

# Spettacoli

## Cultura

### Un Grosz meno conosciuto a St. Vincent



SAINT VINCENT — Fino al 15 ottobre del Casinò de la Vall'aravente di Saint Vincent è aperta una bella mostra di opere di George Grosz il grande dadaista e realista sociale tedesco smascheratore del massacro imperialista della prima guerra mondiale, del militarismo e della classista borghese tedesca. Grosz tornato dopo anni di esilio negli Stati Uniti, si tratta di 65 disegni nelle più varie tecniche magistralmente usate da Grosz tra il 1914 e il 1950. Molti di questi fogli spietati e veri-

teri sono inediti. L'occhio analitico, rapace è ossessionato dalla realtà di classe tipico di Grosz, oggi si valuta meglio in tutta la sua forza di contestazione sia per lo stato della nostra società sia per il diffuso ritorno figurativo nella pittura. E, cosa assai interessante, i tipi "borghesi" delineati da Grosz, e che potevano sembrare datati, risultano straordinariamente attuali financo nei loro caratteri fisici e di comportamento. Sono esposti anche molti disegni di nudi femminili degli anni americani che rivelano un Grosz assai dolce e sensuale (quasi un Renoir tedesco). Insomma, un Grosz un po' inedito, meno cattivo, sarcastico, ma altrettanto interessante e tutto da scoprire.

Due immagini da «Tron» il nuovo film della Walt Disney Production costruito al computer



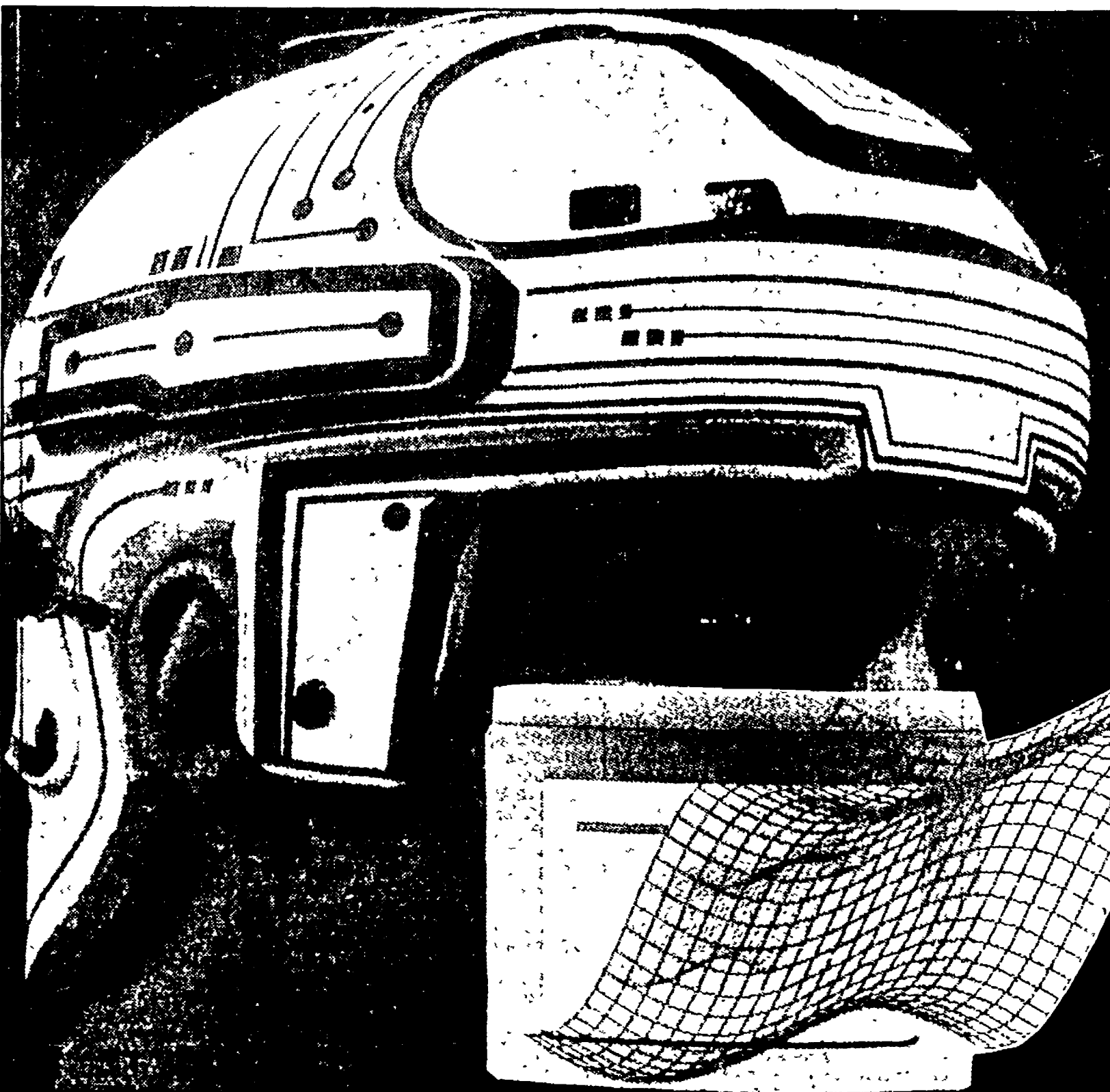
In America è uscito «Tron», l'ultima invenzione della Walt Disney Production: metà delle immagini provengono dai computers e anche gli attori si muovono obbedendo alle tecniche elettroniche. Si apre una nuova epoca del cinema?

