



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il
Tribunale di Palermo
n. 2 del 17 gennaio 2005
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC · tutti i diritti riservati
gli articoli possono essere riprodotti a
condizione che venga evidenziato che
sono tratti da www.ec-aiss.it

Baby Simulacra. Semiotica dei cuccioli al cinema come incubatori di assiologie

Bruno Surace

1. Introduzione

È oggi tendenza assai diffusa quella di considerare i cuccioli, umani o animali che siano, come sorte di vite in potenza, la cui caratteristica essenziale è una primigenia illibatezza d'animo. Così ad esempio i bambini in fasce, liberi dal giogo della socializzazione, sono letti e divulgati nei termini di una speranza primordiale, ancorché vessati inconsapevolmente da una responsabilità non richiesta, quella di essere associati alla retorica del “classe dirigente che verrà”, del “futuro”, e dei cuccioli di animali (specie mammiferi), sempre graziosissimi che siano leoncini od orsacchiotti, non si intravede ciò che presto diverranno, correndo il rischio, già segnalato nel profetico *Secondo diario minimo* da Eco, di farci divorare perché tutti gli orsi ci sembreranno innocui Teddy Bear. Si profila però, fra le pieghe di quest'immaginario teso a celebrare i cuccioli come portatori di una benevolenza assoluta, un contro-immaginario più inquietante, anche se certamente più veritiero: il cucciolo come contenitore vuoto, pronto a essere abitato da questa o quella educazione, da questa o quella ideologia, in ultima analisi da forme larvali del Bene o dal Male. A dare conto di questa visione collettiva è anche il cinema, che fa di frequente del cucciolo, umano e non, una figura criptica, le cui intenzioni e possibilità risultano parzialmente o del tutto indecifrabili da parte del mondo contrappostogli degli adulti. A partire da questa premessa si staglia lo sterminato panorama di un certo cinema horror ove ad esempio gli infanti, data la loro sostanziale verginità socio-psichica, si fanno incubatori di un male metafisico mediante possessioni (che riducono il cucciolo a una sorta di simulacro – o capsula – enunciazionale), o in casi meno gravi rapporti comunicativi “aumentati” con entità maligne. Caso emblematico è *Rosemary's Baby* (Polanski 1968) ove il cucciolo, appena nato, diviene involucro atto a contenere il demone in persona, o *L'esorcista* (Friedkin 1973) ove similmente un antico demone abita la pelle di una bambina, o ancora *Il sesto senso* (Shyamalan 1999) in cui il bambino di turno è una sorta di enigmatico medium fra il mondo dei vivi e quello dei morti, e così via. Dall'altro lato, contro le forze del male, si assiste all'impotenza del mondo adulto, desideroso di contrapporre il riempimento demoniaco (si pensi ancora al neonato di *Ghostbusters II*, preso di mira dal demone Vigo, il Flagello di Carpatia, che vuole impossessarsene per conquistare il mondo) dei cuccioli che ritiene suoi con misurate quantità di bene. Ecco quindi intersecarsi due assio-

logie di fondo, e cioè quella assolutistica e manichea che vede il male e il bene come poli diametrali, ma anche quella dell'adulto speculari al cucciolo, ove il primo si arroga il diritto (sussunto per ordini anagrafici) di *inserire* un'educazione nel secondo. Quest'ultimo paradigma, interiorizzato come un *unicum* dalle società occidentali, è stato più volte messo in discussione in termini di immaginario, come nel celebre caso de *Il signore delle mosche* (Golding 1954), romanzo che vede la creazione di una micro-società gestita da ragazzi – lessema “ombrello” che racchiude in sé una variabile fascia di età pensata come tensione massima del regime di “cucciolosità” – ma anche in generale tutto il “cinema per e dei ragazzi” di derivazione spielberghiana (si pensi a *E.T. l'extraterrestre*, *Hook – Capitan uncino*, *A.I. Intelligenza artificiale*,...), in cui il mondo degli adulti è relegato in una posizione marginale e i sistemi di valori sono interamente gestiti da bambini e adolescenti (la cui “cucciolosità” si perpetra in un regime anagrafico non più chiaramente definito) e spesso dai loro fidi animaletti (sterminata la filmografia sulle avventure condivise di cuccioli umani e animali), capaci di esplorare il mondo mediante una purezza esclusiva, come nell'iconico caso dei *Gremlins* (Dante 1984), dove la salvezza dell'umanità è affidata proprio a ragazzi, e dove inoltre il modello del cucciolo contenitore è riproposto in versione proto-animale dal gremlin, abitabile dal bene assoluto (in questo senso simile, anche in termini fisiognomici, al *tòpos* del gattino internetiano), o dal male più mefitico, che lo ri-pertinentizza anche figurativamente.

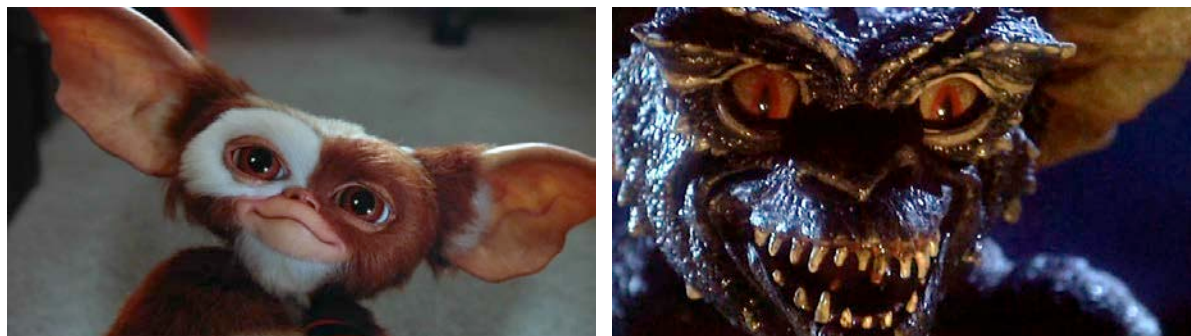


Fig. 1 e 2 - *Gremlins* (Joe Dante 1984) – Un gremlin nella sua duplice versione benefica/maligna

Obiettivo di questo saggio è dunque tracciare una semiotica del cucciolo cinematografico come figura attanziale in cui si incapsulano nel contempo assiologie e ideologie. Per far ciò ci si avvarrà di analisi testuali circoscritte da un lato all'universo del cinema horror, trasversalmente costellato di cuccioli, e dall'altro al cinema per e dei ragazzi, che vivono la fase ultima della cucciolosità. Le analisi testuali permetteranno di individuare i tratti distintivi dell'immaginario del cucciolo inteso come figura archetipica incontaminata, ma anche e soprattutto inquietante poiché sostanzialmente imperscrutabile, di identificare stilemi formali e programmi narrativi che lo rende tale, e di coglierne le specificità in termini di semiotica della cultura e psicosemiotica.

La prima difficoltà cui si va incontro è certamente quella di circoscrivere con precisione l'oggetto di studio. Nel corso del saggio si tratterà infatti egualmente di neonati, di infanti e adolescenti, di animaletti e di animaloidi. Il campo semantico entro il quale si intende inscrivere questi domini altrimenti slegati è quello del “cucciolo”, che definiamo qui come un ruolo attanziale caratterizzato dai seguenti tratti: 1. vivente (in atto o in potenza, e cioè altresì ancora fetale o, di contro, “nato morto”), 2. di specie umana, animale, o ibrida, 3. descritto visivamente da una serie di pattern somatici che ne denotino l'essere da poco al mondo (impossibile stilare qui un elenco esaustivo di questi tratti, che varia di enciclopedia in enciclopedia, e di specie in specie), 4. descritto psicologicamente da una serie programmi narrativi che ne denotano estrema malleabilità e condizionabilità all'imprinting esterno, ma anche capacità inaspettata di presa di iniziativa. Tale definizione paratattica iscrive il “cucciolo” in un campo semantico interspecie, valicando la sua umanità o animalità in forza di una serie di tratti pertinenti condivisi, che ne fanno una creatura ibrida, ancora da *specificarsi*, nel momento della sua attorializzazione: si pensi al Mowgli di Kipling, allevato da animali adulti nella giungla e quindi divenuto “animale” in seguito a una serie di condizionamenti in fase di “cucciolo”, o di contro all'odierna retorica degli

animali domestici che, cresciuti sin dalla tenera età dai propri padroni, sono tratteggiati come esseri umanoidi – più umani che animali – cui “manca solo la parola”: “Given the propensity of humankind to be anthropomorphic with other species, it is unsurprising that pets, especially social animals [...], are sometimes treated ‘as if’ they are human” (Bonas, McNicholas e Collis 2000, 211). Un buon riassunto di questo concetto è fornito da Marc Shell, che nel suo saggio sui *Family Pet*, descrive precisamente lo stato di intersezione nella percezione dell’animale domestico (che ci pare valga ancora di più se il *pet* è al suo stato primordiale di *puppy*):

Insofar as we conceive the pet as both human and nonhuman, it stands at the intersection between species (it is my kind and another kind as well). Similarly, insofar as we conceive the pet as being both familial and nonfamilial it stands at the intersection between families (it my kin and not my kin) (Shell 186, p. 137).

Ora, la definizione elaborata poc’anzi è concepita come descrittore universale del concetto “cucciolo”, che esploreremo attraverso alcune sue declinazioni semionarrative partendo dai cuccioli umani, passando per quelli manifestamente ibridi e finendo su quelli animali, individuando come il campo semantico della cucciolosità crei un apposito spazio per l’incubazione di assiologie e ideologie.

