RADIOTAXI 3570

...e sai con chi vai.

CULTURA & SPETTACOLI

Voci dall'altra metà del mondo/Parlano due grandi autrici del subcontinente asiatico. Anita Desai ella scrittura, dell'impegno, dell'egoismo degli Usa e dell'Occidente. E del difficile futuro del suo Paese

«La mia India senza speranza»

di ROBERTO BERTINETTI

«SCRIVERE per me è sempre stato un fatto intivo, come respirare», iega Anita Desai ricordando debutto a soli nove anni n un racconto ospitato sul ornalino della scuola in un'dia ancora sottomessa al doinio britannico. Sin da picola, dunque, la bambina nata al matrimonio tra una signoa di Berlino e un ingegnere el Bengala aveva deciso di edicarsi alla letteratura. «Ero affascinata dai libri di cui la ostra casa era piena. Ai miei cchi rappresentavano la porta per entrare in un universo magico che volevo esplorare», confessa, tornando con la memoria all'epoca della felice babele linguistica dell'infanzia, quando il tedesco parlato con il padre e la madre si intrecciava con l'hindi degli amici e l'inglese degli insegnanti.

Cresciuta mescolando in perfetta armonia culture diverse, la scrittrice ha raccontato la loro difficile convivenza nella realtà quotidiana del subcontinente in romanzi che le hanno permesso di diventare una delle voci più interessanti della narrativa postcoloniale di lingua inglese. Da tempo residente negli Stati Uniti, dove insegna al Mit di Boston, Anita Desai è in partenza per un viaggio in Europa e farà tappa domani a Locarno per parlare del rapporto tra cinema e letteratura nell'ambito di una serie di incontri organizzati dal Festival internazionale del film in corso nella cittadina ticinese.

Accanto, Anita Desai La scrittrice indiana vive da qualche anno negli Usa Sopra, decine di indiani su un treno sovraffollato, immagine emblematica della povertà del paese

LA SCHEDA

Considerata la più importante scrittrice indiana contemporanea, Anita Desai è nata a Mussoarie - in India - nel 1937. E' cresciuta e ha studiato a Delhi. Ha scritto, in inglese, otto romanzi, nonché un'antologia di racconti e tre libri per bambini. Fra i suoi romanzi ricordiamo "Fuoco sulla montagna", "Notte e nebbia a Bombay", "In custodia", "Chiara luce del giorno", "Digiunare, divorare". In Italia è tradotta dall'Einaudi, che a settembre proporrà "Un villaggio sul mare", la sua opera d'esordio apparsa durante gli anni Sessanta.

La scelta di risiedere per gran parte dell' anno in America ha cambiato il suo rapporto con l'India?

«Lo ha reso più intenso, più profondo. Anche se resto per periodi molto lunghi lontana dal mio paese, dal punto di vista emotivo continuo a vivere in India e provo un'enorme angoscia per i problemi che si trova a fronteggiare. L'India della mia adolescenza era un paese economicamente poverissimo ma ricco di speranza per il futuro che si apriva con l'indipendenza. Ora qualsiasi progetto di crescita pacifica sembra utopistico: la gente lotta per lo spazio fisico, per il cibo, per il lavoro. L'aumento inarrestabile della popolazione rappresenta una vera tragedia, alla quale si affiancano secolari conflitti di natura religiosa. L'India vorrebbe diventare moderna, democratica, ma non riesce a trovare la strada per raggiungere la meta».

Si sente a suo agio negli Stati Uniti?

«Decisamente no. Continuo a considerarmi un'ospite e l'America rappresenta, per me, la sintesi di un Occidente egoista, ripiegato su se stesso. Dopo gli attentati dell'11 settembre le cose sono peggiorate, la diffidenza nei confronti degli stranieri è aumentata. Oggi gli Stati Uniti mi sembrano una nazione aggressiva, attraversata da manie isolazioniste e da un'ondata crescente di retorica militarista. Mi preoccupa l'assenza quasi totale di voci critiche, anche tra gli intellettuali. Molti, in privato, dicono di non condividere le scelte di politica internazionale di Bush, ma su questi temi non c'è quasi dibattito pubblico e il silenzio viene scambiato per consenso».

Nonostante non abbia mai posto la politica al centro delle sue storie, perché spesso ha affermato di sentirsi un'autrice impegnata?

