

Torna il romanzo di Powell che racconta le stravaganti avventure di una famiglia americana **RISCOPRITE "VACANZE MATTE" GRANDE STORIA PER L'ESTATE**

FRANCESCO PICCOLO

I Simpson esistevano già, prima che li inventassero. Si chiamavano i Kwimper, ed erano una versione ancora rozza, poco tecnologica e senza una cultura pop radicata fin nelle viscere – casomai soltanto un intuito pop, una specie di istinto. I Kwimper erano dei protosimpson, dei presimpson, degli ursimpson. In pratica, erano l'essenza della negazione del sogno americano. Non la degenerazione, ma proprio la negazione (che è un bel po' diverso). Nel senso che sembravano, a voler pescare nel luogo comune riferito al nostro contesto, dei meridionali della commedia all'italiana, sempre alla ricerca di assistenzialismo, come se rivolgersi allo Stato potesse risolvere ogni problema, qualsiasi malanno. Come se lo Stato fosse una roba tipo i fiori di Bach.

I Kwimper sono cinque. In realtà sono molti di più, perché vengono dalla contea di Cranberry, nel New Jersey dove, così sostengono, vivono in pratica solo Kwimper, tanto che si sposano e riproducono tra loro. In realtà sono meno di cinque, quattro per la precisione: perché il quinto membro dell'equipaggio è Holly Jones, babysitter capitata per caso sia nella contea sia nel mestiere, e gioca con la famiglia così come la famiglia (il padre, il figlio di ventidue anni e i due gemellini) gioca con le opportunità dell'assistenza statale.

Ma la contea e tutti gli altri Kwimper sono lontani. Qui si tratta di una vacanza, anzi teoricamente si sarebbe trattato di un ritorno dalle vacanze. Kwimper padre aveva deciso di prendersi qualche settimana di riposo intanto che rifletteva su una decisione da prendere, e cioè se, scaduta l'indennità di disoccupazione, tornare a lavorare per poi riaverne diritto, oppure passare più semplicemente al sussidio generale. Intanto che ci pensa, sono andati in vacanza: lui, Toby, i gemellini Eddy e Teddy e la babysitter. E al ritorno, da-

insensatezza che nascono libri comici; esotanto dall'insensatezza si cominciano a vedere i frutti della negazione del sogno americano. Prima di ogni altro passaggio, c'è una specie di legge di Murphy che introduce a questo mondo: soltanto chi è riuscito a non fare niente di niente della propria vita, può permettersi di passare giorni e settimane in qualsiasi luogo della terra. Basta che ne abbia voglia. O basta – come in questo caso – che non trovi giusto essere cacciato via.

Se andate a fare una ricerca sul web, di appassionati di *Vacanze matte* ce ne sono tanti; e si lamentano perché non viene ristampato. Eccoli accontentati. Parlano di capolavoro, sono appassionati di Toby, del padre, di Holly. Molti sono i giovani che lo hanno trovato nelle librerie dei genitori, e ne parlano con entusiasmo. In realtà, è un libro leggero, con un fondo anarchico che ne è evidentemente la parte più seducente. Ma il motivo vitale, mi pare di capire, è proprio un istinto comparativo con certe famiglie americane che hanno accolto in pieno tutto il peggio che è stato dato loro, e lo ruminano come cocodrilli sul pelo dell'acqua, ritirandolo fuori impastato di ironia, disincanto e – appunto – ribellione individuale alle imposizioni della vita che ci si aspetterebbe da loro. Così, i Kwimper e la loro guerra da idioti richiamano sia la spensieratezza del romanzo-passatempo, quello che ti allontana i pensieri pressanti; sia una ribellione sedata, tutta contemporanea, rintracciabile quasi sempre nella provincia americana più lontana, lì dove la percezione del mondo globale, comparata alla brevità degli spazi e alla lunghezza infinita del tempo, finisce per stonare, per funzionare molto poco. E allora, questa famiglia un po' fuori di testa sembra suggerire con incoscienza una soluzione piuttosto antitetica rispetto a *Into the Wild*, il film di Sean Penn (o il romanzo da cui è tratto, *Nelle terre estreme* di Jon Krakauer). Una soluzione allegra, un po' stupida e con il pregio della casualità: non c'è un posto da cercare, non c'è bisogno di un lontano; basta fermarsi sul ciglio della strada e organizzarsi. Da lì, da quello spazio piccolo e qualsiasi, si può provocare un esaurimento nervoso all'intera struttura statale.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



