaginaria, è anche la mia trombamica. Una trombamica immaginaria.

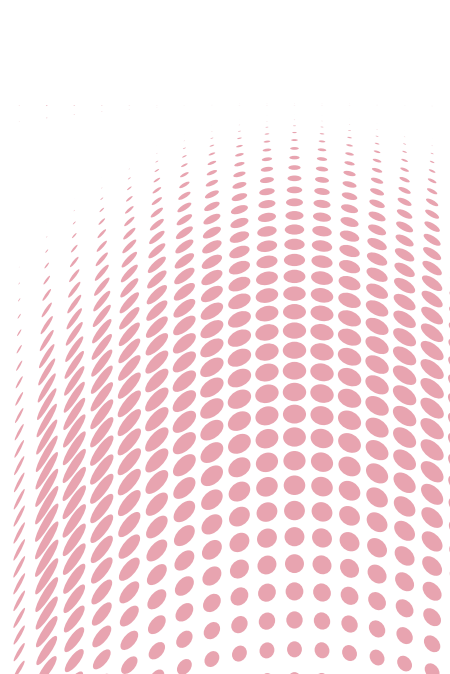
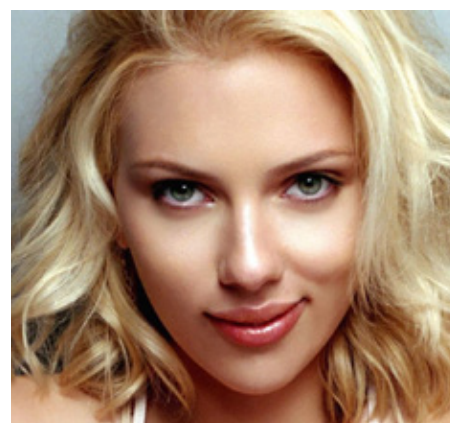
Considerate che Virginia è identica a Scarlett Johansson e tende a vestirsi

poco anche quando fa freddo.

Fra noi c'è grande sintonia, tutte le volte che va a me, va anche a lei. Credo l'abbiamo fatto dappertutto, il bello degli amici immaginari è che con loro puoi andare dove vuoi.

### **Quando ci vediamo e li invito a casa mia, mi piace dare il via alla conversazione e poi mettermi in disparte ad ascoltarli parlare, senza intromettermi nei loro discorsi.**

È così che mi addormento.



**CLAUDIO SABELLI FIORETTI**

Giornalista, conduttore radiofonico, autore televisivo, scrittore.  
Va orgoglioso soprattutto della sua camminata a piedi da Lavarone a Vetralla.

# ALL'IMMAGI- NAZIONE NON SI COMANDA

Brevi cronache di incubi musicali.





Quando si dorme, si immagina?

Facile rispondere che si sogna, ma io, tutte le mattine, quando mi sveglio, passo attraverso un mondo che non è sogno e non è sonno: è una specie di limbo durante il quale i neuroni preposti alla mia memoria si attivano e vanno a pescare nel mio passato musicale.

E così in quella fase di dormiveglia in cui non riesci ancora a capire che cosa ti sta succedendo e pensi a che cosa è accaduto ieri e a che cosa potresti aspettarti oggi, la mente è percorsa da una musica.

Non sono note a caso. I miei neuroni lavorano bene. Si tratta di una canzone, una canzone diversa da quella di ieri e diversa da tutte quelle passate.

Ogni mattina, inevitabilmente, i miei neuroni cantano, fregandosene della mia volontà. Non cantano la canzone che ho ascoltato ieri prima di andare a letto, non cantano nemmeno una delle mie canzoni preferite. La mia immaginazione lavora con molta più fantasia. Appaiata alla mia memoria profonda va a cercare nel passato remoto. Cerca canzoni che ascoltavo sessant'anni fa. Canzoni per lo più orrende, canzoni che non mi piacevano e non mi piacciono. E alla fine mi sveglio con in testa la casetta in Canada, piccolina, con vasca e pesciolini e tanti fiori di lillà. Oppure mi trovo a canticchiare *oh che bella panzé che tieni, che bella panzé che hai, me la dai, me la dai*, una delle canzoni porno più vecchie che io abbia mai ascoltato.

Le voci di Nilla Pizzi, del duo Fasano, di Gino Latilla, del quartetto Cetra si im-



padroniscono dei primi minuti del mio risveglio e non mi abbandonano per tutta la giornata, contro la mia volontà. Solo la sera mi abbandonano. Qualche volta quella che io credo che sia la mia immaginazione notturna mi fa dono di qualcosa di più gradevole, mai più nessuno al mondo ti amerà così, perché nessuno al mondo soffrirà così, ma è una illusione, bastano pochi giorni ed ecco che subito arriva la famiglia delle trote blu che gira gira gira nel laghetto di montagna senza colpa né magagna, come mi è successo il 19 marzo.

Qualche giorno di pace, ma poi mi è piombato addosso quello che andava a piedi da Lodi a Milano per incontrare la bella Gigogin. Seguito a ruota dalla papera che *al papero disse papà, pap-pare i papaveri come si fa?*

Che fare? Niente. All'immaginazione non si comanda.

Se poi è una immaginazione che ti colpisce quando sei indifeso, quando non sei ancora sveglio e non puoi attivare gli scudi protettivi della tua razionalità, hai perso su tutti i fronti. Devi subire e devi sperare solo che avvenimenti improvvisi spaventino questi fantasmi provenienti dal passato e li cancellino dalla tua memoria al più presto.

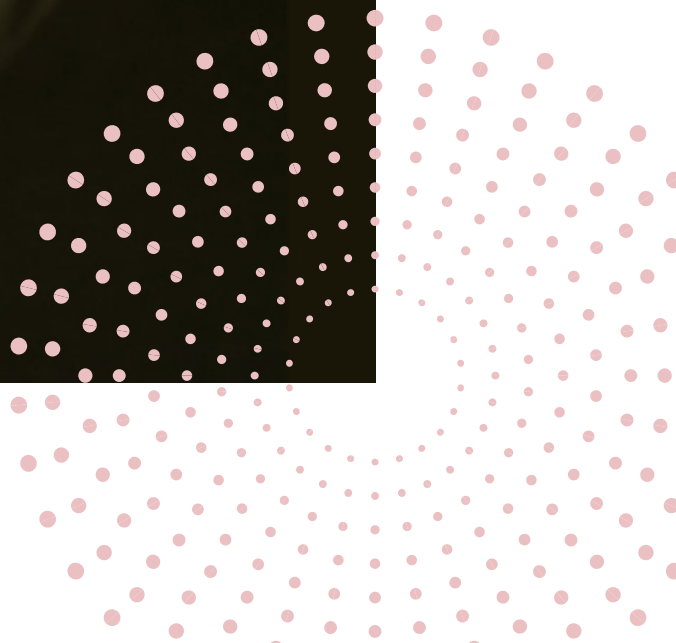
Ma quello che devi sperare, soprattutto, è che la notte porti consiglio ai tuoi neuroni, i quali, servendosi di sinapsi meno rimbambite, ti consegnino una playlist di maggior pregio. Non pretendo Mia Martini o Fiorella Mannoia. Ma almeno Paolo Conte, Guccini, De André.

Ma so già che a partire da domani verrò invaso dalla voce sensuale di Julia de Palma che mi si dichiarerà *tua, finalmente tua, fra le braccia tue, così*. Lo dico perché lo so, perché Julia finora non ha mai superato i confini della mia incoscienza mattutina, della mia immaginazione indifesa, quando un giorno è sicuramente finito ma un altro giorno non è ancora cominciato, come direbbe Gigi.

**MATTIA SACCHI**

Giornalista e autore tv con passato da ufficiale di Marina.  
Socio Mensa.

