

Provaci ancora, Wile!



di Paolo Repetto, 2017

Da quando l'ho sgombrato da circolari ministeriali e adempimenti e organi collegiali il cervello viaggia che è una meraviglia, a ruota libera. E visto che gli orizzonti si sono comunque ormai ristretti, gli capita sempre più frequentemente di tornare a fare tappa in luoghi della memoria quasi cancellati, e di ripercorrerli con uno sguardo disincantato. Il venir meno dell'incanto non produce però solo malinconia: quasi sempre si accompagna a riscoperte, a piacevoli occasioni di stupore. Significati inattesi subentrano alle emozioni non più recuperabili e portano con sé inedite curiosità, nuove domande.

Mi è capitata una cosa del genere durante uno svogliatissimo zapping, che mi ha fatto scoprire un canale tematico dedicato interamente ai cartoni animati. Mentre lasciavo scorrere inseguimenti e impatti e frenate con piedi fumanti mi sono chiesto se qualcuno abbia mai indagato il retroterra filosofico dei cartoonist americani del secolo scorso. Non mi riferisco a quelli della scuola Disney, che sono stati studiati più di Spinoza, ma a quelli della Warner, gente come Chuck Jones o Fritz Freleng (per intenderci, i creatori di Bugs Bunny, Gatto Silvestro e Pantera Rosa). E nemmeno alle analisi sociologiche nelle quali si comparano i due modelli, ma a tentativi di scavare un po' più in profondità, di risalire al "nucleo di pensiero" originario. Non mi risulta niente del genere. Eppure le *Looney Tunes* prima e le *Merrie Melodies* poi hanno rappresentato per un paio di generazioni d'oltreoceano il primo approccio alle tematiche esistenziali di base. Si nasce cacciatore o preda? E può l'intelligenza invertire i ruoli?

I ragazzini americani della mia leva, quelli raccontati da Bill Bryson in “*Vestivamo da Supermen*”, sono cresciuti all’insegna di un dualismo diverso da quello nostrano: Warner o Disney, prima al cinema e poi in televisione, a seguire Superman o Batman e infine Beach Boys o Jimmy Hendrix (un po’ come da noi Beatles o Rolling Stones). Erano oggettivamente diverse le condizioni, il peso molto più precoce e significativo dei nuovi media (la televisione) e la consuetudine con quelli già affermati (il cinema, i fumetti), e naturalmente la differente attitudine che non poteva non esistere tra un popolo uscito vincitore dal conflitto senza che il suo territorio ne fosse stato toccato, e convinto di poter dominare il mondo, e popolazioni reduci, risultassero vincitrici o vinte, da orrori e devastazioni indicibili. Bene, le *Looney Tunes* rappresentavano in quel contesto l’equivalente dei Rolling Stones (sia pure con qualche distinguo), ovvero la versione politicamente scorretta del racconto della vita. Nel loro mondo non vigeva la morale convenzionale e puritana in corso a Topolinia, ma la legge della frontiera: la vita è guerra, e sopravvivono i più furbi. Ma forse le cose non sono così semplici.

Ho il sospetto che a de-costruire i cartoons della Warner verrebbero fuori grosse sorprese. Il rischio, come sempre quando si gira attorno allo schermo o si smonta un giocattolo, è quello di rovinare la magia del divertimento puro, e per questo mi guarderò bene dal provarci. Sono tuttavia convinto, anche senza voler attribuire intenti che non c’erano o non erano chiari neppure agli autori stessi, che il messaggio trasmesso fosse ben più sottile di quanto una critica superficiale e politicamente molto orientata abbia rilevato. E a me interessano, più che le origini, la formulazione che di questo messaggio è stata fatta e la lettura che ne è stata data: insomma, mi interessa il risultato finale, che mi sembra straordinariamente efficace.

In Europa ce la rimendiamo da un paio di secoli con la storia del rapporto ambiguo dell’uomo con la cultura tecnica, e la questione ha prodotto tomi ponderosissimi e controversie filosofiche infinite. Gli americani, che con la tecnica ci sono nati, quando già cominciava a prendere una piega inquietante, e che ne hanno sempre fatto un uso più disinvolto che non i loro parenti d’oltre atlantico, sono riusciti a parlarne anche con ironia. Questo non significa che abbiano trovato un *modus vivendi* più sereno, anzi, in certi casi l’ironia ha prodotto un distacco sin troppo presuntuoso: ma almeno hanno usato forme di espressione comprensibili a tutti e hanno riassunto la

condizione dell'uomo nell'età tecnologica in immagini semplici e per questo tanto più incisive.