«Perché mi sento attratta dai personaggi che scoprono la propria natura combattendo contro i pregiudizi della società che li circonda. Se dovessi indicare un filo conduttore del mio lavoro lo individuerei nello sforzo per tentare di far comprendere l'importanza delle donne nella vita pubblica, un tema di cui si parla troppo poco in India. Anche se qualcosa sta cambiando, l'India continua a offrire pochissimo spazio alle donne».

In più di una circostanza ha espresso riserve su Arundhati Roy. Cosa non le piace di questa sua giovane connazionale lodata in tutto il mondo?

«Penso non sia una scrittrice così rivoluzionaria come molti ritengono. *Il dio delle piccole cose* è la storia, assai tradizionale, del legame tra una donna dell'alta borghesia e un uomo povero. Abbiamo letto molti libri simili sin dall'epoca del colonialismo e sarebbe stato più innovativo ribaltare i ruoli sessuali e le condizioni economiche. In politica ha dato voce a posizioni assai nette, mettendo sotto accusa alcune decisioni del governo e pagando un prezzo molto alto in termini personali insieme agli attivisti che condividono la sua battaglia. Io, invece, mi occupo soprattutto di letteratura e preferisco riflettere sulle tematiche sociali all' interno dei miei romanzi».

L'interesse per gli autori postcoloniali ha favorito una crescita qualitativa della narrativa indiana contemporanea?

«Senza dubbio, visto che ha permesso a molti autori di liberarsi degli schemi tradizionali e di tentare una sintesi tra il canone occidentale e quello asiatico con risultati spesso di assoluto valore artistico. L'editoria, poi, ha manifestato una disponibilità a proporre esordienti in precedenza sconosciuta. E' comunque ancora troppo presto per un bilancio attendibile. Sta crescendo una nuova generazione, ma è difficile indicare con certezza chi avrà un futuro e chi, invece, è destinato ad un rapido oblio».

La scrittrice indiana Arundhati Roy (foto Effigie) famosa soprattutto per le campagne sulle dighe

E Arundhati Roy attacca il presidente Kalam "uomo del compromesso"

dal nostro inviato
FABIO FERZETTI

«Svendono la democrazia sull'orlo della guerra nucleare»

ARUNDHATI Roy non perdona. Non perdona la sua India immensa e smarrita di aver appena eletto presidente «il musulmano ideale, Abdul Kalam. Un maomettano che conosce a menadito le sacre scritture indù, che non mangia carne, anzi predica il vegetarianesimo per tutti». Insomma «un simbolo per non dire un fantoccio», fatto apposta per mettere d'accordo le due comunità che si scannano in India. «Anche se prima di essere eletto non ha mai detto una parola sui massacri del Gujarat. E per giunta è il "padre" dell'atomica indiana: una deliberata provocazione».

Ma la scrittrice del *Dio delle piccole cose*, una ragazza di 41 anni con due incredibili occhi chiari e un visetto da Audrey Hepburn del Kerala, che è fra gli autori invitati dal festival di Locarno ad abbattere gli steccati fra le arti, non perdona molte altre cose. Non perdona all'India e al Pakistan di «soffiare sul fuoco dei conflitti alimentando lo spettro di una guerra nucleare solo per distrarre la gente dalla svendita dei principi base della democrazia, consegnata chiavi in mano alle grandi aziende. Esattamente come fa Bush minacciando la guerra all'Iraq».

E soprattutto non perdona a chi sa di usare il sapere per nascondere la verità a chi non sa. Sicché questa scrittrice, che dopo aver vinto col suo romanzo il prestigioso Booker Prize ha venduto 6 milioni di copie nel mondo, ha deciso di approfittare della popolarità per fare «un lavoro elementare che però nessuno fa mai. Collegare i fatti. Tradurre i grafici impenetrabili dei vari consigli d'amministrazione. Scardinare i linguaggi specialistici con cui i professionisti edificano il loro potere. Insomma imparare la matematica e tradurre in termini di senso comune gli impenetrabili documenti degli esperti».

Vale a dire, per esempio, spiegare al suo popolo e al mondo cosa significa, in concreto, la politica delle grandi dighe perseguita per anni dall'India. Perché costruire 3.600 dighe in mezzo secolo ha creato 33 milioni di sfollati (per qualcuno quasi il doppio visto che molti di loro sono *Dalit*, intoccabili, mai censiti dallo Stato). Una massa immensa di contadini sradicati dai loro campi «per un pugno di rupie. E questa è la cosa più grave - si accalora la Roy - perché bisogna sempre scambiare la terra con altra terra. Come si può pretendere che un contadino entri di colpo in una logica finanziaria? Sarebbe come pagare i giudici con sacchi di concime. Ma quando l'ho detto i magistrati si sono sentiti offesi e sono stata processata per vilipendio alla corte».

