Università
Ca'Foscari
Venezia

Corso di Laurea
in Filologia e Letteratura Italiana

Tesi di Laurea

I temi della fantascienza
Tempo, distopia e umanoidi nella *science fiction* del Novecento

Relatore
Prof. Alberto Zava

Correlatori
Prof. Alessandro Scarsella
Prof. Beniamino Mirisola

Laureando
Alessandro Giorgetta

Matricola
989389

Anno Accademico
2018/2019

INDICE

INTRODUZIONE 5

CAPITOLO PRIMO

CHE COS'È LA FANTASCIENZA? 8

CAPITOLO SECONDO

LA FANTASCIENZA E IL TEMPO 12

II.1. Le ambientazioni temporali 13

II.2. Il tempo come percezione 16

II.3. I viaggi nel tempo 21

II.3.1. I protagonisti del viaggio nel tempo 23

II.3.2. Logica e implicazioni dei viaggi nel tempo 25

II.3.3. Rapporto con fabula e intreccio 27

II.4. Universi paralleli 33

II.4.1. Conseguenze narratologiche degli universi paralleli 37

CAPITOLO TERZO

UTOPIA E DISTOPIA 38

III.1. Utopia come antecedente letterario della *science fiction* 43

III.2. Caratteristiche narratologiche del genere utopico 46

III.2.1. Caratteristiche delle società utopiche 48
III.2.2. Struttura narrativa delle distopie e anti-utopie novecentesche 58
III.3. Conclusioni: critica all'utopia e critica sociale 62

CAPITOLO QUARTO
UMANI E UMANOIDI 65
IV.1. Alieni, robot e straniamento cognitivo 66
IV.2. Alieni 69
IV.3. Robot 71
IV.3.1 Robot e schiavitù 74
IV.4. Disumanizzazione 77
IV.4.1. Disumanizzazione degli oppressi 79
IV.4.2. Disumanizzazione degli umani e umanizzazione dei robot 84

CONCLUSIONI 91

BIBLIOGRAFIA 93

INTRODUZIONE

Oggetto di questa tesi è la fantascienza, le sue tecniche narrative e alcuni temi trattati.

Il genere fantascientifico ha la 'fama' di appartenere a «Quel gemello represso e non canonico della Letteratura che […] si definisce Paraletteratura».[1] In effetti Darko Suvin, uno dei critici che più ha affrontato il genere della *science fiction*, afferma che «il novanta o anche il novantacinque per cento della letteratura fantascientifica è materiale puramente deperibile».[2] È quindi soprattutto sul restante «cinque-dieci per cento di fantascienza che *è* significativo dal punto di vista estetico»[3] che si basa la mia ricerca, senza comunque tralasciare opere popolari come film o serie tv, utili comunque ad esemplificare i temi trattati anche dalla fantascienza 'letteraria'.

Le riflessioni sull'effettiva appartenenza del genere alla letteratura 'alta' fanno comprendere il fatto che esso sia rimasto un argomento abbastanza marginale in campo accademico, dimostrato dalla non ampia bibliografia in merito. Da ciò deriva parte della mia motivazione nella scelta di questo argomento, unita a un interesse personale scaturito principalmente dalla lettura di Philip K. Dick. Proprio lo scrittore statunitense è una delle

[1] DARKO SUVIN, *Le metamorfosi della fantascienza*. *Poetica e storia di un genere letterario*, trad. it. di Lia Guerra, Bologna, Il Mulino, 1985 (New Haven 1979), p. 3.
[2] *Ibidem*.
[3] Ivi, p. 4.

fonti che ho più utilizzato nello sviluppo della tesi, in quanto è generalmente riconosciuto dalla critica come uno dei massimi esponenti della fantascienza significativa e letteraria, in quanto dotato di un'originalità tale da non farlo scendere nella paraletteratura e di elevate capacità di utilizzo delle possibilità narrative del genere. Stanislav Lem, sottolineando le caratteristiche di Dick appena citate, lo definisce infatti "un visionario tra i ciarlatani" («*a visionary among charlatans*).[4]

Prima di incominciare il presente lavoro, non mi ero mai interessato specificamente al genere fantascientifico, e, perciò, avevo in mente una visione stereotipata di esso. Avevo l'impressione, credo comune a chi non si sia mai avvicinato allo studio narratologico e storico della *science fiction*, della fantascienza come di un genere quasi solamente d'evasione, d'intrattenimento. Perciò, uno degli obiettivi che mi sono posto è di dimostrare che, oltrepassando la superficie di fantascienza poco significativa, si trova un genere che è in grado di affrontare un gran numero di temi, proponendo spesso prospettive diverse da quelle solitamente utilizzate nella letteratura.

Il metodo principale che ho utilizzato è quello della critica tematica. Chiaramente altri metodi si sarebbero potuti prestare; ad esempio, una suddivisione cronologica del genere o un'analisi incentrata sugli aspetti tecnici narratologici. Ho scelto questo metodo perché l'ho ritenuto, da una parte, versatile dal punto di vista contenutistico, e, dall'altra, efficace nell'affrontare un argomento vastissimo. I temi trattati sono infatti, a mio parere, campioni sufficientemente esemplificativi del modo in cui funziona il genere fantascientifico, da poter estendere alcuni ragionamenti compiuti nei singoli capitoli all'intero genere. Ciò che vorrei emergesse dalla trattazione che presento è una visione

[4] STANISLAV LEM, *Philip K. Dick: A Visionary Among the Charlatans*, trad. ingl. di Robert Abernathy, in «Science Fiction Studies», V, 2, 1975, https://www.depauw.edu/sfs/backissues/5/lem5art.htm, consultato il 5/10/19.

quanto più generale degli elementi narrativi e delle tecniche utilizzate dagli autori di *science fiction* che, pur senza pretese di esaustività, possa mostrare in che cosa consista l'unicità del genere fantascientifico.

Per questi motivi, ho scelto tre temi, tra i più iconici del genere, che a mio parere sono esemplificativi delle tre macro-aree narratologiche: tempo, spazio e personaggi e le ho analizzate dal punto di vista narratologico, cercando comunque di integrare una certa prospettiva storica, necessaria per contestualizzare i temi trattati.

La presente tesi di laurea inizia con un capitolo introduttivo, in cui vengono presentati alcuni concetti basilari riguardanti il genere fantascientifico (in particolare straniamento cognitivo e "novum"), utili come base per le riflessioni narratologiche sviluppate nel corso degli altri capitoli. Il secondo capitolo tratta la prima macro-area: quella del tempo. Considerandola, ho cercato di analizzare come la fantascienza affronti il tempo come ambientazione, come linea su cui si può viaggiare e come categoria narratologica che da costante narrativa diventa variabile. Il terzo capitolo tratta i temi dell'utopia, che si potrebbe inserire nella seconda macro-area, quella del luogo. L'utopia è analizzata come un genere letterario che ha stimolato la nascita della fantascienza, ma che al contempo è evoluto in una condizione a metà tra un genere separato e una sorta di sottogenere della *science fiction*. Il quarto e ultimo capitolo, infine, considera la terza macro-area, ovvero quella riguardante i personaggi, e nello specifico gli esseri umanoidi (generalmente alieni e robot) e il loro rapporto con gli umani.

CAPITOLO PRIMO

CHE COS'È LA FANTASCIENZA?

Il termine *science fiction* nasce solo nella seconda metà degli anni '20 del Novecento. *Science fiction* deriva dal termine *scientifiction,* a sua volta contrazione di *scientific fiction.* Il termine *scientifiction* è datato 1926 e la sua nascita è dovuta a Hugo Gernsback,[1] che lo utilizza per descrivere il tipo di narrazioni che intende includere nella sua neofondata rivista «Amazing Stories»: Gernsback definisce come *scientifiction* «storie romantiche e affascinanti, intrecciate con fatti scientifici e visioni profetiche».[2] Tale definizione, per quanto generica, introduce due caratteristiche peculiari della narrativa fantascientifica: la presenza della scienza e lo sguardo al futuro. Trentacinque anni dopo, Kingsley Amis definisce la fantascienza come un tipo di narrativa caratterizzata da «some innovation in science or technology, or pseudo-science or pseudo-technology».[3]

Darko Suvin ne dà una definizione più approfondita: «un genere letterario le cui condizioni necessarie e sufficienti sono la presenza e l'interazione di straniamento e

---

[1] Hugo Gernsback (1884-1967) è stato un imprenditore, inventore, scrittore e fondatore di diverse riviste di racconti.

[2] JAMES GLEICK, *Viaggi nel tempo*, trad. it. di Laura Servidei, Torino, Codice edizioni, 2018 (New York 2016), p. 49.

[3] MARK R. HILLEGAS, *The literary background to science fiction*, in *Science Fiction. A critical guide*, a cura di Patrick Parrinder, New York, Longman, 1979, p. 2.

cognizione, e il cui principale procedimento formale è una cornice immaginaria alternativa all'ambiente empirico dell'autore».[4]

Il termine "straniamento", che Suvin riprende dai formalisti russi (in particolare Sklovskij), era stato utilizzato e descritto da Brecht, che definisce straniante una rappresentazione che fa «riconoscere l'oggetto, ma al tempo stesso lo fa apparire come estraneo».[5] Per cognizione, invece, si intende «una riflessione *della* realtà, ma anche *sulla* realtà».[6] Il lettore di fantascienza è spinto, infatti, a comprendere i problemi presentati nelle diverse trame e operare un'analogia con i problemi dell'universo reale in cui vive.

L'altro termine che lo studioso utilizza per descrivere il genere è "novum". Il "novum" è l'elemento di novità che, affinché una narrazione sia definibile come fantascienza, deve essere preponderante nella storia e influenzare fortemente lo sviluppo della narrazione stessa. Inserire elementi di novità in una trama, però, non è naturalmente una prerogativa del solo genere fantascientifico. Anche i generi letterari generalmente definibili come fantastici (racconti mitologici, fiabe, fantasy) presentano forti elementi di novità rispetto alla realtà. C'è però una fondamentale differenza tra tali generi letterari e la fantascienza. Mito, fiabe e fantasy sono ambientati in contesti atemporali e separati nettamente dal mondo reale. In ambientazioni con tali caratteristiche l'autore può inserire fondamentalmente ciò che vuole. Concetti come verosimiglianza e plausibilità fanno per definizione riferimento al mondo reale; avrebbe, dunque, poco senso considerare fiabe, miti e fantasy in termini di verosimiglianza, in quanto è nelle caratteristiche stesse dei tre generi letterari citati la separazione netta dalle leggi del mondo reale. Chiunque legga questo tipo di racconti non si sorprende nel momento in cui si imbatte nell'uso della magia

[4] D. SUVIN, *Le metamorfosi della fantascienza*, cit., p. 23.
[5] Ivi, p. 22.
[6] Ivi, p. 26.

o nella presenza di folletti e draghi; è lo stesso universo fantastico in cui si ambientano tali storie a giustificare tali elementi di novità rispetto alla realtà che il lettore conosce. La fantascienza, invece, è in genere ambientata in contesti verosimili. Ciò comporta che, per mantenere l'apparente verosimiglianza, anche gli elementi di novità introdotti nella narrazione debbano risultare plausibili. Il "novum" introdotto è perciò spesso giustificato tramite criteri 'scientifici'. La centralità dell'utilizzo di criteri scientifici è sottolineata da Isaac Asimov, che ritiene la fantascienza «a literature of ideas […] the *only* literature of relevant ideas, since it is the *only* literature that, at its best, is firmly based on scientific thought».[7]

Il "novum" fantascientifico può essere di tipo tecnologico (astronavi, robot, intelligenze artificiali) o di tipo sociale (legato all'organizzazione sociopolitica o ai rapporti tra persone in generale). Il primo tipo è preponderante nella fantascienza cosiddetta *hard*, legata alle scienze in senso stretto (fisica, chimica, biologia); il secondo nella fantascienza *soft*, in cui il concetto di novità scientifiche si applica anche alle scienze sociali (psicologia, sociologia, antropologia).

Considerando la tripartizione introdotta da Frye in *Anatomia della critica*,[8] si può affermare che la fantascienza si muove nella zona del *romance*, distaccandosi dall'estremità del mito tramite la logica cognitiva 'scientifica' e coerente che la caratterizza e al contempo allontanandosi dal realismo tramite gli elementi di novità introdotti.

Ritornando alla precedente citazione di Asimov, emerge anche l'importanza delle idee. Generalmente al centro di un testo fantascientifico non sta un personaggio, che, anzi, è spesso poco caratterizzato e tipizzato, ma sta un'idea. In tal senso si esprime anche

---

[7] THOMAS L. WYMER, *Perception and Value* in *Many futures, many worlds. Theme and form in science fiction*, a cura di Thomas D. Clareson, The Kent State University Press, 1977, p. 2.
[8] VALERIA CAVALLORO, *Leggere storie. Introduzione all'analisi del testo narrativo*, Roma, Carocci, 2014, pp. 27-28.

Kingsley Amis, che ritiene l'idea il vero 'eroe' delle storie di fantascienza. In una storia di *science fiction* «we are not led to identify with the characters […]; instead we are invited to reflect critically on our social, ecological and metaphysical situation».[9]

La fantascienza propone modelli possibili di realtà, mondi paralleli che riflettono il mondo reale e fanno riflettere su di esso. In questo senso il genere fantascientifico propone un'analogia tra l'universo reale e quello della narrazione, tramite un'oscillazione che corrisponde allo straniamento.

La fantascienza crea mondi abbastanza distanti da quello reale perché siano considerati 'altro', ma al contempo abbastanza vicini da rendere relativamente facile applicare le riflessioni compiute alla realtà. Primo Levi, il quale ha esplorato il genere fantascientifico per trattare i temi drammatici legati ai lager,[10] scrive, citato da Francesco Cassata:

> I pittori sanno bene che in quadro messo a testa in giù si mettono in evidenza virtù e difetti che prima non si erano osservati.[11]

La frase di Levi è interessante per comprendere il procedimento di straniamento cognitivo e il modo in cui la fantascienza significativa lo utilizza. Mostrando il mondo da una diversa prospettiva straniante, come un quadro al contrario, appunto, si mettono in luce problemi relativi al mondo reale. Ciò sarà massimamente evidente nel capitolo III, che tratta di utopia e distopia e quindi della società in generale.

---

[9] SCOTT SANDERS, *The disappearance of character*, in *Science Fiction. A critical guide*, cit., p. 133.
[10] Il tema sarà esplorato nel capitolo IV.
[11] FRANCESCO CASSATA, *Fantascienza?*, Torino, Einaudi, 2016, p. 57.

CAPITOLO SECONDO

LA FANTASCIENZA E IL TEMPO

Il tempo è uno dei temi più percorsi dal genere fantascientifico. Per indagare le modalità con le quali viene utilizzato, è utile iniziare a trattarlo come categoria narratologica. In questo senso il tempo è considerato con diverse accezioni. Innanzitutto, è condizione necessaria di qualunque romanzo, in quanto, come scrivono Bourneuf e Ouellet, il romanzo «è discorso, cioè […] implica successione e movimento».[1] Gli stessi autori riportano anche che, all'inizio del ventesimo secolo, il tempo smette di essere considerato solo come una condizione necessaria per l'esistenza del romanzo e delle azioni che in esso si compiono; esso diventa «il soggetto stesso del romanzo. […] l'eroe della storia».[2] La fantascienza, la cui nascita corrisponde cronologicamente allo sviluppo della nuova concezione del tempo, si fa interprete di essa. Il tempo è oggetto di narrazione in diverse opere di *science fiction*, a partire da uno dei primi romanzi che alcuni anni dopo verranno inseriti nel neonato genere letterario: *La macchina del tempo* di Wells, del 1895.

---

[1] ROLAND BOURNEUF, RÉAL OUELLET, *L'universo del romanzo*, trad. it. di Ornella Galdenzi, Torino, Einaudi, 1981 (Paris 1972), p. 122.
[2] *Ibidem*.

La fantascienza affronta il tempo considerandolo con le diverse accezioni di "luogo cronologico" in cui ambientare una storia, di entità percepita in modo diverso da ognuno e di dimensione nella quale si può viaggiare.

II.1 Le ambientazioni temporali

Il tempo può essere diviso in due macrocategorie: i tempi interni, che riguardano la storia raccontata (epoca, durata, rapporti tra fabula e intreccio) e i tempi esterni, non legati alla storia in sé, ma alla realtà (epoche storiche di scrittore e lettore, durata di scrittura e lettura). Nella fantascienza risultano particolarmente importanti le relazioni tra i tempi interni ed esterni, in particolare tra l'epoca della storia e il tempo in cui si trovava l'autore durante la scrittura. Il rapporto tra tempo reale dell'autore e tempo dell'avventura è di forte dipendenza. Infatti, è vero in ogni genere letterario che «l'autore rende più il tempo della sua epoca che quello dell'avventura».[3] Nella fantascienza tale rapporto di dipendenza si nota analizzando i vari futuri che sono previsti in epoche diverse, in cui gli sviluppi sociali e tecnologici sono spesso analoghi a quelli in corso nell'epoca di scrittura. Il futuro, infatti, risulta sempre un tempo in cui si proiettano idee, tendenze, speranze e paure proprie del «tempo della scrittura».[4] Una conseguenza dello stretto rapporto tra tempo del racconto e tempo della scrittura è l'analogia: il tempo dell'avventura diventa analogia del tempo della scrittura. Nella *science fiction* tale rapporto di analogia è uno dei più utilizzati mezzi di creazione di straniamento. Racconti e romanzi di fantascienza ambientati in un tempo diverso da quello dell'autore e dei suoi contemporanei che, però, mantengono al contempo

[3] R. BOURNEUF, *L'universo del romanzo*, cit., p. 136.
[4] Ivi, p. 135.

trame e protagonisti verosimili per chi legge, portano a quella tensione tra consueto e inconsueto, conosciuto e sconosciuto, che funge da base per una narrazione straniante.

Se l'ambientazione cronologica appartiene alla linea temporale reale, il suo logico posizionamento è nel futuro. Il futuro, infatti, è per definizione il tempo dello sconosciuto e le novità inserite, fintantoché siano comprensibili logicamente e non violino leggi fisiche in modo palese, non possono contraddire la realtà che ancora deve accadere, mantenendo intatta la verosimiglianza del racconto. Nel futuro l'effetto straniante è forte se la storia è ambientata in un luogo esistente nel presente e conosciuto dal lettore, in cui però ci sono elementi di novità portati dall'evoluzione nel tempo, che hanno alterato la percezione che si ha di quel luogo, rendendolo da conosciuto a sconosciuto. È questo il caso ad esempio della Los Angeles di *Blade Runner*.[5]

Invece, un romanzo ambientato nel passato o nel presente, che voglia essere verosimile, solitamente rientra nella categoria del realismo, diventando un romanzo storico o naturalistico; ciò, chiaramente, elimina la possibilità di inserimento di un "novum". Con l'introduzione dei viaggi nel tempo, dei quali si parlerà più avanti, il concetto di linea temporale viene messo in discussione. La macchina del tempo, infatti, permette di spostarsi anche verso il passato; da ciò deriva che una trama di fantascienza, cominciando regolarmente nel futuro, può spostarsi all'indietro. In questo caso particolare, l'ambientazione fantascientifica nel passato rimane quindi verosimile.

Un'altra possibilità di ambientare una storia di fantascienza in epoche apparentemente passate o contemporanee rispetto al tempo dello scrittore è l'utilizzo di realtà alternative. In questo caso, lo spostamento cronologico non avviene lungo la linea temporale empiricamente conosciuta, ma dalla linea del tempo reale a una alternativa.

[5] *Blade Runner*, regia di Ridley Scott, USA / Hong Kong, Warner Bros., 1982. Il film è tratto dal romanzo di Philip K. Dick *Do androids dream of electric sheep?* (1968).

Siamo, quindi, nel dominio dell'ucronia. A differenza della fantascienza futuristica, la cui dimensione cronologica appartiene alla linea temporale reale, la fantascienza ucronica è per definizione ambientata in una dimensione spazio-temporale parallela a quella reale nella quale si indaga su cosa sarebbe stato o sarebbe se, invece della storia come la conosciamo, ci fosse stata un'altra storia.

Esempi di fantascienza ucronica ambientata nel passato sono i filoni di trame in cui prodotti moderni sono creati con tecnologie passate. Tra i sottogeneri di questo tipo, troviamo come esponente principale lo *steampunk*,[6] ambientato in epoca vittoriana, con l'utilizzo di vapore (*steam*) come fonte di energia primaria. Il rappresentante forse più popolare di questo particolare genere è *La macchina della realtà*[7] di William Gibson. In questo romanzo del 1990 si racconta della creazione di un prototipo di computer totalmente meccanico in epoca vittoriana. Anche lo *steampunk* mostra il rapporto di dipendenza che risulta tra epoca dell'autore e tempo interno alla storia. Le tecnologie che vengono ricreate nei passati alternativi sono solitamente utilizzate e spesso in corso di forte espansione nell'epoca in cui lo scrittore opera. Viene attuato in tal senso un procedimento estrapolativo che ha come punto di partenza il tempo dell'autore e come punto di arrivo il tempo dell'avventura.

Un altro tipo di ucronia riguarda fatti storici e tra questi spiccano sicuramente il nazismo e la Seconda guerra mondiale. Un esempio è *La svastica sul sole* (*The man in the*

---

[6] «Corrente letteraria della fantascienza [che] immagina come sarebbe stato diverso il passato se il futuro fosse arrivato prima. […] Ricade a buon diritto nelle storie degli universi paralleli e delle storie alternative, anche se principalmente […] si differenzia dagli altri generi in quanto viene ambientato nella Londra vittoriana. In questo territorio dell'immaginazione vengono descritte anacronistiche tecnologie, armi e strumentazioni azionate a vapore, computer analogici e enormi apparati magnetici in grado di manipolare le orbite lunari. Di fatto si tratta di storie collocate temporalmente in un'Inghilterra nella quale il posto occupato dall'energia elettrica appartiene al vapore» (LUIGI PACHI, *Steampunk*, https://www.fantascienza.com/601/steampunk, consultato il 10/09/19).

[7] WILLIAM GIBSON, BRUCE STERLING, *La macchina della realtà*, trad. it. di Delio Zinoni, Milano, Mondadori, 1992 (London 1990).

high castle)[8] di Philip K. Dick,[9] romanzo del 1962 ambientato nello stesso anno di pubblicazione e nello stesso paese (gli Stati Uniti), ma in un universo in cui le potenze dell'Asse avevano vinto la guerra e gran parte del territorio statunitense è sotto il controllo nazista.

