

## Pratiche di Fandom, costruzione collettiva del senso, identità e forme di spiritualità. Il caso del Jediismo<sup>1</sup>

Paolo Bertetti

**Abstract.** Semiotics has always paid little attention to the phenomenon of Fandom. Yet, the different fandom activities are examples of highly significant collective construction of meaning, through which fans organize their personal identity, construct axiologies and can even give rise to new forms of spirituality, as in the case of Jediism, analysed here. Jediism is an “invented religion”: a real cult born within some fringes of the Star Wars fandom who aspire to follow the spiritual path of the Jedi Knights. In an apparently paradoxical form of belief, the different Jediist communities consider George Lucas’ creation – which syncretically mixes philosophical and spiritual materials, from Catholicism to Eastern religions – as a catalyst of pre-existing spiritual and philosophical traditions, from which it draws its value and its own significance.

### 1. Fandom

Con il termine *fandom* (nato dall’unione di “fan” e del suffisso “-dom”, in analogia con “king-dom”, regno) si intende una sottocultura organizzata che si struttura intorno a una comune passione dei suoi appartenenti (i fan, appunto) verso un qualche oggetto o fenomeno (un genere letterario o cinematografico, un prodotto culturale, un artista, uno sport ecc.). Il termine è indifferentemente utilizzato per indicare sia il fenomeno in generale, sia le singole comunità che si raccolgono attorno a uno specifico interesse (abbiamo quindi “il fandom del Trono di Spade, “il fandom di Doctor Who” ecc.) (Bertetti 2020). Come sintetizza Agnese Vellar, per le comunità di fan i prodotti dell’industria culturale diventano risorse attraverso cui gli appartenenti “costruiscono la propria identità, instaurano discussioni con i propri pari e affermano l’appartenenza ad un’identità collettiva” (Vellar 2015, p. 66). Riprendendo il concetto di consumo produttivo elaborato di De Certeau (1984), John Fiske parla a riguardo di *produttività semiotica*, consistente nella “produzione di significati e piaceri relativi alla propria identità e alla propria esperienza sociale, a partire dalle risorse semiotiche della merce culturale” (Fiske 1992, p. 37). Alla produttività semiotica si affiancano poi la *Produttività enunciativa* e la *Produttività testuale*: la prima si riferisce ai discorsi e trasferisce tale produttività dal livello individuale a quello di comunità, enunciando significati e piaceri e facendoli circolare all’interno di una determinata subcultura. La seconda è invece costituita dalla trasformazione di quei significati e piaceri in forme testuali concrete. Vi è infatti tutta una serie diversificata di produzioni testuali ad opera dei fan relative al proprio oggetto di culto mediale: *fanzone* (riviste amatoriali) e siti web ospitano articoli, recensioni, approfondimenti critici e filologici, illustrazioni (*fan art*) e anche opere narrative (*fan fiction*), sotto forma di racconti scritti, video e quant’altro.

Produttività semiotica, produttività enunciativa e produttività testuale sono tre dimensioni diverse, tutte analizzabili semioticamente. Nonostante ciò, la semiotica ha sempre rivolto scarsa attenzione al fenomeno del fandom, ritenendolo forse un tema di interesse più che altro sociologico. Eppure, non solo i testi prodotti

---

<sup>1</sup> Questo articolo fa parte del progetto di ricerca NeMoSanctI (nemosancti.eu), che ha ricevuto finanziamenti dal Consiglio Europeo della Ricerca (ERC) nell’ambito del programma di ricerca e innovazione Horizon 2020 dell’Unione Europea (grant agreement n. 757314).

dai fan costituiscono rilevanti esempi di “produttività semiotica” che si rapportano in maniera variegata ma comunque significativa con i testi della *popular culture*, attraverso un bricolage culturale che origina interpretazioni, riletture, risemantizzazioni e in definitiva nuovi incrementi di senso, ma più in generale le diverse attività di fandom (pensiamo al *cosplaying*) sono esempi di costruzione collettiva del senso, altamente significanti, attraverso le quali i fan organizzano la propria identità personale, costruiscono assiologie e possono persino dare origine, come vedremo, a forme inedite di spiritualità.

Da un punto di vista semiotico pratiche come queste di riappropriazione dei testi e dei materiali dell’immaginario “pop” rappresentano forme di *uso* (seguendo la vecchia dicotomia echiana uso/interpretazione), dove però l’uso – sebbene in un’ottica di etica dell’interpretazione come quella di Eco (1979) venga considerato una pratica scorretta – è comunque generatore di senso, è una pratica semiotica (Pezzini, Sabucco 2001). Nonostante la questione dell’emergenza di senso sia centrale nelle pratiche di fandom, un loro studio semiotico resta però ancora tutto da fare. Eppure, la semiotica avrebbe molto da dire, non fosse altro per il contributo che l’analisi semiotica potrebbe dare all’emergenza del senso attraverso i testi e le pratiche (intese come testi). E proprio sulle fan fiction si sono incentrati i rari interventi semiotici (cfr. Pezzini, Sabucco 2001).

In questo intervento ci soffermeremo su un caso specifico, che tocca direttamente il “vivere insieme” e la costruzione dell’identità all’interno delle comunità di fan in relazione alla sfera specifica del sacro. Nello specifico ci occuperemo del Jedismo, un culto nato all’interno di alcune frange del fandom di *Star Wars* che ambiscono a seguire la via spirituale dei Cavalieri Jedi, i protettori della galassia nel *franchise* creato da George Lucas.

## 2. Culti mediali e religioni inventate

Fandom e religione sono stati spesso accostati. Secondo Cavicchi, autore di un seminale studio sui fans di Bruce Springsteen, “entrambi sono incentrati su atti di devozione che possono creare una similarità di esperienze” (1998, p. 51). Già agli inizi degli anni 90 Jindra (1994) osservava come all’interno del fandom di Star Trek fossero presenti numerose similarità con i fenomeni religiosi; pochi anni dopo Ugo Volli (2002), parlando di Culti TV, sottolineava come la parola “cult” venisse utilizzata per descrivere una forma di consumo particolarmente partecipativa, una sorta di identità condivisa, a partire dalla quale emergono pratiche rituali.