Così la scrittrice-prodigio è finita in prigione, sia pure per un solo giorno, e l'odiata globalizzazione - suprema ironia - l'ha resa ancora più celebre. Ma non meno battagliera. Convinta che «niente è più vero della buona finzione» e che «non c'è differenza fra un buon saggio e un buon romanzo», ha scritto il provocatorio *Guerra è pace (*Guanda). Ma continua a sperare che il cinema, cui ha sempre negato i diritti del suo romanzo («Non ne verrebbe un buon film, punto e basta»), le dia una mano. «Il digitale ci ha liberato dai problemi tecnici e finanziari. Ma non vedo la fioritura di opere che mi aspettavo». Nel frattempo la Roy continua a vivere col marito regista a Nuova Delhi, senza scorte né precauzioni «perché nella vita devi decidere se hai paura o no, io ho deciso di no». Ma anche senza figli. «Non ne voglio. I figli ti rendono vulnerabile. Non credo che dopo potrei più vivere e parlare liberamente come ora».

Non solo giochi/"Tomb Raider e il destino delle passioni", saggio di sociologia dedicato all'electronic entertainment

Il videogame è come una fiaba Da tenere sotto controllo

di ROBERTO FABEN

I VIDEOGIOCHI sono le fiabe del nuovo millennio, sostengono due sociologi autori di un saggio appena pubblicato, *Tomb Raider e il destino delle passioni*; e milioni di appassionati ne sono attratti, creando un fenomeno di massa che incide sulla fisionomia delle forme di gioco e di evasione. Da un'indagine realizzata nel 2000 dalla Interactive Digital Software Association, emerge che, negli Stati Uniti, 145 milioni di persone con un'età superiore ai cinque anni, nel 1999, hanno fruito con regolarità di videogames per personal computer o consolle. Sempre secondo fonti Idsa, a livello mondiale, l'età media dei figli del flipper è di 21 anni, con scarse differenze di sesso o classe sociale. In Italia uno studio della Digital Bros, sempre del 2000, su un campione di individui di età compresa fra i 25 e i 45 anni, ha rilevato come circa la metà del campione utilizza videogiochi: fra gli appartenenti alla "Playstation generation" ci sono molti commercialisti, avvocati e giornalisti. Nel 1999 il mercato mondiale dei videogames ha prodotto un fatturato superiore a quello dell'industria musicale.

Se il gioco rappresenta un universale culturale che accompagna lo sviluppo della civiltà, la fenomenologia del videogioco ne costituisce l'ultima versione evolutiva, resa possibile dal medium tecnologico.

E i numeri sono talmente grandi, da giustificarne una riflessione interpretativa. Qual è la specificità di giochi su video (sulla cui storia, da Space Invaders a Pac-Man, da Donkey-Kong a Tomb Raider, esiste ormai un' ampia letteratura)? Che cosa li contraddistingue rispetto ad altre forme di gioco, antiche e moderne? Secondo i sociologi dell' università di Messina Domenico Carzo e Marco Centorrino, autori del volume *Tomb Raider o il destino delle passioni* (Guerini e Associati, 220 pagine, 17 euro), gli electronic entertainment sono un prodotto sofisticato del percorso di civilizzazione del gioco: se nella società greco-romana gli spettatori della lotta scatenavano le loro passioni sui gladiatori (che offrivano uno spettacolo sapendo che sarebbe probabilmente finito con la soppressione fisica di uno o dell'altro), lo sviluppo di codici morali e regole in grado di canalizzare le pulsioni in una sorta di cinismo occulto, genera dei meccanismi di proiezione fantastica in una realtà non vera, ma verosimile, nella quale qualsiasi individuo, da spettatore, può trasformarsi non solo in attore, ma in supereroe. Un supereroe di massa (risultato della colonizzazione del quotidiano da parte dell'industria dei consumi) che, nell'iperrealtà del gioco su video, nella quale ogni scelta non è mai irreversibile (si può morire e risorgere all'infinito, attraverso il personaggio in cui ci si identifica), può "giocare a essere Dio".