Racconti e romanzi di fantascienza ucronica creano un forte senso di straniamento, in quanto il mondo in cui sono ambientati non è solo concepibile cognitivamente o simile alla realtà; è proprio il mondo reale, in cui viviamo o che conosciamo dalle pagine dei libri di storia, ma con modifiche tali da renderlo straniante.

II.2 Il tempo come percezione

Riguardo al concetto di tempo, S. Agostino nelle *Confessioni* si esprime come segue:

> Che cos'è dunque il tempo? Se nessuno me lo chiede, lo so; se voglio spiegarlo a chi me lo chiede, non lo so più.[10]

Per l'enciclopedia Treccani, invece, riassume e generalizza i significati che il concetto di "tempo" possiede, mostrando la sua complessità e non univocità di senso:

---

[8] PHILIP K. DICK, *La svastica sul sole*, trad. it. di Maurizio Nati, Roma, Fanucci, 2017 (New York 1962).

[9] Philip K. Dick (1928-1968) «Ha scritto fantascienza per tutta la vita, ed è stato fra i primi, forse il primo, a metterne a frutto le potenzialità politiche e filosofiche. […] Ci sono i robot e gli omini verdi, ma ci sono anche, poste in modo esplicito, domande su che cosa significa essere cosciente e che cos'è la realtà». I suoi numerosissimi romanzi e racconti sono pervasi «da una paranoia strisciante». I protagonisti sono spesso preda di incertezze esistenziali e spesso trovano risposte nella scoperta di un qualche complotto di cui sono vittime. Ciò rispecchia la vita dello stesso Dick, affetto da patologie psichiatriche dovute in parte all'uso di droghe e in certi momenti egli stesso sostenitore di teorie del complotto: «negli anni si è temuto braccato dall'Fbi, poi manipolato dai sovietici, poi intrappolato in un mondo parallelo in cui l'impero romano non è mai cessato e solo una setta di sovversivi cristiani ha in mano la chiave della salvezza» (VINCENZO LATRONICO, *Carrère è vivo, Philip K. Dick è morto*,in «IL Magazine - Il Sole 24 Ore», 26/05/2016, https://24ilmagazine.ilsole24ore.com/2016/05/carrere-philip-k-dick/, consultato il 3/07/19).

[10] J. GLEICK, *Viaggi nel tempo*, cit., p. 7.

> L'intuizione e la rappresentazione della modalità secondo la quale i singoli eventi si susseguono e sono in rapporto l'uno con l'altro (per cui essi avvengono prima, dopo, o durante altri eventi), vista volta a volta come fattore che trascina ineluttabilmente l'evoluzione delle cose (lo scorrere del t.) o come scansione ciclica e periodica dell'eternità, a seconda che vengano enfatizzate l'irreversibilità e caducità delle vicende umane, o l'eterna ricorrenza degli eventi astronomici; tale intuizione fondamentale è peraltro condizionata da fattori ambientali (i cicli biologici, il succedersi del giorno e della notte, il ciclo delle stagioni, ecc.) e psicologici (i varî stati della coscienza e della percezione, la memoria) e diversificata storicamente da cultura a cultura.[11]

Una definizione come quella riportata è interessante per il fatto che non descrive il tempo come un dato oggettivo, ma come un'intuizione. Anche Agostino ne ha un'intuizione e una percezione, ma non riesce a concretizzarle in una spiegazione razionale.

Definire il tempo come intuizione implica ritenerlo relativo e non assoluto. Anche espressioni colloquiali come "il tempo vola", o "sembra che non passi", non fanno riferimento a ore, minuti o secondi, ma alla percezione della realtà. Inoltre, come sintetizza anche la Treccani, ad esempio, l'intuizione del tempo è condizionata da fattori ambientali, psicologici e culturali.

La fantascienza gioca spesso sulle relazioni tra reale e percepito, vero e falso. Riguardo alla categoria del tempo, ciò si manifesta in un'enfasi sul diverso scorrimento del tempo, legato a effettivi scorrimenti diversi dipendenti da fattori scientifici, come accade ad esempio in *Interstellar*,[12] o a percezioni alterate dello stesso. Questo è evidente nelle opere di Philip K. Dick. Lo scrittore, infatti, tende a inserire spesso dei personaggi che si

---

[11] *Tempo*, in *Enciclopedia Treccani Online*, http://www.treccani.it/enciclopedia/tempo, consultato l'8/5/19.
[12] *Interstellar*, regia di Christopher Nolan, USA / UK, Warner Bros, 2014.

possono definire “liminari”, in quanto stanno ai confini della loro realtà e aprono le porte a una realtà diversa. In molti casi essi riescono a percepire il tempo in modo diverso da quello comune nel mondo in cui si trovano, ciò comporta una complicazione nel definire quale tempo sia ‘vero’.

Trovo utile a questo punto presentare due esempi: Manfred Steiner di *Noi marziani*[13] e Tagomi di *La svastica sul sole.* Il primo è un bambino autistico, che sembra vedere il futuro e percepire il tempo come distruzione e morte. Ciò che lui vede, in realtà, sono «segmenti visivi sconnessi dall’insieme, non collocati in una sequenza temporale»; questo suo modo di percepire la realtà provoca in lui «uno spazio-tempo fratturato, che altera il nesso di causalità e ne nega ogni possibile applicazione alla spiegazione del proprio essere nel mondo».[14] Il secondo è un funzionario giapponese che, verso la fine del romanzo, percepisce un altro tempo rispetto a quello in cui vive, probabilmente l’universo temporale reale in cui Dick scrive.

Entrambi hanno una visione di un tempo diversa dalla percezione comune degli altri personaggi. Si potrebbe dire che Manfred abbia una percezione del tempo frammentata e spostata verso il futuro; Tagomi, invece, si sposta in maniera trasversale alle linee temporali. Inoltre, ne *La svastica sul sole* la questione relativa ai tempi alternativi paralleli che si sovrappongono è molto sviluppata: nell’universo del romanzo esiste un altro libro, ‘parallelo’ a quello di Dick nell’universo reale, in cui si racconta che gli Alleati hanno vinto la guerra. Il metaromanzo è a tutti gli effetti un’ucronia per un teorico lettore appartenente all’universo de *La svastica sul Sole*. Anche l’intreccio e la repentina alternanza di punti di vista nella narrazione di Dick porta a sovrapposizioni di tempi, velocità diverse, percezioni diverse.

[13] P.K. DICK, *Noi marziani*, trad. it. di Carlo Pagetti, Roma, Fanucci, 2006 (New York 1964).
[14] NICOLETTA VALLORANI, *Postfazione*, in P.K. DICK, *Noi marziani*, cit., pp. 277-278.

A influenzare le osservazioni legate al concetto di tempo sono anche le considerazioni sulla relatività espresse da Einstein nei primi decenni del '900. In particolare, è importante il concetto di dilatazione temporale, secondo il quale il tempo scorre diversamente in punti dal diverso potenziale gravitazionale, dilatandosi nelle vicinanze di corpi dalla grande massa. Un esempio di utilizzo del concetto di dilatazione temporale nella fantascienza si trova in *Interstellar*.[15] Il protagonista del film, l'ex pilota Joseph Cooper, è chiamato a guidare una missione che potrebbe salvare l'umanità dall'imminente estinzione causata da un pianeta Terra ormai diventato inospitale. L'obiettivo è il raggiungimento di tre pianeti apparentemente abitabili, il salvataggio degli astronauti di una precedente missione esplorativa e, se si dovesse trovare un pianeta in cui effettivamente è possibile la vita, il ritorno sulla Terra e il comando dell'esodo di massa della popolazione. Il problema dei tre pianeti individuati è che orbitano intorno a un buco nero; a questo punto entra in gioco la dilatazione temporale. La zona prossimale di un buco nero è infatti ad altissimo potenziale gravitazionale, il che provoca la dilatazione del tempo. Quando viene raggiunto il primo pianeta, un membro dell'equipaggio, Romilly, resta a bordo dell'astronave principale, l'Endurance, mentre il resto dell'equipaggio atterra con un modulo secondario sul pianeta, che però risulta coperto da un unico oceano inospitale. Gli astronauti sono costretti ad attendere alcune ore per ripartire, a causa di

[15] Il film ha la particolarità di avere come produttore esecutivo e consulente scientifico il fisico teorico Kip Thorne, le cui teorie sono alla base della pellicola. Thorne, infatti, ha incentrato le sue ricerche «sullo studio dei buchi neri […] e dei cunicoli spaziotemporali» (*Enciclopedia Treccani Online*, http://www.treccani.it/enciclopedia/kip-stephen-thorne, consultato il 10/09/19). Lo stesso fisico, premio Nobel nel 2016, ha raccontato la sua esperienza con *Interstellar* in un libro. In esso dichiara che durante uno dei primi incontri con la produzione, aveva dato «due linee guida da seguire: nulla, in *Interstellar*, avrebbe dovuto violare le leggi consolidate della fisica consolidate o le conoscenze già acquisite sull'universo; e le congetture, spesso ardite, riguardo le leggi fisiche e gli aspetti dell'universo che ancora non conosciamo bene avrebbero dovuto scaturire dalla scienza, da idee che almeno qualche scienziato "rispettabile" considerava come possibili» (KIP STEPHEN THORNE, *Viaggiare nello spaziotempo. La scienza di Interstellar*, trad. it. di Daniele Didiero, Milano, Bompiani, 2018, p. 16). Dalle considerazioni di Thorne emerge che la fantascienza, per mantenere un certo grado di verosimiglianza, non solo deve agire in uno spazio delimitato dalle leggi fisiche comprovate, ma deve avere un certo grado di plausibilità scientifica anche nel momento in cui esplora nuove possibilità ed esprime nuove congetture.

un'enorme onda che ha colpito la navicella di atterraggio. Tornati a bordo, emergono gli effetti della dilatazione temporale: le poche ore passate sul pianeta sono corrisposte a 23 anni per Romilly, che infatti appare visibilmente invecchiato. Successivamente l'equipaggio sarà costretto ad aggirare il buco nero, subendo quindi i suoi effetti di gravità e conseguente dilatazione ancora maggiore del tempo. Alla fine del film Cooper ritrova la figlia, bambina al momento della sua partenza, ultracentenaria e in punto di morte, tanto è il ritardo temporale accumulato.

Il concetto scientifico di dilatazione temporale è centrale all'interno del film. Si può dire che esso sia il vero elemento di novità, il vero "novum" che differenzia *Interstellar* da altri film di esplorazione spaziale. Una conseguenza importante e in qualche modo innovativa è che, dato che poche ore vicino a un buco nero corrispondono a diversi anni sulla Terra, gli astronauti sono portati a dover tenere conto del tempo come una risorsa vitale. Passare un periodo troppo lungo in una zona dall'alta dilatazione temporale potrebbe significare la scomparsa dell'intera specie umana prima del loro rientro.

A livello narratologico emergono in particolare due categorie. Innanzitutto, il punto di vista, dal quale dipende direttamente la percezione del tempo che ha lo spettatore. Chi guarda il film, infatti, tende a identificarsi con il tempo che vivono i protagonisti, diverso per chi è sulla Terra e chi è sull'astronave. Poi, quello che Genette chiama ritmo o velocità della narrazione. Per il protagonista gli avvenimenti dei figli sulla Terra, che gli giungono tramite videomessaggi, risultano così veloci che ciò Cooper li percepisce come diversi "sommari" con lunghe "ellissi temporali"[16] tra loro.

In generale, comunque, si nota che nel film di Nolan, così come si vedrà a proposito dei viaggi nel tempo, la categoria narratologica del tempo, solitamente considerata stabile e

[16] GERARD GENETTE, *Figure III. Il discorso del racconto*, trad. it. di Lina Zecchi, Torino, Einaudi, 1976 (Paris 1972), pp. 155-158.

costante per tutti i personaggi coinvolti in un racconto, venga stravolta in maniera tale che risulti dipendente dal contesto, in particolare dal posizionamento fisico nello spazio, in questo caso. I personaggi di *Interstellar* vivono tutti un tempo reale, ma al contempo hanno consapevolezza che tale tempo non è assoluto, ma dipende da dove si trovano. Anche lo spettatore si trova quindi nella situazione di dover tenere presente le diverse 'temporalità' a cui sottostanno i personaggi e, per seguire la trama, deve essere in grado di calarsi di volta in volta in una di esse, senza dimenticare le altre. Ciò determina certamente la complessità, ma al contempo la peculiarità più evidente della pellicola presa in esame.

II.3 I viaggi nel tempo

Un altro modo con cui la fantascienza concepisce il concetto di tempo è quello di una dimensione in cui ci si può spostare. Tale spostamento si definisce "viaggio nel tempo" o "cronoestesia".

Si può porre l'inizio di questa concezione nel 1895, anno in cui l'inglese Herbert George Wells pubblica il romanzo *La macchina del tempo*. All'interno del romanzo è lo stesso protagonista a spiegare le basi teoriche per il viaggio nel tempo. Il Viaggiatore del Tempo definisce il tempo come una quarta dimensione perpendicolare alle altre, in cui normalmente viaggiamo a velocità costante, ma che, con i giusti mezzi, sarebbe possibile esplorare come si fa con lo spazio.

Fabrizio Farina fa notare un fatto curioso riguardo al concetto di viaggio nel tempo:

> Per il suo estremo fascino creativo saremmo portati a credere che esistano narrazioni antichissime relative ai viaggi nel tempo. Invece, nella tradizione occidentale […] [gli] ingegni antichi […] non hanno concepito l'idea di un uomo che viaggia nel passato o nel futuro. D'altronde, situazioni non si trovano nemmeno nel

patrimonio mitico e leggendario.[17]

Il viaggio nel tempo è infatti – come si analizzerà nel prosieguo del capitolo – un potentissimo mezzo di creazione narrativa. Nonostante ciò, «questo fertile humus per gente dotata di molta immaginazione ha iniziato a dare frutti solo da tre secoli».[18] La motivazione di tale scarsità di occorrenze letterarie legate allo spostamento cronologico sembra essere dovuto, almeno inizialmente, alla mentalità medievale che, da un lato presenta una «svalutazione ontologica dell'idea di futuro»;[19] fino all'epoca tardomedievale, infatti, il tempo aveva una concezione ciclica, non lineare.[20] Per quanto riguarda i viaggi 'all'indietro', si aggiunge un ulteriore problema: come sostiene Farina, «il tentativo di modificare gli eventi risalendo nel passato rappresenterebbe un peccato di arroganza tanto grande da poter essere compiuto solo da un demonio».[21]

Esistono alcuni sporadici precedenti letterari che presentano esempi di viaggi nel tempo. James Gleick, in *Viaggi nel tempo*,[22] ne cita alcuni. Gli unici antecedenti ai «tre secoli» di cui parla Farina sono due episodi mitologici, uno appartenente al poema epico indiano *Mahābhārata* e ha come protagonista il personaggio di Kakudmi; l'altro è il racconto tradizionale giapponese del pescatore Urashima Tarō. Entrambi vengono trasportati molti secoli nel futuro e sprofondano nella tristezza poiché tutti quelli che conoscevano sono morti.

Ma anche successivamente al XVIII secolo le cronoestesie non appaiono in letteratura se non come casi isolati. Nel 1771 Louis-Sébastien Mercier scrive *L'an 2440*, in

---

[17] FABRIZIO FARINA, *Prefazione*, in *Viaggi nel tempo*, a cura di Fabrizio Farina, Torino, Einaudi, 2016, p. VII.
[18] *Ibidem*.
[19] Ivi, p. IX.
[20] Farina scrive che «almeno fino alla comparsa degli orologi meccanici, nel XIII secolo, […] il tempo dava probabilmente l'impressione di tornare sempre nel punto di partenza» (ivi, p. X).
[21] *Ibidem*.
[22] J. GLEICK, *Viaggi nel tempo*, cit., pp. 21-22.

cui il narratore dorme fino a vedere la Parigi del futuro, immaginata in maniera utopistica. Lo stesso meccanismo del sonno, anche se limitato a 20 anni, è usato da Washington Irving nel racconto del 1819 *Rip Van Winkle*. Infine, giungendo agli anni di Wells, Gleick cita *Il golf nell'anno 2000* e, soprattutto, *Un americano alla corte di re Artù*. Il romanzo di Mark Twain del 1889, in cui un americano di fine XIX secolo viene catapultato da una botta in testa nel 528 d.C., ha la particolarità di essere l'unico citato in cui il viaggio è nel passato, anticipando in qualche modo il filone ucronico.

Se il viaggio nel tempo non è una novità assoluta, anche se resta comunque un campo poco esplorato dalla letteratura, si può senz'altro affermare che la forte innovazione di Wells è l'utilizzo di un metodo 'scientifico' per giustificare la possibilità di spostarsi nel tempo. La macchina che ha costruito il protagonista è un elemento di novità giustificato cognitivamente e ciò porta il romanzo di Wells a essere l'iniziatore e il prototipo non solo della letteratura sui viaggi temporali, ma anche, con il suo approccio scientifico, un modello per il genere stesso della fantascienza che, riprendendo Asimov, è una letteratura che nel pensiero scientifico ha il suo fondamento.

II.3.1 I protagonisti del viaggio nel tempo

Ogni narrazione che tratti dei viaggi nel tempo deve prevedere quantomeno due elementi: una macchina del tempo e un viaggiatore. Come "macchina del tempo" si intende un dispositivo in grado di permettere all'utilizzatore di spostarsi nel passato o nel futuro. Generalmente è un reale veicolo meccanico. Nel caso di Wells, viene descritta in modo simile a una bicicletta con delle leve per decidere la direzione da imboccare sulla linea cronologica. Non cambia molto il concetto, anche spostandoci nel 1985, nel film *Ritorno al*

futuro.[23] Qui la macchina diventa un'automobile e, in linea con l'approccio scientifico peculiare del genere, si dà una spiegazione 'scientifica', o per meglio dire pseudoscientifica, del suo funzionamento. In tale spiegazione è presente il concetto di necessità di carburante, che sarà molto importante per lo sviluppo della trama. Come il viaggio nello spazio, anche quello nel tempo necessita di energia e quindi di carburante, che nel caso della DeLorean è plutonio.

Le macchine del tempo 'standard' si attivano spostando una leva o pigiando dei tasti. A questo punto la macchina scompare in un istante e in alcuni casi compare direttamente nel momento previsto, senza che chi viaggi percepisca nulla, come in *Ritorno al futuro*; un altro caso è quello in cui il viaggiatore vede in maniera estremamente velocizzata gli avvenimenti che accadono e decide lui stesso quando tirare la leva e fermarsi, come avviene in *La macchina del tempo* di Wells. Il macchinario immaginato dallo scrittore inglese mostra un certo legame con le macchine che si potrebbero definire "protocinematografiche": in particolare il kinetoscopio di Edison. In tali dispositivi, la cui invenzione risale proprio agli stessi anni del romanzo di Wells, i diversi fotogrammi possono essere mostrati con velocità e direzioni diverse (in avanti o all'indietro). Nello stesso modo il viaggiatore del tempo vede la realtà che lo circonda velocizzata quando si sposta in avanti e al contrario quando torna indietro nel tempo «precisely like a kinetoscope run backward».[24]

Un'altra modalità di cronoestesia può essere semplicemente una condizione di isolamento dagli effetti del tempo stesso. Ne è un classico esempio l'ibernazione; chi viene ibernato non subisce gli effetti del trascorrere del tempo, quali l'invecchiamento, e al suo

---

[23] *Ritorno al futuro*, regia di Robert Zemeckis, USA, Universal Pictures, 1985.
[24] DAVID WITTENBERG, *Time Travel. The Popular Philosophy of Narrative*, New York, Fordham University Press, 2013, p. 88.

risveglio si trova catapultato direttamente in un'epoca futura, senza aver avuto percezione dell'avanzamento del tempo.

Il viaggiatore del tempo non è una figura univoca nelle storie fantascientifiche. Nel primo romanzo di Wells e in diverse storie affini il viaggiatore è lo stesso che costruisce la macchina. A livello letterario il personaggio del costruttore e utilizzatore di macchine del tempo è una prosecuzione della figura dello "scienziato pazzo", presente in diverse narrazioni gotiche, come ad esempio il dr. Jekyll e il dr. Frankenstein. Anche se non viene particolarmente descritto, il protagonista del romanzo di Wells si rispecchia nelle caratteristiche di capacità di utilizzo della scienza per soddisfare il desiderio 'folle' di scoperta e di dominio della realtà.

Il focus dell'attenzione in una storia di viaggi temporali è sul viaggio stesso e sulle sue implicazioni, non tanto sui personaggi; tuttavia, non è da trascurare il ruolo del viaggiatore nel tempo. Egli ha una visione più ampia della realtà, rispetto agli altri personaggi; infatti, al contrario di essi, non è costretto a viaggiare a velocità costante in un solo verso in un piccolo segmento di tempo, ma ha libertà di spostarsi lungo la linea temporale, acquisendo in tal modo consapevolezza degli effetti che hanno anche le più piccole azioni.

II.3.2 Logica e implicazioni dei viaggi nel tempo

In riferimento all'analisi narrativa proposta da Suvin in *Le metamorfosi della fantascienza*, si può dire che la macchina del tempo sia il "novum" per eccellenza in questo particolare genere narrativo, in quanto essa crea una condizione in cui diventa possibile generare diversi elementi di novità secondari. Ogni elemento (persona, oggetto, idea) estrapolato dalla sua epoca e trasportato in un'altra tramite viaggio nel tempo costituisce un

elemento di novità, che influenza l'epoca di destinazione e ne viene influenzato a sua volta. Tali condizionamenti apportano modifiche in entrambe le epoche coinvolte (il tempo a cui giungono i viaggiatori e quello da cui provengono) e, di conseguenza, a tutta la linea temporale.

I viaggi nel tempo, sia in una direzione che nell'altra, creano situazioni narrative in cui elementi di un punto della linea temporale interagiscono con elementi di altri punti che normalmente sarebbero irraggiungibili. Ciò conduce a una reciproca influenza tra punto di arrivo e viaggiatori, sia nel caso che essi provengano da un passato rispetto al tempo di arrivo, sia che essi abbiano viaggiato all'indietro verso un tempo che per loro risulti passato.