L'esempio più significativo, che è anche il mio cartoon preferito da sempre, è quello del Vilcoyote (per gli americani Wile E. Coyote, così come il suo antagonista, il Bip Bip, per loro è Road Runner). Quel "da sempre" va inteso compatibilmente con la programmazione italiana, iniziata molto tardi, in pieni anni settanta, mentre il personaggio ha esattamente la mia età, è del '48 (come Tex e come Il piccolo sceriffo. Pecos Bill è più giovane solo di pochi mesi: una grande annata!). In precedenza circolavano, oltre quelli della Disney, solo Tom e Jerry, Speedy Gonzales e i personaggi di Hanna e Barbera.

All'epoca non conoscevo la faccenda dell'età, ma la cosa non era influente: il Vilcoyote mi ha conquistato subito. Avevo ancora nel sangue la prima lettura "adulta", quella della serie (oggi del tutto dimenticata) di "El Coyote", che negli anni cinquanta andava per la maggiore, e questa consonanza deve avere avuto la sua parte. Oggi mi spiego tuttavia anche il ritardo nella programmazione: in effetti, al di là delle apparenze, il Vilcoyote è un personaggio per adulti. I bambini non possono identificarsi con un eterno perdente, e il Bip Bip non è un vero antagonista, come può essere Titti per Silvestro. Lo so per certo perché osservavo le reazioni di mio figlio, quando da piccolo lo costringevo a sorbirsi tutti gli episodi senza farmi domande sceme o troppo intelligenti, mentre lui preferiva di gran lunga Goldrake, che io detestavo. La vicenda del Vilcoyote è il trionfo totale del non senso, e i bambini invece un senso lo vogliono.

Immagino sia questo il motivo per cui la televisione italiana lo ha proposto così tardi. Ha atteso che i cartoni animati ottenessero il passaporto culturale per poter essere goduti anche dagli adulti senza vergognarsi. E che ci fosse in sovrappiù il visto per lo humor demenziale (Jerry Lewis da noi non ha mai funzionato, abbiamo aspettato Ciccio e Franco), facendo un po' confusione, perché la comicità demenziale col nonsense non c'entra niente, anzi, è il suo contrario. Ma è un appunto che onestamente non si può muovere ai nostri programmatori: nella cultura anglosassone c'è una lunghissima tradizione in questo campo, che passa per Edward Lear e Lewis Carroll, mentre in quella mediterranea vincono Rabelais e Bertoldo.

Comunque, come dicevo, il Vilcoyote è balzato immediatamente in testa al mio indice di gradimento. E poco alla volta, col succedersi degli episodi, è anche stato sempre più chiaro il perché. La motivazione l'ha riassunta benissimo Eugenio Finardi nel ritornello di un suo brano fortunato:

Ma io mi sento come Vil Coyote,
che cade ma non molla mai,
che fa progetti strampalati, troppo complicati
quel Bip Bip lui non lo prenderà mai...
Sì siamo tutti come Vil Coyote,
che ci ficchiamo sempre nei guai:
ci può cadere il mondo addosso, finire sotto un masso,
ma noi non ci arrenderemo mai

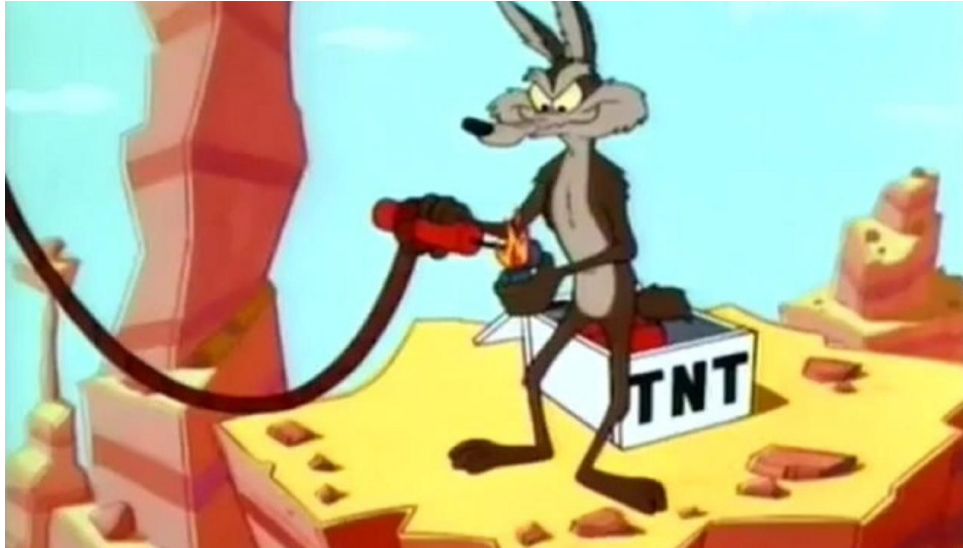
Insomma, Vilcoyote si fa amare perché è il simbolo della perseveranza: ha un ideale e non molla, cascasse il mondo (ciò che nel suo caso accade puntualmente). Potrebbe sembrare soltanto stupida pervicacia, ma non è così. Non è la concretezza a far buono un ideale. In fondo non gli interessa affatto prendere Bip Bip, dubito persino che saprebbe cosa farne, una volta catturato: gli verrebbe meno lo scopo della vita. Bip Bip è in fondo l'isola che non c'è, l'utopia che inseguì per tutta la vita e che quando credi di poter raggiungere si sposta sempre un po' più in là, lasciandoti scornato. Ma pronto a ricominciare.

