

Cultura e Spettacoli

CULTURASPETTACOLI@ECO.BG.IT
www.ecodibergamo.it

I cartoon per spiegare la scienza

BergamoScienza. Questa sera Bruno Bozzetto in diretta streaming sul sito del festival con Ralph Eggleston, premio Oscar 2002 per «Pennuti spennati», e Piero Angela. «Il disegno animato chiarisce qualunque concetto»

LUCIA FERRAJOLI

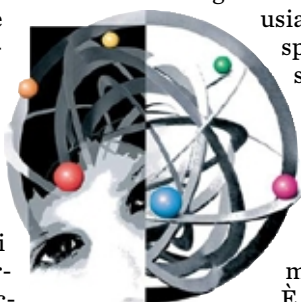
La scienza ha bisogno dei cartoni animati? Bruno Bozzetto non ha dubbi: «Il disegno animato ha la grande potenza di chiarire in maniera semplice e immediata qualunque concetto permettendo di memorizzarlo più facilmente».

Il cartoonist bergamasco sarà ospite di BergamoScienza stasera alle 21 in diretta streaming sul sito del festival insieme a Piero Angela e Ralph Eggleston, premio Oscar 2002 per il cortometraggio «Pennuti spennati», in dialogo con il direttore artistico di BergamoScienza, Alessandro Bettonagli, e il giornalista e scrittore Massimo Polidoro.

Bozzetto ha collaborato con Angela per tanti anni realizzando quasi un centinaio di film. «Fui io a cercare Piero - racconta Bozzetto -». Leggevo tutti i suoi libri, scritti sempre con uno stile molto visivo e ricco di esempi, alla maniera di certi divulgatori americani che sono stati pionieri in questo campo, e mentre leggevo mi apparivano delle immagini, mi costruivo il mio film. Così un giorno ho scritto ad Angela proponendogli di realizzare un lungometraggio basato su uno dei suoi libri».

Bozzetto aveva già disegnato «Allegro non troppo», uscito nel 1976: sei episodi animati intrecciati ad altrettanti brani celebri di musica classica per quasi un'ora e mezzo di pura poesia. «Ange-

la l'aveva visto e gli era piaciuto - continua Bozzetto -. Quando gli ho fatto la mia proposta non pensavo alla tv, ma lui dopo qualche mese mi ha telefonato dicendomi che gli avevano affidato un programma, quello che sarebbe diventato il celeberrimo «Quark», e che in ogni puntata voleva inserire un corto animato per spiegare argomenti come la relatività, la meccanica quantistica, l'entropia, il principio di Archimede. Proprio quel giorno Angela aveva pubblicato su un quotidiano nazionale un articolo sull'energia spiegando che tutti la consumiamo, dalla casalinga allo studente, perché



usiamo i mezzi di trasporto, la luce, il riscaldamento: io ho fatto uno storyboard, gliel'ho mandato, gli è piaciuto. Quello è stato il nostro primo film insieme».

È stato l'inizio di una lunga collaborazione. «Una collaborazione meravigliosa, perché tutti e due eravamo sulla stessa lunghezza d'onda - ricorda Bozzetto -. Tutti e due eravamo d'accordo sulla necessità di usare un disegno pulito, essenziale, per lasciare al centro l'argomento, non il disegno. Io ho sempre avuto l'istinto di visualizzare quello che leggevo, infatti a scuola tutti i miei libri erano pieni di schizzi; Angela ha questo modo di raccontare molto chiaro, pulito, che si adatta bene al cartone animato: lui era il cervello, io la mano. Andavamo così d'accordo che ci sentivamo al telefono una decina di volte in



Il cartoonist bergamasco Bruno Bozzetto FOTO YURI

■ La lunga collaborazione con il conduttore di «Quark»: insieme un centinaio di film

■ Nel lockdown le nuove vignette «Doggy» su un cane e il suo padrone. Presto un libro

un anno, giusto per rivedere qualche dettaglio, perché magari avevo disegnato senza capelli uno scienziato che invece doveva avere la barba, e ci vedevamo appena un paio di volte, eppure facevamo un film dietro l'altro».