Si consideri un tempo lineare in cui esiste una causalità che ha come direzione[25] la linea del tempo e come verso quello che dal passato va al futuro. Esso è il tempo reale, in quanto ad oggi non esistono i viaggi nel tempo. Se, però, ci si immagina di modificare il passato, in generale sono due le possibilità logiche di sviluppo di una narrazione.

Se si suppone l'esistenza di un unico universo temporale, si crea una causalità che da lineare diventa circolare: non sarebbe più solo il passato che influenza il futuro, ma anche il futuro che influenza il passato e così all'infinito. La causalità circolare è, chiaramente, fonte di paradossi logici, in modo simile a ciò che la logica filosofico-matematica definisce "diallele": «un circolo vizioso, cioè un ragionamento in cui le premesse si fondano sulle conseguenze e viceversa».[26]

---

[25] Il termine "direzione", come il successivo "verso", sono da intendersi come gergo tecnico scientifico. In particolare, «verso in geometria, elemento stabilito per convenzione, che determina ciascuno dei due modi in cui può essere percorsa o descritta una linea. […] Unito alla direzione, stabilisce l'orientamento di una retta o di un vettore» (*Enciclopedia Treccani Online*, http://www.treccani.it/enciclopedia/verso_%28Enciclopedia-della-Matematica%29/, consultato il 29/09/19).

[26] *Enciclopedia Treccani Online*, http://www.treccani.it/enciclopedia/diallele_%28Enciclopedia-della-Matematica%29/, consultato il 29/09/19.

Ciò avviene ad esempio in *Interstellar*. Nella parte iniziale del film Murph, la figlia del protagonista, interpreta tramite il codice Morse un peculiare schema di caduta di alcuni libri nella sua stanza. Alla fine della pellicola si scopre che questo evento deriva dal tentativo del padre stesso di comunicare con lei dal futuro. Cooper, infatti, finito in un buco nero, si ritrova in uno strano non-luogo, una rappresentazione fisica del tempo, da cui riesce a influenzare il passato. Nello stesso modo riesce a trasmettere alcuni dati registrati all'interno del buco nero, utilizzando le lancette dell'orologio che aveva regalato alla figlia prima di partire. Murph, ormai adulta e scienziata, riesce a interpretare i dati per risolvere la teoria del tutto e contribuire alla realizzazione delle stazioni spaziali per l'esodo dell'umanità. La società, con le nuove conoscenze acquisite, è in grado di creare il non-luogo quadrimensionale in cui finisce Cooper, aiutandolo a comunicare con Murph.

L'altra opzione è la creazione di una nuova linea temporale; vengono così a formarsi i cosiddetti universi paralleli alternativi, che saranno argomento di uno dei prossimi paragrafi.

II.3.3 Rapporto con fabula e intreccio

Viaggiare nel tempo significa fondamentalmente manipolare la linea temporale, muoversi all'interno di essa, scegliendo quali istanti vivere e quali no. Inteso in questo senso, il viaggio nel tempo è assimilabile all'intero processo narrativo. La narrazione, infatti, «scompone l'ordine temporale e riordina i suoi segmenti».[27] Narrare una storia significa necessariamente omettere diversi segmenti di tempo, prendendo in considerazione solo quelli in cui accadono azioni che lo scrittore ritiene utili ai fini narrativi; per lo stesso motivo, è impossibile che una narrazione segua precisamente lo scorrimento del tempo,

[27] V. CAVALLORO, *Leggere storie. Introduzione all'analisi del testo narrativo*, cit., p. 37.

con lo stesso ordine e la stessa velocità.[28] Fabula e intreccio si differenziano in particolar modo per le distorsioni che il narratore inserisce nell'intreccio. Tali distorsioni sono state definite da Genette e si dividono in fenomeni d'ordine o "anacronie", cioè spostamenti temporali in avanti ("prolessi") o indietro ("analessi"), e fenomeni di durata o "asincronie", cioè differenze tra la durata 'reale' dell'evento raccontato ed effettiva lunghezza del testo. Anacronie e asincronie, insieme alla nozione di punto di vista («la collocazione "fisica" dello sguardo del narratore»),[29] mostrano come i viaggi nel tempo ricalchino in una certa misura il processo di narrazione.

David Wittenberg, nel suo saggio *Time Travel. The Popular Philosophy of Narrative*, cita un passo di *Up the Line* di Robert Silverberg, in cui un personaggio, Metaxas, dice a un altro, Jud, di usare il *timer* (un dispositivo per il viaggio nel tempo) per spostarsi tre giorni nel futuro e dargli così il tempo di organizzare una cosa per lui. Wittenberg fa notare che, cambiando leggermente il testo e eliminando riferimenti a viaggi temporali,[30] la trama non subisce modifiche sostanziali:

> With all explicit reference to timers and jumping removed, we now have a perfectly ordinary sequence of narrative events, in which the narrator-protagonist also skips, still instantaneously from the reader's viewpoint, three days of time.
>
> […] Whether the skipping of three days consists, for Jud, in a physically discontinuous nothing enabled by a time machine or whether, instead, he merely expends three days in the background of the narrative doing nothing much, makes very little difference to the structure or coherence of the fiction, even though it may, of course, make considerable difference to the story's genre. In short, physical time travel

[28] «Il nostro ipotetico grado zero di riferimento, cioè il racconto isocrono, è […] un racconto dalla velocità uguale, […] in cui il rapporto durata di storia / lunghezza del racconto resti sempre costante. È senz'altro gratuito precisare che tale racconto non esiste» (G. GENETTE, *Figure III. Il discorso del racconto*, cit., pp. 136-137).
[29] V. CAVALLORO, *Leggere storie*, cit., p. 166.
[30] Nel passo modificato, invece di parlare del *timer*, Metaxas esorta semplicemente Jud a tornare tre giorni dopo.

> and metanarrative juxtaposition are, in narratological if not in generic terms, identical. […] The timer appears to do exactly what plots do already, but in some sense more literally.[31]

Il viaggio nel tempo, dunque, compie una funzione simile alla «giustapposizione metanarrativa», con la differenza che, mentre i fenomeni di distorsione temporale descritti da Genette agiscono a livello di intreccio, i viaggi nel tempo non appartengono più al livello metanarrativo, riguardante le modalità con cui vengono narrate determinate vicende, ma narrativo, riferito cioè all'oggetto stesso della narrazione. A livello di intreccio esistono le prolessi e analessi, tra i fenomeni di ordine, e le ellissi (salti temporali) tra i fenomeni di durata. Allo stesso modo a livello di fabula, quindi di ciò che è 'reale' nell'universo narrato, ci sono veri spostamenti fisici nel tempo e vere eliminazioni di segmenti temporali. Wittenberg, nell'esempio già citato, mostra come un viaggio di pochi giorni nel futuro possa corrispondere perfettamente a ciò che Genette chiama «*ellissi temporale*»;[32] nel caso particolare si tratterebbe di un'«ellissi *esplicita*»,[33] in quanto viene dichiarato apertamente il lasso di tempo che viene eliso dalla narrazione.

David Wittenberg, nel passo citato, fa riferimento al punto di vista del lettore, per il quale lo spostamento di Jud nel futuro risulta ugualmente istantaneo nel caso in cui sia dovuto a un'asincronia a livello di intreccio e nel caso di un effettivo viaggio nel tempo a livello di fabula. Proprio il punto di vista è una categoria centrale nell'analisi degli aspetti narrativi legati al tempo e in particolare ai viaggi nel tempo. Con il punto di vista del lettore l'ellissi temporale è evidente e immediata qualunque sia il suo livello narratologico di attuazione (metanarrativo o narrativo). Lo stesso non vale per i personaggi all'interno

[31] D. WITTENBERG, *Time Travel. The Popular Philosophy of Narrative*, cit., pp. 4-5.
[32] G. GENETTE, *Figure III. Il discorso del racconto*, cit., pp. 155-158.
[33] *Ibidem.*

della narrazione: nel caso in cui il salto temporale avvenisse solo a livello metanarrativo (come avviene nel brano modificato da Wittenberg), i personaggi non ne sarebbero consapevoli; in tal caso, infatti, i tre giorni esisterebbero sia per Metaxas che per Jud e la loro elisione sarebbe solo frutto di un artificio metanarrativo dello scrittore. Nel testo originale, invece, Jud effettua un vero viaggio nel tempo. In questo caso allora, mentre per il lettore non c'è una sostanziale differenza, anche se si modifica il genere letterario, i personaggi avranno percezioni diverse dei tre giorni di lasso: per Metaxas non c'è nessuna elisione: egli continua a vivere, senza che le sue vicende siano descritte nel testo; per Jud, invece, i tre giorni non esistono, si trova catapultato in avanti nel tempo all'istante e con lui i lettori. Il punto di vista del lettore, infatti, è naturalmente dipendente da quello interno al testo: egli ha esperienza di un'ellissi temporale perché il punto di vista del romanzo è su Jud; se fosse su Metaxas, non esisterebbe alcuna ellissi, in quanto seguirebbe la sua vita nei tre giorni di tempo prima di rincontrare Jud, il quale semplicemente uscirebbe di scena per riapparire tempo dopo, come avviene normalmente in qualunque tipo di racconto.

Un altro particolare utilizzo della categoria del punto di vista che fa notare Wittenberg si trova in *Ritorno al futuro.* Nel già citato film di Zemeckis accade più di una volta che una stessa scena venga riproposta con un diverso punto di vista. Wittenberg prende ad esempio una delle scene iniziali, in cui i libici sparano a Doc e Marty fugge nel passato con la macchina del tempo, mostrata col punto di vista di Marty McFly. La stessa scena, nello stesso luogo e nello stesso momento, è vista di nuovo da Marty, che ha compiuto un *loop* temporale nel passato ed è ritornato a qualche istante prima del suo viaggio verso il 1955, rivedendo così la morte apparente di Emmett Brown e l'altro se stesso fuggire con la DeLorean. Alla luce del prosièguo dell'intreccio, si può intuire che nella prima proposizione il 'secondo' Marty, nascosto all'occhio della telecamera, assume

un punto di vista simile a quella dello spettatore. Nella seconda riproposizione della stessa, però, si viene a creare un ulteriore livello narrativo: lo spettatore reale, guarda il 'secondo' Marty che assiste alla scena in cui il 'primo' Marty è attore.[34]

Un altro aspetto narratologico interessante sul quale i viaggi temporali incidono è la causalità. Rielaborando alcuni pensieri di Forster, Valeria Cavalloro scrive:

> Che si chiami "poeta" o "romanziere", il compito che lo contraddistingue resta quello di accantonare la catena cronologica a favore della catena logica, quella sequenza dispersa e a volte invisibile che il narratore, attraverso un'operazione complessa di scelta e di ordinamento, è in grado di riportare alla luce.[35]

Ciò che emerge è che alla base del procedimento narrativo stiano proprio i rapporti di causalità logica. Il lavoro dello scrittore consiste nell'estrarre da una sequenza cronologica di eventi (l'autrice la definisce col termine inglese *story*), un numero limitato di elementi legati da rapporti causali, venendo così a creare una trama (*plot*). Normalmente, se si considera il tempo come una costante a cui ogni cosa è sottomessa, la trama si sviluppa unidirezionalmente a livello cronologico, di conseguenza, anche la causalità è lineare e unidirezionale. È lo stesso Forster a scrivere, nella citazione riportata da Cavalloro: «La sequenza cronologica vi è conservata, ma messa in ombra dal senso della causalità».[36] I racconti e romanzi fantascientifici che presentano viaggi nel tempo, invece, scardinano i rapporti causali che si basano in modo assoluto sulla sequenza temporale.

---

[34] La questione, più prettamente filosofica, dell'identità del primo Marty, quello che fugge nel passato, e il secondo Marty, quello che ritorna nel presente narrativo del 1985, è trattata in parte nel capitolo al quale mi sono ispirato per queste riflessioni: *Oedipus Multiplex, or, The Subject as a Time Travel Film: Back to the Future*, in D. WITTENBERG, *Time Travel. The Popular Philosophy of Narrative*, cit., pp. 178-203.
[35] V. CAVALLORO, *Leggere storie. Introduzione all'analisi del testo narrativo*, cit., p. 36.
[36] *Ibidem*.

Una conseguenza della nuova concezione del tempo derivante dall'introduzione dei viaggi temporali è, dunque, una moltiplicazione delle possibilità narrative. Innanzitutto, la possibilità di far muovere i personaggi fisicamente avanti e indietro nel tempo inserisce un nuovo livello su cui lo scrittore può intervenire: come si è visto, i viaggi nel tempo risultano una sorta di trasposizione a livello di fabula di meccanismi ampiamente utilizzati a livello di intreccio; ciò porta a un raddoppiamento delle possibilità di manipolazione cronologica degli eventi narrati. Un autore, pur continuando a utilizzare prolessi e analessi, ha, con i viaggi nel tempo, la possibilità di inserire anche a livello narrativo degli spostamenti cronologici, in un certo senso anche 'potenziati', in quanto il diverso tempo in cui si spostano i personaggi non è solo mostrato come qualcosa già accaduto o che accadrà, ma diventa un nuovo presente narrativo. Ciò comporta che i personaggi possono agire e apportare modifiche all'ambientazione temporale nella quale si sono spostati. Le conseguenze di tali azioni possono portare, nei modi di cui si è già discusso, a una chiusura della catena causale, che da lineare diventa circolare. Una causalità di tipo circolare crea nuove possibilità narrative. In particolare, tale peculiare tipo di causalità permette di instaurare rapporti di dipendenza tra due eventi narrativi anche se la causa si trova nel futuro e l'effetto nel passato. Ciò porta a possibilità pressoché illimitate di formazione di trame con cause e effetti non più solo in sequenza cronologica, ma da ricercarsi in qualunque punto cronologico. La causalità circolare, soprattutto in racconti polizieschi/thriller su base fantascientifica, può contribuire a ottenere effetti di suspense nel lettore o nello spettatore. Essa, infatti, stravolge il legame causa-effetto dipendente dalla successione cronologica, che è invece l'unico possibile sia nella vita reale che in tutti gli altri generi letterari che non concepiscono i viaggi nel tempo; perciò risulta coinvolgente e

interessante per il lettore l'invito a ricercare effetti di causalità anche in direzioni opposte a quelle comuni.

II.4 Universi paralleli

Si possono definire gli universi paralleli come realtà alternative. Si ipotizza la presenza di un numero potenzialmente infinito di universi, ognuno dei quali incarna un'alternativa di sviluppo. Immaginando le possibilità esistenti come un enorme labirinto, ogni linea temporale sarebbe semplicemente uno dei possibili percorsi all'interno di quel labirinto.

A livello scientifico la teoria venne proposta nel 1955 come tesi di dottorato in fisica da Hugh Everett III. A livello letterario, invece, l'idea era presente già da alcuni anni, con il racconto del 1941 *Il giardino dei sentieri che si biforcano*[37] di Borges,[38] ma sembra esserci un esempio ancora precedente: la storia del 1935 *Le diramazioni del tempo* di David Daniels.[39]

In seguito, l'idea di universi paralleli spazio-temporali diventerà sempre più popolare, soprattutto nella *science fiction.* Un esempio famoso, che ho già citato, è *Ritorno al futuro.* Nel secondo film della trilogia Marty e Doc sono nel 2015 (30 anni nel futuro, per loro). Qui il vecchio Biff Tannen, eterno rivale del padre di Marty, ruba la macchina

---

[37] JORGE LUIS BORGES, *Il giardino dei sentieri che si biforcano*, in *Finzioni*, trad. it. di Franco Lucentini, Torino, Einaudi, 1995 (1944).

[38] Jorge Luis Borges (1899-1986). «Scrittore e poeta argentino […]. La sua ricchissima cultura letteraria e filosofica, unitamente al dominio di uno stile rigoroso e preciso e nel contempo arcanamente evocativo, caratterizzano la sua produzione nella quale affronta diversi generi letterari. […] L'opera di B. si presenta [comunque] sostanzialmente unitaria, imperniata com'è nella ricerca del significato più profondo dell'esistenza, attenta a cogliere l'ambiguità e il fascino di situazioni e personaggi al di là delle apparenze» (*Borges, Jorge Luis*, in *Enciclopedia Treccani Online*, http://www.treccani.it/enciclopedia/jorge-luis-borges/, consultato il 10/09/19).

[39] J. GLEICK, *Viaggi nel tempo*, cit., pp. 102-104.

del tempo e torna nel 1955 a consegnare al se stesso giovane un almanacco con i risultati sportivi dal 1950 al 2000; ciò altera la linea temporale. Quando i protagonisti tornano nel 1985, infatti, non trovano il loro presente, ma un 1985 alternativo in cui Tannen è diventato ricco grazie alle scommesse sportive ed è un magnate del gioco d'azzardo, sposato con la madre di Marty, mentre il padre è stato ucciso dallo stesso Biff.

In una famosa scena Doc spiega a Marty ciò che è accaduto. In un punto del passato, il giorno del 1955 in cui Biff anziano consegna l'almanacco a Biff giovane, il *continuum* spazio-temporale si è interrotto e la linea del tempo è stata deviata venendo a formare il 1985 alternativo. «Alternativo per te, per me e Einstein [il cane del professore] ma realtà per chiunque altro».[40] Infatti, solo chi ha viaggiato nel tempo può avere coscienza del fatto che esistano più linee temporali e, inoltre, considerare una di esse come reale e le altre come alternative.

Nell'universo di *Ritorno al futuro* esiste una linea temporale standard. Quando essa viene modificata, devia in una linea temporale parallela, mentre la prima sostanzialmente scompare. Per poter ritornare al 1985 che conoscono, infatti, Doc e Marty devono tornare a prima che Biff porti l'almanacco con sé dal 2015 al 1955, creando la deviazione. Togliendo a Tannen l'almanacco e bruciandolo possono tornare nel 1985 'normale'. Tornando alla metafora del labirinto, si può dire che la modifica del passato porta il percorso in una zona del labirinto nuova, collegata al percorso precedente solo da un punto: quello della deviazione.

Nella trilogia diretta da Zemeckis gli universi paralleli non esistono allo stesso tempo. Ogni linea temporale è potenzialmente esistente, perché si realizzi realmente, necessita però di una deviazione dalla linea temporale 'standard'. A livello narratologico

[40] *Ritorno al futuro. Parte II*, regia di Robert Zemeckis, USA, Universal Pictures, 1989.

ciò corrisponde in uno snodo di trama: un bivio in cui l'autore può decidere una direzione o un'altra.

Inoltre, è interessante notare che, come specifica il professor Brown, per chi vive in una determinata linea temporale quella è la realtà. Essa è alternativa, o potremmo dire ucronica, solo per un viaggiatore del tempo che conosce una realtà diversa. Riprendendo la tesi di Wittenberg, secondo cui la letteratura sui viaggi nel tempo sarebbe una sorta di trasposizione di alcune tecniche narrative dal livello metadiegetico al diegetico, si può dire che tale trasposizione avviene anche nel viaggiatore. Il protagonista della *science fiction* che prevede cronoestesie ha esperienza di diverse linee temporali e, al contempo, è cosciente di poterne esplorare altre tramite le sue azioni, legate all'utilizzo della macchina del tempo. Egli, quindi, possiede un punto di vista e una capacità di agire sulla realtà che normalmente, in testi che non prevedono il "novum" del viaggio nel tempo, apparterrebbero solo all'autore. Il viaggiatore sembra, dunque, trovarsi in una posizione intermedia tra la realtà narrata, sulla quale ha un controllo ben superiore di quello di qualunque altro personaggio, e l'autore, di cui è in un certo senso un *alter ego*.

Ma la questione degli universi paralleli non si applica solo ai viaggi nel tempo. Philip K. Dick fa emergere l'esistenza di tre diverse linee temporali nel romanzo *La svastica sul sole.* Lo stesso scrittore ne fa un uso molto particolare in *Tempo fuor di sesto,*[41] romanzo del 1959, in cui il focus sull'aspetto cronologico è chiaro fin dal titolo (*Time out of joint*, in originale). Il protagonista è Ragle Gumm. L'uomo vive a Old Town, che appare come una normale cittadina americana degli anni '50. L'unica particolarità di cui ci si accorge all'inizio è il modo in cui Ragle si guadagna da vivere. Infatti, continua a vincere a un gioco a premi sul giornale locale, che consiste nell'indovinare la casella giusta di una

[41] P.K. DICK, *Tempo fuor di sesto*, trad. it. di Anna Martini, Roma, Fanucci, 2012 (New York 1959).

griglia. Alla fine, dopo vari dubbi sulla sua realtà, Ragle Gumm riesce a scappare e scopre di essere in un tempo fittizio, fermo agli anni ’50. L’anno reale è il 1997, è in corso una guerra interplanetaria tra i coloni lunatici e i terrestri. Gumm è in realtà un militare che si occupa di prevedere dove avverranno i bombardamenti dei lunatici; è questo che faceva in realtà mentre credeva di rispondere a un quiz di un giornale. A un certo punto, nel passato, Ragle aveva deciso di isolarsi dal mondo ostile e dalla pesante responsabilità che aveva. Per fare ciò e ritrovare la serenità aveva contribuito a creare la realtà virtuale degli anni ’50, gli anni della sua infanzia, e si era fatto in un certo senso imprigionare in quella realtà alternativa.

In *Tempo fuor di sesto* ci sono sì due linee temporali diverse. La particolarità delle due realtà alternative mostrate nel romanzo è che, al contrario dei ‘normali’ universi paralleli più o meno nettamente separati, una è contenuta nell’altra. Anzi, è lo stesso universo ‘reale’ del romanzo che isola al suo interno Old Town e crea in essa una linea temporale artificiale. Per i lettori esterni è facile alla fine capire che un universo è reale e l’altro è fittizio. Lo stesso non vale per gli abitanti di Old Town. Per loro, che hanno la memoria cancellata, è quella la realtà. Il discorso di fondo è lo stesso fatto da Doc in *Ritorno al futuro*. Ciò che per qualcuno è realtà, per altri è finzione e viceversa. In *Tempo fuor di sesto* il narratore è esterno, ma il punto di vista è incentrato su Ragle Gumm. Il lettore inizia il romanzo identificandosi con il protagonista e considerando ciò che gli sta intorno come reale. Proseguendo il romanzo, poi, inizia ad avere dubbi sempre più forti, che lo portano a indagare insieme a Ragle sulla reale condizione in cui si trova il protagonista, fino alla risoluzione finale. Similmente al genere poliziesco, il lettore raccoglie indizi con l’investigatore, che in questo caso è Ragle, e insieme a lui scopre la verità poco alla volta. Stringendo il punto di vista sul protagonista e ciò che ritiene reale,

Dick porta, tramite analogia, il lettore stesso a indagare sulla propria realtà, senza darla per scontata. Gli universi paralleli, infatti, sono stranianti in quanto mettono in crisi la stessa idea di realtà, proponendone di alternative.