I cinque Kwimper sono gli "antenati" dei Simpson, una versione ancora rozza, poco tecnologica e senza cultura pop. Rappresentano non la degenerazione, ma proprio la negazione del sogno Usa

IL ROMANZO
"Vacanze matte" (Einaudi Stile libero). Anticipiamo l'introduzione di Francesco Piccolo

vanti a una strada laterale che sembra (chissà perché) una scorciatoia, c'è un cartello che dice: «assolutamente vietato il transito al pubblico»; il vecchio sente di non far parte del pubblico, ma di essere ormai «parte del governo», proprio per il rapporto di collaborazione continuativa che ha stabilito negli anni. Quindi il cartello non può avercela con lui: svolta per quella strada vietata e decide di percorrerla. È una strada deserta e così lunga che devono fermarsi perché finisce la benzina. Si fermano a lato della strada, scendono.

È un posto qualsiasi degli Stati Uniti; soltanto che sarebbe un posto dove non si può stare. È sufficiente: da qui comincia il romanzo della permanenza e della battaglia per il diritto di restare in quel posto – procurandosi cibo e acqua, smontando pezzi dell'auto per varie utilità, piantando tende, organizzando gare di pesca per guadagnare qualche dollaro e sopravvivere ancora un po' (e in più, varie altre peripezie che non vi tolgono il piacere di scoprire).

Perché finiscono sul bordo di questa strada è del tutto insensato; il motivo per cui ci rimangono, lo è ancora di più. Ma è da questa

Dalle applicazioni milionarie per l'iPhone ai programmi di lettura ecco come il nostro paese ha avuto successo con le nuove tecnologie



CERVELLI D'ITALIA

SCUOLE VIRTUALI E YOUTUBE INERD CREANO ANCHE QUI

MAURIZIO FERRARIS

Il 28 giugno Benedetto XVI ha mandato il suo primo tweet da un iPad. C'è un geek – un "tecnofilo" potremmo dire in modo più austero – in Vaticano, ma un po' dappertutto i computer conoscono una nuova vita legata ai social network, come è attestato dal fatto che i ragazzi tornano a iscriversi a informatica. Il che non è senza ironia, se si considera che tutta questa storia ha alla propria origine dei soggetti potenzialmente asociali, cioè per l'appunto i geek, i nerd, gli hacker, i tecnologi con gli occhiali fuorimoda, dediti esclusivamente alla scrittura di programmi. Anche in Italia, perché per fare il geek non è più necessario stare all'Mit. Dopo Massimo Marchiori, il matematico che a 26 anni, nel 1996, ha inventato l'Hyper Search grazie al quale gli americani Brin e Page costruirono l'algoritmo che permette a Google di funzionare, oggi i nerd italiani fanno tante cose. Che vanno dalla più prevedibile, inventare delle applicazioni, alla creazione di nuovi formati televisivi, sistemi di traduzione e di risposta automatica, allo studio e alla critica dei rapporti tra internet e società. Ben poco di tutto questo sarebbe stato immaginabile non molti anni fa, perché la nuova vita dei computer e il nuovo attivismo dei loro scribi hanno a che fare con la mobilità, la memoria e la rete, tutte cose di cui non si aveva la più pallida idea quando i computer erano oggetti massicci, di poca memoria e rigorosamente autistici.