Nonostante si dichiari «ufficialmente in pensione», durante il lockdown Bozzetto si è rimesso a disegnare. «Ero chiuso in casa, anche se non mi posso troppo lamentare perché ho la fortuna di vivere in campagna. Sentivo il bisogno di regalare un sorriso, uno spruzzo di serenità in un



Ralph Eggleston, Oscar per il cortometraggio «Pennuti spennati»



Piero Angela, divulgatore scientifico, giornalista e conduttore tv

momento così drammatico, soprattutto qui a Bergamo. Così ho inventato «Doggy»: i protagonisti sono un cane e il suo padrone, ovvero il mio cane e io, in scenette di vita quotidiana che fanno capire che gli animali sentono e soffrono come noi umani. Mi sono imposto di disegnare una vignetta al giorno: ne ho fatte già più di 260 e ora penso di pubblicarle in un volume il cui ricavato servirà a dare una mano ai canili».

Per Bozzetto l'appuntamento di stasera sarà anche l'occasione per incontrare

nuovamente Ralph Eggleston. «L'ho conosciuto una decina d'anni fa, quando sono andato a visitare gli studi Pixar su invito di John Lasseter: ha un umorismo incredibile, il suo «Pennuti spennati» è un capolavoro assoluto».

Al cartoonist bergamasco la Pixar deve l'ispirazione per «Gli incredibili», in un certo senso la versione da Terzo Millennio del suo «Mio fratello superuomo» del lontano 1968. Ma Bozzetto si schermisce: «Loro sono dei giganti, noi soltanto degli artigiani».

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Baricco: «È il momento di pensare l'impensabile»

Molte fedi

Oggi alle 18,30 collegamento con lo scrittore torinese, indagatore del «mondo nuovo» in cui viviamo

Ha un titolo promettente, «Ora pensate l'impensabile», l'incontro (in streaming) di Molte fedi in programma oggi pomeriggio alle 18,30 con Alessandro Baricco, scrittore, drammaturgo, autore televisivo.

Baricco ha vinto recentemente il Premio europeo per la Saggistica per il suo «The Game» (Einaudi), «un approccio da saggista alimentato da un talento da romanziere, una lettura accattivante che va al cuore dell'attuale questione del mondo digitale».

«Bisogna pensare l'impensabile. Dovremo abbandonare molte delle vecchie categorie» dice Baricco, avventurandosi, a modo suo, sul terreno di una ri-

flessione filosofico-sociologico-antropologica affascinante quanto impervia. Il suo pregio, indubbiamente, è quello di cercare, come si dice oggi, di «pensare la complessità», superando i muri di una cultura divisa «per settori» diventata molto spesso polverosa e irrespirabile anche quando pensa di parlare di situazioni «attuali».

Il Game per Baricco è una rivoluzione industriale diventata immediatamente rivoluzione



Alessandro Baricco FOTO COLLEONI

culturale, ed è anche il nostro personale gioco - molto poco autonomo - all'interno di una dimensione dominata da questo set di nuove possibilità imprevedute e alla portata di (quasi) tutti. Per lo scrittore esso affonda le sue radici nella contro cultura americana degli anni '70, che con la sua aria libertaria ha finito per incappucciare il mondo in un sistema socialmente ipercontrollato (e sarebbe interessante indagare il perché).

Questo «modo inedito di stare al mondo» si dispiega su un terreno di mirabolanti promesse e di altrettanto oscure minacce di autodistruzione. Se il «Mondo nuovo» nasce per rendere impossibile la ripetizione di tragedie come quella del '90,

altre nubi addensano - come sanno i pensatori più avveduti - sul nostro futuro. E ora che il Covid ci ha messo alla corda, e che ci spinge sempre più all'interno del «Game» digitale, che rimane spesso come unica realtà lecita a portata di contatto, che risorse ci offre questo nuovo tool che abbiamo tra le mani per uscirne vivi?

Più o meno di questo parlerà oggi Baricco. Più che di medici, dice, oggi abbiamo bisogno di «filosofi», di gente «che sa guardare la realtà da ogni punto di vista». E osservando la povertà antropologica con cui certi «specialisti» affrontano una crisi così a 360 gradi, viene da pensare che abbia ragione.

C. D.