2. Cuccioli umani. Il mignon aut aut

Su un neonato, ovvero un “cucciolo di umano”, non esistono mezzi termini, o è dolce, tenero, carino, e tautologicamente “cuccioloso”, o è – più raramente, in privato, e più cinicamente – antipatico, bruttarello, molesto. Sancirne una neutralità, dire che si tratti di un bimbo *medio*, non è socialmente operazione contemplata, quando invece per l’individuo adulto strategia difensiva assai comune è proprio quella dell’*epoché*. Siffatta discrasia comportamentale si motiva secondo due ordini, entrambi assai semiotici: in prima istanza vi è l’obbligo sociale di compiacere i neogenitori, i quali abituati a un codice sociale condiviso si aspettano che l’etichetta sia adempiuta a suon di “pucci pucci”; meno manifestamente, a un livello più profondo e inconscio della nostra grammatica comportamentale quotidiana, vi è in noi una *spontanea* presunzione che ci rende inclini all’emissione di giudizi fattuali, “che predicano di un dato contenuto marche semantiche non attribuitegli precedentemente dal codice” (Eco 1975, p. 213), nei confronti di quegli enti che percepiamo come inconsapevoli. Il cucciolo, quantomeno in fase neonatale, non è infatti di per sé né buono né cattivo, non vi è in lui alcuna “presenzialità né consapevolezza del mondo esterno” (Quadrio e Catellani 1987, p. 120), ma al massimo più o meno agitato o affamato in quanto “governato dal *principio del piacere* immediato” (ib.); ne consegue la necessità psicosociale immediata di inscrivere forzatamente in regimi antropocentrici e sociali, onde evitare di considerarlo come mero ammasso fisiologico, e ciò è – ancorché umanamente comprensibile (in quanto adempimento al bisogno ancestrale di conferirgli lo statuto di “umano in potenza”) – operazione chiaramente ideologica¹. Nondimeno tale reiterato “abuso” giudiziale si scontra con l’inconscia propriocezione di quella mancanza metasemiotica che muterebbe il giudizio da fattuale a semiotico, e cioè che “predica di un dato contenuto [...] marche semantiche già attribuitegli da un codice prestabilito” (Eco 1975, p. 212). In altre parole attribuirgli alcune qualificazioni è operazione arbitraria, e inconsciamente l’adulto ne è consapevole.

Sopperire all’impenetrabilità dell’animo fanciullesco, che spesso si fatica non solo a comprendere, ma addirittura a rilevare, è pertanto condizione frustrante, quando non significativamente inquietante. Se non si rintraccia nel pargolo un’insita bontà, se ci si abbandona a *subirne* l’ineffabilità, di contro si è costretti ad annoverarne una possibile malignità, o ad accettarne quella neutralità che invece si rifugge poiché incapaci (ciò è doloroso) di ricondurla a una qualsivoglia semiosica di riferimento. Così dire la benignità del piccolo è un processo abitudinario ed euristico, che fa da toppa a un vuoto semiosico comunque percepito. È sotto tale toppa che si crea lo spazio necessario al proliferare dell’immaginario

¹ Cfr. Benzoni 2015.

del cucciolo malefico, la cui vacuità si fa dimora delle peggiori possessioni, e che ha ben donde di essere studiato con approccio psicosemiotico:

Una prova indiretta a sostegno della pertinenza della psicosemiotica per la comprensione dei processi di coscienza può essere fornita dal diverso valore che l'“essere coscienti” ha nei vari assetti culturali delle comunità umane. Gli stessi rapporti tra “conscio” e “inconscio” risentono di modalità di attribuzione di responsabilità che sono legittimati dall'appartenenza delle persone a una certa comunità culturale e dal suo modo di organizzare il piano del simbolico (Maldonado *et al.* 2007, p. 69).

Rosemary's Baby (Roman Polanski 1968) è un caso lampante: una giovane coppia si trasferisce in un lussuoso palazzo di New York, lei rimane incinta, e – almeno restando sul piano della manifestazione – il suo bimbo ancora in grembo si fa *medium* del demonio in seguito all'intervento di una coppia di vicini satanisti e del marito a loro aggregatosi. Scendendo più nel profondo le specificità formali del film di Polanski consentono un'interpretazione psicologica piuttosto stimolante: il bimbo non è mai stato posseduto da alcunché e la sua devianza verso il maligno è unicamente frutto di uno stato paranoide della madre, fin dall'inizio “wittingly imprisoned inside a space whose walls conceal incongruous objects and threatening others” (Mamula 2012, p. 185). In effetti di isotopie a supporto di questa seconda interpretazione ve ne sono in quantità nel film, che vede le “paranoid anxieties [...] associated with a third person” (Alizade 2006, p. 138), a giustificare il “delirio demoniaco” (Mastronardi 2005, p. 55) della povera Rosemary Woodhouse.



Fig. 3 - *Rosemary's Baby* (Roman Polanski 1969), la reazione di Rosemary alla vista del nascituro

Ma perché è la madre in paranoia (e non il padre)? Perché è lei biologicamente preposta a generare il nascituro, e alle sue membra vanno l'immensa gioia per aver creato la vita ma anche l'incommensurabile senso di responsabilità di dare alla luce un ente vuoto, ancora da riempire di valori². Così in termini semiotici la genesi si configura come il più possente caso di confronto con le dimensioni greimassiane dell'essere e del sembrare da parte della madre. Essa partorisce biologicamente un bambino, e ciò esso sembra, e tuttavia collocarlo nella dimensione dell'essere è un procedimento che richiede un importante sforzo cognitivo-emotivo. Quando questo sforzo, per motivi psicologici e personali di diverse nature, non si compie del tutto, risultati possono essere astenia, *baby blues*, depressione (post-partum), psicosi da puerperio (Leonardi 1997). Ergo psicologia e semiotica fronteggiano lo stesso orizzonte d'analisi, seppure la prima per ragioni cliniche mentre la seconda al fine di cogliere procedimenti sociali e di senso. Eppure nonostante l'episteme di riferimento sia disgiunto in partenza, esso può convergere in arrivo; d'altronde numerose psicoterapie si basano proprio sull'indurre il paziente in una presa di con-

² Nel merito si innesca un fecondo dibattito circa il ruolo della donna nel cinema, collegato a gender e feminist studies. Per introduzione ai temi in questione cfr. Erens 1990 e McCabe 2012. Per un primo approccio al tema specifico della rappresentazione della madre cfr. Ellerby 2015.

sapevolezza – a propendere per il secondo termine nella “relazione inversa tra immediatezza e consapevolezza” (Rezzonico e Liccione 2004, p. 259), in forza di una rinnovata autocoscienza che lo aiuti a ricondurre i suoi disturbi a una dimensione razionale, e quindi comprensibile, quando l'anosognosia, ovvero l'incapacità del paziente di sapersi malato, non sia di origine psicotica anch'essa. La protagonista di *Rosemary's Baby* sembra appartenere perlopiù a quest'ultima seconda condizione, inconsapevole di essere in balia di uno stato psichico alterato, nonostante invece esistano numerosi casi ove il paziente è conscio di vivere una condizione di esperienza disturbata, come nel caso di Cristina L. descritta dalla dottoressa Gloria Tosi, paziente reale soggetta a stati di angoscia, psicologicamente definibili come “deliri bizzarri”³ e derivanti da un disturbo schizotipico, per i quali temeva di essere in qualche modo posseduta (Tosi 2012, pp. 319-349)⁴. Quest'ultima testimonianza è dimostrativa di una valenza semiotica dei casi di disturbi della personalità, che spesso non si manifestano come mere fantasie sconclusionate ma si collocano entro precisi *frame* narratologici, che attingono dal bacino di “male codificato” elaborato da date società. Auspichiamo pertanto qui nell'adozione di “un programma di ricerca transdisciplinare interessata a evidenziare le radici storico-culturali delle forme di coscienza” (Mininni, p. 69). Nel caso di Cristina ad esempio il corredo sintomatologico comprende “[...] la visione di riflessi simili a volti o teschi negli occhi sia propri che altrui” (ib. 322), che è una peculiarità di ordine certamente psichico (le cui ragioni hanno motivo d'essere indagate anche dall'antropologia data la loro probabile ancestralità), ma pure fortemente semiotico giacché pertengono a forme di rappresentazione. Dal punto di vista semiotico è possibile dunque collocare alcuni stati clinici all'interno dell'orizzonte semiotico, e associarvi la dimensione valoriale percepita da Rosemary nel film di Polanski, o da altre madri affette da simili disturbi nella storia delle rappresentazioni cinematografiche. È possibile ad esempio associare le categorie timiche di euforia e disforia individuate dalla semiotica a stati clinici individuabili all'interno di determinati film, così da poter identificare nella figura di Rosemary una preponderanza disforica, se non nella fase incoativa certamente in quella durativa, che è poi quella sulla quale si chiude il film senza che si mostri l'esito della crisi, e cioè la fase terminativa. Ne consegue dunque che il problema sia di matrice vigorosamente psicosemiotica, nella convinzione relativa alla coscienza come nel contempo “tratto *soggettivo* dell'esperienza e proprietà *oggettiva* del cervello” (Smith 2001, p. 60). Il cucciolo di umano e l'inquietudine ad esso associata ha dunque a che fare con l'inabilità a definirlo con precisione nella sua umanità: gli si riconosce una biologia animale, ma non pienamente una umana. Dall'ibridazione del cucciolo si genera la perturbazione nell'autonarrazione del sé adulto.

