

Dedali

Recensioni e scontri medialti

South Park's
Imaginationland:

South Park - Serie XI, Episodi 10, 11, 12

a cura di Marco Benoît Carbone

Eric Cartman, Stan, Kyle e gli altri ragazzini sono in missione nella macchia. L'obiettivo è catturare un Leprechaun. Cartman non si sarebbe tanto appassionato a una simile missione se non fosse che Kyle, sua nemesi naturale, sostiene che l'esistenza di una simile creatura è impossibile, e di essere disposto a succhiare i testicoli di Cartman in caso di una prova inconfutabile. Il Leprechaun viene davvero catturato, ma si apprende che nelle terre dell'immaginazione sta succedendo qualcosa di molto grave. Prima che Kyle possa prestar fede al giuramento, infatti, i ragazzini incontrano un bislacco personaggio (scambiato dal candido pessimismo di Butters per un pedofilo intenzionato a stuprarli) che li trasporta su un pallone aerostatico fino a Imaginationland. La terra dell'Immaginazione esiste davvero, e tutti i personaggi mai creati, da Wario a Gesù Cristo passando per il Minotauro, Predator, Budda e i Thundercats, abitano lì. Ma alcuni terroristi hanno intenzione di attaccarla e, prima che il discorso finisca, un kamikaze si fa saltare in aria imbottito di esplosivo, mietendo decine di vittime. Charlie Brown viene catapultato in aria dall'esplosione, mentre nel caos del dopo-bomba, vissuto attraverso il filtro stordito e confuso di Stan (parodia della scena del celebre Saving Private Ryan), Ronald McDonald's raccoglie il suo stesso braccio mutilato, un unicorno è rimasto al suolo dilaniato e vari animaletti giacciono uccisi o si aggirano feriti e sotto shock. I terroristi, dopo aver preso il potere e inviato al governo degli Stati Uniti un video minatorio in cui viene mostrato un Teddy Bear decapitato, liberano la barriera che separa i personaggi buoni da quelli cattivi, permettendo ai secondi di marciare all'attacco di Imaginationland. Un consiglio presieduto da Gesù Cristo, Popeye, il leone di Narnia, Luke Skywalker e altri personaggi immaginari cerca così di risolvere la disastrosa situazione, mentre i militari americani contemplanò l'ipotesi di bombardare l'immaginazione. Cartman cita Kyle in giudizio per costringerlo a succhiargli i testicoli, ma l'ingiunzione – come il bombardamento – dipendono dall'accettare o meno che i personaggi fantastici siano a loro modo reali.



Imaginationland, un episodio in tre puntate andato in onda su Comedy Central per l'ultima stagione di South Park, non è solo uno degli *exploit* più ambiziosi della serie, ma anche uno tra i più estremi, riusciti e irrinunciabili. In questi episodi, la riflessione sullo stato di profonda commistione inter-mediale della cultura *pop*, sul fantastico post-moderno e sui personaggi che lo abitano nei *miti d'oggi* aprono, probabilmente in modo consapevole, a una visione dell'immaginazione letteraria come quella del *solipsismo panteistico* di Robert Heinlein.

Ma prima ancora di questo, ci sono altre ragioni che rendono improrogabile un impegno di Gorgon a favore di South Park: per esempio, la volontà di dissociarsi dalla gran quantità di pseudo-*maudit*, esteti da discount e imbolsiti intellettualoidi che in South Park non vedono nulla. Del resto, in base a un sano prospettivismo, senza *testa* non esiste neppure il *testo*. Né South Park può essere compreso a meno di ammettere che, ogni volta che lo si guarda, ci si debba aspettare che, pur sembrando di volersi offrire a una facile lettura, alla fine lo show ci contraddica e si auto-contraddica.

D'altro canto, infine, ci sono anche dei motivi che mi hanno trattenuto dal dire la mia su South Park, e che agiscono come moniti alla lettura. Sono tentato di intormentarmi di stare alla larga da questa recensione, come anche da South Park, se non soddisfatte le seguenti condizioni preliminari.

Non continuate questa lettura se...

