

ORIZZONTI

Visioni e guerre dei mondi impossibili

IN MOSTRA a Torino le locandine dei film di fantascienza: dai primi muti, *Voyage autour d'une étoile* e *Metropolis*, a *Matrix*. Lo strettissimo legame con i libri che hanno anticipato e cambiato l'immaginario del ventesimo secolo

di Nicola Davide Angerame

S

ebbero nemiche, la cultura scientifica e quella umanistica s'incontrano nella fantascienza, un modo alternativo di «abitare l'universo», di averne immagini vivide capaci di andare oltre la freddezza delle equazioni matematiche e dei segnali radar. Sorta all'ombra della rivoluzione industriale la fantascienza è presto divenuta l'«immaginario portante del XX secolo» (James Ballard), nel quale sono confluite le antiche paure e i nuovi miti dell'inconscio collettivo della civiltà industriale e di quella post-industriale. Alimentando riflessioni su temi decisivi come il rapporto fra natura e tecnica, scienza ed etica, libertà e sistema, la *science fiction* ha contribuito a gettar luce sulla condizione umana indagando in stile anticonvenzionale la categoria del «possibile» come strumento interpretativo della realtà. Con paradossi e assurdità ci ha posti davanti al mistero dell'universo e indirettamente di fronte al senso generale dell'essere, dimostrando una singolare affinità con la filosofia.

Il cinema ne ha presto tradotto la visionarietà in film che sono diventati oggetti di culto, fonti di nuove mitologie, come dimostra *Cose dell'altro mondo*, la mostra del Museo del Cinema di Torino che ripercorre la storia del genere attraverso una selezione di 800 affiche pubblicitarie. Selezionata da Nicoletta Pacini nella ricca collezione del museo torinese, che vanta oltre 340.000 articoli, l'esposizione conta anche centinaia di gadget ispirati alla saga di *Guerre Stellari*, provenienti da una collezione privata unica in Italia.

Si parte dalle origini, con i primi film muti in stile Georges Méliès come *Voyage autour d'une étoile* del 1906 o *Metropolis*, capolavoro di Fritz Lang e compendio di un cinema, quello espressionista, in cui le inquietudini del moderno assumono i tratti seducenti della donna robot, il corpo anonimo di operai schiavizzati in fabbriche sotterranee e le città divengono sveltanti babele di strade iperveloci e desertificate, scolpite da una luce sinistra: i non-luoghi cari a Marc Augé. In questo futuro paradiso della tecnica, che è inferno per l'uomo, si scorge quello che tornerà ad essere il genere dopo la grande stagione «progressista» che il critico di fantascienza John Clute ha chiamato *Agenda Science Fiction*: un progetto che tra i Venti e i Cinquanta proietta in America un'immagine del progresso che pur attraversando i grandi interrogativi dell'epoca come la crisi economica o la guerra fredda, è sostanzialmente iniettata d'ottimismo. Ma con l'incedere dei Sessanta, l'*American way of life* s'inceppa anche nel futuro. Stanley Kubrick dirige, in meno di un decennio, tre film come *Il dottor Stranamore*, *2001: odissea nello spazio* e *Arancia meccanica*, che trasformano il genere da puro intrattenimento in cinema d'autore.

Da Orwell a Dick
La letteratura, intanto, ha già prodotto i suoi capolavori, come *1984* di George Orwell o *Il Mondo Nuovo* di Aldous Huxley, mentre il vate Philip K. Dick (padre di *Blade Runner* e *Minority Report*) incalza e presto diventa guida, insieme ad altri visionari come il Ballard di *Crash*, di una «new wave» destinata a montare negli anni della contestazione. La «nuova onda» spiazza la critica bussando alla porta della letteratura alta. Esiste una fantascienza che non è innocua divagazione dell'immaginazione, non si riduce a puro intrattenimento che sfrutta fobie collettive, ma è odissea mentale, psico-esplorazione di mondi possibili che in quanto tale rappresenta un elemento contro-culturale, un innamoramento per l'alternativa possibile e per la sua ricerca.

L'odissea kubrickiana, i cui effetti speciali sono frutto di studi ossessivi sulla scienza spaziale del momento, rende omaggio alle visioni psicotrope



Un disegno di Giger

smic music fatta di basso, chitarra, batteria e nuove «apparecchiature» come i sintetizzatori, per darci un'idea delle armonie celesti che accompagnerebbero, come già ipotizzava Aristotele, i movimenti delle sfere.

Il cyberpunk

Gli anni Ottanta conoscono una nuova rivoluzione, quella informatica, che pone la fantascienza di fronte al problema ontologico, alla domanda sulla ragione di questo specifico modo di essere del mondo, nella consapevolezza che avrebbe potuto non essere o essere in molti modi differenti. Si prepara la nascita della fantascienza cyberpunk. *Neuromancer*, nel 1984 è il libro con cui William Gibson inaugura il cyberspazio, una nuova realtà costruita dalle macchine di cui *Matrix* offrirà il definitivo affresco millenarista. Coniugando l'*Alice* di Carroll, la filosofia occidentale (dal mito della caverna) e quella orientale (al Velo di Maya), *Matrix* proporrà una nuova allegoria della «verità», riflesso di tempi in cui il nemico si muove all'interno del sistema e della mente dell'individuo in modi subliminali. Lo spiega bene Philip K. Dick:

«Viviamo in una società in cui mezzi di comunicazione, grandi corporation, gruppi religiosi e politici producono realtà artificiali e getto continuo».