II.4.1 Conseguenze narratologiche degli universi paralleli

Wittenberg, l'autore del già citato *Time Travel*, ritiene le storie che trattano di viaggi nel tempo una sorta di «"narratological laboratory", in which many of the most basic theoretical questions about storytelling […] are represented in the form of literal devices and plots».[42] Nel caso degli universi paralleli, essi rappresenterebbero le possibilità alternative di sviluppo di una storia, tra le quali lo scrittore normalmente sceglie una trama. Ambientando una storia in un mondo fatto di multiversi paralleli e alternativi viene meno il vincolo di scelta a una sola trama o, meglio, la trama è una, ma è formata da più trame alternative che si intersecano e si influenzano tra loro, moltiplicando in tal modo le possibilità narrative.

La stessa definizione di universi paralleli alternativi è interessante dal punto di vista narratologico. Perché un universo sia alternativo a un altro, esso deve avere almeno un particolare che lo differenzia. Il più piccolo particolare dotato di capacità di differenziare una storia da un'altra o, nel caso preso in esame, un universo da un altro è chiamato "narrema",[43] per analogia di termini come "fonema", che indica un elemento con funzione simile, ma a livello di semantica. In questo senso si potrebbero pensare tutti i viaggi nel tempo come possibili introduttori di elementi che diventeranno punto di partenza da cui due realtà alternative si separano.

---

[42] D. WITTENBERG, *Time Travel. The Popular Philosophy of Narrative*, cit., p. 2.
[43] Ivi, p. 20. Il termine è di Eugene Dorfman.

CAPITOLO SECONDO

UTOPIA E DISTOPIA

Roland Bourneuf e Réal Ouellet, nel loro saggio *L'universo del romanzo*, scrivono che la «fantascienza dimostra […] che nel romanzo si cristallizzano due tendenze opposte ma complementari dell'uomo: il bisogno di meraviglioso e l'angoscia».[1] Il rapporto tra «meraviglioso» e «angoscia», tra paura e timore, è oggetto di buona parte della fantascienza significativa. Infatti, dato che il "novum" è un elemento necessario del genere, una delle prime considerazioni che si possono fare a riguardo è se tale elemento di novità porti beneficio o danno alla società; se esso sia una fonte di meraviglia o di timore. Tali considerazioni sono massimamente espresse nelle declinazioni utopiche e distopiche della *science fiction*.

Come affermato nel capitolo precedente, l'ambientazione temporale più tipica nella letteratura di fantascienza è il futuro. Nel futuro, dovendo descrivere un universo in un certo grado verosimile, sia i protagonisti che ciò che li circonda ricordano al lettore il mondo in cui vive. Di conseguenza i protagonisti sono generalmente umani o 'simil-

[1] R. BOURNEUF, *L'universo del romanzo*, cit., p. 12.

umani‘ che vivono in una società.[2] Tale società può essere presentata in maniera più o meno positiva. Quando essa è descritta come massimamente positiva, in relazione ai canoni e alle idee peculiari del periodo in cui si scrive e rispetto alle personali convinzioni dell’autore,[3] si utilizza solitamente il termine “utopia”.

Il primo utilizzo del termine si trova nel romanzo del 1516 *De optimo republicae statu, deque nova insula Utopia* di Thomas More, il quale descrive la civiltà che abita l’isola di Utopia, presentata come ideale, in netto contrasto con l’Inghilterra contemporanea all’autore. Se il termine “Utopia” nasce nel XVI secolo, è quantomeno dalla *Repubblica* di Platone che si immagina come potrebbe essere la migliore società possibile.

Il concetto di utopia è molto ampio e si presta ad analisi da diverse prospettive. A tal proposito, Suvin scrive:

> […] il *primo* punto da trattare nel caso delle utopie […] dovrebbe essere il terreno della psicologia collettiva: perché e come nascono le utopie? […] l’*ultimo* punto dovrebbe essere il terreno della politica della specie umana e forse addirittura della sua cosmologia: come farà a sopravvivere l’*Homo sapiens* e come può umanizzare il proprio segmento di universo?[4]

Ciò che, però, è più utile analizzare in questa sede è l’utopia come genere letterario. Della stessa idea è Darko Suvin, che infatti intitola il capitolo da cui è tratto il brano precedente *Per una definizione del genere letterario dell’utopia*. Egli infatti definisce l’utopia come

---

[2] In realtà ciò è vero per buona parte della narrativa di qualsiasi genere.
[3] Tale precisazione non è trascurabile: concetti come “bene e male”, “positivo e negativo”, “giusto e sbagliato” non sono assoluti, ma legati strettamente alle diverse culture e ideologie di appartenenza, oltre che alla personale visione del mondo di ogni individuo. Proprio dal fatto che bene e male siano relativi deriva in parte la svolta distopica novecentesca.
[4] D. SUVIN, *Le metamorfosi della fantascienza*, cit., p. 59.

> […] la costruzione verbale di una particolare comunità quasi-umana in cui le istituzioni sociopolitiche, le norme e le relazioni individuali sono organizzate secondo un principio più perfetto di quello che governa la comunità dell'autore; una costruzione basata sullo straniamento che origina da una ipotesi storica alternativa.[5]

In seguito, l'autore elenca alcune caratteristiche peculiari del genere letterario dell'utopia; un'utopia è ambientata in un luogo isolato e separato dal resto del mondo in cui vive una società organizzata gerarchicamente, le cui relazioni interne vengono mostrate «articolate in un movimento panoramico»,[6] in modo da descrivere l'organizzazione interna della società. A tal proposito Michael Holquist parla di "ecologia della perfezione":

> The utopist, before he writes a line, begins by postulating what the best man would be; he then proceeds to articulate those conditions which would best insure the rise and the continued existence of such a man. His anthropology leads necessarily to ecology, the *ecology of perfection*.[7]

Il termine "utopia" è etimologicamente e per certi versi semanticamente ambiguo. Lo stesso Suvin nota come la "u" prima di "-topia" (dal greco *topos*, luogo) rimandi a due diverse radici di derivazione greca: le particelle *ou* (traducibile come "non esistente")[8] ed *eu* (che rinvia a un significato simile a "buono" o "positivo"). Nella definizione di Suvin, "utopia" mantiene entrambi le caratteristiche di inesistenza e di positività. Al contrario, Lyman Tower Sargent utilizza "utopia" come termine neutro, mantenendone il solo significato di inesistente, mentre chiama "eutopia" la descrizione dettagliata di una società

---

[5] Ivi, p. 68.
[6] Ivi, p. 69.
[7] MICHAEL HOLQUIST, *How to play utopia: Some brief notes on the distinctiveness of utopian fiction*, in *Science Fiction. A collection of critical essays*, a cura di Mark Rose, Patience-Hall, Englewood Cliffs (New Jersey), 1976, p. 138.
[8] La stessa radice si trova nel già citato termine "ucronia", ovvero "non-tempo", linea temporale non reale.

inesistente e presentata come migliore di quella in cui l'autore scrive.[9] Nel genere letterario dell'utopia, poi, si trovano sottogeneri che analizzano e rielaborano in modi diversi la classica utopia positiva. È ancora Sargent a fornire alcune definizioni, riportate da Tom Moylan. Ognuna delle definizioni di Sargent è compresa in quella generale di "utopia": «a non-existent society described in considerable detail and normally located in time and space».[10] In tutte le altre definizioni, le caratteristiche aggiunte fanno riferimento all'effetto che l'autore vuole provocare nel lettore: nella già citata "eutopia" l'autore presenta la società descritta come migliore di quella contemporanea a lui. Si trovano poi la "satira utopistica", che critica la società contemporanea, l'"anti-utopia", che critica l'utopismo di segno positivo e, infine, l'"utopia critica", che mostra un mondo presentato come migliore del presente al momento della scrittura, ma che al contempo ha alcuni problemi, causati dallo stesso sviluppo sociale, culturale e tecnologico che ha portato alla realtà utopica descritta.[11]

Il sottogenere più utile da considerare per il suo apporto alla fantascienza è però la distopia. Anche se verrà trattato più approfonditamente più avanti, è comunque il caso di darne subito una definizione generale. Sargent, citato da Moylan, scrive:

> Dystopia or negative utopia – a non existent society described in considerable detail and normally located in time and space that the author intended the contemporaneous reader to view as considerably worse than the society in which that reader lived.[12]

---

[9] TOM MOYLAN, *Scraps of the untainted sky. Science fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder (Colorado, USA) / Comnour Hill (Oxford, UK), Westview Press, 2000, p. 74. Lo stesso fa Annegret Wiemer: «We […] propose to use the word *utopia* […] as a general label […]. *Eutopia* […] for the literary representation of good places; *dystopia* […] for the depiction of bad ones» (DOMENICO TANTERI, *Costretti ad essere felici. Studi sulla letteratura utopica*, Catania, C.U.E.C.M., 2001).
[10] T. MOYLAN, *Scraps of the untainted sky*, cit., p. 74.
[11] *Ibidem.*
[12] *Ibidem*.

Da questa semplice definizione parrebbe che la distopia si distingua dall'eutopia in maniera netta, posizionandosi all'estremo opposto in un'ipotetica scala di valori. In realtà, come verrà trattato meglio in seguito, eutopia e distopia hanno un rapporto ben più complesso. La distopia non si distacca totalmente dall'utopia, anzi presenta forti elementi di continuità con essa e se ne distacca solo riconoscendo che alcuni dei valori che le eutopie vedono come positivi presentano delle problematicità da non sottovalutare. Enfatizzando tali problematicità la distopia giunge infine a essere una società effettivamente presentata dall'autore come peggiore di quella a lui contemporanea; senza considerare in maniera approfondita il rapporto non solo con le utopie classiche, ma anche con le più recenti eutopie su base positivistica sviluppatesi nell'Ottocento, si perde una parte fondamentale di che cosa effettivamente sia una distopia. In quest'ottica, dunque, il genere distopico non è esattamente altro rispetto all'eutopia, bensì si sviluppa al suo interno, mettendo in discussione i suoi principi e l'ideale di perfezione cui tende.

A livello storico non è difficile capire perché nel Novecento avvenga quello che Tom Moylan chiama «The Dystopian Turn».[13] La prima metà del secolo è infatti un'epoca di guerre e totalitarismi. Gli scrittori di distopie non mancano di notare come tali catastrofi non siano errori o casualità, ma conseguenze dirette della teleologia di stampo positivistico, e, coerentemente con questo pensiero, organizzano le società distopiche con principi che spesso potrebbero apparire positivi, ma che mostrano nella pratica le loro conseguenze catastrofiche, liberticide e spersonalizzanti.[14]

---

[13] Ivi, p. 147.

[14] Per quanto riguarda il pensiero secondo cui le distopie non siano deviazioni da un progresso di per sé positivo, ma conseguenza diretta delle stesse istanze di progresso assoluto, è interessante il saggio del sociologo Zygmunt Bauman *Modernità e Olocausto* (ZYGMUNT BAUMAN, *Modernità e Olocausto*, trad. it. di Massimo Baldini, Bologna, Il Mulino, 2010, Oxford 1989).

Comunque, in conclusione, esaminando le definizioni appena elencate, è chiaro come esse possano essere sovrapposte e come uno stesso testo sia facilmente descrivibile con più di una definizione, senza per questo entrare in contraddizione. Un'eutopia può essere sia critica che satirica ad esempio, una distopia comprende quasi sicuramente elementi di satira verso la società contemporanea e spesso è presentata come un attacco diretto all'utopia positiva, acquisendo in tal modo anche caratteristiche tipiche dell'anti-utopia.

III.1 Utopia come antecedente letterario della *science fiction*

Gran parte della critica individua l'utopia come antecedente letterario della fantascienza. Tra le caratteristiche del genere utopico che permangono nella fantascienza c'è lo spostamento da speculazioni astratte e atemporali a un livello cognitivo e storico. Scrive Suvin:

> Moro conosceva bene queste sottospecie letterarie, [età dell'oro, paradiso terrestre e paese della cuccagna], […] ma ne rifiutava la collocazione al di fuori della storia: […] egli ha mosso il primo passo verso la creazione, nell'isola alternativa, di un tempo storico piuttosto che di un tempo magicamente arrestato. […] Egli collocò Utopia in un presente alternativo ma umanamente raggiungibile.[15]

L'autore vede dunque in *Utopia* di Thomas More l'inizio di una letteratura che presenta realtà alternative percepite come non impossibili che, tramite analogia, o contrasto, come nel caso di Moro, analizzano e criticano anche la realtà in cui si scrive. Le società alternative presentate nella letteratura utopica sono quindi assimilabili al concetto,

[15] D. SUVIN, *Le metamorfosi della fantascienza*, cit., p. 118.

dello stesso Suvin, di «*novum* mediato cognitivamente» che costituisce uno degli elementi portanti del genere fantascientifico.

Sempre legato a tale spinta verso la cognizione è il concetto di "macrologia" (*macrologue*), che Wittenberg definisce come:

> A kind of excessive explanatory rhetoric in utopian romance, especially where writers feel compelled to account scientifically for the astonishing narrative voyages their protagonists undertake, and where the convolutions of their vocabularies reflect the difficulties of providing such accounts persuasively within a realistic fiction. […] an explanatory overflow or longwindedness.[16]

David Wittenberg indica tale ricerca eccessiva di spiegazioni 'scientifiche' come un tratto dei racconti utopici che rimane nella letteratura dei viaggi nel tempo, ma è possibile considerare tale caratteristica come una base per il metodo scientifico o pseudoscientifico usato nel genere fantascientifico in generale.

Un altro aspetto nel quale il genere utopico ha influenzato e per certi versi anticipato la fantascienza è l'importanza assegnata alla scienza e alla tecnologia. *La città del Sole*, di Tommaso Campanella (1602), viene definito «particularly notable for its emphasis on science and learning in general».[17] In *Nuova Atlantide* (1627) il discorso legato al progresso scientifico si amplia ulteriormente, estendendosi anche ai problemi che tale progresso comporta:

> New Atlantis […] anticipates the emphasis on science and technology in later utopian fictions, as well as the concern with the potential negative effects of increasing

[16] D. WITTENBERG, *Time Travel. The Popular Philosophy of Narrative*, cit., pp. 34-35.
[17] M. KEITH BOOKER, *Dystopian literature. A theory and research guide*, Westport, CT, Greenwood Press, 1994, p. 48.

reliance on technology that would become so central to modern dystopian fiction.[18]

L'opera di Bacon è assimilabile al sottogenere che Sargent chiama "utopia critica". Introduce quindi temi che saranno trattati ampiamente nei successivi testi utopici e distopici che, a loro volta, daranno vita alla fantascienza all'inizio del secolo XX. Temi simili, legati al rapporto dell'uomo con la tecnologia, resteranno poi fondamentali in gran parte della *science fiction* anche contemporanea.

Anche lo spostamento del tempo della narrazione nel futuro è in parte merito del genere letterario dell'utopia. Inizialmente le utopie erano ambientate in luoghi isolati in una sorta di presente parallelo a quello dell'autore. Esempi di tali luoghi sono le varie "isole alternative", come Utopia di Moro o le diverse isole de *I viaggi di Gulliver* di Swift; vengono utilizzati per lo stesso scopo corpi celesti («la Luna e il Sole a partire dai racconti mitologici e da Luciano fino a Cyrano e Verne; altri pianeti dal Settecento in poi»).[19] A partire dal Settecento, però, si iniziano a trovare narrazioni utopiche che guardino a un possibile futuro. Un esempio è *L'An 2440*, visione utopica di Louis-Sébastien Mercier, pubblicata nel 1771, il cui «narratore sogna di svegliarsi da un lungo sonno […]. [Nel]la Parigi del futuro […] la società e le regole che la governano sono cambiate: […] Prevalgono uguaglianza e ragione».[20]

Peraltro, il XVIII secolo è indicato anche da Suvin come periodo in cui la letteratura inizia a indagare le possibili evoluzioni future della società:

> Già nel Settecento, in concomitanze sempre più attivistiche di speranza e di timore, la fantascienza comincia a rivolgersi a un tempo in cui possa evolversi l'epoca

[18] Ivi, p. 41.
[19] D. SUVIN, *Le metamorfosi della fantascienza*, cit., p. 144.
[20] J. GLEICK, *Viaggi nel tempo*, cit., p. 22.

dell'autore.[21]

Si vede che, nonostante lo studioso non nomini direttamente il genere dell'utopia, citando i meccanismi «di speranza e di timore», egli sembra comunque fare riferimento a esso; nel genere utopico, infatti, l'eutopia rappresenta la «speranza» e la distopia, insieme a tutti i sottogeneri utopici non positivi, il «timore». Si noti che speranza e timore sono un'evoluzione rispetto alla dicotomia bene /male su cui si basano le utopie classiche. Tale evoluzione consiste appunto nel cambio di visione del mondo: da una divisione 'statica' del presente tra bene e male, a una prospettiva di sviluppo sociale verso uno dei due poli.

III.2 Caratteristiche narratologiche del genere utopico

Il genere letterario utopico ha contribuito alla nascita del genere fantascientifico. Il rapporto tra i due generi, però, è più complesso di una mera filiazione. In ogni caso, anche se si presupponesse una linea evolutiva che portasse dall'utopia alla fantascienza, sarebbe impossibile tracciare un confine netto che suddividesse i due generi.

La modalità del raccontare storie e i temi tipici del genere dell'utopia non smettono di esistere alla nascita della fantascienza. Al contrario, utopia e distopia continuano a influenzare la fantascienza e a farsi influenzare da essa. I generi fantascientifico e utopico sembrano, in un certo senso, scorrere in parallelo ma con frequenti intersezioni e sovrapposizioni. Tali sovrapposizioni riguardano principalmente la fantascienza soft, che da una parte allarga il significato di scienza alle scienze sociali, permettendo al contempo una continuità e una critica alle utopie classiche; dall'altra utilizza temi classici della

[21] *Ibidem*.

fantascienza hard per ragionare sull'impatto sociopsicologico dell'inserimento di "novum" scientifici.

Una delle principali caratteristiche narratologiche dell'utopia è il fatto che è distanziata dal mondo reale da spazio e, successivamente, tempo, ma al contempo ne è una rappresentazione. Il termine "rappresentazione" è cruciale, poiché richiama il campo semantico del teatro. A tal proposito, Suvin scrive che «l'utopia […] è una scena per *dramatis personae* e azioni», in questo modo emerge «la metafora dell'autore come burattinaio (regista teatrale)».[22]

Michael Holquist nel saggio *How to play utopia* utilizza il termine "play" nel suo duplice significato di "mettere in scena" – e questo è sostanzialmente in linea con ciò che scrive Suvin – e "giocare". Questo secondo significato si riconduce al collegamento che Holquist compie tra il genere utopico e il gioco degli scacchi: posto che gli scacchi siano nati «as a *substitute for battle*»[23] egli ipotizza un parallelismo tra il rapporto che gli scacchi hanno con una vera battaglia e quello che l'utopia ha con la società reale. Innanzitutto, sia il gioco degli scacchi che l'utopia estrapolano alcune caratteristiche della controparte 'reale' e le inseriscono in un contesto semplificato e stilizzato:

> Utopia has in common with chess first of all the general characteristic that it is a simplification, a radical stylization of something which in experience is of enormous complexity […]. Chess substitutes for war, utopia for society.[24]

La perfezione assoluta non esiste nella realtà. Il mondo reale ha in sé troppi elementi da tenere in considerazione, troppe variabili, perché si possa organizzare una

[22] D. SUVIN, *Le metamorfosi della fantascienza*, cit., p. 64.
[23] Ivi, p. 133.
[24] Ivi, p. 135.

società totalmente coerente secondo un qualsiasi ideale di perfezione. È dunque necessario semplificare il reale, porlo in confini nei quali sia possibile organizzarlo con più facilità e coerenza.

Inserita in questa prospettiva, l'utopia, soprattutto con l'avvento della modernità e tramite gli stretti legami con la fantascienza, svolge anche una funzione simile a quella che, in campo scientifico, assume un modello in fisica: una semplificazione della realtà atta a spiegare meglio alcuni suoi fenomeni. In tal senso il genere utopico risulta coerente con un certo utilizzo 'sociale' della fantascienza, la quale tramite analogie ed estrapolazioni dal reale crea un contesto separato dalla realtà in cui (quasi come si fa in un laboratorio) analizzare e testare 'scientificamente' il funzionamento e le conseguenze di alcuni fenomeni riscontrabili nel mondo reale.

III.2.1 Caratteristiche delle società utopiche

Un tipico esempio di società presentata come utopica ha generalmente alcune caratteristiche definite: una forte gerarchia, l'uniformità di ogni aspetto della vita (in particolare del pensiero), l'efficienza e la volontà di limitare fortemente gli aspetti biologici e psicologici della vita.

Si considerino ad esempio due delle più importanti eutopie classiche: *Utopia* di Moro e *La città del Sole* di Tommaso Campanella. In *Utopia* l'uniformità è forte tanto nell'aspetto urbanistico e ambientale (le città dell'isola vengono presentate come «tutte identiche»),[25] quanto nell'aspetto umano, in cui le istanze di tipo sociale dominano quelle di carattere individuale: «a principal goal of the Utopian society is to negate differences

[25] D. TANTERI, *Costretti ad essere felici*, cit., p. 15.

among individuals. Individual freedom is sacrificed in the interest of universal equality».[26] Lo stesso accade ne *La città del Sole*, in cui è presente, rispetto a *Utopia*, anche «un più stretto e rigido controllo dei cittadini da parte dell'autorità […,] una più assidua […] sorveglianza dei loro comportamenti e, in qualche modo, pensieri e sentimenti».[27] Al concetto di unanimità è chiaramente legato quello di efficienza: se tutti gli individui sono sempre d'accordo è semplice e rapido prendere decisioni e progredire come società.[28] Inoltre, è già stata citata la volontà di controllo individuale esercitata dalle società utopiche. Essa riguarda anche gli aspetti biologici, tra i quali è importante la sessualità. In Campanella, ad esempio, viene attivato un controllo governativo sulla riproduzione con finalità eugenetiche:

> Both women and men exercise nude in the state-run gymnasium, so that instructors can judge which couples are suited to be paired in marriage. […] Once marriages are undertaken, sexual intercourse is performed at regular intervals specified by the state.[29]

Giunti in epoca moderna, lo stesso tipo di società, vista con altri occhi, cambia segno da positivo a negativo, divenendo distopica. Keith Booker scrive, a tal proposito:

> Numerous works of modern literature have been suspicious not only of the *possibility* of utopia, but of its very *desiderability*, equating conventional utopias with paralysis and stagnation.[30]

---

[26] M.K. BOOKER, *Dystopian literature*, cit., p. 55.
[27] D. TANTERI, *Costretti ad essere felici*, cit., p. 20.
[28] Evidentemente è la direzione di tale progresso che si presta a opinioni sul suo essere eutopica o distopica.
[29] M.K. BOOKER, *Dystopian literature*, cit., p. 49.
[30] Ivi, p. 5.