Carzo e Centorrino, che tracciano un excursus della storia dei videogiochi (nati nell'ottobre 1958, quando il fisico newyorkese William Higinbotham, inventò una rudimentale simulazione su video del gioco del tennis), si soffermano sull'analisi di Tomb Raider, il celebre videogioco la cui protagonista, Lara Croft, è diventata la protagonista di un film (interpretato da Angelina Jolie): l'irrequieta eroina può morire mille volte, ma rinasce sempre. Con un semplice clic. «Premere un tasto per continuare». Il videogiocatore è virtualmente invincibile.

Come rivelò lo psicologo George Herbert Mead, il gioco (sia esso "semplice", come nel caso del bambino che gioca a fare il poliziotto, sia "organizzato", ad esempio il gioco di squadra) è un apprendistato sociale al teatro della vita, dove è necessario saper interpretare dei ruoli interagendo con gli altri, che sono nelle stesse condizioni. Tuttavia, assodato che voler fare distinzioni tra "gioco" e "lavoro" (tra homo faber e homo ludens) è esercizio assai improbabile, il contenuto significante di questa dimensione dell'esperienza va ben oltre la mitezza di termini come "loisir", "divertissement", "svago" o "passatempo", e richiama il mondo (tragico) delle passioni. L'universale "giro girotondo / casca il mondo / casca la terra / tutti giù per terra" è l'evocazione simulata (tra desiderio e paura) di un cataclisma cosmico.

Angelina Jolie, Lara Croft sullo schermo

Come osservano gli autori del volume, che hanno rispolverato lo studio del 1928 di Vladimir Propp sulle fiabe russe, *Morfologia della fiaba*, nei giochi elettronici è individuabile una serie di elementi comuni (come il viaggio, la maledizione, la magia, il furto, la prigionia, il duello eroe-antagonista, la sconfitta dell'avversario mostruoso e la fuga) che li colloca in un contesto di reminiscenze e "tradizioni mitologiche e parareligiose", identico a quello delle storie fiabesche. «Seguendo le teorie dello studioso russo - scrivono gli autori - il videogame potrebbe essere interpretato come la fiaba del nuovo secolo». «L' eroe - l'ipereroe - che è comandato dal giocatore è la divinità, alla quale sono affidati i destini del mondo». Chris Crawford, uno dei veterani tra i disegnatori di videogames, suggerisce che in tutti i giochi sono presenti quattro fattori comuni: «Rappresentazione, interazione, conflitto, salvezza».

Se la fabula dei videogiochi è incentrata su una *Welt'anschauung* che prevede il successo del Bene sul Male (dopo la strage delle Twin Towers dell'11 settembre 2001 la Microsoft ha eliminato dal suo Flight Simulator la sequenza nella quale un pilota, nella cabina di un Boeing, ammoniva il collega: «John, stavi andando a sbattere contro l'Empire State Building! Ehi, come sarebbe forte!»), essa però flirta con la violenza e la morte. Anche il gatto Tom, nei cartoni animati, cerca di sbranare il topolino Jerry. Ma nei videogiochi l'individuo è coinvolto in prima persona. Il corpo dei Marines ha adottato Doom per addestrare i propri soldati. E David Grossman, tenente colonnello e psicologo a West Point, sostiene che i videogiochi «sono simulatori di omicidio e insegnano come guardare negli occhi una persona e percepire che la sua vita sta per finire».

Criminalizzare gli intrattenimenti su video? No. Ma tenerli sotto controllo. Se Lara Croft rinasce con un clic, nella realtà, quando un gioco finisce male, non si può confidare sul messaggio: press start to continue.

Morto Parenti, il chimico "mago" dei monumenti

E' morto a Firenze il "mago" dei monumenti. Li curava con passione e straordinaria competenza, dopo aver perfezionato le tecniche di protezione e conservazione. Franco Parenti, chimico dell'Università del capoluogo toscano, è stato infatti per 26 anni il direttore del Centro di studio sulle cause di deperimento e sui metodi di conservazione delle opere d'arte del Cnr.

Allievo di Giulio Natta al Politecnico di Milano, nel suo campo Parenti è stato un pioniere. Alle sue intuizioni si deve, in particolare, la messa a punto di prodotti fluorurati come protettivi del materiale lapideo. Era stato il fondatore del Centro del Cnr nel 1974.

T.P.

Nasce easy Cepu

L'assistenza universitaria Cepu a

280€/mese

*12.000 posti in tutta Italia

Posti limitati*

Entro il 31/08/02 non paghi la quota di iscrizione (500 €)

Chiama 800-331188 CEPU

www.cepu.it