# QUANDO L'IMMAGINAZIO- NE VA IN LOCKDOWN



*Le restrizioni fisiche degli scorsi mesi hanno limitato la nostra capacità di immaginare? Ne abbiamo parlato con Davide Enia – scrittore, drammaturgo, attore e regista teatrale.*

L'immaginazione ha tante declinazioni, la maggior parte delle quali associate a un senso di libertà. Che non deve essere necessariamente una libertà fisica, di movimento: basti pensare a Emilio Salgari, che scrisse innumerevoli libri ambientati in luoghi esotici senza tuttavia aver mai viaggiato. Ma cosa succede quando lo stare all'interno di quattro mura non è frutto di una nostra libera scelta, bensì di decisioni arrivate dall'alto? Siamo ancora in grado di far viaggiare la nostra mente, immaginando nuovi mondi e nuove storie, o subentrano altre dinamiche? Davide Enia, tra i più brillanti autori teatrali italiani, ha vissuto sulla sua pelle gli effetti di queste restrizioni, che hanno inevitabilmente inciso sulla sua produzione artistica.

**Davide Enia, in queste settimane stai girando nei teatri italiani con "Maggio '43". Una voce, talvolta accompagnata dal suono di una chitarra, per raccontare una storia dai risvolti tragici. Storia che a volte è fatta di spari, di rumore, di disperazione. Come si porta questa contraddizione tra il caos di quello che racconti e l'essenzialità del come lo racconti?**

La riuscita del mio obiettivo è quando si fa scomparire quello che non si conosce e tutto sembra facile, così come sembra facile a un neofita il taglio della tela di Lucio Fontana, quando in realtà c'è dietro un lavoro di grande ricerca. Quel movimento sembra facile, ma è

quella facilità di chi sapeva di anatomia, di colore, d'impasto, di tela, di superfici talmente bene che poi riusciva a eseguire il movimento con la grazia di un giapponese. In "Maggio '43", il lavoro che faccio con continuità da più tempo, c'è una componente autoriale molto forte che si basa sull'incontro con persone che mi hanno raccontato l'esperienza del bombardamento a Palermo nel 1943. L'approccio con la fonte diretta del racconto ci ha fatto chiedere in che modo ascoltare la persona che ha vissuto quell'orrore e in che modo porre le domande. Ho voluto essere sempre presente: come un ipnologo, non mi limitavo a recuperare un testo, ma interpretavo le modalità espressive, le pause e i silenzi che poi diventano scrittura fisica nel teatro e profondità delle parole stesse, il modo in cui vengono nominate o taciute. Un lavoro impegnativo, ma che toccava delle domande che avevano iniziato a pulsare nella mia testa. Quando tanti anni fa sono tornato da un viaggio a Londra, mi sono reso conto che stavo guardando realmente Palermo, la mia città, per la prima volta. Guardavo le macerie dei bombardamenti a cielo aperto, che per noi erano normali, e mi resi conto della discontinuità con il resto del mondo. Questo ha fatto sì che in "Maggio '43" entrasse con forza l'elemento autobiografico: i 12 anni del protagonista Gioacchino sono i miei 12 anni, quel modo di guardare il mondo, combatterlo e rialzarsi è di quell'adolescente che fui io.

**Il tuo "Maggio '43" nasce però nel 2004. Il bambino che eri e che racconti non potrebbe, dopo 18 anni, aver automatizzato quell'orrore e quella sorpresa?**

La memoria non attenua nulla, lo attenua affrontare il trauma a costo di una grande sofferenza, la sua presa di coscienza ti permette un processo di distanziamento e separazione da esso. Il lavoro teatrale si permea dell'aspetto performativo, in cui il corpo che inscena si immette nello stato emotivo di chi racconta, vivendo per la prima volta ciò che succede. Quello che sta succedendo nel tempo è che molte delle persone che ho raccontato, come Umbertino, mio zio o Paolo Rossi, non ci sono più: il teatro ti dà la possibilità di entrare in connessione con queste assenze, che diventano presenza importante e un lascito che in maniera misteriosa continua, riverberando nel presente durante lo spettacolo. Per questo non c'è mai un automatismo del sentimento dell'emozione. I cosiddetti "automatismi" sono come per chi impara ad andare in bicicletta. Ci sono delle tecniche per imparare, ma poi tutto il resto dipende da noi. Dopo il *lockdown* non sapevo come sarebbe stato tornare in scena, ero molto spaventato che avrebbe congelato e reso privo di sangue il lavoro. Invece, come andare in bicicletta, ti salva il corpo: le prove hanno insegnato al corpo come fare e ti aiutano a rimetterti nello spettacolo. Se così non fosse, avrei smesso di fare teatro.

**Il *lockdown* di cui parli ci ha costretto a importanti restrizioni. La solitudine forzata ha in qualche modo alimentato la tua immaginazione?**

La prima fase della pandemia l'ho vissuta bene: mi sono rivisto con la mia compagna, anche lei spesso in giro per lavoro, e ho scritto molto. La seconda ondata, invece, l'ho vissuta malissimo



e non sono riuscito a fare niente. Si era inaridito il mio desiderio per quello che è successo con i teatri. C'è stato un forte sconforto verso chi gestiva il Paese. Ero in pieno *burnout*. È successo a tutti, solo che non se n'è parlato. Quello che è successo nel mio ambiente è stato davvero terribile. Addirittura, c'è stato un momento nella ripartenza in cui si isolava il pubblico a tre metri di distanza in sala. Quello che si stava realizzando in ambito geopolitico, per dirla alla Focò, era moltiplicare il *lockdown* per ogni singola persona senza che ci fosse una regia dietro. Si rimettevano le persone in teatro e le si "schiantavano" da sole. Come può questo non incidere su un dispositivo nato, cresciuto, mantenuto sul senso di comunità e vicinanza fisica? L'intero dispositivo andava ripensato: questo non è stato fatto.

### **Immagino subentrino dei dubbi su come proseguire il proprio percorso artistico.**

Ti fai domande che non trovano risposta e che influenzano molto la preparazione del nostro lavoro. Ti chiedi cosa succede al pubblico, cosa ha significato isolarlo e lasciarlo da solo. O cosa abbia significato vivere una tournée

schivando il Covid come fossimo in "Matrix" e aumentando la responsabilità perché basta un positivo e salta il lavoro di tutti. Ormai io e le persone che lavorano con me oggi usiamo soltanto il condizionale. Prima della pandemia ti avrei detto tutto usando il futuro, il calendario era triennale e quadriennale mentre ora si usa il tempo verbale del condizionale. Gli spettacoli, per non dire i tour internazionali, saltano da un giorno all'altro e quando si fanno spesso dobbiamo trovare mille compromessi, sia tecnici che artistici. Abbiamo l'irruzione e la presa di potere dell'indeterminazione deontologica del progetto.

### **Ma tutto ciò come ha cambiato la tua capacità di immaginare e raccontare?**

Dipende dal mezzo del linguaggio. Se devo scrivere un romanzo sono fatti miei, scrivo e basta con le consuete dinamiche che fanno parte della mia formazione e del mio percorso. Ma se scrivo per il teatro, quindi tendenzialmente con all'orizzonte un presunto debutto, è chiaro che il condizionale entra in gioco. Non posso non pensare a cose molto concrete. Proprio per questo non riesco a immergermi in

nuovi progetti: come si può pensare a uno spettacolo che non sei neanche sicuro di poter portare sul palco?