A questo proposito è evidente la funzione del brano di Nicola Berdiaeff che Aldous Huxley pone in esergo al suo romanzo *Il mondo nuovo*:

> Le utopie appaiono oggi assai più realizzabili di quanto non si credesse un tempo. E noi ci troviamo attualmente davanti a una questione ben più angosciosa: come evitare la loro realizzazione definitiva? … Le utopie sono realizzabili. La vita marcia verso le utopie. E forse un secolo nuovo comincia; un secolo nel quale gli intellettuali e la classe colta penseranno ai mezzi d'evitare le utopie e di ritornare a una società non utopistica, meno "perfetta" e più libera.[31]

Un esempio tipico di romanzo che deriva da questo cambiamento di punto di vista è *Noi*, di Evgenij Zamjatin.[32] Il romanzo, scrive il traduttore Alessandro Niero, è stato «battezzato e ribattezzato più volte: anti-utopia, utopia negativa, distopia o, addirittura, anti-anti-utopia»,[33] a dimostrazione di come tali termini servano principalmente a spostare l'attenzione su certi elementi piuttosto che altri.

Noi tratta di una società futuristica, lo "Stato Unico", presentata fin da subito come utopica dal narratore e protagonista del romanzo, D-503. Lo Stato Unico è in realtà una città separata dal resto del mondo da un muro di vetro, il "Muro Verde". Il muro funge da divisorio tra la 'natura' posta all'esterno (flora e fauna, in generale tutto ciò che è biologico) e la 'cultura' all'interno (la città con i suoi edifici e i suoi macchinari tecnologici). La civiltà descritta da Zamjatin è caratterizzata da un lato da un elevato livello tecnologico, che ha portato alla costruzione di un'astronave (denominata l'Integrale), dall'altro da una tendenza all'uniformazione e standardizzazione estrema di ogni cosa. L'uniformazione riguarda gli oggetti inanimati (ad esempio le case tutte uguali),

---

[31] ALDOUS HUXLEY, *Il mondo nuovo. Ritorno al mondo nuovo*, trad. it. di Lorenzo Gigli e Luciano Bianciardi, Milano, Mondadori, 2007, p. 3 (London 1932, 1958).
[32] EVGENIJ ZAMJATIN, *Noi*, trad. it. di Alessandro Niero, Roma, Voland, 2015 (1920).
[33] ALESSANDRO NIERO, *Traducendo Noi*, postfazione in E. ZAMJATIN, *Noi*, cit., p. 262.

ma soprattutto le persone. I cittadini dello Stato Unico non hanno nomi, ma sigle alfanumeriche, non hanno libertà, ma sole due ore personali al giorno, nel resto del tempo tutti hanno gli stessi orari. Chiunque si comporti in modo diverso o critichi la norma viene additato come malato o nemico dello Stato e punito con la pena capitale da una figura a metà tra un capo dello Stato e un inquisitore: il Benefattore.

In *Noi* si ritrovano ampliate tutte le caratteristiche citate riguardo alle eutopie, seppur cambiate di prospettiva e marcate come negative: l'uniformità, l'estremo controllo governativo e il controllo/rifiuto della biologia. In tutte le distopie e anti-utopie novecentesche si trovano tali elementi.

Il controllo autoritario dello stato è presente in quasi ogni distopia moderna. In *Noi*, esso si manifesta tramite le case di vetro attraverso cui tutti sono esposti, in modo da facilitare il compito alle spie governative (i "custodi"); similmente in *1984*[34] di Orwell le telecamere del Grande Fratello sono ovunque e già nel primo capitolo si mostra il protagonista, Winston Smith, costretto a mettersi in uno dei pochi punti ciechi delle telecamere per poter scrivere frasi antigovernative sul suo diario.

È interessante notare come sia in *Noi* che in *1984* il controllo derivi da un'esposizione costante.[35] In particolare, nel romanzo russo, il fatto che il controllo della libertà personale avvenga tramite la trasparenza delle case dimostra che sono gli stessi cittadini, prima ancora del governo, a osservare i comportamenti altrui ed eventualmente denunciarli, contribuendo così all'autoritarismo statale. Lo stesso si vede in *Fahrenheit*

[34] GEORGE ORWELL, *1984*, trad. it. di Stefano Manferlotti, Milano, Mondadori, 2009 (London 1949).
[35] Il tema della visibilità come semplificazione per il controllo è diffuso in molte opere distopiche e anti-utopiche, tanto che Vita Fortunati parla di «utopia panottica del potere» (D. TANTERI, *Costretti ad essere felici*, cit., p. 18, nota 25).

451,[36] in cui, fa notare Keith Booker, Ray Bradbury «emphasizes the voluntary participation of the populace in the oppressive policies of the government».[37]

Il controllo dei processi biologici, oltre che mosso da istanze dirigistiche governative, è in relazione con una generale repulsione per tutto ciò che fa parte della vita naturale, sentimento che in *Noi* viene esplicitato tramite la netta separazione tra città e mondo naturale al di là del muro. Tale repulsione per la natura coinvolge anche tutto ciò che di animalesco è nell'uomo: un esempio che in più di un caso emerge è quello dei peli corporei. Nel romanzo di Zamjatin il protagonista riferisce spesso di avere delle mani villose che odia:

> Non sopporto che mi guardino le mani, sono piene di peli, villose: un'insensata forma di atavismo.[38]

Nel racconto di Philip Dick *Pulce d'acqua*, Poul Anderson, uno dei protagonisti, viene trasportato nel futuro e lì viene malvisto dalle persone che incontra per il semplice fatto di non essere calvo come tutti, ad esempio un negoziante gli chiede: «E la sua testa? È molto che non si rade?»;[39] e poco dopo una donna si rivolge a lui dicendo: «non è divertente la sua testa piena di capelli».[40] Nel racconto di Dick emerge un altro tipico elemento della natura biologica umana che è in odio alle società distopiche, ovvero la riproduzione e il parto naturali:

> - Quanti siete in famiglia? – chiese il commesso […].

---

[36] RAY BRADBURY, *Fahrenheit 451*, trad. it. di Giorgio Monicelli, Milano, Mondadori, 2009 (New York 1953).
[37] M.K. BOOKER, *Dystopian literature*, cit., p. 89.
[38] E. ZAMJATIN, *Noi*, cit., p. 14.
[39] P.K. DICK, *Pulce d'acqua*, in *Viaggi nel tempo*, cit., p. 63.
[40] Ivi, p. 64.

- Tre, - rispose Poul.

- E quanti anni ha il più giovane?

- È appena nata, - spiegò Poul.

Il commesso impallidì. - Esca di qui, - disse, - prima che chiami la polpol.

- Mi scusi… - tentò di dire Poul. […]

- Lei è un criminale, - sussurrò il commesso - meriterebbe di finire a Nachbaren Slager.[41]

Anche all'interno dello Stato Unico di *Noi*, «la maternità naturale, la gravidanza […] era considerata alla stregua di un delitto gravissimo e punita con la morte»;[42] evidentemente il concepimento avviene in altri modi che non sono spiegati. In un altro dei capisaldi della letteratura antiutopica, il già citato *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley, «l'idea stessa della maternità (e così pure della paternità) diventa qualcosa di vergognoso ed osceno, vietato e innominabile come un tabù».[43] Nel romanzo di Huxley l'intervento della natura nella nascita umana è ridotto al minimo poiché, come si spiega fin dalle prime pagine del romanzo, i feti vengono prodotti e clonati direttamente in un laboratorio ipertecnologico, il «Centro di incubazione e di condizionamento».[44]

Proprio l'utilizzo della tecnologia è una delle tematiche principali presenti nei testi distopici dal Novecento ad oggi. Un esempio contemporaneo a riguardo è la serie tv *Black Mirror*[45]. In *Black Mirror* il rapporto tra uomo e tecnologia è il fulcro di tutte le sue puntate. In particolare, la seconda puntata della prima stagione (*15 milioni di celebrità*), mostra un mondo distopico in cui alcuni uomini vivono all'interno di una struttura chiusa e asettica, circondati da schermi che mostrano continuamente programmi televisivi e

[41] Ivi, p. 63.
[42] D. TANTERI, *Costretti ad essere felici*, cit., p. 22.
[43] Ivi, p. 21.
[44] A. HUXLEY, *Il mondo nuovo. Ritorno al mondo nuovo*, cit., p. 5.
[45] *Black Mirror*, serie tv creata da Charlie Brooker, UK, 2011-.

pubblicità invasive, costretti a pedalare su delle cyclette per guadagnare punti e comprare alcuni benefici per se stessi o per il proprio avatar proiettato sugli schermi, come in un videogioco. La natura è tenuta completamente al di fuori del mondo che viene presentato, in maniera simile a quanto avviene in *Noi*. Tutto ciò che circonda i personaggi è finto, virtuale. Inoltre, l'ambiente completamente circondato da schermi che mostrano programmi che finiscono per sostituirsi alle reazioni umane ricorda in parte *Farenheit 451*. In particolare, nel romanzo di Bradbury,

> They are surrounded by sophisticated three-dimensional television broadcasts that bring programs alive in their homes to substitute for the lack of any real emotion existence. Montag's wife Mildred, for example, is entirely enthralled by these programs, the characters in which she considers to be her "family".[46]

La finzione e il virtuale sono altri temi spesso presenti nelle distopie e anti-utopie moderne. La tematica è ampia e comprende, da un lato, le questioni relative alla percezione della realtà derivante dai *media*, alla propaganda, al controllo governativo sui mezzi d'informazione; dall'altro, il tema più propriamente fantascientifico del progresso tecnologico, il quale porta un tale sviluppo del virtuale e dell'artificiale da renderli legati strettamente alla realtà, in modo che risulti spesso difficile distinguerli da essa.

Ad esempio, in *Il mondo nuovo* i personaggi sono invitati a perpetrare una felicità fittizia, che ottengono assumendo «il *soma*, la droga che annulla ogni ansia e ogni sofferenza e provoca un artificiale senso di benessere e di euforia».[47]

Uno degli scrittori che più ha esplorato questa tematica è il già citato scrittore americano Philip K. Dick; è emblematico da questo punto di vista il suo romanzo *Ma gli*

---

[46] M.K. BOOKER, *Dystopian literature*, cit., p. 88.
[47] D. TANTERI, *Costretti ad essere felici*, cit., pp. 25-26.

androidi sognano pecore elettriche?,[48] in quanto descrive un mondo in cui anche ciò che sembra naturale e biologico, come animali e uomini, è spesso finto, virtuale, costruito. Ma l'autore americano inserisce questioni legate a falsità e virtualità in molti altri suoi testi. Spesso finisce col mettere in discussione anche la veridicità delle identità dei personaggi e del mondo stesso; due esempi di questo sono i già citati *La svastica sul sole* e *Tempo fuor di sesto*. Nel primo romanzo alcuni personaggi vengono presentati con identità che alla fine risultano false; allo stesso modo alcuni oggetti apparentemente storici sono in verità dei falsi e anche la stessa realtà è messa in dubbio. Ciò avviene grazie a *La cavalletta non si alzerà più*, il libro nel libro che racconta una sconfitta dei nazisti, al contrario di ciò che è avvenuto nella realtà ucronica creata da Dick.

Tempo fuor di sesto è ancora più emblematico riguardo al tema del falso, in quanto l'intera vita del protagonista, Ragle Gumm, è fasulla; lo sono le persone che gli stanno attorno, lo è la città in cui vive. Il romanzo si inserisce poi in modo peculiare nel genere utopico:

> Durante la seconda guerra mondiale Ragle Gumm aveva operato per due anni in una stazione su un'isola disabitata del Pacifico. […] Old Town è come l'isola del Pacifico, una finta utopia, circondata dalla guerra, statica e tenuta costantemente sotto osservazione.[49]

La città di Ragle è quindi una sorta di fittizia enclave utopica in un mondo distopico in cui imperversa una guerra tra terrestri e coloni lunari. Si tratta di una vera e propria messa in scena, il cui «burattinaio», per tornare alla definizione di Darko Suvin, non è

---

[48] P.K. DICK, *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, trad. it. di Riccardo Duranti, Roma, Fanucci, 2000 (New York 1968).
[49] CARLO PAGETTI, *Il tempo ritrovato di un piccolo Amleto americano*, introduzione a P.K. DICK, *Tempo fuor di sesto*, cit., p. 11.

l'autore del testo, ma il suo stesso protagonista. La «metafora drammatica, legata […] al *topos* "tutto il mondo è un palcoscenico"»[50] è qui portata al livello diegetico, mostrata apertamente per quello che è: un artificio narrativo, teatrale. Tale elemento di teatralità, di finzione narrativa, è accentuato in un'opera con una struttura simile al romanzo di Dick: *The Truman Show*,[51] film del 1998 diretto da Peter Weir. Nella pellicola è vero letteralmente il concetto shakespeariano, ripreso anche da Suvin nella citazione precedente, del mondo come palcoscenico. Seaheaven, la cittadina in cui abita Truman è effettivamente un set televisivo e la sua vita è uno spettacolo, per quanto lo stesso protagonista ne sia inconsapevole; nello specifico un *reality-show* con milioni di spettatori.

Ritornando un attimo a *Tempo fuor di sesto*, si può notare che Old Town ricorda per certi versi lo Stato Unico di *Noi*, in cui il caos (in Zamjatin rappresentato dalla natura, in Dick dalla guerra) è tenuto fuori, mentre la tranquillità statica e ripetitiva, ma razionale, è perseguita come unica possibile fonte di felicità e di bellezza.

> Personalmente non trovo alcunché di bello nei fiori, così come in tutto ciò che appartiene al mondo selvaggio, confinato ormai da tempo al di là del Muro Verde. È bello soltanto ciò che è razionale e utile.[52]

A tal proposito, anche la staticità è uno degli elementi più evidenti del genere utopico: una società che ha raggiunto la perfezione è costretta a restare immobile, poiché qualunque cambiamento rischia di danneggiarla. L'esigenza di staticità, intrinseca a una società che si ritiene perfetta, porta immancabilmente a una repressione della libertà individuale. Tale conseguenza è peraltro implicata dall'esergo de *Il mondo nuovo*, in cui si

[50] D. SUVIN, *Le metamorfosi della fantascienza*, p. 64.
[51] *The Truman Show*, regia di Peter Weir, 1998.
[52] E. ZAMJATIN, *Noi*, cit., p. 58.

dice che «una società non utopistica [è] meno "perfetta" e più libera»[53] e dunque, viceversa, una società utopistica tende ad assumere tratti liberticidi. La libertà individuale è fortemente limitata già nelle utopie classiche, in particolare in Campanella, ma assume enfasi particolare nelle distopie e anti-utopie. In generale, come scrive Domenico Tanteri, «uno dei nodi teorici centrali della riflessione e della letteratura utopica nel suo complesso [è] il rapporto, contraddittorio e spesso antagonistico, tra aspirazione alla felicità (a cui tende, come obiettivo supremo ogni utopia) e istanza di libertà».[54]

In *Noi* tale rapporto di opposizione tra libertà e felicità è esplicitato da R-13, poeta 'di regime', che lo espone al protagonista rifacendosi al mito del Paradiso Terrestre:

> Capisce […], l'antica leggenda del Paradiso… Parla di noi, di adesso. […] Ai due abitanti del Paradiso fu data l'opportunità di scegliere: felicità senza libertà o libertà senza felicità; *tertium non datur*. E loro, asini, scelsero la libertà; e dunque? Si capisce: poi hanno rimpianto le catene per secoli. […] E solo noi siamo giunti nuovamente a capire come ridare la felicità. […] Benefattore, Macchina, Cubo, Campana Pneumatica, Custodi: tutto ciò è buono […]. Perché ciò protegge la nostra assenza di libertà, ossia la nostra felicità.[55]

Nel romanzo del russo è, inoltre, rimarcato fin dalle prime pagine il concetto che l'assenza di libertà è condizione anche per l'apprezzamento estetico. In uno dei passi iniziali, ad esempio, il protagonista e narratore D-503 riflette sulla bellezza che trova nei movimenti di alcuni macchinari usati per la creazione dell'astronave Integrale. Egli ritiene

---

[53] A. HUXLEY, *Il mondo nuovo. Ritorno al mondo nuovo*, cit., p. 3.
[54] D. TANTERI, *Costretti ad essere felici*, cit., p. 24.
[55] E. ZAMJATIN, *Noi*, cit., p. 72. R-13 elenca qui una serie di espressioni del regime dello Stato Unico: il Benefattore è il dittatore; la Macchina è quella tramite cui egli compie le esecuzioni dei nemici dello Stato Unico; il Cubo, oltre a essere simbolo della perfezione razionale, è quello su cui è posta la statua del capo dello stato, i Custodi sono fondamentalmente delle spie governative.

tali movimenti tanto armoniosi che li paragona a una danza e si domanda il perché di tale senso di bellezza che suscita la danza:

> bello perché? Perché la danza è bella? Risposta: perché si tratta di un movimento in cui *la libertà è assente*, perché tutto il senso profondo della danza consiste appunto in un assoluto assoggettamento estetico, un'ideale assenza di libertà.[56]

III.2.2 Struttura narrativa delle distopie e anti-utopie novecentesche

Le diverse tipologie di utopie che prendono piede nel corso del Novecento si sviluppano dalle eutopie precedenti da una parte mantenendo una continuità, che riguarda la struttura sociale, e dall'altra mostrando una profonda rottura. Tale rottura che, come si è visto, deriva da un cambio di percezione riguardo alle società utopiche, si esplicita a livello di struttura narrativa in maniera simile nelle più identificative manifestazioni letterarie del genere distopico/anti-utopico. In tali romanzi, infatti, si parte da una società utopica relativamente stabile, anche grazie ai condizionamenti propagandistici e alla repressione della libertà. All'inizio della narrazione, il protagonista[57] si pone in maniera diversa rispetto alla società in cui vive: in alcuni casi egli è perfettamente integrato in essa e si identifica perfettamente nei suoi valori, in altri casi è un oppositore della stessa. Nel primo tipo di atteggiamento si può identificare D-503, protagonista di *Noi*; nel secondo, Winston Smith, protagonista di *1984*. D-503, infatti, fin dalle prime righe del suo diario si mostra entusiasta e perfettamente in linea con l'utopico Stato Unico di cui fa parte:

> Sento le guance ardermi mentre scrivo. Sì: integrare la grandiosa equazione

[56] Ivi, p. 10.
[57] È interessante notare che, nelle derivazioni novecentesche del genere utopico, il protagonista assume un ruolo di maggior rilievo rispetto al resto dei generi che ruotano attorno alla *science fiction*.

> dell'universo! Sì: rettificare la curva selvaggia, raddrizzarla lungo la tangente – l'asintoto – la retta! Giacché la linea dello Stato Unico è una retta. Una retta grande, divina, precisa e saggia: la più saggia delle linee.[58]

Al contrario, il protagonista di *1984* mostra subito la sua profonda avversione nei confronti della società e del Grande Fratello, simbolo della smania di controllo e oppressione della libertà dei cittadini:

> La penna era scivolata voluttuosamente sulla carta levigata, vergando in chiari e grandi maiuscole le parole:
>
> ABBASSO IL GRANDE FRATELLO!
> ABBASSO IL GRANDE FRATELLO!
> ABBASSO IL GRANDE FRATELLO!
> ABBASSO IL GRANDE FRATELLO!
> ABBASSO IL GRANDE FRATELLO![59]

Tornando alle definizioni di Sargent e, in particolare, a quelle di distopia e anti-utopia, risulta chiaro come esse dipendano strettamente dalla percezione che l'autore dà della società che rappresenta. Dato che spesso, come nei due casi presentati, il punto di vista è affidato al protagonista, è tramite il loro sguardo che il lettore interpreta la realtà narrativa e, di conseguenza, è tramite la percezione del protagonista e detentore del punto di vista che si possono distinguere due categorie di storie ambientate in società distopiche: una prima, in cui inizialmente si enfatizzano i lati positivi della società utopica o, meglio, in cui alcuni suoi lati vengono mostrati come positivi e in seguito riconsiderati come negativi; una seconda, che forse si può definire "distopia" in senso più proprio, in cui si mostrano fin da subito le criticità della società, proponendola come un modello

[58] E. ZAMJATIN, *Noi*, cit., p. 8.
[59] G. ORWELL, *1984*, cit., p. 21.

palesemente negativo. La differenza tra le due categorie sta, sostanzialmente, nel fatto che, se nelle narrazioni del secondo tipo la critica alla società è evidente, esplicita, in quelle del primo tipo essa è nascosta, implicita, almeno inizialmente. È esplicativa in tal senso la diversità dei diari tenuti dai protagonisti di *1984* e *Noi*. Winston Smith scrive fin dal principio frasi antigovernative; l'avversione per la dittatura dello stato di Oceania è chiara nella sua mente, semplicemente non può esplicitarla per paura delle repressioni. D-503, invece, per buona parte del suo diario parla in termini entusiastici dello Stato Unico e giunge solo in seguito a esprimere idee critiche nei suoi confronti, peraltro sentendosi sbagliato e malato nel farlo. Il personaggio di Winston inizia e finisce come ribelle; quello di D-503 inizia come totalmente integrato nello Stato Unico e nelle sue idee, ha una parentesi di ribellione (fomentata dal suo rapporto con una donna, I-330) in cui la sua personalità sembra scindersi tra quella di ligio cittadino dello Stato Unico e quella di ribelle, e finisce quasi come era iniziato, scegliendo di 'guarire' e tornare a sostenere il Benefattore e il suo stato.

