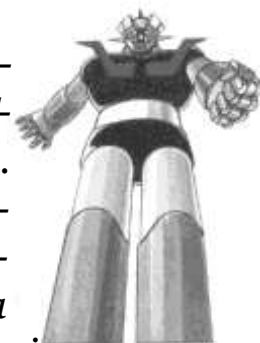


# Il pericolo viene dallo spazio

*di Paolo Repetto, da Sottotiro review n. 8, gennaio 1998*

*Questo articolo è stato pubblicato vent'anni fa su una piccola rivista (CONTRO) animata dallo stesso spirito di SOTTOTIRO e, stanti i tempi, da qualche illusione politica in più. Ci è parso opportuno riproporlo perché si prestava ottimamente ad introdurre il discorso sulla “filosofia del post-umano”, anzi, ne costituiva già la prima parte. Chi lo ha scritto voleva cogliere – e bene o male, alla luce degli sviluppi successivi, pensa di essere riuscito nell'intento – le sottili e tutt'altro che banali implicazioni di un fenomeno che all'epoca veniva ignorato o liquidato con sufficienza dalla cultura di sinistra. Il ragguaglio che lo segue non fa che verificare la traduzione di tali implicazioni in realtà corrente. Il tono dei due articoli è molto diverso, e qualcuno troverà il secondo un po' greve: ma due decenni lasciano tracce pesanti, sul carattere, oltre che sul mondo.*



I compagni che hanno figli in età compresa tra i tre e i tredici anni capiranno subito di cosa sto parlando. Durante le ultime feste natalizie sarà capitato anche a loro di trovarsi di fronte il pargolo armato del suo nuovo Goldrake “più veloce della luce”; di aver sorriso e annuito distrattamente alla domanda: “Pa’, vuoi vedere come funziona?”; e di essersi così beccati in un occhio il doppio maglio perforante, o di aver avuto il setto nasale spostato da un colpo di alabarda rotante. Dove poi i nonni non hanno badato a spese per comprarsi l'affetto dei nipotini si è giunti probabilmente anche ad ustioni di vario grado, dovute all'impiego di mini-laser.

Bene, questi compagni devono armarsi di tanto coraggio, perché non siamo che agli inizi. Per il prossimo Natale sono previsti robot più sofisticati, astronavi anti-lampadario, dotate di mitragliera paralizzante, e contraeree al laser con gittata fino a cinquecento metri, per guerreggiare da un palazzo all'altro, o contro i passanti, alla faccia delle nuove leggi antiterrorismo. E si prevedono anche i primi morti, che se non altro avranno l'onore di essere le prime vittime accertate degli Ufo.

Però intanto qualche “scomparsa” la si può già registrare. Una è di minor conto, perché riguarda il buon senso degli adulti, babbi natale o befani, che già era latitante da un pezzo e sul quale non ci si facevano più soverchie illusioni. Più preoccupante appare invece un'altra miserevole constatazione,

quella che concerne l'annichilimento della capacità reattiva e della fantasia infantili. Perché se è vero che sono stati gli adulti a comprare i Goldrake e i Mazinga, è anche vero che, a differenza di quanto accadeva in passato, per altri giochi altrettanto sofisticati e scemi, stavolta non hanno dovuto faticare per imporre la loro scelta. Al contrario, sapevano di andare a colpo sicuro, potevano far conto su indici di gradimento elevatissimi e proporzionali al livello di sofisticazione dell'aggeggio.

Ciò significa che qualcosa è cambiato in questi ultimi tempi: che quelle difese inconscie che spingevano i bambini a preferire l'orsetto di pezza alla bambola che canta, cammina e fa la pipì sono state disattivate: che l'immane trionfo della semplicità, almeno nell'ambito del gioco infantile (sul quale amava esercitarsi la retorica del "più poveri, più felici", ma che in definitiva era un dato vero, e soprattutto confortante) appartiene già ad un'altra epoca. Probabilmente c'era da aspettarselo, anche se qualcuno sperava che anni e anni di caroselli avessero prodotta una sorta di immunità, come quella delle zanzare nei confronti del DDT. È avvenuto invece il contrario: le soglie di resistenza sono state poco alla volta sgretolate, e al momento opportuno si è dato il via ad una operazione più articolata e complessa, nei mezzi come nei fini. Questa operazione è cominciata proprio con Goldrake. Circa un anno fa. Un tentativo d'assaggio coronato da immediato successo, che ha spalancato le porte al cartoon fantascientifico giapponese ed ha innescato un vero e proprio bombardamento a tappeto del cervello infantile. Le antenne pubbliche e private fanno ormai a gara per diffondere il nuovo messaggio fantatecnologico, e i risultati non tardano a farsi vedere.

