

Il piccolo robot dall'animo gentile

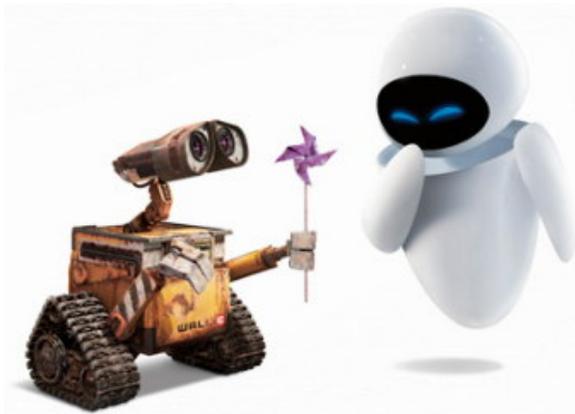


Scritto da Claudio Lugli

19 Ott, 2008 at 05:08 PM

"La verità è nei materiali"
motto della Pixar Animation Studios

Se per caso ricordate il volto che Buster Keaton riservava alla macchina da presa nel lungometraggio **Io e la vacca** (1925), spassosa parodia del western e del mondo dei cow-boy dei tempi del muto, avrete compreso appieno il senso della parola "stupore"; e forse capirete anche perché Wall•e, il piccolo robot protagonista dell'omonimo film animato distribuito dal 17 ottobre dalla Walt Disney Pictures, possiede quel medesimo stralunato atteggiamento.



Il più potrebbero allora confutare il fatto che una metallica accozzaglia di viti e bulloni, ruote e cingoli, leve e ingranaggi, insomma una sorta di macchinario Caterpillar in formato aspirapolvere sormontato da un binocolo snodato e alimentato da pannelli solari retrattili, possa comunicare meraviglia. Ma, come abbiamo ormai imparato, alla "fabbrica della magia" (la Pixar Animation Studios), nulla è impossibile. Il mondo dei giocattoli (**Toy Story**) e quello delle

auto da corsa (**Cars**), il mondo infinitamente piccolo degli insetti (**A bug's life**) e quello dei fondali oceanici (**Nemo**), degli incubi notturni (**Monsters & co.**), dei topi di fogna (**Ratatouille**) e dei supereroi (**Gli incredibili**) possiedono una gamma infinita di espressioni e, soprattutto, possiedono un'anima.

Merito dell'originalità tecnica e dell'intelligenza creativa di un gruppo di artisti - animatori e sceneggiatori, registi e scenografi, fotografi e musicisti - un vero e proprio "dream team" che in soli tredici anni ha sfornato una serie ininterrotta di capolavori che hanno rinnovato il cinema di animazione, e incassato complessivamente l'impressionante cifra di 4,3 miliardi di dollari. Non si è trattato di una mera rivoluzione "digitale", bensì, formale e sostanziale, se si pensa all'attualità e all'importanza dei temi sollevati da tali storie, e se si riflette sul grandissimo successo conseguito anche presso gli adulti che ormai espongono in bella mostra in soggiorno, accanto ai classici del cinema, le copie in dvd di questi film divertentissimi.

Anche **Wall•e** - soggetto, sceneggiatura e regia di Andrew Stanton (Oscar

per **Alla ricerca di Nemo** e co-autore con John Lasseter di **A bug's life**) - si avvia a ripetere i successi delle opere già citate, e a catturare l'interesse di grandi e piccini, sebbene stavolta la ricercatezza delle immagini, la qualità della narrazione e la quantità di citazioni cinematografiche qualificano "l'epopea del robottino" come un prodotto magari più sofisticato dei precedenti e indirizzato a un pubblico maturo.

Difatti, durante la prima mezz'ora il film è quasi privo di dialoghi. Wall•e, acronimo di Waste Allocation Load Lifter Earth-Class (Sollevatore terrestre di carichi di rifiuti), è l'ultimo robot funzionante rimasto sulla Terra, programmato per ripulire il pianeta saturo di immondizia e inquinato oltre il sostenibile, raccogliendo, compattando e impilando un cubo di spazzatura alla volta. Egli si aggira per le lande desolate, abbandonate dagli esseri umani da 700 anni, in compagnia della sua ombra, e di un piccolo scarafaggio di nome Hal, svolgendo diligentemente le mansioni per cui era stato programmato sette secoli prima.