## Nasce il primo film fatto dal computer

LOS ANGELES — Non passerà alla storia come il migliore film mai realizzato dalla tecnologia moderna, ma «Tron», uscito poche settimane fa negli Stati Uniti, entrerà nei libri del cinema come il primo in cui l'uso del computer è stato elevato ad arte. Diretto e scritto da Steven Lisberger, che già durante gli anni universitari a Boston aveva formato la sua propria casa di produzione cinematografica con cui realizzò numerosi film di animazione, «Tron» è il risultato di tre anni di lavoro e di una nuova politica della Disney, anziché di uscire dalla fase declinante in cui era entrata da vari anni e di riguadagnarsi un pubblico che si stava assottigliando sempre più. Niente di meglio, per attirare l'attenzione, che un film basato sui videogames elettronici, un'industria che oggi in America frutta sette miliardi di dollari di incassi lordi all'anno (5 miliardi di dollari più dell'intero programma dello Shuttle spaziale americano).

«Tron» vi farà pensare a qualcosa che non avete mai visto: la pubblicità: un'avventura nel mondo della programmazione elettronica in cui i videogames e i loro personaggi diventano realtà. «E questa realtà, concepibile solo nella fantasia», sottolinea compiaciuto Lisberger, «è stata realizzata per la prima volta con immagini generate da computer». La vicenda narrata da «Tron» parte dalla premessa che nel «software» (la programmazione dei computers) esiste un universo separato parallelo al nostro spazio-tempo. La storia segue le avventure di un maestro della programmazione di videogames chiamato Flynn (interpretato da Jeff Bridges) che viene trasferito in quel mondo elettronico ostile e deve cercare un modo per uscirne.

L'ambiente del «software» è popolato da entità che sono gli alter ego degli «users» (i programmatori elettronici) nel vero mondo. Tra i quali Alan Bradley (Bruce Boxleitner) il cui «doppio tecnologico» si chiama «Tron» ed è il più abile dei guerrieri elettronici e il poco scrupoloso Dillinger (David Warner) il cui surrogato è il diabolico Sark. Dopo vari combattimenti con i gladiatori elettronici, Tron e Flynn riescono



## E il suo pubblico sarà di maschi diciassettenni

Le prime e forse uniche riflessioni «serie» — anche dal punto di vista della dignità culturale — sul gioco del flipper risalgono a circa 25 anni orsono. Per trovare un abbozzo di analisi che esca dalla routine giornalistica, ad eccezione del breve ma penetrante articolo scritto alcuni anni fa da Umberto Eco su «L'Espresso», bisogna infatti rifarsi ai saggi di M. Segal — «Il richiamo del biliardo» — e di R. Callois — «Sviluppo e passione suscitati dal flipper» — entrambi scritti nel 1957. I due saggi, oltre ad un tentativo di classificazione del gioco, esprimono giudizi antitetici in merito alla natura e al successo del flipper nella società contemporanea.

Se Segal vede nel piacere da esso dispensato un sentimento di vittoria contro la tecnica moderna, una sorta di competizione tra l'abilità di un individuo e una immensa macchina anonima, Callois vi vede invece la degradazione della fecondità culturale propria del gioco. Il flipper — scrive — può difficilmente apparire come un'immagine dell'universo meccanico vinto e obbediente: esso non è in alcun modo docile e pacificante, piuttosto irritante e intrattabile. Il giocatore di solito più che trionfare si innervosisce...».