La prima condizione è quella di aver conosciuto o voler conoscere il cartoon *esclusivamente* nella sua edizione in lingua originale, quella scritta, musicata, dialogata e messa in onda da Stone, Parker, il loro team e Comedy Central. La versione "tradotta" in italiano non è la vera serie, ma uno spettacolo deprimente, mutilato del significato originario, deviato dalla caustica e profonda ironia, sterzato nel più insulso registro demenziale, privato della carica satirica originaria, neutralizzato nella più totale banalità. *Pitch* e timbrica delle voci alterati, registro indebitamente mutato, doppi sensi persi, traduzione eccessiva e resa infedele, intera impalcatura linguistica e satirica crollata consegnano un testo tradito, non tradotto, a opera di prezzolati incapaci che, messi di fronte a testi di rara intelligenza ludolinguistica, hanno condannato il pubblico italiano a non conoscere uno dei più grandi miti comici dai tempi del Monty Python's Flying Circus.

Una seconda avvertenza alla lettura è che questa recensione non ha affatto intenzione di dimostrare quanto sia intelligente o superiore la scrittura come anche la messa in scena delle puntate di South Park, visto che non mi vergogno di sostenere che tutte queste caratteristiche emanano in maniera auto-evidente dall'oggetto.

Chi adora South Park, del resto, non può che rallegrarsi per l'esistenza di barriere all'accesso che, *labirinticamente*, disorientano e allontanano tutti quelli che non sono in grado di amarne lo spirito. C'è chi è così poco divertente da essere disgustato a priori dall'estremismo di certi contenuti, o dal frequente ammollo in registri *lowbrow* contemporanei. Eppure è dalla notte dei tempi - dai tempi di Baubo, *daimon*, maschera e sesso fattosi antropomorfo - che il ridicolo e il grottesco irrompono nelle figure e nella lingua per far volare più basse le apollinee illusioni e i torpori celestiali dei più elevati tra noi osservatori.

C'è chi è poco attratto dall'estetica volutamente minimale dello show, magari spinto da un culto estetico malinteso o ipertrofico. In questo caso non solo si tratta di chiedere un qualcosa che è estraneo alla serie, visto che South Park gioca intensamente sul contrasto tra sofisticazione linguistica e aspetto visivo volutamente *naïve*, ma anche di non voler riconoscere quanto questa sia spesso

più espressiva e incisiva rispetto a quella di prodotti dotati di grossi sforzi tecnici, ma affidati al pessimo gusto o a design insulsi.

Infine c'è la questione della costruzione costantemente inter-testuale delle puntate, che scoraggia chi non vuol coltivare la conoscenza della serie. Il cosmo di South Park fa esplodere tanto il concetto di personaggio-maschera, tipizzato e privo di psicologia, quanto quello della "massima finale", che attraverserebbe la narrazione per poi sanzionarla moralmente. Ci consegna personaggi dotati di concrete evoluzioni, di un passato e di vicende che dovrebbero costruire il nostro orizzonte di attesa sulle vicende della serie e la sua perfida anti-morale, e a ogni

episodio l'universo narrativo si presenta con una "sfida morale" su un qualche soggetto più o meno controverso, fastidioso o scomodo. Eppure, le nostre aspettative basate sulla conoscenza delle psicologie dei personaggi e delle (im)moralizzazioni già osservate non fanno che decostruire qualunque



nostra anticipazione fondata, impedendoci di riuscire ad anticipare il "messaggio finale" di ogni singolo episodio.

Non siamo nei Simpson. Lì, il livello profondo di satira è ricoperto da una facile patina slapstick, narrativa o tipica, e il doppio registro è capace di fare ridere qualunque allocco e strizzare l'occhio a chi vede il messaggio alternativo. Per esempio, nel film recente, c'è chi ride per la martellata sul dito di Homer e chi sorride perché il procedimento della slapstick è portato all'estremo e fatto collidere con le condizioni stesse della sua scontatezza. South Park condivide questa capacità di ridicolizzare gli stereotipi e i codici narrativi, di fornire anti-morali impopolari o scorrette, ma a differenza dei Simpson, e per fortuna, non è per tutti, né mai lo sarà.

Narrazioni parallele

Non posso più esimermi dal finirlo con le premesse: devo parlare di *Imaginationland*. La genialità di questa tripla puntata non si deve soltanto all'ambizioso tentativo di affrontare il problema di cosa sia reale, di cosa sia fantastico, o di quale sia la linea che demarca l'effettiva realtà di una persona o un personaggio. C'è dell'altro.

La narrazione di *Imaginationland* è articolata infatti

secondo i canonici due binari paralleli. Nel primo si declina il problema dello statuto e il destino dell'immaginazione, attaccata dai terroristi e dalla controffensiva americana e su cui verte la sentenza di realtà o irrealtà che il tribunale dovrà stabilire. Nel secondo si affaccia l'eventuale soluzione di un vero e proprio tormentone della serie, il celebre "suck my balls" che Cartman rivolge a Kyle e che potrebbe finalmente avverarsi per il ludibrio generalizzato dei *fanatics* della serie.