La questione se il Fandom possa essere considerato una sorta di religione laica, o una “religione secolare” come lo definisce Jennifer Bickerdike (2016), è stata a lungo discussa nell’ambito dei Fandom Studies e dei Media Studies. Da un lato c’è chi tende a differenziare l’esperienza di fandom da quella religiosa, considerandoli fenomeni diversi; Henry Jenkins (2006b, p. 17), ad esempio, ritiene che, nonostante i fan possano riconoscere nei testi di culto delle verità più profonde sulla natura umana essi non ritengono vere e non credono in tali mitologie mediali. Cornell Sandvoss, a sua volta, sostiene che, a differenza della religione, “il fandom manca di una struttura assoluta e ultraterrena attraverso la quale le realtà sociali vengono costruite e legittimate” (Sandvoss 2005, p. 63). In questi studiosi, osserva Matt Hills (2000), la reticenza nel riconoscere le connotazioni religiose del fandom deriva dalla visione, tipica della prima ondata di studi sul fandom, che valorizzava il fan come soggetto razionale di contro a una visione giornalistica che, fino agli anni 90, considerava certe forme di attaccamento mediale come irrazionali, eccessive e patologiche<sup>2</sup>.

Tali posizioni sono state criticate anche da Cusack e Robertson (2019), per le quali esse tendono a irrigidire i due concetti di Fandom e di Religione, attribuendo a ciascuno qualità costanti ed essenziali, rendendoli inconciliabili. In particolare, per quanto riguarda la religione, tengono essenzialmente presente il modello normativo e istituzionalizzato del Cristianesimo e non considerando né le tradizioni diverse né le nuove forme di credenza e di spiritualità che ha assunto la religiosità contemporanea<sup>3</sup>. In quest’ottica, al contrario, anche certe forme di religiosità legate al fandom, nonostante siano costruite su

---

<sup>2</sup> Per una panoramica sulle varie fasi che hanno contraddistinto gli studi sul Fandom si veda Scaglioni (2007).

<sup>3</sup> Ci ritorneremo al paragrafo 4.

fonti mediatiche possono comunque essere considerate, secondo le due autrici, “come esempi reali e significativi della spiritualità contemporanea” (Cusak, Robertson 2019, p. 6).

In particolare, Carol Cusack (2010) si è lungo soffermata su quelle che lei definisce “religioni inventate” (“*invented religions*”), come ella chiama provocatoriamente quegli insegnamenti che pur essendo riconosciuti essere il prodotto dell’immaginazione umana vengono riconosciute – dagli adepti, ma non solo da loro, a volte anche dalle istituzioni – come “religioni”. Il Jedismo è un esempio tipico, ma ne esistono diverse altre: una delle prime è sicuramente la Church of All Words, fondata da Tim Zell (ora Oberon Zell-Ravenheart) e Richard Lance Christie ispirandosi alla chiesa immaginaria del romanzo di Robert A. Heinlein *Stranger in a Strange Land* (1961). Riconosciuta formalmente come religione nel 1968, la CAW ha sincreticamente incorporato rituali esoterici e spiritualità new age, e fa oggi parte del più campo del neopaganesimo (Cusack 2010, pp. 53-82)<sup>4</sup>. Gli esempi sono numerosi, dalle religioni ispirate all’opera di J.R.R. Tolkien come IIsaluntè Valion (Davidsen 2017b) al Matrixianesimo, che riprende i film dei fratelli Wachowski.

Pur non rinunciando a parlare, in maniera valutativa, di “simulacro di religione”, il sociologo delle religioni Adam Possamai (2003a; 2003b) – rifacendosi a Baudrillard (1970), per il quale nella società contemporanea, sempre più strutturata attraverso segni e simboli, è difficile distinguere il reale dall’irreale – parla a riguardo di “religione iperreale”:

In questo mondo iperreale, le storie offrono una libreria di narrazioni che possono essere prese in prestito e utilizzate da chiunque sia pronto a consumarle. Queste pratiche appartengono a una religione iperreale; vale a dire, al simulacro di una religione scaturito dalla cultura popolare che diventa fonte di ispirazione, su un piano metaforico, per i credenti/consumatori (Possamai 2003a, p. 37).

Sempre in riferimento alle “religioni inventate” Emily McAvan usa la categoria di “sacro postmoderno”, definendolo come

un tentativo paradossale di accedere alla spiritualità, utilizzando i simboli contenuti in testi esplicitamente irreali per acquisire di seconda mano un’esperienza di trascendenza e di fede. Tale esperienza sposta il bisogno di fede o di pratica dal mondo reale a un mondo testuale, richiedendo poco sforzo ai suoi consumatori (McAvan 2012, p. 19).

Matt Hills osserva tuttavia come simili posizioni sottendano una costruzione discorsiva di ispirazione funzionalista, che egli chiama “ipotesi della perdita”, per la quale “la religiosità tradizionale e la perdita secolarizzata della fede vengono spostati e sostituiti dai fandom mediatici” (Hills 2013, p. 7), che restano comunque, nelle parole di McAvan “esperienze di seconda mano”, basate su “testi irreali”. Piuttosto, continua Hills, va sottolineata l’attitudine dei *fan* a rinegoziare e spostare continuamente il confine tra reale e finzionale e ad utilizzare le mitologie della *popular culture* come risorse per costruire nuovi percorsi di senso, a livello individuale e collettivo, in grado di investire anche la sfera del sacro: il fatto che si basino su mitologie irreali non rende queste esperienze inautentiche (Porter 2009) né diminuisce di per sé la loro significatività, la loro capacità di contribuire alla costruzione dell’identità sociale e individuale (De Sanctis, 2013). Il caso dei *Real Jedi* è in questo caso esemplare.

---

<sup>4</sup> Come si legge nel sito internet della Chiesa: “Fondata nel 1962, la Chiesa di Tutti i Mondi è stata la prima chiesa pagana ad essere legalmente riconosciuta. La nostra sacra missione è quella di sviluppare una rete di informazioni, mitologie ed esperienze che fornisca un contesto e uno stimolo per risvegliare Gaia e riunire i suoi figli attraverso una comunità tribale dedicata alla gestione responsabile e all’evoluzione della coscienza” (www.CAW.org; consultato il 2 maggio 2024).