I decenni scorrono tra flussi ingenti di *blockbuster*, dagli *action movie* come *Alien*, *Terminator* o *Robocop* alle parodie di Tim Burton (*Mars Attack*) e di Mel Brooks (*Balle Spaziali*). Il progresso accelera in modo esponenziale dissodando nuovi terreni di coltura per un immaginario fantascientifico molto prolifico dal punto di vista economico. In un mondo sempre più veloce e mobile, c'è fame di futuro, e le nuove tecnologie garantiscono visioni sempre più nitide, definite, disneyane. Ogni spettatore, proprio come fa il «replicante» di Scott-Dick, può oramai dire a se stesso «ho visto cose...». Per un paradosso della tecnologia, l'immaginazione viene saturata dalle immagini.

L'intervento irreversibile della tecnoscienza sulla natura e sull'uomo, chiama la fantascienza a sondare il nocciolo della propria essenza: la sua eterna domanda sull'uomo del futuro e sugli stadi evolutivi che lo attendono. Vista da molto lontano l'umanità non è suddivisa in popoli, razze e culture, ma è un'unica fluente realtà la cui coscienza illumina la silente eternità degli spazi siderali. La fantascienza lo sa e, ispirandosi alle religioni, trascende spazio e tempo per condurci oltre il punto di vista immanente e da lì mostrarci il quadro completo. Visto dai bordi del cosmo l'uomo appare come «coscienza dell'universo», idea che appassionò filosofi e che oggi alimenta anche la fantascienza in quanto cosmogonia, esercizio di Creazione. È il miracolo dell'essere, pensiero che accomuna per vie eterodosse la speculazione «senza immagini» della filosofia e quella «con troppe immagini» della fantascienza. Quel che per la filosofia è la possibilità più autentica dell'uomo, la comprensione dell'essere, per la fantascienza è scaturigine di fantasiose visioni con le quali ci restituisce una narrazione del senso della nostra presenza, il cui dato di fondo rimane la nostra singolarità rispetto alla macchina-universo.

Se è vero, però, che qualsiasi futuro si possa immaginare, esso resta una proiezione del tempo presente, la domanda cruciale diviene allora: abbiamo una fantascienza all'altezza delle nostre migliori aspirazioni? Uomini schiavizzati dalle macchine e specie in guerra per il dominio, morte e distruzione: sono ancora il sale della fantascienza. Come sotto Alessandro Magno o come nell'Iraq attuale. Se si escludono esempi illuminanti, come *Gattaca* o *Codice 46*, la fantascienza attuale sembra il frutto di un'immaginazione ancora «primitiva», lo sfogo d'istinti di conquista e di sopraffazione. Immaginare una vera alternativa in futuro, significherebbe allora pensare un uomo che evolva a essere teso a produrre culture di solidarietà universale. Un uomo dai bisogni attutiti, il protagonista dell'utopia suprema, capace di prendersi cura della vita in quanto tale e della totalità dell'essere, senza esclusioni. Un'ipotesi

Crash di Ballard-Cronenberg

l'esplorazione delle possibilità «erotiche» aperte dallo scontro violento tra il corpo e la macchina, un ritratto antropologico che risente delle sperimentazioni della Body Art.

SAGGI CONSIGLIATI

- Philip K. Dick, *Mutazioni*, Feltrinelli, 1997
- Ursula K. Le Guin, *Il linguaggio della notte*, Editori Riuniti, 1986
- Stanislaw Lem, *Micromondi*, Editori Riuniti, 1992
- Francesca Rispoli, *Universi che cadono a pezzi. La fantascienza di Philip K. Dick*, Bruno Mondadori, 2001
- Jean Baudrillard (a cura di), *Cyberfilosofie. Fantascienza, antropologia e nuove tecnologie*, Editore Mimesis, 1999
- Roberto Massari, *Frankenstein. Dal mito romantico alle origini della fantascienza*, Editore Massari, 1992

dell'era lisergica, che influisce sul genere attraverso nuovi scenari fantascientifici e inedite perquisizioni della nostra futura interiorità. L'alieno non arriva più da Marte, ma vive introiettato nel corpo pubblico e in quello privato. Il viaggio e la lotta, divengono metafora dei conflitti interiori, di classe o di razza che segnano il tempo presente. Ci si sposta sul piano esistenziale, mentre la guerra del Vietnam rende inopportuno narrare aggressioni extraterrestri di tipo colonialista (di cui il serial *Visitors* sarà monumento). In questo frangente, autori come Jean-Luc Godard, Andrej Tarkovskij o François Truffaut incontrano importanti scrittori di fantascienza, come il polacco Stanislaw Lem di *Solaris* o il Ray Bradbury di *Fahrenheit 451*. Il *Viaggio allucinate* di Isaac Asimov diventa repertorio di forme psichedeliche e un Michael Crichton agli esordi, e meno ottimista di adesso, dirige ne *Il mondo dei Robot* un Yul Brynner cibernetico di staturaria ferocia. La fantascienza, usando il cyborg come uno specchio, invita a riflettere sulle possibili modificazioni che la tecnologia potrebbe apportare alla natura umana. Sorge l'idea del post-human che trova nel