Ma durante i decenni ha sviluppato una personalità e una sensibilità particolari. Tra le macerie e i cumuli di rifiuti ritrova oggetti d'uso comuni prima che l'apocalisse ecologica svuotasse il mondo - degli accendini, dei cd, una lampadina, uno spork (il cucchiaino-forchetta), un cubo di Rubik... - e li conserva nella sua abitazione, ovvero un vecchio rimorchio di un autotreno. Gli unici momenti parlati di questa prima parte provengono da alcuni televisori in disuso che nei vecchi filmati spiegano il disastro occorso al pianeta Terra, e da una vecchia videocassetta, unica e preferita, del musical **Hello, Dolly!** (1969) con Barbra Streisand, che Wall•e guarda in continuazione, e grazie alla quale ha imparato la lingua terrestre e il significato della parola "amore".



Un giorno, direttamente dallo spazio, arriva Eve (Extra-terrestrial Vegetation Evaluator), un'elegante robottina dalle sinuose forme ovali, che pare appena uscita da uno *store* della Apple. Wall•e è immediatamente conquistato da quel concentrato magnetico di grazia e leggerezza che è invece sdegnosamente intento a verificare la presenza di vita sul pianeta. Inviata dalla stazione spaziale Axiom che alloggia assai confortevolmente gli avi degli esseri umani che abbandonarono la Terra, la sofisticata sonda, una volta avvistata una pianticella cresciuta tra i rifiuti, potrà far ritorno all'astronave per comunicare agli uomini la sua decisiva scoperta.

Ma Wall•e non se la lascerà sfuggire: inseguirà Eve nella galassia affrontando qualsiasi avventura pur di conquistarne il cuore, o meglio "la scheda madre". Non sveliamo ulteriori particolari per non rovinare la sorpresa al pubblico, però si può anticipare che alla vicenda sentimentale sono associati alcuni gravi impedimenti e varie situazioni comiche provocate dall'incontro con altri personaggi; l'atmosfera di commedia, tuttavia, non

impedirà agli spettatori di riflettere e interrogarsi sui grandi temi che assillano l'umanità.

L'attualizzazione risulta essere un'ottima opportunità didattica ed educativa per i docenti delle scuole di ogni ordine e grado, i quali, potranno discutere o approfondire i numerosi spunti offerti dalla splendida narrazione animata. In primis le tematiche ambientali, il riscaldamento abnorme del pianeta, l'incapacità di avviare una seria riconversione energetica, l'inquinamento dell'ecosistema e la superproduzione di rifiuti che non riusciamo a distruggere o a riciclare proficuamente, argomento nodale quest'ultimo nelle cronache italiane di questi ultimi mesi.



Colpevole numero uno di questo sconcertante panorama è il consumismo. Meglio, l'individuo moderno, l'abitante della città, sempre più alieno da un sano stile di vita e da un'alimentazione equilibrata. La metafora della enorme e lussuosa navicella spaziale in perenne crociera nello spazio, espressione del potere di un oligopolio commerciale e finanziario (la Buy'N'Large) che ha realizzato un mondo artificiale e alternativo popolato

da un'umanità sempre più obesa e impossibilitata alla deambulazione non è un suggestivo e pessimistico presagio, ma la previsione basata su dati scientifici della possibile evoluzione degli individui in un futuro non così lontano.

E più ancora decisivo risulta, a nostro parere, l'aspetto etico di tale messinscena. L'umanizzazione del protagonista automatico procede parallela con la perdita progressiva dell'umanità degli esseri viventi, anzi Wall•e rappresenta l'eroe del mito, il depositario esclusivo dei valori del genere umano che grazie al viaggio spaziale potrà riscattare. Come Robinson Crusoe, come un moderno *self made man*, il simpatico robot lotta strenuamente contro il proprio isolamento recuperando quanto può risultargli utile, e perfino arricchendo la propria conoscenza e la stessa sfera affettiva con la visione in vhs e la compagnia di Hal, citazioni rispettivamente del già detto film di Gene Kelly e di **2001: Odissea nello spazio**.