Il tema principale potrà sembrare quello della terra dell'immaginazione, ma decidere quale sia la componente "principale" della narrazione è per un fan della serie letteralmente impossibile. La genialità delle vicende di Imaginationland è interamente pareggiata dalla promessa di vedere realizzata un'ipotesi estrema nel rapporto bellico tra due personaggi cronicamente in antitesi e che molto spesso sono i veri e propri motori dialettici delle vicende narrative. Non c'è mai un calo di dinamica, si tratti di vedere Alien massacrare un bislacco e inoffensivo personaggio o Cartman che, ottenuta l'ingiunzione del tribunale a che Kyle succhi "the aforementioned balls", prepara il costume da Papa per se stesso e da chierichetto per Kyle, per immortalare in una cornice simbolica l'atto di sopraffazione tanto ambito e sospirato. D'altro canto, le due narrazioni si compenetreranno e risolveranno in pieno stile South Park, nel più incongruente e paradossale - quindi imprevedibile - dei modi possibili.

Ma non si può negare che, a parte lo scontro Cartman-Kyle, permangano tre motivi di interesse principali per la puntata. Il primo è l'estremismo, e al contempo l'onestà dell'ipotesi di *Imaginationland*, vale a dire la spallata definitiva a ogni barriera nei vari mondi dell'immaginazione. Tutti i personaggi religiosi, dei cartoon, del mito, del cinema, e persino persone reali ma "bigger than life" sono personaggi immaginari. Ipotesi solo apparentemente stupida, e così candidamente geniale da convincerci seriamente che Buddha, Cristo, Popeye e Charlie Brown godano tutti dello stesso statuto, perché in un modo o nell'altro e a diversi gradi sono tutti immaginari, e perché per un motivo o l'altro e con mezzi diversi hanno tutti cambiato le vite di molte persone.

È un peccato, forse, che esista in *Imaginationland*

anche un'elementare suddivisione in personaggi buoni e malvagi, presente per la intima necessità orrorifica della serie. Ma anche questa è arricchita dallo stile di South Park. Così, il limite del visibile e della cattiveria sembrano criteri in evoluzione. Se un qualsiasi mondo deve possedere un'assiologia che distingua il bene e il male, allora i Woodland Critter Christmas, tra i più carini e insieme spregevoli personaggi mai concepiti, si accaparrano il grado zero della malvagità. Il Minotauro e Freddy Krueger che si disputano il ruolo di cattivi per eccellenza non possono fare nulla al loro confronto, visto che le tenere creaturine di South Park sono ormai ben note per i loro stupri di massa (qui ai danni di Kurt Russell e Popeye) e per le loro *blood orgies*.

Infiniti mondi comunicanti

Questo conduce al secondo motivo per incensare Imaginationland, e cioè la proliferazione immane e a svariati "strati" della popolazione di personaggi fantastici, per una quantità inaudita di cameo dal mondo dell'immaginazione, del mito, della *pop culture*. Il profluvio mette a dura prova l'occhio e costringe al fermo continuo del fotogramma per godere dei cameo e giocare a riconoscere i personaggi. Ma il punto fondamentale è che con *Imagination-*

Land si è venuta a condensare una fitta rete di riflessioni, commistioni, rifrazioni tra strati, culture e personaggi separati dal tempo, dalla storia e da chi li ha prodotti. Tutti questi personaggi sono tornati finalmente nel *pandemonium* del finzionale, nel magma caotico



che riporta insieme gli strati artificiosamente sconnessi, steccati o chiusi a forza solo da chi non è in grado di comprendere le dinamiche profonde e trasversali dell'atto fantastico, o che confonde l'estetica con l'estetizzazione.

La cultura *pop* non è mai stata in grado come oggi di dotarsi di una propria storia e auto-consapevolezza, ottenendo una tanta attesa sistemazione coerente con ciò che l'ha preceduta. Intere generazioni sono nate e cresciute completamente disinteressate alle mitologie e alla culture di quelli che li hanno preceduti perché l'educazione formale si fonda sempre sul principio, nobile ma fallimentare, di

far piacere ai propri figli ciò che invece dovrebbero essere portati a scoprire da soli. South Park spalma ogni generazione dell'immaginazione l'una sull'altra.