### **Drammaturgo, scrittore, attore, regista. Come tanti tuoi conterranei siciliani...**

La strada la percorre il piede, non il *background*. La realtà viene vista una sola volta nell'infanzia, il resto è ripetizione, è ricerca di quello che hai visto nell'infanzia. Il luogo nel quale cresci è quello che ti imprime le strutture simboliche che determineranno il tuo sguardo e la tua ricerca, o per andare a cercarlo o per sconfessarlo. L'imprinting, però, è necessario. Poi dove va, va per scelta o per caso, ma il piede ha dentro di sé quell'imprinting.

### **E questo piede ora dove ti porta?**

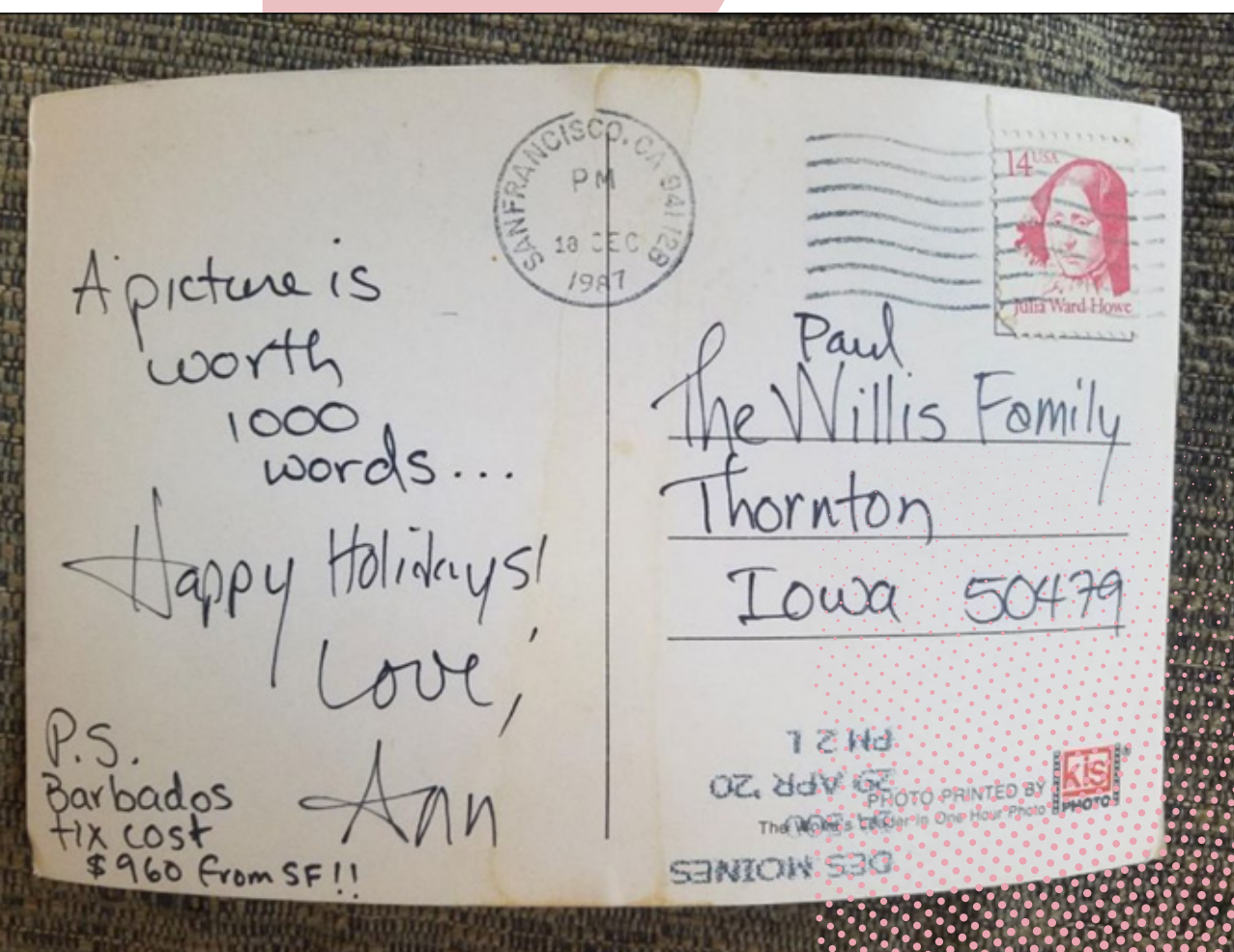
Il teatro è asse, palcoscenico, calcolo dello spazio, gestione del tempo. Ti insegna una concretezza che fa bene non solo alla scrittura ma anche alla persona. Se fatto bene, è meditazione. Per questo so che il mio piede mi porta inesorabilmente a teatro, per ascoltare quei suoni che mi tengono in quel qui e in quell'ora artistico: è questo il mio orizzonte.



**LORENZO SCOLES**

Presentatore televisivo, conduttore radiofonico, autore e regista.  
Attualmente campa di tempi morti e di sogni assurdi.

# IMMAGINI, IMMAGINARIO E IMMAGINAZIONE



La colpa non è delle immagini.

Ho avuto, di recente, la tentazione di metterle sul banco degli imputati e di proibire al loro avvocato difensore di mettere piede in aula. E invece mi sono ritrovato ad assolverle con formula piena e se ne sono uscite dal mio piccolo tribunale personale senza nemmeno dover pagare una cauzione.

Credevo di aver individuato nella tempesta di immagini che grandina sul mondo contemporaneo la causa dell'estinzione dell'immaginazione. In verità sono innocenti, incolpevoli, forse addirittura ignorare del crimine di cui le accusavo.

Un considerevole contributo alla formulazione della sentenza mi è stato offerto da una lettera che mi ha costretto a riflettere su cosa sia effettivamente l'immaginazione, quale sia la sua origine e che cosa la metta a repentaglio.

Per proseguire mi è indispensabile confessare che da anni pubblico una popolarissima rivista immaginaria dal titolo Spècimen su cui scrivo articoli immaginari, firmati Martin Wurzburg. Martin risponde alle lettere immaginarie inviate alla redazione immaginaria da lettori immaginari.

Quello di Martin Wurzburg non è un pseudonimo ma il vero nome del tuttoologo immaginario che interpreto e che, a differenza del sottoscritto, ha sempre le idee chiare e la risposta pronta.

Ormai un paio di anni fa, dunque, gli è stata recapitata una lettera immaginaria scritta da un sincero giovane lettore immaginario precipitato in un inguaribile sconforto.

*Gentilissimo Dott. Wurzburg,*

*questa lettera è il messaggio in una bottiglia di un naufrago scaraventato su una minuscola isola solitaria dalle onde dell'infinito e dal furibondo mare dell'angoscia.*

*Ho provato a confidare i miei sentimenti ad amici, compagni, genitori, professori e allenatori, mi sono spinto fino a bisbigliarli in ginocchio attraverso la grata di un confessionale, ma in risposta ho ottenuto soltanto mezzi sorrisi compassionevoli che liquidavano il problema come un'allucinazione o un allarme insensato.*

*Il fatto è che ho completamente esaurito la mia immaginazione, quella che pur avevo sperimentato in maniera quasi prodigiosa durante l'infanzia.*

*A distanza di quelli che tutto sommato sono solo pochi anni, quando chiudo gli occhi non vedo più niente. Anzi, forse molto peggio: vedo soltanto immagini altrui.*

*Provo a ricacciarle indietro, a farle sparire, ma sono troppe e troppo potenti. E così mi scopro sopraffatto da immagini di lasagne fumanti, comici che non mi fanno ridere e personaggi famosi che non ho mai sentito nominare, ragazze insulse che si atteggiavano a dive immortali sul ponte di uno yacht, politici patetici, avatar che passeggiano in un metaverso squallido e puerile, corpi vestiti di tatuaggi inutili, sinistri eserciti di faccine gialle e rotonde che fanno le smorfie, conduttori radiofonici defraudati del proprio carisma vocale da telecamere impietose, specchi che riflettono ragazzini con addominali scolpiti o armi automatiche.*

*E io dove sono?*

*Io non esisto più. Chiudo gli occhi e non vedo niente, apro la bocca e non ho più niente da dire.*

*Se ancora significa qualcosa, l'unica parola che mi è rimasta è il nome con cui firmarmi.*

*Gregory.*

La lettera del ragazzo e la risposta di Wurzburg sono state pubblicate sul numero di agosto della mia rivista immaginaria: la copertina era completamente nera e il titolo del periodico, stampato in un angolo della pagina con un carattere minuscolo di colore grigio scuro, era quasi invisibile.