L'ambiguità nell'intendere un contesto utopico come positivo o negativo può essere però presente nello stesso protagonista; un esempio di ciò si trova in *Tempo fuor di sesto*:

> La 'città vecchia' di *Tempo fuor di sesto* è un luogo utopico sconfinante nella distopia, è il migliore, ma anche il peggiore dei mondi possibili; il protagonista Ragle Gumm lo interpreta, al contempo, come una via d'uscita per l'ansia che lo affligge nel mondo reale […] e come un immenso complotto ai suoi danni.[60]

Se nelle distopie è chiara dall'inizio l'avversione per la società distopica e la volontà di combatterla, nelle anti-utopie sono necessari alcuni passaggi in più; il

[60] FRANCESCA GUIDOTTI, *Postfazione*, in P. K. DICK, *Tempo fuor di sesto*, cit., p. 236.

protagonista deve smascherare la società in cui vive, liberarsi dalle convinzioni che essa propaganda e decidersi a lottare per farla cadere.

La ribellione alle società utopiche corrisponde solitamente a un'emersione dei tratti umani che la stessa società vorrebbe tenere fuori, in particolare i sentimenti e il desiderio di libertà. Ogni testo anti-utopico è, come si è visto nella definizione di Sargent, un attacco diretto al concetto stesso di utopia come società perfetta o che punta alla perfezione. I protagonisti delle anti-utopie rifiutano completamente la perfezione; essi stessi sono imperfetti, «tutt'altro che senza macchia e senza paura»,[61] tanto da essere stati definiti «"eroi" […] malandati».[62]

È interessante analizzare il ruolo di tali «eroi» rispetto ai concetti, tipicamente fantascientifici, di "novum" e straniamento cognitivo. Come si è mostrato, le società utopiche risultano caratterizzate da una forte staticità. In un contesto del genere risulta quasi impossibile inserire trame interessanti senza violare il delicato equilibrio necessario alla perfezione utopica. Non a caso le utopie classiche non presentano vere e proprie trame, ma tutt'al più descrizioni particolareggiate di una società. Tom Moylan, traendo spunto dagli studi di Vita Fortunati, definisce la trama delle utopie classiche: «a visitor's guided journey through a utopian society».[63]

Per introdurre una trama 'vera' e interessante, invece, è necessario rompere l'equilibrio, mettere in discussione la società, creando in questo modo un effetto di straniamento.

> With dystopia, […] the element of textual estrangement remains in effect since

[61] D. TANTERI, *Costretti ad essere felici*, cit., p. 139.
[62] *Ibidem*, nota 142.
[63] T. MOYLAN, *Scraps of the untained sky*, cit., p. 148.

"the focus is frequently on a character who questions" the dystopic society.[64]

Inteso in questo senso, dunque, il protagonista, tramite le sue idee, funge da "novum" in un contesto statico e stagnante come quello delle società utopiche. La funzione dell'eroe è, quindi, di dare senso e vita alle trame distopiche. Ciò è perfettamente coerente con il pensiero di Suvin, che considera il «novum as plot generator».[65]

III.3 Conclusioni: critica all'utopia e critica sociale

In tutto il genere utopico emerge un elemento di critica sociale. Ciò non sorprende, poiché, l'utopia riguarda la creazione di una società che non esiste ma, per forza di cose, trae spunto dalla società reale in cui l'autore vive e spesso ne critica alcuni aspetti. Ciò accade sia nelle utopie di segno positivo che in quelle di segno opposto, con la differenza che nelle prime la critica è attuata per contrasto rispetto all'ideale di società che l'autore ha in mente; nelle seconde, tramite un meccanismo analogico o estrapolativo con cui l'autore prende alcuni elementi presenti nella società e li enfatizza per mostrarli in maniera critica.

Per quanto riguarda le utopie classiche, *Utopia* di Thomas More, ad esempio, esplicita la modalità di critica per contrasto, presentando una «divisione in due libri, di cui il primo fa da sfondo e contrasto al secondo».[66] Nel primo libro, infatti, Moro parla della società inglese a lui contemporanea, ponendola in contrasto con la perfezione di Utopia, descritta nel secondo libro.

---

[64] *Ibidem*.
[65] Ivi, p. 150.
[66] Ivi, p. 70.

Una distopia come *1984*, invece, deriva da fatti storici contemporanei a Orwell («le due guerre e l'olocausto atomico»).[67] Orwell analizza le condizioni sociopolitiche che avevano portato a tali tragiche conseguenze e ne estrapola alcuni tratti, inserendoli nella finzione letteraria per enfatizzarli e criticarli. I temi sono quelli di cui si è già discusso: «il totalitarismo [in particolare in *Noi* o in *Fahrenheit 451*], la falsificazione e la perdita di memoria storica […] [elementi preponderanti in *La svastica sul sole* e *Tempo fuor di sesto*], la corruzione del linguaggio [in *1984* è presente una vera e propria Neolingua, ma anche in *Noi* i termini usati sono decisamente contrastanti con i loro significanti (ad esempio, il Benefattore è in realtà un dittatore e i Custodi sono fondamentalmente delle spie governative)], l'annullamento dell'identità individuale».[68]

Nel criticare la società reale, distopie e anti-utopie mettono anche in discussione la creazione stessa delle utopie, la loro eccessiva semplificazione e la società 'stilizzata' che ne deriva. Vengono criticati non solo le singole società utopiche, ma anche il concetto stesso di utopia e i suoi elementi fondanti.

La critica all'utopia in generale è richiamata nelle definizioni, fornite da Sargent, di "anti-utopia" e "utopia critica":

> Anti-utopia – a non-existent society […] that the author intended a contemporaneous reader to view as a *criticism of utopianism* […].
>
> Critical utopia – a non-existent society […] that the author intended a contemporaneous reader to view as better than contemporary society but with difficult problems that the described society may or may not be able to solve and which takes a *critical view of the utopian genre*.[69]

---

[67] STEFANO MANFERLOTTI, *Prefazione*, in G. ORWELL, *1984*, cit., p. VIII.
[68] *Ibidem*.
[69] T. MOYLAN, *Scraps of the untained sky*, cit., p. 74, corsivi miei.

Quanto emerge dallo studio sui testi di carattere utopico in relazione alla *science-fiction* è che essi presentano applicazioni particolari del genere. Si nota, specificatamente, l'effetto tipicamente fantascientifico dello straniamento cognitivo. Nelle utopie moderne, e soprattutto nelle distopie, lo straniamento avviene su due livelli.

Il primo riguarda la creazione stessa di una comunità inesistente, ma non percepita come impossibile, in cui sono presenti leggi e idee estremizzate, ma non troppo dissimili da quelle dell'epoca dell'autore o, soprattutto, da alcune tendenze che vanno sviluppandosi in essa. L'oscillazione tra società utopica e società reale, con le loro evidenti differenze, che costituiscono il "novum", ma al contempo con i loro riferimenti reciproci, corrisponde sostanzialmente allo straniamento descritto da Suvin, a cui si è fatto cenno nel primo capitolo.

Il secondo livello di straniamento riguarda, invece, più direttamente il rapporto tra società utopica e protagonista. In questo senso, il "novum" corrisponde alla messa in discussione delle regole su cui si basa la società utopica, attuata da parte del protagonista. L'atto di ribellione, di pensiero libero, è a tutti gli effetti un elemento di novità in un mondo in cui il pensiero unico è sostenuto da propaganda e repressioni da parte dello stato e, perciò, crea uno straniamento sia nella società narrata che nel lettore. Egli, infatti, dato che i romanzi distopici partono quasi sempre *in medias res*, si trova in una situazione non troppo dissimile a quella dei personaggi, 'costretto' in un certo senso ad accettare le regole della società descritta. Nel momento in cui tali regole sono messe in discussione, una certa dose di straniamento si manifesta, quindi, anche in chi legge.

CAPITOLO QUARTO

UMANI E UMANOIDI

La letteratura fantascientifica ha come caratteristica ricorrente la presenza di entità non umane, siano esse biologiche, meccaniche o una via di mezzo tra le due categorie. Come nel resto della *science fiction* letteraria, l'inserimento di novità ha uno scopo che supera la mera utilità a livello di trama; infatti, avvalendosi dello straniamento cognitivo, l'intenzione è portare il lettore a riflettere sul proprio mondo, sulla propria realtà. Nel caso delle creature che sono oggetto di riflessione di questo capitolo, la realtà che sottendono è quella riguardante l'identità umana. Si può dire che tali creature siano quasi una 'personificazione' del concetto di straniamento cognitivo, in quanto sembrano umani ma non lo sono, la percezione che si ha di essi oscilla tra conosciuto e sconosciuto, tra avvicinamento e distanziazione dalla realtà cognitiva.

L'utilizzo di esseri 'quasi-umani' per rappresentare caratteristiche umane non nasce, però, con la fantascienza moderna. Tale espediente è ad esempio caratteristico di una delle principali fonti letterarie della fantascienza, ovvero la letteratura di viaggio, in particolare il «*voyage extraordinaire*».[1] Uno dei maggiori esponenti del tipo di letteratura a

[1] D. SUVIN, *Le metamorfosi della fantascienza*, cit., p. 39. Nella stessa pagina, Suvin scrive, in proposito: «Il

cui si fa riferimento è *I viaggi di Gulliver*,[2] romanzo del 1726 di Jonathan Swift. Darko Suvin, riferndosi al testo di Swift, mette in risalto il suo interesse per la natura umana, che lo scrittore inglese fa emergere e al contempo critica tramite il confronto con gli esseri che il protagonista incontra nei suoi viaggi. Come scrive Suvin, «è ormai inevitabile rispondere alla domanda "che cos'è l'Uomo?" […] Swift ha come bersaglio la natura umana stessa».[3] Il dilemma sulla natura umana prosegue e assume nuovi aspetti nel romanzo gotico ottocentesco, in cui si iniziano a vedere le istanze fantascientifiche. L'esempio più conosciuto è *Frankenstein* di Mary Shelley, romanzo del 1818 in cui «the theme is, of course, the creation of human life by supposedly scientific means».[4] *Frankenstein* si può considerare inoltre un precursore delle idee alla base di molte trame in cui si instaurano confronti tra uomini ed esseri umanoidi per comprendere meglio o mettere in discussione la definizione di natura umana o, in generale, di vita.

IV.1 Alieni, robot e straniamento cognitivo

Le classiche figure fantascientifiche dell'alieno e del robot possiedono caratterizzazioni diverse. Tali caratterizzazioni hanno un ruolo fondamentale nel definire il testo di fantascienza come "significativo", nel senso in cui lo intende Suvin, ad esempio: appartenente alla "letteratura", capace quindi di avere un valore in termini di ragionamento sulla società e critica della stessa, invece che alla cosiddetta "paraletteratura", meramente "escapista" e avente fini prettamente commerciali. In questo senso, Patrick Parrinder

---

rapporto tra la fantascienza e la letteratura naturalistica, di solito nel suo aspetto di *viaggi di avventura*, […] è […] un rapporto di filiazione». (*Ibidem*).

[2] JONATHAN SWIFT, *I viaggi di Gulliver*, trad, it. di Attilio Brilli, Milano, Garzanti, 1997 (London 1726).

[3] D. SUVIN, *Le metamorfosi della fantascienza*, cit., pp. 136-137.

[4] M. HILLEGAS, *The literary background to science fiction*, in *Science Fiction. A critical guide*, cit., p. 11.

ragiona sul concetto di fantascienza descritto dallo stesso Suvin, basato sullo straniamento cognitivo. Parrinder sostiene che lo straniamento di per sé non renda la fantascienza potenzialmente critica e sovversiva nei confronti della società:

> The use of specific defamiliarizing devices in a SF novel by no means guarantees that the novel as a whole could be found subversive or even mildly critical of established norms.[5]

L'autore fa quindi riferimento a due estremi, entrambi tipici di una fantascienza non significativa, a cui può portare lo straniamento, nel contesto delle forme di vita aliena: i superuomini da una parte e i mostri completamente diversi dall'uomo dall'altra:

> Fantasies of supermen, we might say, are not really subversive, because they are dictated by the rampant individualism on which bourgeois society itself is based. But, at the other extreme, […] it is not possible for man to imagine what is *utterly* alien to him; the utterly alien would also be meaningless.[6]

Perché un romanzo o racconto di fantascienza sia significativo, deve spingere il lettore a ragionare sulla condizione umana, naturale ma soprattutto culturale e per far ciò è necessario che il procedimento di straniamento avvenga, mantenendo però contatto con il punto di partenza, ovvero la condizione e l'orizzonte conoscitivo umano. Ciò vale in generale per l'intero genere letterario e nello specifico per la categoria narratologica del personaggio, a cui appartengono alieni e robot.

> Any meaningful act of defamiliarization can only be relative […]. To give meaning to something is also, inescapably, to 'humanize' it or to bring it within the

[5] PATRICK PARRINDER, *The alien encounter: or Ms Brown and Mrs Le Guin*, in *Science Fiction*, cit., pp. 149-150.
[6] *Ibidem*.

> bounds of anthropomorphic world-view. […] The difference between the most banal literary conceptions of the alien (supermen and bug-eyed monsters), and those which force us to reassess our own ideology-bound existence, is one of degree, not of kind, and must be decided by critical judgement.[7]

L'importanza dell'esperienza e della percezione umana è peraltro presente anche nella definizione generale di personaggio che dà Valeria Cavalloro:

> Quello che Forster ha chiamato *Homo Fictus* [è] una figura immaginaria, fatta esclusivamente di materiale verbale, ma percepibile come umana, o almeno disponibile ad essere interpretata in termini umani.[8]

Entra quindi in gioco un fattore basilare e, peraltro, spesso oggetto stesso della fantascienza: la percezione e le sue limitazioni. In merito a ciò, Gideon Lichfield scrive:

> Every fictional story we tell invites the reader, in some way or another, to put herself in the position of the story's characters and ask herself, "What would I do in this situation?" This comparison is the very point of storytelling. This becomes problematic, however, when the characters in a story are aliens. Because all such stories are written for human readers, we, the readers, must judge the aliens' behavior in terms of our human value system—one that is not the aliens' own. […] This means that our stories about aliens cannot be about aliens in the same way that our stories about humans can be about humans. Our stories about aliens are still basically about humans.[9]

---

[7] *Ibidem*.
[8] V. CAVALLORO, *Leggere storie*, cit., p. 97.
[9] GIDEON LICHFIELD, *The aliens are us: The limitations that the nature of fiction imposes on science fiction about aliens*, in «International Journal of Communication», X, 2016, p. 5693.

IV.2 Alieni

Nel senso in cui è utilizzato generalmente nella *science fiction*, il termine "alieni" riguarda creature biologiche, di stadio intermedio tra animalesco e quasi-umano, tendenzialmente extraterrestri, che entrano in contatto con l'uomo. Nella fantascienza significativa, il loro rapporto con gli esseri umani ha una valenza metaforica. Riguardo a ciò, scrive Parrinder:

> The choice of alien features is always meaningful, whether or not it carries an openly satirical, ironic or didactic reference to human life; aliens in literature must always be constructed on some principle of analogy or contrast with the human world.[10]

Lichfield, dopo aver mostrato come le caratterizzazioni degli alieni dipendano strettamente dal limitato punto di vista umano, deduce che tale limitatezza di visione, derivante dall'ovvio fatto che la letteratura è scritta da e per esseri umani, si manifesta in una limitatezza di ruoli che gli alieni assumono nelle narrazioni:

> Most writers who write stories about aliens aren't trying […] to stretch the boundaries of the human value system. Rather, they stay quite deliberately within it, and use the aliens as stand-ins for human beings or other forms of earthly life. The aliens in these stories are not necessarily even serious attempts to imagine what an alien would be like; rather, they are merely a technique for bringing questions about human values into sharper relief.[11]

Un primo ruolo che possono assumere gli alieni è, quindi, quello di controfigure di esseri umani («stand-ins for human beings»). Un caso particolare è quello delle storie

[10] Ivi, p. 155.
[11] G. LICHFIELD, *The aliens are us*, cit., p. 5693.

«about how we treat the "Other"—opponents, minorities, criminals, endangered species, or the environment—with the aliens as proxies for each».[12] Un esempio si trova in *Noi marziani*, il già citato romanzo del 1964 di Philip Dick. In esso, gli alieni sono rappresentati dai Bleekman, la popolazione indigena di Marte, decimata e ridotta in una condizione vicina alla schiavitù dai coloni terrestri. Il riferimento diretto è al trattamento dei pellerossa durante la conquista del West e ciò è confermato anche nell'introduzione al romanzo, in cui Carlo Pagetti definisce i Bleekman «'gli Indiani' marziani»,[13] ma la loro condizione richiama quella di diverse altre etnie che subirono simili sorti a causa del colonialismo in varie epoche.

In altre narrazioni fantascientifiche il rapporto tra uomini e alieni presentato in *Noi marziani*, costituito da uomini invasori e marziani invasi, è rovesciato. È il caso tipico della cosiddetta "fantascienza d'invasione", uno dei filoni più prolifici del genere, il cui capostipite è solitamente individuato in *La guerra dei mondi* di Wells (1897). In questo sottogenere della *science fiction* «the aliens serve to remind us of oppression in human history».[14] Philip Dick affronta questa tematica nella seconda parte di *Tempo fuor di sesto*, in cui Ragle Gumm esce dalla utopia in cui si era rinchiuso e scopre della guerra in corso tra i terrestri e un tipo particolare di extraterrestri: i coloni lunari, al contempo 'alieni' e umani. Qui Dick esplicita in un certo senso l'analogia alieni/umani.

Alieni da un lato, ma in realtà umani, sono anche coloro che salvano il capitano Cooper in *Interstellar*. A parte la particolarità, che si scopre solo alla fine del film, del fatto che essi siano umani del futuro, essi appartengono a un'altra categoria di alieni, che Lichfield definisce «benevolent, superintelligent beings who take the place of old-time

[12] Ivi, p. 5694.
[13] CARLO PAGETTI, *I procioni di Marte*, introduzione a P.K. DICK, *Noi marziani*, cit., p. 8.
[14] G. LICHFIELD, *The aliens are us*, cit., p. 5694.

deities, sent to remind us of our insignificance and pettiness, or to lift us up into a new phase of human development».[15] In questo tipo di storie l'incontro con gli alieni è «a *path to the enlightment*».[16]

Similmente a *Interstellar*, è vero, in un certo senso letteralmente, che «the aliens are us», anche in *La macchina del tempo* di Wells. Nel romanzo inglese del 1895, infatti, il Viaggiatore si sposta molto avanti nel tempo. Nonostante non si sposti nello spazio, ma solo lungo la linea temporale, egli si trova in una condizione paragonabile a un cosmonauta che atterri sulla superficie di un pianeta sconosciuto, abitato da una popolazione aliena. Le prime figure che incontra, gli Eloi, ricordano solo vagamente degli esseri umani e lo stesso vale per i mostruosi Morlocchi, simili a ragni e abitanti nel sottosuolo. In realtà - spiega lo stesso protagonista – Eloi e Morlocchi sono due diverse specie umane. È evidente qui il ricorso alla teoria dell'evoluzione[17] per spiegare come, a partire da un'unica specie umana, si siano formate queste due specie così diverse. In Wells, quindi, gli 'alieni' sono fondamentalmente umani degeneri. Si può dire che l'evoluzione li abbia 'disumanizzati'.[18]

IV.3 Robot

Per trattare il tema dei robot nella fantascienza è a mio parere utile partire dal significato generale del termine. Ad esempio, la Treccani riporta la seguente definizione:

> Apparato meccanico ed elettronico programmabile, impiegato nell'industria, in sostituzione dell'uomo, per eseguire automaticamente e autonomamente lavorazioni

[15] *Ibidem.*
[16] *Ibidem.*
[17] In questo senso non è secondario il fatto che Wells fosse stato discepolo di Thomas Huxley (1825-1895), filosofo, biologo e sostenitore agguerrito della teoria darwinistica, tanto da essere definito "il mastino di Darwin", nonché amico dello stesso Charles Darwin.
[18] Tale tema verrà trattato nel paragrafo IV.4.

e operazioni ripetitive, o complesse, pesanti e pericolose.[19]

Già in tale semplice definizione enciclopedica si può trovare quello che, in ambito letterario, è uno degli elementi chiave dell'analisi della figura del robot, ovvero la sottomissione agli esseri umani. I robot, infatti, sono macchinari creati con la specifica funzione di eseguire comandi impartiti dall'uomo; ciò è evidente anche dalla stessa etimologia della parola "robot", ovvero il termine ceco "robota", traducibile con "lavoro", ma di cui la Treccani indica anche il significato particolare, utilizzato nell'impero asburgico, di "lavoro servile".[20]

È importante notare che, mentre i robot reali normalmente usati come macchinari industriali o come elettrodomestici sono dei semplici strumenti meccanici di varie forme, i robot fantascientifici sono nella maggioranza dei casi antropomorfi: «Though contemporary robots are generally not humanoid, robots in fiction have humanlike bodies».[21] I robot, per così dire, letterari sono quindi definibili più spesso "androidi" o "cyborg". Le loro caratteristiche umanoidi derivano, oltre che dalla limitatezza dell'orizzonte cognitivo umano, a cui si è accennato nel paragrafo IV.1, anche dal fatto che di per sé un robot è un oggetto inanimato. Per poterlo rendere un personaggio di una storia, è necessario che l'autore lo doti di alcune caratteristiche almeno simili a quelle umane: quantomeno una certa razionalità e un set di emozioni, anche se artificiali. Ciò porta il lettore a identificarsi con il personaggio robot, che così può assumere il ruolo di "controfigura" umana di cui si è già parlato in merito agli alieni.

---

[19] Voce "Robot", in *Enciclopedia Treccani Online*, http://www.treccani.it/vocabolario/robot/, consultato il 22/09/19.
[20] *Ibidem*.
[21] MONA HÅLAND AARSLAND, *The cyborg as a posthuman figure in science fiction literature*, University of Stavanger, 2015, p. 23.

Un caso particolare in cui i robot sono non solo degli androidi, cioè con fattezze umane, ma copie di uomini realmente esistiti è *L'androide Abramo Lincoln*,[22] romanzo del 1972 di Philip K. Dick. Il testo tratta di una società (la ditta Rosen) che produce simulacri elettronici di personaggi famosi; sostanzialmente degli androidi quasi perfettamente identici ai personaggi reali che rappresentano, non solo a livello estetico, ma anche psicologico, in quanto vengono ricostruite anche le loro conoscenze e il loro carattere.