Le analisi di Segal e Callois appartengono tuttavia alla fase «paleotecnica», elettromeccanica del flipper; quella in cui la macchina è ancora una sorta di prolungamento del corpo umano. Il rapporto fisico tra il giocatore e il flipper è mirabilmente sintetizzato, in quanto massima espressione di abilità, dal «colpo d'anca», cioè di quel movimento che combina l'uso dei pulsanti con una spinta ondulatoria del corpo al limite del «tilt». Con l'avvento dell'elettronica il flipper tende sempre più a connotersi come video, cioè come gioco tutto interno al video in cui la componente fisica è ridotta a zero e il rap-

porto con la macchina è puramente tattile e sensoriale.

L'avvio di questa fase — ufficialmente inaugurata nel 1972, quando Nolan K. Bushnell, un giovane informatico americano, progetta «Pong», il primo videogame, e fonda l'Atari (una piccola società oggi leader nel settore con un fatturato nel 1981 di 1,2 miliardi di dollari) — reca con sé anche una profonda mutazione delle dimensioni quantitative del fenomeno. Nel nostro paese ad esempio, secondo i dati ufficiali SIAE, la voce biliardini, flipper e giochi similari è passata dai 23,1 miliardi del 1974 ai 44,1 del 1980 e agli oltre 52 dell'anno scorso. Nulla di paragonabile a quanto avviene negli USA — 15 miliardi di dollari per l'81, a cui va aggiunto l'altro miliardo speso dagli americani per acquistare cassette per videogiochi domestici — e tuttavia è indubbia la rilevanza via via assunta dall'intrattenimento elettronico nell'ambito dell'evasione popolare.

Allo stesso modo si è sviluppata l'industria nazionale che attualmente dà lavoro a circa 8.000 addetti con un fatturato che sfiora gli 80 miliardi; un'industria appoggiata su una rete di 2.000 sale gioco, oltre alle decine di migliaia di bar e luoghi di ritrovo come le discoteche (da poco entrate massicciamente nel settore), che già ipotizza la costruzione di macchine parlanti ad alta fedeltà ove le immagini saranno tridimensionali. Verosimilmente tale obiettivo sarà raggiunto fra circa 4 anni, vale a dire fra 16 o 20 macchine, tenuto conto che per la progettazione di un programma per video-gioco (il cosiddetto «soft») occorrono 3 mesi.

A fronte di tutto ciò però mancano studi, analisi e ricerche capaci non solo di anticipare gli scenari futuri del gioco elettronico, ma anche di leggere nelle pieghe attuali del fenomeno la dimen-

sione, la composizione e le motivazioni dei video-giochi. In questa direzione si segnala una recente ricerca curata da un gruppo di psicologi i quali hanno indagato sulle ragioni del successo del videogiochi, sulle motivazioni che spingono ad essi, sulle caratteristiche tipologiche e sui comportamenti delle diverse categorie di giocatori. I risultati, pubblicati dalla rivista «Automat», risultano particolarmente interessanti.

Il primo e significativo dato riguarda l'età media dei giocatori — quasi esclusivamente di sesso maschile — che si situa sui 17 anni. La grande maggioranza poi, preferisce i giochi di combattimento e d'azione e preferisce concentrarsi interamente sul video. Oltre l'80% si dedica alla stessa macchina sino al conseguimento di una abilità specifica, anziché alternare e provare altri giochi, mentre un gradimento massimo viene riservato alle macchine che accompagnano le diverse fasi del gioco con musiche e particolari segnali sonori.

Ma c'è ancora un passo limite: il carattere rigido, bloccato del videogame. A differenza dei flipper la cui imprevedibilità è garantita dalla pallina e dalla irregolarità delle sue risposte alle diverse sollecitazioni del giocatore, il videogame presenta infatti un numero limitato, ancorché elevato, di possibilità; quelle previste e garantite dal programma. Una volta esplorate tutte e raggiunta la coincidenza fra le capacità individuali sensorimotorie e quelle della macchina non c'è più gioco. È questa la ragione della rapida obsolescenza dei vari «Defender», «Game and Watch» e «Invaders», a differenza di qualsiasi altro tipo di gioco che con la fantasia, l'immaginazione e creatività può essere ogni volta re-inventato.

Giorgio Triani

ad impossessarsi di una «vela solare», attraverso il «Mare di luce», sempre inseguiti da Sark a bordo di un'enorme pseudonave spaziale, e arrivare al Masters Control Program (o MCP) cioè al quartier generale dei «cattivi» che deve essere aggirato per permettere a Flynn di tornare nel mondo reale, obiettivo che ovviamente viene raggiunto alla fine del film.