Fate mente allo sguardo, mentre sta precipitando in un canyon della Mountain Valley da un chilometro di altezza, le orecchie abbassate sulle spalle dopo un ultimo tentativo di usarle come elica per risalire, e sa già che il masso che si è staccato cadrà esattamente sulla sua testa: o mentre attende di essere passato a sfoglia dallo schiacciasassi che ha manovrato al contrario, o di essere fatto a brandelli dalla dinamite che esplose in ritardo. Guarda fis-

so nella camera, quando ne ha il tempo si ricompone anche, fingendo nonchalance, e sembra dire: “*Anche stavolta è andata così, ma ci rivediamo*”.

Naturalmente Vilcoyote non piace allo stesso modo a tutti. In Italia poi si è ritagliato solo un pubblico di estimatori di nicchia. E anche questa cosa si spiega, perché è l'esatto contrario della nostra icona nazionale, di Fantozzi, che pure ne ha palesemente copiato gli schemi narrativi. Al di là di tutte le ovvie differenze formali, le vicende dei due sono in effetti comparabili. Abbiamo di fronte due modelli surreali, e la fortuna del secondo sta paradossalmente nella verosimiglianza di fondo: al di là dell'exasperazione delle situazioni e dei caratteri, per i parametri nostrani risulta senz'altro realistico l'atteggiamento vile e servile. Vilcoyote insegue un'irraggiungibile utopia, ma questo almeno lo porta ad ingegnarsi: Fantozzi patisce una normalità che gli spetterebbe se solo osasse essere uomo, e questo lo porta a degradarsi. Non stupisce che milioni di italiani eternamente frustrati e rancorosi abbiano trovate divertenti le sue disavventure: ridevano di qualcuno che li rappresentava tutti ma almeno apparentemente era messo peggio di loro. E nemmeno è strano che il personaggio abbia riscosso tanta simpatia nell'ex Unione Sovietica.

C'è di più, però. Il vero motore dello humor coyotesco è il rapporto con la tecnica, la fiducia inossidabile nei marchingegni sempre più complessi che la favolosa A.C.M.E. gli mette a disposizione. Nel campionario della ditta c'è di tutto, dai semplici mega-elastici ai pattini con propulsione a razzo, dalle granaglie zavorranti ai cannoni sparaneve. Basta ordinare, e si riceve lo scatolone a domicilio. (Siamo nella preistoria, Internet non esiste ancora, ma è già attivo il Postal Market). Il crescendo comico è sempre lo stesso (la comicità si basa proprio su questo, sulla ripetizione, sul fatto che lo spettatore si attenda di veder tornare cesti gesti, certi tic, certe parole): passa ogni volta per le fasi della progettazione (con disegni preparatori e i foglietti delle istruzioni formidabili nella loro icasticità), dell'esecuzione, che è un capolavoro di ardimento e ingegno, e del flop finale, con ricaduta disastrosa sull'artefice. Sono secoli di letteratura e decenni di cinema riassunti in cinque minuti: non manca nulla, dall'apprendista stregone all'hybris tecnologica, dall'irrompere del caso alla ribellione delle macchine.



Le strategie narrative sono perfette. Intanto il Coyote non parla mai. Se deve comunicare o commentare qualcosa lo fa con dei cartelli o con le espressioni del viso. La voce lo caratterizzerebbe, ne farebbe un individuo, mentre Wile è un archetipo. Nelle sue vicende il sonoro è rappresentato solo dal faticoso bip bip di Road Runner e dagli schianti delle esplosioni e degli impatti, dagli scricchiolii delle costruzioni o delle rocce, dai fischi che accompagnano le cadute vertiginose o l'arrivo di razzi o proiettili che hanno invertito la rotta. Per il resto, il silenzio ci consente quasi di avvertire il lavoro costante del suo cervello, il compiacimento per le ingegnose soluzioni di volta in volta escogitate. Leggiamo in poche immagini la storia culturale dell'umanità.

C'è poi il rifiuto irridente di ogni verosimiglianza, accentuato dal fatto che quelle soluzioni e gli strumenti per attuarle hanno una loro logica interna, di per sé sarebbero efficaci, ma soccombono immancabilmente al caso, ad un movimento maldestro, a un fato perverso che applica senza deroghe la seconda legge di Murphy.