### 3. Dai Cavalieri Jedi al Jedismo

Come è noto, nell'universo di *Star Wars* l'Ordine Jedi era un'organizzazione monastica dedita al mantenimento della pace e della giustizia al tempo della vecchia repubblica galattica; i cavalieri Jedi erano in possesso di poteri sovrumani grazie al loro uso della Forza, una sorta di energia cosmica che permea l'universo, creata da tutte le cose viventi. Come dice *Obi-Wan Kenobi* (Alec Guinness) nel primo film, *Episode IV: A New Hope*: “La Forza è quella che dà ai Jedi la possanza, è un campo energetico creato da tutte le cose viventi. Ci circonda, ci penetra, mantiene unita tutta la Galassia”<sup>5</sup>. Il cuore dell'ordine era il Tempio Jedi, situato su Coruscant, capitale della Repubblica. Il Tempio era anche la sede dell'Accademia Jedi, dove gli apprendisti Jedi (i *Youngling* e i *Padawan*) apprendevano le vie della Forza (il “cammino Jedi”) sotto la supervisione dei Maestri. Al centro della pratica dell'Ordine è posto il Codice Jedi, che ogni membro deve osservare, sintetizzato in una serie di principi fondamentali: “Non c'è emozione; c'è pace. Non c'è ignoranza; c'è conoscenza. Non c'è inquietudine; c'è serenità. Non c'è caos, c'è armonia. Non c'è morte; c'è la Forza”<sup>6</sup>.

La religione fantastica<sup>7</sup> inventata da George Lucas è un evidente sincretismo di diverse tradizioni spirituali: cristianesimo, zoroastrismo (la lotta bene-male), buddhismo (il rapporto maestro/allievo; l'insistenza sulla meditazione), riviste attraverso la nascente sensibilità *new age* propria della California degli anni 70. La stessa forza è probabilmente ispirata al *Ki* del taoismo, ma rimanda anche al *Prana* induista e al concetto melanesiano di *Mana*.

Occorre osservare che l'elaborazione dei modi di organizzazione dell'Ordine Jedi e della sua spiritualità – vero e proprio esempio di quella che Jenkins (2006a) chiamava scrittura partecipativa – più che ai film si deve ai testi che costituivano, prima dell'era Disney, il cosiddetto “*expanded universe*” di *Star Wars*, vale a dire all'insieme di opere (fumetti, romanzi, videogiochi, giocattoli e altro), realizzate da diversi autori, appartenenti al franchise che espandono la storia della serie principale, costituita dai sei film prodotti da Lucas e della serie televisiva animate *Star Wars: The Clone Wars*. Ad esempio, il codice Jedi non viene mai citato nella prima trilogia: la sua origine si può far risalire al gioco di ruolo *Star Wars: The Roleplaying Game* della West End Games (1987), nel quale viene nominato per la prima volta, e al romanzo *Heir to the Empire* (1991) di Timothy Zahn. Nei film è menzionato solo una volta in *Star Wars I: The Phantom Menace* del 1999. Analogamente, il cammino Jedi e il training per diventare cavalieri vengono delineati nella trilogia della *Jedi Academy*, una serie di romanzi firmata da Kevin J. Anderson nel 1994, e successivamente in diverse serie di Role Playing Games<sup>8</sup>. Non sorprende quindi che le prime comunità Jediste nascano alla metà degli anni 90 proprio nell'ambiente dei giocatori di RPG, favorite anche dalla diffusione di Internet (Davidsen 2016).

Altea Davidsen (2017b), che all'argomento ha dedicato un approfondito studio, descrive così la Comunità Jedi, ovvero l'insieme dei diversi gruppi che seguono il Cammino Jedi:

un ambiente liberamente organizzato composto da gruppi e individui che, ispirati da *Star Wars*, hanno adottato l'identità di Cavalieri Jedi. I membri della comunità Jedi meditano per entrare in contatto con la Forza, vedono sé stessi come i “veri” cavalieri Jedi (in contrapposizione a quelli “immaginari” di *Star Wars*) e hanno formato gruppi, sia online che offline. I membri della comunità Jedi sostengono di essere dai fan tradizionali di *Star Wars*, e a ragione: mentre infatti i fan di *Star Wars* possono rivestire i panni di Cavalieri Jedi solo occasionalmente e temporaneamente, i membri della comunità Jedi mirano semplicemente a *essere* Cavalieri Jedi, sempre e ovunque. I membri della comunità Jedi credono che la Forza, il potere cosmico di *Star Wars*, esista realmente: una parte importante della loro pratica come Cavalieri Jedi è studiare la Forza e connettersi con essa nei rituali. Tuttavia, non credono che Yoda e gli altri personaggi di *Star Wars* siano reali o che lo siano gli avvenimenti descritti (Davidsen 2017b, p. 8).

<sup>5</sup> Cfr. *Jawapedia* ([starwars.fandom.com/it/wiki/Ordine\\_Jedi](http://starwars.fandom.com/it/wiki/Ordine_Jedi); consultato il 3 maggio 2024).

<sup>6</sup> [starwars.fandom.com/it/wiki/Codice\\_Jedi](http://starwars.fandom.com/it/wiki/Codice_Jedi) (consultato il 3 maggio 2024).

<sup>7</sup> Sulle cosiddette “religioni fantastiche” si vedano Baglioni, Bianco e Crosignani, (a cura, 2023); Bertetti (a cura, 2024).

<sup>8</sup> Sull'Universo espanso di *Star Wars*, sulla sua natura transmediale e sulla differenza tra *canon* e *legend* si veda Bertetti (2020, pp. 42-43).