Incominciamo dalla *mobilità*, che è il dato più evidente. Il com-



IL LIBRO
"Società o comunità" di Lelio Demichelis (Carocci, pagg. 248, euro 24,50) è tra i saggi dedicati al pensiero critico sul web

Un gruppo di Pisa ha inventato un programma di traduzione che batte tutti

puter oggi è iper-portatile, il che significa che non è giunto a possedere un corpo, ma che è vicino a un corpo, a portata di mano, rendendo sistematica l'interazione tra l'unità psicofisica che noi siamo e la protesi offerta dall'automata che non ci abbandona mai. Questa circostanza è l'ovvio presupposto di molte applica-

tion di successo. Per esempio di "aroundMe", che permette di localizzare nei dintorni una stazione di servizio, un ristorante, una farmacia. È stata prodotta e sviluppata da una azienda la cui nome lascia pochi dubbi circa la propria nazionalità: Attorno A Me s.r.l., e ovviamente ha senso essenzialmente per un dispositivo mobile. A questo punto succede qualcosa di molto diverso da quello che prometteva (o minacciava) la retorica postmoderna del virtuale. Con i computer e le loro app non evadiamo in una Second Life, cioè in un mondo immaginato che non a caso ha subito un pesante declino: 19 milioni di iscritti ma solo un milione di utenti effettivi contro il mezzo miliardo di Facebook, la sua alternativa realista. Restiamo più che mai in questa vita, e riceviamo anzi l'effetto di quella che a giusto titolo è stata definita una "realtà aumentata", una iper-realtà arricchita di informazioni.

Il secondo aspetto è la *memoria*. Siamo ora consapevoli di



Fondazione Terruzzi
Villa Regina Margherita

VILLA REGINA MARGHERITA
Bordighera, dal 19 giugno 2011

Esposizione permanente di opere dalla
Collezione Terruzzi

Mostra temporanea
"Margherita, Regina d'arte e di cultura"

via Romana 34/36
18012 Bordighera (Im), Italia tel 0184 276111

Orario di apertura: fino al 30 settembre
da mercoledì a domenica ore 15.30 - 23.00
Chiusura: tutti i lunedì e i martedì;
dal 1 ottobre al 30 novembre

www.fondazioneterruzzivillamargherita.it

Sotto l'Alto Patronato del Presidente della Repubblica Italiana
Con il Patrocinio del Ministero per i Beni e le Attività Culturali





BEAUTIFUL LAB

I video del gruppo di Sky sintetizzano con ironia in pochi minuti i temi più diversi: dalla storia del centrosinistra ai rapporti Berlusconi-Fini, fino al riassunto di 5.681 puntate di "Beautiful" in 6 minuti



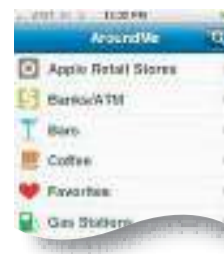
OILPROJECT

È una scuola virtuale fondata da Marco De Rossi nel 2004. Gli argomenti sono decisi dal pubblico. Online ci sono le lezioni più diverse: da un incontro con Pahor all'idealismo di Fichte