Persino il paesaggio ha un suo perché. È quanto di più desolato si possa immaginare. Nessuna delle storie si svolge in un ambiente urbano o contaminato da altre presenze. E questo scenario rende ancora più improbabile l'irruzione della tecnologia, e ne giustifica la rivolta. Se dipingo l'ingresso di una galleria su una parete di roccia per attirare in trappola lo struzzo, è naturale che quando mi affaccio a vedere cosa non abbia funzionato ne sbuchi una locomotiva lanciata, e che mi spiani.

Noi europei abbiamo avuto inoltre la fortuna di conoscere i cartoons nella versione televisiva, in bianco e nero (mentre in America passavano a colori, sul grande schermo, già prima degli anni cinquanta). L'assenza dei co-

lori, così come quella delle voci, evoca una dimensione primordiale, fuori dal tempo. Il bianco e nero traduce quelle linee essenziali in incisioni rupestri, in fossili che riemergono dalla materia (e qualche volta, dopo un'esplosione particolarmente violenta o schiacciamenti che stampano la figura del povero Vilcoyote sulla roccia, l'effetto è volutamente cercato dagli autori). Non è un caso che la sequenza più esilarante del cinema degli ultimi cinquant'anni, quella posta in calce a "*L'era glaciale*", con il proto-scoiattolo che per aprire una noce provoca l'inizio del disgelo attraverso un effetto domino irresistibile, sia totalmente debitrice nei modi e nel senso alla reminiscenza del nostro eroe. Ciò che racconta è come la *téchne*, una volta messa in moto, cambi irrimediabilmente il mondo.

Abbiamo già visto però che gli autori del Vilcoyote andavano ben oltre: non pretendo che ne fossero pienamente consapevoli, ma questo poco importa: agli occhi di un settantenne tornato bambino (o mai andato oltre quello stato) le disavventure di Wile suggeriscono due cose:

- a) Non c'è *téchne* che tenga, perché il mondo, la natura, sanno difendersi benissimo da soli.
- b) Il tentativo di riordinare un universo che al creatore è venuto così così, usando tutti gli artifici politici e scientifici che il nostro cervello irrequieto, la nostra personalissima A.C.M.E, ci consente di ideare, è destinato invariabilmente a fallire, ma merita comunque di essere perseguito.

Il gioco sta in sostanza in uno spiazzamento continuo rispetto alla logica "strumentale" (se applico determinati criteri ottengo determinati risultati), ma prevedibilissimo rispetto a quella "naturale" (la natura ha dei progetti, o degli sbadigli, che l'intelligenza non conosce). Noi siamo usciti da quest'ultima e abbiamo necessariamente adottato la prima: se non lo avessimo fatto ora faremmo parte dei milioni di specie estintesi su questo pianeta da quando ospita la vita. Siamo diventati tecnologici non per una perversione insensata, ma per necessità di sopravvivenza indotte dalla nostra inadeguatezza biologica. Proprio come il Vilcoyote, che non può competere in velocità con Bip Bip e cerca di supplire con l'intelligenza. Poi magari ci siamo un po' montati la testa, e abbiamo finito per usare troppo spesso l'intelligenza contro noi stessi. Sul lunghissimo periodo la natura la vince comunque sulla tecnica, così come l'intelligenza può deteriorarsi in una forma pericolosissima e stupidissima di autolesionismo specifico, e questo lo diamo ormai per assodato.

Un po' meno scontato era però settant'anni fa, quando la tecnica aveva appena mostrato ad Hiroshima tutto il suo potenziale, sia pure nella versione distruttiva.

Per questo mi sono interrogato sul retroterra filosofico dei cartoonists. Günther Anders non aveva ancora scritto *L'uomo è antiquato* e Heidegger in America lo conoscevano sì e no in quattro: e allora bisogna riconoscere che Chuck Jones e Fritz Freleng li avevano preceduti. In allegria, ma non in totale leggerezza. Avevano colto perfettamente il senso del destino umano, quello raccontato nel mito di Sisifo, lo avevano integrato con storia di Frankenstein, ma lo avevano infine sdrammatizzato trasformandolo da una punizione in una vocazione. Tanto di cappello.

Credo che a questo punto cercherò di rivedermi tutta la serie, o almeno i primi episodi, quelli ancora non scaduti nella routine. A proposito, lo sapevate che il primissimo episodio si intitola *Fast and Furry-hous*, (Lavato e stirato) e che il titolo è stato ripreso, con una piccola ma significativa variante lessicale (*Fast and Furious*), per la serie cinematografica sulle corse d'auto clandestine che impazza da qualche anno sul grande schermo?

Provate a confrontare i due prodotti: per capire come si è arrivati al presente varrà senz'altro più di queste righe, ma anche di qualsiasi libro *di storia o indagine sociologica*.

