



**Da Philip Dick
a Stephen King
da Cronenberg
a Ballard
Gli incubi di sempre
si legano alle tecnologie**



Mostrici da bestiario e creature virtuali lungo il cammino dell'universo fantastico

Gli orizzonti del nuovo fantastico

«e XistenZ», da poco arrivato sui nostri schermi, è il più dickiano tra i film di Cronenberg. L'autore ne è perfettamente cosciente, e lo dimostra un omaggio quasi segreto a Dick dissimulato in una scena. Durante la loro sosta al motel, Allegra Geller e Ted Pikul consumano uno spuntino in camera. In questa scena la macchina da presa indugia, in modo apparentemente immotivato, sul sacchetto del cibo, su cui campeggia la scritta «Perky Pat». Ora Perky Pat è una delle creazioni più caratteristiche di Philip Dick, che troviamo nel romanzo «Le tre stimate di Palmer Eldritch», del 1964, e in un racconto dell'anno prima. È una bambolina (ispirata, secondo la stessa ammissione di Dick, a Barbie) che è oggetto di un culto diffuso tra i coloni umani su Marte, la «traslazione»: contemplando dei «layouts», delle composizioni miniaturizzate o specie di presepi in cui collocano la bambola e il suo fidanzato, e masticando una droga, il Can D, questi esseri derelitti «diventano» Perky Pat e il ragazzo, e vivono non più su Marte, ma su una ricostruzione idealizzata della Terra. Ma Palmer Eldritch, il misterioso personaggio che dà il titolo al libro, diffonde tra i coloni una droga ben più potente, il Chew Z, che permette la traslazione in una serie infinita di universi, e senza più la

Narrativa «ontologica» o «postmoderna» Come sono mutate le strade dell'immaginario

ANTONIO CARONIA

mediazione della bambola. I personaggi vengono così sballottati (come più tardi in «Ubik») da un universo all'altro, senza che riescano a capire in quale realtà si trovano, sino a che il concetto stesso di «realtà» perde significato. Rimane solo il dubbio che ognuna delle realtà alternative sperimentate dai personaggi sia non solo creata, ma anche controllata dal suo perfido creatore Eldritch.

Il riferimento di Cronenberg a Dick è quindi più che pertinente: nel suo film la droga è sostituita dalla connessione neurale al «biopod», questa strana console organica del futuro, ma gli universi dei giochi di ruolo creati da Allegra Geller e da Yevgeny Nourish hanno la stessa funzione delle realtà alternative schizofreniche dei roman-

zi di Dick (e anche la connessione fra il gioco eXistenZ e quello transCendenZ, che sembra inglobarlo, ricorda il rapporto fra Can D e Chew Z). Molto coerentemente Cronenberg affronta quindi, nel suo ultimo film, l'interrogativo dickiano che era già stato al centro di «Videodrome» e di «Il pasto nudo»: siamo ancora in grado di distinguere fra «realtà» e allucinazione?

È la radicalità con la quale Cronenberg ripropone oggi questa domanda che fa del suo lavoro uno dei punti di snodo centrali dell'immaginario contemporaneo. Con Cronenberg (come con Dick, con Burroughs, con Pynchon) la categoria del «fantastico», di derivazione ottocentesca, non funziona più. Con questa categoria è possibile

parlare ancora oggi della tradizione di letteratura dell'orrore inaugurata da Poe e proseguita (a prescindere dal valore dei risultati) prima da Lovecraft e oggi da Stephen King, o del vagheggiamento nostalgico di mondi premoderni tipico della maggior parte dell'«heroic fantasy» novecentesco, da Tolkien a Robert Howard (sempre a prescindere dalla qualità della scrittura) fino ai loro sempre più stanchi epigoni contemporanei.

Facendo ricorso a essa non è possibile invece capire la letteratura, il cinema, l'immaginario, legati alla moltiplicazione dei mondi e allo sfaldarsi dell'identità. In effetti la categoria di «fantastico», come la definì Todorov, ha a che fare con una prospettiva tipicamente moderna, un approccio di tipo gnoseologico, conoscitivo: il fantastico è l'esitazione del lettore (e in genere di un personaggio) di fronte a due possibili diverse spiegazioni degli avvenimenti. Ma, come ci ricorda il critico Brian McHale (per esempio sul suo saggio «Elementi di una poetica del cyberpunk»,

pubblicato su «Alphaville» n. 1, 1998), la fantascienza, come tutta la letteratura cosiddetta «postmoderna», è dominata da interrogativi di tipo ontologico, e non di tipo conoscitivo/epistemologico, come nella letteratura modernista. Quest'ultima si poneva domande come: cosa c'è da sapere sul mondo? chi è che conosce il mondo? come e a chi viene trasmessa la conoscenza?