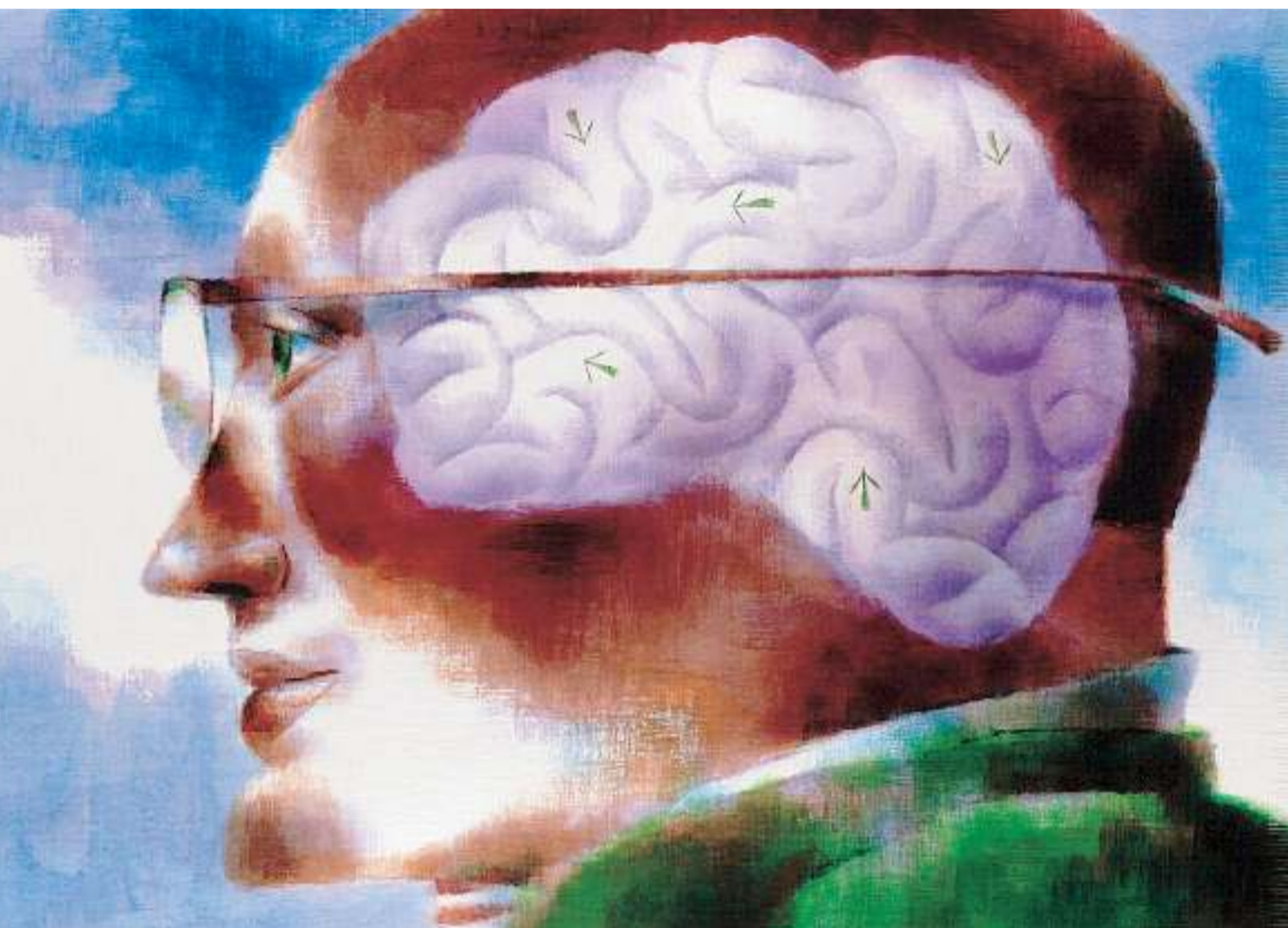
COMPRENDO

È un complesso programma di traduzione e comprensione di testi nato nell'ambito dell'Università di Pisa nel 2010 e guidato da Giuseppe Attardi



AROUND ME

È un'applicazione per smartphone sviluppata da un'azienda italiana: permette di localizzare il servizio più vicino (bar, ospedale, ristorante) rispetto al luogo in cui ci si trova



Il caso

Il libro di Giulia Besa "Numero sconosciuto" e l'immaginario dei giovani

TRA L'OLIMPO E GLISMS UN ROMANZO DA RAGAZZI

ELENA STANCANELLI

Giulia Besa ha ventun'anni. Più o meno l'età della protagonista del suo libro, *Numero Sconosciuto*, pubblicato da Einaudi Stile libero. È dunque una giovane, anzi giovanissima, scrittrice. Anche se il suo romanzo fa di tutto per non voler essere niente di più di un'avventura, la tentazione di leggerlo come un manifesto della sua generazione è forte.

Quali sono le nuove ossessioni, in quale ring emotivo un ventenne di oggi prende a pugni la propria paura? Dimenticate la forma diaristica: l'io è uscito dalle camerette, ha rimbalzato nei social network e ne è riemerso in 3D. Niente più passeggiate solitarie o lunghe discussioni con gli amici. La riflessione diventa azione, non ci sono più neanche le canne, tanto non c'è tempo. L'imperativo è combattere.