Nonostante per le ferie estive le edicole fossero quasi tutte chiuse e le città completamente vuote, mi piace immaginare che la popolarità dell'articolo di Wurzburg abbia determinato una tiratura straordinaria, divenuta leggendaria tra gli editori e tuttora ineguagliata e ineguagliabile.

*Mio giovane Gregory,*

*comprendo perfettamente il suo rauco e straziante grido di disperazione.*

*So bene quale pressione si debba subire in questi tempi, con un irriducibile schermo sempre in tasca che non smette di blaterare idiozie a colori a qualsiasi ora del giorno e della notte. La invito tuttavia a non disperare.*

*Mi permetta di raccontarle una storia.*

*Un giorno il fotografo veneziano Michele Alassio mi raccontò di essere*



dovuto andare in una scuola a tenere una lezione di fotografia. Nell'aula magna, davanti ai bambini, disse che non sarebbe stato possibile parlare di fotografia se prima non si fossero messi tutti d'accordo su che cosa fosse un'immagine. Chiese loro di pensare al volto della madre, poi prese una cartolina e la fece a pezzi davanti ai loro occhi. Nessuno, quando lo chiese ai bambini, fu in grado di fare la stessa cosa col volto che stavano fissando mentalmente perché "una madre è un'immagine, non una cartolina. E un'immagine, per essere tale, deve andare oltre la sua materia e le sue dimensioni: è fatta di ricordi, di affetto, di amore".

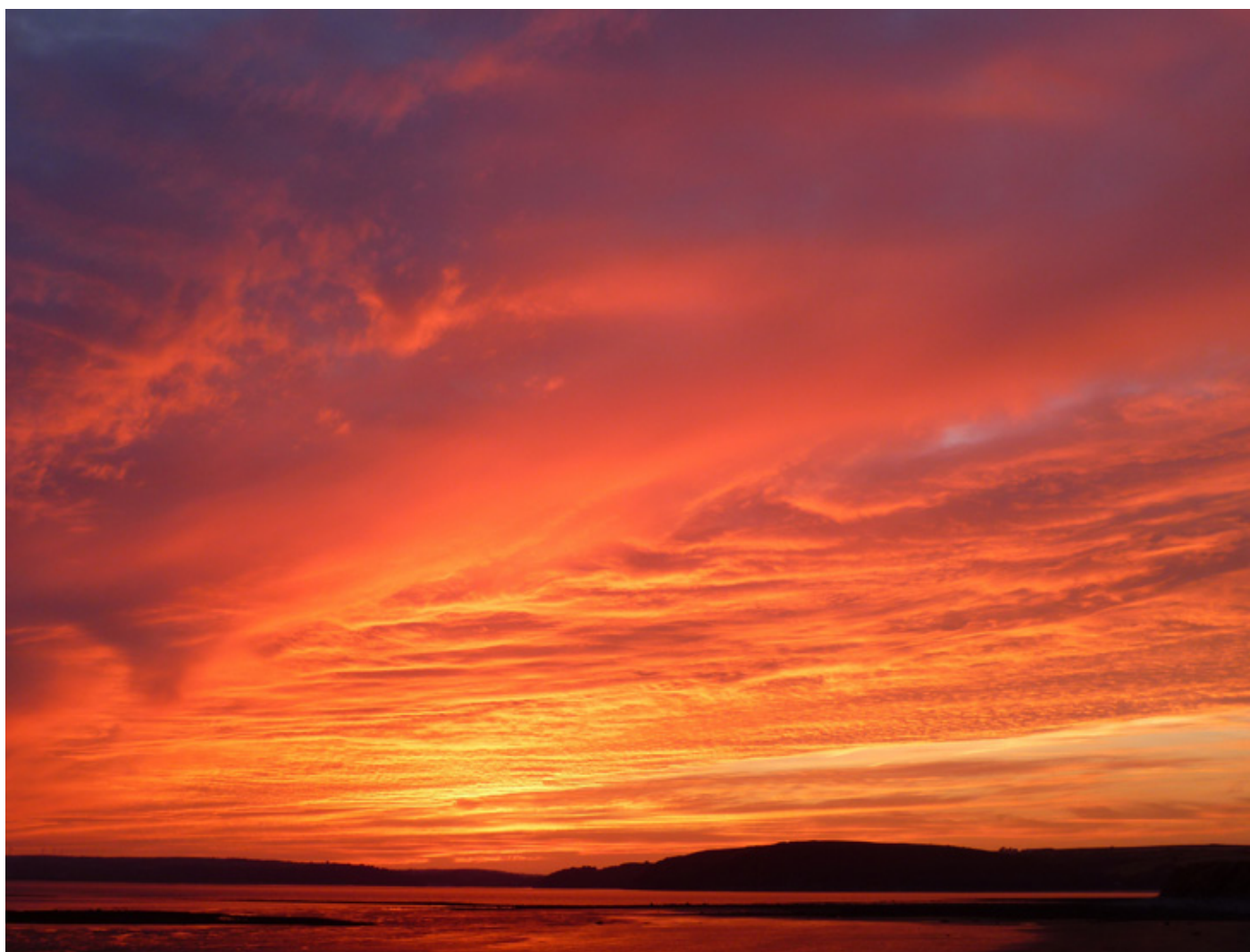
Sappia, mio caro Gregory, che quelle che la stanno soffocando non sono immagini, sono cartoline. E delle cartoline, se vuole, può disfarsi abbastanza facilmente.

Faccia come Alassio: le faccia a pezzi.

Le vere immagini sono state invece i pilastri su cui è stata edificata l'evoluzione umana, culturale, sociale e scientifica. Non sono forse immagini quelle lasciate oltre 30000 anni fa sulle pareti della grotta Chauvet? O i dipinti dei miti sugli antichi vasi greci, i ritratti imperiali romani, le raffigurazioni del Buddha o le Madonne medievali? Grazie alle immagini si crea

l'immaginario, quella sfera mentale, culturale e sociale che può influenzare tanto l'individuo quanto una comunità o un intero popolo. Purtroppo nel villaggio globale dell'età contemporanea l'immaginario è determinato in buona parte da esigenze commerciali e la nostra capacità immaginifica viene atrofizzata da un bulimico bombardamento di miliardi di cartoline. Ma la materia prima dell'immaginazione è il vuoto. L'immaginazione si nutre di buio, di silenzio, di confini sfocati, di dubbi e misteri, di incomprensioni, di sana ignoranza.