Dopo una prima parte del film ambientata nel mondo reale, «Tron» trasferisce lo spettatore all'interno del mondo del computer, con 68 minuti consecutivi di immagini in cui le due tecniche di ripresa usate — quelle delle immagini generate dai computers e quelle ottenute con una composizione di attori su uno sfondo illuminato — si alternano. Solo quindici di questi 68 minuti sono generati elettronicamente, ma non è facile distinguerli dagli altri. Eppure i due processi — come spiega Harrison Ellenshaw, produttore associato del film e capo degli effetti speciali per «Tron» — sono completamente diversi.

Per le immagini generate da computer la Disney si è servita di quattro industrie elettroniche americane, le più avanzate nel loro settore, in particolare della MAGI (Mathematical Applications Group Inc.) di New York. La loro arte è realizzata su computers digitali, che manipolano impulsi di elettricità, le immagini sono state realizzate inserendo illustrazioni fatte dagli artisti nel computer stesso, che le dispone in una scala di dimensioni. A ogni fotogramma vengono date colore e spessore assegnando un diverso colore e una diversa intensità a ogni punto di luce — detto pixel — sullo schermo del computer. Più di due milioni di pixel possono essere assegnati ad ogni fotogramma, ognuno con i propri colori, verde, rosso e blu. Moltiplicati per 24 fotogrammi che corrispondono a un secondo di film questo significa quasi cento milioni di impulsi di informazione per ogni movimento sullo schermo.

La tecnica della composizione con illuminazione di sfondo usata nei rimanenti 53 minuti del film è, a differenza della prima, una tecnica che richiede un'alta intensità di lavoro manuale, che coinvolge centinaia di migliaia di stendi dipinti a mano e un processo fotografico estremamente dispendioso sia dal punto di vista economico che del tempo. Gli attori — in tuta nera su sfondo nero — vengono fotografati in bianco e nero in 65 millimetri. Nella fase di montaggio ogni fotogramma a 65 millimetri viene ingrandito in una cellula di illuminazione di 25 centimetri per 42. I fotogrammi vengono poi rifotografati aggiungendo i colori e permettendo alle strisce che segnano i contorni dei costumi degli attori di venire una luce brillante.

«Non ci dispiace affatto che la gente non noti la differenza tra immagini generate da computer e quelle ottenute con questo lavoro manuale», continua Ellenshaw. «È anzi proprio quello che speravamo, perché così il film non sembra essere soggetto a interruzioni di continuità. Per esempio i cicli di luce, i motocicli che sfrecciano lungo la griglia del computer, sono generati dal computer, ma quando gli attori vengono ripresi dentro i motocicli stessi noi abbiamo usato le tecniche manuali di composizione con sfondo illuminato. Solo raramente le due tecniche sono state adottate contemporaneamente».

Il film così realizzato è costato 20 milioni di dollari, di cui 7 (una notevole cifra anche secondo gli standard hollywoodiani) sono stati usati per gli effetti speciali. Ma anche questi prezzi cambieranno, sostiene Ellenshaw, e ben presto sarà possibile servirsi del computer anche per i prezzi minori. «Perfino durante le riprese dei film i prezzi calavano man mano che andavamo avanti», continua Ellenshaw.

Alla Disney non credono che queste moderne tecniche del computer sostituiranno interamente quelle ormai obsolete e convenzionali degli effetti speciali usati finora (specialmente della Lucasfilm e in tutti i film di fantascienza che escono a ritmo continuo) ma che senz'altro verranno adottate sempre più, se non altro per il tempo che risparmiano nella lavorazione di un film. La Lucasfilm stessa sta creando la sua propria ditta di computer per l'animazione cinematografica, la Sprocket, che ha già cominciato ad usare qualcuna di queste tecniche per il prossimo film della saga di «Guerre Stellari» di Lucas, «La vendetta di Jedi», in corso di lavorazione a Londra. Anche il piccolo antico saggio Jedi, insomma, dovrà chiedere aiuto alle nuove tecnologie.

