

Spero innanzitutto di aver dimostrato che esiste una leggerezza della pensosità, così come tutti sappiamo che esiste una leggerezza della frivolezza; anzi, la leggerezza pensosa può far apparire la frivolezza come pesante e opaca.

Italo Calvino, «Lezioni americane»

SUA MAESTÀ IL BEBÈ FINALMENTE DORME!

Manuela Trinci

Per i neo genitori il momento della buona notte rimane uno dei più difficili, soprattutto se il piccino appartiene a quel genere di bebè «molto sensibili», che piangono facilmente e che sussultano al più impercettibile rumore. In un contesto culturale come il nostro, bambino-centrico, l'inizio della vita di molti bebè è caratterizzato da un sì illimitato. Nessuna meraviglia quindi se, nel tentativo di addormentarli, i bebè vengono cullati, tenuti in braccio e persino scarrozzati in macchina. Il tutto mentre l'atmosfera di casa diviene rarefatta: passi in punta di piedi, movimenti felpati e un impoverimento graduale delle abitudini di coppia. Così facendo i genitori modellano il proprio mondo sui presunti bisogni del loro bebè, con il rischio di rafforzare la sua già sensibile natura. Non si ha l'abitudine di riflettere, invece, sul ruolo che in tale disagio possono svolgere le ansie irrisolte dei genitori rispetto al sonno, abbandonano

necessario. Non si ha l'abitudine di riflettere, invece, sul ruolo che in tale disagio possono svolgere le ansie irrisolte dei genitori rispetto al sonno, abbandonano necessario. Non si ha l'abitudine di riflettere, invece, sul ruolo che in tale disagio possono svolgere le ansie irrisolte dei genitori rispetto al sonno, abbandonano necessario. Non si ha l'abitudine di riflettere, invece, sul ruolo che in tale disagio possono svolgere le ansie irrisolte dei genitori rispetto al sonno, abbandonano necessario.



difficile e tremendamente agitato. Mentre la osservava dormire, la mamma la vedeva spesso sussultare, contorcersi. Pareva continuamente in procinto di svegliarsi e di mettersi a strillare. Ma la mamma, quando riusciva a non intervenire, rimaneva sorpresa e incantata dalle capacità della bambina. Per esempio, Olga poteva incontrare casualmente il pollice, metterlo in bocca per poi sentirlo sfuggire. Ma, ripetendo il gesto in maniera intenzionale, era in grado di trattenere il dito, di succhiarlo, di calmarlo e dormire. La presenza discreta della mamma consentiva alla bambina di scoprire un impulso personale, lasciando spazio a un primo abbozzo di creatività. In effetti Olga agitandosi poteva cimentarsi con le relative sensazioni ed emozioni. Cosa questa che costituisce la base per una vita reale, non futile. L'alternativa, una vita alienata, tutta giocata su continue reazioni agli stimoli esterni, si avvia dunque a partire dalla culla.

l'Unità
ONLINE
nasce sotto i vostri occhi ora dopo ora
www.unita.it

orizzonti

idee | libri | dibattito

l'Unità
ONLINE
nasce sotto i vostri occhi ora dopo ora
www.unita.it

Renato Pallavicini

In principio fu Disneyland. Poi venne Disneyworld che generò Epcot che generò Tokio Disneyland ed Eurodisney che generarono... La genealogia dei parchi a tema ha un'origine certa nel tempo, il 17 luglio del 1957, e nello spazio, un terreno coltivato ad aranceti in California: è lì che apparve Disneyland. Del resto è una genealogia laica, laicissima, anche se la chiesa costruita su quelle pietre e la religione che si professa negli infiniti templi sparsi in ogni angolo di mondo è frequentata da miliardi di persone. E ha fatto proseliti, dando vita a confessioni, eresie e sette. Come classificare, per esempio, la «Dracula Land» che sarà inaugurata nell'estate del 2002 nei pressi di Bran, un villaggio rumeno piazzato nel bel mezzo dei Carpazi? «C'è chi mi critica - ha dichiarato Dan Agathon, ministro del turismo rumeno, al quotidiano «Le Monde» che due giorni fa ha raccontato il caso in prima pagina - e mi accusa di vendere una falsa leggenda e di offendere la memoria di un grande eroe nazionale. Ma io sono un uomo pragmatico - ha concluso deciso e decisionista il ministro - e queste critiche non mi faranno cambiare opinione». Come dargli torto: 50.000 turisti, poco più poco meno, ogni anno vanno a visitare il castello di Bran, e t-shirt, maglioni, gadget e bottiglie di vino con l'etichetta Il Vampiro vanno a ruba. E poco importa se in quel bel castello (che non è poi molto diverso da quello di Fantasyland), il mitico Vlad, alias Dracula, non ci ha mai abitato.