Non è un caso che Kublai Khan, ne "Le città invisibili" di Italo Calvino, possa



*comprendere meglio le condizioni dei territori e delle città del suo sconfinato impero con i metafisici e fantasiosi resoconti di Marco Polo piuttosto che grazie a descrizioni realistiche che sarebbero state inevitabilmente parziali e insufficienti.*

*Per poterle immaginare, è necessario che le città siano "invisibili", che non siano esperienza dei sensi, ma della mente, perché il fenomeno, ciò che si percepisce, può trarre in inganno. Lo spiegava molto bene un aneddoto taoista citato da J.D. Salinger in cui l'esperto Kao, incaricato dal Duca Mu della ricerca di un cavallo eccezionale, si rivelava incapace di distinguere perfino il sesso o il colore di un animale. Eppure il cavallo da lui individuato era effettivamente eccezionale, perché "ciò che interessa a Kao è il meccanismo spirituale, egli guarda le cose che si devono guardare e tralascia quelle che non hanno importanza".*

*La vista e i sensi non sono di alcuna utilità per l'immaginazione: essa consente di creare cose mai esistite e di vedere cose che nessun occhio ha mai visto.*

*Dopo l'avvento dell'energia elettrica, forse una delle più sconvolgenti rivoluzioni dell'umanità, i pionieri del design hanno dovuto concepire oggetti che non erano mai esistiti. L'immaginazione in letteratura, da Omero a Dante, da Kafka a Borges, da Cervantes a Philip Dick, ha generato immagini immortali. Oltre che alla base del pensiero filosofico, come spesso ripeteva il fisico Richard Feynman, l'immaginazione è il fondamento del pensiero scientifico. Qualcuno, prima che si potesse calcolare, verificare e dimostrare, ha*

*immaginato la rotazione dei pianeti intorno al Sole, la composizione atomica della materia, i campi magnetici e le stelle pulsar. In questo preciso istante la giovane astronoma Natasha Hurley-Walker sta tentando di immaginare come funzioni il misterioso oggetto cosmico che ha appena scoperto e che emette lampi di onde radio a intervalli regolari.*

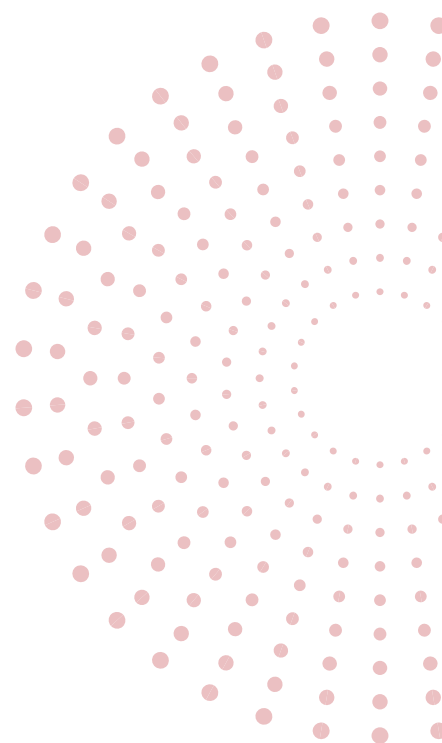
*L'immaginazione serve a vedere quello che non sappiamo o quello che ancora non possiamo capire. È un'intuizione, una specie di magia la cui provenienza è attualmente sconosciuta e di cui forse è capace soltanto l'essere umano. È il faro che guida le nostre rotte, non possiamo permettere che si spenga. Si goda la sua isola, giovane Gregory, che forse non è poi così male. Vedrà che presto qualcuno la verrà a trovare.*

*E non abbia timore, nessuno può portarle via la sua immaginazione. Basta spezzettare un po' di cartoline e godersi la fecondità del buio.*

*Martin G. Wurzburg*

*In quanto creatore del disperato Gregory, dell'inossidabile Martin Wurzburg e del loro carteggio immaginario, ritrovo fusi in me stesso tutti gli elementi senza poter distinguere i confini dell'uno e dell'altro e oscillo fra entusiasmo e depressione, fra insicurezza e baldanza. Di una cosa però sono sicuro. Devo fermarmi, spegnere tutto e chiudere gli occhi.*

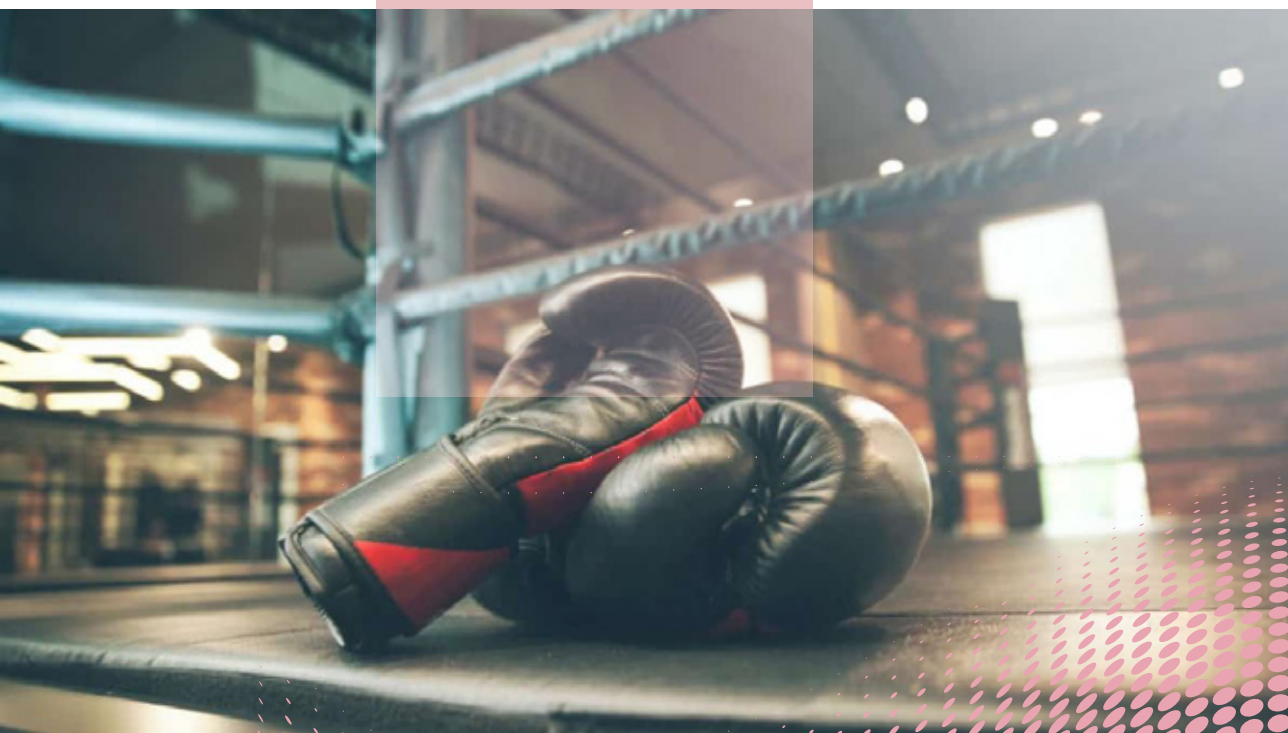
*Ecco, rimango qui fermo e zitto, in attesa che le immagini sepolte riaffiorino dalle misteriose profondità del cielo.*



**GASPARE BITETTO**Creativo sotto spezie, estremista Gattolico,  
autore radio-tv. Socio Mensa.

# UNA STORIA VERA

In fondo, la verità è una bugia che non ce l'ha fatta.





Sabato sera, ore 21:40.

Al Madison Square Tomb di Gerusalemme stava per svolgersi quello che la stampa aveva definito il più grande incontro di boxe mai organizzato. Biglietti esauriti da mesi; sponsor in guerra per ottenere gli ultimi spazi pubblicitari; *bookmakers* tenuti in vita dal *doping*; non c'era canale televisivo sulla faccia della Terra che non avesse tentato di accaparrarsi l'esclusiva.

Lontano dal trambusto, durante i minuti che precedevano l'evento, i due pugili contendenti si preparavano psicologicamente all'incontro; nessuna intervista, nessun contatto con l'esterno. Nulla doveva turbare la loro concentrazione, la posta in gioco era troppo alta.