Ma il problema non è certo quello dello sfruttamento pubblicitario. Sarebbe troppo semplice. No, la verità è che questa operazione va molto più in là, sottintende significati nuovi di cui sarà bene prendere coscienza. Il lancio del robot-gioccattolo costituisce in fondo solo una fase secondaria e integrativa, si potrebbe dire "di verifica", dell'attacco più subdolo e micidiale che in questi ultimi anni sia stato sferrato contro la sensibilità pre-adolescenziale. È un attacco tutt'altro che occulto, un'azione in grande stile che si sviluppa a vari livelli, in perfetta combinazione tattica.



In primo luogo c'è lo sforzo, rozzo ma efficace, di calamitare l'attenzione del bambino coinvolgendone appieno oltre la sensibilità visiva anche quella uditiva, attraverso un ininterrotto susseguirsi di esplosioni, urla, fischi lace-

ranti, tonfi, schianti e via di seguito: un'accozzaglia esasperante di rumori che fornisce già di per sé un'iniziazione efficace ad un futuro di fabbrica, di traffico automobilistico e di discoteca, immunizzando il ragazzino contro i traumi di impatto o di rigetto. Mi si obietterà che anche il vecchio cartoon stile Warner Bros liquidava il dialogo a favore dei rumori. Ma là si trattava di rumori orchestrati, di un vero e proprio contrappunto musicale. Il bip bip creava attesa, annunciava l'esplosione, e poi la irrideva e la vanificava: il felpato passo di danza di Silvestro saliva in un crescendo ritmico, sino allo scontro col ringhio del bulldog: il monotono e accattivante tema della Pantera Rosa scandiva e riassorbiva gli schianti e i crolli più rovinosi. Ogni rumore risultava funzionale e indispensabile alla vicenda, in quanto si iscriveva in una sorta di sovrasisistema di segni acustici che traevano significato proprio dal loro ripetersi e dal legame con un personaggio o una situazione particolare. Erano quindi suoni carichi di senso (sia pure di un senso autonomo e non trasferibile nel quotidiano tridimensionale) assunti in un contesto a suo modo logico e tali da consentire alla mente una ricezione critica.

Goldrake propone invece il rumore puro, mutuato dalla realtà, amplificato e concentrato oltre ogni limite tollerabile e oltre ogni soglia critica: il rumore che non comunica, ma stordisce, non attiva la suspense ma disarmava ogni capacità di razionalizzare la percezione: non ammicca e non allude, ma si impone brutalmente.

L'attacco non si esaurisce comunque nell'uso annichilente del rumore. Esso si sviluppa invece paracadutando sulle macerie della recettività infantile una serie di messaggi elementari e perentori, efficaci proprio perché inoculati in dosi massicce e continuative. Per cogliere nella sua importanza e pericolosità tutto il peso di questa operazione è forse opportuno tornare al confronto col cartone animato classico (intendo Tom e Jerry, Silvestro ecc...; la produzione disneyana vorrebbe invece un discorso più complesso). La storia di animazione vecchio stile si fonda sul presupposto di una dimensione a sé stante, di un trasferimento nel surreale suggerito e sottolineato dalla tecnica stessa del disegno. Personaggi e situazioni funzionano solo all'insegna di questo trasferimento e di una adesione incondizionata, proprio perché lucida e cosciente. Se accettiamo di seguire le vicende di Silvestro non dobbiamo poi porci il problema di come sopravviva all'esplosione del candelotto che teneva in mano, o riprenda forma dopo essere passato a sfoglia da un rullo compressore. Ora, in questa dimensione, proprio perché consciamente circoscritta come irreale, i veri eroi finiscono per essere i "malvagi", gli sfortunatissimi persecutori che immancabilmente diventano

vittime, ai quali se non altro vanno riconosciute una eccezionale perseveranza e una sincera dedizione alla causa. I confini tra bene e male sono pertanto dissolti dalla ottimistica ricomposizione nel gioco. Non solo. Figure come quella di Willie Coyote, sorta di apprendista stregone affetto ad un maniacale amore per le tecniche più raffinate e complicate e da una cieca fiducia nella razionalità, che puntualmente vengono disattesi e finiscono per ritorcersi contro di lui, costituiscono in fondo delle simpatiche notazioni autoironiche sui pericoli del tecnicismo. In ogni storia il risultato è scontato: il diabolico marchingegno messo in moto funziona in ritardo, o addirittura al contrario, ed è questo a far scattare il meccanismo umoristico: assieme al fatto che senza essere sfiorato da alcun dubbio, senza perdersi d'animo, solo ogni volta un po' più malconcio, il nostro "eroe-suo-malgrado" torna all'attacco. Ciò che più importa, comunque, è che a determinare la sconfitta è sempre il caso, l'imponderabile, il non-senso, e non una superiore capacità razionale e tecnica dell'avversario.