3. Cuccioli ibridi. Piccoli brividi fra soma e sema

L'inquietudine nei confronti del cucciolo, finora indagata solo sul lato materno (statisticamente quello con più ricadute anche in termini di immaginario), si spande su tutte le frange della società. L'ineffabile che egli porta in sé, e che ne rende necessaria un'assiologizzazione coatta, è alla radice di una copiosa produzione testuale fatta di neonati o animalotti (o animaloidi) la cui innocenza è intaccata da valorizzazioni maligne. Isotopia frequente in tali forme testuali è la presenza di cuccioli che manifestano una progressiva difficoltà nel comunicarsi (è, prima ancora che di comunicare, l'attitudine a comunicarsi a definire l'umano), prima di rivelare il passaggio a un qualsivoglia lato oscuro. Ne *Il villaggio dei dannati* (Wolf Rilla 1960, sequel John Carpenter 1995), primo di una serie di film inglesi degli anni '60 basati sul topos del “manipolo di ragazzi” (Bruni 1996, p. 242), nonostante la possessione sia non di origine demoniaca ma aliena, ciò è particolarmente evidente. I piccoli protagonisti del film, progenie delle donne di una innocua cittadina inglese, si presentano come esseri misteriosi e somaticamente angoscianti.

³ “I deliri che esprimono una perdita di controllo sulla mente e sul corpo sono generalmente considerati bizzarri” (DSM-IV-TR 2000, 328).

⁴ Per un approccio filosofico ai disturbi schizotipici cfr. Barbetta 2008. Per un compendio sulla psicopatologia al cinema cfr. Balestrieri et al. 2010.



Fig. 4 - *Village of the Damned* (Wolf Rilla, 1960), screenshot



Fig. 5 - *Snow White and the Seven Dwarfs* (David Hand, 1937), screenshot

I volti inespressivi, gli occhi fissi – alle volte mutati nel colore, interamente bianchi – a volte ambigualmente rivolti alla macchina da presa (a costituire una disturbante interpellazione), le sembianze simili come a rimandare a una gemellanza extraterrestre, sono tutte figure del cucciolo inquietante ampiamente codificate nell’immaginario collettivo, proprio a partire dal cinema, e che rimandano direttamente alla figura espressionista degli occhi sbarrati di animali feroci che spiano il malcapitato umano nel bosco o nella foresta, e che fa la fortuna di moltissime rappresentazioni orrifiche. La strategia semiotica sottesa a tale rappresentazione è che, non esclusivamente in senso platonico, *soma sia sema* (Derrida 1982, Genette 1985, Fontanille 2004), ovvero sia che ad alcuni stilemi somatici venga applicata in maniera sempre più vigorosa una rispondenza diretta – alla maniera lombrosiana, ma senza lo spettro razziale – verso semantiche precise e narratologie situate. A riprova della presa patemica di tale configurazione somatica vi è il diffondersi ad esempio di mitologie metropolitane come quella dei “bambini indaco” (prima attestazione bibliografica della locuzione in *Understanding Your Life Through Color* di Nancy Ann Tappe (1982))⁵, i quali sarebbero infanti dotati di capacità soprannaturali, fra le quali si annoverano “chiaroveggenza, chiaroudienza, capacità di vedere e comunicare con angeli ed altre entità spiritiche” (Contino 2015, p. 135), e la cui degenerazione concettuale e mediatica ha portato alla luce varie leggende come quella dei “black-eyed children”⁶. Su questi ultimi si trovano numerose testimonianze in rete, tutte assoggettabili all’ambito delle *urban legends*, che riferiscono di bambini pallidi e dagli occhi completamente neri (non è tanto il colore a impressionare, quanto il monocromatismo fra pupilla e iride) che in circostanze varie, sempre di notte, userebbero bussare alla finestra delle case o chiedere passaggi in macchina, o più semplicemente aggirarsi lentamente presso viottoli foschi e tenebrosi, ciondolando senza meta. Ciò che più turba dei volti di questi cuccioli umani è la manifestazione estremizzata del loro differire dal viso adulto, quindi anzitutto un’istanza differenziale, uno scarto informativo che non si è in grado di colmare del tutto e che pertanto lascia aperti gli spiragli dell’angoscia. Alla base vi è la marca fra soggetto osservatore e oggetto scopico, interconnessi da un’interpellazione che rimescola le carte della propriocezione: “Il mio corpo è il luogo, o meglio l’attualità stessa del fenomeno d’espressione (*Ausdruck*)” (Merleau-Ponty 2002, p. 302). In altri termini, la chiamata a confrontarsi con una differenza che si pensava solo virtuale, opposta a un reale⁷ abitato dallo spettatore, produce il turbamento, incarnato dai volti ibridi dei cuccioli orrifici. All’isotopia visivo-narrativa appena descritta possono seguire in seguito trasfigurazioni mostruose, che palesano la natura dell’entità che si è inserita nel cucciolo, o al contrario l’apatia di quest’ultimo può

⁵ Per analisi circostanziate cfr. Waltz 2009 e Kline 2014.

⁶ Non è facile ad oggi rintracciare fonti bibliografiche accademiche che analizzino questa leggenda urbana. Tuttavia si consiglia di indagare sul WEB, territorio di diffusione costante della leggenda e di progressivo ingenerarsi delle sue variabili.

⁷ Cfr. Maldonado 1994.

farsi più forte conducendo l'eroe – colui che ha il compito di salvare il suo cucciolo – a indagare e risolvere il mistero che vi è dietro. Quanto al primo caso, basti pensare a film come *Brood – La covata malefica* (David Cronenberg 1979), ove si assiste alla presenza di orridi (proto)bambini deformi che assassinano macabramente alcuni personaggi, o a casi seminali come quello di Linda Blair mostruosamente trasfigurata ne *L'esorcista* (William Friedkin 1973): “In horror movies, children always represent the future – a better tomorrow – so if the children die, or are converted to evil, the future of the human race is destroyed” (Muir 2007, p. 80). Nel secondo caso la filmografia di riferimento è altrettanto sterminata, e vale la pena di citare ad esempio un film come *La madre* (Andres Muschietti 2013, produzione di Guillermo del Toro), che vede due piccole sorelline stabilire un rapporto anaffettivo con il mondo, eccezion fatta per la loro madre, presenza fantasmatica che in una condizione post-mortem è incapace di staccarsi dalla sua progenie (e di fatto sul finale porterà con sé una delle due sorelle, quella più chiusa e incapace di percepirsi come soggetto del mondo dei vivi). Nuovamente l'inquietudine è data dal rapporto extra-umano che sussiste fra le pargolette e “la madre”, che assume tratti morbosi e in qualche modo più vicini a quelli fra i cuccioli di una madre animale.



Fig. 6 - *Mama* (Andres Muschietti 2013), dettaglio del teaser poster



Fig. 7 - *The Brood* (David Cronenberg, 1979), screenshot

La diversità intrinseca del cucciolo umano rispetto all'adulto, seppur maggiormente declinata in termini orrorifici, a volte diviene anche oggetto di rappresentazioni al di là del cinema del terrore, più tese al metafisico o al trascendente. Caso seminale è il feto astrale di Stanley Kubrick (*2001: Odissea nello spazio*, 1968), sulla cui simbologia si sono spesi fiumi d'inchiostro, capaci di tratteggiare le ipotesi ermeneutiche più disparate pur sempre riconducendo l'interpretazione a un *unicum*: egli è qualcosa di misterioso, ineffabile, che tuttavia c'è. Il neonato si fa così mediazione atta a rappresentare l'irrappresentabile, esso simboleggia (o rappresenta) qualcosa, che va al di là della sua referenzialità. Semioticamente è il prototipo ideale di segno agostiniano, qualcosa che sta per qualcos'altro. Il problema di fondo sta proprio nell'alterità che esso tenta di fissare, poiché questa è situata in zone fuori fuoco della semiosfera. L'intento di Kubrick è infatti quello di fornire una figurazione del ciclo dell'umanità dalla sua nascita alla sua fine (o al suo rinnovo), e tale ambizioso obiettivo non può che scontrarsi con le zone buie dell'irrappresentabile, che è in fondo l'oggetto nascosto della nostra trattazione:

[egli] non si è ritirato di fronte alla possibilità di misurarsi con le grandi questioni dell'esistenza, con i grandi interrogativi; al contrario, muovendo in questa direzione, ha sfidato se stesso (mettendo sempre alla prova il proprio potenziale comunicativo ed espressivo, vagliando la propria capacità di rappresentare l'irrappresentabile) e, in un confronto tanto impari quanto ineludibile, ha saputo sfidare l'assoluto cui di volta in volta si è trovato di fronte (Viganò e Scarafile 2007, p. 18).

Restando in territorio kubrickiano emblema dell'*Unheimliche* cuccioloso sono ancora le due gemelline di *Shining* (Stanley Kubrick 1980), la cui figuratività incorpora i topoi visivo-narrativi sopra elencati. Qui si ritrova una trattazione implicita relativa al Perturbante derivante dal rapporto adulto-bambino, inteso come:

non [uno] stato di dubbio o di incertezza, ma una disorganizzazione (o una riorganizzazione) particolare dell'io o meglio, una destrutturazione dell'io integrato e la successiva formazione di una nuova struttura, ambigua in se stessa (Bleger 2010, p. 350).