I membri della comunità Jedi, dunque, non solo ritengono che la Forza esista veramente nel mondo reale, ma considerano i Cavalieri Jedi come dei modelli portatori di valori e ideali universali e aspirano a imitarli nella loro vita. Trattandosi di una scelta di vita totalizzante, il Cammino Jedi può ben essere considerato semioticamente una forma di vita, intesa come una configurazione “in cui una ‘filosofia di vita’ si esprime attraverso una deformazione coerente di tutte le strutture che definiscono un progetto di vita” (Fontanille 1993, p. 7). In maniera non dissimile dai santi cattolici (Ponzo 2021), i Cavalieri Jedi diventano dei modelli da perseguire sulla via del soddisfacimento dei propri bisogni spirituali. La cosa significativa è però che è importante non tanto l’origine del modello, quanto il senso che esso incarna; o meglio ancora il senso di cui viene investito nella sua risemantizzazione, insieme individuale e collettiva da parte dei fan. Fan che, a questo punto, sarebbe forse meglio chiamare credenti: infatti, secondo Davidsen (2017b, p. 18), “poiché la comunità Jedi coinvolge credenze e pratiche religiose, essa può essere classificata come una comunità religiosa piuttosto che come una comunità di fan”, sebbene si tratti di una religione del tutto particolare, “una religione di origine finzionale” (“*fiction-based religion*”; Davidsen 2016).

A porre l’attenzione dei media – e in seguito degli studiosi (Possamai 2003b; Cusak 2010) – sulla comunità Jedi è stato il cosiddetto *Jedi census phenomenon*. Nel censimento tenutosi in Inghilterra e in Galles nel 2001, 390.127 persone (quasi lo 0,8%) hanno dichiarato di essere di religione Jedi. Questo avrebbe reso il Jedismo la quarta religione più diffusa nel paese superando il sikhismo, l’ebraismo e il buddismo. Si trattava, ovviamente, in buona parte di una burla: una forma di protesta politica contro la richiesta (seppur facoltativa) di indicare l’affiliazione religiosa; nato da una campagna e-mail (Davidsen 2016), il fenomeno è da vedersi soprattutto come una prova della capacità di *engagement* di tale mezzo. Ciò non toglie che ci fosse realmente uno zoccolo duro di persone che affermavano di vivere la propria “religione” in maniera seria e reale (Giguère 2019), traendo ispirazione dai testi del *franchise* di Star Wars per i propri percorsi spirituali, e che esistessero – ed esistono tutt’ora – numerosi gruppi più o meno organizzati che seguivano il Cammino dei Cavalieri Jedi.

Non possiamo qui soffermarci sulla genesi e le caratteristiche dei diversi gruppi, per le quali rinviamo all’approfondito lavoro etnografico fatto da Davidsen (2017). La figura 1, tratta da tale studio, offre una panoramica dei principali gruppi che compongono la Comunità Jedi.

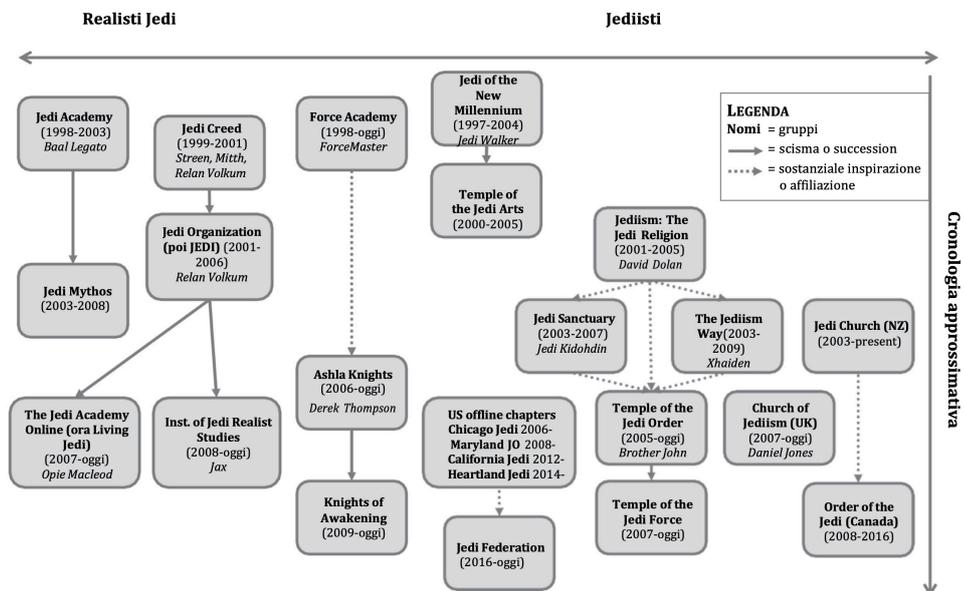


Fig. 1 – I principali gruppi della Comunità Jedi (Davidsen 2017b, p. 32)

All’interno di questa minigalassia, Davidsen fa una distinzione di base tra gli autoproclamati *Jedi Realists* (Realisti Jedi) per i quali il Cammino Jedi è una filosofia e uno stile di vita spirituale e si sviluppano dalla comunità di giochi di ruolo online a partire dalla fine dei 90, e i gruppi Jediisti, che emergono dalla comunità dei Realisti Jedi all’inizio degli anni 2000 (il primo fu The Jedi Religion, fondato nel 2001 da

David Dolan) e cercano di sviluppare il Cammino Jedi in una vera e propria religione a tutti gli effetti, fino a farne un'istituzione legalmente riconosciuta. Nel 2005 il Temple of the Jedi Order (fondato da John Henry Phelan, alias Fratello John) è stato riconosciuto nello stato del Texas come organizzazione religiosa: può nominare ministri, celebrare matrimoni, rilasciare diplomi e detrarre i contributi dalle tasse. A sua volta, l'Order of the Jedi è stato riconosciuto nel 2009 in Canada e nel 2012 in USA.

La trasformazione in Chiesa comporta per i gruppi Jedisti l'elaborazione di liturgie e rituali (consacrazioni, riti nuziali, funerali), elementi che sono del tutto assenti nei testi finzionali di *Star Wars* (e, ovviamente, nelle pratiche dei Realisti Jedi). Nel fare ciò sono sostenuti, sostiene sempre Davidsen (2017a, 2017b), da un approccio sincretico alla materia sacra che tende a integrare le idee prese da *Star Wars* con credenze e pratiche prese dalle religioni del mondo reale; si tratta di un atteggiamento comune sia ai Realisti Jedi sia ai Jedisti, seppur con sfumature diverse: mentre i primi si ispirano prevalentemente alle religioni orientali e a pratiche esoteriche e new age, i secondi sono maggiormente radicati nel cristianesimo, dal quale riprendono elementi iconografici, elementi liturgici e pratiche rituali.

