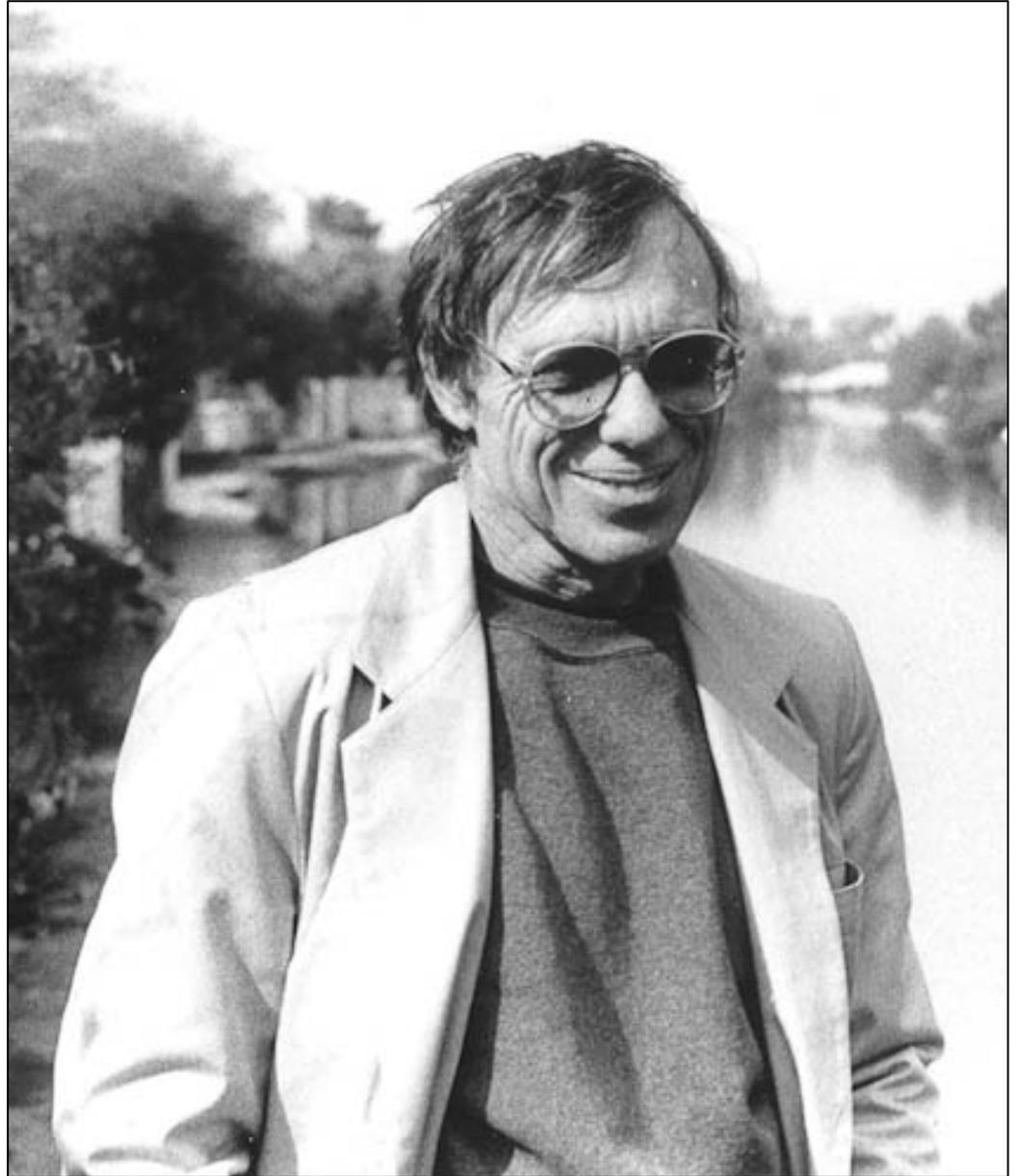


La settimana vittima

**Robert
Sheckley
(1928-2005)**



La settima vittima (1953)

seventh victim

By ROBERT SHECKLEY

*The most dangerous game, said
one writer, is Man. But there
is another still more deadly!*

Illustrated by EMSH



STANTON Frelaine sat at his desk, trying to look as busy as an executive should at nine-thirty in the morning. It was impossible. He couldn't concentrate on the advertisement he

“In quell’epoca si era imposta la necessità assoluta di una pace definitiva e duratura. La ragione era semplice: un altro passo e si sarebbe giunti alla distruzione totale. [...] Ma gli uomini che dovevano organizzare il mondo erano gente pratica e si chiesero perché nel passato la pace non fosse mai durata. “Perché agli uomini piace combattere” fu la loro risposta. [...] L’unica soluzione era quella di incanalare diversamente la violenza dell’uomo. Il primo passo importante fu il ripristino degli antichi giochi dei gladiatori, ma non bastava. [...] Così, l’assassinio venne legalizzato, su basi strettamente individuali e solo per coloro che lo richiedevano.”