Walt Disney considerava i parchi a tema un'estensione dei suoi film e delle sue creature. È successo, in maniera analoga, per altri personaggi ed eroi a fumetti, come nel caso del Parc Asterix a Plailly in Francia, dedicato al piccolo gallo inventato dal duo Goscinny & Uderzo; o del Moomin Park a Naantali in Finlandia, dove sorge il parco ispirato ai simpatici troll-ippopotami creati da Tove Jansson. Ci sono parchi a tema, diretta emanazione di marchi e giochi, come Legoland in Danimarca, vera delizia per bambini e non, appassionati dei celebri mattoncini colorati; ci sono parchi di divertimento a metà strada tra il modello Disneyland e il Luna Park, come (tanto per restare in Italia) Gardaland o Mirabilandia. Ci sono parchi a tema dedicati al cinema: dai classici Universal Studios in California e Fox Studios al Warner Bros Movie World in Germania. Dal cinema ai suoi generi: come OK Corral, parco nel sud della Francia a tema western o Space World, parco a tema giapponese sui futuristici mondi della fantascienza.

Tutto si può vivere o rivivere nei parchi a tema. Come in un sogno o in un incubo. Ne «Il mondo dei robot», film diretto da Michael Crichton un robot pistolero (interpretato da Yul Brinner) si ribella e trasformerà in tragedia le vacanze-tutto-compreso offerte da una società che organizza viaggi e soggiorni in West ed antiche Rome di cartapesta. E in «Giurassic Park», (c'è di mezzo ancora Crichton) tirannosauri e velociraptor infrangeranno il sogno di far rivivere la preistoria. È curioso



Qui sopra due figuranti di «Holy Park Experience», a destra architettura futurista di Tomorrowland a Disneyland e sotto il castello di Dracula a Bran. In basso una casa di Toontown

C'è anche Bibbialand

Si chiama «Holy Park Experience» ed è davvero un'esperienza «santa» quella proposta dal parco sorto nei pressi di Orlando, Florida, a poca distanza dai più celebri DisneyWorld e Universal Studios. Per soli 17 dollari ci si ritrova catapultati nella Terrasanta ai tempi di Cristo, con tanto di mura (finte) di Gerusalemme, con botteghe di artigiani (finti) che fabbricano vasi, intrecciano cesti e sorridono al turista, a macchine fotografiche e videocamere.

L'idea di un parco a tema di questo genere è venuta a Marvin Rosenthal, un ebreo che riconosce in Gesù il vero Messia e che ha investito nella «sacra» impresa qualcosa come 33 miliardi di dollari (più di 66 miliardi di lire). «Holy Land» ha aperto le porte il 5 febbraio scorso. Al posto di Topolino, di Pippo o Paperino ad accogliere i visitatori c'è una squadra di hostess abbigliate con tuniche dell'epoca. Il contorno è quello classico dei parchi a tema: fuochi d'artificio, effetti di luce, musiche in sottofondo e, in questo caso, persino preghiere in ebraico, diffuse da altoparlanti nascosti tra una palma e una finta capanna. Ma lo spettacolo, con tanto di finale cinematografico su maxischermo, non è piaciuto ad una parte della comunità ebraica della Florida che ha gridato allo scandalo ed ha chiesto la chiusura del parco. E non è piaciuta, soprattutto, l'esaltazione della figura di Gesù Cristo, dietro la quale si nasconderebbe, secondo gli oppositori, una vera e propria campagna di proselitismo a favore del cristianesimo. Un rabbino intervistato dalla Nbc non è andato troppo per il sottile e ha definito il tutto come «un olocausto strisciante». Dal canto suo Rosenthal si disciòla sostenendo che il parco è un luogo per famiglie e che nonostante offra svaghi e divertimenti, ha lo scopo di diffondere la parola di Dio.