EX LIBRIS
Non è felice colui al quale la fortuna non può dare di più, bensì quello a cui non può togliere nulla
Francisco de Quevedo

TOCCO&RITOCO
BRUNO GRAVAGNUOLO
Pera Pensiero e Zoologia

Zoosofia di Pera. Nessuno se n'è accorto. Ma il vero cavallo di battaglia di Marcello Pera è la zoologia. Sta qui il vero mutamento di pensiero periano, il vero progresso epistemologico che ha condotto il Presidente del Senato dal popperismo al clericalismo. Dal liberalismo all'integralismo. Più precisamente: la zoologia come *trait d'union* tra il prima e il dopo della sua biografia intellettuale. Infatti, non afferma Pera che da un lato stanno «i capricci dei singoli spacciati per diritti», e dall'altro c'è la natura con le sue leggi? Ora, giacché per Pera è la natura a dettar legge, ne consegue che per lui il matrimonio è un fatto biologico. Uno *specimen* biologico dell'anima-le uomo, inchiodato alla fissità delle specie, alla maniera di Linneo. Talché anche l'omicidio rituale o la schiavitù dei più deboli, tipici delle comunità primitive e naturali, andavano preservati! In una con la gerarchia della forza, la sottomissione delle donne e le punizioni corporali. Tutte cose naturali, per alcuni millenni. Naturali come le religioni zoomorfe e totemiche dei primordi. Passi pure per la Chiesa, che quantomeno si appella a un *contenuto rivelato*. Alla coeternità dell'Uomo in Dio, e a una *Natura naturata* dogmatica. Ma per un laico (si fa per dire nella fattispecie) che senso ha il richiamo alla natura? Nessuno, se non appunto in un senso biologico e zoologico. Ma allora della natura occorrerebbe accettare tutto: cataclismi, epidemie, eliminazioni dei meni adatto alla sopravvivenza, *et similia*. Senonché, come diceva Hobbes, *ex eundem et statu naturae*, «occorre uscire dallo stato di natura». Per accedere, e qui citiamo Hegel, alla *seconda natura* che è lo *spirito*. Alla natura che si spiritualizza e si fa storia, in accordo con il progresso delle genti. E quel progresso implica che la famiglia divenga un genere molteplice. Non più lo stampo ossessivo ricavato dai primordi naturali, e sigillato dalle leggi di una Chiesa che pretenda di avere *essa sola* la custodia della Legge di Natura. Ecco spiegato perché il filosofo Marcellino - l'altro filosofo di casa è Marcello Dell'Utri - alla fine risulta sbalottato tra Scilla e Cariddi. Tra dogma e zoologia. E se rifiuta il dogma, come lui stesso si perita di dire (ma non è vero) allora non gli rimane che l'altro corno del dilemma. Ossia la zoologia. Pensiero animalista? No, pensiero animale.
Minzione speciale. «Sinistra, riscopri il piacere anale!». Alla sfida di Aldo Nove su *Libera-zione* si vorrebbe replicare così: abbiamo già dato e inverso contro voglia. Troppo goliardico? E allora rilanciamo la sfida, con provocazione ancor più radicale: e il piacere orale? La suzione? E la minzione...?

fantascientifica come tante, una possibilità che il pensiero deve comunque indagare se vuole evitare che la storica sentenza hegeliana, «il reale è razionale», significhi soltanto calcolo machiavellico invece che la possibilità di progettare un mondo accogliente per tutti. La tecnologia, in questo senso, potrebbe essere una promessa di felicità, che molta fantascienza non ha ancora saputo indagare. Forse perché la morte, oggi, vende più della vita o forse perché rappresenta meglio la nostra era. La fantascienza è possibile perché il reale non è (o non è sempre) razionale e perché il senso generale del mondo si nega a noi. Anche se l'immaginazione non andrà mai al potere, e dovrà limitarsi al ruolo di contestatrice dell'esistente, la ragione non potrà soprimere le aspirazioni, come la passione per la dimensione del possibile. Quando nel primo Novecento Einstein e Heisenberg capitarono la dissoluzione dell'ultimo dei ritratti monolitici dell'universo, la fantascienza fu libera di giocare con la scienza per darci un nuovo piacere. Quello d'immaginare mondi alternativi, utili a farci comprendere che il futuro non è una via segnata in partenza ma una somma di scelte, casualità e provvidenze nelle quali siamo tutti coinvolti.