Le due fantasmatiche gemelle non si interfacciano con i protagonisti adulti (Jack e Wendy Torrance: padre e madre), bensì con un cucciolo a sua volta, attualizzando un'assiologia contrapposta che si gioca tutta sulla dimensione dell'infanzia. Loro sono spettri, rimasugli di vita che si manifestano chiedendo al piccolo Danny Torrance di "giocare con loro". Si presentano frontalmente, tenendosi per mano, in piedi al centro di un corridoio dell'Overlook Hotel a marcare centralmente la simmetria tipicamente kubrickiana, la perfezione come sublimazione dell'abominio che hanno vissuto. Lo sguardo è quasi identico a quelli sopra menzionati: fisso e inespressivo, imperscrutabile. Il vestito lo stesso, la somiglianza impressionante a enfatizzare una fanciullesca monodia. Nel controcampo Danny sul suo triciclo ansima di paura, non sa distinguere se ciò che gli si presenta dinnanzi è frutto della sua immaginazione bambinesca o è reale (sensazione che si fa vivida nello spettatore mediante le immagini intervallate delle stesse bambine orrendamente trucidate, che non si è in grado di determinare se costituiscano una focalizzazione extradiegetica, visibili solo allo spettatore, o intradiegetica, cioè percepibili anche dal bambino), si copre infine gli occhi e il volto, compiendo quell'azione tipica del nascondimento edipico del sé a partire dalla non visione dell'*altro*, come fa l'*Edipo re* pasoliniano che si copre gli occhi per evitare la responsabilità della strada da prendere: in quanto cucciolo egli può scegliere se "andare a giocare con loro", cioè muoversi verso l'asse del Male, o di contro combattere la possessione di quella presenza e lottare per il Bene.

Ciò che più ci interessa qui è lo spostamento dallo schema classico, per cui il Perturbante emerge dal transfert dal bambino all'adulto, a un modello ove il confronto con il lacaniano Grande Altro avviene tutto in un regime anagrafico cuccioloso, gli adulti non intervengono, se non come istanze emotive. Semplicisticamente le gemelline sono il vertice del male, e Danny quello del bene. Eppure la deriva ideologica è sapientemente evitata da Kubrick il quale riconduce surrettiziamente le due dimensioni valoriali alla responsabilità adulta, evitando di conferire ai valori uno statuto assoluto: delle sorelle si evince il perché del loro trapasso, grazie a inserti visivi che ne mostrano la macabra carneficina, così come della luccicanza di Danny si dà spiegazione come difesa nei confronti del padre sempre più vicino alla follia omicida. Così in questa scena si verifica una concrezione del tempo cristallizzato a metà fra analessi e prolessi - "fra soggettive reali e soggettive allucinatorie, fra inserti di immagini riferite al passato (*flashes back*) e [...] al futuro (*flashes forward*)" (Bruno 2003, p. 56), ove l'interezza dei valori compresi nel range fra bene e male sono racchiusi nel corpo dei bambini, risposta passata e futura alla dissennatezza degli adulti: "l'eterno ritorno dell'orrore è qui la coazione a ripetere i riti del dominio imperialistico, con il nucleo familiare come luogo di trasmissione forzata del super-io" (ibidem).



Fig. 8 - *Shining* (Stanley Kubrick, 1980), screenshot

Il profondo turbamento suscitato dai cuccioli umani di tutti gli esempi mossi nasce dalla realizzazione (e mancata accettazione) del loro non essere propriamente umani. Ecco prorompere con violenza la loro natura ibrida, il loro formarsi secondo una direttiva che gli adulti associano a devianza, cioè a mostruosità. La loro configurazione somatica, mista a una prossemica percepita come innaturale, li animalizza li rende *altri* dall'umano. Ciò avviene perché essi, in quanto cuccioli, vivono quella fase della vita in cui essendo più in potenza che in atto possono ancora prendere strade inaspettate, potenzialmente dannose. Così ne *Il villaggio dei dannati* lo sguardo fisso e impietoso dei bimbi è assimilato dal ricettore agli stessi occhi rossi e spaventosi che popolano i boschi di notte in moltissime rappresentazioni visive; così la bimba de *La madre* instaura un rapporto perverso con il fantasma della sua progenitrice, molto simile a quello fra un'orsa che si fa scudo per i suoi piccoli, come mostra il dettaglio di fig. 6; così fin dal titolo la *covata* di Cronenberg suscita raccapriccio nel suo essere manifestamente trans-specie (covata è per qualsiasi dizionario un "insieme di uova"); così ancora il senso aumentato del piccolo Danny Torrance ricorda la capacità animalesca di "sentire il pericolo".

Non si pensi che tale sgomento provocato di fronte al cucciolo che manifesta la sua "ibridità" non sia rivolto unilateralmente all'umano che rivela la sua animalità. Ciò avviene esattamente al contrario, come nel caso dei Gremlins, che perturbano proprio nel momento in cui i loro tratti si fanno mostruosamente umanoidi (si guardino fig. 1 e 2), rivelando l'idoneità a semantizzare il loro habitat con un'ironia che non dovrebbe appartenere agli animali (nonostante sia diffusa tale leggenda, pare ancora che i cani e i gatti non possano ridere o sorridere, non perché non possano essere felici, ma perché sprovvisti di certi muscoli facciali). L'antropomorfizzazione (negativa) del cucciolo animale è perturbante esattamente quanto l'animalizzazione del cucciolo umano. È la dislocazione e la ricollocazione in un intermezzo proibito, una dimensione ibrida indefinita, a suscitare il tentennamento nell'adulto.

4. Cuccioli animali. Gatti malefici

Come abbiamo messo in evidenza il cucciolo non è semantizzato mai né come pienamente umano, né come pienamente animale. Tuttavia in esso, quando l'ibridazione non è del tutto manifesta, vi è una marcata preponderanza. Così se in precedenza abbiamo trattato casi di cuccioli più umani che animali, e in seguito di cuccioli marcatamente ibridi, è bene ora soffermarci su alcuni esempi di cuccioli più animali che umani. Nello specifico ci dedicheremo a uno dei cuccioli più caratterizzanti della modernità, se non della storia intera: il cucciolo di gatto. Elaborare un quadro complessivo della figura del gatto come mitopoietica, della sua costante valorizzazione nell'epoche storiche⁸, della moltitudine di simbologie che lo hanno investito, addirittura delle sue incursioni nelle scienze naturali (si pensi al gatto di Schrödinger) e in quelle umane (anche nella semiotica, come dimostra il simpatico gatto radioattivo di Françoise Bastide e Paolo Fabbri)⁹, esula dai nostri obiettivi. Qui è il caso di concentrarsi sul gatto come cucciolo archetipico la cui assiologia dominante è quella di una *cuteness* innata, per la quale esso è in un certo modo cucciolo sempre, anche durante la vecchiaia, ma che rivela, per i motivi esplorati in precedenza, componenti perturbanti. Esso, presagio di sventure quando nero e capace di terrorizzare di notte per via della sua capacità di nascondersi e comparire all'improvviso, a suggellare i momenti ove la tensione è al suo acme (il "passaggio del gatto" è un topos ben codificato del *jumpscare* cinematografico), è infatti il cuore di un immaginario sincronico e diacronico complesso. Un elenco assolutamente non esaustivo di autori, artisti, e studiosi che in qualche modo hanno avuto a che fare coi gatti certamente comprenderebbe Lope De Vega con la sua *Gattomachia* (1634), ma pure Kipling e Eliot, o Perrault e Sepúlveda, Piero Martinetti coi *Brevi epitaffi* dedicati ai suoi gatti defunti, il ceco Karel Čapek con i suoi racconti *Měl jsem psa a kočku* (letteralmente *Ho avuto un cane un gatto*, 1939), i giapponesi Natsume Sōseki con *Wagahai wa neko de aru* (*Io sono un gatto*, 1905) o Jun'ichirō Tanizaki con *Neko to Shōzō to futari no onna* (*La gatta*, 1946), per non parlare del gatto poetico ne *I fiori del male* di Baudelaire o l'ode

⁸ Su ciò esiste una bibliografia ampia, e ultracentenaria, che va da Marks 1909 a Engels 2015.

⁹ Un compendio della curiosa vicenda si trova in Jacobelli 2015.

al felino di Neruda o il gatto luttuoso di Wisława Szymborska, o dei gatti cantati da Gino Paoli, gli arcinoti 44 dello Zecchino d'Oro, o del musical più famoso di sempre *Cats*, o del gatto di Freddie Mercury in *Delilah* o dello pseudorossiniano *Duetto buffo di due gatti*, per non parlare del Gatto Silvestro, di Tom, di Garfield, di Malachia, di Birba, di Figaro, degli Aristogatti, di Hello!Spank o il gatto spaziale venuto dal futuro Doraemon, o ancora del Maneki Neko giapponese o dei gatti obesi di Botero, o del *Nyan Cat* dell'era dei social network o di *Cat Mario*, videogioco freeware ove un gatto prende il posto del noto Super Mario. E non abbiamo che scrostato appena il deposito universale e sempre in aumento di immagini gattesche, che per essere compreso a fondo ci richiederebbe di tornare probabilmente nell'Egitto del 2000 a.C.