“Dopo un periodo sperimentale, vennero adottate regole universalmente valide. Chiunque desiderasse uccidere poteva iscriversi all’Ufficio Catarsi Emotiva e, se rispondeva ai requisiti necessari, gli veniva concessa una Vittima. [...] Ogni individuo poteva commettere tutti gli omicidi che desiderava, ma tra l’uno e l’altro doveva fare la parte di Vittima. Se riusciva a uccidere il suo Cacciatore, poteva ritirarsi o mettersi in lista per un altro assassinio.”

“L’Ufficio Catarsi Emotiva estraeva a sorte i nomi delle Vittime e dava ai Cacciatori due settimane di tempo per ucciderle. Un Cacciatore aveva l’obbligo di agire da solo. Gli venivano forniti nome, indirizzo e connotati della Vittima. Doveva usare una rivoltella del calibro prescritto e non gli era permesso indossare indumenti corazzati. La Vittima riceveva la notifica con una settimana di anticipo sul Cacciatore, del quale però non le veniva rivelata l’identità. Poteva scegliere le armi e le corazzature che voleva, e poteva assoldare degli individuatori. Un individuatore non poteva uccidere, [...] ma poteva individuare un forestiero o costringere un Cacciatore nervoso a rivelarsi.”

“Pene severissime venivano comminate a chi uccideva o feriva per errore un estraneo, dato che l’assassinio, fuori dai limiti consentiti dalla legge, era rigorosamente vietato. [...] La bellezza del sistema consisteva nel fatto che chi aveva voglia di uccidere poteva farlo, e chi non voleva, ossia la massa della popolazione, era libero di non farlo. Almeno così non c’erano più grandi guerre, né calde né fredde. C’erano solo centinaia di migliaia di piccole guerre.”

REALITY TV

**Misha Kavka,
Reality TV,
Edinburgh
University Press,
2012**



- “The term refers to unscripted shows with non-professional actors being observed by camera in preconfigured environments.”
- “Il termine si riferisce a uno spettacolo privo di copione con attori non professionisti osservati da telecamere in un ambiente predefinito.”

1) Prima della Reality TV

- *Candid Camera* – trasmissione creata nel 1947 dall'americano Allen Funt come programma radiofonico (*Candid Microphone*), passata nel 1948 alla televisione e proseguita fino al 2014.



Allen Funt (1914-1999)

- *An American Family* – serie in 12 episodi trasmessa nel 1973 dopo che una troupe televisiva aveva ripreso per 7 mesi la vita dei Loud, una famiglia californiana.



La famiglia Loud

2) Reality TV di prima generazione

- *Reality crime show* – trasmissioni che mostrano la cattura di veri criminali da parte di veri poliziotti mediante riprese con la videocamera o con telecamere di sorveglianza.
- Esempi: *American Most Wanted* (1988) e *Cops* (1989).



COIDS™

- *Reality docusoap* – serie tipicamente britanniche basate di solito sull'osservazione di un ambiente lavorativo e caratterizzate da una mescolanza fra realtà e finzione.
- *Airport* (1996) – serie della BBC ambientata nell'aeroporto londinese di Heathrow.



Airport

3) Reality Tv di seconda generazione

Laddove i format di prima generazione mostravano i personaggi nel loro ambiente naturale (lavorativo o privato), quelli di seconda li collocano in luogo artificiale o comunque estraneo alla loro vita quotidiana (la casa di *Big Brother*, l'isola di *Survivor*).

Laddove i format di prima generazione si limitavano all'osservazione dei partecipanti, quelli di seconda introducono nel reality show l'elemento agonistico, sottoponendoli a prove di abilità o di resistenza e al tempo stesso esponendoli alla possibile eliminazione da parte del pubblico (per questo motivo sono talora definiti *gamedoc*).

The Real World – prodotta in Gran Bretagna per MTV da Mary Ellis Bunim e Jon Murray a partire dal 1992, è la prima serie televisiva basata sull'osservazione di un gruppo di estranei per un lungo periodo all'interno di un appartamento.



Big Brother – format creato da Jon de Mol per la società olandese Endemol, trasmesso per la prima volta in Olanda nel 1999 e divenuto rapidamente un fenomeno globale (nel 2008 era presente in più di 40 paesi). In Italia è stato trasmesso per la prima volta da Canale 5 nel 2000.

BIG BROTHER





GRANDE

FRATELLO

Survivor – format ideato dal produttore britannico Charlie Parsons all'inizio degli anni '90, prodotto per la prima volta dalla televisione svedese nel 1996 con il titolo *Expedition Robinson* e lanciato negli Stati Uniti nel 2000 con il titolo *Survivor*.

OUTWIT • OUTPLAY

SURVIVOR

OUTLAST