A livello narratologico, emerge nel testo di Dick una tendenza comune alla fantascienza finora analizzata; ovvero lo spostamento di tecniche ed espedienti normalmente utilizzati dall'autore nella scrittura del racconto, appartenenti quindi al livello metadiegetico, al livello della narrazione stessa, il livello diegetico. Ciò si è analizzato in particolare nella *science fiction* che tratta di viaggi nel tempo, in cui le tecniche narrative legate al tempo, messe in atto dal narratore, vengono portate al livello delle azioni compiute dai personaggi. Nel caso di *L'androide Abramo Lincoln*, l'azione metanarrativa che viene spostata sul piano narrativo è la creazione dei personaggi. I simulacri di Stanton e Lincoln sono al contempo macchine e uomini, esseri artificiali e reali. La stessa ambiguità è presente in generale nei personaggi di qualunque narrazione. Riguardo tale ambiguità, Valeria Cavalloro scrive che

> Secondo [Monika Fludernik] i personaggi sono da considerarsi autentici equivalenti degli individui veri e propri in quanto dotati di quell'indubitabile carattere di realtà che è il fatto di vivere un'esperienza *embodied*, "incarnata", capace cioè di evocare «tutti i parametri dello schema esistenziale della vita reale, che deve sempre essere situata in una specifica cornice spaziale e temporale, e gli aspetti motivazionali ed esperienziali dell'agire umano, parimenti collegati alla conoscenza della presenza

[22] P.K. DICK, *L'androide Abramo Lincoln*, trad. it. di Gianni Montanari, Roma, Fanucci, 2005 (New York 1972).

fisica di ogni persona nel mondo».[23]

Gli androidi prodotti dalla ditta Rosen sono quindi per certi versi 'reali', almeno dal punto di vista degli altri personaggi del romanzo, i quali, però, provano comunque una sensazione di straniamento nei loro confronti, dovuta alla loro condizione a metà fra l'essere umano e la macchina. Una manifestazione evidente di tale straniamento è lo svenimento di Louis Rosen alla vista dell'androide di Lincoln.

Dal punto di vista del lettore, essi sono *homini ficti*[24] su due livelli: il primo in quanto personaggi di un romanzo, il secondo in quanto creati all'interno della narrazione romanzesca. In un certo senso, quindi, gli androidi Stanton e Lincoln si trovano in una condizione narrativa simile ai personaggi di una storia nella storia.

In particolare, la creazione dei 'meta-personaggi' androidi rispecchia in un certo senso il procedimento narrativo della *mimesis*, utilizzato per riprodurre la realtà, in questo caso le vere figure storiche di Stanton e Lincoln.

IV.3.1 Robot e schiavitù

Dal momento in cui si danno a un robot caratteristiche quasi umane, il fatto che esso sia a completo servizio dell'uomo assume alcune implicazioni etiche, che rimandano, tramite la consueta analogia straniante, a concetti come sfruttamento e schiavitù. Questo significato era già presente nella prima attestazione del termine "robot":

> The term robot first appeared in Karel Čapek's play *R.U.R.: Rossum's Universal Robots* in 1920, where it connoted with oppression and slavery.[25]

[23] V. CAVALLORO, *Leggere storie*, cit., p. 103.
[24] Ivi, p. 97. La locuzione *Homo Fictus* è di Forster.
[25] Ivi, p. 24.

La sottomissione all'uomo è poi esplicitata dalle "Tre leggi della robotica" inventate da uno dei massimi scrittori di fantascienza, soprattutto riguardante i robot: Isaac Asimov. Le tre leggi recitano:

> 1. Un robot non può recar danno a un essere umano né può permettere che, a causa del suo mancato intervento, un essere umano riceva danno.
> 2. Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, purché tali ordini non vadano in contrasto alla Prima Legge.
> 3. Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché la salvaguardia di essa non contrasti con la Prima o con la Seconda Legge.[26]

In particolare, è la seconda legge a decretare il sostanziale stato di schiavitù in cui si trovano i robot rispetto ai loro creatori, gli umani.

Robot con livelli complessi di razionalità ed emozioni acquisiscono anche una coscienza del ruolo di schiavi in cui sono costretti. Ciò porta spesso a una ribellione per l'ottenimento di diritti 'umani'. Un romanzo esemplificativo di ciò è *L'androide Abramo Lincoln*. In un suo passo viene presentata una discussione tra il simulacro dell'ex presidente americano e Barrows, un possibile acquirente dell'androide prodotto dalla ditta Rosen:

> Il Lincoln disse a Barrows: «Vi ho forse sentito parlare, poco fa, di 'acquistarmi', alla stregua di un bene di qualche genere? […] In tal caso, mi chiedo come potreste acquistare me o chiunque altro, dal momento che […] oggigiorno esiste un'equità tra le razze molto più accentuata rispetto ai miei tempi. […] ritengo che non si possa più 'acquistare' un essere umano al mondo d'oggi […].

[26] ISAAC ASIMOV, *Io, robot*, trad. it. di Roberta Rambelli, Milano, Bompiani, 1985 (1950).

> Barrows disse: «Questo non comprende gli uomini meccanici.»[27]

Lincoln rivendica la sua libertà di essere umano. È impensabile, per uno dei simboli della lotta alla schiavitù, accettare di poter essere venduto e acquistato come un oggetto, come invece sostiene Barrows, che successivamente afferma: «Lei è una macchina. Queste persone l'hanno costruita, appartiene a loro».[28] È inoltre interessante notare come l'androide si rifaccia a un'idea di razza per identificare la sua condizione. Come si è argomentato all'inizio di questo capitolo, gli esseri quasi-umani sono spesso una rappresentazione degli umani oppressi. In questo senso gli androidi di *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* sono un'analogia degli ebrei cacciati e sterminati,[29] mentre in *L'androide Abramo Lincoln* uno dei temi è la schiavitù, in quanto i simulacri elettronici si trovano in una situazione non troppo distante da quella dei neri nell'America del 'vero' Lincoln: esseri simili a uomini ma non abbastanza umani per avere dei diritti.

Vista da un punto di vista narratologico, la ribellione dei robot rappresenta il tentativo di quelli che sarebbero normalmente parte dell'ambientazione, in quanto oggetti, di divenire personaggi e venire riconosciuti come tali, come un'altra 'specie' o 'razza' alla pari dagli esseri umani, che invece li vedono come mere macchine al proprio sevizio.

> Humans within the narratives try to oppress the cyborgs physically and violently, yet the cyborgs rebel and claim a rightful place alongside "pure" humans, as an enhanced posthuman species.[30]

---

[27] P.K. DICK, *L'androide Abramo Lincoln*, cit., p. 125.
[28] Ivi, p. 126.
[29] Il tema è ripreso più approfonditamente nel paragrafo successivo.
[30] M. HÅLAND AARSLAND, *The cyborg as a posthuman figure in science fiction literature*, cit., p. III.

In un certo senso, quindi, la fantascienza opera una sperimentazione tramite la rottura di alcuni schemi narrativi. Così come, trattando il tema del tempo, quest'ultimo non è più considerato una costante narrativa, i robot mettono in discussione la separazione netta tra ambientazione e personaggi.

IV.4 Disumanizzazione

Come si è affermato in precedenza, le specie umane che incontra il Viaggiatore del tempo di Wells sono state disumanizzate dall'evoluzione. In generale, la disumanizzazione è un concetto da tenere in considerazione nel trattare l'argomento di alieni e robot.

> There are two main forms of dehumanization, one is called animalistic dehumanization which involves viewing others as animal-like creatures, denying their unique human attributes (human uniqueness) such as higher cognition, moral sensibility, refinement and rationality, while the other one has been referred as mechanistic dehumanization. It occurs when we have a mechanized view of others by denying their human natures (e.g., emotionality, interpersonal warmth and cognitive openness) treating them like objects or automata.[31]

Le due forme di disumanizzazione sono spesso un tema presente nelle storie di fantascienza che prevedono l'incontro o la convivenza tra umani e alieni o robot umanoidi. In *La macchina del tempo* di Wells entrambe le specie umane hanno subito un tipo di disumanizzazione "animalistica". Da un lato, infatti, i Morlocchi sono mostrati come animali simili a ragni, con pochi residui di umanità; dall'altro, gli Eloi sono creature eteree

[31] DI WU, *What distinguishes humans from artificial beings in science fiction world*, Blekinge Institute of Technology, 2012, p. 4.

con evidenti tratti culturali umani, ma al contempo sono allevati dai Morlocchi come bestiame.

In Wells la descrizione del processo di disumanizzazione ha una forte valenza politica, in quanto le due specie rappresentano per analogia la classe agiata, gli Eloi, e la classe operaia, i Morlocchi.

Il tema della disumanizzazione è, inoltre, centrale nelle distopie novecentesche, di cui si è discusso nel capitolo dedicato. Essa avviene, da un lato, per un uso pervasivo e non etico della scienza; dall'altro per istanze di propaganda, che storicamente, come insegnano le scienze sociali, ha sempre utilizzato la disumanizzazione come strumento per giustificare guerre e persecuzioni agli occhi dell'opinione pubblica. In questo contesto, le storie di alieni e robot divengono metafore per le discriminazioni, il razzismo e il controllo governativo.

Ma gli androidi sognano pecore elettriche? è emblematico in questo senso. Il protagonista, Rick Deckard, è un cacciatore di androidi, robot del tutto simili agli umani. Una volta che Deckard trova un sospettato deve sottoporlo ad un test che, se non passato, dimostra la natura non umana del soggetto, che viene quindi "ritirato", ovvero ucciso, da Rick. Per come è impostata, la trama ricorda la caccia agli ebrei in epoca nazista. Lo stesso autore, P.K. Dick, in un'intervista dichiara che, durante le ricerche per il suo romanzo *La svastica sul sole*, era entrato in possesso di vari documenti nazisti, di cui uno in particolare aveva destato il suo interesse: il diario di un ufficiale della Gestapo.

> There was one which was the diary of an S.S. man who was stationed in Poland, in Warsaw, and he'd even drawn pictures of Jews in the ghetto. […] I read that diary and I still remember the one line he had in there: 'We are kept awake at night by the cries of starving children.' I still remember that line, and that influenced me. I thought, *there is amongst us something that is a bipedal humanoid, morphologically*

> *identical to the human being but which is not human*. It is not human to complain in your diary that starving children are keeping you awake. And there, in the forties, was born my idea that *within our species is a bifurcation, a dichotomy between the truly human and that which mimics the truly human*.[32]

Anche traendo spunto dalle parole di Dick, è interessante notare che nei testi in cui si parla di discriminazioni e oppressioni di una razza o specie (solitamente gli esseri umani) nei confronti di un'altra, la disumanizzazione procede su due binari e assume significati diversi.

IV.4.1 Disumanizzazione degli oppressi

Il primo tipo di disumanizzazione, a cui si è già accennato, riguarda quella perpetrata attivamente dagli oppressori agli oppressi, parte di un'ideologia che considera i popoli oppressi come non del tutto umani e, di conseguenza, non immorale il loro sfruttamento o il loro sterminio.

Nella fantascienza questa disumanizzazione, per così dire, 'ideologica' non riguarda necessariamente il rapporto tra specie diverse. Anzi, spesso sono uomini a disumanizzare altri uomini. Ma i concetti espressi riguardo ad alieni e robot non smettono di avere un'importanza.

Le distopie sono il luogo in cui la disumanizzazione di questo tipo si mostra al suo picco. Si è detto, nel capitolo III, che le società distopiche necessitano di un'uguaglianza forzata tra i cittadini per poter esistere. La conseguenza diretta di ciò è la negazione degli uomini come individui che, unita alla repressione dei sentimenti e degli aspetti biologici della vita, porta ad un'evidente disumanizzazione. L'uomo non è più un individuo, ma un

[32] JAMES VAN HISE, *Philip K. Dick on Blade Runner*, intervista, «Starlog magazine», LV, Febbraio 1972, https://archive.org/stream/starlog_magazine-055/055_djvu.txt, consultato il 5/10/19, corsivi miei.

ingranaggio al servizio del macchinario più grande, costituito dalla società. Non uso le parole "ingranaggio" e "macchinario" per caso; infatti, una volta privato di libertà di pensiero, di sentimenti e di tratti biologici, l'uomo si trasforma in 'robot'.

Anche se non sono presenti direttamente degli automi, in opere come *Noi* o *Il mondo nuovo* la figura del robot riecheggia tra le righe. Come si è analizzato nel precedente capitolo, in *Noi* la vita delle persone è rigidamente controllata. D-503, il narratore, descrive così le azioni che gli abitanti dello Stato Unico compiono:

> Ogni mattina […], alla medesima ora e nel medesimo minuto, noi, milioni, ci svegliamo come un sol uomo. Alla medesima ora […] iniziamo e concludiamo il nostro lavoro. E fusi in un unico corpo che ha milioni di mani, nel medesimo secondo stabilito dalle Tavole della Legge, portiamo il cucchiaio alla bocca, ne medesimo secondo usciamo a passeggio e ci rechiamo all'auditorium, alla palestra per gli esercizi di Taylor, sprofondiamo nel sonno…[33]

In questo passo è evidente che lo Stato Unico funziona come una grande macchina che necessita di un tale livello di standardizzazione e sincronia da risultare disumanizzante. Una tale società non richiede tanto esseri umani, quanto ingranaggi. È a mio parere interessante notare che ogni giorno D-503 e i suoi concittadini compiano «gli esercizi di Taylor». Come scrive il traduttore Alessandro Niero in nota, «Frederick Taylor (1856-1915) [è stato un] ingegnere e imprenditore statunitense, iniziatore della ricerca sui metodi per il miglioramento dell'efficienza della produzione».[34] Tra i campi di studio di Taylor e dei suoi seguaci, uno dei più esplorati riguarda i movimenti corporei delle persone. Il taylorismo punta a trovare i movimenti più efficienti per aumentare la produzione. Ciò porta potenzialmente ad operai che si muovono in modo identico, con precisione assoluta,

[33] E. ZAMJATIN, *Noi*, cit., p. 19.
[34] Ivi, p. 271, nota 3.

come macchine, appunto. Non è un caso che, in epoche più recenti, le fabbriche abbiano sostituito gli operai con dei robot; ciò dimostra che l'uomo, se disumanizzato e reso simile ad una macchina perde la sua unicità e diventa un semplice strumento, che si può sostituire con uno strumento più efficiente. A livello narrativo si può vedere che l'essere umano perde il suo ruolo di protagonista e le sue qualità di personaggio.

Passando al romanzo di Huxley, si vede che la creazione in serie degli uomini non è diversa da quella che si potrebbe avere in una fabbrica di elettrodomestici o, appunto, di robot. Nel Mondo Nuovo esistono diverse caste, indicate dalle lettere greche da alfa a epsilon, in cui le persone sono divise in base al livello di intelligenza. Tale divisione è anteriore alla nascita e dipende dai condizionamenti che il «Centro d'incubazione» mette in atto nei loro confronti. Gli esseri umani delle classi più basse sono creati appositamente per svolgere i lavori più umili e per far ciò si limita l'apporto di ossigeno ai loro embrioni, in modo da limitare anche il livello di intelligenza a cui arriveranno.

> «Più bassa è la casta e meno ossigeno si dà.» disse Foster [il direttore del centro d'incubazione]. […] «se si arrivasse a scoprire una tecnica per ridurre il periodo della maturazione, che trionfo, che beneficio per la Società!
>
> «Considerate il cavallo, per esempio.»
>
> […] Maturo a sei anni; l'elefante a dieci. Mentre a tredici anni un uomo non è ancora sessualmente maturo; ed è adulto solo a vent'anni. Da ciò deriva, naturalmente, il frutto dello sviluppo ritardato: l'umana intelligenza.
>
> «Ma nel tipo epsilon […] non c'è nessun bisogno di umana intelligenza.
>
> «[…] Ma benché la mente Epsilon sia matura a dieci anni, il corpo Epsilon non è atto al lavoro fino ai diciotto. Se si potesse affrettare lo sviluppo fisico fino a renderlo rapido come quello di una vacca, per esempio, che enorme risparmio per la comunità!».[35]

[35] A. HUXLEY, *Il mondo nuovo*, cit., pp. 15-16.

Essi subiscono quindi una disumanizzazione meccanica, in quanto sono utilizzati come macchine (l'interesse è che maturino per essere «att[i] al lavoro») e vengono condizionati a non lamentarsi della durezza dei compiti, mentre, allo stesso tempo, subiscono anche una disumanizzazione animalistica, poiché si sta lavorando per portarli ad essere più simili ad animali, che non hanno intelligenza, ma maturano prima.

I concetti espressi da Foster sono evidentemente riconducibili al campo dell'eugenetica, anche se di un tipo leggermente diverso da quella di stampo nazista. Mentre l'eugenetica nazista puntava ad un uomo perfetto in assoluto, quella del Mondo Nuovo ricerca una perfezione relativa: cerca di produrre umani quanto più adatti al ruolo cui sono stati assegnati.

Restando sul tema di disumanizzazione e nazismo è opportuno citare *Angelica Farfalla*, racconto di Primo Levi, edito per la prima volte nel 1962. Il breve racconto, ambientato in Germania in un periodo di poco successivo alla seconda guerra mondiale, tratta degli strani esperimenti che uno scienziato di nome Leeb, che si intuisce essere nazista nonostante Levi non lo scriva esplicitamente. Leeb si era basato su alcuni studi compiuti sull'axolotl, anfibio che possiede la peculiarità di accoppiarsi allo stato larvale, fenomeno noto come "neotenia". Tali studi sono stati realmente compiuti nel 1919 dal biologo Julian S. Huxley (questo fatto però non viene detto nel testo) e riguardavano «la modificazione dell'axolotl dallo stato larvale a quello adulto attraverso l'impiego di estratti tiroidei».[36] Leeb generalizza le conclusioni degli esperimenti e immagina di poterle applicare anche all'uomo:

> Ora, questo è quanto Leeb si era fitto in capo. Che questa condizione non sia così eccezionale come sembra: che altri animali, […] forse anche l'uomo, abbiano

[36] F. CASSATA, *Fantascienza?*, cit., p. 119.

> qualcosa in serbo, una potenzialità, un'ulteriore capacità di sviluppo. Che al di là di ogni sospetto, si trovino allo stato di abbozzi, di bruttecopie, e possano diventare «altri», e che non lo diventino solo perché la morte interviene prima. Che, insomma, siamo neotenici anche noi.[37]

Lo scienziato tedesco aveva, quindi, somministrato estratti tiroidei ad alcuni prigionieri, con l'intento di trasformarli nella forma successiva degli uomini: angeli.

> Leeb formula l'ipotesi che […] gli angeli non sono un'invenzione fantastica, […] ma sono il nostro futuro, […] ciò che potremmo diventare se vivessimo abbastanza a lungo o se ci sottoponessimo alle sue manipolazioni.[38]

In realtà, ciò che accade ai prigionieri usati dallo scienziato è una trasformazione in mostruosi uccelli.

> Quattro uccelli: sembravano avvoltoi […]. Erano spaventati e facevano dei versi terrificanti. [Avevano] ali […] con poche penne rade. Le teste […] non erano niente belle e facevano molta impressione. Assomigliavano alle teste delle mummie che si vedono nei musei.[39]

Le cavie di Leeb subiscono quindi una disumanizzazione animalistica nel senso più concreto del termine. Come si è visto trattando le distopie, la ricerca utopica della perfezione, rappresentata qui dall'Angelica Farfalla cui tendono gli esperimenti dello scienziato tedesco, porta l'uomo a perdere i tratti che lo rendono tale. Altro elemento profondamente distopico è l'uso senza etica della scienza che fa Leeb, chiaro riferimento agli esperimenti su cavie umane nei campi di concentramento.

---

[37] PRIMO LEVI, *Angelica Farfalla*, in *Tutti i racconti*, a cura di Marco Belpoliti, Torino, Einaudi, 2015, p. 42.
[38] *Ibidem*.
[39] Ivi, p. 43.

IV.4.2 Disumanizzazione degli uomini e umanizzazione delle macchine

> Ad Auschwitz la permutazione dell'uomo nella bestia e della bestia nell'uomo ha raggiunto il vertice, pensata e governata da una diabolica volontà umana (umana... o bestiale?)[40]

Così si esprime Alberto Asor Rosa, trattando il racconto di Levi appena citato. La riflessione di Rosa, e in particolare l'ultima parte, è utile per introdurre un secondo tipo di disumanizzazione presente nelle opere di fantascienza: quella che l'uomo causa a se stesso tramite la perdita dei valori che lo rendono umano, tra cui spicca l'empatia.

Nelle storie in cui sono presenti uomini e umanoidi spesso si mostra come gli esseri umani risultino emotivamente indifferenti agli esseri che ritengono come inferiori, ovvero umani e robot. L'opera di disumanizzazione che gli uomini esercitano verso le popolazioni aliene o androidi diventa elemento disumanizzante per gli stessi esseri umani. Un pensiero disumanizzante verso altre entità, se non identiche perlomeno simili, squalifica l'uomo e lo riduce a uno stato da un lato animalesco, cui allude Rosa con la parola "bestiale" al termine della citazione riportata, dall'altro meccanico, in quanto la perdita della capacità di provare emozioni e di empatizzare con gli altri rende l'uomo non dissimile da una macchina.

Quest'ultimo aspetto è in particolare interessante per l'analisi delle trame in cui compaiono androidi. In esse si vede frequentemente un processo che porta contemporaneamente gli uomini a divenire sempre più simili a macchine e i robot sempre più simili a uomini. Come conseguenza, si ha spesso un ribaltamento per cui gli androidi si comportano e vengono percepiti come più umani degli umani.

---

[40] ALBERTO ASOR ROSA, *Primo Levi e la favola dell'uomo mutante*, «la Repubblica online», https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2015/03/05/primo-levi-e-la-favola-delluomo-mutante43.html, consultato il 26/09/19.

> The humans are portrayed as experiencing dehumanization on a deep level, lack of empathy. On the contrary, androids and robots are represented as the counter-parts of humans, acting much more like actual humans in many respects.[41]

Philip K. Dick tratta il tema degli androidi sia in *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?* (1968), che in *L'androide Abramo Lincoln* (1972). In entrambi i romanzi risulta spesso come i robot presentino tratti caratteriali e comportamentali più propriamente umani di quelli presenti negli umani stessi. In particolare, nel romanzo del 1972, Louis Rosen, uno dei soci della ditta che produce gli androidi, compie una riflessione sul fatto che un simulacro risulti più umano degli umani. Nello specifico, egli si riferisce all'androide che rappresenta Edwin Stanton, ministro della guerra di Lincoln.