Un esempio interessante a riguardo è il Credo Jedi formulato dal Tempio dell'Ordine Jedi; si tratta in realtà di un adattamento della popolare "Preghiera semplice" attribuita a Francesco d'Assisi, ma in realtà apparsa per la prima volta in Francia nel 1912<sup>9</sup>, seppur in ambito francescano:

I am a Jedi, an instrument of peace;

Where there is hatred I shall bring love;  
Where there is injury, pardon;  
Where there is doubt, faith;  
Where there is despair, hope;  
Where there is darkness, light;  
And where there is sadness, joy.

I am a Jedi.

I shall never seek so much to be consoled as to console;  
To be understood as to understand;  
To be loved as to love;  
For it is in giving that we receive;  
It is in pardoning that we are pardoned;  
And it is in dying that we are born to eternal life.

The Force is with me always, for I am a Jedi<sup>10</sup>.

Se si confronta il "Credo" con la preghiera originale<sup>11</sup>, si può osservare come il testo sia riprodotto quasi parola per parola (salvo che per il taglio di un paio di versetti), ma con alcune significative differenze: nel primo versetto manca l'invocazione alla divinità ("Seigneur, faites de moi un instrument de votre paix"), sostituita da "Io sono un Jedi, uno strumento di pace", mentre nel secondo versetto "Là où il y a de la haine, que je mette l'amour" diventa "Where there is hatred I shall bring love" (e analogamente succede nei versetti successivi). Allo stesso modo, all'inizio della seconda strofa "Ô Maître, que je ne cherche pas tant à être consolé qu'à consoler" diventa "Sono un Jedi. Non cercherò mai di essere consolato quanto piuttosto di consolare". Se la preghiera francescana è un'invocazione affinché il Signore/Maestro (semioticamente un tipico destinante trascendente) conceda al soggetto orante (insieme soggetto enunciatore e soggetto dell'azione) la possibilità, attraverso la grazia, di essere strumento della pace divina, nel "Credo" manca qualsiasi riferimento a un destinante di cui il soggetto è strumento, ma è il soggetto stesso – già competente in quanto Jedi ("la Forza è sempre con me") – l'orizzonte dell'agire, un agire che non è un ideale di vita da raggiungere, ma qualcosa che è già (o al

<sup>9</sup> In *La Clochette*, vol. 12, dicembre 1912, p. 285.

<sup>10</sup> [www.templeofthejediorder.org/doctrine](http://www.templeofthejediorder.org/doctrine) (consultato il 23 luglio 2024).

<sup>11</sup> Reperibile, tra le tante fonti, in francese e in traduzione italiana anche su Wikipedia: [https://it.wikipedia.org/wiki/Preghiera\\_semplice](https://it.wikipedia.org/wiki/Preghiera_semplice) (consultato il 25 luglio 2024).

limite, nella seconda strofa, sarà) grazie al fatto stesso di essere uno Jedi. Certo il Credo non è una preghiera ma atto di fede; una fede però non in una divinità trascendente, ma nel proprio “essere un Cavaliere Jedi”. Se la preghiera indica un percorso, un processo di avvicinamento a un ideale, qui è un dato di fatto, il riconoscimento del proprio essere. Come vedremo nel prossimo paragrafo, proprio l’assenza di una trascendenza e l’attenzione all’individuo e al proprio essere sono due aspetti che accomunano il Jedismo ad altre forme di spiritualità emerse negli ultimi decenni e che, forse, hanno favorito la sua seppur limitata diffusione.

Un altro aspetto è quello del sincretismo tra immaginari religiosi diversi, un elemento che già caratterizzava la creazione di George Lucas (Bertetti 2024), ma è ancor più presente nelle “religioni inventate” che ad essa si richiamano. In effetti, la maggior parte dei gruppi Jedi ritiene che il valore delle loro credenze e delle loro pratiche non si basi su *Star Wars*, ma sulle fonti religiose e filosofiche che l’hanno ispirato. È insomma nell’iscriversi all’interno della tradizione che le loro dottrine traggono legittimazione. Come si poteva leggere nell’introduzione alla *discussion list* presente sul sito del Jedi Knights Movement (Movimento dei Cavalieri Jedi):

Il cammino Jedi trascende la saga fantascientifica di Star Wars. Esso contiene molte delle stesse verità e consapevolezza delle principali religioni del mondo, tra cui il buddismo Zen, il taoismo, l’induismo, il cattolicesimo e lo shintoismo ed è sia un’arte di guarigione che un percorso meditativo che l’aspirante può intraprendere per migliorare ogni aspetto della propria vita  
(citato in Possamai 2003a).

A tale proposito, gli appartenenti alle comunità Jedi citano esplicitamente Joseph Campbell (1949): per loro *Star Wars* è l’ultima espressione del “monomito” del Viaggio dell’Eroe, e in quanto tale esso rivela – quasi archetipicamente – dei valori universali.

Il meccanismo sincretico si spinge al punto da coinvolgere nella costruzione della dottrina Jedi non soltanto tradizioni religiose diverse, ma anche ispirazioni provenienti dagli ambiti più disparati. Le “21 massime” sapienziali riportate sul sito del Tempio dell’Ordine Jedi<sup>12</sup>, mettono insieme (talvolta all’interno della massima stessa) le fonti più disparate, da quelle più strettamente religiose (Buddha, Maometto, il Dalai Lama) a quelle letterarie (Shakespeare, C.S. Lewis ma anche *Ender’s Game* di Orson Scott Card), dai filosofi (Aristotele, Bergson) alle icone medialità (Patty Smith, Steve Jobs, Katherine Hepburn).

Dal punto di vista semiotico, questo vero e proprio collasso del principio di autorità che equipara le più diverse fonti sapienziali (e non) e, più in generale, la nascita stessa delle “religioni inventate” pongono alcune questioni interessanti, relative alla legittimazione della credenza e più in generale alle condizioni del credere. Ovviamente, qualsiasi opera (e di qualsiasi tipo) può trasmettere dei contenuti spirituali, o è passibile di essere letta in tale chiave. Ma cosa fa sì che essa possa essere considerata, indipendentemente dalla sua natura, il veicolo di una verità – più o meno rivelata – di natura religiosa? Cosa è, insomma, che fa “creder-vero” – e non soltanto possibile (o verisimile) – il contenuto di tale testo?