Sara è rimasta orfana da poco, per colpa di un terribile incidente stradale, nel quale anche la sorella è rimasta ferita. Da quel giorno ha iniziato a ricevere sms da un numero sconosciuto, messaggi nei quali il misterioso mittente la spinge a fare qualcosa. La questione non è cosa.

Il romanzo di Giulia Besa è costruito secondo uno schema narrativo che deriva dal video gioco. Sì, certo, anche dai romanzi di avventura classici, dalle *chanson de geste* medievali, persino dalle agiografie dei santi, ma il primo riferimento è senza dubbio Lara Croft. Si procede come al solito eliminando ostacoli, uno dopo l'altro. Ma Giulia Besa inventa una variazione sul tema interessante e soprattutto emblematica. Sceglie di metterla sua storia in quel territorio che è la versione contemporanea dell'eterno spaesamento: il punto in cui possibile e impossibile si toccano. I nemici, in *Numero sconosciuto*, sono infatti le forme. E le forme sono gli dei. Gli dei dell'Olimpo, Artemide, Zeus, Atena. Entità ferine, mortali, crudeli che si piazzano nel racconto con una naturalezza scioccante.

Giulia Besa, per meriti di età, ha quella disinvoltura nell'aprire e chiudere il cancello che ci separa dall'ignoto, nel trattare la metafisica come fosse geografia, che riconosce in alcuni esperimenti di questi anni. Qualcosa che somiglia molto di più a Superman che non all'*Iliade*. Le divinità, che secondo Jung avevamo già trasformato laicamente nelle nostre malattie, non sono più neanche memorie archetipiche, figure del nostro inconscio che corrispondono a mancanze, nostalgie. E, seppure la corsa di Sara abbia qualche eco nell'affanno per ricongiungersi con la parte mancante di sé, descritta da Hillman a proposito del tipo psicologico del *puer aeternus*, la cosa a cui somiglia di più è lo stupore di fronte a una inesplicabile potenza magica. Proprio come accade ai protagonisti di *Freaks* (o di *Misfits*, la serie televisiva inglese che ne fa da modello) i quali, incassati per caso dei super-poteri, non sanno bene cosa farne. Se venderli, usarli per diventare famosi, o semplicemente tenerli come testimonianza della loro amicizia. Sono i nostri bastardi senza gloria, eroi di quasi niente, figli del pop. Si muovono sparando, si salvano stringendosi agli amici.

L'AUTRICE
Giulia Besa, 21 anni, ha scritto "Numero sconosciuto"



qualcosa che qualche anno fa ci sfuggiva, malgrado già allora fossimo circondati da computer: siamo immersi in un archivio, e ce ne accorgiamo solo adesso, per esempio facendo un giro su YouTube. Qui ci troviamo nella memoria del mondo, e questo cambia tutto. Perché nella discesa fra televisione e computer, cioè tra la pupa e il secchione alla fine ha la meglio il secchione. Perché nell'orizzonte post-televisivo della tv via cavo (cioè della tv mangiata dal computer) ci sono delle iniziative come quella del gruppo Beautiful di Sky che giocano su una strategia della memoria. Se la televisione è per definizione la quintessenza dell'oblio, i video proposti da Beautiful mirano a ricapitolare, a combattere concisamente l'oblio, con molta ironia e su temi che vanno dai vent'anni di centrosinistra riepilogati in 5 minuti ai rapporti tra Fini e Berlusconi, in 4 minuti, sino alle (difficilissimo) 5.681 puntate di Beautiful riassunte in poco più di 6 minuti.