Ma tutto il lungometraggio che rappresenta un inno alle possibilità espressive della tecnologia di animazione digitale è costellato di riferimenti a un secolo intero di cinema, dagli *slapstick* chapliniani a **E.T.**, dalla fantascienza degli anni Settanta al recentissimo **lo sono leggenda**, da **Alien** a **Blade Runner**, per approdare a **Manhattan** di Woody Allen. La scena culto sulla panchina vede Wall•e ed Eve tenersi finalmente per mano: è ciò che il romantico robottino aveva sempre sognato. Anche con lo skyline spettrale di New York interamente coperta di spazzatura. Per fortuna che al cinema "la monnezza" non ha odore!

Scheda tecnica

Wall•e, animazione, regia: Andrew Stanton, distribuzione: Walt Disney Pictures

Uomini e robot. Il lavoro e la finzione

“Noi volevamo che il pubblico credesse di guardare una macchina che ha preso vita. Più sono convinti che sia una macchina, più affascinante diventa la storia”.

Andrew Stanton

Tra i suoi motivi ricorrenti la fantascienza annovera i viaggi spaziali, la colonizzazione di altri pianeti, il rapporto con entità biologiche sconosciute o aliene, ma anche il tema del rapporto uomo-macchina, che prelude alla nascita del filone dei robot. Non si tratta, a dispetto di quanto si possa pensare, del più recente indirizzo della tecnologia poiché l'uomo ha iniziato molto presto a tentare di costruire macchine a sua somiglianza che abbiamo ormai imparato a distinguere come robot, automi, calcolatori, cyborg, droidi, androidi...

Già i miti greci ci narrano di automi posti a difesa delle città. A Creta, Dedalo, l'architetto del Labirinto, aveva realizzato Talos, un gigante di bronzo incaricato da Minosse di presidiare il mare. Congegni automatici a sabbia, aria e acqua furono poi realmente costruiti nell'antichità, nel Rinascimento (Leonardo) a vivacizzare fontane e teatrini mobili, e soprattutto nel Settecento, che vide un'impennata nella ideazione di androidi meccanici messi in opera per il divertimento dei cortigiani.

E curiosamente, proprio a teatro apparve il primo robot, o per meglio dire, un marchingegno antropomorfo. Fu a Praga la sera del 25 gennaio 1921 che andò in scena la prima di **R.U.R., Rossum's Universal Robots**, un dramma che riscosse un certo successo a Londra e a New York, composto da Karel Capek, giornalista e scrittore boemo che utilizzò nel senso oggi comune la parola “robot”, che in ceco, significa lavorar duro, faticare, compiere una sfacchinata. E robot, al femminile “robotka”, era l'operaio artificiale, l'uomo nuovo, sintetico e instancabile, che avrebbe mandato avanti le fabbriche con la massima energia per il benessere del popolo.

In effetti oggi i robot sono autentiche macchine, sofisticati congegni utilizzati in particolari lavorazioni industriali come saldature e verniciature, nella manipolazione di sostanze particolarmente nocive per le persone, impiegati per disinnescare ordigni e mine, oppure per la manipolazione di minerali radioattivi nelle centrali nucleari. Ma a noi piace di più vederli occupati nella fiction letteraria e cinematografica. Com'è noto, nel 1940, Isaac Asimov ha formulato “le tre leggi della robotica” secondo le quali un robot non deve recare danno a un essere umano, deve obbedirgli e proteggere la propria esistenza purché ciò non risulti dannoso ad altri esseri umani.

Anche **Wall•e** è sostanzialmente rispettoso di tali comandamenti; la sua avventura, come avviene nei film di genere, offre il pretesto per indicare affascinanti soluzioni tecnologiche e per operare stimolanti riflessioni filosofiche. Descrive, inoltre, la destrutturazione della società, il caos dei centri urbani, la mutazione e il declino della specie umana, lo sconvolgimento dell'ambiente che, in molti casi, rispecchia lo smarrimento psicologico dell'individuo, la presenza di esseri artificiali che non si distinguono dall'uomo e di macchine eccezionalmente intelligenti, l'ingerenza delle multinazionali e l'invasione dei mass media.

(Estratto da Primiissima Scuola n. 3 ottobre 2008)

[Chiudi finestra](#)