La narrativa di tipo ontologico si pone invece domande del tipo: che cos'è un mondo? che cosa lo costituisce? ci sono mondi alternativi, come sono costituiti, che differenze ci sono tra essi? che cosa accade quando si passa da un mondo all'altro? Sono proprio questi i temi di Dick, di Burroughs, di Cronenberg, e in certo modo anche quelli di Ballard. E il lettore, lo spettatore, il consumatore di immaginario, per così dire, «ontologico», non stanno più nella posizione di esitazione attribuita da Todorov al lettore del fantastico classico. Per «esitare» fra una spiegazione naturale e una soprannaturale bisogna essere fondamentalmente convinti della stabili-

LA STORIA

I piaceri dell'immaginazione nella società telematica

Spavento, incubo, timore, raccapriccio: il fantastico, genere artistico e letterario proiettato sull'ignoto, attraverso tutti i gradi di manifestazione della paura, passando dal consapevole stato di allarme all'angoscia inesplicabile, dal terrore all'orrore. Ma accanto alla paura, come sappiamo, nasce nel lettore/spettatore un sentimento morbido, sottile: il piacere della paura.

In questo gioco perverso di stati d'animo così contrastanti, il fantastico si situa nell'area di scelte eccentriche e superflue, confonde le proprie storie inquietanti negli interstizi invisibili, impraticabili, fra tempo e spazio, vissuto e desiderato, giorno e notte. Dal «gothic romances» del XVIII secolo ai «contes extraordinaires» e al «roman du crime» del secolo XIX e poi degli «scientific novels» fino alle «cyberpunk tales» di questo secolo, lo scrittore fantastico ha costantemente segnato i percorsi più audaci e allucinatori dell'incontro con l'altrove. Ciò ha costituito l'ago della bilancia tra verosimile e interdetto, la soglia tra reale e irreali. Fino al compimento dell'era industriale, quando la scrittura fantastica poteva rovesciare i termini convenuti di quella solida società meccanizzata puntando al paradosso dell'incontro con il totalmente altro. Ora, nell'odierna società telematica, non è possibile pensare che il fantastico oggi - come nell'età barocca - sia la forma sovrana artistico/letteraria che rispecchia al meglio i «piaceri dell'immaginazione» nel racconto delle inquietudini del mondo? Ro.Ru.

tà e della consistenza del reale, ed è questa convinzione che viene sfidata dal fantastico. Ma nell'immaginario contemporaneo una simile convinzione non esiste più, perché l'ampliarsi dell'esperienza (anche nella forma di esperienza vicaria o surrogata, insomma di «informazione») ha trasformato la realtà da qualcosa di stabile e necessario a un indefinito campo di possibilità, in cui tutte le alternative hanno, in linea di principio, la stessa consistenza ontologica, lo stesso «diritto

a esistere».

È più o meno il «delitto perfetto» di cui ha parlato Baudrillard. E quanto ci hanno detto negli ultimi anni, in forma incomparabilmente più rozza di quanto fa Cronenberg, molti altri film, da «Johnny Mnemonic» a «Matrix». Ed è ironico (per tornare a «XistenZ») come questo nuovo immaginario sia stato in grado anche di fagocitare elementi del fantastico classico, stravolgendoli completamente: come hanno fatto i giochi di ruolo e i videogiochi «adventure», che hanno trasformato l'«heroic fantasy», classico campo di ricerca dell'identità (e per questo così amato dal pensiero tradizionalista), in uno degli strumenti più potenti della cultura del travestimento e della deriva identitaria.

Philip Dick nel suo famoso romanzo «Ma gli androidi sognano le pecore elettriche?» da cui è stato tratto il film «Blade Runner» si pone gli stessi problemi: ossia la macchina non è più controllabile, inoltre gli uomini si innamorano delle macchine. Questo significa che l'esperienza umana non serve più niente».

Capisco, quindi, che il fantastico non è più una fuga dal reale, ma l'atmosfera in cui oggi respira il reale. «Certo, il soggetto umano che trasmette l'esperienza è finito. Ti faccio un altro esempio: quella figura del mondo contadino che è il vecchio, ossia il custode della saggezza e della cultura di un gruppo, oggi non vale più niente, perché la televisione, il computer lo hanno sostituito». Il soggetto viene anche fagocitato dalla massa di informazione, da questo blob viscido e asfissiante che lo soffoca.