Questo immaginario, ed è ciò che ci interessa qui, vive un lato oscuro, che parte dal mito popolare per diventare letteratura prima e cinema poi. Un esempio cinematografico calzante è *Artigli* (*The Uncanny*, Denis Héroux 1977), la cui *tagline* originale rivela la prossimità con i temi che stiamo esplorando: "Cats aren't always cute and cuddly!". È interessante notare come il film, il cui titolo originale si traduce letteralmente come "sconcertante", stabilisce precisamente il sentimento di sgomento che stiamo vagliando, conglomerando una serie di caratteristiche comunemente associate alla semantica dei "gatti malefici": la loro capacità di spiare gli umani, di studiarli e tramare contro di loro, la loro forza inaspettata. Questa valorizzazione negativa del gatto è oggi perlopiù oggetto di ironia (ad esempio è fra gli oggetti prediletti degli internet meme), a magnificarne alcune caratteristiche di indipendenza comportamentale, ma in realtà sta alla base non solo del film di Héroux, quasi del tutto dimenticato o considerato come "trash di genere", ma anche di molto cinema per bambini e ragazzi ove il gatto malefico è posto in opposizione assiologica con il cagnolino fedele e buono o con altri "animaletti positivi", come accade in *Come cani e gatti* (*Cats & Dogs*, Lawrence Guterman 2001), che riporta sullo schermo con tono edulcorato e bambinesco i temi horror di *Artigli*, cioè l'idea della conquista del mondo da parte dei gatti, e di cui è stato prodotto anche un sequel nel 2010, o nella saga di *Stuart Little* (tratta dal romanzo di E.B. White del 1945), ove un topolino antropomorfizzato deve vedersela con un gatto geloso e a tratti famelico. Gli ultimi due esempi costituiscono forme di traduzioni culturali ove il tema del gatto malvagio è in qualche modo riscritto per un pubblico infantile, quindi privato del carattere perturbante originario di partenza, che è certamente precinematografico (si pensi al ruolo del gatto nero nella letteratura di Edgar Allan Poe, o del gatto bianco in quella di Joseph Sheridan Le Fanu, o dei gatti di Ulthar in quella di Lovecraft). Nondimeno *Artigli* non è certo l'unico testo filmico ove il gatto da entità usualmente percepita come tenera, innanzitutto per sue caratteristiche somatiche (il pelo fulgido, gli occhioni, i "cuscinetti" sulle zampe, il timbro del miagolio, le fusa), viene traslitterata visivamente e narrativamente in modi orribili, che ne marcano enunciativamente caratteri inquietanti come la lucentezza degli occhi al buio, il soffio stizzito, il pelo ritto quando minacciato, i denti e le unghie aguzzi. Ulteriori esempi sono *Strays* (letteralmente *Randagi*, John McPherson, 1991), film per la televisione ove orde di orrendi gatti randagi perseguivano un avvocato di Chicago, *La notte dei mille gatti* (*La noche de los mil gatos*, René Cardona Jr. 1972), ove gatti striduli diventano i mangiatori di corpi di donne sedotte da un playboy messicano, *Cimitero vivente* (tratto dal romanzo di Stephen King *Pet Sematary*, Mary Lambert 1989) ove il gatto malefico si interpola coi temi dello zombie e del *Doppelgänger*, *Black Cat* (Lucio Fulci 1981), ove un gatto nero viene adoperato come strumento di omicidi da parte di uno psicologo con poteri paranormali.


 Fig. 9 - Locandina di *The Uncanny*

 Fig. 10 - Locandina di *La noche de los mil gatos*

Sulla scia della “gattomania” che abbiamo sin qui tratteggiato, e che spesso sfocia dal gatto come cucciolo verso felini di più grossa taglia, come dimostra il cinema di pantere di cui emblemi sono Jacques Tourneur e Paul Schrader con *Il bacio della pantera* (*The Cat People*, 1942 e 1982), il gatto diventa simbologia della malvagità a tal punto da non necessitare nemmeno più la presenza scenica, ma da incutere inquietudine anche solo in titoli di film ove le vicende poi non lo vedranno protagonista, come *Il gatto a nove code* (Dario Argento 1971), *Il terrore negli occhi del gatto* (David Lowell Rich 1969), *La morte negli occhi del gatto* (Antonio Margheriti 1973), *Gatti rossi in un labirinto di vetro* (Umberto Lenzi 1974), *Il gatto dagli occhi di giada* (Antonio Bido 1977). La tendenza alla titolazione zoonomica di impronta gattesca, in voga nel cinema di genere degli anni 70, dimostra la potenza semiotica assunta da tale animale nell’immaginario popolare, capace di inglobare in sé nel contempo una congerie di tratti utili a renderlo certamente fra gli animali prediletti dagli umani nella storia, cui milioni di discorsi sociali e di byte sono dedicati quotidianamente proprio per via della sua intrinseca “cucciolosità” (nonostante possa essere biologicamente adulto, la sua taglia e altre caratteristiche psicofisiche inducono in generale a considerarlo sempre come un *puppy*), e anche uno fra gli esempi più pertinenti di come il cucciolo animale possa in qualche modo essere investito più facilmente dell’animale adulto (su cui pure esistono filmografie orrifiche, ma non così elaborate e protese nella storia) di assiologie negative.

Il gattino è riprova di come, pur preservando una preponderanza animalesca, l’inquietudine sortisca sempre da un’ibridazione. Il gatto che inquieta è infatti quello cui si riconosce una premeditazione – che è un’operazione cognitiva tipicamente umana – o quello cui si individua nella somaticità qualcosa di estraneo, come il ghigno di Salem, fra i protagonisti di *Sabrina Vita da strega* (1996-2003), che una volta usò essere un uomo e che venne punito dal Concilio delle Streghe per aver tentato di conquistare il mondo, subendo come pena un contrappasso più che mai simbolico, la trasfigurazione in un ambiguo ma saggio (come lo Stregatto Pastratto di Carroll) gatto nero.

5. Piccoli cuccioli crescono

A ridosso del cucciolo orrorifico si staglia una declinazione per certi versi complementare, meritevole di essere presa in considerazione: il cucciolo avventuroso. Questi vanta una filologia letteraria secolare, fatta di testi ove “ragazzi” di età non sempre ben definita, ma che si possono circoscrivere al range che va dall’infanzia all’adolescenza, vivono mirabolanti avventure in completa autonomia, senza che il contesto genitoriale o adulto in genere vi partecipi (e anzi spesso questi ultimi sono scritti come specifici destinanti o antagonisti). Senza spingersi alle radici arcaiche di tale script,¹⁰ che passando dal picaresco al *Bildungsroman* probabilmente ci porterebbero fino all’antica Grecia, basti pensare a opere divenute veri e propri capostipiti culturali da *Le avventure di Peter Pan* (James Matthew Barrie 1902) a *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie* (Lewis Carroll 1865), passando per l’italiano *Le avventure di Pinocchio* (Carlo Collodi 1883) fino allo statunitense *Le avventure di Tom Sawyer* (Mark Twain 1876), e così via. Ragazzi, cuccioli in fase terminativa in cerca di riscatto, desiderosi di autonomia e di costruirsi un’identità da sé, senza piegarsi alle logiche di senso del mondo adulto, che ne sancisce un’intrinseca bontà con l’unico criterio anagrafico (si pensi in questo senso all’opposto *Cuore* di De Amicis, testo seminale di una tradizione per la quale i giovani vanno educati dagli adulti secondo precisi e incontrovertibili schemi euristici e comportamentali). E in effetti è sufficiente soffermarsi sulla struttura dei titoli per cogliere l’emersione violenta nell’universo letterario di un genere tipicamente pensato per un pubblico giovanile. La sintassi è pedissequamente la stessa: un sintagma nominale fisso (|Le avventure|) viene specificato da un sintagma preposizionale (|di X|), con la possibile aggiunta in coda di un’ulteriore specificazione (|nel paese...|). Una così rigida codificazione, tipica di una tradizione tardo-ottocentesca, serviva proprio a palesare chiaramente il target di riferimento, e a definire un genere ben preciso: storie avventurose, con viaggi in mondi misteriosi e fantastici, compiuti da infanti o da orgogliosi adolescenti - si noti che la categoria anagrafica dell’adolescenza, intesa come “periodo di progressivo spostamento dell’auto-riconoscimento fenomenologico e del riconoscimento fenomenico ambientale da un’identità infantile ad una adulta” (Fabbroni 2008, p. 49), è specificamente contemporanea. Il sintagma preposizionale inoltre assolveva alla funzione di identificare fin dal titolo un romanzo fortemente solipsistico, in cui vi era un unico protagonista, situato e individuabile fin dalle prime righe, attorno a cui l’interesse della diegesi non poteva che ruotare con un coro di episodi e personaggi di contorno. Anche questa struttura, soppiantata nel Novecento da strutture narrative spesso più corali (basti pensare al già menzionato *Signore delle mosche*, anche noto come *La crociata dei bambini*), era utile a innescare sin dalla copertina meccanismi di immedesimazione nel lettore giovane - ma anche nell’adulto, che in fondo li legge e li leggeva per tornare cucciolo - facendo gioco sul suo naturale bisogno di affermazione dell’io, e sul crescente aumento di figure dell’immaginario che *de facto* andavano ad alimentare (come accade anche oggi, con figure diverse, e come accadrà sempre) precise esigenze semiotiche. Nel cinema perché si attraversi una fase del genere in maniera sistematica bisogna tenere in conto due stadi embrionali: il cinema delle origini in una sua coniugazione minore pensata per un pubblico infantile, e l’esplosione nel mercato globale dell’universo Walt Disney. Per quanto riguarda il primo frangente caso esemplare è *La guerra e il sogno di Momi* (Segundo de Chómon 1917), fra i primi ad annoverare - peraltro massicciamente - la tecnica di ripresa a passo uno (in altre parole l’animazione), quasi del tutto costruito sul sogno di un bambino che riproduce nella sua mente il fronte ove si trova il padre. Le spettacolari e ansiogene immagini della guerra, riprodotte con piccoli fantocci, vanno così a costituire un’avventura interamente onirica, che si conclude con il risveglio e il ricongiungimento con il padre tanto aspettato. Per quanto concerne il multiverso disneyano, questo traduce in film di animazione numerosi romanzi d’avventura per ragazzi, enfatizzandone l’aspetto fantasmagorico, e quasi mai deviando dai canoni ottocenteschi, capeggiati da una valorizzazione strettamente utopica, à la Floch, dell’età giovanile vista come periodo della vita in cui i sogni possono diventare realtà: “Se puoi sognarlo, puoi farlo”. Vi è fra i due stadi summenzionati il ponte verso il codificato cinema per grandi e piccini, il cui “messaggio si rivolge a entrambi i fronti” (Lasagna 2012, p. 163, corsivo mio), seppure spesso questo manifesti significative perdite rispetto ai romanzi di provenienza e alla politica disneyana di veicolare storie le cui assiologie non erano quasi mai problematizzate oltre alla contrarietà classica bene/male. Nel merito di Pinocchio ad esempio:

¹⁰ Cfr. Marrone 2002.