Nella stanza in fondo al corridoio, sulla destra, l'allenatore del primo dei due pugili, in un elegante completo beige, dietro a una lunga barba bianca, cercava di dare la carica al suo pupillo: un ragazzo poco oltre la trentina, coperto da un lungo accappatoio bianco dal quale spuntavano morbidi riccioli mori.

«Come ti senti?»

«Posso farcela.»

«Ce la farai.»

«Dicono tutti che vincerò, ma sono stanco e ho fame, è da giovedì che non mangio, e venerdì non ho avuto una bella giornata.»

«Ma sabato hai riposato!»

«Ero stanco morto!»

«Passerà. Ora respira forte.»

Nella stanza a sinistra, il secondo pugile sedeva da solo sulla sua panca. Nessun allenatore. La sua figura, magra e longilinea, era coperta da un accappatoio nero opaco; tra le labbra rigirava un enorme sigaro che saturava l'aria col suo fumo. Il silenzio e la temperatura erano glaciali.

Impietoso, come solo il tempo sa essere, l'orologio segnò l'ora che tutti quanti stavano aspettando: le ventidue in punto.

I due pugili uscirono dagli spogliatoi e raggiunsero la sala gremitissima, al centro della quale troneggiava il ring su cui si sarebbe svolto l'incontro. Tra l'eccitazione e l'impazienza generale, lo *speaker* elargiva saluti e ringraziamenti, decla-

mando le frasi di rito previste dal protocollo e creando, così, il climax necessario per scaldare ulteriormente il pubblico.

Ed ecco che, all'improvviso, il volume della diffusione si alzò e, potente come il suono delle trombe di Gerico, la musica scelta dall'atleta in divisa nera, "Scorched Earth Erotica" dei Cradle of Filth, diede l'opportunità allo speaker di annunciarlo.

La folla era in estasi. Il pugile avanzò a passo lento e deciso, mentre lo speaker urlava: "Ed ecco a voi il nostro campione in carica, imbattuto, con un numero incalcolabile di incontri disputati, tutti vinti per K.O., 190 cm d'altezza, 60 kg di peso, spietato, inarrestabile, l'angelo nero, il tristo mietitore dal pugno di falce, signore e signori: LA MORTE!".

Dalla folla si levò un urlo che aveva dell'inumano, mentre la *Morte*, levandosi di dosso l'accappatoio, si mostrò a tutti come un essere deforme, dalla pelle grigia, ruvida e raggrinzita, con estremità ossee in rilievo e un viso scavato e inespressivo.

Dopo che la *Morte* ebbe raggiunto il ring, l'atmosfera si quietò e venne il turno di annunciare il pugile in bianco. Musica di sottofondo: "Laudato sii, o mi' Signore", di DJ Francesco d'Assisi.

La folla restò perplessa mentre il pugile avanzava verso il ring a piccoli passi, guardandosi intorno, come spaventato.

Lo speaker annunciò: "Ed ecco a voi lo sfidante, al suo primo incontro da pugile, dopo aver fatto da secondo a Lazzaro. Ricordo a quelli che non avessero seguito il match a cui mi sto riferendo che Lazzaro, a sua volta, aveva sfidato il nostro campione in carica, dandogli del filo da torcere, senza, però, riuscire a strappargli la vittoria. Ad ogni modo: 176 cm d'altezza, 67 kg di peso, misericordioso, infinitamente buono, il progenitore di ogni fricchettone, lo scugnizzo di Nazareth, il figlio di... per piacere, non fatemi ridere! Gesù, detto il Cristo!".

Dalla folla si alzarono risate di scherno e, contro il Cristo, furono lanciate diverse confezioni di pop-corn. Gesù le afferrò con agilità e le divorò, quasi a voler simbolicamente porre fine al suo digiuno forzato.

“Una Coca Cola per mandarli giù?”, chiese, e fu subito accontentato. L’impatto della lattina col cranio di Cristo fece sussultare la folla: un trauma cranico avrebbe mandato a monte l’incontro, ma Gesù non si scompose e si dissetò con gusto, mostrandosi sorridente verso le telecamere.

Levandosi di dosso l’accappatoio, lo scugnizzo di Nazareth fece sfoggio di un fisico esile, ma scolpito nel legno, con addominali invidiabili.

Una volta che entrambi furono sul ring, l’arbitro li richiamò dai loro angoli e si preparò per dare inizio all’incontro.

«Le regole le sapete, niente colpi sotto la cintura, dopo 10 secondi al tappeto si è eliminati.»

«Per quel che mi riguarda può colpire anche sotto la cintura» disse la Morte.

«Lo farò, stanne certo!» rispose Gesù che, nel dirlo, si scostò leggermente.

«Salutatevi» concluse l’arbitro.

I pugili tesero le braccia. Era Gesù che doveva battere per primo sui guantoni della Morte; il Nazareno compì timidamente il gesto che provocò un inquietante scricchiolio dei polsi dell’avversario.

Dopo aver rimesso a posto i metacarpi, la Morte colpì a sua volta i guantoni del Cristo, producendo un secondo rumoroso crack. Anche i metacarpi di Gesù avevano ceduto e, sfortunatamente per lui, non c’era alcun modo di rimetterli a posto.

I pugili tornarono ai loro angoli.

La Morte era spavalda, Gesù era dolorante, e più volte si lasciò andare a bestemmie contro Buddha, ché non era peccato. Qualcuno disse anche che era cosa buona.

Sul ring si fece strada una graziosa ragazza in topless, coperta solo da un perizoma rosso tempestato di brillantini, che portava con sé un cartello su cui si leggeva: “PRIMO ROUND - Questo spettacolo vi è offerto da Sapone Pilato. Sapone Pilato: e lavarsi le mani sarà un piacere!”

Erezioni a profusione salutarono la sua performance. Nessuno restò indifferente al corpo della ragazza; solo dai pan-

taloncini della Morte non sembrava provenire alcun segno di vita.

Suonò il gong, i pugili si alzarono e l’incontro ebbe inizio. La Morte si fece subito sotto, mentre Gesù opponeva una povera difesa che culminò in un sonoro diretto ben assestato da parte del bieco mietitore.

«Ehi, non sul costato, non vedi che sono ferito?» bofonchiò Gesù.

«Non me ne importa una sega!» replicò la Morte.

L’attacco della Morte incalzava con combinazioni serratissime, la difesa di Gesù era sempre più carente.

«Ehi, ama il prossimo tuo come te stesso!» urlava Gesù.

«Non me ne importa una sega!» rispose nuovamente la Morte.

Gesù finiva ripetutamente alle corde, piegandosi su se stesso come un ragazzino che le sta prendendo dal bullo di turno. Dopo un’altra serie di colpi che provocarono un taglio al sopracciglio del Cristo, la faccia di Gesù divenne una maschera di sangue. Fu il suono del gong a fermare per un attimo la carneficina.

All’angolo di Gesù, una sua fan, Veronica, si prodigò a detersergli il viso con un asciugamano. Ne venne fuori una nuova copia della sindone che uno sparuto gruppetto di fanatici iniziò subito ad adorare.

Di nuovo sul ring. La ragazza con le tette al vento segnalò l’inizio della seconda ripresa.

Gesù continuava a incassare colpi su colpi. «La Morte è una macchina per uccidere» commentò lo speaker, generando lo sdegno del pubblico che corse subito sui social a commentare con l’hashtag *#cringe*.

L’incontro era a senso unico. Dagli spalti, un cireneo impietosito urlò: «Gettate la spugna», mentre il sinedrio continuava a incitare la Morte urlando: «Buma Ye! Buma Ye!»

Ancora un gancio ben assestato da parte della Morte e Gesù cadde al suolo per la prima volta.

L'arbitro iniziò a contare.

«Uno, due, tre...»