«Appunto "l'uomo massa" è un ignorante, non conosce gli oggetti che usa. Mi dici cosa serve il realismo, quando un uomo si trova di fronte ad un androide in tutto e per tutto simile all'uomo? A cosa serve l'esperienza tradizionale quando esiste il virtuale, la clonazione, quando le macchine si sostituiscono all'uomo, quando le macchine sono l'uomo? In questo caso non serve la lettura realista a raccontare il mondo, ci vuole la lettura fantastica».

E la paura? «È un sentimento folgorante, una accelerazione verso il mistero. Una chiave verso la conoscenza, una porta verso la «saggezza»».

NICOLA BOTTIGLIERI

Per la prima volta in Italia e forse anche in Europa, nell'isola di Procida è stato fondato un centro internazionale studi e manifestazione sul fantastico. Il direttore è Romolo Runcini, organizzatore del convegno internazionale «Orizzonti del Fantastico», tenutosi a novembre nell'isola.

Romolo Runcini, autorità mondiale su questi temi, ha al suo attivo numerose pubblicazioni, tra cui «Illusione e paura nel mondo borghese da Dickens a Orwell» (Bari, 1968) e «Il Gothic Romance» (Napoli, 1984). Coordina, inoltre, un gruppo di ricerca che ha prodotto un libro «Derive del reale. L'immaginario sociale dal fantastico al virtuale» (Napoli,

L'INTERVISTA

Romolo Runcini: «La paura sentimento folgorante e chiave della conoscenza»

1999) una riflessione sulla vitalità delle manifestazioni del fantastico nella nostra società.

La cultura di sinistra ha sempre pensato che la letteratura fantastica fosse di destra, in quanto fuga dalla realtà. Il giudizio sui romanzi di Tolkien, «Il signore degli anelli» è esemplare. Vi sono molti modi per fuggire dal reale,

la droga, l'estasi, il convento, la magia...

«Anche l'utopia è una fuga dal reale, anche se in avanti. In ogni caso la cultura di sinistra americana e mi riferisco a Jameson, Eric Rabkin è di parere diverso. Oggi il problema non è quello di dare etichette, bensì di chiedersi perché tutte le manifestazioni del fantastico, sia nella letteratura nell'arte o nella vita quotidiana, nascono nei periodi di trasformazione sociale, nei periodi di paura».

Oggi sono le tecnologie che cambiano la società: i robot, le macchine intelligenti sempre più presenti nella vita quotidiana, la clonazione e la scoperta di una realtà virtuale, immateriale che crea inquietudine.

«L'esperienza del fantastico però è più profonda rispetto alla stupefazione o al meraviglioso. Il fantastico è l'irruzione sconvolgente dello straordinario, dell'eccezionale, della dismisura o del soprannaturale nella vita quotidiana. Il meraviglioso vive a fianco del reale, il fantastico invece crea una rottura folgorante con il reale, crea paura. In pratica un rovesciamento del quotidiano,

proprio come lo intendeva Sigmund Freud».

Nei giorni del convegno ha fatto un esempio illuminante: se un relatore elegante, usa tecnologie sofisticate, parla in modo straordinario, noi rimaniamo meravigliati dal suo comportamento, ma se all'improvviso lo stesso relatore sale sul tavolo e comincia a fare capriole o si denuda, ebbene questo crea paura che è la matrice positiva del fantastico.

«Infatti è lo stravolgimento improvviso del quotidiano il terreno di cultura del fantastico. Ma si rifletta su questo

punto: qual è la figura tipica dell'eroe del mondo fiabesco? È un contadino o un principe o un cavaliere che lotta contro ogni ostacolo, mostri, streghe, imbrogli per sposare o liberare la principessa. Questo tipo di uomo possiede l'esperienza o la capacità di vincere. Al contrario l'eroe della letteratura fantastica è un uomo comune che ha paura, che si paralizza».

«La paura illumina l'uomo, ci avvicina al mistero e quindi al sacro. Ci dà la percezione del corpo, dell'umanità dell'uomo. Vi sono due tipi di paura: la paura naturale, positiva che è la reazione

di fronte ad un pericolo: in questo caso l'eroe reagisce dominandolo, chiedendosi se di fronte al mostro deve scappare oppure no; la paura secondaria, invece, è cerebrale, intellettuale, fa riferimento al vissuto dell'uomo, quando si stravolge questo contesto vi è la paralisi, il terrore. Nella storia della letteratura europea la «paura secondaria» genera nella prima metà dell'Ottocento una letteratura fantastica che nasce dalla consapevolezza che le macchine stanno sconvolgendo la cultura contadina. Oggi, ad un diverso livello di sviluppo delle tecnologie, succede lo stesso. Lo scrittore di fantascienza