> Di nuovo riprovai l'impressione che avevo provato la prima volta che l'avevo visto: che per molti aspetti fosse più umano […] di tutti noi, di Pris o Maury, o perfino di me, Louis Rosen. […] Il dottor Horstowski… non era che un'altra creatura solo parzialmente umana, un pigmeo al cospetto di questo simulacro elettronico.[42]

Al contrario, Pris, l'ideatrice dei simulacri elettronici, ha degli atteggiamenti più propriamente 'robotici'. Innanzitutto, è caratterizzata da una generale apatia, che – lei sostiene – le è servita a guarire dalla schizofrenia. In un dialogo con Louis, dopo che egli è svenuto alla vista dell'androide Abramo Lincoln, afferma:

> A Kansas City ho imparato a non reagire a meno che non fosse nel mio interesse farlo. È stato questo a salvarmi, a farmi uscire di lì e dalla mia malattia. […] È sempre un brutto segno quando si verifica una reazione come la tua; è sempre il

[41] DI WU, *What distinguishes humans from artificial beings in science fiction world*, cit., pp. 23-24.
[42] P.K. DICK, *L'androide Abramo Lincoln*, cit., p. 78. Pris è la principale ideatrice dei simulacri elettronici e suo padre Maury è il socio di Louis; Horstowski è invece uno psicologo.

> segno di un adattamento malriuscito. A Kansas City la chiamano paratassi; è l'emotività che si inserisce nei rapporti interpersonali e li rende complicati. Non importa se è odio, invidia, o, come nel tuo caso, paura… Sono tutte paratassi. E quando prendono il sopravvento ti ritrovi malato di mente.[43]

Successivamente dice: «La mia vita è vuota… È come se fossi già morta. Tutto quello che ho fatto e pensato era incentrato sul Lincoln».[44] Una volta costruito l'androide di Lincoln, infatti, la sua vita non ha uno scopo. Perciò Louis le rimprovera sostanzialmente di vivere come una macchina, guidata solo da scopi precisi e fredda logica:

> Sei spinta da una logica corazzata. È spaventoso. […] Tu funzioni come se la messa in moto della tua vita fosse controllata da un teorema geometrico. Cerca di essere meno rigida, Pris. Agisci in modo più libero, svagato, stupido.[45]

La situazione di Pris ricorda quella di un altro personaggio femminile, anch'esso collegato alla creazione di robot: si tratta di Susan Calvin, la direttrice della U.S. Robots, azienda che sta sullo sfondo della raccolta di Asimov *Io, robot*. Nel capitolo introduttivo, infatti, viene riportato che la dottoressa Calvin fin da giovane «era una ragazza fredda, incolore e insignificante e si difendeva da un mondo che non le piaceva barricandosi dietro una maschera impassibile e una profonda ipertrofia di intelletto».[46] Successivamente il narratore, un giornalista che deve intervistarla, dice che «probabilmente non sorrideva

[43] Ivi, p. 99.
[44] Ivi, p. 100.
[45] Ivi, p. 101.
[46] I. ASIMOV, *Io, robot*, cit., pp. 7-8.

mai».[47] Poco dopo è la stessa Calvin che dichiara: «molti mi hanno definita un robot. Senza dubbio hanno detto anche a lei che io non sono umana».[48]

Tornando al romanzo di Dick, si vede come gli atteggiamenti che Louis critica in Pris rimandano in parte alle utopie e, in particolare, alle caratteristiche che le anti-utopie criticano alle utopie di segno positivo: rigidità e apatia. Si è già notato, infatti, lo stretto rapporto tra narrazioni distopiche e storie di robot.

Un altro esempio, pur molto diverso, di robot che risultano più umani degli umani si trova in *Interstellar*. Marco Giusti fa notare la «mancanza totale di ironia o umorismo»[49] del film. L'unico personaggio che effettivamente esprime dell'ironia è, per assurdo, Tars, il robot che accompagna l'equipaggio dell'Endurance. È curioso, in questo senso, il fatto che l'ironia che contraddistingue Tars sia dovuta al fatto che essa sia stata oggetto di programmazione, nel momento della costruzione del robot. Nelle drammatiche situazioni in cui si trovano Cooper e compagni, essi sono spinti a diventare simili a macchine, focalizzandosi sullo scopo per cui sono in missione e riducendo le emozioni umane al minimo. In un contesto del genere, quindi, curiosamente il personaggio che appare più umano è colui che umano non è, ma che è programmato per esserlo. Tars non è un androide nell'aspetto (che invece è monolitico e squadrato), ma è 'umano' nel pensiero. In un certo senso Tars è straniante poiché, come scrive Claudio Leonardi,

> Nel caso di un robot è essenziale capire se sa cosa deve fare, e non dovrebbero esserci ambiguità da interpretare.
>
> Ambigua per eccellenza è, invece, l'ironia, l'ultima caratteristica che ci verrebbe in mente di attribuire a una macchina. Nel caso del robot di *Interstellar*,

[47] Ivi, p. 9.
[48] *Ibidem*.
[49] MARCO GIUSTI, *Interstellar, l'avventura spaziale è il ritorno a casa*, in «il Manifesto», https://ilmanifesto.it/interstellar-lavventura-spaziale-e-il-ritorno-a-casa/, consultato il 29/09/19.

l'umorismo sembra il frutto di programmazione.[50]

La quasi-umanità di Tars si nota anche nella sua sincerità, o, meglio, nella sua dose programmata di insincerità:

> La sincerità […] è al novanta per cento, perché non sempre la trasparenza totale è il miglior metodo di comunicazione con "esseri emotivi".[51]

È evidente, come già evidenziato a inizio capitolo, che i personaggi quasi-umani nella fantascienza riflettano, più o meno direttamente, sulla condizione umana. Nel caso di Tars, è chiaro che esso è 'umano' perché programmato ad esserlo da uomini con il fine di farlo interagire con altri uomini. Ciò porta inevitabilmente a una riflessione sul modo di pensare umano e su quale sia il confine tra esso e una macchina:

> Da tempo la fantascienza si interroga sui confini tra uomini e macchine, esplora il dubbio, sempre più attuale, che gli automi assumano decisioni indipendenti e "personali". Questa domanda ha un ovvio, inquietante, rovescio: gli uomini sono "semplici", perfezionatissime macchine di materia organica?[52]

L'indagine riguardante la sostanza della vita umana e le differenze che essa ha con una macchina è esplorato nel già considerato romanzo di Dick, *L'androide Abramo Lincoln*. Il dialogo che Lincoln ha con Barrows, citato al paragrafo IV.3.1, prosegue con l'analisi di questioni legate in particolare alla natura umana e ciò che la differenzia e accomuna con animali e robot:

---

[50] CLAUDIO LEONARDI, *I robot di Interstellar supererebbero il test di Turing?*, in «la Stampa», https://www.lastampa.it/tecnologia/2014/11/27/news/i-robot-di-interstellar-supererebbero-il-test-di-turing-1.35595864, consultato il 29/09/19.
[51] *Ibidem*.
[52] *Ibidem*.

«Signore,» disse il simulacro «vorreste avere la cortesia di dirmi che cos'è un uomo?»

[…]

«[…] un uomo può essere definito come un animale che porta un fazzoletto in tasca […]»

[…]

«[…] ma che cos'è un animale?»

«Posso dirle subito che lei non lo è» disse Barrows […]. «Un animale ha un'eredità biologica e una costituzione che a lei mancano. Lei ha valvole, cavi, interruttori. È una macchina come […] una gru girevole. Come una macchina a vapore.»

[…]

«Allora, signore, che cos'è una macchina?» chiese a Barrows il simulacro.

«Lei è una macchina. Queste persone l'hanno costruita, appartiene a loro.»

[…] «Allora, signore, anche voi siete una macchina. Perché anche lei ha un Creatore. E, come 'queste persone', Egli vi ha creato a Sua immagine e somiglianza. Credo che Spinoza […] pensasse la stessa cosa degli animali; ossia che erano macchine astute. Una macchina può fare tutto ciò che fa un uomo. […] Ma non ha un'anima.»

«Allora» disse il simulacro «una macchina è la stessa cosa di un animale. […] E un animale è uguale all'uomo, non è così?»[53]

Al di là delle argomentazioni dei due interlocutori, è da sottolineare la messa in discussione del concetto di umanità. Inserendo personaggi del tutto simili a uomini tranne che sul piano biologico, risulta più complesso definire confini netti tra uomo e macchina. Ciò è forse ancora più vero nell'epoca presente, in cui la tecnologia legata alle intelligenze artificiali si sta evolvendo rapidamente. Umani sempre più connessi alla tecnologia e macchine sempre più umanizzate e intelligenti sono caratteristiche tipiche dell'epoca contemporanea, che è in un certo senso stata sia prevista che stimolata dagli scrittori di

[53] P.K. DICK, *L'androide Abramo Lincoln*, cit., pp. 125-126.

fantascienza del secolo scorso. Tale epoca, da alcuni definita “postumanesimo”, presenta e presenterà, in letteratura come nella realtà, problemi etici derivanti dal rapporto sempre più stretto tra uomini e macchine. È in particolare Philip Dick ad ambientare le sue trame in un mondo postumano, in cui uomo e tecnologia sono inscindibili. Stanislav Lem, scrittore e critico di fantascienza, scrive in proposito:

> Alarm at the impetus of civilization finds expression nowadays in the slogans of a "return to Nature" after smashing and discarding everything "artificial," i.e. science and technology. These pipe dreams turn up also in SF. Happily, they are absent in Dick. The action of his novels takes place in a time when there can no longer be any talk of return to nature or of turning away from the "artificial," since the fusion of the "natural" with the "artificial" has long since become an accomplished fact.[54]

[54] S. LEM, *Philip K. Dick: A Visionary Among the Charlatans*, cit.

CONCLUSIONI

Al termine di questa tesi, si possono trarre alcune conclusioni secondo diversi punti di vista. Sul piano narrativo, si è notato come la fantascienza cerchi spesso di intervenire su aspetti tecnici della narrazione in modo originale; ad esempio, il viaggio nel tempo destruttura e ricompone la trama, rendendola in un certo modo indipendente dalla consequenzialità cronologica. Un altro esempio, che avviene nelle distopie o anti-utopie moderne, è la messa in discussione del contesto utopico, che destabilizza l'equilibrio di un genere letterario che ha contribuito alla stessa nascita della *science fiction*.

In generale, credo che i concetti, presentati da Suvin, di *novum* e straniamento cognitivo siano efficaci per spiegare il funzionamento del genere. La fantascienza è considerata da molti una letteratura speculativa, che si chiede "cosa succederebbe se…". Ma la speculazione è solo una parte del funzionamento del genere. Tentare di prevedere il futuro, immaginandosi l'inserimento di alcune novità e gli effetti di tali novità, presuppone un ragionamento legato a ciò che già esiste. Ciò implica, di conseguenza, una riflessione su caratteristiche e tendenze, sia letterarie che sociali.

Spesso tali riflessioni sono caratterizzate da una certa ironia, intesa nel senso etimologico di mostrare il lato nascosto di qualcosa. Ciò si vede chiaramente nelle distopie dello stesso tipo di *Noi* di Zamjatin, in cui le descrizioni di vari aspetti dello Stato Unico viaggiano su due binari; quello esplicito di esaltazione della società e quello implicito, che

ribalta completamente i giudizi espliciti, mostrando le caratteristiche distopiche della dittatura a cui fa capo il Benefattore.

In generale, comunque, la fantascienza tende a distanziarsi dalla realtà (attraverso novità scientifiche, distanziazioni spaziali o temporali) per poterla osservare meglio e, grazie all'ironia, mostrare la stessa da prospettive nuove.

Tenendo sempre in considerazione l'ironia, si nota come spesso il genere fantascientifico la rivolga, seppur in maniera più lieve e comica, anche verso se stesso. Il già citato *Ritorno al futuro* ne è un esempio, in quanto da un lato appartiene al genere e ne usa i meccanismi, dall'altro, al contempo, ne è parodia. Lo stesso vale ad esempio per *Guida galattica per gli autostoppisti*[1] di Douglas Adams, che ironizza sulla fantascienza pur facendone parte.

Un altro aspetto del genere che mi sembra possa emergere da questa ricerca è il rapporto stretto tra fantascienza e scienza. Tale rapporto si manifesta non solo attraverso il metodo scientifico (o parascientifico) che viene utilizzato nel genere, ma anche tramite collegamenti e rimandi diretti tra *science fiction* e scienza reale. Tra le opere citate, sicuramente *Interstellar* è quella che utilizza più realisticamente concetti della scienza ufficiale, come dimostra la collaborazione con Kip Thorne.

Sempre collegati al rapporto tra scienza e letteratura fantascientifica, la tecnologia e il rapporto dell'uomo con essa sono temi molto presenti nel genere, come si è potuto notare riguardo alle distopie e ai robot.

[1] DOUGLAS ADAMS, *Guida galattica per gli autostoppisti*, trad. it. di Laura Serra, Milano, Mondadori, 2014, (1980).

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFIA GENERALE

BAUMAN, ZYGMUNT, *Modernità e Olocausto*, trad. it. di Massimo Baldini, Bologna, Il Mulino, 2010 (Oxford 1989).

BOURNEUF, ROLAND; OUELLET, RÉAL, *L'universo del romanzo*, trad. it. di Ornella Galdenzi, Torino, Einaudi, 1981 (Paris 1972).

CAVALLORO, VALERIA, *Leggere storie. Introduzione all'analisi del testo narrativo*, Roma, Carocci, 2014.

GENETTE, GERARD, *Figure III. Il discorso del racconto*, trad. it. di Lina Zecchi, Torino, Einaudi, 1976 (Paris 1972).

MUZZIOLI, FRANCESCO, *Le teorie della critica letteraria*, Roma, Carocci, 2017.

Enciclopedia Treccani Online, http://www.treccani.it

BIBLIOGRAFIA CRITICA SULLA FANTASCIENZA

AARSLAND, MONA HÅLAND, *The cyborg as a posthuman figure in science fiction literature*, University of Stavanger, 2015.

BOOKER, MARVIN KEITH, *Dystopian literature. A theory and research guide*, Westport, CT, Greenwood Press, 1994.

CASSATA, FRANCESCO, *Fantascienza?*, Torino, Einaudi, 2016.

FATTORI, ADOLFO, *Memorie dal futuro*. *Spazio, tempo, identità nella science fiction*, Napoli, Ipermedium libri, 2001.

GAROFALO, DAMIANO, *Black Mirror*. *Memorie dal futuro*, Roma, Edizioni Estemporanee, 2017.

GIUSTI, MARCO, *Interstellar, l'avventura spaziale è il ritorno a casa*, «il Manifesto», https://ilmanifesto.it/interstellar-lavventura-spaziale-e-il-ritorno-a-casa/, consultato il 29/09/19.

GLEICK, JAMES, *Viaggi nel tempo*, trad. it. di Laura Servidei, Torino, Codice edizioni, 2018 (New York 2016).

GUIDOTTI, FRANCESCA, Postfazione, in PHILIP KINDRED DICK, *Tempo fuor di sesto*, trad. it. di Anna Martini, Roma, Fanucci, 2012 (New York 1959).

HILLEGAS, MARK R., *The literary background to science fiction*, in *Science Fiction. A critical guide*, a cura di Patrick Parrinder, New York, Longman, 1979.

HOLQUIST, MICHAEL, *How to play utopia: Some brief notes on the distinctiveness of utopian fiction*, in *Science Fiction. A collection of critical essays*, a cura di Mark Rose, Patience-Hall, Englewood Cliffs (New Jersey), 1976.

LATRONICO, VINCENZO, *Carrère è vivo, Philip K. Dick è* morto, «IL Magazine - Il Sole 24 Ore», 26/05/2016, https://24ilmagazine.ilsole24ore.com/2016/05/carrere-philip-k-dick/, consultato il 3/07/19.

LEM, STANISLAV, *Philip K. Dick: A Visionary Among the Charlatans*, trad. ingl. di Robert Abernathy, in «Science Fiction Studies», V, 2, 1975, https://www.depauw.edu/sfs/backissues/5/lem5art.htm, consultato il 5/10/19.

LEONARDI, CLAUDIO, *I robot di Interstellar supererebbero il test di Turing?*, «la Stampa», https://www.lastampa.it/tecnologia/2014/11/27/news/i-robot-di-interstellar-supererebbero-il-test-di-turing-1.35595864, consultato il 29/09/19.

LICHFIELD, GIDEON, *The aliens are us: The limitations that the nature of fiction imposes on science fiction about aliens*, «International Journal of Communication», X, 2016.

MANFERLOTTI, STEFANO, nota al testo in G. ORWELL, *1984*, trad. it. di Stefano Manferlotti, Milano, Mondadori, 2009 (London 1949).

MOYLAN, TOM, *Scraps of the untainted sky. Science fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder (Colorado, USA) / Comnour Hill (Oxford, UK), Westview Press, 2000.

NIERO, ALESSANDRO, *Traducendo Noi*, postfazione in E. ZAMJATIN, *Noi*, 'trad. it. di Alessandro Niero, Roma, Voland, 2015 (1920).

ORWELL, GEORGE, *1984*, trad. it. di Stefano Manferlotti, Milano, Mondadori, 2009 (London 1949).

PAGETTI, CARLO, *I procioni di Marte*, introduzione a P.K. DICK, *Noi Marziani*, trad. it. di Carlo Pagetti, Roma, Fanucci, 2006 (New York 1964).

ID., *Il tempo ritrovato di un piccolo Amleto americano*, introduzione a P.K. DICK, *Tempo fuor di sesto*, trad. it. di Anna Martini, Roma, Fanucci, 2012 (New York 1959).

PARRINDER, PATRICK, *The alien encounter: or Ms Brown and Mrs Le Guin*, in *Science Fiction. A critical guide*, a cura di Patrick Parrinder, New York, Longman, 1979.

ROSA, ALBERTO ASOR, *Primo Levi e la favola dell'uomo mutante*, «la Repubblica online», https://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2015/03/05/primo-levi-e-la-favola-delluomo-mutante43.html, consultato il 26/09/19.

SANDERS, SCOTT, *The disappearance of character*, in *Science Fiction. A critical guide*, a cura di Patrick Parrinder, New York, Longman, 1979.

SUVIN, DARKO, *Le metamorfosi della fantascienza*. *Poetica e storia di un genere letterario*, trad. it. di Lia Guerra, Bologna, Il Mulino, 1985 (New Haven 1979).

TANTERI, DOMENICO, *Costretti ad essere felici. Studi sulla letteratura utopica*, Catania, C.U.E.C.M., 2001.

THORNE, KIP STEPHEN, *Viaggiare nello spaziotempo. La scienza di Interstellar*, trad. it. di Daniele Didiero, Milano, Bompiani, 2018.

VALLORANI, NICOLETTA, *Postfazione*, in P.K. DICK, *Noi marziani*, trad. it. di Carlo Pagetti, Roma, Fanucci, 2006 (New York 1964).

VAN HISE, JAMES, *Philip K. Dick on Blade Runner*, intervista, «Starlog magazine», LV, Febbraio 1972, https://archive.org/stream/starlog_magazine-055/055_djvu.txt, consultato il 5/10/19.

WITTENBERG, DAVID, *Time Travel. The Popular Philosophy of Narrative*, New York, Fordham University Press, 2013.

WU, DI, *What distinguishes humans from artificial beings in science fiction world*, Blekinge Institute of Technology, 2012.

WYMER, THOMAS L., *Perception and Value* in *Many futures, many worlds. Theme and form in science fiction*, a cura di Thomas D. Clareson, The Kent State University Press, 1977.

OPERE PRESE IN ESAME

ADAMS, DOUGLAS, *Guida galattica per gli autostoppisti*, trad. it. di Laura Serra, Milano, Mondadori, 2014 (1980).

ASIMOV, ISAAC, *Io, robot*, trad. it. di Roberta Rambelli, Milano, Bompiani, 1985 (1950).

Black Mirror, serie tv creata da Charlie Brooker, UK, 2011-.

Blade Runner, regia di Ridley Scott, USA / Hong Kong, Warner Bros., 1982.

BORGES, JORGE LUIS, *Il giardino dei sentieri che si biforcano*, in *Finzioni*, trad. it. di Franco Lucentini, Torino, Einaudi, 1995 (1944).

BRADBURY, RAY, *Fahrenheit 451*, trad. it. di Giorgio Monicelli, Milano, Mondadori, 2009 (New York 1953).

DICK, PHILIP KINDRED, *L'androide Abramo Lincoln*, trad. it. di Gianni Montanari, Roma, Fanucci, 2005 (New York 1972).

ID., *La svastica sul sole*, trad. it. di Maurizio Nati, Roma, Fanucci, 2017 (New York 1962).

ID., *Noi marziani*, trad. it. di Carlo Pagetti, Roma, Fanucci, 2006 (New York 1964).

ID., *Ma gli androidi sognano pecore elettriche?*, trad. it. di Riccardo Duranti, Roma, Fanucci, 2000 (New York 1968).

ID., *Pulce d'acqua*, in *Viaggi nel tempo*, a cura di Fabrizio Farina, Torino, Einaudi, 2016.

GIBSON, WILLIAM; STERLING, BRUCE, *La macchina della realtà*, trad. it. di Delio Zinoni, Milano, Mondadori, 1992 (London 1990).

HUXLEY, ALDOUS, *Il mondo nuovo. Ritorno al mondo nuovo*, trad. it. di Lorenzo Gigli e Luciano Bianciardi, Milano, Mondadori, 2007 (London 1932, 1958).

LEVI, PRIMO, *Angelica Farfalla*, in *Tutti i racconti*, a cura di Marco Belpoliti, Torino, Einaudi, 2015.

ORWELL, GEORGE, *1984*, trad. it. di Stefano Manferlotti, Milano, Mondadori, 2009 (London 1949).

Ritorno al futuro, regia di Robert Zemeckis, USA, Universal Pictures, 1985.

Ritorno al futuro. Parte II, regia di Robert Zemeckis, USA, Universal Pictures, 1989.

SWIFT, JONATHAN, *I viaggi di Gulliver*, trad, it. di Attilio Brilli, Milano, Garzanti, 1997, (London, 1726).

The Truman Show, regia di Peter Weir, 1998.

ZAMJATIN, EVGENIJ, *Noi*, trad. it. di Alessandro Niero, Roma, Voland, 2015 (1920).