#### **4. Nuove forme di spiritualità e condizioni del Credere**

Per affrontare il discorso delle “religioni inventate”, e per studiare meglio la natura dell’atto di *Credenza* che esse richiedono, occorre preliminarmente inquadrarlo all’interno del panorama delle nuove forme di religiosità (o, forse meglio, delle nuove spiritualità<sup>13</sup>) che si sono sviluppate a partire quantomeno dai movimenti e dalla controcultura degli anni 60. Non possiamo, ovviamente, approfondire il discorso, ma ci limiteremo a individuare alcune caratteristiche di fondo, largamente condivise dagli studiosi.

Tali forme si sviluppano in un contesto di “post-secolarizzazione” (Berzano 2014) nel quale l’esperienza religiosa è oggetto di una continua ridefinizione, risultato di un processo avanzato di secolarizzazione che ha portato a mettere in discussione l’autorità delle istituzioni religiose tradizionali e si manifesta non

---

<sup>12</sup> [www.templeofthejediorder.org/doctrine](http://www.templeofthejediorder.org/doctrine) (consultato il 23 luglio 2024).

<sup>13</sup> Sulla dialettica tra religione e spiritualità si veda Palmisano e Pannofino (2018).

soltanto in una progressiva laicizzazione, ma anche in una perdita della “presa”, dell’influenza che tali istituzioni avevano sulla vita quotidiana delle persone (Berzano 2017).

In questa prospettiva, non è più l’autorità dell’istituzione religiosa – la Chiesa Cattolica, ad esempio – a validare l’esperienza religiosa e le modalità di fede e di pratica, ma è il singolo soggetto che intraprende un viaggio personale verso il sacro senza la mediazione di alcuna autorità al di fuori della propria. Ecco, quindi, che il religioso assume forme più personalizzate, individuali, indipendenti da contenuti dogmatici definiti e dai confini delle religioni storiche (Palmisano, Pannofino 2022). Si tratta di una religiosità extra-istituzionale e individuale che ricombina liberamente credenze e pratiche di origini assai diverse (anche secolari, persino di origine mediatica), segue in maniera non esclusiva tradizioni religiose diverse, attraversa sequenzialmente spiritualità diverse (Berzano 2014). Tale dimensione individuale non esclude la dimensione comunitaria, ma la relazione è invertita rispetto alle forme religiose tradizionali: sono le identità individuali in interazione tra di loro, sulla base del riconoscimento di tratti distintivi comuni, che producono istituzioni e comunità religiose (Berzano 2017), in un movimento di costruzione collettiva del senso. È facile vedere come i culti Jedisti si inseriscano in maniera esemplare in questo panorama, all’interno del quale essi risultano assai meno curiosi e paradossali.

Queste nuove forme di religiosità pongono al centro l’individuo e la soddisfazione dei suoi bisogni personali: alla moltiplicazione e alla differenziazione dei bisogni, anche spirituali, che caratterizza la società post-secolarizzata si assiste anche al moltiplicarsi delle fonti di soddisfacimento di tali bisogni (Berzano 2014), prendendo quello che più serve dalle diverse tradizioni religiose. Possamai (2003a) parla di *Bricolage* spirituale o di “religione *à la carte*”. Siamo di fronte a una “spiritualità senza Dio” (Berzano 2014), o quanto meno a una “spiritualità senza religione” (Pace 2015), interessata più al *well being* contingente del soggetto che non a questioni soteriologiche, più all’aldiquà che all’aldilà:

L'emergente bisogno di coltivare lo spirito, prendendosi cura della propria vita interiore; il desiderio di trovare una risposta qui e ora, nel tempo in cui si vive, senza spingere necessariamente lo sguardo oltre i confini sensibili nell'aldilà; una risposta, infine, che si presenti come una via a tutto tondo, che riempia il cuore, appaghi la mente e dia una sensazione di benessere anche al proprio corpo, in una parola una via olistica (Pace 2015, p. 41).

In questo panorama anche le modalità e le condizioni del Credere assumono tratti nuovi, che la semiotica può ben evidenziare. A partire da Peirce (1887) il “Credere” è stato spesso oggetto di interesse semiotico<sup>14</sup>, seppur con approcci e definizioni diverse, tanto da farne una sorta di termine ombrello. Secondo Algirdas Julien Greimas il Credere ha a che vedere non con la dimensione aletica (cioè con la verità), ma con quella epistemica (Greimas 1983). Alla base di esso c’è l’“adesione del soggetto all’enunciato di uno stato” (Greimas, Courtés 1967, p. 67); è insomma il risultato di un fare interpretativo dell’enunciatario. Esso si oppone al “far-credere” (la persuasione) messo in atto dal soggetto enunciante. Alla base di ogni comunicazione, ci dice ancora Greimas (1983, p. 118), c’è sempre “un minimum di fiducia reciproca”, che impegna enunciante ed enunciatario un contratto fiduciario. In uno studio sui diversi modi del credere, Sebastiano Vecchio (2020) parla a riguardo di una modalità dinamico-fiduciaria del credere: l’attendibilità di un testo, è data da una questione di affidabilità, di fiducia (la *pistis* greca) che a livello individuale o collettivo/comunitario si attribuisce al testo.

Il credere si può dunque basare sull’autorevolezza del soggetto enunciante, che viene ritenuto degno di fiducia; tale fiducia a sua volta è costruibile da quest’ultimo attraverso un fare persuasivo, nel quale larga parte ha il ricorso a strategie retorico-narrative, e in definitiva l’appello emozionale. La fiducia può però anche essere il risultato dell’autorevolezza di un’autorità esterna che ne sancisce il valore, oppure dal generale assenso della comunità di appartenenza: nel caso del testo religioso la Chiesa o la comunità dei credenti. Vecchio cita De Certeau (1981):

Il processo del credere funziona non a partire dal credente stesso, ma a partire da un plurale indefinito (l’altro/altri), che è supposto essere debitore e garante della relazione credente. È perché

<sup>14</sup> Si vedano tra gli altri Parret (a cura, 1983); Greimas (1983); Eco (1997); Martini, Eco (2014); Fontanille (2015).

altri (o molti) ci credono, che un individuo può ritenere affidabile [*fidèle*] il suo debitore e dargli fiducia [*lui faire confiance*] (De Certeau 1981, pp. 47-48).