«Ehi, ehi, calma! Mi sto alzando!» sospirava il Cristo a mezza voce.

«Quattro, cinque, sei...»

«Un momento, sono quasi in piedi!»

«Non me ne importa una sega!» disse l'arbitro, e continuò.

«Sette, otto...»

Gesù riuscì a rimettersi in piedi, ma durò poco: un *uppercut* della Morte lo spedì al tappeto per la seconda volta. Fu ancora il suono della campanella a salvarlo, stavolta dal K.O..

All'inizio del terzo round, la Morte rise di gusto e, piazzandosi davanti a Gesù, iniziò a fissarlo senza muovere un muscolo. Anche Gesù restava fermo. La Morte, a sorpresa, alitò su di lui e Gesù cadde per la terza volta.

Il Cristo sembrava aver perso i sensi. L'arbitro iniziò la conta, mentre lo scugnizzo di Nazareth si ritrovò immerso in una sorta di sogno.

«Gesù!» tuonò una voce.

«Chi sei?» rispose Gesù.

«Sono Papà!»

«PAPÀ!» frignò Gesù, «LA MORTE MI PICCHIA!»

«Devi usare la Forza!» continuò la voce.

«No, pensaci tu!»

«Impegnati, figliolo. Che figure mi fai fare?»

«Ma non lo aiuti tuo figlio?!»

«Non me ne importa una sega!»

«MA PAPÀ!»

«Scherzavo, scherzavo, ora alzati però!»

Gesù raccolse le poche forze che gli erano rimaste e tornò in piedi sul nove, cercando di avanzare, seppur barcollante, verso il suo avversario. Inaspettatamente trillò un cellulare.

«Sì?» rispose la Morte.

«Morte?»

«Moggi?»

«No, non sono Moggi!»

«E chi sei?»

«Sono YHWH... il padre di Gesù!»

«E che vuoi?»

«Un favore, visti i nostri trascorsi. Abbiamo spesso lavorato assieme, che ne diresti di perdere l'incontro contro di lui?»

«Ho una reputazione da difendere, io!» tuonò la Morte.

«Dai, fallo per me!»

«Non me ne importa una sega!» disse la Morte riagganciando e assestando un poderoso diretto allo zigomo di Gesù che stramazza definitivamente al suolo.

Dopo solo tre riprese, il tristo mietitore si era aggiudicato l'incontro per K.O., tuttavia...

...tuttavia, nelle ore seguenti, il padre di Gesù, che era faticoso e pieno di appoggi, convinse i giornalisti a scrivere che, quella notte, era stato suo figlio ad aggiudicarsi l'incontro, riuscendo nell'incredibile impresa di sconfiggere la Morte.

La cronaca di quell'incontro è stata tramandata in questa versione fino ai giorni nostri, accompagnata da diverse leggende che alcuni fan del giovane pugile nazareno scrissero in seguito. Avventurandosi, però, nelle brulle terre di Galilea, è ancora possibile ascoltare i racconti dei vecchi saggi del luogo che, senza alcun timore, raccontano come, in realtà, per quanto si sia cercato di insabbiare i fatti di quella notte, questi si siano svolti esattamente come avete appena letto.







PIENO DI COLORE E FANTASIA

NON NE POSSO PIÙ DI QUESTI BENSOSPANTI CHE VORREBBERO CANCELLARE GRAFFITI E MURALES

COME DICO SEMPRE ALLA MIA NIPOTINA: SPAZIO ALL'IMMAGINAZIONE!!!

BRAVA! OGGI MANCA PROPRIO L'IMMAGINAZIONE!

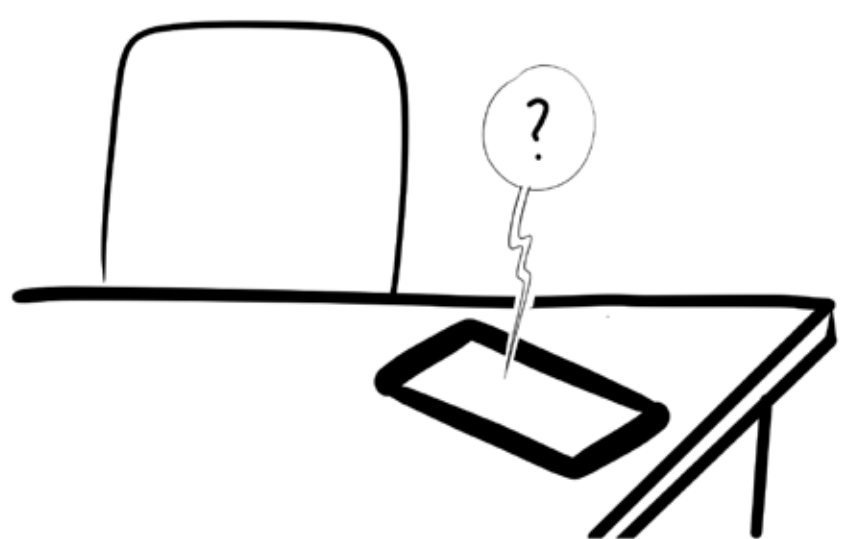


**JOSHUA HELD**

Cartoonist, animatore, autore di vignette, serie e corti animati, libri per bambini, scenografie teatrali e altre forme di procrastinazione.



SCUSA UN MOMENTO...



*J. Sels*

# QUADRATO LATINO ED ECCESSO DI ZERO

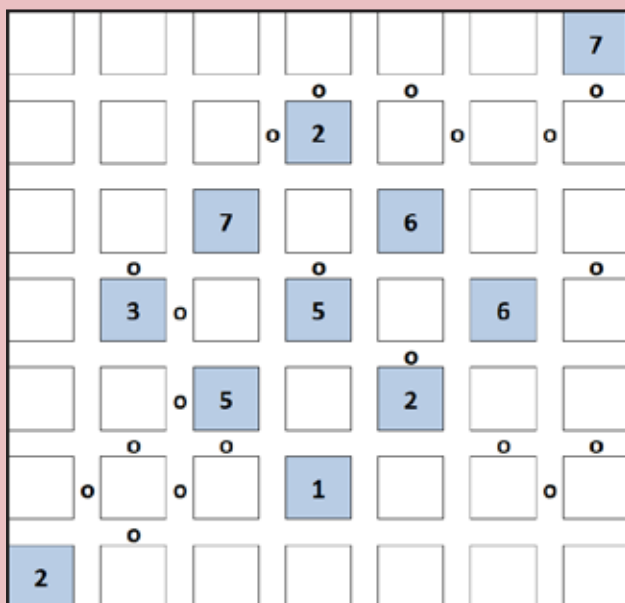
ALBERTA SESTITO

Socia Mensa.

Per il numero dedicato all'immaginazione ho pensato a un "semplice" quadrato latino, e in più a uno schema nuovo.

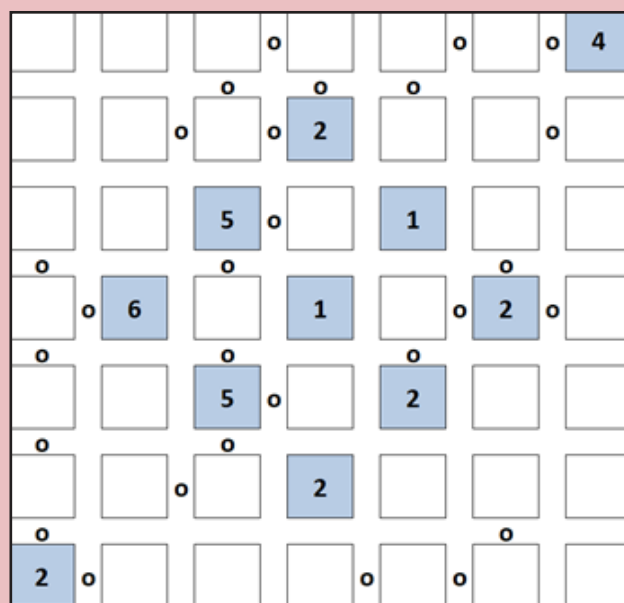
Nel **primo quadrato** le caselle sono riempite coi numeri da uno a sette, rispettando le seguenti regole:

- in ognuna delle sette righe e delle sette colonne sono presenti tutti i numeri da 1 a 7, senza ripetizioni;
- se e solo se tra due caselle c'è un puntino, queste contengono due numeri consecutivi.



