

> **TABELLINE**

La forza dei computer in politica

PIERGIORGIO ODIFFREDDI

Nella commedia *Le rane* Aristofane enunciò per la prima volta una forma di quella che poi divenne nota come *legge di Grisham*: «La moneta cattiva scaccia quella buona». Ma la sua formulazione era molto più concreta: «Il politico cattivo scaccia quello buono». La legge è confermata, ad esempio, dal fatto che i politici sono in massima parte di formazione umanistica, e non scientifica. Dunque, sono forse in grado di capire il mondo antico, magari leggendo Aristofane in greco, ma non di adeguarsi al mondo moderno, comprendendo le più banali potenzialità dei computer. Lo dimostrano le reazioni isteriche di questi giorni all'uso di un semplice programma combinatorio, che per una volta ha generato automaticamente e in un attimo i non sensi legislativi finora generati solo con lungaggini manuali.

Scommettiamo che nessun parlamentare ha mai sentito parlare di Herbert Simon, premio Nobel per l'economia nel 1978 e premio Turing per l'informatica nel 1975. Il quale ha scoperto che il comportamento amministrativo è dettato non dalle personalità e dalle ideologie dei singoli, ma dalle caratteristiche dei ruoli che essi ricoprono. E può dunque essere simulato da un programma: da cui il progetto dell'Intelligenza Artificiale oggi, e la sostituzione del Parlamento e del Governo con un computer domani. Una riforma ben più radicale e innovativa di tutte quelle finora proposte!

immagini in movimento che colpivano lo spettatore per il loro "eccesso di realtà", si sono trovate subito a mettere in scena i limiti del principio di realtà e di non-contraddizione, inscenando una serie di logiche del delirio. Tutto un filone anarcoide e scatenato, da Chuck Jones a Tex Avery, si è basato su questo: Daffy Duck alle prese con le mani del disegnatore o con i bordi del fotogramma, Droopy e il suo mondo assurdo o le sue metafore prese alla lettera. Tanti paradossi logici e linguistici, in fondo tutti nipotini di Lewis Carroll.



ILLUSTRAZIONE DI EMILIANO PONZI

scoltinate dei rapporti tra servi e padroni nella *Recherche* o nei *Buddenbrook* sono sostituite dalla spietata descrizione dei rapporti di dominio in *Kung Fu Panda*.

I bambini non ammettono scusanti culturali. Non si convincerà mai un bambino a guardare *Deserto Rosso* di Antonioni con l'argomento che si tratta di un'opera culturalmente rilevante. Le ragioni per vedere un film devono stare nei contenuti. Così abbiamo certo cartoni per bambini con atmosfere lynchiane (*Leone il cane fufone*), ma sarebbe difficile farglieli piacere con il solo richiamo all'atmosfera dotta. I bambini, soprattutto, sono relativamente poco interessati a quel refugium peccatorum (è il caso di dirlo) che è il sesso. Uno sceneggiatore di film adulti in difficoltà potrà sempre cavarsela raccontando altre cinquanta sfumature di grigio a un pubblico infantile, e magari anche a un pubblico adulto più esteso di quanto non si pensi, sarebbe di rendere esplicita la struttura favolistica che sta alla sua base (Cenerentola, nella fattispecie), e soprattutto ricorrere ai cartoni animati.

Perché i cartoni non si limitano a offrire delle caricature del genere umano. Fanno molto di più. Hanno possibilità narrative impensabili per il cinema tradizionale (cinema peraltro in crisi di idee e originalità da anni, al contrario ad esempio di una fucina di creatività come la Disney/Pixar). Soprattutto, mettono in primo piano l'animale, questo grande rimosso della narrativa tradizionale. Qual è il vantaggio dell'animale, questo essere che l'infanzia sente più vicino rispetto all'adulto? In primo luogo, l'espressività. L'uomo può essere qualunque cosa, l'animale è qualcosa per eccellenza, la forza o l'astuzia, l'umiltà, la timidezza, la sovranità. Quelle

che si manifestano negli animali sono anzitutto delle potenze prima che dei caratteri. In secondo luogo, queste potenze sono universali. È il motivo per cui gli Egizi diedero ai loro dei parvenze di animale, e per cui le culture totemiche (e oggi ancora le squadre di calcio o di football americano) si riconoscono in figure animali.

Quando l'animale o l'essere umano parlano e agiscono come cartone animato, è l'assoluto che parla: Nemo alla ricerca del padre, Rapunzel che intuisce che fiorendo fa invecchiare la madre, e poi ancora se un orco possa essere buono come Shrek, se il sublime possa essere raffigurato da Ponyo (capolavo-

ro di Hayao Miyazaki) che cammina sulle onde in tempesta e se davvero la natura sia un grande organismo, la cui somma incarnazione è Totoro (ancora Miyazaki). Questi sono i grandi temi, proprio quelli che affrontavano i romanzi dell'Ottocento e i metafisici del Rinascimento, e che sono stati abbandonati da racconti dei privatissimi fatti del narratore. Attenzione, però: come la filosofia dei grandi romanzi dell'Ottocento può essere cattiva filosofia (Dostoevskij su tutti), così anche la cartoonsofia non è di per sé necessariamente buona filosofia. Ma questa, ovviamente, è un'altra storia.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

LA POESIA ITALIANA

raccontata da

CORRADO AUGIAS e VALERIO MAGRELLI



Un'opera in DVD, unica e inedita, dedicata ai grandi poeti italiani.