Silvia Bizio

L'uomo ha paura della morte e cerca di negarla attraverso le guerre - Due saggi di Freud ripropongono questo meccanismo

## Tempi di guerra tempi di Freud

Emile Benveniste, trattando degli status sociali in quel grande libro che s'intitola «Il vocabolario delle istituzioni indoeuropee», parla dello schiavo e dell'uomo libero, dell'uomo nato e cresciuto in una comunità e anche del «peregrinus», che è l'uomo che vive e si muove al di fuori dei limiti della comunità. Sul finire del capitolo dedicato agli schiavi e agli stranieri, Benveniste scrive: «Si può capire tutto questo solo partendo dall'idea che lo straniero è necessariamente un nemico e, correlativamente, che il nemico è necessariamente uno straniero (vedi a p. 277 dell'edizione italiana, curata da Mariantonia Lubro per l'inaud). Si va a cercare nel libro di Benveniste, sollecitati dalla lettura di «Considerazioni attuali sulla guerra e la morte» e di «Caducità» di Sigmund Freud, ripubblicate nella traduzione di Michele Bertaglia (Editori Riuniti, lire 5.000). Il volume è preceduto da un saggio di Mario Spinella.



Sigmund Freud

L'uomo non può rappresentarsi la propria morte, non accetta quella delle persone care (o l'accetta, ma solo quando la persona cara diventa l'altro, estranea dunque ai suoi occhi), e per questo la «rinnega». Ma quando viene la guerra, dice Freud, «gli uomini muiono davvero, e non più uno ad uno, ma in molti, spesso centinaia in un solo giorno. E soprattutto non è più un caso. L'uomo non è sempre stato quello che è oggi. Se si dicesse soltanto che esso è stato un primitivo, si farebbe torto all'idea di tempo di Freud. Il tempo, in Freud, non è più lineare, orizzontale, bene ordinato in una progressione di passato, presente e futuro; l'uomo primitivo non è stato, ma è dentro l'uomo civile, convive con lui. Non c'è passato in cui esso era e un presente in cui esso non è più. L'uomo del nostro tempo ha nascosto il primitivo nel profondo di sé.

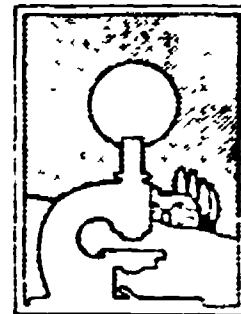
La ragione di spaventarsi quando esso si rappresenta, perché non ciò che non ha mai visto lo atterrisce, ma ciò che ha conosciuto, ciò che ha nascosto e dimenticato per paura: ciò che ritorna. Lo spiega bene Franco Rella nel suo libro «Il silenzio e le parole» (Feltrinelli, lire 10.000), al quale rinvia anche Spinella nella parte del suo saggio introduttivo dedicata a «Caducità». L'uomo primitivo che l'uomo contemporaneo ha in sé e rinnega la propria morte e perciò è pronto a dare la morte all'estraneo, al nemico, a quello

«straniero» («extraneus»), di cui ci parla Benveniste: a quel «peregrinus» che è nemico solo perché straniero e perciò diverso dagli uomini nati e cresciuti nella comunità. Questo straniero, con la guerra, può essere catturato, imprigionato, fatto schiavo o ucciso.

La negazione della propria morte e nel profondo dell'uomo. Negarla togliendo la vita all'altro, al «nemico», e peraltro un'illusione: come pensare di poter uccidere la morte. La guerra — si libera dalle tarde concezioni della civiltà e lascia riapparire l'uomo primitivo. Se vuoi vita e libertà, uccidi lo straniero, che è necessariamente nemico; stermina i nemici, che sono necessariamente stranieri. Se l'uomo primitivo poteva uccidere perché vedeva nello straniero un minaccioso portatore di morte, l'uomo civile ha imparato quell'arte raffinata che consiste nel portare la morte per «liberare» o per redimere lo straniero. L'immagine di nemico che gli autoritarismi in carica e gli aspiranti al potere autoritario (i terroristi, per esempio) suscitano e indicano agli individui e ai popoli, e sempre quella di un estraneo, di un «peregrinus», diverso e perciò pericoloso. L'altro, l'uomo da uccidere, è dunque lo straniero. Il primitivo che l'uomo ha in sé e che non accetta la propria morte tenta di liberarsi, uccidendolo, del «peregrinus»

Ottavio Cecchi

Associazione Italiana per la Ricerca sul Cancro (AIRC)



via Durini 5  
20122 Milano  
tel 708 786  
c/c post 307272



Sabato 2 ottobre  
fai i tuoi acquisti nei grandi magazzini e supermercati che espongono questo marchio. Una parte dell'incasso sarà devoluta alla ricerca sul cancro.

Compra il 2 ottobre, domani tutto il mondo ti dirà grazie

AIRC riceve contributi esclusivamente tramite c/c postale o assegno bancario intestato non trasferibile