Che il cambiamento di cui questa puntata di South Park è sintomo sia un prodotto della rete e della potenza della digitalizzazione, di una ormai totale commistione delle culture nella prospettiva contemporanea o di mille altri fattori socioculturali, poco importa. Non è del resto un'esagerazione sostenere che tre puntate di una serie televisiva, per quanto estreme e intelligenti, possano aver contribuito a un nuovo modo di intendere il fantastico e l'immaginazione a tutto vantaggio della demolizione del principio univoco di realtà. Il ritorno allo stato babelico, sincretico, polimorfo della cultura è ormai un fatto che travolge chiunque non sia in grado di comprenderlo o viverlo, e la serie di South Park è da tempo uno dei più insospettabili motori di questa consapevolezza.

Immaginario e Realtà Integrale

L'attacco al principio della realtà e al tema della sua creazione mediatica è un terzo motivo per adorare *Imaginationland*. L'invasione del nemico totale, che si fa esplodere al grido stereotipato e insultante di "Allah", lambisce i confini dell'immaginario. Cioè, non esiste, o esiste solo perchè è riprodotto così come, baudrillardianamente, è necessario che l'ordine produca il suo antagonista caotico. South Park era già riuscita, in un doppio episodio, a fare satira sull'impossibilità di fare satira su Maometto, e nel frattempo a ridicolizzare con la propria profondità e il proprio estremismo un'altra serie di troppo comoda popolarità, la cui *shallow randomness* ben si addice ai gusti isteriliti di gran parte dell'odierna generazione di consumatori e produttori di cultura: Family Guy.

Tutto questo non è esente da una feroce componente ironica nei confronti del linguaggio stereotipato del cinema e da un'anima auto-ironica, che agisce ridicolizzando il tentativo di satira esponendone le radici in quello stesso linguaggio che la presuppone. E così la messa in scena e la scrittura sono meta-linguaggi che citano, parodiano o portano al paradosso i linguaggi, i registri, i dialoghi tipici di Hollywood o gli stereotipi narrativi, estetici, culturali del film e del *serial*. Eppure, come abbiamo visto, neppure il



tema portante della puntata, il destino di *Imaginationland*, sfugge al meccanismo parodistico: Cartman si rifiuta di ascoltare le ultime notizie sulle vicende "principali", e si dichiara "*more interested in the part in which you suck my balls*".

Imaginationland lavora quindi insospettabilmente su quello che Caillois, (Roger Caillois, *Nel Cuore del Fantastico*, Abscondita, Milano, 2004), definiva il fantastico "insidioso". Non un fantastico "per partito preso", "istituzionalizzato" o dettato dal suo soggetto, ma un fantastico che esce fuori dal modo di trattarlo, che si afferma come irruzione dell'inammissibile, insinuandosi negli scarti dell'ordinario. *Imaginationland* è un testo insidioso e immorale non certo perchè affastella in un *pastiche* uber-postmodern personaggi fantastici separati da contesti millenari, ma per il suo estremismo nel costringerci a contemplare l'ipotesi che essi siano ormai *reali*, anche a discapito *del reale*.

Al contempo, *Imaginationland* sembra rifarsi del tutto consapevolmente alla visione heinleiniana dei mondi letterari e fantastici come manifestazioni di un *solipsismo panteista*. Il concetto, ideato nei lavori di Heinlein e reso esplicito nel suo romanzo *The Number of the Beast*, non esprime l'esatta unione dei due concetti evocati dai suoi termini, ma questi indicano l'idea di una realtà come Mito, in cui un Autore crea un mondo semplicemente immaginandolo, riuscendo anche a farvi confluire e dialogare tutta l'enciclopedia dell'immaginario in suo possesso.

Per concludere, South Park è uno show letteralmente *educativo*, in un senso non banalmente pedagogico. Ma ha un problema: rischia di attirare, con la sua sistematica irrisione dei facili progressismi o con il suo humour a più livelli di concatenazione, delle letture aberranti, spesso persino di tipo politico.

Capita così che certi spettatori ridano nostro malgrado insieme noi, ma per i motivi sbagliati, facendoci venire voglia di schiaffeggiarli. Non ci resta che augurarci di non vedere troppa gente far parte del nostro partito. La cosa non andrebbe necessariamente ad accrescere il divertimento generale, e se qualche demente di troppo iniziasse a bazzicare intorno a questo show – ritenendolo, a torto, demenziale – potrei pensare di aver contribuito in prima linea a un ulteriore danno nel sistema delle cose.