1° DVD DANTE la Repubblica

IN EDICOLA

L'ANALISI

La lunga strada che ha fatto il cinema per arrivare ai Minions

Per una sorta di contrappasso molti autori cercano dietro la crosta del disegno le tracce del mondo vero

EMILIANO MORREALE

Inside Out è forse il cartone più esplicitamente filosofico della Pixar, che però da sempre ci ha regalato momenti di altissima trasposizione visiva di questioni morali e cognitive: pensiamo alla madeleine che attiva il gusto del critico di *Ratatouille*, o alla visione di un mondo in cui l'affettività diventa appannaggio delle cose più che dell'uomo (*Wall-E*), o ancora la visualizzazione della paura, e dell'uso delle emozioni da parte dell'industria culturale (*Monsters & Co.*). Il cinema animato, considerato "roba da bambini", aveva spesso realizzato opere ambiziose, con grandi temi o ricerca di modernità poetica. Ma la novità della Pixar è che per la prima volta è il cartone animato mainstream a parlare a tutti di grandi temi, coinvolgendo ogni tipo di pubblico, in tutto il pianeta, in un racconto sul rapporto tra emozioni, memoria e identità individuale che, giocando, si potrebbe far rientrare in una linea di empirismo anglosassone che da Locke e Hume arriva al Derek Parfit di *Ragioni e persone*.

Le case rivali della Pixar, peraltro, ci provano anche loro egregiamente: basti pensare al recente *Minions*, in cui i pupazzetti gialli incarnano la volontà di sottomissione delle masse allo stato puro, con esiti esilaranti degni di Swift. Forse, dall'altro lato del Pacifico, l'unico universo paragonabile, anzi più intenso e ricco ma (almeno da noi) più di nicchia, è il mondo di Hayao Miyazaki e del suo Studio Ghibli, in cui la riflessione sul bene e sul male si fa più amara, la morale più sfumata, l'inquietudine più profonda. E gli italiani, in questo campo, possono una volta tanto vantare un ruolo di pionieri. È doveroso infatti ricordare quel film unico che fu *Allegro non troppo* di Bruno Bozzetto (1977), l'"anti-Fantasia" che con un'animazione graficamente aggiornata e mista a siparietti con attori, raccontava in una serie di episodi musicali il rapporto tra leader e masse, gli orrori della guerra, la teoria evuzionistica e il ruolo della violenza.

D'altro canto, il cinema di animazione ha sempre avuto una vocazione autoriflessiva e teorica. Da fratello minore di

Oggi da un lato il cinema d'animazione è un settore sempre più trasversale, grazie anche all'affermarsi del graphic novel come una delle grandi forme espressive contemporanee. E dall'altro il cinema live action è diventato sempre meno "forte", meno garante di ciò che filma. Il cinema, che un tempo era "realismo ontologico" (André Bazin) o "lingua scritta della realtà" (Pasolini), oggi è un insieme di pixel sempre più manipolabili digitalmente. Per una sorta di contrappasso, allora, molti autori cercano nei cartoni una sorta di problematizzazione del reale, come a cercare dietro la crosta del disegno le tracce del mondo vero.

Ari Folman in *Valzer con Bashir*, alle prese con il ricordo e il senso di colpa di ex soldato presente al massacro di Sabra e Shatila, cerca di rielaborare e spostare il trauma raccontandosi come disegno. Come se personaggi e cose disegnati guadagnassero in autenticità e profondità rispetto al mondo divenuto fiaba; come se obbligassero a chiedersi che cosa sono quelle immagini in movimento.

Viene in mente allora un vecchio racconto di Arthur C. Clarke, *Lezione di storia*, in cui dei venusiani sbarcati sulla Terra scoprono tra i ghiacci le ultime vestigia dell'umanità scomparsa, e da un misterioso filmato superstite cercano di capire cosa fossero i suoi abitanti. Il compito però si rivela immenso. Migliaia di copie del brano vengono distribuite agli studiosi extraterrestri. Ma forse invano: «Il suo segreto non sarebbe mai stato violato per l'intera durata dell'universo, perché non esisteva più nessuno, oggi, capace di leggere il perduto linguaggio della Terra. Milioni di volte, nei decenni e nei secoli futuri, quelle ultime poche parole sarebbero passate attraverso lo schermo, e non vi sarebbe stato mai nessuno in grado di capire ciò che significavano: Una Produzione Walt Disney».

© RIPRODUZIONE RISERVATA