



Albert Robida, «Il ventesimo secolo», 1882



La copertina L'album di figurine Panini dedicato alla serie tv «ufo» (1974)

zione della paura non è poi così recente, se già cent'anni fa - 1908 - uno scrittore italiano, Luigi Motta, immaginava Cina e India alleate per invadere l'Occidente: è la trama del romanzo *La principessa delle rose*.

**IL FANTASTICO POSSIBILE**

Con l'arte di Frank R. Paul, sulle riviste anni '30, il meraviglioso «fantastico» diventa «possibile»: le sue città volanti si ispirano al costruttivismo russo e al Bauhaus, introducendo nelle immagini solidità e funzionalità. È l'ultima vera svolta. «Anche Kubrick, Spielberg, *Star Wars* - dice Valla - non hanno aggiunto grandi novità al bagaglio visivo della fantascienza. E oggi raramente immaginiamo il futuro». Forse perché il futuro ha già invaso il presente.

Dal robot all'alieno all'eco-catastrofe, tutte le figure della fantascienza classica hanno smesso di essere distanti e meravigliose e sono patrimonio diffuso di spot, videogiochi, film e serie tv. Ma poche icone oggi hanno il messaggio di speranza di un *Wall-E*. Nelle nuove «figurine» dei media spesso la paura ha sostituito la dimensione del sogno. Manca il senso di un orizzonte comune dell'umanità, ben presente invece nelle carte d'annata in mostra. Forse ha ragione Stephen King: abbiamo bisogno di imparare da capo a immaginare il futuro. ♦

**Intervista a K. M. O'Donnell**  
**La fantascienza? Un tempo serviva a educare, ora è finita**

**L'autore** di «Adamo ed Eva dell'Inferno» racconta come nacque quel romanzo del '72 e cosa resta del genere oggi

**ENZO VERRENGIA**

**A**damo ed Eva dell'Inferno, di K. M. O'Donnell (Arcana, pag. 176, euro 15.00) è un romanzo di fantascienza del 1972. All'epoca, anche questo genere di evasione risentiva della temperie culturale scatenata dagli anni '70. In Italia, il libro apparve sul numero 193, datato 1° gennaio 1974, della prestigiosa collana «Galassia». Il titolo era *Il grande incubo*. A tradurlo, Vittorio Curtoni, fra i massimi esperti di fantascienza, autore egli stesso. Dietro lo pseudonimo di K. M. O'Donnell si nasconde Barry Malzberg, una delle firme più controverse nel campo, che affronta le tematiche del sesso e delle droghe allucinogene nella pratica e nell'immaginario occidentale, a partire dalla voga hippy.

**O'Donnell, qual è la genesi di «Adamo ed Eva dell'Inferno» e quali i suoi interessi letterari alla fine degli anni '60, il**

**periodo in cui uscì il romanzo?**

Era un tentativo di mescolare il genere fantascientifico con il surrealismo della *nouvelle vague* cinematografica francese, in particolare *L'anno scorso* a Marienbad. I personaggi vagano in una nebbia, una tenebra definita non dalla psicosi ma dalla tecnologia.

**Fino a che punto il cyberpunk deriva dalla rivoluzione degli anni '60 nella fantascienza?**

Il cyberpunk è un'estensione diretta dei grandi temi fantascientifici degli anni '40 e '50. Non solo le sue radici ma anche la sua pratica si ritrovano ben prima di William Gibson. **Ci parli di quello che fa oggi, dei suoi progetti, ora che siamo nel XXI secolo.** Credo che la fantascienza sia sostanzialmente finita come mezzo narrativo. All'inizio era un genere che serviva da ponte fra la nuova tecnologia e l'inadeguatezza umana. Era un modo di familiarizzare, di educare. Un compito che ha svolto bene e che ora non è più necessario. ♦

**Se il filo rosso di «Star Trek» è appeso ad un fumetto**

**Che succede se il regista di *Lost* decide di prendere uno degli attori di *Heroes* per fare un seguito post-moderno di *Star Trek*? È quello che vorrebbero sapere svariati milioni di fan sparsi sul globo terracqueo da quando hanno scoperto che J.J. Abrams sta lavorando ad un kolossal fondato sulla serie classica dell'astronave Enterprise, con tanto di Capitano Kirk, signor Spock, Uhura e compagnia cantante (tra le stelle).**

A modo suo, è un progetto sofisticatissimo appeso ad un filo che lega fantascienza, telefilm, cinema, fumetti: a cavallo tra i decenni, ma soprattutto a cavallo tra diversi tipi di immaginario. Un gioco che riprende certe sovrapposizioni narrative che rappresentano il fascino principale di *Lost*, con piani spazio-temporali che si sovrappongono e magari pure si inseguono, personaggi che s'in-

**Post-moderni**

**Da «Heroes» alla saga di Spock: l'ultimo progetto di JJ Abrams**

trecciano ai propri ruoli: nella parte di Spock c'è Zachary Quinto, già cattivissimo molto affascinoso di *Heroes*, che però - è questa la sorpresa - si divide la parte con il grande Leonard Nimoy, che era ovviamente Spock nella serie classica. Di più non si sa, visto che la sceneggiatura del film - la cui uscita è annunciata per maggio 2009 - è stata «secretata» da Abrams e compagni.

Il vero punto, per così dire, è un altro: già di per sé la serie classica di *Star Trek* veniva da una cultura - quella degli anni sessanta - molto «fumettosa», quasi nell'accezione «pop art» del termine. Ma se prendete il telefilm *Heroes*, più ancora di *Lost*, è costruito esattamente come una saga a strisce, con le stesse dinamiche visuali e narrative. Il che, in fondo, non è poi che un espediente per farci toccare per mano la complessità. Idea ambiziosa, non c'è dubbio: sono in molti a pensare che la fantascienza ed i telefilm americani sono una delle frontiere più evolute della narrazione del presente.

**ROBERTO BRUNELLI**

**IL LINK**

**IL MUSEO ON LINE**  
[www.comune.modena.it/museofigurina](http://www.comune.modena.it/museofigurina)