Tale fiducia, come risultato di una *auctoritas istituzionalizzata* – viene messa in questione dalle nuove forme di spiritualità, che prescindono appunto dall’istituzione religiosa. La costruzione della credenza è dunque demandata alla diretta interazione personale tra enunciataro e testo, e in definitiva a modalità di costruzione della credenza di tipo retorico, narrativo, in definitiva emozionali. Quello che gli antropologi della religione chiamano un “affective belief”.

D’altro canto, nel calderone delle nuove spiritualità, quello che conta non è più il “credere vero”, l’essere degno di fede dell’enunciatore, ma piuttosto quanto può essere riutilizzato – a livello figurativo, narrativo e valoriale – per costruire una propria via all’esperienza religiosa e soddisfare i propri bisogni. Si tratta di frammenti di senso che circolano nella semiosfera – o nella “religiosfera” – e che possono essere liberamente assemblati e riassemblati, coagulandosi in testi che possono appartenere anche alla cultura popolare e ai prodotti mediali. E qui si riafferma – ancora una volta – l’importanza della dimensione narrativa: nel supermarket della spiritualità (Bowman 1999) le storie sono, in maniera consapevole o inconsapevole, di per sé portatrici di senso, verità e conoscenze archetipe. Come si legge nel sito del Tempio dell’Ordine Jedi: “L’arte della narrazione è antica quanto l’umanità stessa. L’accumulo di conoscenza e saggezza codificate in storie, leggende e miti ha il potere di influenzare persone e culture attraverso il tempo e lo spazio. [...] Quando il mito diventa un mezzo, abbiamo uno strumento che ci aiuta a svelare i misteri dell’universo”<sup>15</sup>. In questo quadro, il ruolo della mitologia di Star Wars è quello di “colmare il divario tra storie e saggezza antiche con la tecnologia moderna e i modi di vivere contemporanei” (*ibid.*). Ritorna qui un’idea, tipica di una certa cultura americana e che ritroviamo nei manuali di Storytelling, secondo cui l’efficacia narrativa si baserebbe su un numero limitato di modelli narrativi e strutture simboliche stabili nel tempo, di “miti” e “archetipi” la cui potente struttura resiste al mutare delle condizioni e sulla capacità di *riattualizzare* tali configurazioni primarie (Ferraro 2015), a prescindere dalla natura della loro manifestazione.

---

<sup>15</sup> [www.templeofthejediorder.org/studies/ip-2022/lesson-2-the-role-of-myth](http://www.templeofthejediorder.org/studies/ip-2022/lesson-2-the-role-of-myth) (consultato il 26 luglio 2024).



## Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

- Baglioni, I., Bianco, I., Crosignani C., a cura, 2023, *Religioni fantastiche e dove trovarle* (2 voll.), Roma, Edizioni Quasar.
- Baudrillard, J., 1970, *La société de consommation*, Paris, Denoël; trad. it. *La società dei consumi*, Bologna, Il Mulino 1976.
- Bertetti, P., 2020, *Che cos'è la transmedialità*, Roma, Carocci.
- Bertetti, P., 2024, "Come diventare cavalieri Jedi. La religione iperrreale di Star Wars", in *Ultracorpi. Il Fantastico nelle Arti dello Spettacolo* n. 2, sites.dcuci.univr.it/ultracorpi/, in corso di pubblicazione.
- Bertetti, P., a cura, 2024, *Altri mondi, Altri dei*, dossier monografico in *Ultracorpi. Il Fantastico nelle Arti dello Spettacolo* n. 2, sites.dcuci.univr.it/ultracorpi/, in corso di pubblicazione.
- Berzano, P., 2014, *Spiritualità senza Dio*, Milano-Udine, Mimesis.
- Berzano, P., 2017, *Quarta secolarizzazione. Autonomia degli stili*, Milano-Udine, Mimesis.
- Bickerdike, J. O., 2016, *The Secular Religion of Fandom*, London, Sage.
- Bowman, M., 1999. "Healing in the Spiritual Marketplace: Consumers, Courses and Credentialism", in *Social Compass*, vol. 46, n. 2, pp. 181-189.
- Campbell, J., 1949, *The Hero With a Thousand Faces*, New York, Pantheon Books; trad. it. *L'eroe dai mille volti*, Milano, Feltrinelli 1984.
- Cavicchi, D., 1998, *Tramps Like Us: Music and Meaning Among Springsteen Fans*, Oxford, Oxford University Press.
- Cusack, C. M., 2010, *Invented Religions: Imagination, Fiction and Faith*, Farnham & Burlington, Ashgate.
- Cusack, C. M., Robertson, V. L. D., 2019, "Introduction: The Study of Fandom and Religion" in Cusack, C. M.; Morehead, J. W., Robertson, V. L. D., a cura, 2019, *The Sacred in Fantastic Fandom: Essays on the Intersection of Religion and Pop Culture*, Jefferson, McFarland & Co.
- Daidsen, M. A., 2016, "From Star Wars to Jediism: The Emergence of Fiction-based Religion", in E. van den Hemel e A. Szafraniec, a cura, *Words: Religious Language Matters*, pp. 376-389 e 571-575, New York, Fordham University Press.
- Daidsen, M. A., 2017a, "The Elven Path and the Silver Ship of the Valar: Two Spiritual groups based on J.R.R. Tolkien's legendarium," in C.M. Cusack and P. Kosnáč, a cura, *Fiction, Invention, and Hyper-Reality*, London, Routledge, 2017, pp. 15-30.
- Daidsen, M. A., 2017b, "The Jedi Community: History and Folklore of a Fiction-based Religion", in *New Directions in Folklore*, vol. 15, no. 1/2.
- De Certeau, M., 1980, *L'invention du quotidien. 1.Arts de faire*, Paris, Union Générale d'Éditions; trad. it. *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro 1990.
- De Certeau, M., 1981, "Une pratique sociale de la différence : croire", in *Publications de l'École Française de Rome* n. 51, pp. 363-383; trad. it. "Una pratica sociale della differenza: credere", in *La pratica del credere*, Milano, Medusa 2007, pp. 29-63.
- De Sanctis, G., 2015, "Star Wars. Mitologia Jedi e cultura convergente", in S. Botta e T. Canella, a cura, *Le Religioni e le Arti. Confronti interdisciplinari in epoca contemporanea*, Brescia, Morcelliana, pp. 130-153.
- Eco, U., 1979, *Lector in Fabula*, Milano, Bompiani.
- Eco, U., 1997, *Kant e Fornitorinco*, Milano, Bompiani.
- Ferraro, G., 2015, *Teorie della narrazione. Dai racconti tradizionali all'odierno storytelling*, Roma, Carocci.
- Fiske, J., 1992, "The Cultural Economy of Fandom", in L.A. Lewis, a cura, *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*, London and New York, Routledge, pp. 30-49.
- Fontanille, J., 1993, "Les formes de vie. Présentation", in *Recherches Sémiotiques, Semiotic Inquiry — RSSI*, vol. 13, n. 1, pp. 5-12.
- Fontanille, J., 2015, *Formes de vie*, Liège, Presses Universitaires de Liège.
- Giguère, E., 2019, "Le jediisme", *Croire*, croire.ulaval.ca, consultato il 3 maggio 2024.
- Greimas, A. J., 1983, "Il sapere e il credere: un solo universo cognitivo", in *Du Sense II*, Paris, Seuil; trad. it. "Il sapere e il credere: un solo universo cognitivo", in *Del senso II*, Milano, Bompiani 1985.
- Greimas, A. J., Courtés, J., 1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Hachette, Paris; trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Firenze, la Casa Usher 1986.
- Hills, M., 2000, "Media Fandom, Neoreligiosity, and Cult(ural) Studies", in *The Velvet Light Trap*, n. 46, pp. 73-85.
- Hills, M., 2013, "Sacralising fandom? From the 'loss hypothesis' to fans' media rituals", *Kinephanos*, vol. 4, n. 1, pp. 7-16, www.kinephanos.ca.
- Jenkins, H., 2006a, *Convergence culture: Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press; trad. it. *Cultura convergente*, Milano, Apogeo 2007.