Il nuovo spettatore modello previsto dal cartone animato di Disney presenta una competenza legata a costruzioni narrative lineari e facilmente comprensibili, con temi e figure spogliati della loro indecidibilità, che “chiudono” le interpretazioni possibili e ridefiniscono in modo semplificante l’universo di valori del racconto di Collodi (Dusi 2002, p. 193).

Nondimeno in sede semiotica è necessario constatare come l’arco narrativo delle storie che si stanno vagliando costituisca quasi sempre un percorso che, anche se diverso dalla retorica deamicisiana, porta agli stessi risultati. L’allontanamento dei giovani eroi dal mondo adulto (che è un allontanamento fisico, ma anche solamente mentale, e cioè un viaggio al di fuori degli schemi cognitivi ed emotivi che tenta di inculcare il genitore o chi ne fa le veci) conduce alla fine a un ricongiungimento tipico come previsto dallo schema narrativo canonico. In questo senso il cinema per e dei ragazzi riprende il modello del cinema horror analizzato in precedenza, e che sistematizziamo attraverso un mapping, costruito a partire da un quadrato semiotico edificato sui contrari bene/male, e sul quale è possibile inscrivere il percorso narrativo tradizionale delle storie horror a base fanciullesca come una sinusoide che oscilla fra gli assi di vuotezza e pienezza di valori del cucciolo stesso.

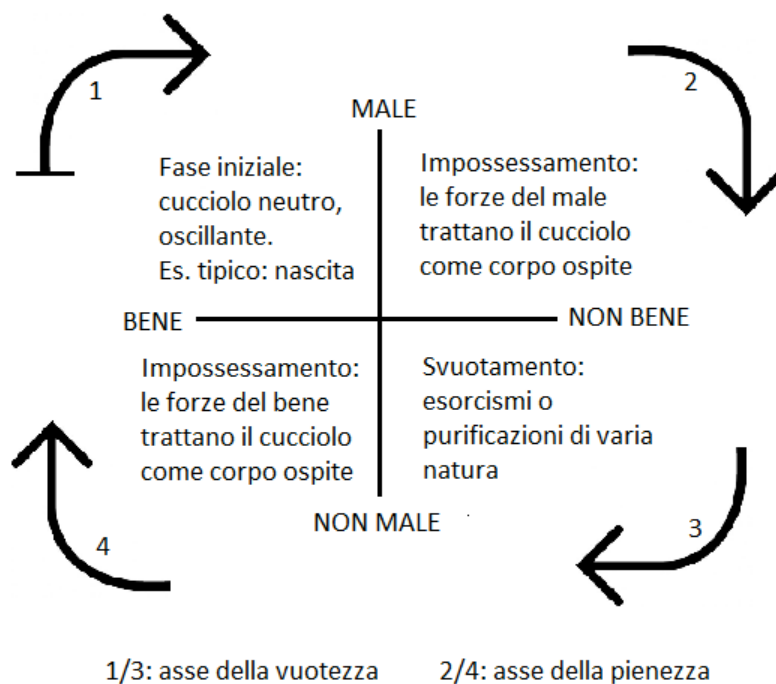


Fig. 11 - Mapping semiotico dell’assiologia bene/male con percorso narrativo (vuotezza e pienezza si riferiscono al fatto che il cucciolo è progressivamente svuotato e riempito di assiologie durante la narrazione)

Simile struttura è rintracciabile nell'avventura adolescenziale, ove però le operazioni di riempimento e svuotamento sono autoinflitte dal protagonista stesso. Il cucciolo ha esplorato la realtà, dimostrando di potercela fare da solo e di essere in grado di formarsi da sé, in un *Bildungsroman* postmoderno, per poi ritornare all'ovile ove il genitore è pronto ad accoglierlo, spesso premiandolo con una sanzione positiva che solitamente si configura come una forma di riconoscimento della sua individualità e del suo valore. Ciò accade anche per il cucciolo animale, come nel caso *cult* di *Babe, maialino coraggioso* (*Babe* Chris Noonan 1995), ove il medesimo pattern è traslitterato dal cucciolo umano al porcellino che diventa "adolescente" con le sue proprie forze. Tuttavia anche questo modello è imbevuto di ideologia, giacché propone una lecita "scappatella" al cucciolo/giovane di turno purché l'equilibrio rotto si ristabilisca in favore di una gerarchia ripristinata, ove ogni figura è consapevole ora dell'esistenza di una semiosica sottesa alle posizioni sociali che regolano il dominio del grande sul piccolo: i cuccioli che si allontanano dai genitori per vivere le loro avventure alla fine ritornano quasi sempre all'ovile, e *Babe* non viene macellato non perché gli si riconosca un diritto alla vita in quanto maiale, ma perché si è sforzato di dimostrare il suo valore fingendosi un cane, quindi inserendosi forzatamente in un'identità che socialmente non gli è concordata. Ciò è ripreso dalla consolidata tradizione del cinema per grandi e piccini, che prende le mosse da Steven Spielberg e che vive il suo culmine fino agli anni Novanta, vantando una ricca produzione di successi planetari. Uno su tutti *Mamma, ho perso l'aereo* (Chris Columbus 1990), "accorta miscela di buffoneria, anche violenta, della farsa slapstick e dei cartoon e il saccarosio della commedia familiare" (voce omonima, dizionario del cinema Morandini), che vede protagonista un bambino poco considerato dalla famiglia, a tal punto da essere dimenticato a casa nel periodo delle vacanze di Natale. La grammatica narrativa è sempre la stessa: il cucciolo richiede un'attenzione che non gli viene concessa, per qualche motivo si ritrova a dover vivere un'avventura in autonomia, dimostra di potercela fare ma nel contempo si rende conto della necessità (anche solo affettiva) degli adulti, avviene il ricongiungimento che vede ambo le parti riappacificarsi e cucire la rottura iniziale. Nonostante la trivialità del modello questo sembra attecchire particolarmente bene (il film di Columbus ha incassato centinaia di milioni di dollari ed è oggi, a distanza di quasi 30 anni dalla sua uscita, presente regolarmente nei palinsesti televisivi di tutto il mondo) nei confronti di alcune istanze psicosociali che vantano almeno due secoli, e che derivano dalla riconfigurazione del senso dell'età compiutasi dal Romanticismo in avanti, e consolidatasi in seno alla vittoria della seconda guerra mondiale da parte degli USA¹¹.



Fig. 12 - *La guerra e il sogno di Momi* (Segundo de Chómon, 1917), screenshot

¹¹ Cfr. Savage 2009.

Altra peculiarità saliente, di chiara impronta semiotica, è la spettacolarità visiva dei film dei cuccioli per i cuccioli. Dal mediometraggio di De Chómon, “con effetti di fantasia visiva inediti nello spettacolo italiano” (Faccioli 2016, voce “Pellicole sul fronte: il cinema e la guerra” in *Dizionario storico della Prima guerra mondiale*), ai cartoni animati della Disney, la cui fantasmagoria visiva costituisce ancora oggi una firma, fino al cinema di derivazione spielberghiana con i suoi extraterrestri, archeologi con la frusta, squali, robot e dinosauri, la meraviglia e lo stupore innanzitutto visivo sembrano comporre il *trigger* capace di suturare il pubblico infantile, e non solo, al testo filmico. Se ne deduce che il primo aggancio, ancorché narratologico, è sempre intimamente sensoriale-estesico, basato su una sorta di dislocazione dell’immaginazione fanciullesca nell’immagine cinematografica, capace di assecondare ghiribizzi altrimenti relegati a fantasie che gli adulti, almeno agli occhi del bambino, sembrano non voler o poter capire sino in fondo. Così il cinema per ragazzi si fa persino dispositivo modale, capace di investire lo spettatore di un *potere* attanziale che è innanzitutto poter-vedere collettivamente una forma mediata – e compromissoria – della fantasia individuale del bimbo, che pure ci tiene *proprio* per questo motivo a vedere il film con il genitore, a renderlo partecipe del suo mondo attraverso un mediatore terzo, che lui percepisce come imparziale. Di contro è bene ricordare come tale logica attrazionale del cinema non sia prerogativa esclusiva del film per ragazzi, ma anzi sostanzialmente interi generi che, sin dal cinema delle origini, hanno spopolato. E che ciò, in chiave psicosemiotica, costituisce un ponte fra il mondo degli adulti e quello dei cuccioli che non è desiderato solo da questi ultimi, ma in egual misura da ambo i lati¹².