Di tutto questo nel nuovo cartoon fantascientifico non rimane niente. Esso non ci proietta in un universo sganciato dalle categorie spazio-temporali, ma in una realtà futura, suggerita come possibile e probabile. Presuppone soltanto un trasferimento temporale, e perde così una delle caratteristiche precipue del gioco, optando invece per una relativa "serietà". Il disegno stesso è di stampo banalmente realistico, e rivela che in questo caso l'uso del cartoon è solo un espediente per una produzione a costi bassi e a ritmi intensi.

Trattandosi di una possibile "realtà" non è consentito giocare con la positività o la negatività dei ruoli. Il confine tra bene e male è tracciato con precisione manichea. Da un lato gli invasori extragalattici, forti di un impressionante apparato bellico e votati alla distruzione del pianeta: dall'altro i terrestri, che non sono divisi in blocchi contrapposti ma mostrano di sapersi tenere al passo con armi sofisticatissime. Altro che accordi Salt!

L'arma decisiva è comunque costituita proprio da lui, dal nuovo robot-eroe, un misto formato gigante di samurai e di marine (in omaggio alla produzione e alla distribuzione). È il robot come necessità e speranza futura dell'uomo. Per esigenze spettacolari appare qui impegnato soltanto contro gli invasori spaziali, ma tutto lascia supporre che potrebbe risultare egualmente attivo ed essenziale e indispensabile contro le calamità naturali, il dissesto ecologico, la crisi energetica, il decremento delle nascite, ecc... e si badi bene a non liquidarlo come un surrogato o un epigono di Superman. È

tutt'altra cosa, nasce da presupposti ben diversi. Il robot è il frutto della fiducia che l'uomo, reso edotto dalle enciclopedie mediche a dispense sui limiti naturali del suo fisico, va acquistando nei confronti del proprio potenziale mentale (o meglio, di quello collettivo). Superman apparteneva alla fantasia, al sogno: in fondo si trattava di un residuo mitologico, la trasposizione nel ventesimo secolo dell'antica "invidia" per gli Dei. Goldrake invece è il futuro, la realtà, il possibile. Anzi, l'ineluttabile. Come tale lo si è adattato, modellato, reso accettabile, conferendogli sembianze umane. Non ha nulla del robot-standard degli anni eroici, testa a cubo, corpo tozzo, movimenti a scatti ... No, Goldrake è l'uomo-robot, quanto di più antropomorfo si possa immaginare nel campo della robotizzazione. Ha persino i suoi bravi problemi esistenziali e sentimentali (sotto il petto d'acciaio batte un transistor angosciato), e c'è pure la ragazzina che non lo molla un momento, in attesa forse che i sociobiologi elaborino una opportuna combinatoria genetica.

Proviamo ora ad immaginare che messaggi assimilerà, al di là delle vicende puramente contingenti e comunque sempre uguali, la mente-spugna del ragazzino in stato di trance. Non è difficile. In primo luogo la convinzione che il robot è positivo, una cosa buona per l'umanità. Se gli dicessero che a Torino, alla Fiat, fanno casino contro la robotizzazione, penserebbe ad una infiltrazione di emissari di Vega, e caldeggerebbe un pronto intervento di Agnelli armato di laser. Poi, la constatazione che tra uomo e robot non c'è in fondo quella gran differenza: che l'uno può trasformarsi nell'altro e viceversa, e che il processo è comunque sempre reversibile. È una disposizione mentale che avrà il suo peso, per chi andrà a lavorare tra 10 o 15 anni, e si troverà le braccia attrezzate a sparare non magli perforanti, ma bulloni. Infine, neanche tanto mimetizzato, l'ammonimento che il pericolo incombe sempre, e che un buon strumentario difensivo (magari Nato, e magari anche a livello atomico) non guasta. Non a caso l'unico a voler trattare, in questo cartoon, è un vecchio citrullo, deforme anche fisicamente, che finisce sempre nei guai e che solo una superiore e "democratica" pietà filiale impedisce di rinchiudere definitivamente in una casa di cura.

Questa la sostanza. E non mi si dica che esagero la forza di suggestione e l'influenza del goldrakismo. Basta vedere con che velocità Piccoli e i suoi soci, che non si perdono un episodio della serie, hanno fatto installare anche da noi un po' di missili nucleari. Non si sa mai che idee abbiano su Vega, e i nostri Cozinga danno poche garanzie: non sono ancora allo stadio del corpo d'acciaio: per ora hanno solo la faccia di bronzo. 🤖