In terzo luogo, venendo alla rete, che cosa ci può dare il web, e in che senso si può cercare di non rendere lettera morta l'idea che possa generare una "intelligenza collettiva" di cui si era incominciato a parlare una quindicina d'anni fa? Una prima risposta viene da iniziative come Oilproject, una scuola virtuale, gratuita ed aperta a tutti fondata nel 2004 da Marco De Rossi (che all'epoca aveva 14 anni), i cui temi sono decisi dal pubblico, e il relatore (professori, scrittori, studiosi) risponde alle domande più votate (si va dall'elettromagnetismo classico fino alla fotografia sociale con Mario Dondero). Ma ci possono essere elaborazioni più complesse, come quella proposta dal gruppo di informatici pisani guidati da Giuseppe Attardi che ha sviluppato il programma Comprendo alla cui base c'è l'intuizione filosofica fondamentale di Wittgenstein secondo cui "il significato è l'uso". In concreto: prendiamo quell'ininterrotto flusso di testi (qualcosa come 20 miliardi di

documenti) che è il web, vediamo gli scambi effettivi che hanno luogo tra le persone e, a partire dall'uso, ricaviamo il significato. Per intenderci, è un po' come quando, per capire una parola in inglese, la mettiamo su Google: i contesti in cui la troviamo saranno molto eloquenti sul suo significato, meglio di qualsiasi dizionario.

Un sito fa lezioni on-line a richiesta degli utenti coinvolgendo professori famosi

nario. Su questa base Comprendo ha sviluppato un sistema di traduzione automatica italiano-inglese e a Pisa è stato sviluppato il sistema Piqasso (Pisa Question Answering System), capace di estrarre automaticamente risposte dal web (un sistema analogo, sviluppato da Ibm, ha battuto i concorrenti di un popolare gioco a quiz americano).

Non stupisce a questo punto che si faccia avanti l'esigenza di una vera e propria "Scienza di Internet" (o del Web), cioè di un approccio multidisciplinare che sia in grado di fare i conti con una realtà che rivela ogni giorno nuovi profili che non sono tecnologici, ma riguardano problemi economici, giuridici, politici. Se ne sono accorti i geek italiani che hanno creato il Centro Nexa su Internet e Società del Politecnico di Torino animato da Juan Carlos De Martin (italiano nonostante il nome) e Marco Ricolfi. A cui va aggiunto lo sviluppo di un pensiero critico sulla rete, proposto per esempio dai libri recenti di Carlo Formenti, *Felici e sfruttati* (Egea) e di Lelio Demicheli, *Società o comunità* (Carrocci). Perché non dobbiamo dimenticarci che la rete non è solo il paese delle meraviglie ma anche il luogo della registrazione totale, un sistema di controllo e di sfruttamento con cui la realtà di ogni giorno ci costringe a fare i conti.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

© RIPRODUZIONE RISERVATA



FONDAZIONE SIGMA-TAU

Spoleto 2011

54th FESTIVAL DI SPOLETO

XXIII SPOLETOSCIENZA



SPOLETO/2011 - 25 GIUGNO/10 LUGLIO

GEOGRAFIE della SALUTE



PROGRAMMA

SABATO 2 LUGLIO ORE 11:00 - SALA FRAU - VIAGGIO AL TERMINE DI CÉLINE - letture teatrali a cura di Francesco Negro con Massimo Popolizio

DOMENICA 3 LUGLIO ORE 10:00 - CHIOSTRO DI SAN NICOLÒ - GEOGRAFIE DELLA SALUTE - coordinano Gabriele Beccaria e Antonio Guerci con Mark Hanson, Sir Michael Marmot, David Modiano, Fabrizio Pregliasco

SABATO 9 LUGLIO ORE 11:00 - SALA FRAU - VIAGGIO AL TERMINE DI CÉLINE - letture teatrali a cura di Francesco Negro con Massimo Popolizio

DOMENICA 10 LUGLIO ORE 10:00 - CHIOSTRO DI SAN NICOLÒ - LA SFIDA DELLA MEDICINA PERSONALIZZATA - coordinano Gilberto Corbellini e Armando Massarenti con Guido Barbujani, Giuseppe Bianchi, James Kaput, Ben Van Ommen

25 GIUGNO - 10 LUGLIO - PALAZZO COLLICOLA - L'UNIVERSO A PORTATA DI MANO: SPAZI INTERATTIVI PER PENSARE
Mostra a cura dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare e Fondazione Sigma-Tau

INFO: FONDAZIONE SIGMA-TAU
Largo Arenula, 26 - 00186 Roma
Tel. +39 06.95942405 Fax +39 06.5913047
www.fondazionesigmatau.it