Vale infine la pena di citare una deviazione, particolarmente presente negli ultimi decenni, rispetto al genere tratteggiato in precedenza: la distopia a sfondo cuccioloso. Così si stagliano spazi dell’immaginazione collocati in un sistema polarizzato fra utopia, *eu*-luogo felice nella sua perfezione, e distopia, virtualizzazione massima di una perfezione negativa, “caco-topia” (Muzzioli 2007, p. 21) ove protagonisti sono cuccioli. Questi film, pur presentando delle comunanze con l’avventura per e dei ragazzi, tendono spesso a discostarsi da un certo punto di vista ideologico non proponendo necessariamente il ricongiungimento finale con il mondo adulto, e nemmeno assestandosi sul *topos* del lieto fine. Di questo filone oggi assai inflazionato fanno parte tutte quelle storie, solitamente prima romanzate e poi tradotte in film, ove un gruppo di ragazzi si trova a dover fronteggiare pericoli di varia natura a partire da regimi dittatoriali quasi sempre messi in opera da adulti senza scrupoli. Ne sono esempi saghe di successo come *Hunger Games*, *Divergent*, *Maze Runner*, per certi versi l’epitaffio di *Harry Potter*, che pur se non strettamente distopica mette in scena progressivamente una lotta fra maghi adulti e malvagi, guidati da Lord Voldemort che si configura come palese trasfigurazione di Adolf Hitler, che mira alla soppressione dei “babbani”, individui senza capacità magiche da lui considerati impuri, e ragazzi che combattono contro la creazione di un mondo totalitario dominato dai mangiamorte, sorta di nazisti magici. In queste saghe il lieto fine, nonostante l’inserzione di momenti tragici, sacrifici ed episodi cruenti, è quasi sempre d’obbligo. A queste si aggiungono però rappresentazioni fanciullesche meno canoniche, ove il potere distopico è rappresentato come in grado di piegarne l’innocenza in favore di derive del tutto autodistruttive. Un caso abbastanza noto è quello di *Battle Royale*, romanzo di Batoru Rowaiaru del 1996 e film di culto dalle venature splatter del 2000 diretto da Kinji Fukasaku. Protagonista un’anonima classe scolastica giapponese che, scelta a caso una volta all’anno, viene trasferita in maniera coatta e subdola (con la scusa di una gita fuori porta) su di un’isola ove gli alunni saranno costretti a uccidersi macabramente l’un l’altro, finché non resti solamente uno in vita. Tale modulo, che trae le sue origini dai *10 piccoli indiani* di Agatha Christie e che è oggi altamente utilizzato nella produzione letteraria e cinematografica di consumo (sullo stesso schema si basa anche *Hunger Games*), nella storia è sotteso al compiacimento ideologico di uno stato autoritario ove gli adulti si sentono minacciati dai giovani, troppo spesso desiderosi di libertà. In fondo simile prerogativa è la stessa adoperata da Stanley

¹² Era il 1985, anno di uscita dei mitici *Goonies*, testo che racchiude in sé tutto quanto detto finora e ad oggi culto più che in quegli anni, ma era anche l’anno di uscita di *Ritorno al futuro* (Robert Zemeckis 1985), un film non certamente indirizzato a ragazzi troppo giovani, ma che ne proseguiva le logiche pedissequamente, declinandole per un pubblico adulto. La grande capacità di questi film è dunque quella di sapersi situare in un tempo sospeso, che per l’adulto è un tempo nostalgico, che rimanda al passato, mentre per il bambino è un tempo ancora da venire, che rimanda al futuro.

Kubrick in *Arancia meccanica*, che vede i druggi, capeggiati dal giovane (presumiamo post-adolescente) Alex DeLarge, compiere le peggiori nefandezze in nome di un'autodeterminazione che si differenzia dall'alienante mondo degli adulti, con tanto di sanzione positiva sul finale, quando questi accetterà di essere inglobato nel sistema ideologico che per tanto tempo aveva sdegnato. Di fianco a queste distopie vi sono quelle che potremmo definire "distopie del reale" a base cucciolosa, film ambientati in mondi verosimili che presentano situazioni possibili a sfondo tragico o comunque non improntato alla sanatura della rottura iniziale, ove a farne le spese è il cucciolo umano o animale. Esempi di queste sono sul lato umano film come *Papà, ho trovato un amico* (*My Girl*, Howard Zieff 1991), che vede il piccolo protagonista (la star bambina Macaulay Culkin, già protagonista di *Mamma, ho perso l'aereo*) morire di shock allergico dopo essere stato assalito da uno sciame d'api, o *Matilda sei mitica* (*Matilda*, Danny DeVito 1996), che pur essendo una commedia fantastica (con Mara Wilson, altra star bambina) cela una storia di maltrattamento infantile, o ancora *Stand by Me – Ricordo di un'estate* (*Stand By Me*, Rob Reiner 1986), che con amarezza racconta alcuni giorni dell'estate di un gruppo di ragazzi che devono affrontare i problemi della vita e che non finirà con il tipico lieto fine. Sul lato animale si possono citare a titolo esemplificativo film come *Hachiko – Il tuo migliore amico* (*Hachi: A Dog's Tale*, Lasse Hallström 2009), che di fatto tratta il tema del lutto dal punto di vista di un animale che perde il suo padrone, o *Io & Marley* (*Marley & Me*, David Frankel 2008), che introduce nella narrazione un tema solitamente taboo, cioè quello del cucciolo di cane che una volta fattosi adulto e cresciuto con una famiglia di umani muore. Così, pare, l'*illusione cinematografica* funge da contraltare a quella che si potrebbe definire come *illusione ideologica* (Žižek 1989), mostrando il percorso narrativo che conduce a quest'ultima, o al rifiuto di questa (si pensi al finale quasi-suicida del primo episodio di *Hunger Games*), ai vantaggi che da essa derivano, ma al disagio esistenziale che essa comporta, come dimostrano infine gli occhi dell'ultima sopravvissuta alla Battle Royale, la cui cucciolosità è emblematicizzata dal pupazzo che stringe a sé, in un'interpellazione carica di rimandi simbolici.



Fig. 13 - *Battle Royale* (Kinji Fukasaku 2000), screenshot

6. Conclusioni

Il percorso analitico proposto attraverso i modi della valorizzazione del cucciolo al cinema non si è configurato unicamente come una rassegna filmografica attraverso specifici generi, ma anche e soprattutto come una proposta che veda i testi come veicoli della cultura e come modi di comprensione di quest'ultima. In questo senso, l'approccio semiotico risulta privilegiato per lo studio della trasmissione dei valori, eppure senza che questo si interfacci con discipline complementari il discorso sarebbe risultato quantomeno mutilo. Dialogare con la psicologia e con la storia del cinema, e interrogare anche solo tangenzialmente i contatti che la filosofia ha stabilito con il concetto di ideologia, sono state condizioni essenziali allo svolgimento di un ragionamento che non può e non deve avviluparsi entro un



solo orizzonte. Interrogare l'ignoto con lo sguardo semiotico in fondo significa proprio intrecciare i fili di diverse episteme:

Il filo conduttore che uno sguardo retrospettivo coglie nei mille rivoli della curiosità e della scrittura semiotiche riconduce all'ipotesi di un'origine antropologica della narratività in cui essa si lega essenzialmente alla trascendenza (Leone 2015, p. 698).

Si sono così identificate le componenti che fanno del cucciolo (e dell'adolescente, sua fase terminale) un ente inquietante agli occhi dell'adulto, ineffabile nella sua interezza, eppure con il quale è necessario stabilire un rapporto di senso, finanche forzandovi una socializzazione a partire da quello che forse è un primigenio istinto di sopravvivenza, teso alla reiterazione dell'umano e dei suoi valori. Di tale freudiana coazione all'assiologia (che in qualche modo fa ben sperare circa una *naturale* propensione dell'umanità al "buono") in risposta a un'impenetrabilità di fondo, si è fornita una mappatura, valoriale, narratologica, somatica, ideologica. Si è appena all'inizio di un percorso che sistemizzi la moltitudine di rappresentazioni della cucciolosità che costellano la storia del cinema (o della letteratura, o dell'arte), eppure ci pare che la prospettiva fornita possa costituire un modo stimolante per comprendere non solo il funzionamento dei testi, ma anche – e in ultima analisi: soprattutto – di noi stessi.



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.