Nel **secondo quadrato** le regole cambiano leggermente:

- in ognuna delle sette righe e delle sette colonne sono presenti tutti i numeri da 1 a 6, più un numero "jolly";
- i numeri jolly sono 7 e tutti diversi; in particolare sono i numeri da 0 a 6;
- in tal modo, in una sola riga e in una sola colonna è presente la serie completa da 0 a 6. Nelle altre sei righe e sei colonne invece è presente la serie completa da 1 a 6, più una di queste sei cifre che viene ripetuta (esempio: 4 1 6 4 2 3 5).
- se e solo se tra due caselle c'è un puntino, queste contengono due numeri consecutivi;
- se e solo se tra due caselle c'è un simbolo "=", queste contengono due numeri uguali.



[Clicca qui](#) per le soluzioni dei quiz.



# PARTECIPA AL PROSSIMO NUMERO DI

Ti è piaciuta questa rivista? Hai critiche? Commenti? Suggerimenti? Non tenerteli per te e condividili con noi. Ti basterà inviare una mail all'indirizzo [quid@mensa.it](mailto:quid@mensa.it) e saremo felici di leggere tutto ciò che ti passa per la testa.

Vuoi farci leggere anche altro? Magari vuoi proporci un articolo? Allora quale momento migliore per unirti a noi in questa avventura? Se vuoi inviare una proposta, anche se non sei un membro del Mensa, contattaci sempre allo stesso indirizzo. Il tema del prossimo numero sarà "LA PAURA"; un argomento che in questo periodo di crisi e incertezza ci sentiamo in dovere di affrontare.

Vuoi essere dei nostri? Ecco alcune semplici regole:

1) Proponi un articolo né troppo breve né troppo lungo. Vanno bene articoli che partono da un minimo di 3.500 a un massimo di 9.000 caratteri tipografici spazi inclusi (ma ricordati che la virtù sta nel mezzo). Dagli un titolo accattivante, un sottotitolo esplicativo e scegli con quali immagini vuoi che sia illustrato.

2) Scrivi la tua proposta in maniera accessibile, riducendo al minimo i toni accademici o professorali, senza retorica o periodi troppo lunghi, senza sigle o acronimi troppo tecnici, ma soprattutto ricordati di metterci un pizzico di tuo, che lo renda bello e divertente da leggere. Il tema è ampio, quindi sentiti anche libero di trattarlo da qualunque punto di vista tu preferisca.

3) Inviarlo entro e non oltre l'8 maggio 2022, ma non rimandare in attesa che arrivi la data di consegna: arrivare prima rende più facile il lavoro a tutti. Se lo invii con sufficiente anticipo avremo anche l'opportunità di prenderci un po' di tempo assieme per discuterlo ed eventualmente migliorarlo.

4) Consegna una proposta che ti convinca fino in fondo e non solo una bozza. Cerca di curarla il più possibile nei dettagli, sia per quanto riguarda il contenuto che la forma. Le proposte che riceviamo sono tantissime e lo spazio sulla rivista è limitato. Come puoi immaginare, cerchiamo di riservarlo solo al meglio.

CALL TO ACTION

APERTA A TUTTI

5) Non vuoi scrivere, ma magari vuoi disegnare o illustrare? Proponi dei giochi? L'indirizzo e i tempi per la consegna delle proposte/candidature sono gli stessi. Mostraci il meglio di te!

Grazie per ogni proposta o idea che sceglierai di inviarci.

*Gaspare Bitetto  
Caporedattore*



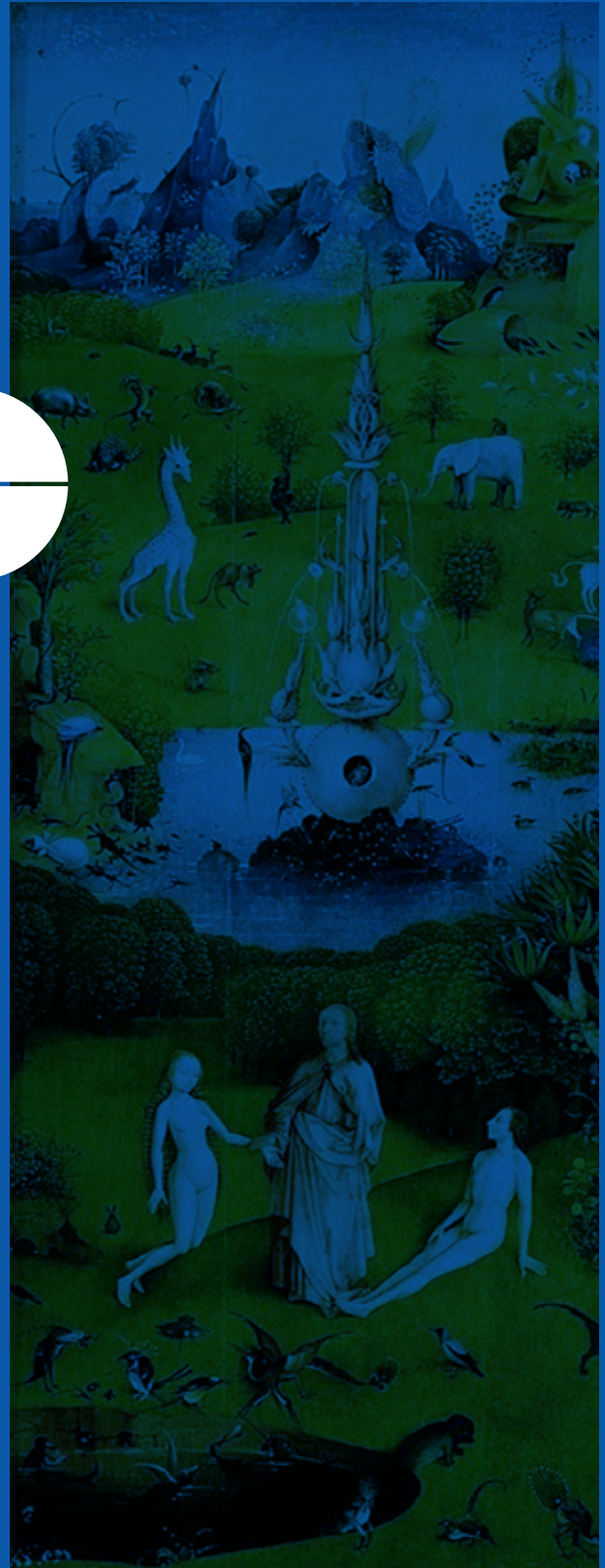


Il Mensa è un' **associazione internazionale** senza scopo di lucro di cui possono essere soci coloro che hanno raggiunto o superato il 98° percentile del QI in un test standardizzato. Il Mensa promuove **l'indagine e la divulgazione intorno all'intelligenza.**

Se non sei ancora socio, **mettiti alla prova!**

Siamo presenti in tutta Italia. Contatta il referente della tua città su

**MENSA.IT**



Via Acquacalda 134/1  
48022 Lugo (RA)

[info@mensa.it](mailto:info@mensa.it)