- Jenkins, H., 2006b, *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press; trad. it. *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, Milano, Franco Angeli 2008.
- Jindra, M., 1994, *Star Trek Fandom as a Religious Phenomenon*, in *Sociology of Religion*, vol. 55, n. 1, pp. 27-51.
- Martini, C. M., Eco, U., 1996, *In cosa crede chi non crede?*, Milano, Bompiani, 2014.
- McAvan, E., 2012, *The Postmodern Sacred: Popular Culture Spirituality in the Science Fiction, Fantasy and Urban Fantasy Genres*, Jefferson, McFarland.
- Pace, E., 2015, *Una religiosità senza religioni. Spirito, mente e corpo nella cultura olistica contemporanea*, Napoli, Guida.
- Palmisano, S., Pannofino, N., 2018, "Spiritualità", in *Quaderni di Sociologia*, n. 77, p. 35-54, [journals.openedition.org/qds/2027](http://journals.openedition.org/qds/2027).
- Palmisano, S., Pannofino, N., 2022, *Contemporary Spiritualities: Enchanted Worlds of Nature, Wellbeing and Mystery in Italy*, London and New York, Routledge.
- Parret, H., a cura di, 1983, *On believing. De la croyance. Epistemological and semiotic approaches*, Berlin and Boston, De Gruyter.
- Peirce, C. S., 1877, "The Fixation of Belief", in *Popular Science Monthly*, vol. 12, n. 1, pp. 1-15; trad. it. "Il fissarsi della credenza", in *Opere*, a cura di M. A. Bonfantini, Milano, Bompiani 2011, pp. 377-93.
- Pezzini, I., Sabucco, V., 2001, "Praticare il testo. Oltre l'interpretazione, gli usi", in G. Manetti e P. Bertetti, a cura, *Forme della testualità. Teorie, modelli, storia e prospettive*, Torino, Testo & Immagine.
- Ponzo, J., 2021, "La santidad como una forma de vida y la figura de Santa Gianna Beretta Molla," in J. L. Caivano, a cura, *Actas 14° Congreso Mundial de Semiótica: Trayectorias (Buenos Aires, Septiembre 2019). Tomo 6: Espacialidades y Ritualizaciones*, Buenos Aires, Libros de Crítica, pp. 247-255, [iass-ais.org/proceedings2019/Proceedings\\_IASS\\_2019\\_tomo\\_6.pdf](http://iass-ais.org/proceedings2019/Proceedings_IASS_2019_tomo_6.pdf).
- Porter, J., 2009, "Implicit Religion in Popular Culture: The Religious Dimensions of Fan Communities", in *Implicit Religion*, vol. 12, n. 3, pp. 271-280.
- Possamai, A., 2003a, "Alternative Spiritualities and the Cultural Logic of Late Capitalism", in *Culture and Religion: An Interdisciplinary Journal*, vol. 4, n. 1, pp. 31-45.
- Possamai, A., 2003b, "Alternative Spiritualities, New Religious Movements and Jediism in Australia", in *Australian Religion Studies Review*, vol. 16, n. 2, pp. 69-86.
- Sandvoss, C., 2005, *Fans: The Mirror of Consumption*, Cambridge, Polity Press.
- Scaglioni, M., 2007, *Tv di culto*, Milano, Vita & Pensiero.
- Vecchio, S., 2020, "Modi e questioni del credere", in *Rivista italiana di filosofia del linguaggio*, vol. 14, n.1, pp. 181-193.
- Vellar, A., 2015, *Le industrie culturali e i pubblici partecipativi: dalle comunità di fan ai social media*, Roma, Aracne.
- Volli, U., a cura, 2002, *Culti TV. Il tubo catodico e i suoi adepti*, Milano, Sperling & Kupfer.