Dracula Park

Nel grande mondo dei parchi a tema anche il mitico vampiro avrà il suo



che proprio il cinema, in qualche misura all'origine dei parchi a tema, si tolga lo stizio di ragionarci sopra, anche se, in questi casi, va oltre ed affronta temi come quelli della «rivolta» delle macchine o delle conseguenze delle manipolazioni genetiche. E in fondo i parchi a tema, almeno in buona parte, non sono altro che una serie di set cinematografici o, meglio, di film «realizzati». Si va a Disneyland o a Eurodisney per ritrovare Cenerentola o La bella addormentata nel bosco (non quelle delle favole, quelle dei cartoon); ci si va per viaggiare sulle astronavi di «Star Wars» o sul Nautilus del capitano Nemo, omaggio a Verne ma nella versione disneyana di «Ventimila leghe sotto i mari». Marc

I sogni son desideri. E architetture

I parchi non nascono dal nulla e per tirarli su ci vogliono progetti e architetti. Alla Biennale d'Architettura di Venezia del 1998, nel padiglione degli Stati Uniti, furono esposti i lavori di alcuni tra gli architetti più famosi del mondo, che avevano una cosa in comune: essere tutti progetti realizzati per la Disney. Sono sedi di uffici, studi di animazione e, soprattutto, alberghi per i grandi parchi a tema della major hollywoodiana, progettati da Robert A.M. Stern, Michael Graves, Robert Venturi, Arata Isozaki, Frank Gehry ed Aldo Rossi. Gli stessi progetti che ritroviamo nel bel libro di Beth Dunlop dal significativo titolo di «Building a Dream, the Art of Disney Architecture», un lungo excursus attraverso i «sogni costruiti» dalla fantasia di Walt Disney e dai suoi eredi, a cominciare da Michael Graves, il presidente della Disney. Dalla casetta di Biancaneve ai castelli fatati, dalle casette di Topolinia e Paperopolis, alle costruzioni avveniristiche di Epcot, fino all'utopia di Celebration. Doveva essere, nei progetti, una città ideale e perfetta, nella quale vivere in armonia, senza paure, conflitti e circondati dal bello; ma le cronache ci raccontano di furti e delitti. E il sogno dovrà ancora aspettare.

quintessenza del turismo». C'è un altro aspetto, però, nei parchi a tema che meriterebbe di essere indagato e la chiave sta in parte del nome stesso: parco. Parco, dunque giardino, giardino fantastico più vicino, semplificando, al giardino paesistico all'inglese, che a quello geometrico all'italiana. C'è molto di quei giardini nelle moderne Disneyland. Ecco foreste, fiumi e laghi artificiali, finti tempie e rovine, ca-

stelli, pagode e cineserie: cambiano le fonti di ispirazione, ma i meccanismi della sorpresa e il senso del pittoresco sono simili: un catalogo eclettico che non sarebbe dispiaciuto a Capability Brown, il grande progettista di giardini paesistici. Con un paradosso temporale c'è persino un po' di Disneyland nei parchi classici. Chi ha visitato Versailles non ha potuto fare a meno di passare per l'Hameau de la Reine, un

finto villaggio rurale con casette, laghetti e ponticelli, immerso nel bosco, quasi una casa di Biancaneve.

Pierre Grimal, grande storico francese, studioso dei giardini sottolinea più volte nei suoi scritti la derivazione «letteraria» dei giardini, per loro natura fragili, così che la loro realizzazione concreta più che alle fonti dirette deve far ricorso alla «idea» del giardino. Un'idea tramandata nei millenni che pesca nel mito e si appoggia alle narrazioni. Come quelle che raccontano dei giardini bizantini, popolati di «grifoni di pietra che animano fontane», di «statue che hanno l'aria di nuotare nella piscina dei bagni, mentre attorno alla vasca cantano uccelli d'oro»: caratteri teatrali e fantastici, come si vede, perché il giardino, scrive Grimal, «è per eccellenza il regno dell'illusione teatrale». Di questa tecnica e della tecnica delle feste e delle meraviglie barocche, i parchi a tema sono, in buona misura, gli eredi anche se la scena e le quinte teatrali sono state sostituite dai trucchi e dai set cinematografici: il «finto» è pur sempre la «meraviglia».

Sia che si attraversi il fiume a bordo del S Mark Twain, il battello a ruote di Frontierland, o ci si imbatte nei luoghi e nei personaggi di Pinocchio (come nel parco dedicato al burattino di Collodi), quello che conta è vivere una vita a tema. Un po' personaggi letterari, un po' eroi dei cartoon e un po' di più turisti, nei parchi a tema «non ritroviamo né l'America né la nostra infanzia - scrive Marc Augé - ma la gratuità assoluta di un gioco d'immagini in cui ciascuno di coloro che ci sono accanto ma che non rivedremo mai può mettere quel che vuole. Disneyland è il mondo di oggi, in quello che ha di peggiore e di migliore: l'esperienza del vuoto e della libertà».

clicca su

www.parksmania.it
www.supereva.it/viaggi/parchi-di-divertimento/link/
www.dracastyle.bigstep.com
www.disneylandparis.com
www.universalstudios.com
www.gardaland.it
www.pinocchio.it