- Alizade, A.C., 2006, *Motherhood in the Twenty-First Century*, Karnac Books.
- Balestrieri, M. et al., 2010, *Vero come la finzione. La psicopatologia al cinema*, 2. voll., Milano, Springer.
- Barbetta, P., 2008, *Lo schizofrenico della famiglia*, Roma, Meltemi.
- Benzoni, S., 2015, *L'infanzia non è un gioco. Paradossi e ipocrisie dei genitori di oggi*, Bari, Laterza.
- Bleger, J., "Ambiguità e sincretismo ne *Il perturbante di Freud*", in Petrilli, M.E. e Rossetti, M., 2010, *Simbiosi e ambiguità. Studio psicoanalitico*, Roma, Armando Editore.
- Bruni, P., 1996, *Il cinema Northern: storia del cinema horror e di fantascienza*, Chieti, Libreria Universitaria.
- Bruno, M.W., 2003, *Stanley Kubrick*, Roma, Gremese Editore.
- Contino, M., 2015, *Manifestazioni spiritiche. Testimonianze – studi – ipotesi*, Pisa, Risveglio Edizioni.
- Derrida, J., 1982, *Margins of Philosophy*, Chicago, Chicago University Press.
- Dusi, N., "Pinocchio nella balena", in Pezzini, I. e Fabbri, P., 2002, *Le avventure di Pinocchio. Tra un linguaggio e l'altro*, Roma, Meltemi.
- Eco, U., 1994 (1975), *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani.
- Ellerby, J.M., 2015, *Embroidering the Scarlet A: Unwed Mothers and Illegitimate Children in American Fiction and Film*, Ann Arbor, University Michigan Press.
- Engels, D.W., 2015 (1999), *Classical Cats: The Rise and the Fall of the Sacred Cat*, New York, Routledge.
- Erens, P., 1990, *Issues in Feminist Film Criticism*, Bloomington-Indianapolis, Indiana University Press.
- Fabbroni, B., 2008, *La stagione dell'adolescenza*, Roma, Edizioni Universitarie Romane.
- Fontanille, J., 2004, *Soma & séma. Figures du corps*, Parigi, Maisonneuve & Larose.
- Genette, G., 1976, *Mimologiques: voyage en Cratylie*, Parigi, Editions du Seuil.
- Kline, D., 2014, "The New Kids: Indigo Children and New Age Discourse", in *Contemporary Esotericism*, Routledge, 351–372.
- Jacobelli, G.P., 2015, "Tutti i colori del gatto", *Mit Technology Review*, 6, 28-29.
- Labanca, N., 2014, *Dizionario storico della prima guerra mondiale*, Roma-Bari, Gius. Laterza & Figli.
- Lasagna, R., 2012, *Walt Disney. Una storia al cinema*, Alessandria, Falsopiano.
- Leonardi, P., 1997, *Come trasformare la depressione in risorsa. Decalogo per migliorare la vita e la stima di sé*, Milano, FrancoAngeli.
- Maldonado, T., 1994, *Reale e virtuale*, Milano, Feltrinelli.
- Maldonado, M., et al., 2007, *La coscienza. Come la biologia inventa la cultura*, Napoli, Guida.
- Mamula, T., 2012, *Cinema and Language Loss: Displacement, Visuality and the Filmic Image*, Routledge.
- Marks, A., 1909, *The Cat in History, Legend, and Art*, Londra, E. Stock.
- Marrone, G., 2002, *Storia e generi della letteratura per l'infanzia*, Roma, Armando Editore.
- Mastronardi, V.M., 2005, *Filmtherapy. I film che ci aiutano a stare meglio*, Armando Editore.
- Merleau-Ponty, M., "Il sentire", in Fabbri, P. e Marrone, G., *Semiotica in nuce*, vol. 2, Roma, Meltemi.
- Mininni, G., "La trama polifonica della coscienza", in Maldonado et al., 2007, *La coscienza. Come la biologia inventa la cultura*, Napoli, Guida, 61-106.
- Muri, J.K., 2007, *Horror Films of the 1980s*, Jefferson-Londra, McFarland & Company.
- Muzzioli, F., 2007, *Scritture della catastrofe*, Roma, Meltemi.
- Podberscek, A.L., Paul, E.S. e Serpell, J.A., 2000, *Companion Animals And Us: Exploring the Relationships Between People And Pets*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Quadrio, A. e Catellani, P., 1987, *Psicologia dello sviluppo individuale e sociale*, Milano, Vita e Pensiero.
- Rezzonico, G. e Liccione, D., 2004, *Sogni e psicoterapia: l'uso del materiale onirico in psicoterapia cognitiva*, Torino, Bollati Boringhieri.
- Savage, J., 2009, *L'invenzione dei giovani*, Milano, Feltrinelli.
- Shell, M., 1985, "The Family Pet", *Representations*, 15, 121-153.
- Smith, D.W., "Three Facets of Consciousness", in *Axiomathes*, 2001, 12-55.
- Tosi, G., "A caccia di spiriti: analisi e terapia in un caso di disturbo di personalità", in Liccione, D., 2012, *Casi clinici in psicoterapia cognitiva neuropsicologica*, Limena, Libreria Universitaria, 319-349.
- Viganò, D. e Scarafale, G., 2007, *L'adesso del domani. Riconfigurazioni della speranza nel cinema moderno e contemporaneo*, Torino, Effata'.
- Waltz, M., 2009, "From Changelings to Crystal Children: An Examination of 'New Age' Ideas About Autism", in *Journal of Religion, Disability & Health*, 13(2): 114–128.



Žižek, S., 1989, *The Sublime Object of Ideology*, New York, Verso.

Filmografia

- 2001: A Space Odyssey*, di Stanley Kubrick, USA, Gran Bretagna 1968; versione it., *2001: Odissea nello spazio*.
A Clockwork Orange, di Stanley Kubrick, Regno Unito, USA 1971; versione it., *Arancia meccanica*.
A.I. Artificial Intelligence, di Steven Spielberg, USA 2001; versione it., *A.I. - Intelligenza artificiale*.
Batoru Rowaiauru, di Kinji Fukasaku, Giappone 2000; versione it., *Battle Royale*.
Black Cat, di Lucio Fulci, Italia 1981.
Cats & Dogs, di Lawrence Guterman, USA 2001; versione it., *Come cani e gatti* (si cita solo il primo capitolo della serie).
Divergent, di Neil Burger, USA 2014. (si cita solo il primo capitolo della saga).
E.T. the Extra-Terrestrial, di Steven Spielberg, USA 1982; versione it., *E.T. L'extraterrestre*.
Eye of the Cat, di David Lowell Rich, USA 1969; versione it., *Il terrore negli occhi del gatto*.
Gatti rossi in un labirinto di vetro, di Umberto Lenzi, Italia, Spagna 1974.
Ghostbusters II, di Ivan Reitman, USA 1989.
Gremlins, di Joe Dante, USA 1984.
Hachi: A Dog's Tale, di Lasse Hallström, USA 2009; versione it., *Hachiko – Il tuo migliore amico*.
Harry Potter and the Philosopher's Stone, di Chris Columbus, Regno Unito, USA, 2001; versione it., *Harry Potter e la pietra filosofale*. (si cita solo il primo capitolo della saga).
Home Alone, di Chris Columbus, USA 1990; versione it., *Mamma, ho perso l'aereo*.
Hook, di Steven Spielberg, USA 1991; versione it., *Hook – Capitan Uncino*.
Il gatto a nove code, di Dario Argento, Italia, Francia, Germania Ovest 1971.
Il gatto dagli occhi di giada, di Antonio Bido, Italia 1977.
John Carpenter's Village of the Damned, di John Carpenter, USA 1995; versione it., *Villaggio dei dannati*.
La guerra e il sogno di Momi, di Segundo de Chómon, Italia 1917.
La morte negli occhi del gatto, di Antonio Margheriti, Italia, Francia, Germania Ovest 1973.
La noche de los mil gatos, di René Cardona Jr., Messico 1972; versione it. *La notte dei mille gatti*.
Mama, di Andres Muschietti, Spagna, Canada 2013; versione it., *La madre*.
Marley & Me, di Danny De Vito, USA 2008; versione it., *Io & Marley*.
Matilda, di Danny De Vito, USA 1996; versione it., *Matilda sei mitica*.
My Girl, di Howard Zieff, USA 1991; versione it., *Papà, ho trovato un amico*.
Pet Sematary, di Mary Lambert, USA 1989; versione it., *Cimitero vivente*.
Pinocchio, di Ben Sharpsteen, Hamilton Luske, Bill Roberts, Norman Ferguson, Jack Kinney, Wilfred Jackson, T. Hee, USA 1940.
Profondo Rosso, di Dario Argento, Italia 1975.
Rosemary's Baby, di Roman Polanski, USA 1968.
Sabrina, the Teenage Witch, serie tv ideata da Nell Scovell, USA (1996-2003); versione it., *Sabrina, vita da strega*.
Snow White and the Seven Dwarfs, di David Hand, USA 1937; versione it., *Biancaneve e i sette nani*.
Stand by Me, di Rob Reiner, USA 1986; versione it., *Stand by Me – Ricordo di un'estate*.
Strays, di John McPherson, USA 1991.
Stuart Little, di Rob Minkoff, USA 1999; versione it. *Stuart Little – Un topolino in gamba*. (Si cita solo il primo capitolo della serie).
The Babadook, di Jennifer Kent, Australia 2014; versione it., *Babadook*.
The Brood, di David Cronenberg, Canada 1979; versione it., *Brood – La covata malefica*.
The Cat People, di Jacques Tourneur, USA 1942; versione it., *Il bacio della pantera*.
The Cat People, di Paul Schrader, USA 1982; versione it., *Il bacio della pantera*.
The Exorcist, di William Friedkin, USA 1973; versione it., *L'esorcista*.
The Grudge, di Takashi Shimizu, USA, Giappone 2004.
The Hunger Games, di Gary Ross, USA 2012; versione it., *Hunger Games*. (si cita solo il primo capitolo della saga).
The Maze Runner, di Wes Ball, USA 2014. (si cita solo il primo capitolo della saga).
The Ring, di Gore Verbinski, USA 2002.
The Shining, di Stanley Kubrick, USA, Regno Unito 1980; versione it., *Shining*.
The Sixth Sense, di M.Night Shyamalan, USA 1999; versione it., *Il sesto senso*.
The Uncanny, di Denis Héroux, Canada 1977; versione it., *Artigli*.
Village of the Damned, di Wolf Rilla, Gran Bretagna, USA 1960; versione it., *Il villaggio dei dannati*.